



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA
DE MEXICO

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES ACATLAN

“LA VIDA EN EL LIMBO”, HISTORIETA
URBANO-MEXICANA DE LOS NOVENTA,
UNA ALTERNATIVA DE COMUNICACION

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIADA EN PERIODISMO Y COMUNICACION COLECTIVA

PRESENTA:

J. PATRICIA ESPINO VILLAGRAN

ASESOR: LIC. JUAN AMAEL VIZUETT OLVERA



ACATLAN, EDO. DE MEXICO

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

1996

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.

Dedicatoria

Este trabajo fue hecho así: "entre sueños",
y está dedicado a una persona muy especial en
vida y en muerte.

Agradecimientos

A mi familia, por el infinito apoyo que me ha brindado a lo largo de mi vida; pero sobre todo, por comprender mis locuras y desesperanzas.

Al poeta del limbo, Ahumada, por hacer una historieta como la vida.

A mi asesor, Vizzuett, por compartir conmigo sus conocimientos y su valioso tiempo.

A los hombres que despertaron en mi el amor por la poesía y la literatura.

Y a los pocos amigos que quedan en el mundo.

El viaje

"Dejé atrás todo. Mi casa y la gente eran un recuerdo con el que alimentaba la hoguera para calentarme durante las noches que tardé en cruzar las montañas: esa cordillera que separaba lo finito de lo infinito.

Llegué al Desierto de la Tristeza, donde no hay sino un sentimiento hecho polvo. Y ahí me sentí perdido.

Una estrella que viajaba rumbo al mar fue mi guía. Mis ojos pronto olvidaron el dolor de los pies que lloraban a cada paso. Cada que miraba la estrella, la luz no cegaba mis ojos, hería mi corazón.

Seguí al cometa hasta que me sacó del Desierto de la Tristeza y me dejó en el Mar de la Soledad. Aquí, esperaré setenta y cinco años al mismo cometa cruzar mi corazón".

Ahumada.

"En todo caso, había un sólo túnel, oscuro y solitario: el mío..."

Ernesto Sábato.

Índice

Introducción.....	7
Capítulo I. Una mirada al mundo de la historieta mexicana actual.	
1.1 La historieta mexicana a partir de los años ochenta-noventas.....	12
1.2 Historia de "La vida en el limbo".....	18
Capítulo II. Aspecto gráfico de la historieta	
2.1 Estilo del dibujo.....	24
2.1.1 Actores.....	26
2.1.2 Manejo del entorno.....	29
2.2 Elementos constitutivos de la historieta.....	31
Capítulo III. Recorrido por "La vida en el limbo".	
3.1 Situaciones y roles temáticos.....	43
3.2 Actores.....	44
3.2.1 Relación sujeto-objeto de deseo-oponente.....	47
3.2.2 Móviles de acción.....	50
3.2.3 Valores manejados y preocupaciones manifiestas por los actores en la historieta.....	51
3.3 Ambiente.....	55
3.3.1 Espacialidad.....	55
3.3.2 Temporalidad.....	56
3.4 Estilo.....	56
3.4.1 Usos del lenguaje: lo visual y los diálogos.....	57
3.4.2 Recursos expresivos.....	61
3.5 Ideología.....	62
3.5.1 Centros de significación.....	62
3.6 Interacción verbo-icónica.....	65

Capítulo IV. Texto para un contexto.

4.1 Contexto de la historieta "La vida en el limbo".....	71
4.2 Contexto social actual: realidad cotidiana no-mexicana de los noventa.....	74
4.2.1 Acontecimientos socio-ideológicos.	76
4.2.2 Valores actuales.....	78
4.3 Confrontación de la historieta con el contexto social mexicano actual.....	81
Conclusiones	84
Anexo	88
Citas	94
Bibliografía	102
Hemerografía	104

Introducción

"Amplia y dolorosa ciudad donde caben los perros,
la miseria y los homosexuales,
las prostitutas y la famosa melancolía de los poetas,
los rezos y las oraciones de los cristianos.
Sarcástica ciudad donde la cobardía y el cinismo son
alimento diario
de los jovencitos alcahuetes de talles ondulantes,
de las mujeres asnas, de los hombres vacíos".

Efraín Huerta.

Esta es nuestra ciudad, la que nos heredaron nuestros padres
y nuestros abuelos; la maravillosa Ciudad de México: la más gran-
de del mundo, la región menos transparente del planeta; la ciudad
de las tinieblas y los palacios demolidos.

Distrito Federal, lugar de contrastes; el de nosotros los po-
bres (ciudades perdidas) y el de ustedes los ricos (zonas residen-
ciales), mezcla de un pasado mítico y un presente moderno.

Nuestra ciudad, imagen de los recuerdos, de los recuerdos vi-
vos y muertos; centro de la perdición y la corrupción; gran mons-
truo del subempleo con calles llenas de payasos y malabaristas,
semáforos en rojo de limpiaparabrisas y tragafuegos; esquinas de
vende-chicles, vende-sorpresas, vende-miradas, vende-sueños, ven-
de-tristezas, vende-vidas, vende-todo...

Esta es nuestra casa... "La ciudad prometida", donde la vida
y la muerte transcurren sin detenerse; a veces son infierno, a ve-
ces paraíso, pero casi siempre son purgatorio, el espacio real:
La muerte y "La vida en el limbo".

¿Por qué realizar un análisis de "La vida en el limbo"?

Por considerarla una alternativa de comunicación en el sen-
tido de que busca formal y temáticamente propuestas diferentes a
las que dominan la industria historietil mexicana.

Por ser una historieta que tiene varios elementos que la ha-
cen novedosa ante otras publicaciones comerciales y no comercia-
les. Y porque en ella se muestran imágenes urbanas y relatos "poé-
ticos" a través de una combinación de lo popular con lo intelect-
tual y de lo espiritual con lo material.

La aportación de Ahumada en nuestro país consiste en presentar historias no humorísticas, sino relatos en los que, a través de iconos y discursos, se narran situaciones referentes al estado anímico de las personas.

En México, aunque existen historietas excelentes en cuanto a su creatividad y a sus personajes, es común encontrar en puestos de periódicos publicaciones sensacionalistas y violentas: "Sensacional de trailers, de luchas o de policías". Generalmente, la historieta que se produce en nuestro país es de la evasión, con tratamiento de la mujer como objeto sexual. Son publicaciones que contienen una gran carga de racismo y de machismo.

Como ya señalamos, en la actualidad no es muy común encontrar historietas que hablen del interior de las personas como lo hace Ahumada, quien a través de tinta, papel e imaginación nos da una visión de sueños, de recuerdos, de tristezas, de soledad y de una lucha constante por encontrar el amor.

"La vida en el limbo" no pertenece al tipo de comics acrílicos en los que todo está dado; forma parte de la "nueva historieta mexicana" que requiere de atención por parte del lector, ya que el relato está narrado principalmente a través de imágenes; por lo que le corresponde al receptor interpretar cada uno de los iconos a fin de inventar una propia historia, tomando como base, en algunas ocasiones, el registro verbal.

Otro elemento importante de esta publicación es ser una historieta de autor, lo que hace más personal el contenido y el trabajo plástico.

Por lo anterior, y a pesar de que la historieta todavía es catalogada como un "subproducto cultural", es importante conocer y ver a este género como un instrumento propicio para el trabajo intelectual y creativo en el receptor.

Con la presente investigación se trata de acercar al lector al mundo presentado por Ahumada en "La vida en el limbo". Cabe aclarar que sólo se intenta mostrar el contenido de la historieta desde un punto de vista personal; de ninguna manera se busca transmitir verdades absolutas, ya que al lector le corresponde la re-creación de historias.

El trabajo consta de cuatro capítulos referentes al contenido y la estructura de "La vida en el limbo".

En el primero se presenta de manera general una breve semblanza de la historieta mexicana hasta ubicarnos en los años ochenta-noventas, a fin de conocer el tipo de publicaciones realizadas y situar a "La vida en el limbo" dentro del concepto de "nueva historieta mexicana" producida durante esos años.

En el segundo se habla del aspecto gráfico de la historietta.

En el tercero se presenta el análisis verbal a partir del relato y de la participación de los actores. Asimismo se habla de la interacción verbo-icónica presente en la historietta.

En el cuarto se establece la relación entre la historietta y el contexto social para ubicar el trabajo de Ahumada como un medio que refleja la "realidad" interior y exterior del individuo urbano-popular.

Para el análisis de "La vida en el limbo" se aplicó el Modelo Actancial de A.J. Greimas, quien concibe a la historietta como un relato en el que se inscribe el sentido de la vida con sus tres instancias esenciales: "la calificación del sujeto que lo introduce en la vida, su realización por algo que hace, y finalmente, la sanción-retribución y, a la vez reconocimiento que garantiza el sentido de sus actos y lo instaura como sujeto según el ser". 1

El autor pone especial énfasis en el sujeto y en el objeto en tanto participes de un relato; y para analizar el papel que cada uno desempeña en una narración propone un modelo actancial definido por Mier como un sistema en el que los actantes se relacionan entre sí.

Para el **Estructuralismo** los actantes son estereotipos cuyas relaciones entre sí forman estructuras.

El sujeto es uno de los actantes fundamentales. Se define negativamente respecto al objeto; forma enunciados de estado, es decir, enunciados que lo representan como alguien unido o separado de su objeto.

El objeto es el otro actante constitutivo. Se opone a la noción del sujeto y se define negativamente respecto a él. Es el actante central en la relación que se establece entre destinatador y destinatario.

El sujeto y el objeto mantienen una relación de deseo. Existen relatos en los que el deseo "se manifestará en forma práctica y mítica de búsqueda". 2

Las relaciones entre ambos actantes pueden ser conjunciones (cuando el sujeto está en contacto o en posesión del objeto) y disyunciones (cuando el sujeto se encuentra despojado o separado del objeto).

Raymundo Mier señala que para la realización de una acción es necesario que el sujeto quiera, sepa o pueda hacer lo que desea. Esto significa que cada ejecución requiere de una competencia. "La diferencia entre un sujeto competente y un sujeto ejecutante le permite a Greimas distinguir roles actanciales, modificados por los términos saber, poder y querer". 3

Para Greimas, un actante se constituye a partir de un haz de funciones, que según la sintaxis tradicional, son papeles representados por las palabras: el sujeto es en ella alguien que hace la acción y el objeto alguien que sufre la acción. En las esferas de actividades encontramos dos tipos de funciones: la primera consiste en ayudar al actante a alcanzar el objeto de deseo, y la segunda en obstaculizar el logro del mismo. Estas funciones son atribuidas a dos actantes a los que Greimas denomina "Adyuvante" y "Oponente".

Para Greimas estos actantes son "proyecciones de la voluntad de obrar y de las resistencias imaginarias del mismo sujeto juzgadas benéficas o maléficas por la relación a su deseo". 4 En este sentido, el adyuvante y el oponente facilitan o dificultan, respectivamente, el logro del deseo.

Greimas habla de la existencia de una correlación de dos órdenes de hechos pertenecientes a dos campos diferentes dentro del relato. Por un lado se encuentra el campo social y, por el otro, el individual. El primero se refiere al orden de la organización contextual de la sociedad y el segundo a la existencia y posesión de valores individuales.

También señala que si queremos describir adecuadamente la estructura de la manifestación narrativa basta con "describir el carácter de los actantes y su relación recíproca de manera formal, y después investigar cómo estos actantes se vinculan unos con otros, a través de qué relaciones a lo largo de la manifestación narrativa; es decir, cómo se van encadenando unos con otros, en un proceso que permita manifestar una sucesión de acciones y estados." 5

Tomando en cuenta que "La vida en el limbo" es una historia en la que casi no hay discursos amplios, generalmente son frases a manera de monólogos, la técnica a utilizar para el análisis narrativo consiste precisamente en estudiar los enunciados, no sólo de manera independiente sino como integrantes de un todo. Estamos hablando de un nivel interpretativo, ya que la figura ausente del enunciador y la aridez del campo de las acciones invocan un horizonte de sentido que circunscriben el campo de la interpretación.

Como sabemos, el lenguaje se refiere a acciones, acontecimientos o cosas a través de las palabras, por lo tanto, el estudio de las frases nos permitirá encontrar "los rasgos del entorno, del tiempo colectivo de los momentos de la subjetividad, y de los ritmos de la acción". 6

Ya que, por lo general, "La vida en el limbo" es un relato a través de imágenes, el análisis no sólo será a nivel verbal si no también icónico, por los significados que expresa como medio gráfico.

Roland Barthes señala que la imagen es un "objeto particular que se abre también a múltiples lecturas y es al mismo tiempo única; solamente en ese instante se hace posible una imagen y no otra, es única, singular, como lo es también la mirada que la reconoce y que se posa sobre ciertos detalles, reconoce sólo ciertos pliegues de ropa, algún brillo de los ojos y a partir de ese detalle construye una lectura singular, única". 7

Tomando en cuenta lo anterior, podemos decir que es importante el estudio de la historieta a nivel de forma y contenido para evaluar la estructura y los mensajes presentes en ella.

Por último, cabe señalar que es interesante hacer un estudio sobre "La vida en el limbo" porque es el retrato de nuestra ciudad, de nuestra vida y la de los fantasmas del pasado, pero sobre todo porque es la vida de los recuerdos, la muertevida de los sentimientos, el "Lugar sin límites", la ciudad de "Los olvidados..."

"Pensar la ciudad es hacernos cargo del espacio eje de la crisis de la modernidad...de la memoria y las anacronías, los destiempos y la necesidad de asumir un pasado no realizado".

Jesús Martín Barbero.

Capítulo I

Una mirada al mundo de la historieta mexicana actual.

1.1 La historieta mexicana a partir de los años ochenta-noventas.

La historieta surgió a finales del siglo pasado y se convirtió en un género popular al aparecer en periódicos y semanarios. Por el uso de ilustraciones y su lenguaje sencillo es un medio de gran aceptación entre la población de diversos sectores. Aunque socialmente es vista como un subproducto cultural, no deja de ser un vehículo de lectura y entretenimiento de millones de mexicanos.

En nuestro país, durante gran parte del siglo XX, la historieta juega un papel importante en lo que se ha denominado "cultura de masas" al convertirse en el "más penetrante alimento cultural, antes del auge de la televisión y el video".⁸

Son muchas las personas que han crecido con historias de monitos, "en los últimos años más de tres generaciones se formaron con viñetas ilustradas, romances en sepia y aventuras entintadas. La historieta es quizá, la referencia estética más próxima a su experiencia de vida".⁹

En México existen varios tipos de historietas que están dirigidas a diferentes niveles de públicos o categorías sociales. Hablamos de historietas para jóvenes de clase media como son las de **superhéroes** y el **comic underground**. Para una élite tenemos las publicadas en **suplementos culturales** y las **importadas** (novela gráfica); y para un público popular, la **historieta proletaria** (sensacional, western, barrios bajos).

Considero importante mencionar que después de la "Epoca de oro" de la historieta mexicana (**Los superlocos** y **La familia Burrón**, de Gabriel Vargas; **Rolando el rabioso**, de Bolaños y **Los supersabios** de Butze) surgen en los sesenta **Los supermachos** de Rius, precursor de la historieta como medio a través del cual los lectores se educan políticamente.

La aparición de estas publicaciones constituyó un gran cambio en el historietismo nacional. El nuevo concepto de historieta, como señala su creador "demostró que el lenguaje de los monitos es compatible con una crítica política no panfletaria y con la exposición de contenidos educativos; reveló la existencia de un público dispuesto a recibir un tipo de comic adulto que en vez de embrutecer al lector apela a su inteligencia y lo obliga a reflexionar."¹⁰

Durante años se tiene la idea de que los comics son cosas de niños (Archie, El pato Donald), pero cuando la historieta mexicana (Chanoc, Hermelinda Linda) aparece en puestos de periódicos empieza a atraer la atención de los adultos. Algo estaba sucediendo en nuestro país, ya que el gusto por la lectura de publicaciones nacionales aumentó tanto, que a principios de los ochenta "Kalimán" tiró dos millones de ejemplares a la semana; y "Memín Pingüín" y "Lágrimas y risas" alcanzaron el millón semanal.

El Estado se dio cuenta de que la historieta era un medio que mantenía la capacidad de lectura de más de la mitad de la población integrada por analfabetas, y trató de aprovechar el nivel de penetración del género. Así, a principios de la década de los ochenta la Secretaría de Educación Pública lanzó el proyecto de historieta masiva didáctica: México. Historia de un pueblo, con Paco Ignacio Taibo II a la cabeza.

La crisis llega a la industria a mediados de los ochenta. Es necesario un cambio en las historietas, ya que el público está más escolarizado. Los lectores necesitan algo diferente a lo que se venía publicando hasta entonces, acorde a sus intereses y a su realidad cotidiana.

Durante esta década somos invadidos por la tecnología; llegan el video, el nintendo y las antenas parabólicas, quienes, a pesar de contar con el poder de la imagen, no lograron desvanecer el gusto por las historietas, aunque sí captaron la atención de millones de mexicanos, entre niños y adultos.

Mientras esto sucedía, en otros sectores empezó a gestarse un nuevo tipo de historieta hecha por jóvenes dibujantes que a partir de la revista "La garrapata" intentaron una innovación en el género. Entre esta corriente de historietistas destacan: Magú, Ahumada, Feggo, Jis y Trino, Luis Fernando, Rocha y El figgón, entre otros, cuyas propuestas se dieron a conocer en el suplemento "Más o menos" del periódico "Unomásuno".

Algunas de las publicaciones eran "Chimino" e "Historias de papel" de Ahumada, "Historietas" de Arau, "Topazio" de Trino, "Ficcio Manias" de Feggo y "Los manUScritos del FONgus" de Jis.

Adriana Malvido señala que del cartón político cotidiano se desplazaron con facilidad a la tira cómica y a la historieta. En diez años crecieron, experimentaron y crearon un público que ahora los lee en "Historietas" de La Jornada.

En este suplemento sobresalen: El Santos y Gárgaras de Jis y Trino, Don Fideo Corrugado y Ombligodos y anexas de Magú, La vida en el limbo de Ahumada, Los gachos de Rocha, Feggomanías de Feggo y publicaciones de Luis Fernando, entre otras.

El problema con la nueva historieta mexicana es el carácter de **exclusividad** que tiene en estos momentos, al verse constreñida a un público minoritario que es el que consume "La Jornada". El no ser un género independiente, como señala Rius, "hace que se encuentre todavía en el período de la experimentación. Su valor real se verá cuando pase la prueba de fuego, que es, a nuestro juicio, la aceptación o rechazo de los lectores. De lo contrario, puede quedarse en simple comic elitista". 11

Durante los noventa, la afición por hacer comic crece, aparecen revistas independientes como "El gallito comics", cuyo objetivo es dignificar el género, señala su director Víctor del Real. Gustavo Martínez de la tienda "Comics" ha denominado a esta publicación como "El heavy metal mexicano", mientras que Priego la cataloga como "El Nexos o el Vuelta" de la historieta.

Se trata de una historieta que "ha brindado sus páginas a la vanguardia, la experimentación, al erotismo, al rock hecho viñeta y a nuevas plumas que revelan gran calidad, como las de Peláez o Clément". 12

Víctor del Real señala que el lector al acercarse a "Gallito comics" encontrará a Clément, un "historietista irreverente, sangrón, plástiquísimo, brutal y excelente narrador" 13, pero también tendrá contacto con el trabajo de Quintero, autor de "La Buba", joven barroco e intenso.

Ernesto Priego, por su parte, manifiesta que el comic en México "está empezando a ver su primera generación de los que quizá puedan ser, algún día, nuestros grandes maestros del comic de autor (Clément, Peláez, Bachan), mientras que su gran tradición histórica del comic de industria clásico e imaginativo (Butze, Bolaños, Valencia, Mora) permanece sepultada por el polvo pesado y hermético de una cultura oficial intransigente". 14

"Molotov", con el título de "Para los que sólo leemos monitos" es un comic joven, independiente e irreductible, creado por Bernardo Fernández, Luis García y Bachan, (dibujantes, guionistas, diseñadores, editores y productores), quienes han incurrido "en el camino hacia la calidad estética en la historieta mexicana". 15

En "Molotov" encontramos una mezcla de humor nihilista, destructivo y negro con la plástica, en donde destacan "entintados brutalistas y altos contrastes a pincel y pluma, además de los ejemplos en planos generales". 16

Se habla de un nuevo "boom" en el comic, "debido a un público joven de clase media amante de los renovados superhéroes de papel, del rock y de la nueva historieta mexicana" 17

Por un lado, tenemos nuevas creaciones y por otro, publicaciones que siguen la tradición de humor político que desde Posada, "La orquesta", "El Ahuizote" y "La garrapata", caminan al ritmo de la sociedad. Tal es el caso de "El papá del Ahuizote" de Ahumada, Magú, Luis Fernando y Rocha; y "El Chahuistle" de Rius, Helguera, Patricio y El Fisgón; que nacen durante los noventa.

Podemos decir que parte de las historietas publicadas durante los últimos años, son relatos urbanos que presentan situaciones, entornos y personajes referentes a la vida cotidiana de nuestro país.

El comic underground.

Considero importante mencionar al comic "underground" como un punto aparte porque significó una revolución en el historietismo mundial, ya que fue (y sigue siendo) el medio utilizado para criticar abiertamente a la sociedad de los años sesenta y setenta.

Estas publicaciones proponían una nueva forma de vida en donde la droga, el sexo y, posteriormente, la vida hippie eran lo ideal en un mundo lleno de prohibiciones y prejuicios. La palabra "underground" surgía para describir al comic que se distribuía fuera y en contra de los circuitos oficiales, "y que sería pieza clave de la revolución social como manifestación gráfica del movimiento juvenil contracultural". 18

El origen del **comix** lo encontramos en 1954, cuando hubo una gran censura en el ámbito historietil en cuanto a producción y distribución.

William Gaines, Jack Davis, Arnold Roth, Billy Elder y Harvey Kurtzman, entre otros, crearon la revista "MAD", publicación satírica que entre sus secciones incluía parodias de historietas famosas.

Durante esta época "la sociedad norteamericana estaba en crisis, al igual que los comics, lo que ocasionó la guerra de Vietnam, los levantamientos negros, los hippies y los comix". 19

En 1960 Kurtzman abandonó la dirección artística de "MAD" y decidió lanzar su propio proyecto historietil titulado "Help", gracias al cual surgieron Robert Crumb y Shelton; quienes en 1967 crearon el **comic underground**. La finalidad de éste era "defender la droga, el sexo y atacar ferozmente la brutalidad de la policía, defensora del sistema". 20.

1967 fue el año en que el comix tuvo su auge como "un género que representaba la contraideología de los 60, cuando Robert Crumb autopublica el número 1 de Zap, revista que rápidamente se popularizó entre el movimiento juvenil". 21

Eran los tiempos del amor, de la droga, del Karma y de la música de Jimi Hendrix y Janis Joplin, señala Ernesto Priego.

"BoBoBolinsky" y "Mr. Natural" de Crumb junto con "Freak Brothers" y "El gato Freddy" de Shelton constituyen, según Rius, los mejores ejemplares del comic underground.

Ernesto Priego señala que los comix de Crumb no sólo reflejaban la época, sino que la hacían.

A Robert Crumb se le debe la transformación en que la "subterraneidad del comic deja de ser un síntoma de época y un nivel de distribución a pesar de ser una corriente plástica inconfundible: la utilización del cartón para narrar situaciones contrarias, el atascamiento de tinta negra y el sombreado de tapetillo y líneas muy delgadas, la experimentación panelística en que el lector es engañado ante un aparente descuido estético, la importancia del texto coloquial en muchos casos abarcando tres cuartos de viñeta, constituyó una corriente que daba libertad a la creación artística" 22.

En nuestro país los representantes del comix fueron "Hermelinda Linda" y "Aniceto", que surgieron durante los sesenta.

El nuevo comic underground de los ochenta-noventas tiene como representantes a Marc Hanson, Ho Che Anderson, Daniel Clowes, Chester Brown, Pete Bagge y los maestros que aún producen, Ricardo Sala, Jay Linch y los Bros. Hernández.

Ernesto Priego manifiesta que durante los ochenta el comic fue "aceptado como un arte inconsciente...el underground consolida al comic como el medio de comunicación, el arte más temido, el arte secuencial como contracultura". 23.

1.2 Historia de "La vida en el limbo".

"La vida en el limbo" es una historieta en la que se intenta fundir el pasado con el presente, es por eso que Ahumada, a través de sus personajes, trata de rescatar los fantasmas de la ciudad.

Respecto a la historia de esta publicación, podemos decir que el antecedente más cercano en cuanto al personaje sin rostro lo encontramos en el libro *El cara de Memorándum*, editado por Penélope en 1983. Se trata de un texto inédito en el que Ahumada (imágenes) fue coautor junto con Jaime López (textos).

La historia estaba conformada por canciones aisladas a las que se les trató de dar cierta coherencia; cuyo personaje era un ser sin rostro, pero no el mismo que aparece actualmente en "La vida en el limbo".

Lo que hace diferentes a ambos actores, además de la forma de pensar, es el atuendo; mientras que la vestimenta de "El cara de Memorándum" era un traje, la del "Hombre sin rostro" es una gabardina.

Ahumada empezó en "La garrapata", donde hacía historias de lo que se le ocurría. Durante los ochenta Magú coordinaba un proyecto historietil titulado "Másomenos", y para entrar a ese suplemento exigía la existencia de un personaje.

"Una vez iba caminando por "La Merced" y me senté en un parque donde hay teporochos, donde se junta "El escuadrón de la muerte" (personas que se concentran ahí a beber hasta que mueren). De allí surgió la idea de rescatar a uno de esos personajes y transportarlo a la historieta". Fue así como nació *El Chimino*.
24.

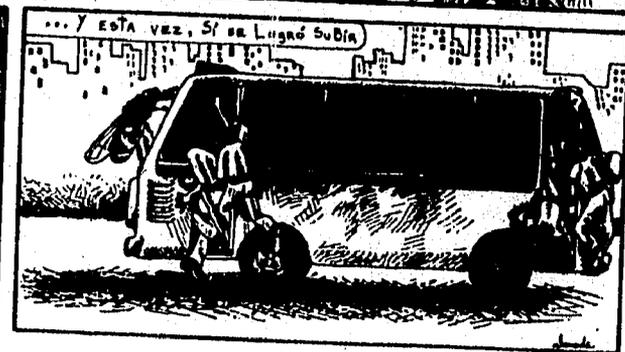
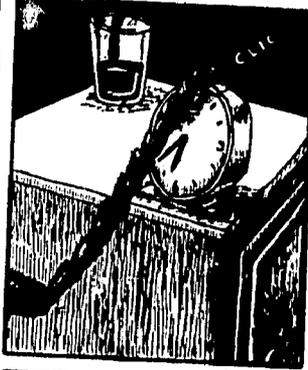
El tema de la historieta era la ciudad, todo lo que ocurría en las calles. Siempre fueron historias fantásticas dentro de la ciudad, pero con cierto realismo.

En 1983 encontramos *Historias de papel*, otra publicación de Ahumada, definidas por él como "relatos más fantásticos y personales, en donde no había en sí un personaje sino diferentes situaciones. Se acercaban más a lo que hoy es *La vida en el limbo*, señala el historietista.

EL CHIMINO



HISTORIAS DE PAPEL



Ahumada dice que en "La vida en el limbo" trata de presentar historias sobre la ciudad; que es como juntar "Historias de papel" y "El Chimino", pero no con los mismos personajes. Señala que al principio fueron historias urbanas, pero que con el tiempo se convirtieron en una especie de diario personal.

Para el historietista "La vida en el limbo" tiene dos etapas. En la primera encontramos a cuatro personajes: "El que no tiene cara y que se llama Sr. Animas, El Calaco, que no era un ser tan sombrío. A este personaje le pasaban cosas muy chistosas y absurdas. Otro es El pachuco cósmico, un azteca que regreso al presente pero como pachuco. Y por último, una chava que se llama Rosita Tecate". 25.

Ahumada dejó de trabajar un año en el suplemento. Cuando regreso quiso continuar con la misma historia, retomando a todos los personajes, pero no sabe qué le pasó porque "La vida en el limbo" se convirtió en un medio que reflejaba sus sentimientos y muchas de sus vivencias.

En la segunda etapa encontramos historias que se le ocurren del espacio o las constelaciones. Uno de los nuevos actores es El astronauta, "ese que vive en la ciudad y que puede estar en el espacio o en México. Hacer este personaje me gusta porque se me hace muy bonito que viva un astronauta dentro de nosotros, que vuele para estar en Cirio o en la colonia Portales; y que haga exactamente lo mismo en ambos lugares". 26

¿Por qué realizar una historieta como La vida en el limbo?.

Cuando trabajaba en el suplemento "Másomenos" alguien me dijo que "El Chimino" le gustaba mucho porque era como rescatar los fantasmas de su infancia. "Ese comentario se me quedó muy grabado, era como decir que la Ciudad de México es un lugar donde han vivido miles y diversas generaciones; y aunque ahora hay puros edificios y ya se acabó ese Valle, ha quedado parte del espíritu de toda esa gente que algún día formó parte del D.F.". 27

Con "La vida en el limbo" se pretende rescatar a todas esas personas, a través de su vagabundear por las calles, del pasado. "Es como caminar por el centro y que te comas unos tacos, y que sepas que en ese mismo lugar un azteca se comió un corazón o que ahí un día se apareció La Llorona", señala Ahumada.

Leer esta historieta es como irte a vivir con toda esa gente, es rescatar el pasado "a través de una atmósfera de sueños"; es no olvidar y reconocer que la ciudad también vive de espejismos, "que sus fantasmas la recorren de día y de noche; y que se trata de los fantasmas del cuento de toda la ciudad", como señala Armando Silva.

LA VIDA EN EL LIMBO



Capítulo II

Aspecto gráfico de la historieta.

2.1 Estilo del dibujo.

"La vida en el limbo" ocurre en una "página negra, apenas hendida por una luz blanca -las estrellas, la luna o el fanal de una taberna- que no es una cantidad positiva sino una metáfora de la orfandad, de la lucidez solitaria... Aparecen con frecuencia unas escaleras y edificios de muchas plantas que dan una noción del abismo hacia abajo y hacia arriba". 28.

Las escaleras, desde el punto de vista simbólico, engloban tres ideas esenciales: ascensión, gradación y comunicación entre los diversos niveles de verticalidad. Para los pensadores y artistas romanos la escalera era el símbolo de la relación entre los mundos: medio o terrestre, superior o celeste e inferior o infernal. Según Eliade, la escalera figura plásticamente como un medio que representa la ruptura del nivel que hace posible el paso de un mundo a otro y la comunicación entre cielo, tierra e infierno (o entre virtud, pecado y pasividad).

Ahumada, a través de sus imágenes, nos remite a partes de la ciudad, nos ofrece una visión icónica del contexto social y, con ella, la "realidad" interior de un sector urbano.

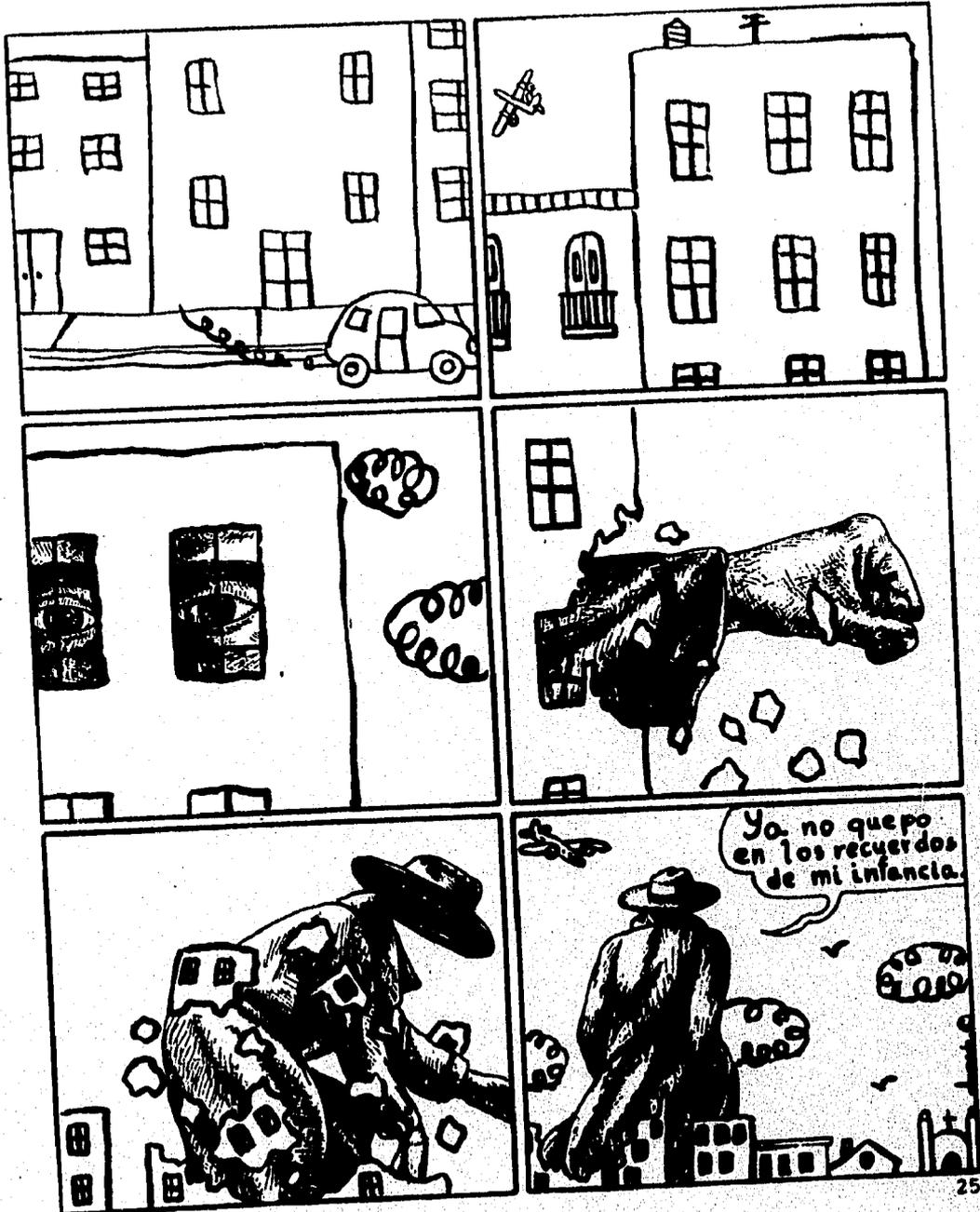
El historietista tiene un estilo particular de dibujar y de concebir a sus actores. Sus íconos son sencillos, algunos a primera vista dan la impresión de haber sido realizados por un niño o por alguien sin muchas nociones de dibujo; ya que, a veces, los trazos son simples, la anatomía no es precisa y las imágenes no son perfectas, están al margen del "error".

El que sus dibujos sean sencillos propician un acercamiento con personas de la cultura popular.

Fernando Curiel señala que sin perder jamás la exageración de los rasgos humanos, el dibujo de los comics oscila entre la caricatura y el realismo.

A pesar de lo dicho por Curiel, nosotros podemos señalar que los íconos de "La vida en el limbo" se acercan más a la realidad en cuanto a entorno, objetos y actores.

LA VIDA EN EL LIMBO



2.1.1 Actores.

Personalidad externa.

Respecto a los actores que participan en la historieta podemos decir que son diferentes, por sus características físicas, a lo que se ha venido utilizando en los comics. En personajes como el Sr. Animas (Hombre sin rostro) y, en algunas ocasiones, el "Chafirete fantasma" no desarrolla la anatomía humana; se aleja de los lineamientos comunes e idealizantes.

Los personajes de Ahumada son atípicos; de alguna manera podemos definirlos como seres rescatados de la cultura popular.

El hombre sin rostro, por ejemplo, es un ser "cuya oscuridad de sus facciones es más expresiva que un rostro dramático; sus intenciones secretas son más intrigantes que un argumento sofisticado; sus expresiones lacónicas dicen más que muchas páginas de mala poesía". 29.

Y así como él, cada uno de los actores de "La vida en el limbo" tienen características que los definen como seres cotidianos, como individuos reales, a pesar de que algunos tengan poderes espirituales.

Características físicas de los actores.

Hombre sin rostro
Estatura mediana,
Delgado
No tiene rostro
Manos delgadas, dedos largos.

La anciana
Cara ovalada y larga,
rostro arrugado, nariz agüileña y grande. Ojos pequeños,
Boca grande, labios delgados
No tiene dientes. Cabello lacio, canoso y largo.
Estatura mediana, erguida.
Delgada.

Rosa Tecate
Estatura mediana,
Delgada
Bocha chica, labios carnosos, nariz pequeña y chata. Cabello lacio y largo. Cejas delgadas y pestañas cortas. Cara ovalada.

El pachuco cósmico
Delgado, estatura baja, cara ovalada, cabello lacio y largo (hasta los hombros).
Nariz agüileña y grande. Boca grande y labios gruesos.
Ojos pequeños.

El anciano

Cara ovalada y larga, rostro arrugado. Tiene poco cabello, es lacio y canoso; le llega a los hombros.
Estatura mediana, delgado.
Nariz agüilleña y grande.
Ojos chicos, cejas abundantes.
Barba larga y bigote.

El teporocho

Flaco, alto.
Cabello lacio, enmarañado y largo (abajo del oído)
Nariz chata, boca grande y labios delgados.
Ojos pequeños.

El chafirete fantasma

Estatura baja, delgado, manos y brazos medianos; ojos chicos. Cara redonda, nariz chata, boca chica.

El astronauta.

El traje de astronauta no permite distinguir las características físicas de este personaje, únicamente su estatura que es mediana.

Código vestimentario

El vestuario, señala Roman Gubern, puede ser utilizado como elemento definidor de la tipología de los personajes. En la historietta la ropa le da personalidad a los actores y los ubica como integrantes de un grupo social.

Hombre sin rostro

Su atuendo se reduce a una gabardina, pantalón, playera y un sombrero.
Usa zapatos de agujetas.

Rosa Tecate

Usa un vestido sencillo (sin cuello ni mangas).
Sus zapatos son de piso.

La anciana

Viste falda larga y amplia, suéter y un rebozo.
Zapatos de piso.

El pachuco cósmico

Trae un pantalón con tirantes, camisa y saco a cuadros (tipo gabardina)
Sus zapatos son viejos y no tienen agujetas.
Trae un penacho y aretes largos. Tiene los ojos pintados, (a manera de tatuaje).

El anciano

Usa pantalón amplio, una camisa y una gabardina.
Usa lentes

El chafirete fantasma

Trae una playera sin mangas, un pantalón y zapatos de agujetas. Trae una cachucha.

El teporocho

Su vestuario se reduce a un pantalón, una playera a rayas gabardina y zapatos.

El astronauta

Viste un traje de astronauta sin adornos.

Repertorios corporales y gestuales.

El gestuario constituye un elemento importante en la caracterización de los personajes por ser "el primordial modo de expresión junto con los diálogos".³⁰

Juan Acevedo habla de cuatro tipos de expresiones básicas de los personajes: alegría, enojo, tristeza y serenidad.

Interpretación sobre los personajes.

Los rostros, las actitudes y los pensamientos de los actores que participan en la historieta nos comunican estados de ánimo generalmente depresivos. La cara de cada uno de los personajes refleja soledad, dolor y tristeza; nunca hay una sonrisa delineada en sus rostros.

Estamos hablando, en este sentido, de un tipo de comunicación a través de las expresiones faciales. En el caso de los ancianos, podemos decir que sus rostros denotan cansancio, pesadumbre y, quizá, resignación y espera.

La muchacha personifica a un ser sensible, alguien con muchos sueños, alguien que está enamorada. El pachuco cósmico es un actor que se la pasa en las tabernas, bebiendo hasta perderse. Su rostro denota extravío. El teporocho es un joven desempleado y sin familia que vive en basurereros, cuya mirada es un reflejo de la desorientación.

Podemos decir que los actores de "la vida en el limbo" son un reflejo de personas marginadas no sólo en el aspecto económico, social, político y cultural, sino en el ámbito sentimental.

Son almas en pena que padecen "la angustia mostrada por la ausencia de algo fundamental"³¹; en este caso, el amor del que carecen; aunque lo esperan y lo buscan constantemente, para los actores "no hay hora, no hay lugar preciso para esta espera, para este triunfo milagroso de una ausencia que de pronto toma prestados unos posibles rasgos, un cuerpo verdadero, al que podemos

estrechar y que es precisamente el único cuerpo en el mundo capaz de responder al nuestro, ya que está igualmente desposeído. Dos ausencias que buscan la misma cosa en el mismo lugar". 32

2.1.2 Manejo del entorno.

Para Roman Gubern toda imagen forma parte de un contexto cultural preciso, ya sea de lugar, de época o situacional.

Ahumada nos presenta un entorno preciso, partes de la Ciudad de México, que se reconoce por los lugares cotidianos y no por los monumentos de postal; son imágenes recreadas desde su particular punto de vista, lo cual es importante, ya "que una ciudad se hace por sus expresiones. No sólo está la ciudad sino la construcción de una mentalidad urbana... sostengo que la construcción de la imagen de una ciudad en su nivel superior, aquel en el cual se hace por segmentación y cortes imaginarios de sus moradores, conduce a un encuentro de especial subjetividad con la ciudad vivida, interiorizada y proyectada por grupos sociales que la habitan y que en sus relaciones de uso con la urbe, no sólo la recorren, sino la interfieren dialógicamente reconstruyéndola como imagen urbana". 33.

En "la vida en el limbo" encontramos lugares concretos, reducidos a azoteas, calles y basureros. El historietista mueve a sus personajes en espacios comunes como las fondas, las tabernas, la reparadora de calzado, la relojería, el hotel de paso y la estación de ferrocarril.

Las calles que presenta Ahumada están vacías, no hay muchos transeúntes, quizá uno o dos, ni vendedores ambulantes. Las únicas miradas que pueden sentir los actores son las del lector.

Entorno de los personajes.

El entorno de los personajes se reduce, como ya señalamos, a la calle, a un cuarto pequeño y oscuro y a las esquinas vacías de la habitación; la cual forma parte de enormes edificios que dan la idea del crecimiento acelerado de la población. En ninguna de las habitaciones hay adornos, cuadros u objetos; las paredes están vacías, de alguna manera las utiliza para reafirmar la soledad en la que se encuentran sus actores.

Podemos decir que Ahumada maneja "los lugares" y los "no lugares" de los que habla Marc Augé, al definir a los primeros como el espacio donde vivimos y, a los segundos, como el sitio por donde pasamos y en el que estamos el menor tiempo posible.

Simbología de algunas imágenes presentes en la historieta.

Alas: Las alas representan la espiritualidad, la imaginación y el pensamiento. Para Platón, las alas eran símbolo de la inteligencia.

Boca: Según Cirlot, la boca simboliza el punto de unión de dos mundos: exterior e interior, infierno y tierra.

Calavera: En sentido general, es el emblema de la caducidad de la existencia.

Cielo: El cielo se ha relacionado con el principio masculino y con el espíritu.

Desierto: El clima seco se ha relacionado con la espiritualidad.

Espacio: Se define al espacio como una región intermedia entre el cosmos y el caos.

Espejo: Se le toma como símbolo de la imaginación o de la conciencia.

Estrella : Como fulgor en la oscuridad es símbolo de espíritu y por su nocturnidad está ligada a la idea de la noche.

Lluvia: Se ha relacionado con la vida y con el agua. Representa la purificación, no sólo por el valor del agua como sustancia universal sino porque la lluvia proviene del cielo.

Planetas: Constituyen un orden particular del cosmos.

Sombrero: El sombrero ha sido relacionado con el pensamiento. Para Jung el sombrero recubre a toda persona dándole un aspecto general, una expresión que corresponde a un sentido humano.

2.2 Elementos constitutivos de la historieta.

El título de la historieta está hecho con letra rotulada, en algunas ocasiones aparece con letra de molde. Es posible encontrarlo en el centro de la hoja, en la parte superior izquierda o derecha; de manera vertical u horizontal.

A veces está subrayado, otras, encerrado con una silueta icónica, un triángulo o entre llaves.

Podemos decir que hay versatilidad en cuanto a la forma y posición del título.

Viñeta: "Es la representación pictográfica del mínimo espacio y/o tiempo significativo, que constituye la unidad de montaje de un comic". 34.

En cada viñeta Ahumada presenta una parte del mundo real. En ellas el decorado es sencillo, no se manejan muchos objetos, ya que es más importante el personaje y sus expresiones.

Las líneas de las viñetas son delgadas, continuas y de color negro. Cada cuadro está separado de otro por lo que Michel Río ha denominado "un hiato intericónico y que constituye la elipsis o espacio-tiempo omitido". 35

Las viñetas que encontramos en "La vida en el limbo" generalmente son rectangulares. El historietista utiliza la simetría (seis viñetas iguales en toda la plana); en ocasiones hace uso de cuadros horizontales que cubren todo el carril.

José Luis Diéguez señala que el carácter de verticalidad u horizontalidad de las viñetas puede tener cierto sentido expresivo. Habla de una cierta asociación entre lo horizontal con la tranquilidad, el reposo y la serenidad, y de lo vertical con cierto tipo de intranquilidad, desasosiego y sensación de rapidez.

De manera general, podemos decir que en "La vida en el limbo" hay variaciones en cuanto al tamaño y distribución de las viñetas.

Respecto a las líneas que separan un cuadro de otro, el historietista hace que sus personajes la quiebren, rompiendo la frontera espacial establecida. Este recurso es poco frecuente en su trabajo, pero suele utilizarlo.

LA VIDA EN EL LIMBO



Dimensiones: Aproximadamente un 95 por ciento de la historieta se desarrolla en una página completa; hay ocasiones en las que ocupa dos o una página 3/4.

En "La vida en el limbo" no hay continuidad; la trama inicia y termina en una o dos planas el mismo día. Las soluciones son prontas, no requieren de mucho tiempo por parte del lector. Esto es importante, ya que "la historieta es un arte veloz, que no exige un trazo virtuoso, un argumento complejo ni un humor sofisticado. Está destinado al consumo inmediato". 36

Cartuchos: Para Curiel son "un receptáculo de línea delgada o gruesa, rectilínea o irregular". 37.

El cartucho es el lugar donde se encuentra la voz narrativa.

Ahumada no suele utilizar de manera frecuente la voz en off; aunque cuando llega a usar este recurso, la narración no está enmarcada con líneas, sino dentro de un espacio blanco que da la ilusión de un recuadro.

Diálogos: En "La vida en el limbo" generalmente no hay diálogos, son pocas las ocasiones en las que los personajes entablan una conversación; cuando ésta llega a darse es más que nada un intercambio de palabras corto y seco.

Por lo regular lo que encontramos en los relatos de Ahumada son monólogos, pensamientos o frases que expresan estados de ánimo.

Globos: Gubern define a los globos como una "convención específica de los comics destinada a integrar gráficamente el texto de los diálogos o el pensamiento de los personajes en la estructura icónica". 38

Los globos nos indican que los personajes están hablando, sonando o emitiendo algún sonido por la boca; casi siempre su fondo es opaco.

Los globos que encontramos en "La vida en el limbo" son de estructura oblonga, convencional y de rabillo simple.

El historietista también suele utilizar siluetas algodonosas cuando uno de sus personajes está dormido, cuyo rabillo es en forma de burbuja.

Gubern señala que además de los diálogos; los globos incluyen sonidos inarticulados (auf, brr, of), denominados interjecciones.

Interjecciones: En "La vida en el limbo" encontramos sonidos inarticulados. Algunos de ellos son: el "zzz" que representa los ronquidos de una persona, el "Fiuuu" de qué alivio; el "Ay" de dolor, el "Bruup y Ahhh" de cuando alguien está satisfecho y el "ss tt" de una persona enchilada, entre otros.

Las interjecciones se refieren al material fonético que por medio de la escritura queda fijado en el interior de los globos.

Onomatopeyas: Las onomatopeyas se encuentran entre el texto y la imagen. Para Gubern son "representaciones mediante escritura fonética de ruidos o sonidos animales". 39

En las historietas de Ahumada no son muy frecuentes las onomatopeyas, aunque cuando las llega a utilizar son generalmente: el sonido que produce el timbre de la puerta, el rechinado al frenar un camión, el "ring" del teléfono o de un mensaje; el "clic" de cuando se apaga la luz y el "toc toc" de un llamado a la puerta.

Metáforas visualizadas: Para Roman Gubern las metáforas visualizadas constituyen "una convención gráfica propia de los comics, que expresa el estado psíquico de los personajes mediante signos icónicos de carácter metafórico". 40.

Entre las más comunes encontramos el foco encendido, que expresa una idea brillante, y las estrellas que se ven al recibir un golpe.

Ahumada no suele utilizar metáforas visualizadas de manera frecuente. De vez en cuando usa signos de interrogación y de admiración para indicar perplejidad o sorpresa; y el corazón como símbolo del amor y la pasión, pero sobre todo como metáfora del sufrimiento amoroso.

Signos ilegibles: Un elemento presente en "La vida en el limbo" son "signos ilegibles que designan palabrotas soeces"; es decir, palabras malsonantes que se toman como "groserías".

Entre los personajes que suelen usar este tipo de expresiones encontramos a la joven, al hombre sin rostro, al teporocho y al chafirete.

Este tipo de lenguaje es asociado, generalmente, con seres populares o de clase baja.

Samuel Ramos habla del sentimiento de inferioridad de los mexicanos y de las tendencias irracionales de imitar a otros a través del ejemplo del **pelado**, el arquetipo de todo lo que está mal en lo mexicano. El pelado, dice Ramos, "constituye la expresión más elemental y bien dibujada del carácter nacional. Pertenece a una fauna social de categoría ínfima y representa el desecho humano de la gran ciudad...explosiva...un animal que se entrega a pantomimas de ferocidad para asustar a los de más...cuya situación real en la vida...es la de un cerro a la izquierda". 42

En relación al contenido verbal es importante mencionar que los textos de "La vida en el limbo" están escritos con letra de molde, clara y legible. No hay rebuscamiento en cuanto a parlamentos. Son pocas las ocasiones en las que Ahumada utiliza discursos amplios para contar una historia.

Figuras cinéticas: Las figuras cinéticas son signos utilizados para dar la ilusión de movimiento y de temporalidad. Ayudan a crear un antes y un después.

Para Gubern son "una convención gráfica específica de los comics, que expresa la trayectoria de los móviles. Desde el punto de vista lingüístico, estas huellas de movimiento deben considerarse como una metonimia, que a diferencia de las metáforas visuales no procede del lenguaje verbal, sino de un proceso físico (el desplazamiento), indicado por la señalización del vacío espacial que ha recorrido el cuerpo". 43

Entre las figuras cinéticas que encontramos en la historia están: las huellas del hombre sin rostro que deja al caminar, las líneas punteadas que sigue la huella de una bala, el estallido de luces de un golpe y las ondas creadas en el mar cuando el barco se va.

Impacto: El impacto es uno de los efectos secundarios del movimiento. Ahumada lo utiliza para dar la sensación de choque. Un ejemplo es cuando el hombre sin rostro cae del edificio, rompiendo las líneas de indicatividad de las viñetas, y a su alrededor se forma una especie de estrella, la cual da cierta idea de impacto; otro, son los fragmentos de unos lentes que se rompieron al caer al piso.

Nubes: Las nubes son otro elemento utilizado para crear la idea de movimiento. En algunas ocasiones encontramos en las historietas de Ahumada "nubes" de polvo o de humo, por ejemplo, cuando la muchacha está barriendo y cuando un avión o camión arrancan.

Descomposición visual: Ahumada recurre a la descomposición visual de sus personajes para dar la sensación de movimiento, aunque no de manera frecuente.

Son muchas las imágenes en las que el historietista da la idea de movimiento; al utilizar varios recursos que crean en la mente del lector la sensación de desplazamiento y, con ello, el paso del tiempo y el cambio de espacio; pero sobre todo, la idea de que los actores tienen vida. Los personajes casi siempre están caminando, volando, corriendo, conduciendo un camión o realizando cualquier otra actividad (la vida es transición de acuerdo a estas ideas), por lo que la postura de sus cuerpos es importante.

Los actores se la pasan viajando de un lugar a otro. Desde el punto de vista simbólico y espiritual "el viaje no es nunca mera traslación en el espacio, sino la tensión de búsqueda y de cambio que determina el movimiento y la experiencia que deriva de uno mismo... El viajar es una imagen de la aspiración-dice Jung- del anhelo nunca saciado, que en parte alguna encuentra su objeto". 44.

El hombre sin rostro viaja o desciende, en algunas ocasiones, al infierno. El viajar a este lugar simboliza "el descenso al inconsciente, la toma de conciencia de todas las posibilidades del ser, en lo cósmico y en lo psicológico". 45.

Encuadre: El encuadre es la "delimitación bidimensional de un espacio. Está referida a dos órdenes de espacios distintos: al de la superficie del papel sobre el que se dibuja o imprime la viñeta y el espacio figurativamente representado por el dibujante". 46

La elección de un tipo de encuadre dependerá de la acción del sujeto y de la relación que tiene con el entorno; además, de la importancia dramática de la situación y de algunos elementos estéticos y psicológicos.

El encuadre puede ser desde el punto de vista subjetivo o del personaje, con el que se pretende introducir al lector en la subjetividad de alguno de los actores y, generalmente, es desde una posición insólita; u objetivo, desde el punto de vista del lector.

Ahumada suele utilizar ambos tipos de encuadre en sus historietas.

Angulación: La angulación hace referencia a la incidencia angular del eje del objetivo sobre los personajes. En "La vida en el limbo" encontramos, algunas ocasiones, el ángulo "picado" (cámara alta) y el ángulo "contrapicado" (cámara baja).

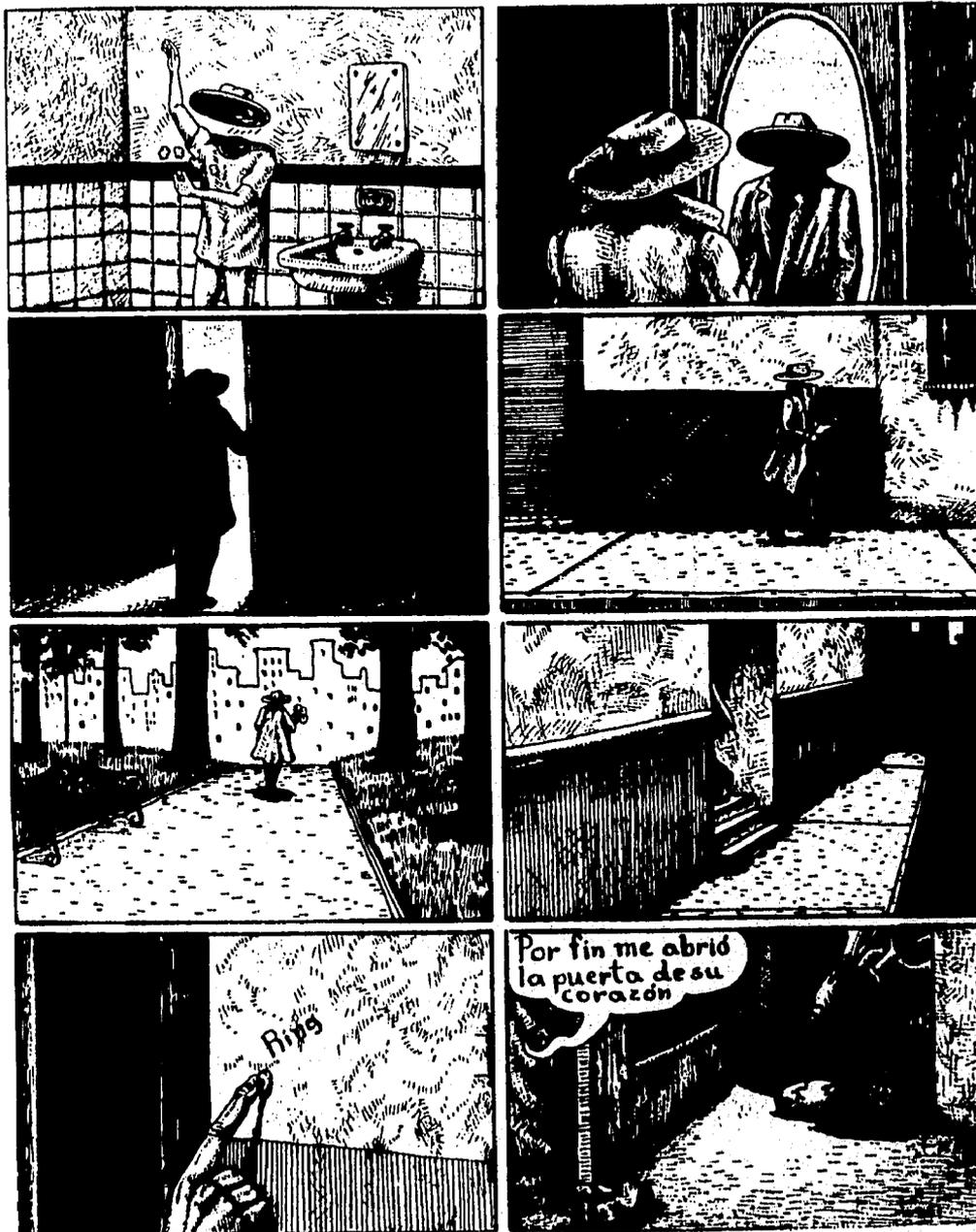
Planos: Como ya sabemos, el dibujo del comic se ajusta a las tomas del lenguaje cinematográfico. Ahumada suele utilizar diversos planos que van desde campos larguísimos hasta planos panorámicos, americanos, de detalle, plano entero y primer plano.

En la historieta juegan un papel importante los planos de detalle.

Planos utilizados en una historieta

- Primera viñeta:** Plano americano: abarca al personaje de arriba de las rodillas a la cabeza.
- Segunda viñeta:** Primer plano: abarca al personaje del pecho a la cabeza.
- Tercera viñeta:** Plano entero: abarca al personaje de pies a cabeza.
- Cuarta viñeta:** Plano general: abarca al personaje y parte del entorno.
- Quinta viñeta:** Plano panorámico: abarca un paisaje y al personaje
- Sexta viñeta:** Plano de detalle: abarca parte de una puerta y el pie del personaje.
- Septima viñeta:** Plano de detalle: toma del timbre y el dedo.
- Octava viñeta:** Plano de detalle: toma de un corazón, un pulmón y parte del pie del personaje.

LA VIDA EN EL LIMBO



Iluminación: Ahumada nos muestra una ciudad nocturna, donde el color blanco significa o representa la luz. En la historieta las fuentes de luz son principalmente la luna, las estrellas y los faros. En ella existe un contraste entre el blanco (iluminación) y el negro (oscuridad). También es posible encontrar imágenes en las que hay una mezcla de luz y sombras.

En algunas ocasiones las sombras son parte importante e independiente en la narración y en otras, son siluetas de los personajes.

Desde el punto de vista simbólico, las sombras son la imagen de la parte maligna e inferior. "En algunos pueblos primitivos está arraigada la noción de que la sombra es un alter-ego, un alma...Jung denomina sombra a la personificación de la parte primitiva e instintiva del individuo".⁴⁷

La iluminación nos permite determinar la importancia que el historietista da a un personaje u objeto; a veces el efecto de luz es directo, otras, a través de puertas o ventanas que representan accesos de luz.

Generalmente el entorno manejado en la historieta es presentado como un espacio sombrío y oscuro, de alguna manera Ahumada asocia los sentimientos deprimentes de los personajes con un ambiente caliginoso.

La luz, desde el punto de vista simbólico, es la manifestación de la moralidad y de la intelectualidad. La luz es fuerza creadora, energía e irradiación.

Montaje: El montaje del comic está basado en la selección de espacios y de tiempos significativos, "articulados entre sí para crear una narración y un ritmo adecuados durante la operación de la lectura".⁴⁸

El montaje se logra a través de la "contiguidad de los cuadros, por el empleo de disolvencias (a negro, a blanco) o por la combinación de ambas y por la narratividad de la historieta".⁴⁹

El relato se articula a través de la yuxtaposición de viñetas. La conexión de la primera con la segunda, y así sucesivamente, puede ser lógica o arbitraria.

Para Gubern las formas peculiares de enlace lógico de dos viñetas consecutivas son los fundidos, los espacios contiguos, los cartuchos, las apoyaturas y los textos en off.

La conexión de viñetas mediante espacios contiguos crea la ilusión de continuidad espacio-temporal en la acción al mostrar en viñetas sucesivas espacios que se suponen contiguos.

El fundido consiste en una "alteración progresiva de los valores tonales de la imagen en viñetas sucesivas". 50

La apoyatura es un texto que cumple la función de explicar o aclarar el contenido de la viñeta, facilitar la continuidad entre dos viñetas o reproducir el comentario del narrador.

El cartucho es una apoyatura ubicada entre viñetas consecutivas. "Son una verdadera pieza de montaje, cuya función es más la de *enlazar* que la de ofrecer un comentario redundante" 51.

En "La vida en el limbo" el montaje se logra a través de la contiguidad de las viñetas, del uso de apoyaturas y cartuchos; y, a veces, con disolvencias de blanco a negro o viceversa.

Estructuras espaciales del montaje.

"En relación con un mismo espacio representado en dos viñetas, una forma característica de montaje consiste en la variación de la amplitud del encuadre, a fin de obtener una ampliación o bien una concentración del tema representado". 52.

Ahumada suele utilizar este recurso en "La vida en el limbo".

Estructuras temporales y psicológicas del montaje.

Las estructuras temporales y psicológicas del montaje están ligadas a las estructuras espaciales.

Aquí entran el **flash-back** (evocación del pasado) y el **flash-forward** (anticipación del futuro).

Para Gubern estos procedimientos narrativos están justificados en calidad de vivencias, pensamientos o relatos de un personaje (psicológico), pero también pueden ser recursos del autor para dar información al lector sobre el pasado de los actores o lo que les va a ocurrir.

Estos recursos no son frecuentes en las historietas de Ahumada.

Montaje en una historieta de Ahumada

De la primera viñeta a la quinta, además de los espacios contiguos, existe un enlace a través de la imagen del estambre con el que la anciana está tejiendo un suéter.

El primer cuadro, además, está unido con el segundo por una parte de color negro que indica la secuencia de la primera a la segunda imagen.

En la tercera y cuarta viñetas se muestra un mismo espacio, por lo que el montaje se logra gracias a la amplitud del encuadre y posteriormente a la concentración, que nos permite ver de cerca la puerta de la habitación o la entrada.

La cuarta y quinta viñeta están enlazadas a través del acercamiento a la imagen de la joven.

Por último, el quinto cuadro está enlazado con el sexto gracias al texto con el que se concluye a su vez la historia.

LA VIDA EN EL LIMBO



Capítulo III

Recorrido por "La vida en el limbo".

3.1 Situaciones y roles temáticos.

En "La vida en el limbo" encontramos episodios de la vida cotidiana vistos de manera novedosa. Ahumada presenta, por lo general, situaciones disyuntivas apoyadas en "referentes que forman parte del mundo de los lectores" 53., cuyos finales no son felices ni satisfactorios, sino inesperados y sorprendidos con inducción a cuestiones existenciales. **Son finales divergentes porque los personajes no obtienen lo que desean, no logran realizar sus sueños o pierden lo poco que les quedaba (un recuerdo) o lo que creían haber encontrado.**

Los relatos, por lo tanto, terminan en forma melancólica y, a veces, trágica, tanto a nivel icónico como verbal.

Al leer la historieta es común encontrarnos con situaciones referentes a conflictos emocionales. El autor habla de experiencias que no satisfacen la expectativa inicial de sus personajes, ya que no soluciona las crisis depresivas en las que se encuentran sino que los ubica nuevamente en la soledad, en un túnel sin salida, en ese limbo al que se refiere.

Ahumada pone especial énfasis en los finales de sus historietas al darles un matiz real. Los relatos terminan con frases desoladas y sin ninguna esperanza para el personaje.

-- "Siempre que muero un poco pierdo un recuerdo"

-- "En la mañana desayuno soledad"

-- "En el mar de los sueños se pescan ilusiones perdidas".

-- "Esta noche me cobijo con mis lágrimas".

-- "La tristeza se me escurre".

-- "Que soledad tan inmensa hay en la cantina".

Roles temáticos

Los principales temas abordados en "La vida en el limbo" son: la vida cotidiana, la ciudad y todo lo que ocurre en ella. Ahumada aborda principalmente situaciones relacionadas con la vida sentimental del individuo urbano popular.

Maneja temores, frustraciones y dolor, pero no como sensaciones terribles o excepcionales, sino como algo natural de la existencia. No muestra el miedo a la muerte sino la incertidumbre ante ella; o el temor a la soledad, sino la aceptación y convivencia con ella, ya que los actores siempre están solos física y moralmente.

El amor-desamor es uno de los principales roles temáticos, como parte de la vida y como parte de la muerte.

3.2 Actores.

Los personajes de la historieta tienen sus raíces en la cultura popular, representan a un sector "marginado" que habita la ciudad.

Al leer "La vida en el limbo" conoceremos al "pachuco cósmico" y a un hombre "de pocas palabras y sin rostro, reducido a un sombrero y una gabardina," dos personajes que pueden ser confundidos. El primero tiene rasgos indígenas bien definidos; se caracteriza por traer un penacho en la cabeza y los ojos pintados de negro, a manera de tatuaje; y el segundo, no tiene identidad.

También encontraremos a una muchacha de belleza sencilla, a la anciana (abuela de la joven), al Chafirete fantasma, al teporocho llamado "Luzbel", al astronauta y al anciano.

De los actores mencionados, los que aparecen con mayor frecuencia son el "hombre sin rostro" y la muchacha. De una muestra de 100 historietas, el primer personaje aparece un 61 por ciento, la joven un 23 por ciento; el pachuco cósmico 2 por ciento, el Chafirete 3 por ciento, el teporocho 2 por ciento, el astronauta 6 por ciento, la anciana 2 por ciento y el anciano 1 por ciento.

Tomando en cuenta la constante presencia del "hombre sin rostro" en la historieta surge una interrogante: ¿Por qué utilizar como actor principal de "La vida en el limbo" a un ser sin rostro, sin identidad?

Porque al no tener rostro puede generar identificación con cualquiera de nosotros y, quizá, porque se pretende reflejar a un tipo de mexicano a través de esa imagen que responde a nuestros cuestionamientos: ¿Quiénes somos?, ¿qué queremos? y ¿hacia dónde vamos?; o simplemente se toma como un icono relacionado con la mexicanidad.

Si recordamos que Octavio Paz concibió al pachuco de los años cuarenta como "una figura portadora del amor y la dicha o del horror y la abominación... como un ser que parece encarnar la libertad, el desorden y lo prohibido, algo que debe ser suprimido o con quien sólo es posible tener contacto a escondidas"⁵⁴; podemos establecer un tipo de relación entre el personaje de la historietita y el pachuco del que habla el escritor, visto como un componente nostálgico de nuestra cultura, ya que el "hombre sin rostro" siempre está buscando el amor y, generalmente, su vida transcurre de noche y en secreto.

La imagen del pachuco refleja aspectos culturales de lo mexicano. Claudio Lomnitz, antropólogo, señala que en "México el anhelo popular por el orden (que se refleja en los nuevos movimientos sociales, la mayor parte de los cuales son reconstitutivos y no tanto iconoclastas) y que mana al menos en parte de una modernidad que no ha acabado de llegar, contribuye a la masificación de un status quo conservador", por lo tanto, dice que el análisis que hizo Paz de la "iconografía" del pachuco en los Angeles está equivocado: "el pachuco de los años cuarenta no era un extremo mexicano, era un mexicano vuelto iconoclasta por la dinámica cultural de Estados Unidos -hoy día tenemos a ese iconoclasta vuelto moda, y hasta establishment".⁵⁵

En el cine la imagen del "pachuco" aparece desde los orígenes de la cinematografía en Norteamérica, a principios del siglo XX, pero éste no fue representado adecuadamente, ya que siempre estuvo "encasillado en los personajes del grasoso, el bandido o la mujer fatal"⁵⁶.

En el caso de Hollywood, "las imágenes negativas del chicano se basaron en estereotipos y falsas premisas que circulaban en la cultura popular y en algunos estudios académicos de corte racista".⁵⁷

En el cine mexicano "las imágenes iniciales del chicano estuvieron basadas en la opinión pública mexicana hacia sus compatriotas al Norte del Río generadas a partir del fenómeno de emigración masiva durante las dos primeras décadas del siglo XX".⁵⁸

En este sentido, las películas mexicanas mostraban resentimientos, prejuicios y estereotipos que se institucionalizaron en los años veinte y treinta en nuestro país, y que generaron el uso de ciertos nombres y adjetivos como "pocho" para denominar a los mexicanos emigrantes.

Germán Valdés "Tin-tán" fue un cómico que llevó la imagen del pachuco al cine. "Asumir el papel de pocho permitía a Tin-tán hacer sus contribuciones particulares, desde un ángulo fresco e irreverente, a la cuestión de la identidad tan discutida en aquellos años". 59

Carlos Monsiváis comentó que "en la capital de los años cuarenta *Tin-tán*, triunfalmente se vuelve un arquetipo del pocho, categoría entonces demonizada en lo lingüístico y en lo social". 60.

De manera general, ésta es la visión que se tenía de los pachucos durante esos años. Actualmente cineastas chicanos como Edward James Olmos (Santana ¿Americano yo?) y Daniel Valdés (Zoot Suit) han intentado desmitificar el concepto y la imagen que se tiene del chicano.

Volviendo nuevamente con el personaje sin rostro: ¿por qué este actor está reducido a un sombrero y una gabardina, a un espíritu disfrazado de pachuco?.

Porque, como ya señalamos, Ahumada intenta rescatar los fantasmas del pasado; y el pachuco forma parte de los recuerdos, de una generación y de una época relacionada con nuestra sociedad. También, quizá, porque los pachucos, según Octavio Paz, al igual que las almas, no pertenecen a ninguna sociedad o están al margen de ella; no tienen religión ni costumbres. Al personaje de la historieta sólo le queda "un alma a la interperie, inerte ante las miradas; y representa el estado de espíritu o ausencia de espíritu" 61. Y por su parte, las ánimas son de viento, son espíritus sin ojos y sin dientes.

De alguna manera, el que el hombre sin rostro sea un ánima, representa por una parte "la muerte"; y por otra, la tradición y las creencias religiosas sobre la existencia de almas y de su vagabundear eterno por la tierra; es decir, la idea sobre la prolongación de la vida después de la muerte en condición de espíritus.

La muchacha es el segundo personaje que aparece con más frecuencia en "La vida en el limbo", ella es la personificación de la imposibilidad amorosa.

3.2.1 Relación sujeto-objeto de deseo-oponente.

Los sujetos son los personajes que forman parte de "La vida en el limbo".

El objeto de deseo por el que viven y luchan los actores es el amor, la búsqueda y el encuentro del mismo. En la historieta este sentimiento se toma como la necesidad de los personajes.

La "mujer de belleza sencilla y casi abstracta", como define García Valdés a Rosa Tecate, representa el objeto de deseo de los actores.

El oponente se manifiesta en forma de pobreza, aislamiento e incomunicación. El oponente, en este caso, es el entorno, el contexto social.

No podemos hablar exactamente de un tipo de relación entre los personajes y, ante esta situación, resulta casi imposible que alcancen su objeto de deseo, ya que los encuentros no se dan o son rotos de alguna manera.

A veces los actores se encuentran, pero sólo intercambian un par de palabras, lo que hace que éste sea efímero y constituya la ratificación de la soledad como condición aceptada y prácticamente infranqueable.

En el caso del "Hombre sin rostro", el encuentro con el amor nunca se da, siempre es rechazado; en su vida sentimental lo único que existe es la negativa de la otra persona, un "no" irrevocable. Tal vez por eso "bebe hasta caer en la muertevida de las depresiones alcohólicas" 62. Parece ser que este actor sólo vive de recuerdos o encuentros imaginarios que son rotos por algo o por alguien; a pesar de ello, es un personaje que no deja de buscar el amor, aunque los resultados sean siempre insatisfactorios.

La muchacha, en contadas ocasiones tiene vínculos con un hombre (que aparece de vez en cuando en la historieta). De alguna manera ella sí alcanza su objeto de deseo, sin embargo, el encuentro es efímero y termina en desencuentro, porque la mayor parte del tiempo está sola, a veces triste, ilusionada o llorando.

El pachuco cósmico y el teporocho se la pasan en la cantina o bajo los efectos del alcohol en la calle. Tal parece que sus objetos de deseo fueran la evasión de la realidad.

De los ancianos quizá el objeto de deseo, más que el amor, es la muerte.

El astronauta el objeto que anhela es viajar, transportarse a otras galaxias para descubrir a través de sueños y realidades un nuevo mundo.

El entorno juega un papel importante en la historieta, sobre todo si tomamos en cuenta que es lo que impide a los actores lograr lo que desean.

"Los seres humanos moran en un medio ambiente que a la vez los sostiene y los amenaza". 63. Tomando en cuenta lo anterior, podemos decir que la pobreza y el aislamiento en que viven los actores hace que no exista comunicación entre ellos. Cada uno se mantiene al margen de los otros y, en general, de la sociedad. Están tan encerrados en su mundo y en su soledad que se olvidan de la existencia de otros.

En la historieta no existen muchos lugares de encuentro, ya que los actores viven aislados. Es lo mismo que pasa en la actualidad, como señala Mabel Piccini al referirse a las zonas conurbanas de la Ciudad de México: "Asistimos a nuevas formas de desarraigo y a la lenta desarticulación de buena parte de los espacios tradicionales de encuentro colectivo, espacios que no sólo se ligaban a lugares públicos y gregarios, como ejemplo, fiestas vecinales, celebraciones religiosas, intercambios coloquiales entre el vecindario, compra-venta en los tianguis, reuniones en los parques, encuentros en cantinas y cafés, sino que constituían la base de orientación y de permanencia de las diferentes comunidades en el territorio". 64.

Si en "La vida en el limbo" los únicos lugares de encuentro son la taberna (en el caso de los hombres) y el hotel de paso (en el caso de las parejas) o algunos locales de reparación, los actores no van a lograr sus objetivos, únicamente entrarán en un estado de conflicto emocional, "este detrimento puede ser en gran parte el producto de condiciones externas (del medio), o bien, ser interno, surgiendo principalmente del estado emocional y mental del individuo. Las frustraciones externas son inevitables, porque siempre existen ciertos factores en la situación de una persona que no le dejan lograr plenamente lo que desea". 65

Si no existe un tipo de relación comunicativa entre los personajes, no podemos hablar de una correspondencia de afecto.

Generalmente, Ahumada maneja en su historieta, como señalamos con anterioridad, los no lugares que se traducen como espacios del anonimato que delatan "la ausencia de un lugar que permita la interrelación y que trastoca de manera fundamental las instituciones y las formas tradicionales de convivencia". 66

Los actores de "La vida en el limbo" siempre buscan un encuentro con su objeto de deseo. Erich Fromm dice que los individuos tratan de estar cerca de los demás porque se sienten y permanecen solos, con un sentimiento de inseguridad, de angustia y de culpa que surge siempre que es imposible superar la separatividad humana. Señala que nuestra civilización "ofrece muchos paliativos que ayudan a la gente a ignorar conscientemente esa soledad: en primer término, la estricta rutina del trabajo burocratizado y mecánico, que ayuda a la gente a no tomar conciencia de sus deseos humanos más fundamentales, del anhelo de trascendencia y unidad. En la medida en que la rutina sola no basta para lograr ese fin, el hombre se sobrepone a su desesperación inconsciente por medio de la rutina de la diversión, la consumición pasiva de sonidos y visiones que ofrece la industria del entretenimiento; y además, por medio de la satisfacción de comprar siempre cosas nuevas y cambiarlas inmediatamente por otras".⁶⁷

Estas expectativas no se encuentran en las historietas de Ahumada, por lo que las actitudes y actividades de los personajes no hacen sino reafirmar el vacío en el que se encuentran.

Algo interesante es el hecho de que en "La vida en el limbo" no se aborda la vida laboral ni tampoco participan niños como personajes importantes. Esto se debe a que, generalmente, el tipo de sentimientos y pasiones relacionadas con el amor, la soledad, la tristeza y la melancolía son característicos de los adultos. En la historieta sólo en dos ocasiones aparecieron niños, en una, cuando uno tenía sentimientos de culpa por haber herido a la joven con una pistola y en otra, la imagen de una niña brincando la cuerda que representaba la infancia de la anciana.

Fromm señala como una de las características de la naturaleza humana que el hombre "encuentra su felicidad y realización plena de sus facultades únicamente en relación y solidaridad con sus semejantes" ⁶⁸; deduciríamos que en la sociedad presentada por Ahumada no se favorece esa relación.

3.2.2 Móviles de acción.

Toda persona, a lo largo de su vida, está empujada por deseos que piden ser satisfechos. Nunca se está conforme del todo.

En "La vida en el limbo" se muestra una continua lucha, no por la seguridad económica o por el alimento sino por el amor.

Daniel Prieto plantea dos cuestionamientos referentes a la actitud de los personajes en un relato: ¿por qué actúan los personajes?, ¿qué se predica de sus actos y de sus modos de ser y sentir?. En toda narración se atribuye una cierta causa a la conducta de cada actor.

Claude Bremond reconoce tres móviles fundamentales: el hedónico, el pragmático y el ético.

Para Snygg y Combs, desde el punto de vista del sujeto, la conducta es causada. Tiene un propósito, siempre hay una razón. "Algunas veces son las razones vagas y confusas; en este caso la conducta suele ser vaga e incierta; "69 mientras que en otras, el significado es claro y definido.

Tomando en cuenta lo anterior podemos decir que el que el "Hombre sin rostro" se encuentre constantemente en las tabernas se debe a depresiones e insatisfacciones amorosas. Estaríamos hablando de un móvil pragmático: él bebe porque su vida sentimental es un fracaso al tener, más que encuentros, desencuentros con el amor.

El pachuco cósmico, generalmente, se la pasa en las tabernas bajo un estado de inconsciencia por el alcohol. Tal vez él bebe porque le gusta, si esta suposición es correcta estamos ante un móvil hedónico; situación semejante a la del teporocho, aunque este último tome, además, por desesperación.

Hablando en forma general respecto a las actitudes de los actores podemos decir que casi siempre es de depresión y, algunas veces de ensoñación; comportamientos que los lleva a experimentar actos suicidas (en el caso del "Hombre sin rostro").

Cuando este personaje se lanza al vacío desde un edificio en busca de la muerte (aunque ya está muerto) estamos ante lo que Freud denomina "instinto destructivo", que representa el deseo de aniquilar, llegando al extremo de destruirse a sí mismo mediante la muerte.

El móvil que lleva al "Hombre sin rostro" a asumir tal actitud es el principio hedónico; aquel en "donde las tensiones fisiológicas y mentales conducen a la conducta que haya de acarrear el mayor placer".

El comportamiento de la joven está regido por los principios hedónico y ético, porque ella tiene encuentros amorosos con su pareja y porque realiza los quehaceres de su casa para ayudar en algo a su abuela.

Otro de los actores que tiene una conducta ética es "El Chafirete fantasma", quien trabaja en un camión para ofrecer un servicio a los demás, pero se trata de un servicio "esotérico", no va de acuerdo a fines de este mundo, ya que conduce a lugares sorprendentes. A través de los sueños o de la muerte lleva a los pasajeros a su destino.

"El Chafirete fantasma sale a recoger todas las almas que mueren junto con el año viejo".

3.2.3 Valores manejados y preocupaciones manifiestas por los actores en la historieta.

"El individuo pertenece a una época, y como ser social se inscribe siempre en la malla de las relaciones de determinada sociedad; se encuentra inmerso en una cultura dada de la que se nutre espiritualmente y su apreciación de las cosas o sus juicios de valor, se ajustan a pautas, criterios o valores que él no inventa o descubre personalmente y que tienen, por lo tanto, una significación social".⁷⁰

Ahumada muestra parte de la realidad interior de individuos populares, dando un sello personal a su historieta al utilizar íconos y textos para poner de manifiesto una preocupación constante, a través de los conflictos de sus personajes, sobre la existencia del hombre; siendo quizá lo más interesante de su propuesta la representación gráfica que hace del sufrimiento, de la soledad, de la muerte, de la vida y de la imposibilidad amorosa.

En la historieta se le concede un valor especial al amor y a la soledad, ya que representan el motor de la vida de los actores y los estados en los que comúnmente se encuentran en algún momento de su existencia.

En la historieta: el amor tiene relación con la libertad ante el desencuentro entre los actores y la inexistencia de compromisos amorosos, filiales, familiares o laborales.

Los actores no tienen trabajo, viven solos y transitan por las calles solos. El "hombre sin rostro" y la joven "no están sujetos a la gravedad, pueden caminar y volar, desplazándose libremente entre las tabernas y las constelaciones", ⁷¹ incluso, pueden atravesar las paredes por la condición de espíritu que tienen.

Entre los valores manejados por Ahumada en "La vida en el limbo" no se encuentran la productividad, la competitividad ni el éxito.

Vivimos en un mundo de constantes cambios, donde la "realidad cotidiana se ha deteriorado agudamente en los últimos años" 72; donde abunda el aislamiento, la apatía, la aspiración a mejores niveles de vida y donde los individuos enfrentamos in finidad de problemas reales e imaginarios. En este contexto nada suena más cursi que hablar de amor, pero aún así, Ahumada presenta historias referentes a este tema.

A través de sus publicaciones intenta llegar a los sentimientos del lector y sacarlos a flote, para que luche no sólo por el logro de ilusiones sino para que trascienda la soledad en la que vive, ya que "cada alma está especialmente construida para la soledad". 73.

Tomando en cuenta las intenciones de Ahumada, podemos decir que sus historietas son de los textos que invitan a la lectura porque contienen aspectos que intervienen tanto en la vida del emisor como en la de los receptores.

Hablar de "La vida en el limbo" es hablar de intereses afines, de sentimientos en común, de textos en los "que hay deseos recíprocos". 74.

Cuando hablamos de valores, tenemos presentes la utilidad, la bondad, la belleza, la justicia, etc., así como los polos negativos correspondientes: inutilidad, maldad, fealdad e injusticia". 75.

En "La vida en el limbo" se manejan principalmente valores morales (amor, bondad), dejando a un lado la posición social, el progreso profesional, el dinero y los bienes materiales, ya que los personajes no pueden acceder a ellos por vivir al margen de la sociedad.

En las historietas de Ahumada un valor que se pretende alcanzar a través del amor es la felicidad. Adolfo Sánchez Vázquez señala que la felicidad "no puede desligarse de ciertas condiciones sociales que la acercan o la alejan para amplios sectores de la sociedad. Los hombres no pueden ser felices en la miseria, la explotación, la falta de libertades políticas, la discriminación racial". 76.

En este sentido, podemos decir que los actores de "La vida en el limbo" no pueden disfrutar de una felicidad plena por la situación económica en la que se encuentran y por los fracasos amorosos que tienen.

"Partiendo de la imposibilidad de alcanzar la verdadera felicidad aquí en la tierra, la ética cristiana traslada su consecución a un mundo ultraterreno, la felicidad sólo puede obtenerse en el cielo como una compensación a la infelicidad terrena. De este modo, una felicidad ideal e ilusoria viene a sustituir a la felicidad mundana y real".⁷⁷

Tomando en cuenta ésto, el hombre sin rostro es la representación de ese ser que no consiguió la felicidad en vida, por eso la busca después de muerto; aunque no en el cielo sino aquí en la tierra. El es alguien que "no puede ser suicida porque ya está muerto. No puede odiar, pero sí ama, de una manera constante y más allá de la muerte"⁷⁸. Es un alma que siempre anda en busca del amor, de lo que ese sentimiento puede traer consigo, aunque a él más que alegría le trae decepciones.

Ahumada, entonces, retoma aspectos de la vida para mostrarlos en su historieta; representa esa cotidianidad de la que habla Agnes Heller en donde "el hombre participa con todos los aspectos de su individualidad, y en donde se ponen en obra todos sus sentidos, todas sus capacidades intelectuales, sus habilidades manipulativas, sus sentimientos, sus pasiones e ideología".⁷⁹

El historietista busca de alguna manera que los valores no sean destruidos completamente, ya que en nuestra vida cotidiana "vemos irrumpir nuevas formas de valorar nuestra existencia personal, familiar y colectiva. Todo se convierte en competencia, el mercado y los medios de comunicación nos dicen qué hacer y cómo comportarnos. Todo se privatiza, se privatizan nuestras aspiraciones, nuestros deseos, nuestras necesidades".⁸⁰

En este sentido, la posición de Ahumada es humanista, desencantada y melancólica; humanista porque se funda en el hombre, en su situación y en su destino.

Para Fromm los juicios de valor de la Ética Humanista radican en las posibilidades de la existencia del hombre, y sólo poseen significado en relación a ella. "La Ética Humanista se funda en el principio de que *bueno* es aquello que es bueno para el hombre y *malo* lo que le es nocivo, siendo el único criterio de valor ético el bienestar del hombre".⁸¹

Según Fromm los valores supremos de la Ética son el amor por uno mismo y la afirmación que tiene el hombre de su verdadero yo. Para él la capacidad de amar que tiene el hombre lo faculta para atravesar el muro que lo separa de otras personas.

En una época donde la tecnología ha acaparado en gran medida los sentidos de las personas, "La vida en el limbo" se presenta como un medio que defiende los valores, porque muestra emociones humanas.

Personalidad interna de los personajes.

Los rostros, las actitudes, los gestos y los pensamientos definen a los actores como seres existencialistas. Siempre se sienten y están solos, cuestionándose sobre su vida, el amor y la muerte.

Tienen frustraciones, penas y fuertes depresiones al no satisfacer sus deseos. Esta conducta es característica del "Hombre sin rostro", quien continuamente tiene intensos deseos suicidas, y de la muchacha, quien padece fuertes crisis de llanto y desesperación.

Los actores de la historieta siempre están alterados, sus emociones son muy fuertes, lo que los lleva a estados anímicos melancólicos. Borges decía que "la vida de un hombre es significativa solamente en el instante mismo en que se altera, porque sólo en el acto insólito se define su existencia, su misma corporeidad y hasta se legitima su desaparición". 82

Los personajes de Ahumada están rodeados de recuerdos y sueños, son seres "melancólicos con un dolor de vivir o de estar muertos" 83, quizá por eso son seres de pocas palabras.

La muchacha y el hombre sin rostro experimentan un tipo de amor sentimental denominado por Fromm como "abstractificación", en donde "la pareja se siente conmovida por los recuerdos de su pasado amoroso o por las fantasías de su amor futuro. Sea que el amor se experimente substitutivamente participando en las experiencias ficticias de los demás, o que se traslade del presente al pasado o al futuro, tal forma abstracta y enajenada del amor sirve como opio que alivia el dolor de la realidad, la soledad y la separación del individuo". 84

Forma de hablar de los personajes.

La cualidad que tienen algunos de los actores de la historieta es hablar como poetas, y es a través de la poesía que nos cuentan sus penas y decepciones amorosas. Su recorrido y estancia en la tierra, en la ciudad, consiste en dejar huella de sus estados anímicos y de su forma de pensar y vivir.

El que utilicen un lenguaje "poético" no significa que se alejen o prescindan de palabras populares. Tanto el hombre sin rostro como la muchacha y el chafirete dicen frases malsonantes, aunque generalmente sus pensamientos son expresados a través de la poesía.

- "Siempre viajo de noche, porque de día el sol evapora mi alma. Prefiero los besos que saben a sueño, a los que destilan luz. Pero en la oscuridad siempre olvido algo. Dejé mi infancia en una azotea, en un hotel mi cepillo de dientes y mis dientes, y en tu casa se quedó mi corazón".
- "La soledad me come, pero aún así espero escucharte".
- "Hay lugares donde no me encuentra la locura".
- "Me gusta ver pasar los sueños colectivos".

3.3 Ambiente.

Daniel Prieto señala que "no cualquier personaje se mueve en cualquier ambiente, no cualquiera tiene acceso a ciertos objetos. Existe, en primer lugar, según lo que se predica del personaje, una cierta congruencia con los objetos y los espacios". 85.

3.3.1 Espacialidad.

"El escenario en que se mueven los personajes es el limbo, el purgatorio, que es acaso en único sitio al que tenemos derecho y que ya ocupamos desde ahora". 86

Este escenario nos remite a la tierra, al espacio en el que transcurre nuestra existencia; con todos los buenos y malos momentos que ella implica. Aunque, más que la tierra, el limbo es la ciudad, las zonas aledañas al círculo ciudadano.

La ciudad presentada por Ahumada es un espacio silencioso y desolado, tanto como la vida de sus personajes, donde lo que abunda es "la inexplicable ausencia de ruidos". 87. Generalmente, los actores transitan por lugares solitarios en los cuales es difícil la interrelación.

En este sentido, podemos decir que la historieta es eminentemente urbana, ya que el historietista mueve a sus actores no en lugares abstractos, sino en zonas populares; en lo que se ha denominado la **mancha urbana**. No presenta los centros de poder como son: Los Pinos, la televisión, la Bolsa Mexicana de Valores o grandes y modernos centros comerciales, museos y teatros, sino partes de una ciudad pobre donde abunda el anonimato, las callejuelas por donde pasa el camión, los puestos de tacos y los hoteles de paso.

3.3.2 Temporalidad

La trama de la historieta se desarrolla de noche, siempre es de noche en el mundo de Ahumada, por eso son tan importantes los sueños, las estrellas y la luna; porque representan, por un lado, la ilusión y, por el otro, la soledad y la oscuridad en la que se encuentran los actores.

En diferentes culturas se ha relacionado el color negro con la tristeza, el llanto, el luto y la maldad. En la mitología griega la primera realidad era la oscuridad, de ella nacía el caos. Para Leopoldo Lugones, el negro es el color natural del luto, puesto que lo es de la noche, de la disminución vital y del sueño, hermano de la muerte.

Es significativo que todo ocurra de noche, porque, de alguna manera, se trata de mostrar un espacio oscuro, el mundo y la vida de los seres marginados y, junto con él, la realidad que se oculta bajo la luz de la modernidad y del consumismo. Se trata de presentar el lado sombrío de la sociedad, la parte negra del D.F.

Los actores de la historieta viven su presente con recuerdos (pasado) y con sueños e ilusiones (futuro). "Si decimos que el yo es presente, el tú pasado y él, futuro"⁸⁸; entonces en "La vida en el limbo" predomina el presente porque los personajes narran en primera persona.

Tomando en cuenta las imágenes, Roman Gubern señala que "las artes icónicas expresan siempre el presente (presencia) que es contemplado en cada momento. El único tiempo verbal del lenguaje icónico es el presente del indicativo".⁸⁹

En sus historietas Ahumada presenta las etapas de la vida a través de sus personajes, podemos hablar entonces del manejo de la temporalidad a través de la niñez, como símbolo del futuro; de la juventud, como símbolo del presente, y de la vejez, relacionada con el pasado.

3.4 Estilo

Roland Barthes decía que "la eficacia de un mensaje (su capacidad de atraer; de convencer, de maravillar, de seducir, de divertir...) se juega con los detalles. Son éstos los que visten a un personaje, a una situación, a una acción".⁹⁰

3.4.1 Usos del lenguaje: lo visual y los diálogos.

El lenguaje utilizado por Ahumada no está restringido, ya que no se apegaba al establecido y manejado por las historietas actuales. Predomina el estilo directo, en el que encontramos generalmente monólogos.

A veces los parlamentos son cortos, ocupan sólo una viñeta; hay ocasiones en las que el historietista utiliza únicamente imágenes, y otras en las que los textos se encuentran en cada cuadro.

En "La vida en el limbo" encontramos una serie de términos populares y otros que no son de uso cotidiano, combinados con imágenes sencillas y llamativas, con lo cual busca una revalorización de los elementos de la cultura mexicana a través del ámbito intelectual.

"Ahumada ha renunciado al humor y sus anécdotas, aunque sencillas, están dotadas de una particular tensión poética". 91.

Para Jaime Sabines la poesía es un destino, algo que se hace fundamentalmente con palabras y con emociones. La poesía transmite sentimientos, vivencias y estados de ánimo, y es en este sentido que la utiliza Ahumada para comunicarnos a través de ella lo que siente y lo que observa.

"La vida en el limbo" es una historieta que está emparentada con la literatura porque busca una aproximación a la realidad social concreta.

En cuanto al aspecto visual, el historietista concede un valor especial a las imágenes, un valor de sentido y expresión, ya que a través de ellas muestra los sentimientos de sus personajes. En muchas de sus publicaciones transporta las sensaciones físicas o espirituales a un estado material, por ejemplo cuando el hombre sin rostro señala: "pero mis ojos son desiertos cuando no te veo" y el ícono se reduce a dos ojos sin pupilas ni iris, sólo con la esclerótica en forma de paisaje desértico.

En "La vida en el limbo" encontramos desde imágenes sencillas, que nos remiten a ciertos lugares, hasta dibujos que nos connotan diferentes significados.

Algo característico de su trabajo es que maneja órganos y partes del cuerpo humano. Le concede mucha importancia a la cara, ojos, boca, manos, pero sobre todo al corazón.

Tomando en cuenta lo anterior, podemos decir que los usos que hace del lenguaje son el poético y el lúdico, ya que la historieta tiene una gran carga de subjetivismo y expresividad.

El lenguaje y las imágenes son muy emotivos, están centrados en los emisores, en lo que sienten, y constituyen el medio a través del cual manifiestan sus sentimientos.

Análisis de una historieta

Título: "La vida en el limbo"

Autor: Manuel Ahumada

Personajes: El hombre sin rostro

Primera viñeta

Parte de la mano derecha, específicamente la muñeca. Trae un reloj que en lugar de números tiene un corazón.
El fondo de la viñeta es negro.

Texto

"Padezco del corazón"

La frase está en un recuadro.

Segunda viñeta

Encontramos una cuchara y una botella de cerveza.
Fondo de la viñeta blanco

Texto

"Por eso fumo, bebo y no tomo café"

Tercera viñeta

Un sombrero y una gabardina (imagen del hombre sin rostro)
Del pecho sale un ave que se lleva una arteria del corazón con su pico.
Fondo de la viñeta negro.

Texto

"Los dolores son muy agudos"

Cuarta viñeta

Una taza, dentro de ella hay una flama.
El fondo de la viñeta es negro.

Texto

"Sólo me calman infusiones de flores de pensamiento y hojas de no me olvides".

Quinta viñeta

En el piso y en la esquina está tirado un muñeco de trapo con alfileres clavados en el cuerpo.

Texto

"Los doctores dicen: no es cáncer ni un ataque al miocardio, tampoco insuficiencia coronaria"

Sexta viñeta

Un corazón abarcando casi toda la viñeta. Tiene tatuada la palabra "No" en el centro. Fondo de la viñeta negro.

Texto

"Pero sigo enfermo con un No cortando el corazón."

En la historieta encontramos seis viñetas iguales en cuanto al tamaño y distribución. Generalmente se utilizan planos de detalle.

Análisis de las oraciones

La primera oración está centrada en el sujeto, en tanto paciente de algo. Está narrando una situación de enfermedad. Se trata de una situación desagradable si tomamos en cuenta que el padecer del corazón es grave.

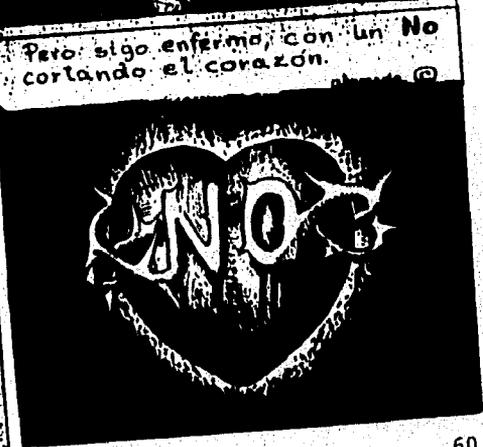
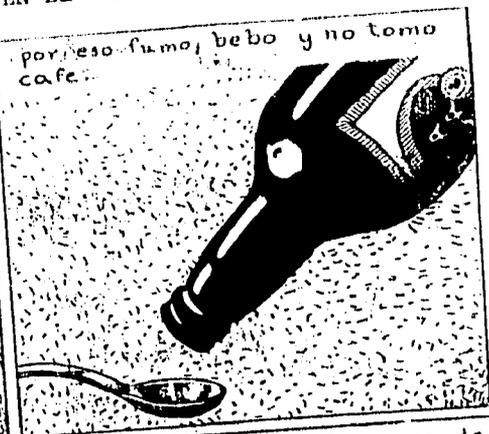
La segunda frase está relacionada con el sujeto en cuanto a ciertas actitudes o actos que realiza. La situación es ambivalente.

La tercera está centrada en el sujeto en cuanto a los efectos de su enfermedad. Tenemos el empeoramiento de la situación inicial al presentarse los efectos de la enfermedad.

En la cuarta existe una relación entre el sujeto y los objetos (flores) que le ayudan a calmar sus dolores. Hablamos de una salida de la situación inicial por mejoramiento. Los dolores son calmados con té.

En la quinta oración se habla del sujeto en relación con otros sujetos (doctores) que le dicen que goza de buena salud. Tenemos la ruptura de la situación inicial por agentes externos.

En la sexta se hace referencia al sujeto (con su padecimiento) pero interviene otra persona (una mujer) que no corresponde al amor del personaje. Con esta última frase se logra el empeoramiento de la situación inicial, porque lo que produce en el hombre sin rostro el padecimiento del corazón es el rechazo del ser querido (no alcanza su objeto de deseo).



3.4.2 Recursos expresivos

Los recursos expresivos están "destinados a enfatizar, a disimular, a reiterar, a crear suspenso, a generalizar, a embellecer, a exagerar, a confrontar y a detallar un relato"⁹¹

Ahumada utiliza algunos de ellos para enriquecer su historietita. El de mayor frecuencia es la personalización, recurso muy usado en la vida cotidiana cuando hablamos con alguien. "Supone el empleo de la segunda persona...Adquiere eficacia cuando se utiliza para llamar la atención, para enfatizar, para emitir una orden" ⁹²

En "La vida en el limbo" encontramos este recurso tanto en narraciones como en monólogos. Los personajes siempre se dirigen a alguien (al lector), cuando manifiestan estados de ánimo, preocupaciones o simplemente cuando nos relatan algo que les sucede. Aunque el historietista no utiliza términos como "tú" o "usted", nos incluye en la trama. Es como si los personajes se cuestionaran a sí mismos pero también a nosotros como receptores.

A veces utiliza el "Ti" para referirse a alguien, o emite mensajes que tienen un destinatario: "Cuesta trabajo decir las palabras desde adentro", "Veo que la puerta del silencio la has cerrado para mí"

La pregunta es otro recurso presente en los relatos de Ahumada. En algunas historietas los personajes inician o terminan la trama con un cuestionamiento, cuya respuesta la da el mismo actor o se deja al criterio de los lectores. ¿Cómo me veré cuando sea viejo?, En tu cuerpo sólo carne encontré, pregunto: ¿para qué te habré matado?.

Es importante la interrogación porque mediante ella" se abren diálogos, se plantean alternativas, se interroga a un supuesto destinatario" ⁹³. Es una manera de involucrar al lector en la historia, quien de una u otra forma tendrá respuesta para ese cuestionamiento.

La redundancia es utilizada en la historietita en cuanto al uso de términos o estados de ánimo. La soledad, el corazón, la tristeza, los sueños y las lágrimas son palabras constantes en "La vida en el limbo".

La redundancia también se utiliza en el aspecto icónico, que finalmente está reforzado por el texto para resaltar o acentuar una situación.

La comparación es utilizada por el historietista para darle otro sentido a sus relatos, traslada la frase a una imagen abstracta o que puede tener varios significados simbólicos. Por ejemplo, cuando señala "mis oídos se marchitan" y presenta un icono en el que el oído forma parte de una planta que se está marchitando, o cuando compara la lluvia con las lágrimas de la muchacha.

En nuestras conversaciones cotidianas existe una orientación hacia la exageración para lo que se quiere decir. A este recurso se le conoce como hipérbole. De vez en cuando Ahumada la utiliza para expresar algo: "Cuando sueño tengo que llevar mi cama", "Uta, como corre el tiempo".

La autonomasia es el recurso que se utiliza para denominar y nombrar a las personas a través de un "apodo". En "La vida en el limbo" los personajes no tienen un nombre común que los identifique sino especie de apodos como "El Chafirete fantasma", "Pachuco cósmico" "Luzbel" o "Sr. Animas".

3.5 Ideología.

Para Prieto lo ideológico consiste "en lo que fundamentalmente se está predicando de un sujeto, en el modo de vida propuesto como válido y en los modelos de relaciones y soluciones sociales que hay entre el o los sujetos del mensaje".⁹⁴

Para Althusser la ideología es "el sistema de representaciones que domina el espíritu de un hombre o de un grupo social"⁹⁵

Los personajes y los espacios presentes en "La vida en el limbo" hacen referencia, como ya señalamos, a un grupo social, son personajes que a lo largo de la historia no experimentan ningún cambio interno, sino que siguen siendo los mismos individuos abatidos por sus sentimientos y envueltos en su soledad.

Podemos decir que Ahumada muestra una "sociedad de solos", un espacio donde la vida, a veces, resulta monótona, triste y desesperanzada. Presenta lo que Daniel Prieto denomina como "una visión polarizada de la realidad" de un sector urbano-popular.

3.5.1 Centros de significación.

Los principales centros de significación encontrados en la historieta son los siguientes:

Muerte. En la historieta la muerte se maneja como una realidad, como parte de la vida, como el destino de todos los hombres. Se ve como una "constante e inminente posibilidad del propio yo, intransferible".⁹⁶

Se dice que "para muchos la muerte llega como una liberación, y es difícil encontrar a un hombre que no la haya deseado alguna vez. Ella es símbolo supremo del fracaso: quien fr casa en lo grande se consuela pensando que todavía puede fracasar más y alarga la mano para coger aquel manto terrible que lo cubre todo de un modo uniforme" 97.

En este sentido, la muerte significa para la anciana de la historieta una liberación, algo que espera, y para el pachuco (hombre sin rostro) es una salida a sus depresiones.

Octavio Paz señala que "frente a la muerte hay dos actitudes: una hacia adelante, que la concibe como creación; otra, de regreso, que se expresa como fascinación ante la nada o como nostalgia del limbo".98

En "La vida en el limbo" se maneja el concepto como un misterio, aunque aparece poco en los relatos, cobra un valor especial en la vida de los actores, a veces como algo natural y cotidiano: "Escondremos la muerte en la mañana y tu sepultura quedará tan vacía como hoy...que aún no has muerto"; como solución a los problemas: "Me da miedo tirarme, porque sé que no hay lágrimas para un suicida" y como eternidad o el paso a otra vida: el hombre sin rostro está muerto y, sin embargo, su alma sigue viva en la tierra.

Amor. En la historieta el amor es lo más importante para los actores, éste es manejado por Ahumada como un sentimiento que puede causar lo mismo una felicidad efímera, que una depresión duradera. Está relacionado con el dolor, la tristeza y las ilusiones, por lo que más que al amor, los relatos hacen referencia al "desamor".

Bretón decía que "dos prohibiciones impedían, desde su nacimiento, la elección amorosa: la interdicción social y la idea cristiana del pecado". 99. En este sentido, en la historieta lo que impide alcanzar el amor es el contexto social y la comunicación.

Para Octavio Paz, el amor en nuestro mundo es una experiencia casi inaccesible, todo se opone a él: las clases sociales, la moral, las leyes e incluso los mismos enamorados. El habla del amor en el sentido de la relación de pareja; mientras que Fromm, además, lo concibe como una "actitud" vital.

Para Fromm amar es un fenómeno marginal, dice que "sólo es posible cuando dos personas se comunican entre sí desde el centro de sus existencias..sólo en esa experiencia central está la realidad humana, sólo allí hay vida, sólo allí está la base del amor". 100

Para muchos, el amor es un mal que ninguna droga puede sanar, y es precisamente así como lo representa Ahumada: "Quisiera abrir lentamente mis venas, mi sangre verterla a tus pies, para demostrar que más no puedo amar; y entonces morir después".

Soledad. En la historieta se maneja como el estado anímico por la ausencia de alguien, por la carencia de amor y como una forma de vida. La soledad, que es la condición misma de nuestra vida, se nos aparece como una prueba y una purgación, a cuyo término angustia e inestabilidad desaparecerán, señala Paz.

En "La vida en el limbo" los actores buscan el amor para "trascender su soledad", según Octavio Paz, o como refugio de la soledad. También se utiliza el concepto para manifestar el estado de aislamiento: "Que soledad tan inmensa hay en la cantina".

Sueños. Los sueños son un elemento importante para los actores porque su vida transcurre de noche. Ellos viven soñando, las ilusiones forman parte de su realidad.

El concepto se maneja desde diferentes puntos de vista, como el lado misterioso del hombre, en donde abundan las fantasías, los duendes y los demonios: "Ya había muchos sueños debajo de la cama".

A través del sueño, los personajes se encuentran en una etapa en la que se "vive a profundidad de las experiencias oníricas" 101. "Mi sueño es muy profundo".

El psicoanálisis busca el reconocimiento o conocimiento del individuo por el individuo mismo. Se trata de concebir "al sueño como un espejo donde nos vemos tal como somos, con nuestras máscaras y sin ellas" 102.

Ahumada maneja en este sentido también los sueños.

Además, en la historieta, los sueños son presentados como ilusiones: "Mi abuela siempre teje mis ilusiones"; estamos hablando de soñar despiertos, lo que constituye "un cumplimento imaginativo de los deseos. Es un escape de las dificultades de la vida real a un mundo donde todos los obstáculos contra nuestro éxito pueden ser ignorados. Proporcionan un alivio para los conflictos y frustraciones.

Para Jung el inconsciente: "es la matriz del espíritu humano y de sus invenciones".

Desde el punto de vista simbólico, los sueños constituyen otro de los ámbitos por los cuales el ser humano se pone en contacto con sus aspiraciones profundas.. Freud los denomina como deseos reprimidos, dice que nuestros anhelos son el índice de nuestras posibilidades.

Corazón. En la historieta el corazón representa la vida y el amor-desamor: "Tenemos un radio que siempre toca la misma canción", "Por fin me abrió la puerta de su corazón" y "Vengo a hacer una denuncia: la mujer que amo me robó el corazón".

Infierno. En "La vida en el limbo" se presenta como un lugar misterioso, infinito, oscuro y lleno de demonios, aunque también se muestra como el estado sentimental en el que se encuentran los actores. "El infierno es ese presente que no se mueve, esa tensión en la monotonía, esa eternidad vuelta al revés y que no se abre hacia la nada, ni siquiera hacia la muerte; mientras que el tiempo que fluía, que se desovillaba, ofrecía al menos el consuelo de una espera, aunque fuera fúnebre. Pero ¿qué esperar aquí en el límite de la caída donde ya no es posible caer más, donde incluso falta la esperanza de otro abismo?. 103

El infierno, desde el punto de vista simbólico, es concebido como una forma de subvida, es asimilado a todo el lado inferior y negativo de la existencia, tanto cósmica como psíquica.

En el simbolismo del nivel, es la zona baja, siendo la tierra la zona media y el cielo la zona superior.

Mar. Es representado y visto como algo grande e infinito y el historietista lo relaciona con las despedidas, el alejamiento y las depresiones, así como con la inquietud humana. Desde el punto de vista simbólico, el mar es considerado como la fuente de vida y el final de la misma.

Recuerdos. Es lo único que tienen los personajes porque forman parte de ellos, los recuerdos los mantiene vivos. Están relacionados con su pasado, con objetos, con viajes, con personas o con escenas o son "una combinación de éstos y otros aspectos del fondo de la experiencia del individuo". 104

"Ya no quepo en los recuerdos de mi infancia", "Tengo muchos recuerdos...".

3.6 Interacción verbo-icónica.

La historieta es una forma narrativa cuya estructura consta de dos sistemas de signos: uno icónico (imágenes) y otro verbal (textos). Diéguez dice que ambos elementos se influyen mutuamente, reforzando su contenido, y denomina a este fenómeno "interacción verbo-icónica".

La expresión icónica y la expresión verbal tienen características y funciones diferentes. Las palabras, salvo los topónimos y los antropónimos, hacen referencia a sujetos, objetos, relaciones o acciones, de tipo genérico; y las imágenes, a excepción de aquellas que cumplen la función de símbolos genéricos, se refieren a sujetos, objetos o acciones individuales.

En la historieta ambos elementos tienen una función específica; sin embargo, los íconos desempeñan un papel hegemónico, ya que existen comics sin palabras (mudos), pero no sin dibujos.

En "La vida en el limbo" encontramos diversas imágenes visuales que nos remiten a un contexto específico, así como imágenes orales (onomatopeyas e interjecciones) que nos proporcionan información; además de recursos sonoros y tipográficos (contenido de recuadros, monólogos, diálogos) que refuerzan el significado de las imágenes en su conjunto y en forma individual.

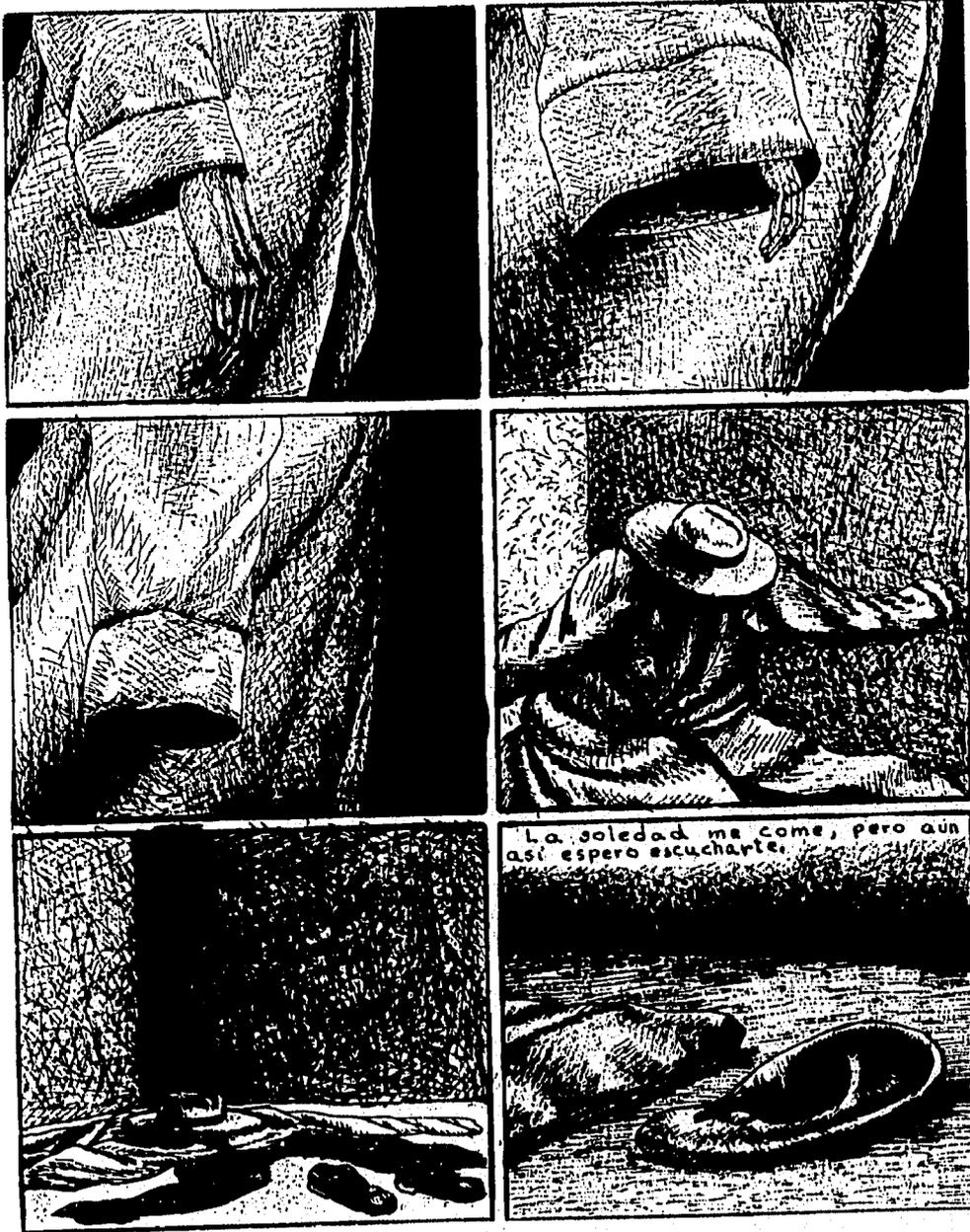
Ahumada presenta historietas con texto, pero también sin él. De una muestra de 100 publicaciones: 23 por ciento son mudas, 4 por ciento tienen globos y voz en off, 16 por ciento tienen voz en off en todas las viñetas, 3 por ciento con voz en off en dos cuadros, 3 por ciento en cinco viñetas, 43 por ciento con un globo en la última viñeta, 1 por ciento con dos globos: en la tercera y cuarta viñeta, 2 por ciento con dos globos: en la cuarta y última viñeta, 1 por ciento con un globo en el quinto cuadro y 1 por ciento con dos globos: en la quinta y última viñeta, así como 3 por ciento con dos globos: en la sexta y última viñeta.

De acuerdo con estos porcentajes es posible percatarnos de la importancia que Ahumada concede a las imágenes. Para él el dibujo es el verdadero narrador de la historia y el texto es el contexto del trabajo plástico.

Con respecto a la interacción verbo-icónica presente en "La vida en el limbo", el historietista utiliza la yuxtaposición de ambos elementos. El texto, a veces, cumple la función de instrumento redundante en cuanto a la imagen, y en otras ocasiones es usado para proporcionar información sobre lo que se está mostrando.

En un porcentaje elevado el relato se encuentra al final de la historieta, se trata de un registro verbal que nos ayuda a precisar el sentido de la narración icónica.

LA VIDA EN EL LIMBO



Podemos decir que Ahumada integra ambos elementos, en algunas ocasiones, para darle sentido a su historieta y, sobre todo, para que el lector asimile la información icónica a través del recurso verbal.

En "La vida en el limbo" encontramos palabras que tienen múltiples significados, signos lingüísticos cuya imagen acústica o significante puede evocar varias acepciones, así como imágenes mentales.

En nuestra lengua es común la existencia de estas palabras. "Para seleccionar la acepción adecuada, las palabras necesitan ubicarse en un contexto, colocarse entre otras palabras. El contexto es el marco de referencia con respecto al cual los signos adquieren un significado determinado". 105.

En algunas historietas la relación imagen-texto es "abstracta", por llamarla de alguna manera, ya que el relato expresa algo que no coincide directamente con lo que vemos en la imagen o con lo que estamos acostumbrados a percibir. Esto es característico del trabajo de Ahumada y es interesante, además de válido, ya que "no hay razón para que al escuchar una secuencia de sonidos cada hombre evoque una determinada y la misma imagen mental y no otra". 106. O para que represente a través de un dibujo aquella a la que le remite cierta palabra.

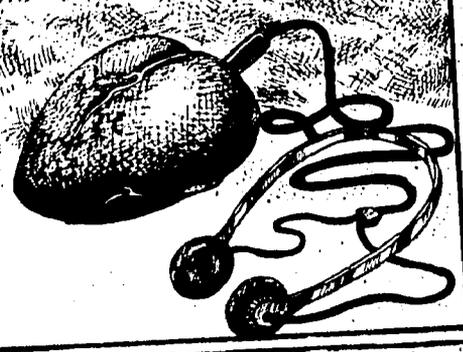
Aquí el papel del texto es importante porque no se le utiliza como anclaje de la imagen, sino para hacer trabajar a nuestra mente a través de los diferentes significados que tiene una palabra; mientras que la imagen sirve para connotar una de las tantas acepciones de la palabra presente en la viñeta.

En este sentido, podemos hablar de la existencia de cierta relación entre el elemento icónico y el verbal, pero no de manera usual, ya que el historietista trata de buscar otras formas de denotación y connotación, a través de las afinidades de las cosas y nuestra alma, entre las impresiones y nuestros estados de ánimo. Por ejemplo, además de presentar al corazón como símbolo del amor-desamor, lo ve como un reloj que marca nuestra existencia.

Generalmente, en la historieta la relación imagen-texto es trágica, a veces precisa y convencional o análoga; y otras, no existe similitud entre lo dicho y lo mostrado.

LA VIDA EN EL LIMBO

Tenemos un radio que siempre
toca la misma canción



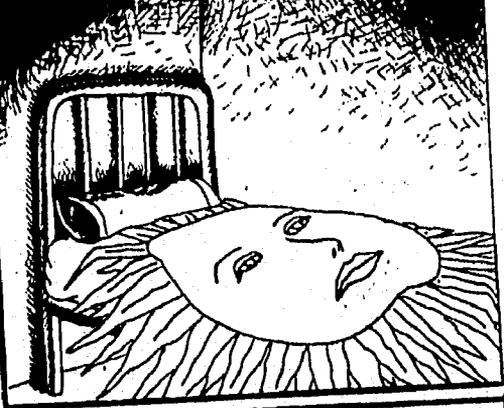
un baño de agua triste y salada



una almohada que vuela sobre
el viento



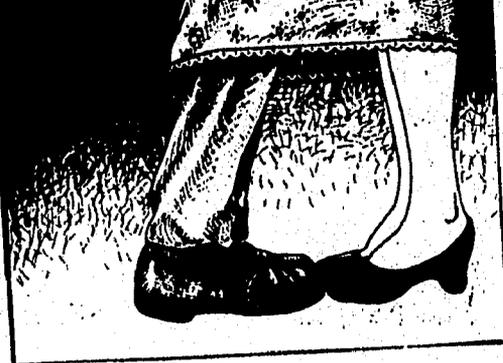
la cobija de los pobres



bombillas en la noche.



Y todo esto cabe en la casa,
que son nuestros zapatos.



Gubern señala que la coexistencia en la viñeta de signos icónicos y del lenguaje literario puede traer como consecuencia problemas semiológicos. Primero, la existencia de una contradicción "lingüística entre la temporalidad del diálogo y la congelada instantaneidad de la expresión icónica (gestual). Esto hace que el dibujante se vea obligado a elegir en cada representación el momento gestual más significativo de sus personajes" 107

Generalmente, en las historietas de Ahumada los rostros expresivos de los personajes se muestran a través de una secuencia de imágenes carentes de texto, lo que impide que exista esa contradicción de la que habla Gubern.

Cuando el texto proviene directamente de la boca del actor, el historietista trata de que la imagen gestual se acerque lo más posible a lo dicho por el personaje y al tono de la frase.

Y segundo, que el nivel de participación por parte del receptor sea distinto en la lectura de imágenes y relatos.

Las historietas mudas requieren de la participación especial del lector, ya que al carecer de texto, el receptor tiene que interpretar o traducir el mensaje.

Gubern dice que debido a la concreción de la imagen, existe un mayor coeficiente de intervención personal en los textos, ya que "el lenguaje icónico es muy poco sistemático, y su riqueza comunicativa es bastante equívoca, porque radica, primordialmente en mostrar, o sea, en presentar la cosa, el objeto o la persona de forma que exige del lector un esfuerzo de interpretación que dependerá de su carácter, cultura y capacidad de atención" 108

A pesar de lo dicho por Gubern respecto a la imagen, el lenguaje icónico aplica un montaje que sugiere los significados.

Aunque Gubern no considera inferior el lenguaje icónico respecto al de la escritura fonética, señala que un pensamiento reflexivo o un sentimiento pueden ser más finamente precisados y matizados por medio del lenguaje verbal que del icónico.

Es importante mencionar que cuando "la viñeta carece de texto (ni siquiera letreros), tanto los contenidos icónicos de los globos como la estructura narrativa con la que se ha construido el mensaje (aunque ésta sea mínima), remite de manera inmediata al lenguaje lingüístico, por lo que la asociación verbo-icónica se mantiene". 109

Capítulo IV

Texto para un contexto.

4.1 Contexto de la historieta "La vida en el limbo"

"Ahumada parte de lo terrenal y mezcla en un sólo plano los placeres del cielo y el infierno" 110, funde ambos lugares en el purgatorio.

El historietista nos da dos visiones, por una parte, ofrece una explicación realista y lógica de la vida cotidiana de algunos habitantes de la Ciudad de México (representa iconográficamente la situación económico-social en la que se encuentran) y, por otra, una visión mítica y quizá irracional de un mundo donde el amor frustrado se presenta como una enfermedad que daña al individuo, no sólo en vida sino a nivel extraterrenal.

Desde el título de la historieta es posible percatarnos del manejo de dos contextos: vida-muerte, de un contraste entre lo físico y lo espiritual, entre lo terrenal y lo celestial. Recordemos que el hombre siempre oscila entre fuerzas opuestas. En su mundo, los contrarios se complementan: grito-silencio, risa-llanto, amor-desamor, fantasía-realidad, espíritu-materia.

La vida es un fluctuar constante entre lo positivo y lo negativo, entre los problemas y las soluciones; es una búsqueda y encuentro constante no de lo buscado sino de lo sorprendente.

En el I-Chin, libro de los cambios, se explica la interacción de dos fuerzas opuestas: Yin y Yang (oscuro-claro, masculino-femenino), fuerzas que aún son consideradas por muchas personas como los principios que controlan todo lo relacionado a la vida.

Para Ahumada el Limbo está aquí, en partes de la ciudad; el Paraíso en lo superior y el Infierno en lo inferior. Los dos últimos lugares tienen un significado similar para el historietista: lo desconocido, lo inalcanzable o lo misterioso, y los representa a través de imágenes que no conducen a ningún lugar.

El infierno, por ejemplo, está lleno de demonios y murciélagos, mientras que el cielo se encuentra habitado por ángeles, que en ocasiones llegan a caer a la tierra.

Para Cirlot, el ángel es símbolo de lo invisible, de "fuerzas que ascienden y descienden entre el origen y la manifestación. En alquimia, el ángel simboliza la sublimación, ascensión de un principio volátil (espiritual)." 111

El diablo es representado iconográficamente como un ser que integra cuatro elementos: "sus piernas negras corresponden a la tierra y a los espíritus de las profundidades; las escamas verdes de sus flancos aluden al agua, a las ondinias, a la disolución; sus alas azules aluden a los silfos, pero también a los murciélagos por su forma membranosa, la cabeza roja se relaciona con el fuego y las salamandras." 112

La finalidad del diablo, según Cirlot, es el estancamiento en lo fragmentado, en lo inferior y en lo discontinuo.

"La vida en el limbo" es una representación de lo que significa la permanencia de un tipo particular de mexicano en la ciudad y en un mundo donde tiene que luchar por la supervivencia terrenal y espiritual, ya que se encuentra sumido en una "época de guerras y dictaduras, de ideologías y xenofobias, de incertidumbre, eclecticismo" 113, crisis económicas, desempleo y otros males que lo afectan directa e indirectamente.

Ahumada muestra, por un lado, la pobreza en la que viven sus actores y, por el otro, el tipo de sentimientos que tiene cada uno de ellos.

Agnes Heller dice que es posible "considerar humano-específicos en su mayoría los sentimientos y las pasiones, pues su existencia y su contenido pueden ser útiles para expresar y transmitir la sustancia humana. Y así la mayor parte de las veces lo particular no es el sentimiento ni la pasión, sino su modo de manifestarse". 114.

Es precisamente esto último lo que caracteriza el trabajo del historietista, la representación que hace de sensaciones individuales y colectivas.

En la cultura mexicana la familia es muy importante: está el padre, la madre y los hermanos; sin embargo, en "La vida en el limbo" no existe la institución familiar como tal. Los personajes son seres independientes y solitarios, podría decirse que son actores aislados, olvidados y abandonados.

El simbolismo del abandono, según Cirlot, corresponde al mismo aspecto que el del **objeto perdido**, ambos son paralelos a la muerte y a la resurrección.

El hombre sin rostro en una ocasión propuso a la taberna como un lugar en donde uno se siente como en familia, al estar unidos por problemas semejantes: angustia, dolor y decepciones amorosas.

La ciudad "constituye un grupo social territorialmente definido dentro de un todo mayor que es la sociedad. En ella los individuos desarrollan características comunes (costumbres, tradiciones, formas de hablar)" 115

Los actores de la historieta forman parte de una ciudad claramente determinada, todos pertenecen a un status social bajo. En el contexto del que forman parte, lo que abunda es la indiferencia afectiva.

Los personajes no buscan una integración ni entre ellos ni con la ciudad de la que forman parte; únicamente muestran la soledad en la que viven.

No existe vida colectiva, sólo íntima e individual.

Mabel Piccini señala que "las codificaciones del cuerpo social son las que la sociología y las diferentes disciplinas afines registran como esfera pública y esfera privada, vida íntima y vida colectiva, familia-sociedad civil-Estado, tiempo libre y tiempo de trabajo, sin contar con las otras participaciones que encasillan a los sujetos en las categorías de sanos y enfermos, normales o locos, trabajadores y sin trabajo, ciudadanos o delincuentes, productores o consumidores, cultos o iletrados. Todas estas designaciones aluden a una manera de clasificar y encasillar los flujos poblacionales a partir de una adscripción a determinados equipamientos colectivos, que recluyen a los ciudadanos a ciertos espacios, y les atribuyen, en su momento, un rol específico". 116

Resumiendo, el contexto verbal e iconico representado es la pobreza. El antropólogo Claudio Lomnitz dice que en los pobres existe un gusto por las imágenes de orden y que son el resultado de la lucha por la vida; constituyen la afirmación de un mundo que debería ser. Señala que "la tensión entre imagen de orden y dificultades reales (a veces enormes) para mostrar esa pobreza a través del arte ha provocado tropezones entre los que buscan representar la pobreza en México; el antropólogo Robert Redfield veía tan sólo la imagen del orden; Oscar Lewis sólo registró la imposibilidad de llevarlo a cabo; "Nosotros los pobres" es una imagen del orden, "Los olvidados" es una representación de su imposibilidad. Pero en el fondo, tanto los románticos como los naturalistas en México han representado dos lados de la misma moneda: la pobreza y las ilusiones de los pobres; la pobreza y la lucha por la vida". 117

Ahumada da una visión personalizada de la pobreza en la mancha urbana, de la marginación económica, política, cultural, social y sentimental.

En "La vida en el limbo" encontramos parte de la historia que vivimos, a través de una mezcla de lo real con lo fantástico. Encontramos a un tipo de mexicano que vive de la realidad, pero que también vive de sueños.

4.2 Contexto social actual: realidad cotidiano-mexicana de los noventa.

La Ciudad de México se encuentra entre las más pobladas del planeta. Una mirada a ella, nos permitirá encontrar diversos "núcleos suburbanos como las llamadas ciudades satélites, fraccionamientos residenciales, suburbios industriales y cinturones de miseria" 118. Lugares denominados por Piccini como sociedades fragmentarias, donde el espacio público se convierte en un hecho cotidiano.

En una ciudad como la nuestra, donde se concentran grandes flujos poblacionales y económicos, es posible percibir un contraste estructural que reúne "parte de todos los fragmentos modernos y premodernos que las modernizaciones inconclusas del pasado y la presente han ido dejando. Gran capital monopólico y carencia absoluta de medios de subsistencia. Riqueza y pobreza extrema. Núcleos urbanos globalizados y opulentos, y aldeas interiores aisladas y miserables. Industria robotizada y computarizada y artesanía manual precolombina. Lujosos centros comerciales, antihigiénicos tianguis y ambulante. Restaurantes internacionales y taquerías en la vía pública. Empleo de cuello blanco y desempleo crónico. Doctores y analfabetas. Rascacielos y jacales. Viviendas en fraccionamientos de lujo y en alcantarillas o cuevas. Grandes avenidas y calles enlodadas. Comunicaciones electrónicas por satélite e incomunicación absoluta. Científicos y brujos. Modernas clínicas privadas y curanderos o yerberos de barrio. Video-bares y pulquerías. Consumo suntuario y hambre crónica". 119.

No es extraño que ante esta imagen urbana vaya desapareciendo la convivencia y, junto con ella, los lugares tradicionales de encuentro y de integración de los segmentos sociales. Piccini señala que uno de los problemas en las grandes ciudades es la incomunicación imperante entre sus habitantes. Habla de una "socialidad precaria, puesta a prueba todos los días, por un poder centralizado y tensas migraciones interiores y exteriores" 120.

Los dispositivos audiovisuales de la modernidad juegan un papel importante en la disolución de los lazos sociales, ya que suprimen el movimiento y la distancia y pretenden restañar las fronteras culturales y sociales entre clases, así como los contrastes de los desequilibrios y la desigualdad social, señala Piccini.

Vivimos en una ciudad enorme y conocemos sólo una parte; el espacio que habitamos, y en donde es posible observar un gran conflicto económico, social y cultural. En ella se combinan diversos estilos de vida, con resultados que se manifiestan en "imprevisibles estilos de hibridación en el mejor de los casos, cuando no de segregación, en la mayoría, estética, social y económica". 121.

La actual forma de vida implica una transición: del centralismo urbano pasamos al centralismo familiar. La imagen del otro "sustituye la realidad de las acciones en los territorios y con las personas reales...El achicamiento es territorial, material y físico: la ciudad está en la casa, el mundo es contemplado en el ámbito familiar y privado". 122

Estamos frente a un contexto en el que la pantalla de televisión acapara la mayoría de nuestros sentidos, en el que se habla de la destrucción de la cultura de la lectura (audio-libros) y de la suplantación de la experiencia por aparatos técnicos. Todo esto pone en juego la importancia entre ser un sujeto activo y un sujeto pasivo e implica cambios en el desarrollo de los individuos, en sus pensamientos, en sus vidas y, por lo tanto, en la concepción del mundo y de la realidad.

Elimina, en algunas personas, el interés por la lectura, por la escritura, por la experiencia personal y con ello, la capacidad de significación, de desciframiento, de análisis y de pensamiento, que posee la inteligencia humana, de la que habla Adam Schaff.

En nuestra ciudad es posible encontrar manifestaciones de un pasado combinadas con "presentes imaginarios y futuros improbables"; la vida está en las calles y en las personas reales que habitan el Distrito Federal.

4.2.1 Acontecimientos socio-ideológicos.

-Desintegración familiar, madres solteras, desempleo (trabajos informales).

"Según cifras oficiales 40 millones de mexicanos viven en la pobreza y 14 más, uno de cada seis mexicanos, se encuentra inmerso en la más desesperante miseria". 123

A principios de enero de 1994 se dio un levantamiento armado en Chiapas como consecuencia de la pobreza en la que viven los indígenas, de la prepotencia y abuso de los ganaderos, de los injustos regímenes de trabajo a los que están sometidos, y de la desatención médica, educativa y social por parte de los gobiernos estatales. Las demandas de los chiapanecos representan no sólo las de todos los indígenas del país, sino, como señala José Cueli, las de los guerrilleros de zonas como Chimalhuacán, Chalco o Neza.

Sin duda, la pobreza, vista como "la condición de la persona humana consistente en la carencia de medios económicos, intelectuales o espirituales básicas y las de las personas que de ella dependen" 124, es el más grave de los problemas sociales, no sólo de nuestro país sino de todo el mundo.

La miseria contribuye a originar formas de patología social como la desintegración familiar y la delincuencia, fenómenos crecientes en la actualidad.

Desintegración familiar.

Al ser la familia la unidad social básica, su desintegración puede amenazar la estabilidad de toda la sociedad. Algunos de los indicadores que ponen de manifiesto el deterioro de la estructura familiar son: el amor libre, el aumento de divorcios, la crisis de los valores humanos, la falta de comunicación y el deterioro del concepto de autoridad.

Las crisis familiares se deben a diversos factores económicos, sociales e ideológicos. "El hecho de que la mujer trabaje y no quiera ser sólo un objeto erótico, ha dado como consecuencia la inestabilidad y el malestar en el matrimonio" 125. Sin embargo, este hecho deja de ser relevante si tomamos en cuenta que la participación de la mujer en el ingreso familiar se ha convertido en una necesidad.

"Según especialistas e informes, México y la región latinoamericana, definieron ya la participación y desenvolvimiento de las mujeres en el mundo del trabajo desde los años ochenta en la llamada década perdida y hoy, ante la nueva crisis se agudizarán estas condiciones: incremento de la participación femenina en la fuerza de trabajo remunerado, pero en condiciones de desigualdad o menores ingresos". 126.

Hasta principio de los setenta, la mayoría de las mujeres que trabajaban fuera de sus hogares eran jóvenes, solteras y sin hijos. Entre 1976 y 1987, señalan García y de Oliveira, "se registra un incremento importante en la participación económica de las mujeres de mayor edad, en pareja y con hijos.". 127

Madres solteras.

Legalmente el término de madre soltera se aplica a la mujer que mantiene sola a sus hijos, sin importar estado civil o voluntad.

Sin embargo, sabemos que la mayoría de madres solteras en nuestro país existen por falta de orientación o errores de cálculo.

Las estadísticas del último censo de población y vivienda elaborado por el INEGI revelaron que una quinta parte de la población total en la República Mexicana corresponde a madres solteras.

No hay que olvidar que un alto porcentaje de las madres en el área metropolitana son solteras y deben responsabilizarse como cabezas de familia.

Desempleo (trabajos informales)

Vivimos en un país en el que cada día es mayor el número de desempleados, así como el número de personas que están en edad de trabajar.

México se ha sumado rápidamente a los países en donde la tecnología ha reemplazado el trabajo humano por las computadoras. Durante 1995 aumentó considerablemente la tasa de desempleo, y se estima que la situación se agravará más.

Las únicas alternativas que quedan para los desempleados son los trabajos informales: actividades callejeras; la delincuencia o el narcotráfico. "Cientos de miles de personas se dedican en las ciudades al comercio callejero, forma de trabajo relativamente simple, que en algunas ocasiones produce altos ingresos, pero que en términos generales es precaria y está llena de conflictos; otros cientos de miles realizan todo tipo de actividades en una mezcla de servicio y mendicidad: limpiaparabrisas, payasos, traga fuegos, músicos y muchos otros deambulan por las calles o esperan los altos del semáforo para ganarse algunas monedas". 128

En nuestro caminar por las calles podemos darnos cuenta de que no sólo los niños han tenido que integrarse al trabajo informal, sino mujeres y hombres, jóvenes, adultos y ancianos. Según un análisis de la empresa consultora Ciemex Weta, en nuestro país el sector formal emplea a 22 millones de personas, mientras que el número de desempleados y subempleados asciende a 15 millones 800 mil.

Se dice que para 1998 "el empleo formal prácticamente se equiparará con el informal y el desempleo, al registrarse 22.5 millones de personas en el primer caso y 19 millones en el segundo. Se estima que en 1999 el empleo formal aumentará a 23 millones y el número de trabajadores informales y de personas sin trabajo será de 21 millones". 129.

Sólo son cifras las que nos hablan de las condiciones de pobreza, desempleo y subempleo, sin embargo, los síntomas del deterioro económico podemos observarlos en las calles, en las vecindades y en las colonias populares de la ciudad.

4.2.2 Valores actuales.

"En todas las culturas se siente la necesidad de la muerte, del regreso al caos, a lo informe, para contrarrestar, se diría, la entropía, la inevitable degradación del ser en el tiempo. Por esto los diluvios, las tinieblas, las muertes de los soles, los temblores, los fríos siderales: el caos que regenera y restaura el cosmos". 130.

Nos tocó vivir en una época de grandes cambios y decadencias: la caída del muro de Berlín, el desplome del socialismo, crisis políticas y económicas de sistemas capitalistas, racismo, inmigraciones, fanatismos y guerras. Para muchos, este fin de siglo resulta aterrador ante la presencia de un futuro incierto. Estamos frente a un contexto en el que es posible observar el deterioro de los valores espirituales ante la imposición de lo material como sinónimo de felicidad y bienestar.

Para hablar de los valores predominantes en la actualidad, procederemos a tomar la definición que Agnes Heller hace de valor, al determinarlo como "todo lo que pertenece al ser específico del hombre y contribuye directa o mediatamente al despliegue de ese ser específico. Según el análisis de György Márkus, los componentes de la esencia humana son para Marx el trabajo, la socialidad, la universalidad, la consciencia y la libertad. La esencia humana es la realización gradual y continua de las posibilidades immanentes a la humanidad". 131.

ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA

Heller considera como valor todo aquello que contribuye al enriquecimiento de esos componentes esenciales y desvalor todo lo que rebaje el grado alcanzado en el desarrollo de un componente social.

En la actualidad, los pensamientos que hasta hace algunos años estaban enfocados al bienestar colectivo, no sólo a nivel económico-social sino moral, han sido sustituidos por aquellos referentes a lo individual y lo privado; aunque todavía existen comunidades, principalmente indígenas, en las que hay un sentido comunitario.

Generalmente vivimos encerrados en nuestro mundo de recuerdos ante la desagradable presencia de la realidad. Ante el frustrante presente, enfrentamos hoy una nostalgia por el pasado, "la solución es regresar a la tradición, a la autoridad, a lo antiguo, a la arquitectura de los cincuenta y al neoconservadurismo".¹³²

Pretendemos alejarnos de nuestro contexto a través de la música de los sesenta y de las historias de época, presentes en el cine y la televisión.

Éstos son algunos de los valores presentes, pero ¿cuáles serán los futuros?

María Luisa Ceja y Ernesto Barona hicieron en 1992 una aproximación a los valores futuros; estamos en 1996 y efectivamente muchas de esas predicciones forman parte de nuestra realidad.

De la aproximación de un conjunto de hechos de la vida mundial infirieron tendencias generales valorativas, entre las que figuran las siguientes:

1.- Con el fin de la "Guerra fría" y la irrupción del mercado negro surgen nuevas visiones del mundo y de la vida. A nivel mundial nacen nuevas hegemonías (Japón, Alemania) que desplazarán a Estados Unidos... La lucha norte-sur estará presente. No hay fin de la historia ni de las ideologías.

2.- El mundo camina hacia una integración regional que transformará a los países actuales. Los conceptos contemporáneos y los valores de "soberanía", "autonomía" e "independencia" nacionales no serán los mismos.

En las nuevas regiones se intensificarán los procesos de estandarización mundial de patrones de vida y de consumo. "Hay una tendencia a unificar la vida cotidiana y sus valores a nivel mundial (implícito en lo que algunos llaman la globalización mundial y que conlleva el peligro de la Magdonalización de la vida)".¹³³

3.- La imposición del neoliberalismo como modelo económico ha profundizado la brecha ricos-pobres (el 20 por ciento de la población acapara el 80 por ciento de la riqueza mundial). Los valores de la privatización, del lucro, de la concentración de la riqueza, del egoísmo y del elitismo, están desplazando a los valores de espíritu comunitario, de solidaridad y de identidad nacional. La pobreza refuerza y gesta los valores de la violencia, de la delincuencia, del fanatismo y de lo que algunos sociólogos llaman "cultura de la pobreza".

4.- En la reestructuración productiva los trabajadores son explotados y sus organizaciones, principalmente sus sindicatos, son devaluados política, económica y socialmente.

Los sistemas de protección social son privatizados (educación, vivienda, salud, jubilación). El desempleo crece. El desaliento y los sentimientos de derrota e impotencia hacen presa de los trabajadores; no se intenta defender lo que se tenía sino conservar lo poco que queda.

La actividad colectiva se cambia por la individual.

5.- Se promueven valores que pretenden reforzar, ideológicamente, las bases técnico-económicas de la reestructuración capitalista. La eficiencia, la productividad, la calidad y la excelencia son puestas como ideales a alcanzar. Se habla de una "cultura de la excelencia".

6.- El empleo de las nuevas tecnologías tiene implicaciones morales profundas. La biogenética y su manipulación de la vida, la robótica con el desplazamiento de trabajo vivo, la computación con la eliminación de la lectura y la escritura tradicional y las comunicaciones con armamentos sofisticados agudizarán los problemas ecológicos.

7.- Los medios masivos de comunicación, fax, multimedia, señal por satélite y otros, juegan un papel importante en la difusión de cambios valorativos. La violencia presentada a través del cine y la televisión influirá en los valores.

8.- El valor de la democracia será preponderante, ya que la población participa de manera más intensa e innovadora en lo relacionado a su vida y al gobierno.

Los derechos humanos serán algunas de las armas de los nuevos sujetos sociales: minorías étnicas, mujeres, jóvenes y homosexuales.

9.- El proceso de urbanización mundial continúa a pasos acelerados y hace que desaparezcan los valores ligados a lo rural. Todo se convierte en urbano, los valores se transforman entre grandes concentraciones de población, congestionamientos y hacinamientos.

10.- Las actividades laborales de la población se desplazan hacia el sector terciario (servicios) y hacia lo parasitario (asesorías, evaluaciones, conferencias) en perjuicio de las actividades industriales y agrarias. El sector financiero se hace hegemónico, con sus secuelas de especulación (easy money) y de explotación social (deuda externa con inflación, desempleo, pobreza).

En los países pobres la población mayoritaria será de jóvenes, que requerirán empleos y servicios educativos que no encontrarán en sus países; por lo que emigrarán en busca de oportunidades. La cultura estará marcada por corrientes migratorias que irán del este al oeste y del sur al norte; es decir, de las zonas de pobreza a lugares de riqueza, recursos y trabajo.

Surgirán problemas como la xenofobia hacia los trabajadores extranjeros y la posibilidad de la eutanasia para los ancianos.

11.- La integración de la mujer al mundo productivo será intensa. La crisis del matrimonio se agudizará, disminuirán los casamientos y aumentarán los divorcios. La desintegración familiar estará a la orden del día.

12.- La educación se revalorizará hacia la vinculación con la producción empresarial (televisión interactiva, aprendizaje asistido por computadora), lo que puede propiciar el incremento del analfabetismo funcional e incidir a la pérdida de la comunicación oral cotidiana (conversación). La valoración prioritaria recaerá en la educación tecnológica o en lo administrativo, en detrimento de las ciencias sociales.

4.3 Confrontación de la historieta con el contexto social mexicano actual.

El historietista español Carlos Giménez no cree que el mundo esté para socialismos, pero señala que, a lo mejor, es un buen momento para llevar a los comics historias en dirección contraria a lo que se ha venido haciendo y que es la frivolidad. Historias humanas, comprometidas con el mundo real, con el mundo de la emigración, de la marginación, del racismo y del medio ambiente". 134.

"La vida en el limbo" se encuentra entre este tipo de historietas, ya que en ella encontramos relatos referentes a la marginación y a la sensibilidad humana.

Las imágenes denotan la pobreza material y el lenguaje nos habla de la pobreza espiritual que consiste en la ausencia de esperanzas y en el sin sentido de la vida. Situaciones semejantes a la de muchas personas en la actualidad.

Vivimos en una ciudad donde no sólo es posible descubrir diferencias, sino también desigualdades. "Las luces de la ciudad no solamente iluminan sino que jerarquizan; la publicidad anuncia, pero también fija modas y valores... La ciudad, es sobre todo comunicación, y hoy la revolución tecnológica en este campo, si bien ha llegado a zonas extraurbanas, ha multiplicado, sobre todo, las posibilidades de comunicación urbanas. Pero también acentúa desigualdades, ya que muchos lugares no tienen acceso a la información" 135.

Es innegable que el crecimiento de la ciudad conlleva la disolución de los lazos sociales. "La vida en el limbo" es, por un lado, el reflejo de la situación económica y moral de muchas personas. Es común observar en estos tiempos "la tristeza y la preocupación de los rostros en la calle, la rabia en tantas miradas, el pesimismo en las conversaciones, la histeria que a todos amenaza y sobre todo la desconfianza". 136

Y por otro, la referencia del proletariado urbano, del habitante de áreas segregadas que padece déficit cultural, desinformación e incomunicación.

Relación actores-realidad, ambiente-realidad y situaciones-realidad.

A lo largo del análisis de la historieta se ha comprobado la existencia de una correlación entre los actores, el entorno y las situaciones presentadas por Ahumada con la realidad. De alguna manera, podemos decir que "La vida en el limbo" nos permite acercarnos a la vida cotidiana de ciertas zonas de la Ciudad de México.

La historieta es un medio que muestra, a través de imágenes (actores y entorno) y lenguaje, ciertos aspectos de la cultura de masas. En ella encontramos rasgos que tienen que ver con nuestra tradición como son: la cocina (tacos, tortas, tequila), el lenguaje (palabras populares); parte del pasado reflejado en ciertas construcciones y locales que aún conservan sus rasgos y sus nombres: Relojería "El tiempo perdido", cantina "El agujero negro", miscelánea "La chiquita"; y algo muy importante, la relación vital con la muerte.

Ahumada presenta al individuo anónimo inmerso en su soledad. Se trata de personas sin "identidad particular y sólo asumidos como parte de un sujeto colectivo, sin verdad ni destino, pero sobre todo sin ciudadanía". 137

Los actores son la representación de sectores marginados y anónimos, pertenecientes a un barrio en el que no existen posibilidades de vida colectiva.

Ahumada sólo presenta una ciudad, a veces antihigiénica, con calles o zonas de peligro y solitarias, a las que no toda la gente tiene acceso. Muestra un entorno hasta donde no llega la publicidad ni las comunicaciones.

En cuanto a las situaciones manifiestas en "La vida en el limbo" no sólo encontramos problemas emocionales y sentimientos frustrados, de manera aislada, sino relacionados con cuestiones sociales (miseria, deficiencia de vivienda, explosión demográfica: económicos (desempleo), culturales (analfabetismo) y con problemas de contaminación presentes en la ciudad.

"La vida en el limbo" es un reflejo de la sensibilidad humana. En ella encontramos una ciudad que habla de las necesidades de afecto individual, necesidades que pueden ser satisfechas por nosotros mismos y por la ciudad, que "a medida que crece, evoluciona o se deteriora...nos ofrece oportunidades para corregir, ampliar o renovar radicalmente nuestros patrones sensitivos o estéticos". 138.

Por último, cabe señalar que en el mundo mostrado por Ahumada, el amor es la "más extraña, la más extrema forma de morir; la más peligrosa y temida forma de vivir el morir". 139.

Conclusiones

Para Jordi Borja, profesor de sociología urbana, la ciudad es un lugar en el que se enfrentan diversas tendencias sociales y culturales: universalismo y localismo, integración y marginación, socialización y privatización, solidaridad y atomización, libertad y miedo.

La ciudad, en este sentido, es un campo de fuerzas donde contrastan intereses y valores, no sólo por la diferencia de orígenes de sus habitantes, sino por las costumbres, tradiciones y actividades de la población.

Aunque la ciudad integra a los ciudadanos, ya sea a través de la escuela, el ocio o la cultura; también los margina, por medio de barrios segregados. Constituye un espacio en el que existen desproporciones enormes, derivadas de los procesos estructurales, económicos, urbanísticos y culturales.

No sólo en la ciudad se puede observar el trato discriminatorio de unos individuos hacia otros o del sistema hacia la mayoría, sino en todo el país. Se trata de una opresión, en todos los aspectos, hacia seres populares, indígenas y campesinos; a unos por ser pobres y a otros por ser autóctonos.

En el ámbito económico existe una brecha muy marcada entre ricos y pobres: pocos tienen mucho y la mayoría tiene nada.

En el aspecto político y social, los proyectos están orientados hacia los intereses de grupos influyentes o hacia la satisfacción de necesidades de gente de clase media, más o menos ilustrados. Hablamos de marginalidad porque estamos ante una política que en lugar de informar, desinforma a los incomunicados; que nunca llega a los marginados, que impide a los anónimos tener identidad colectiva; que desorganiza, aún más, a los desorganizados y que niega ciudadanía, fuerza e influencia política a gran parte de la población, que generalmente son los más pobres.

En lo cultural se habla de un ochenta por ciento de la población de la Ciudad de México que no participa ni en la cultura superior (museos, salas de danza, teatros) ni de los circuitos locales que en las colonias representan la perduración de las formas tradicionales de culturas populares.

En su mayoría viven pendientes de los circuitos electrónicos de las culturas audiovisuales; viven de la pasividad y comodidad promovidas por la televisión.

Estamos ante una cultura de la evasión y de la agresión, pero aún en este contexto es posible encontrar opciones que nos permiten acercarnos a la realidad, tales como la literatura y, quizá, algunas historietas y otras publicaciones.

"La vida en el limbo" es una de esas publicaciones que no busca la evasión del público, sino el cuestionamiento ante su realidad concreta, ya que, por un lado, los relatos presentes en ella no van más allá de la situación en la que se encuentran los lectores (son historias que no muestran un camino de salida) y, por otro, son narraciones que rebasan los esquemas habituales de la historieta convencional mexicana.

En publicaciones sensacionalistas, la mujer es presentada en la portada como un objeto a disposición del hombre, mientras que "La vida en el limbo", más que a lo sensual, está dedicada a las emociones, los rompimientos y las sensibilidades del lector; y es precisamente aquí donde está la alternativa del trabajo de Ahumada.

"La vida en el limbo" forma parte de la cultura visual, es una historieta con mayor nivel de calidad y exigencia para el lector que el común de las historietas por que contiene una gran carga de simbolismos. Es una publicación que refuerza la cultura del ver, más que la del leer o que entiende, a la manera de Eco, a la imagen como texto. Finalmente, la cultura visual es milenaria. Su existencia se remonta a la cultura antigua clásica con los elementos de la geometría euclidiana.

En la actualidad vivimos en un mundo saturado de imágenes, donde diversas formas y figuras geométricas se encuentran en todas partes.

Es importante señalar que "La vida en el limbo", al igual que la literatura, busca el cuestionamiento del receptor sobre su sensibilidad y su vida. En este sentido, la existencia de esta historieta en nuestra sociedad tiene relevancia porque muestra situaciones que no son ajenas a los acontecimientos individuales y colectivos.

Además, puesto que a la mayoría de los mexicanos, principalmente jóvenes, no les gusta leer, "La vida en el limbo" constituye un producto comunicativo que va dirigido a cierto gusto; un elemento cultural que puede motivar a la lectura, ya que al contener poesía se convierte en un medio que puede propiciar el acercamiento a la literatura.

Respecto al contexto de la historieta, Ahumada representa una ciudad donde es posible observar el deterioro de las condiciones de vida, con jóvenes desempleados y sin futuro. Muestra zonas del Distrito Federal que han padecido crisis desde mediados de los setenta, con gente que nació, creció y continua viviendo en la miseria. "Vivir, nacer, en la dura ceniza agachados", así describió Pablo Neruda a la fatalidad de la pobreza.

Presenta actores que pueden ser de Neza o Chimalhuacán, que comen tacos, que viven en la calle o en pequeños cuartos y que tienen desencuentros sentimentales y fracasos. En sus historias encontramos, más que aspiraciones materiales, la manifestación de ilusiones y de depresiones. Los relatos son muy sublimes, evocan imágenes sobre el sometimiento de sus personajes "a emociones que los rebasan". "La vida en el limbo" constituye, en este sentido, el encuentro con la soledad cotidiana.

Algo interesante es que en ella no se muestra a los habitantes de la ciudad como "pobres pero felices", sino como personas que además de vivir en la miseria son infelices. Se presenta la desdicha como parte de la pobreza.

En cuanto a los elementos gráficos de la historieta, encontramos una ciudad sin adornos ni monumentos ornamentales; es una ciudad construida precariamente. El historietista presenta partes de zonas conurbanas cuyas casas de concreto y ventanas rectas carecen de ejercicio estilístico.

Muestra lugares donde no hay naturaleza; lo que ratifica la desolación en la que se encuentra el ser humano, sumido en un contexto urbano definido en el peor de los sentidos como "tercer mundo". Esta desolación exterior repercute en el interior de los actores. Concluimos, en este sentido, que la relación entre forma y contenido es indisoluble.

Los personajes son emblemáticos. La joven en la historieta sí es la sensualidad y la belleza, pero también es la soledad y la imposibilidad de la comunión. Ella también tiene objetos de deseo que normalmente no alcanza.

El pachuco cósmico representa la gloria y grandeza del pasado, pero también es la nostalgia y la melancolía por algo que ya no existe o que está desapareciendo.

El hombre sin rostro es el anonimato, pero también es símbolo de la tristeza, la desesperanza y la inexistencia de un futuro.

Los ancianos representan la sabiduría y la experiencia, pero también son emblemas de la resignación y la muerte.

El astronauta es la ilusión, los sueños, la fantasía, pero también es la realidad, lo moderno que no escapa a lo onírico sino que crea nuevos escenarios.

El teporocho representa la juventud y la vida, pero es emblema de la desorientación y del sin sentido de la existencia.

Y el chafirete fantasma representa el servicio y la utilidad, pero también la espiritualidad y lo oculto o secreto.

Todos los actores son emblemas de la soledad, pero también representan la marginalidad y la pobreza.

Los objetos de deseo son el amor y el encuentro de la "otra persona", objetos que no alcanzan los personajes por la fuerza que en ellos ejerce el oponente (pobreza e incomunicación).

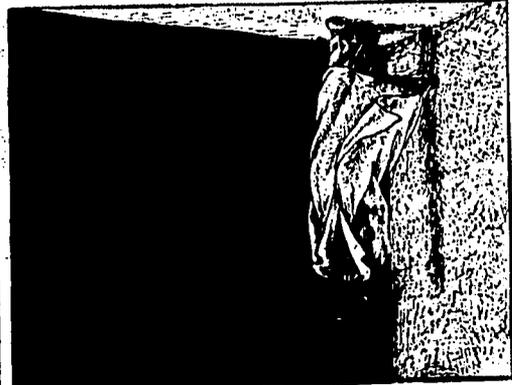
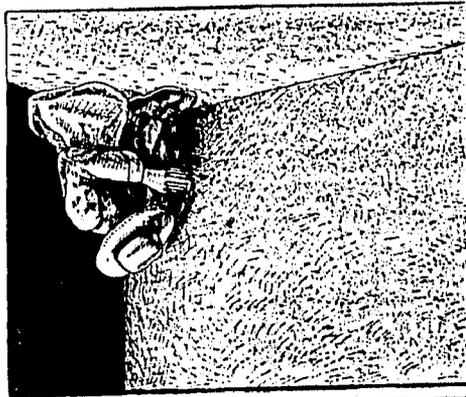
En términos actanciales, "La vida en el limbo" es una historieta disyuntiva.

Por último, cabe señalar que la ciudad es el mejor teatro en el que podemos observar gratuitamente el espectáculo de la vida, las historietas de Ahumada son el programa o la invitación para asistir y conocer las calles y los personajes del Distrito Federal, y así comprobar la existencia de la "cultura sin fisuras y política fracturada. Cultura de la abundancia y economía de la necesidad" de la que habla Carlos Fuentes.

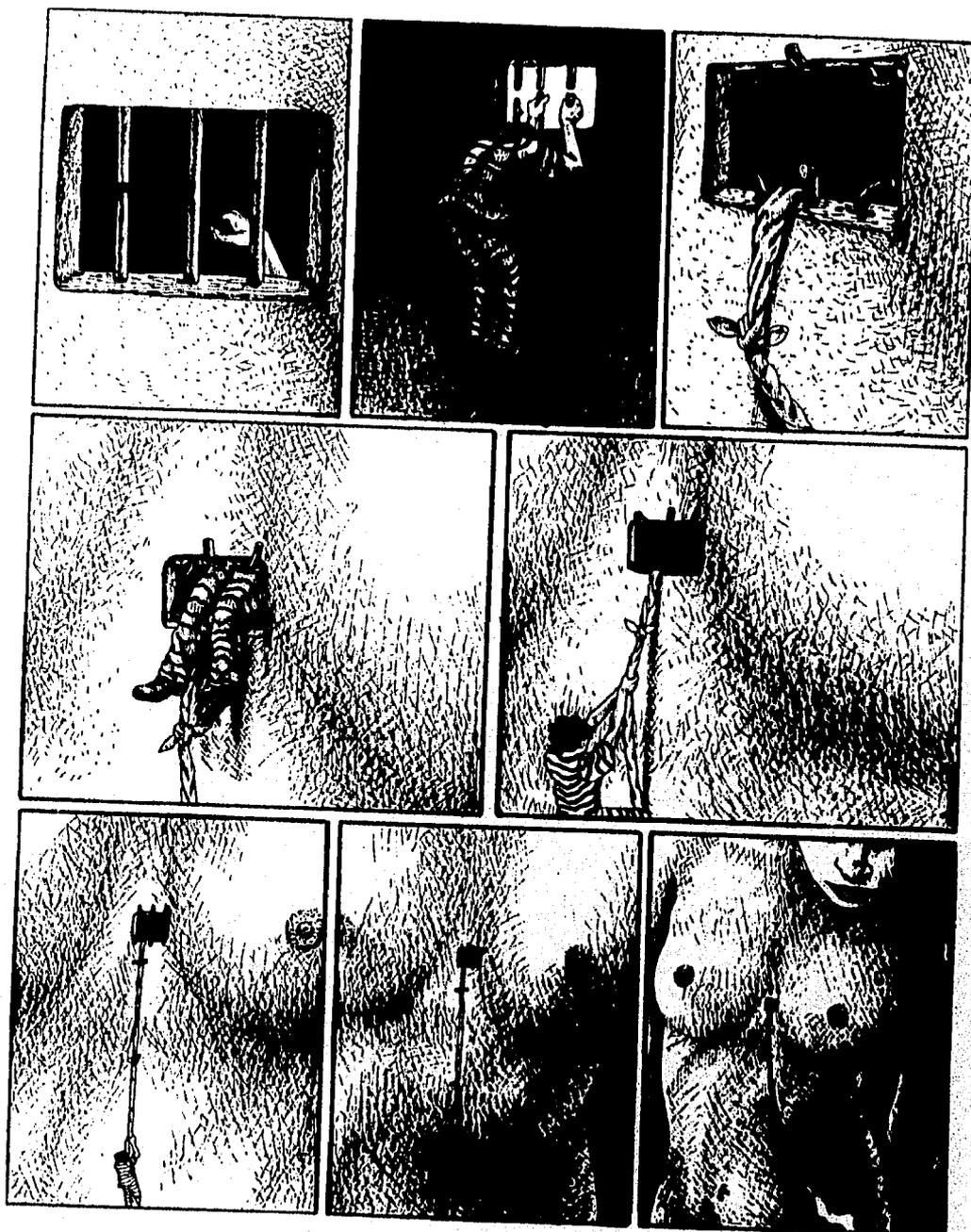
"De las ciudades, lo que más me gusta son las calles, las plazas, la gente que pasa delante mío y que seguramente ya no veré más, la aventura breve y maravillosa, como fuegos de artificio, los restaurantes, los cafés y las librerías. En una palabra: todo lo que significa dispersión, juego de intuición, fantasía y realidad".

Josep Pla.

LA VIDA EN EL LIMBO



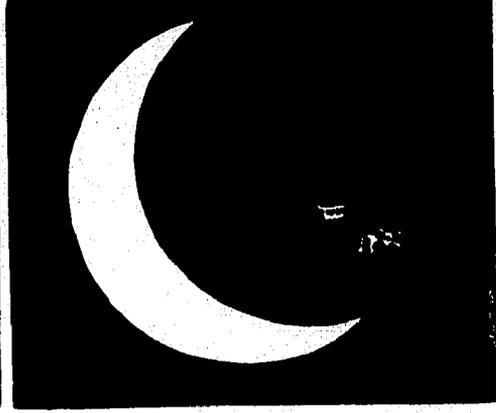
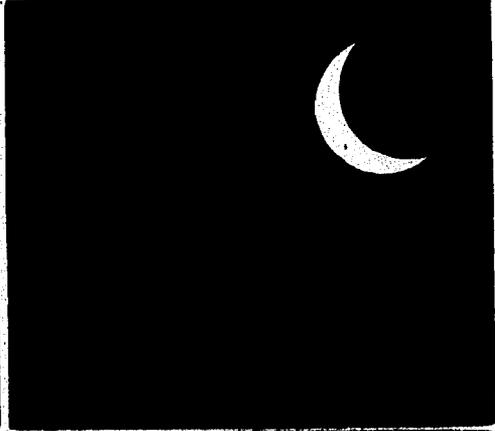
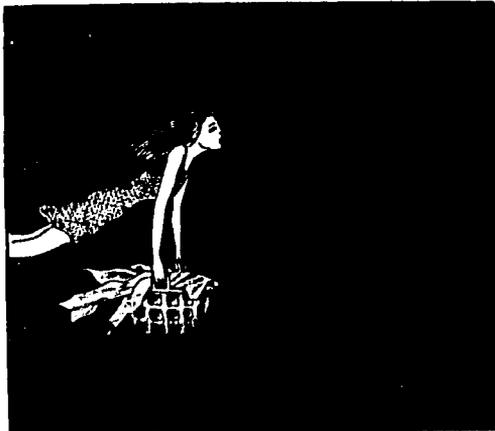
LA VIDA EN EL LIMBO



LA VIDA EN EL LIMBO

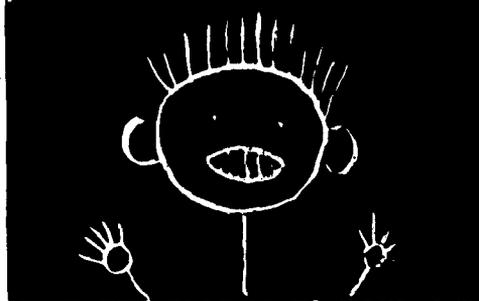


LA VIDA EN EL LIMBO



LA VIDA EN EL LIMBO

Siempre luchaste por liberarte de mi, me odiabas y yo a ti. Como un niño, te horrorizabas con mi imagen:



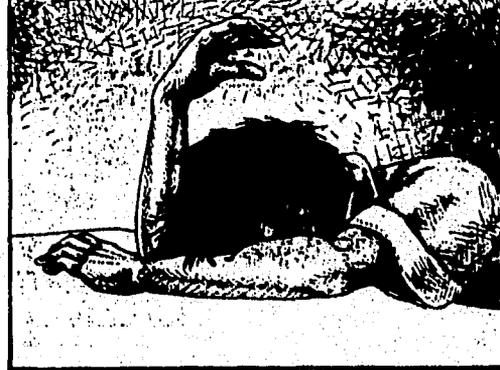
no era yo la muerte, pero insistías en abandonar me y abandonarte.



Cuando comenzaron mis dolores no me hiciste caso. Ninguna pomada o vendaje reconfortaron mis huesos,



era el castigo por infundirte miedo, por vivir conmigo.



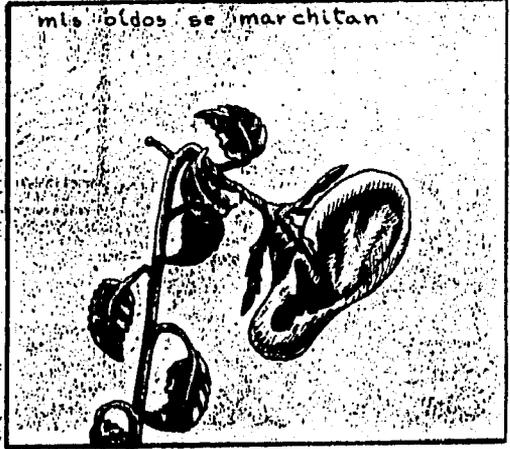
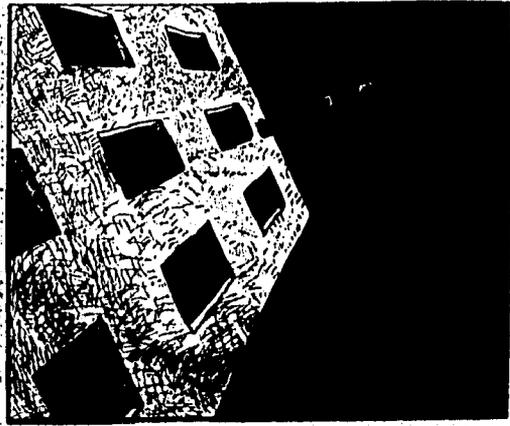
Pero hoy ya estás muerto, y tu carne ha desaparecido.



Yo, tu temible esqueleto, me he liberado de ti.



LA VIDA EN EL LÍMBO



Citas

- 1 Quezada Machiavello, Oscar. "En torno a una reversibilidad", semiótica de la comunicación educativa. En *Medios, lenguaje y sociedad*, suplemento de *La Jornada*, México, 25 de septiembre de 1993, p. XIV.
- 2 Greimas, A. J. "Semántica estructural", Gredos, Madrid, 1976, p. 275.
- 3 Mier, Raymundo. "Introducción al análisis de textos", Trillas, México, 1990, p. 58.
- 4 Greimas op cit. p. 275.
- 5 Mier, op cit p. 53
- 6 Ibídem p. 53
- 7 Ibídem p. 138
- 8 Malvido, Adriana. "En la ruta 100 de la historieta mexicana". En *Despertar al 2000*, suplemento de *La Jornada*, México, 26 de septiembre de 1994, p. XIV.
- 9 Ibídem. p XIV
- 10 Del Río, Eduardo. "Vida de cuadritos", Grijalbo, México, 1984, p. 100.
- 11 Ibídem p. 106
- 12 Malvido, op cit. p. XV
- 13 Efter Davidovich, Ari. "Nuevo historietismo: una moneda al aire". En *Semanal*, suplemento cultural de *La Jornada*, México, número 271, 21 de agosto de 1994, p. 30.
- 14 Priego, Ernesto. "El comic: el arte de un nuevo siglo". En *Despertar al 2000*, suplemento de *La Jornada*, México, 26 de septiembre de 1994, p. XVII.
- 15 Priego, Ernesto. "Molotov: se ha iniciado el camino". En *La Jornada*, México, número 3232, 8 de septiembre de 1993, p. 28.
- 16 Ibídem p. 28

- 17 Malvido, op cit p. XV
- 18 Priego, Ernesto. "El comic como contracultura". En *Histerietas*, suplemento de *La Jornada*, México, número 284, 12 de septiembre de 1993, p. 6.
- 19 Del Río, op cit p. 66
- 20 Ibídem p. 66
- 21 Priego, Ernesto. "El comic como..." op cit p. 6
- 22 Del Río, op cit. p. 66
- 23 Priego, Ernesto. "El comic como..." op cit. p. 7
- 24 Entrevista con Manuel L. Ahumada, 25 de mayo de 1995.
- 25 Ibídem.
- 26 Ibídem.
- 27 Ibídem.
- 28 García Valdez, Alfredo. "Ahumada como poeta". En *Semanal*, suplemento cultural de *La Jornada*, México, número 250, 27 de marzo de 1993, p. 10.
- 29 Ibídem.
- 30 Gubern, Roman. "El lenguaje de los comics", Península, Barcelona, 1979, p. 133.
- 31 Durán, Manuel. "Miradas sobre Pedro Páramo". En *Semanal*, suplemento cultural de *La Jornada*, México, número 37, 25 de febrero de 1990, p. 24.
- 32 Perros, Georges. "Papiers Collés". En *Semanal*, suplemento cultural de *La Jornada*, México, número 238, 2 de enero de 1994, p. 21.
- 33 Silva, Armando. "Los imaginarios urbanos en América Latina", semiótica ciudadana. En *Medios, lenguaje y sociedad*, suplemento de *La Jornada*, México, 25 de septiembre de 1993, p. XXIV.
- 34 Gubern, op cit. p. 115.
- 35 Gubern, Roman. "La mirada opulenta", Gustavo Gili, Barcelona, 1987.

- 36 García, op cit. p. 9
- 37 Curiel, Fernando. "Mal de ojo", UNAM, México, 1989, p. 75
- 38 Gubern, Roman. "El lenguaje..." op cit. p. 40
- 39 Ibidem p. 170
- 40 Ibidem p. 148
- 41 Ibidem p. 148
- 42 C. Gutman, Matthew. "Culturas primordiales y creatividad en los orígenes de lo mexicano". En Semanal, suplemento cultural de La Jornada, México, número 186, 3 de enero de 1993, p. 31.
- 43 Gubern, Roman. "El lenguaje..." op cit. p. 155
- 44 Cirlot, Juan Eduardo. "Diccionario de símbolos", Labor, Barcelona, 1978, p. 459.
- 45 Ibidem p. 459
- 46 Gubern, Roman. "El lenguaje..." op cit. p. 124.
- 47 Cirlot, op cit. p. 419.
- 48 Gubern, Roman. "El lenguaje..." op cit. p. 162.
- 49 Alvarez López, María de Lourdes. "El uso de la historieta en la revista institucional mexicana", ENEP Acatlán, México, 1993.
- 50 Gubern, Roman. "El lenguaje..." op cit. p. 165.
- 51 Ibidem p. 166.
- 52 Ibidem p. 167.
- 53 García, op cit. p. 10
- 54 Paz, Octavio. "El laberinto de la soledad", FCE, México, 1977, p. 15
- 55 Lomnitz, Claudio. "La decadencia en los tiempos de globalización". En Semanal, suplemento cultural de La Jornada, México, número 206, 23 de mayo de 1993, p. 31

- 56 R.M., David. "El bandolero, el pocho y la raza: tres visiones cinematográficas del chicano". En *Semanal*, suplemento cultural de La Jornada, México, número 232, 21 de noviembre de 1993, p. 16.
- 57 Ibidem p. 16
- 58 Ibidem p. 16
- 59 Mraz, John. "Lo gringo en el cine mexicano y la ideología alemanista". En *Semanal*, suplemento cultural de La Jornada, México, número 297, 19 de febrero de 1995, p. 37.
- 60 Ibidem p. 37
- 61 Paz, op cit. p. 13
- 62 García, op cit. p. 10
- 63 A. Carroll, Herbert. "Higiene mental", Continental, México, 1981, p. 115.
- 64 Piccini, Mabel. "La ciudad interior". En *Medios, lenguaje y sociedad*, suplemento de La Jornada, México, 25 de septiembre de 1993, p. XIX.
- 65 A. Carroll, op cit. p. 43
- 66 Lara Catalán, David. "Etnología de la soledad". En *Semanal*, suplemento cultural de La Jornada, México, número 250, 27 de marzo de 1994, p. 4
- 67 Fromm, Erich. "El arte de amar". En *Antología*, Academia de Talleres del C.C.H. Naucalpan, México, 1986, p137.
- 68 Fromm, Erich. "Ética y psicoanálisis", FCE, México, 1986, p. 26
- 69 A.Carroll, op cit. p. 25
- 70 Sánchez Vázquez, Adolfo. "Ética", Grijalbo, México, 1980, p.194
- 71 García, op cit. p. 10
- 72 Bellinghausen, Hermann. "Atrapados en Latinoamérica". En *La Jornada*, México, número 3175, 21 de junio de 1993.
- 73 Arreola, Juan José. "Confabulario", Joaquín Mortiz, México, 1992, p. 146.

- 74 Hernández Gil, Antonio. En el prólogo de "El lenguaje de los media" de Nuñez Ladavéze Luis, Pirámide, Madrid, 1979.
- 75 Sánchez, op cit. p. 113
- 76 Ibídem p. 132
- 77 Ibídem p. 131
- 78 García, op cit. p. 10
- 79 Heller, Agnes. "Historia y vida cotidiana", Grijalbo, México, 1985, 166 p.
- 80 Barona, Ernesto y Ceja, María Luisa. "Los valores al final del milenio". En Semanal, suplemento cultural de La Jornada, México, número 169, 6 de septiembre de 1992, p. 43.
- 81 Fromm, Erich. "Etica y..." op cit. p. 20
- 82 Glantz, Margo. "El trastorno del limbo". En Semanal, suplemento cultural de La Jornada, México, número 46, 29 de abril de 1990, p. 25
- 83 Fernández Christlieb, Pablo. "Melancolía". En Semanal, suplemento cultural de La Jornada, México, número 254, 24 de abril de 1994, p. 28.
- 84 Fromm, Erich. "El arte..." op cit. p. 150.
- 85 Prieto, op cit. p. 183.
- 86 García, op cit. p. 10
- 87 Durán, op cit. p. 24
- 88 Silva, op cit. p. XXIV
- 89 Gubern, Roman. "El lenguaje...", op cit. p. 109
- 90 Prieto, op cit. p. 184
- 91 García, op cit. p. 10
- 92 Prieto, op cit. p. 187.
- 93 Ibídem p. 189
- 94 Ibídem p. 196

- 95 Althusser, Louis. "La filosofía como arma de la revolución", Ediciones pasado y presente, México, 1983, p. 120.
- 96 Xirau, Ramón. "Introducción a la historia de la filosofía", UNAM, México, 1983, p. 206
- 97 Leclercq, Juan Antonio. "Elías Canetti y la condición humana". En Semanal, suplemento cultural de La Jornada, México, número 274, 11 de septiembre de 1994, p. 16.
- 98 Paz, op cit. p. 55
- 99 Ibídem p. 177
- 100 Fromm, Erich. "El arte...", op cit p. 152.
- 101 Leyva, José Angel. "El lado misterioso del hombre". En Semanal, suplemento cultural de La Jornada, México, número 263, 26 de junio de 1994, p. 27.
- 102 Ibídem p. 27
- 103 Ramírez, Jesús. "Una exploración del caos y la locura". En Semanal, suplemento cultural de La Jornada, México, número 254, 24 de abril de 1994, p.40.
- 104 A. Carroll, op cit. p. 174.
- 105 Avila, Raúl. "La lengua y los hablantes", Trillas, México, 1987, p. 27.
- 106 Mier, op cit p. 31.
- 107 Gubern, Roman. "El lenguaje..." op cit p. 117.
- 108 Ibídem p. 117
- 109 Alvarez, op cit. p. 68.
- 110 García, op cit p. 9
- 111 Cirlot, op cit p. 68.
- 112 Ibídem p. 169
- 113 Peralta, Braulio. "Vivir de poesía". En Despertar al 2000, suplemento de La Jornada, México, 26 de septiembre de 1994, p. 2
- 114 Heller, op cit p. 44.

- 115 Hernández León, Manuel Humberto. "Sociología", Porrúa, México, 1986, p. 18.
- 116 Piccini, op cit p. XIX.
- 117 Lomnitz, op cit p. 31.
- 118 Hernández León, op cit p. 19.
- 119 Padilla Cobos, Emilio. "Modernidad y premodernidad". En La Jornada, México, número 3791, 29 de marzo de 1995, p. 43.
- 120 Piccini, op cit p. XIX.
- 121 Ibidem p. XIX.
- 122 Ibidem p. XIX.
- 123 Maldonado, Víctor Alfonso. "De archipiélagos, niños rata y El Caracol". En La Jornada, México, número 3765, 3 de marzo de 1995, p. 18.
- 124 Hernández León, op cit p. 57.
- 125 Careaga, Gabriel. "Mitos y fantasías de la clase media en México, Oceano, México, 1984, p. 70.
- 126 Hernández Tellez, Josefina y Hernández Carballido, Elvira. "Mujeres y crisis". En Doble Jornada, suplemento de La Jornada, México, número 98, 6 de marzo de 1995, p. 8.
- 127 Ibidem p. 8
- 128 Cisneros Sosa, Armando. "Pobreza y marginación". En La Jornada Laboral, suplemento de La Jornada, México, número 51, 27 de abril de 1995, p. 3.
- 129 "Bienestar para el subempleo". En La Jornada Laboral, suplemento de La Jornada, México, número 54, 27 de julio de 1995, p. 9.
- 130 Segre, Enzo. "Fin de milenio". En Semanal, suplemento cultural de La Jornada, México, número 48, 13 de mayo de 1995, p. 35.
- 131 Heller, op cit p. 23.
- 132 Barona, op cit p. 43.
- 133 Ibidem p. 43.

- 134 "Carlos Giménez: del erotismo a la historieta". En La Jornada, México, número 3245, 21 de septiembre de 1993, p. 23.
- 135 Borja, Jordi. "La ciudad conquistada". En Semanal, suplemento cultural de La Jornada, México, número 104, 9 de junio de 1991, p. 20.
- 136 Ortiz, Mauricio. "La chuleta". En La Jornada, México, número 3775, 13 de marzo de 1995, p. 30.
- 137 Silva, op cit. p. XXIV.
- 138 Acha, Juan. "Arte y sociedad:Latinoamérica", FCE, México, 1981, p. 349.
- 139 Yáñez, Agustín. "Obras escogidas", Aguilar, México, 1979, p. 645.

Bibliografía

- Althusser, Louis. **La filosofía como arma de la revolución**, Ediciones pasado y presente, México, 1983, 146 p.
- Aurrecochea, Juan Manuel y Bartra, Armando. **La historia de la historieta en México 1874-1934**, Dirección General de Publicaciones del CNCA, Dirección General de Culturas Populares, Museo Nacional de Culturas Populares, Grijalbo, México, 1988.
- Acevedo, Juan. **Para hacer historietas**, Popular, Madrid, 1981.
- Avila, Raúl. **La lengua y los hablantes**, Trillas, México, 1987, 134 p.
- Baur, Elizabeth. **La historieta: una experiencia didáctica**, Nueva Imagen, México, 1978, 145 p.
- Careaga, Gabriel. **Mitos y fantasías de la clase media en México**, Ediciones Oceano, México, 1984, 329 p.
- Carroll, Herbert A. **Higiene mental**, Continental, México, 1981, 415 p.
- Cirlot, Juan Eduardo. **Diccionario de símbolos**, Labor, Barcelona, 1978, 472 p.
- Curiel, Fernando. **Mal de ojo**, UNAM, México, 1989, 218 p.
- Del Río, Eduardo. **Vida de cuadritos**, Grijalbo, México, 1984, 207 p.
- Fromm, Erich. **Ética y psicoanálisis**, FCE, México, 1986, 278 p.
- Greimas, A.J. **Semántica estructural**, Gredos, Madrid, 1976, 398 p.
- Greimas, A.J. **La semiótica del texto: ejercicios prácticos**, Paidós, Barcelona, 1976, 273 p.
- Gubern, Roman. **La mirada opulenta**, Gustavo Gili, Barcelona, 1987, 413 p.
- Gubern, Roman. **El lenguaje de los comics**, Península, Barcelona, 1976, 180 p.
- Heller, Agnes. **Historia y vida cotidiana**, Grijalbo, México, 1985, 166 p.

- Hernández León, Manuel Humberto. **Sociología**, Porrúa, México, 1986, 79 p.
- Hernex, Irene. **Mitos y monitos**, Nueva Imagen, México, 1979,
- Mier, Raymundo. **Introducción al análisis de textos**, Trillas, México, 1990, 162 p.
- Núñez Ladavéze, Luis. **El lenguaje de los media**, Pirámide, Madrid, 1980, 350 p.
- Paz, Octavio **El laberinto de la soledad**, FCE, México, 1977, 191 p.
- Prieto Castillo, Daniel **La fiesta del lenguaje**, UAM Xochimilco, México, 1986, 146 p.
- Rodríguez Diéguez, José Luis. **El comic y su utilización didáctica**, Gustavo Gili, México, 1991, 160 p.
- Sánchez Vázquez, Adolfo. **Ética**, Grijalbo, México, 1980, 245 p.
- Schaff, Adam. **Introducción a la semántica**, FCE, México, 1980, 402 p.
- Tesis. Alvarez López, María de Lourdes. **El uso de la historieta en la revista institucional mexicana**, ENEP Acatlán, México, 1993.
- Xirau, Ramón. **Introducción a la historia de la filosofía**, UNAM, México, 1983, 501 p.
- Análisis de contenido. Selección de lecturas**, ENEP Acatlán, México, 1987, 200 p.

Hemerografía

- Barona, Ernesto y Ceja, María Luisa. "Los valores al final del milenio". En *Semanal*, suplemento cultural de *La Jornada*, México, número 169, 6 de septiembre de 1992, p. 43
- Bellinghausen, Hermann. "Atrapados en Latinoamérica". En *La Jornada*, México, número 3175, 21 de julio de 1993.
- Borja, Jordi. "La ciudad conquistada". En *Semanal*, suplemento cultural de *La Jornada*, México, número 104, 9 de junio de 1991, p. 17.
- C. Gutmann, Matthew. "Culturas primordiales y creatividad en los orígenes de lo mexicano". En *Semanal*, suplemento cultural de *La Jornada*, México, número 186, 3 de enero de 1993, p. 31
- "Carlos Giménez: del erotismo a la historieta". En *La Jornada*, México, número 3245, 21 de septiembre de 1993, p. 23
- Cisneros Sosa, Armando. "Marginación y pobreza". En *La Jornada*, México, número 51, 27 de abril de 1995, p. 3
- ¿Cómo afectará la crisis a las mujeres?. En *Doble Jornada*, suplemento de *La Jornada*, México, número 98, 6 de marzo de 1995, p. 9
- Durán, Manuel. "Miradas sobre Pedro Páramo". En *Semanal*, suplemento cultural de *La Jornada*, México, número 37, 25 de febrero de 1990, p. 24.
- Efter Davidovich, Ari. "Nuevo historietismo: una moneda al aire". En *Semanal*, suplemento cultural de *La Jornada*, México, número 271, 21 de agosto de 1994, p. 30.
- Fernández Christlieb, Pablo. "Melancolía". En *Semanal*, suplemento cultural de *La Jornada*, México, número 254, 24 de abril de 1994, p. 28
- García Valdez, Alfredo. "Ahumada como poeta". En *Semanal*, suplemento cultural de *La Jornada*, México, número 250, 20 de marzo de 1993, p. 9
- Glantz, Margo. "El trastorno del limbo". En *Semanal*, suplemento cultural de *La Jornada*, México, número 46, 29 de abril de 1990, p. 25.

- Guerrero, Gilberto. "En busca de la historieta mexicana". En **Tiempo**, México, número 2591, 27 de diciembre de 1991, p. 6
- Hernández Tellez, Josefina y Hernández Carballido, Elvira. "Mujeres y crisis". En **Doble Jornada**, suplemento de **La Jornada**, México, número 98, 6 de marzo de 1995, p. 8.
- Lara Catalán, David. "Etnología de la soledad". En **Semanal**, suplemento cultural de **La Jornada**, México, número 250, 27 de marzo de 1994, p. 4
- Leclercq, Juan Antonio. "Elías Canetti y la condición humana". En **Semanal**, suplemento cultural de **La Jornada**, México, número 274, 11 de septiembre de 1994, p. 17.
- Leyva, José Angel. "El lado misterioso del hombre". En **Semanal**, suplemento cultural de **La Jornada**, México, número 263, 26 de junio de 1994, p. 27.
- Lomnitz, Claudio. "La decadencia en los tiempos de globalización". En **Semanal**, suplemento cultural de **La Jornada**, México, número 206, 23 de mayo de 1993, p. 31.
- Malvido, Adriana. "En la ruta 100 de la historieta mexicana". En **Despertar al 2000**, suplemento de **La Jornada**, México, 26 de septiembre de 1994, p. XIV.
- Mraz, John. "Lo gringo en el cine mexicano y la ideología alemanista". En **Semanal**, suplemento cultural de **La Jornada**, México, número 297, 19 de febrero de 1995, p. 37
- Maldonado, Víctor Alfonso. "De archipiélagos, niños rata y El Cacacol". En **La Jornada**, México, número 3765, 3 de marzo de 1995, p. 18.
- Ortíz, Mauricio. "La chuleta". En **La Jornada**, México, número 3775, 13 de marzo de 1995, p. 30.
- Padilla Cobos, Emilio. "Más pobreza y violencia urbana". En **La Jornada**, México, número 3784, 22 de marzo de 1995, p. 35
- Padilla Cobos, Emilio. "Modernidad y premodernidad". En **La Jornada**, México, número 3791, 29 de marzo de 1995, p. 43.
- Peralta, Braulio. "Vivir de poesía". En **Despertar al 2000**, suplemento de **La Jornada**, México, 26 de septiembre de 1994, p. 2.

- Perros, Georges. "Papiers Collés". En *Semanal*, suplemento cultural de *La Jornada*, México, número 238, 2 de enero de 1994, p. 21.
- Piccini, Mabel. "La ciudad interior". En *Medios, lenguaje y sociedad*, suplemento de *La Jornada*, México, 25 de septiembre de 1993, p. XIX.
- Priego, Ernesto. "Molotov: se ha iniciado el camino". En *La Jornada*, México, número 3232, 8 de septiembre de 1993, p. 28.
- Priego, Ernesto. "El comic como contracultura". En *Histerietas*, suplemento de *La Jornada*, México, número 284, 12 de septiembre de 1993, p. 6.
- Priego, Ernesto. "El comic: el arte de un nuevo siglo". En *Despertar al 2000*, suplemento de *La Jornada*, México, 26 de septiembre de 1994, p. XVII.
- Ramírez, Jesús. "Una exploración del caos y la locura". En *Semanal*, suplemento cultural de *La Jornada*, México, número 254, 24 de abril de 1994, p. 40.
- Ramírez, Luis Enrique. "La poesía es estremecer la realidad, trastrocar...inventar: Víctor Sandoval". En *La Jornada*, México, 17 de enero de 1995, p. 35.
- R.M. David. "El bandolero, el pocho y la raza: tres visiones cinematográficas del chicano". En *Semanal*, suplemento cultural de *La Jornada*, México, número 232, 21 de noviembre de 1993, p. 16.
- Segre, Enzo. "Fin de milenio". En *Semanal*, suplemento cultural de *La Jornada*, México, número 48, 13 de mayo de 1995, p. 35.
- Silva, Armando. "Los imaginarios urbanos en América Latina". En *Medios, lenguaje y sociedad*, suplemento de *La Jornada*, México, 25 de septiembre de 1993, p. XXIV.
- Winocur, Rosalía. "La ciudad interior: del lugar al no lugar", en entrevista con Marc Auge. En *Semanal*, suplemento cultural de *La Jornada*, México, número 261, 12 de junio de 1994, p. 40.