

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

**ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**



292670

Ilustración de la historieta

# LA BATALLA DE LOS DIOS

Representación gráfica del mito mexicano: "El nacimiento de Huitzilopochtli"

## TESIS

Que para obtener el título de:  
***Licenciado en Diseño Gráfico***

*Presenta:*

**Marco Antonio Pérez Arroyo**



DEPTO. DE ASESORIA  
PARA LA TITULACION

ESCUELA NACIONAL  
DE ARTES PLÁSTICAS  
XOCHIMILCO D.F.

**Director de Tesis:**  
*Lic. Mauricio Orozpe Enriquez*

**Director de la ENAP:**  
*Mtro. Eduardo A. Chávez Silva*

**México D.F., 2001**



Universidad Nacional  
Autónoma de México

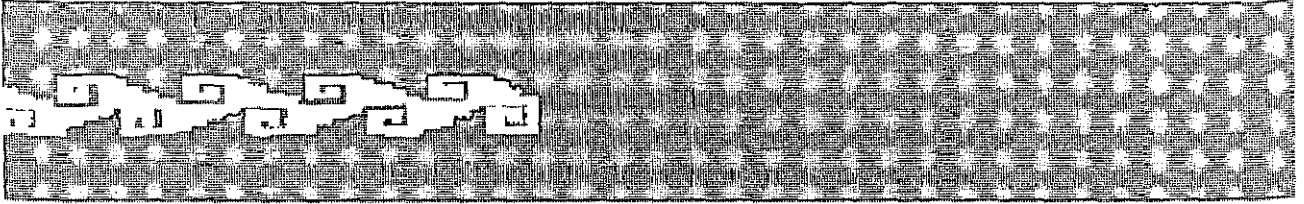


**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

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

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

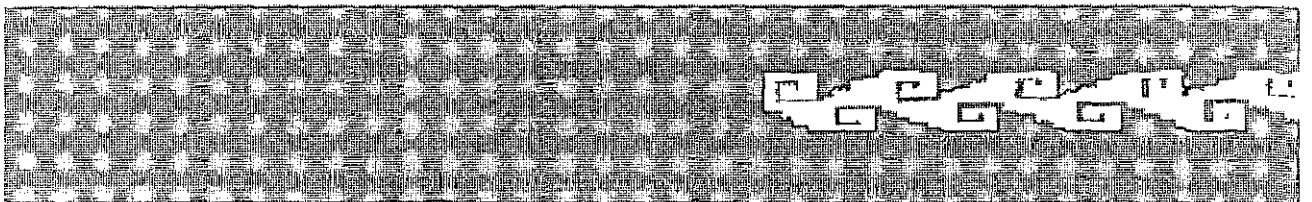
El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición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



*Agradezco a mis padres:*

**Antonio Pérez**  
y  
**Silvia Arroyo**

*Por su apoyo y comprensión*

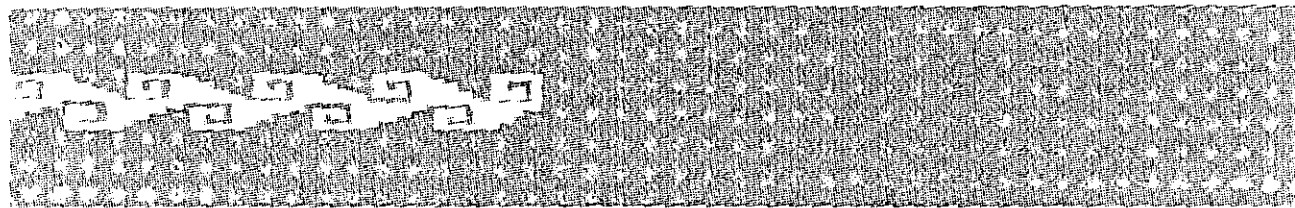




A los profesores:

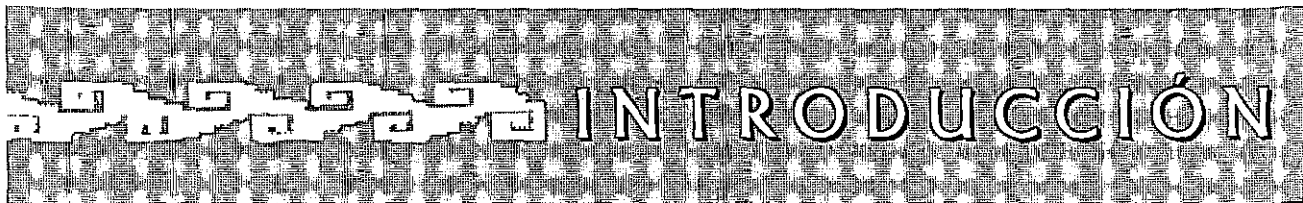
***Juan Calderón***  
***Martín Cruz***  
***Mauricio Orozpe***  
***Heraclio Ramírez***  
***Guillermo Rivera***

En agradecimiento a su asesoría y atención



# ÍNDICE

|  | Pág.      |
|--|-----------|
| <b>INTRODUCCIÓN.....</b>   | <b>1</b>  |
| <b>Cap.I.- ANTECEDENTES DE LA ILUSTRACIÓN</b>  |           |
| 1.1. <i>BREVE RESEÑA HISTÓRICA DE LA ILUSTRACIÓN.....</i>  | 7         |
| 1.1.1. Cronología de la Ilustración Historietística  |           |
| 1.2. <i>ILUSTRACIÓN EDITORIAL PARA REVISTA DE HISTORIETA .....</i>   | 30        |
| <b>Cap.II.- ASPECTOS GENERALES DE LA HISTORIETA</b>  |           |
| 2.1. <i>LA HISTORIETA COMO MEDIO MASIVO DE COMUNICACIÓN.....</i>   | 35        |
| 2.1.1. Uso recreativo-cultural de la Historieta  |           |
| 2.2. <i>LA REVISTA DE HISTORIETA COMO SOPORTE GRÁFICO.....</i>   | 41        |
| <b>Cap.III.- ESPECIFICACIONES SOBRE EL MITO</b>  |           |
| 3.1. <i>EL LENGUAJE LITERARIO DEL MITO Y LA LEYENDA.....</i>   | 53        |
| 3.1.1. El Mito en el pensamiento prehispánico-mesoamericano  |           |
| 3.2. <i>MITO DEL "NACIMIENTO DE HUITZILOPOCHTLI" O DE LA<br/>        "MUERTE DE COYOLXAUHQUI".....</i>         | 61        |
| <b>Cap.IV.- ELABORACIÓN DE LA HISTORIETA MÍTICA: "La batalla de los Dioses"</b>                                |           |
| 4.1. <i>PROPUESTAS DE DISEÑO E ILUSTRACIÓN EDITORIALES .....</i>   | 71        |
| 4.1.1. Portada y Contraportada (a color)   |           |
| 4.1.1.1. <i>Aplicación de los medios combinados o "técnica mixta"<br/>                al dibujo figurativo</i> |           |
| 4.1.2. Segunda y Tercera de forros   |           |
| 4.1.3. Páginas interiores (en blanco y negro)  |           |
| 4.1.3.1. <i>La "Tinta china" como técnica aplicada al estilo elegido</i>                                       |           |
| 4.1.4. Presentación final de la obra   |           |
| <b>CONCLUSIONES.....</b>   | <b>79</b> |
| <b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>   | <b>83</b> |



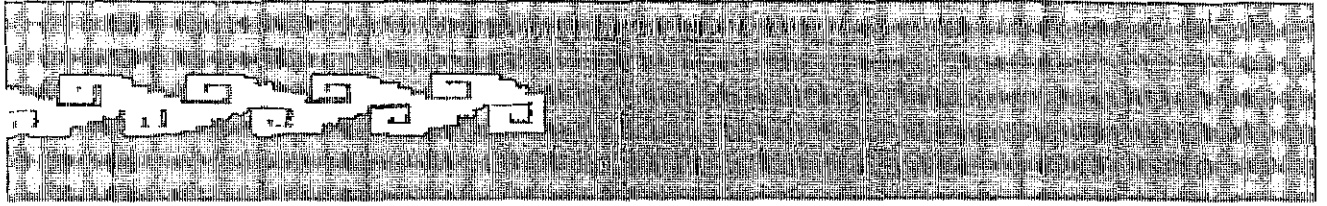
# INTRODUCCIÓN

**H**oy en día más que una necesidad, es una obligación elemental que tenemos como mexicanos, la de comprender nuestros orígenes étnico-prehispánicos. Pese a contar con el enorme privilegio de un legado cultural tan amplio y excelso, mismo que podría ser aplicado en diversos ámbitos de la vida actual, nuestro país sigue distinguiéndose paradójicamente, por el deplorable nivel de cultura que presenta la mayor parte de su población. De tal suerte creó yo, se hace imprescindible estimular en forma adecuada desde la infancia y difundir al resto de la sociedad el hábito de la buena lectura, especialmente si se tratan este tipo de temas.

Si así fuere, deberían realizarse siempre con responsabilidad y respeto hacia las tradiciones autóctonas que por herencia cultural nos pertenecen, ya que éstas, dramáticamente se han ido extinguiendo con el reniego, desprecio e inclusive sustitución radical de costumbres. Tal problema es propiciado en parte por nuestra ignorancia, pero sobre todo, por la indiferencia intransigente con que actuamos los propios mexicanos ante la cada vez más prolífica invasión de ideologías extranjeras que lo agudizan indirectamente.

En toda sociedad humana es notoria la necesidad que sienten sus integrantes por manifestarse cotidianamente en los diferentes ámbitos de su vida. Se comunican con múltiples lenguajes, como: ademanes, gestos, palabras escritas o habladas, sonidos e imágenes. Dentro de estas últimas,

---

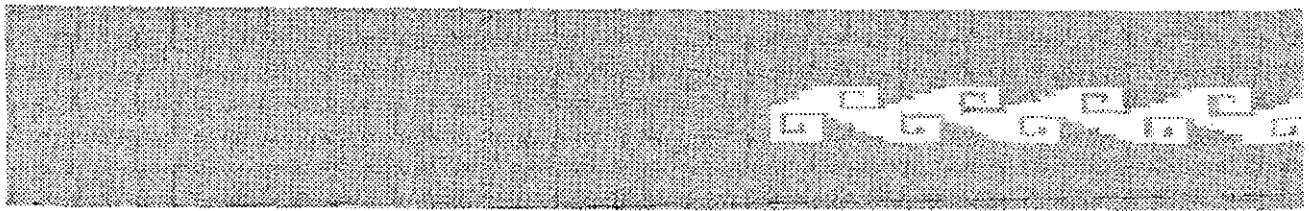


la de tipo visual y más concretamente la llamada imagen gráfica, es por excelencia, una forma de comunicación que ha estado presente desde tiempos remotos; gracias a ella, entre otras cosas, se tienen testimonios de la existencia de antiguas civilizaciones y de su modo de vida.

En la actualidad la imagen gráfica domina casi por completo nuestro entorno, con ella se puede lograr que textos o ideas complicados sean comprendidos con mayor facilidad y exactitud. Es utilizada constantemente por los diseñadores y comunicadores gráficos para transmitir mensajes con información útil a los individuos de la sociedad, se aplica en áreas diversas (principalmente la publicitaria y la editorial), cuyos objetivos pueden ser respectivamente: la divulgación comercial e industrial de un producto o servicio; y/o la enseñanza de alguna disciplina artística, científica, tecnológica, etc.

Es frecuente encontrar así dentro del campo editorial; libros, periódicos y revistas ilustrados. De éstas últimas existe la modalidad en historietas, que básicamente se especializan en el relato textual y pictográfico de acontecimientos. Ésta es precisamente, el medio gráfico que consideró como parte de la posible solución al conflicto ya citado.

La historieta según estudios efectuados en varios países, es un medio masivo de comunicación y entretenimiento que implica cuando menos dos puntos de vista importantes: el servicio positivo que puede aportar a quienes va dirigido, o la desorientación socio-política disimulada de los mismos. Es un

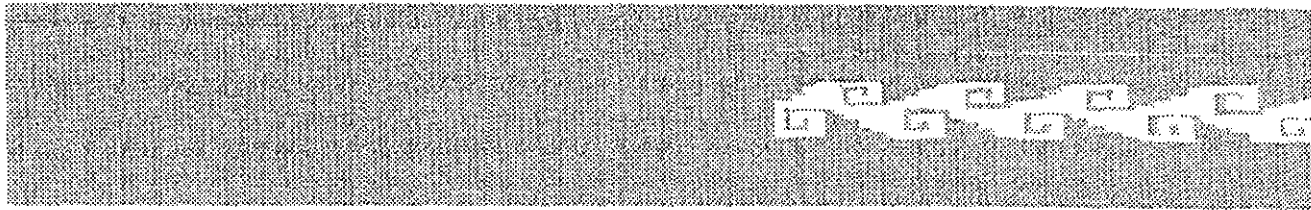


arte y como tal, también una manifestación personal, en el que las normas estéticas que son las que lo definen no existen; en ella, los principales desafíos que enfrenta el ilustrador, son convertir algo estático como lo es el dibujo y el texto, en algo dinámico y emotivo, pero que a la vez sea legible y congruente con la idea que se pretende comunicar en un determinado tiempo-espacio; por eso se convierte en un fenómeno de cultura, ya que como menciona Lancelot Hogben "es uno de los potenciales educativos más notables descubiertos jamás en la historia". Algunos la consideran como la madre de los medios gráficos masivos puesto que a partir de ella, empezaronse a crear los story-boards, enseñando así tanto al cine como a la televisión, el manejo y discurso narrativo de la cámara (panéos, desplazamientos, encuadres, zooms, etc.).

Existen algunos otros recursos de expresión que en general, también derivan de la imagen visual y que en algunos casos, llegan a formar parte de nuestro presente cultural dentro del concepto moderno de literatura mítica, realmente fastuosa tanto en número como en contenido. Quizás por ello, casi todas las civilizaciones del mundo antiguo y en especial las más avanzadas, como las precolombinas de la región mesoamericana, en sus diferentes etapas de florecimiento y con sus variados modos de manifestación cultural, son dignas de encomio por habernos legado en mayor o menor grado maravillosos vestigios de su particular grandeza histórica, ejemplo de ello son los códices, papiros, petroglifos, murales y tapices, pero también con la tradición oral; elementos todos ellos que suelen en repetidas

---

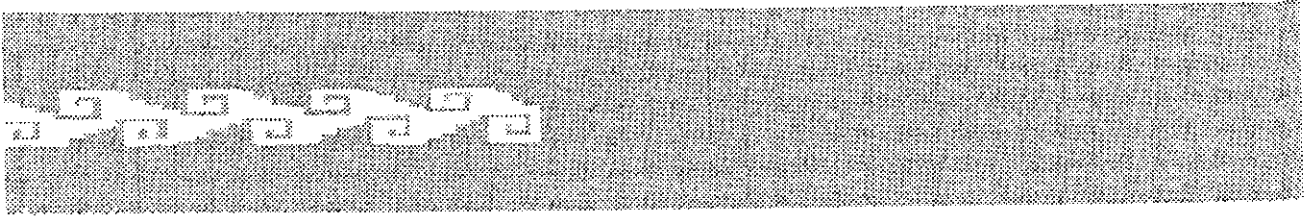




ocasiones nutrir la creación de mitos. Dicha producción, que actualmente se cataloga de "literaria", al igual que la de las leyendas y otros elementos narrativos que exponen ciertas situaciones de carácter genealógico y moral, entre ellas los apólogos, los cuentos, las fábulas y las parábolas, han existido prácticamente desde el principio de la humanidad. Son parte esencial de ella, tanto, que los eruditos contemporáneos los analizan conjuntamente con otros elementos más, bajo el nombre de folklore. Primero transmitidos oralmente, luego compilados y reescritos, representan a lo largo de la historia, los cambios, quehaceres y pensamientos de carácter diverso, que el hombre de todos los tiempos ha tenido en el transcurso de su evolución.

Sin embargo, es prácticamente imposible abordarlos en su totalidad, al mismo tiempo y en un sólo espacio convencionalmente pequeño como lo suele ser la historieta. De la cuál precisamente se deriva el propósito central de ésta tesis: ilustración de la historieta denominada "La Batalla de los Dioses", que como toda revista de este tipo radica básicamente en la unión de dos artes: Ilustración y Literatura. Ambas, son recursos gráficos de diseño que derivan tanto en imágenes como en textos de la moción mítico-mexica del "Nacimiento de Huitzilopochtli" conocido también como "Muerte de Coyolxauhqui", y que entre otras cosas elegí por lo siguiente:

- Es representativo ancestral de una de nuestras más
-

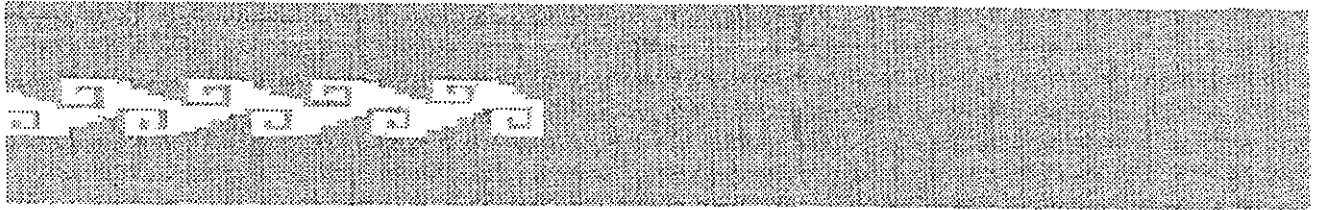


avanzadas y poderosas culturas en su época. (Centro de atracción para la conquista española, causante del mestizaje biológico-cultural en la mayoría de los actuales mexicanos).

- Es un relato alegórico-fantástico (de profundo carácter bélico, astrológico, místico y religioso); que junto al origen de algunas de las deidades más representativas de su pueblo, a la vez se fundamenta en hechos reales histórico-filosóficos. (Coyolxauhqui, como insignia de la Luna y diosa de la fecundidad; Huitzilopochtli su hermano, el símbolo del Sol y dios de la guerra; y Coatlicue progenitora de ambos, la madre Tierra, diosa de la vida y de la muerte).
- Es un hallazgo impresionante que se remite al 28 de febrero de 1988 en donde sobre un gran monolito esculpido con la efigie de Coyolxauhqui, yace su cuerpo decapitado y desmembrado.

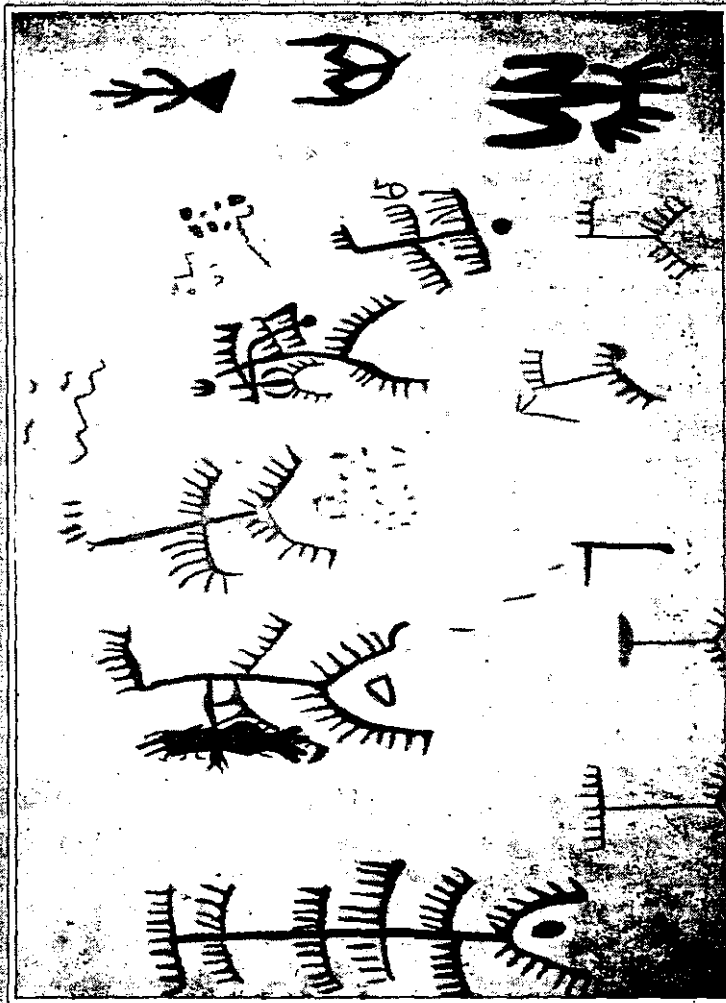
Ahora bien, conciente de todo lo anterior y también sabedor, de que para muchos no ha sido fácil dar salida a éste tipo de temas, ya sea, porque adolecieron del debido encausamiento en alguna de las disciplinas implicadas (como la literatura, la antropología, la pedagogía, la historia, etc.), o simplemente por no tener el apoyo necesario de las instituciones competentes; he decidido retomar el riesgo y abordarlo con humildad, aprovechando, reconociendo y aceptando lo que culturalmente de histórico y artístico tiene la historieta, para tratar de

---



solucionar aunque sea parcialmente su problemática. Consideró que en éste proyecto, mis recursos gráficos pueden ayudarme a lograr imágenes espectaculares que simultáneamente autoenriquezcan tanto a mi formación profesional de diseñador-ilustrador, como al mensaje de la propia historieta; misma que a pesar de contar con verdaderas obras de arte, hoy en día en nuestro país se encuentra por muchos motivos sumamente devaluada. Aún estamos a tiempo de crear conciencia y de asumir con determinación nuestras responsabilidades, para fortalecer así una identidad propia como nación independiente. Después de todo, una cosa es aprender o conocer de otras culturas, y otra muy distinta, admitir o ser participe pasivo del fenómeno degradante de transculturización. En lo que a mi respecta, pretendo con esta tesis obtener un producto atractivo y útil, con el que pueda involucrar a la mayor cantidad de videolectores posible, sin importar tanto su edad, posición económica o actividad social. El propósito es en primera instancia, contribuir al enriquecimiento de su cultura general, facilitando coherentemente la comprensión del texto mediante el sano entretenimiento, y por consecuencia generarles algún tipo de conciencia o admiración hacia nuestros legados culturales indígenas. Una obra de buena calidad, que en forma indirecta incite al individuo o lo inicie si es el caso, en la futura lectura de obras literarias, quizás más especializadas; pero que además, autopoibilite su aplicación como auxiliar didáctico, específicamente para jóvenes adolescentes de entre aproximadamente 16 y 19 años de edad, en las asignaturas de "Literatura Universal" y "Literatura Mexicana e Iberoamericana" del nivel medio-superior de estudios de la UNAM o a sus equivalentes en corporaciones de la iniciativa privada.

# Capítulo I



ANTECEDENTES DE  
LA ILUSTRACIÓN

## 1.1. BREVE RESEÑA HISTÓRICA

La palabra "ilustración", se deriva de su infinitivo "ilustrar" proveniente a su vez, del latín "illustrare" que significa: explicar, aclarar, instruir o civilizar, y de "il" en "ilustrare" que equivale a: alumbrar o iluminar . Por consiguiente este vocablo podría definirse en general como: "dar luz al entendimiento".<sup>(1)</sup>

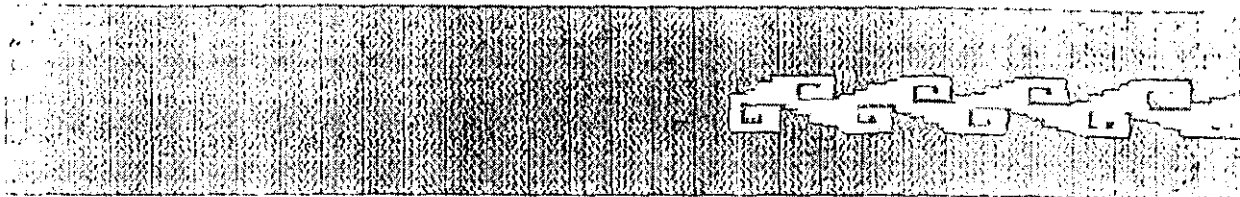
Bajo el auspicio de las anteriores premisas, se deduce que la "ilustración" surge ante la necesidad de hacer comprensible, a uno o a varios individuos, un determinado ente racional (idea) preconcebido por los procesos mentales humanos de otro sujeto, y en donde se pueden activar, ya sea para transmitirlo o para percibirlo, cualesquiera de las facultades biológicas, incluidas las de los órganos de los sentidos.

Se puede considerar a la buena Ilustración como una artesanía u oficio, si la entendemos como al conjunto de reglas con las que se puede realizar bien algo; y como un arte o profesión, si además de aplicar correctamente esos conocimientos teóricos se consigue un fin estético. En ambos casos, y parafraseando a José M. Lozano: "se trata de una habilidad, no innata sino adquirida, tan sólo por el aprendizaje de cualquier actividad humana..."<sup>(2)</sup>, ya que requiere simultáneamente, tanto de la visión personal del artista, como de que éste la ejecute mediante una técnica perfecta. Luego entonces, se puede expresar de diferentes maneras: gráfica, plástica, acústica, fonética, cinética o mixta.

---

1 Para mayor información consulte el "Breve diccionario etimológico de la lengua española" de Guido Gómez de Silva. Ed.Colegio de México y Fondo de Cultura Económica. México 1988. p.367.

2 José Manuel Lozano Fuentes, "Historia del Arte". Ed.CECSA. México D.F. 1991. p.13.



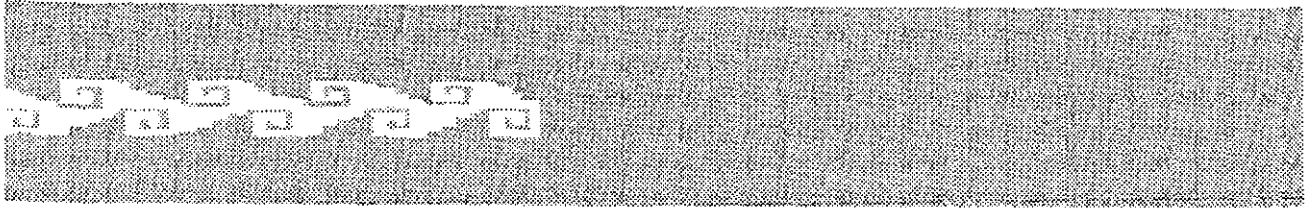
La ilustración gráfica es la modalidad que realmente influye para efecto de ésta tesis, ella generalmente es comprendida como un medio de comunicación visual el cuál esclarece, apoya y representa un mensaje oral o textual. Se dice que consiste en asociar imágenes a vocablos que tienen el principal propósito de comunicar y muchas veces, hasta de persuadir; situación ésta, en que se haya implícita la función propiamente gráfica del Diseño, el cuál atiende básicamente a: la teoría-psicología de la comunicación, la composición, la forma, el contenido, la tipografía y el color; junto al repertorio-tratamiento de figuras simbólicas, el lenguaje y signos alfabéticos; todos ellos convencionalmente serviles a una necesidad informativa intencional (que a su vez puede ser publicitaria, política, religiosa, didáctica, cultural, etc.). Dichas funciones en cierta forma, son las que prevalecen de manera muy similar en la historieta, por eso resulta obvio pensar que este tipo de revista, sin ilustraciones no tendría razón de ser o dicho de manera más exacta, ni siquiera existiría; así pues, coincido con B.Lewis cuando respecto a los libros científicos de Leonardo da Vinci, refiere que "... la tarea de las palabras era explicar la imagen, y las pinturas, cuyo propósito es comunicar información, tienen un lugar muy importante en la historia de la ilustración"<sup>(3)</sup>.

Así las cosas, los referentes gráficos de ambas, son prácticamente los mismos, y convergen en la ilustración historietística. Los más antiguos datan desde la prehistoria, comienzan en el periodo auricñaciencia con las pinturas rupestres de la era paleolítica superior, descubiertas en las cavernas francesas de Pech-Merle, Dordoña; Lascaux, Montignac; y Niaux,



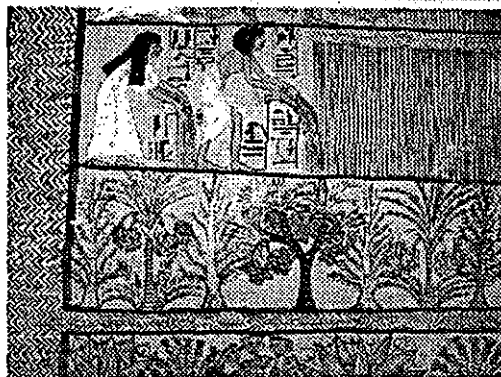
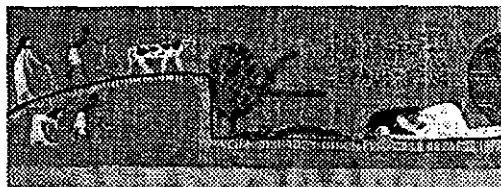
Bisonte herido por flechas, cueva de Niaux, Arlège.

3 B.Lewis. "Introducción a la ilustración". Ed.Trillas. México, D.F. citado por Brian Lewis. p.1



Bisonte de la cueva de Altamira, Santander..

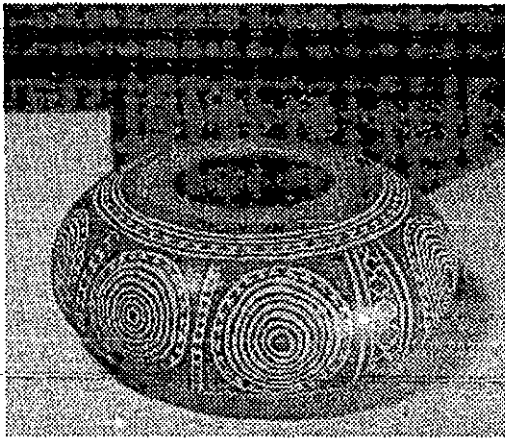
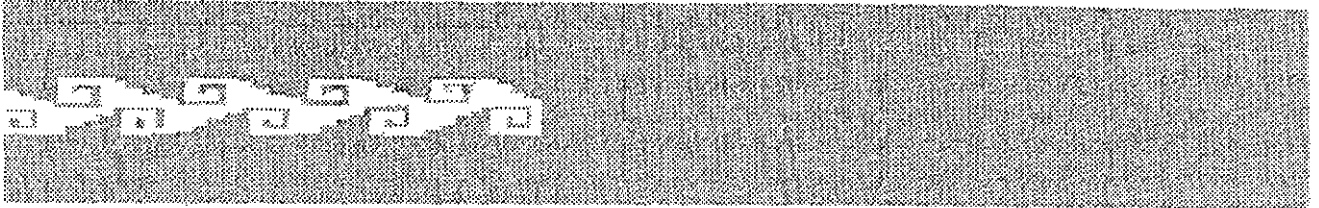
Ariège; en esta etapa la pintura tiende a ser realista-naturalista, o realista-abstracta; se usa la técnica de los dedos "digital", la crin de animal "brocha" y la del "esfumado" que consistía en soplar por una caña o huevo hueco la pintura obtenida de tierras colorantes, mezclada con savia vegetal o sangre y grasa animal. Pasando por el mesolítico aproximadamente del 9,000 a.C al 5,000 a.C., se destaca la gran cueva de Altamira en Santander, España; hasta llegar al neolítico con el llamado "levante español" en las cuevas de Cogul, Lérida y de Alpera, Albacete; así como en el desierto del Sáhara, con la famosa región del Tassili en donde predominó el gusto por la narración de la vida diaria (guerra, paz, etc.).



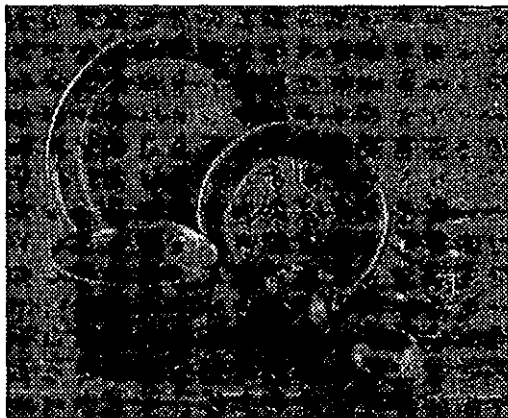
Papiros funerarios del "Libro de los Muertos", (XX Dinastía).

Con el transcurrir del tiempo, el hombre fue evolucionando paralelamente a su entorno cultural. En la Edad Antigua se perfeccionaron algunas técnicas de ilustración, tal y como lo muestran algunas imágenes que complementaron a manuscritos realizados en murales o en papiro. Así pues, de la región de Mesopotamia (hace casi 3000 años a.C.), destacan Sumeria y Asiria; algunas de sus obras fueron halladas en el palacio de Tellahmar, con escenas pictóricas que representan cacerías reales de la corte; otras en la ciudad de Mary, con pasajes de sacrificios pintados al "temple" mediante colores vivos y claros. Y del norte de África, principalmente con la "glíptica" que en general fue sellada sobre madera, metal o piedra sobresale más tarde la cultura Egipcia, con el llamado "Libro de los muertos" del año 1900 a.C.

Mientras tanto en América los antecedentes datan desde el período preclásico en el Altiplano Central cuando aproxi-



Bájsija al "pastillaje pigmentado"



Cerámica decorada con "técnica de incisión"

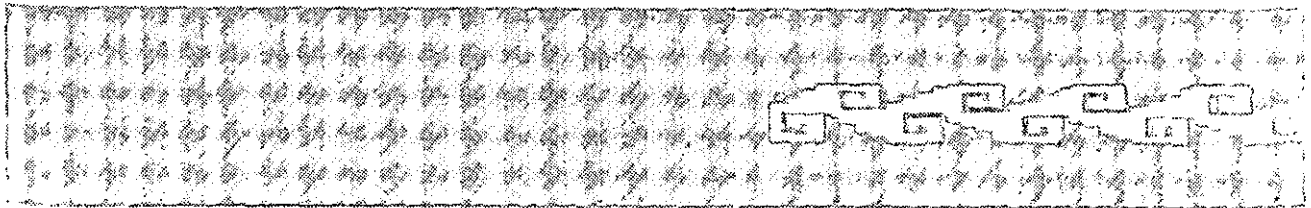


Pintura mural de "Tepantitla"

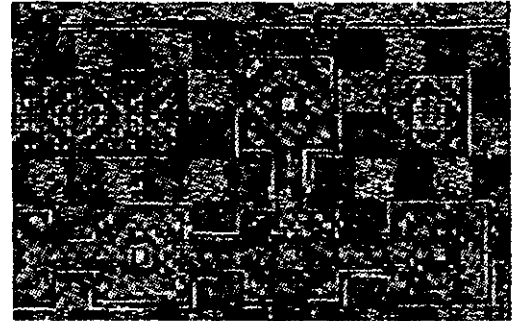
madamente entre 1500 y 1100 años a. de C. en las ciudades de Copilco, Cuicuilco y principalmente Tlatilco, las técnicas del pastillaje pigmentado y de la incisión, ambas con características básicamente zoomórficas alcanzaron un gran desarrollo en el arte de la cerámica. Mientras que en la zona del Golfo de México algunas comunidades agrícolas de lo que hoy es la ranchería de Remojadas, influenciadas por la cultura Olmeca empezaron a fabricar pequeñas figurillas de barro que usualmente se decoraban con pintura hecha a base de chapopote, así como vasijas y platos donde también se aplicó la técnica de incisión o grabado. Mucho tiempo después hacia el clásico temprano (aprox. siglo IV d. de C.) la cultura teotihuacana decoró de manera pictórica su arquitectura en Atetelco, Tetitla y Tepantitla con temas místico-religiosos en donde cada color y figura tuvieron un simbolismo muy especial; lo mismo sucedió con los zapotecas en Monte Albán, Oaxaca.

Sin embargo, el periodo más trascendental en la historia de la ilustración, es el equivalente al Medioevo de finales de la Alta Edad (s.V) y principios de la Baja Edad Media (s.VI). Rumbo al Extremo Oriente de Asia, concretamente en China se inventa el "papel", la "caligrafía" y la "xilografía"; mientras que en el "Imperio Románico de Occidente" bajo dominio Bárbaro a partir del s.V, aparecen por vez primera una página miniada del "Pentateuco de Ashburnham" perteneciente a los Visigodos del siglo VI y ciertos manuscritos dotados de diseños bidimensionales, que se adaptan a la forma de las letras con la capacidad de explotar el dibujo plano en miniatura. Son imágenes opuestas a las pinturas espaciales que pretendían





la tercera dimensión, manifestadas ampliamente en los siglos VII y VIII con los "Evangelios de Lindisfarne" del arte Carolingio, y a principios del siglo IX con el "Libro de los Kells" y de "Durrow" del Celta-Cristiano, que habrían de convertirlos en precursores de los actuales textos ilustrados para libros impresos. Susodichos libros, se producían especialmente para exhibiciones o ceremonias, pero debido a que en este tiempo poca gente sabía leer y escribir, se le solicitaba al pintor decorar las iniciales o capitulares, explicando con imágenes lo escrito por el amanuense, y facilitar así la comprensión del contenido. Del s.X se tienen las miniaturas del menologio de Basilio II, y del s.XI la "Biblia Pauperum", el "Ars Moriendi", y algunas secuencias de pequeños cuadros escénicos yuxtapuestos, realizados por la pintura medieval de la escuela de Colonia en el "Tapiz de Bayeux", así como las que se dibujaron en el techo de la iglesia de Nuremberg en Alemania.



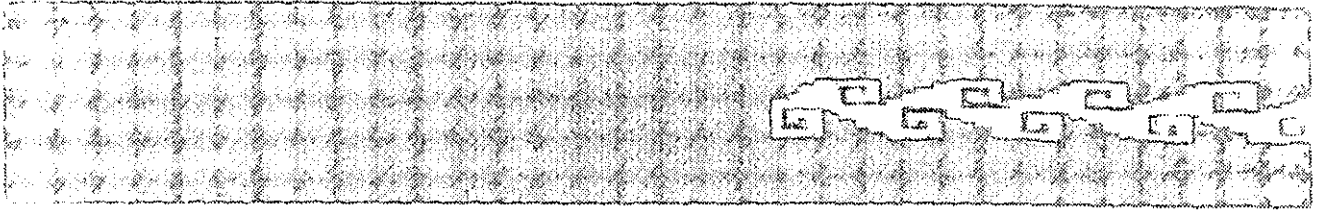
Fragmento del "Evangelario de Lindisfarne", S.VIII



Detalle de la portada del "Libro de Durrow".

En Francia durante el siglo XII surge el arte "Gótico" (Godo), en el que debido a la arquitectura ojival o flamígera del tercer y último período, escasea la pintura mural. No obstante, el libro miniado y los vitrales ocupan un lugar importante en el arte pictórico, pero a partir del s.XIII y con el cambio de mentalidad religiosa difundido entre la sociedad, el retablo sustituye la carencia del muro.

En Italia entre los siglos XIII y XIV (Ducento y Trecento respectivamente) con marcada influencia bizantina los artistas trabajaron principalmente las técnicas del "óleo" en la tabla o las del "fresco" en el muro, aunque persiste la decoración con "mosaico". Al iniciarse la secularización artístico-profe-

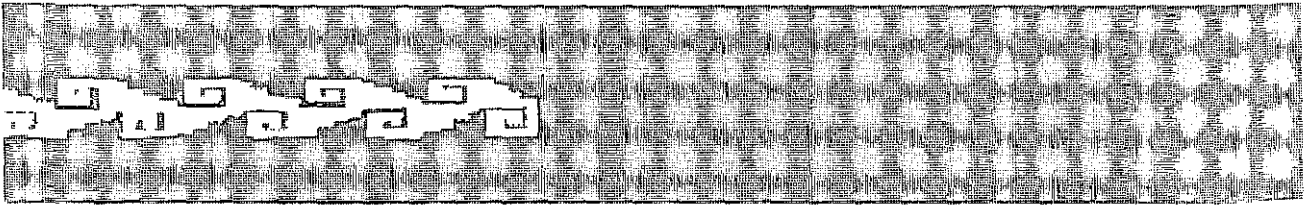


sional con personajes como Duccio di Boninsegna y Giotto di Bondone, se incrementó el interés por las diferentes facetas humanísticas y naturalistas de la vida contemporánea, que cada vez más se fueron orientando hacia lo clásico. En ocasiones las ilustraciones abarcaban toda la página y eran más importantes que las palabras, casos específicos son en el siglo XV: "El libro de las horas" que recopilaba oraciones para los laicos y "Las tres horas más ricas del Duque de Berri" de los hermanos Limbourg; además de algunos herbarios y bestiarios. La técnica de impresión aún muy imperfecta, pero predominante en esa época era la "xilografía" o "grabado en madera", que existía en dos modalidades: la de "tipos en speculum" hecha a base de planchas tabelarias a una cara, y la de "tipos móviles."

De ésta época, nuevamente en Mesoamérica y específicamente de México, datan los códices precolombinos realizados por los artistas profesionales de la alta jerarquía denominados "Tlacuilos", a quienes su hermética élite dominante les encomendaba la labor de reproducir y relatar con imágenes las tradiciones de sus pueblos, así como las características de su cultura. Se efectuaban sobre tela de fibra de maguey; en tiras de cuero raspado de algunos animales como el venado; o sobre papel amate (amatl) manufacturado con la corteza machacada del árbol de higuera y recubierto por una capa del carbonato de calcio obtenido de alguna roca. Preparaban sus pinturas con diversos materiales: de origen mineral para el blanco; vegetal para el verde, amarillo y azul; animal para el rojo y ocre; y el negro, así como tonos elevados de gris, con humo de ocote disuelto en aceite de "chía"



Tlacuilo, códice

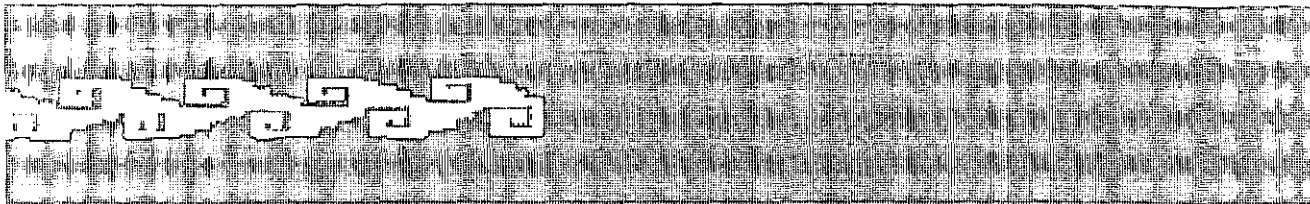


o en extracto de gusano "axe". Actualmente existen en conjunto aproximadamente 30 códices mexicas, mayas y mixteco-zapotecas, con enorme belleza en su composición, color y pureza de líneas. Los hay históricos y religiosos, prehispánicos y poshispánicos; sin embargo, la obra de éstos artistas fue alterada y de alguna manera interrumpida por causa de la conquista, cuando los misioneros españoles aprovecharon para evangelizar, dejando para la posteridad constancia indígena de la grandeza de su época, raza y cultura. Por todo ésto, dicho arte es en cierta forma considerado también como el antecedente más antiguo de la historieta mexicana.

Regresando a Europa y a mediados del siglo XV (Quattrocento), en plena etapa del "Renacimiento", el inventor alemán Johannes Gensfleisch Gutenberg inventa aproximadamente por el año de 1440, los tipos móviles fundidos en metal, con los que posteriormente, al asociarse a J.Fost y Pedro Schoeffer en 1450, imprime las "Cartas de Indulgencias" y un año después la célebre "Biblia" latina de 42 líneas. En 1452 el italiano Finiguerra inventa la "calcografía" (hueco grabado sobre metal). Esta época se distingue por la ingenuidad en el dibujo y la tradición gótica y clasicista. Las técnicas más utilizadas siguen siendo "el óleo", "el fresco" y el "temple". Destacan los pintores italianos Fra Giovanni "Beato Angélico", Tommaso Masaccio, Sandro Boticelli, Antonino Pisanello, etc.

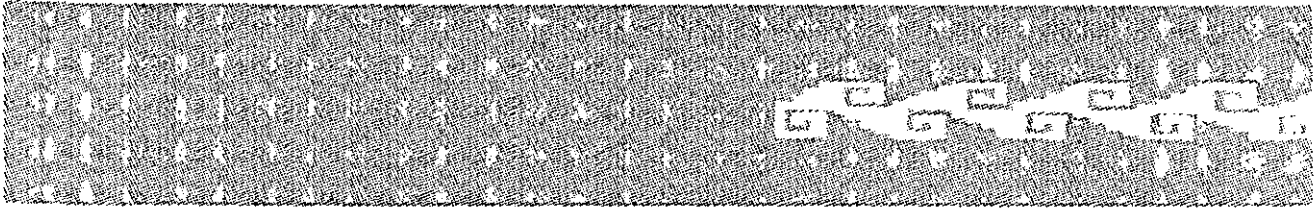
En el s.XVI (Cinquecento) el del "Protestantismo" o "Reforma", se busca afanosamente la perfección formal y las proporciones majestuosas en los muros; personajes como

---

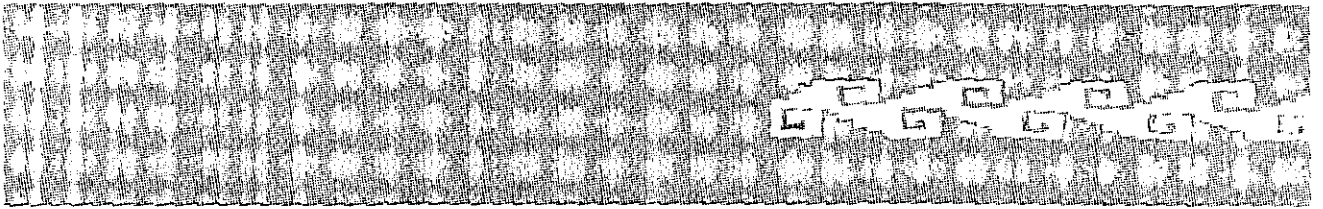


Miguel Ángel Buonarroti, Rafael Sanzio, Antonino Allegri "Correggio" y Leonardo da Vinci, principalmente en su faceta como ilustrador, encabezan este movimiento artístico; que habría de desembocar en ese mismo siglo al "Manierismo" de Tiziano Vecellio, Jacobo Robusti "Tintoretto", Pablo Caliari "Veronés", etc. Tanto en éste siglo, como en gran parte del siguiente (s.XVII) el del "Barroco" surgido de la "Contrarreforma", las técnicas del "aguafuerte", "acuarela" y "huevo grabado" preponderan en el área de la ilustración, destacando a los maestros germanos Albert Dürer "Durerero" y Hans Holbein, con obras como "El Apocalipsis" y " El Elogio de la locura" respectivamente; al flamenco Pedro Pablo Rubens, al holandés Harmenszoon Rembrandt, al italiano Benedetto Montagna, los hermanos franceses Le Nain (Antoine, Louis y Mateus), los españoles Doménico Teotocopulus "Greco", Diego Velázquez, Bartolomé E. Murillo, etc. El erudito y grabador francés Geoffroy Tory, innovó por éstos años un "todo estético" con elementos de la página, entre ellos: la ilustración, el texto y los márgenes; muchas de éstas obras, eran "hojas volantes" (especie de primeras historietas) que a finales de éste siglo principalmente en Inglaterra, Francia y España relataban sucesos picarescos, criminales, milagrosos y políticos de la época.

La Ilustración alcanza su máxima expresión en Europa, vía Francia durante gran parte del s.XVIII, el llamado "Siglo de las Luces" y principios del s.XIX con la influencia de los adelantos tecnológicos, derivados de la apenas naciente "Revolución Industrial", manifestándose en un movimiento ideológico conocido como "Despotismo Ilustrado" o "Neoclasicismo" que se caracteriza por una enorme confianza en el uso de la razón; por la difusión secularizada del



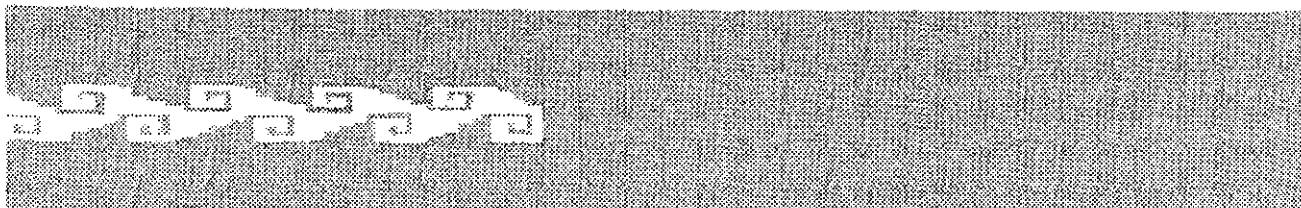
saber y la cultura como materias de información y comunicación; por situar a la imagen en un contexto menos trivial que antes, incorporándola como elemento orgánico del texto que completará el concepto utilitario-didáctico del conocimiento humano; por que se implantaron escuelas técnicas o de "Artes Aplicadas" para la formación de especialistas en el diseño textil y en las artes gráficas; por la edición en París del "Diccionario razonado de las Artes, Ciencias y Oficios" elaborado en forma de Enciclopedia por Jean D'Alembert y Denis Diderot entre 1751 y 1772; y por una severa crítica hacia las instituciones tradicionales como la Iglesia que contravenían y censuraban los postulados de ésta doctrina. A partir de 1779 empezaron a surgir una serie de sátiras biográficas de personajes importantes como la del rey Jorge III o la de Napoleón Bonaparte (primera historieta publicada vía prensa) realizadas por el caricaturista inglés James Gillray; cabe destacarse también la labor del francés Gustave Doré con "Historia de la Santa Rusia" y "Los trabajos de Hércules". Casi al finalizar el siglo, en 1796, el alemán Alois Senefelder contribuye al progreso de la impresión, al inventar la "litografía" como primer método planográfico, que ofrece las ventajas de no tener que grabar, sino de dibujar directamente sobre la superficie pétreo-caliza debidamente preparada, y de poder ampliar el formato de las ilustraciones, imponiéndose así el dibujo sobre el color. De este período destacan los franceses Françoise Gerard y J.A. Dominique Ingres, los ingleses John Constable y J.M. Turner, el alemán Friedrich Overbeck, el holandés J. Barthold Jongkind, el italiano Vittorio Camuccini, los españoles Francisco de Goya y Manuel Tolsa, el mexicano José María Velasco, y otros iberoamericanos más.



La "fotografía" inventada en 1826 por el francés Joseph Nicéphore Niépce, y perfeccionada posteriormente por su compatriota Louis Jacques M. Daguerre en 1839, se convirtió en una herramienta importantísima para el argot gráfico, de uso casi indispensable para los ilustradores, debido a su alto grado de realismo; y a que el método de impresión y de reproducción mecánica "fotograbado" liberaba al diseñador de las restricciones propias de los procesos tradicionales, haciéndolo cada vez más rápido y económico. Desde 1830 veníanse difundiendo fuertemente la "caricatura" y en general la "ilustración periodística" contribuyendo así, a la preeminencia del "periódico diario" y de la "revista semanal" que seguían teniendo como principal propósito representar con gran celeridad y mordacidad el último chisme o personaje del momento en la vida de la ciudad. Pero no es si no hasta 1837 cuando el suizo Rodolphe Töpffer expuso las reglas fundamentales de la historieta, que según en su "Anuncio de la historia del señor Jabot": "se compone, [...] de una serie de dibujos autografiados al trazo. Cada uno de ellos, van acompañados de una o dos líneas de texto. Los dibujos, sin el texto sólo tendrían una oscura significación; el texto sin los dibujos no significaría nada"<sup>(4)</sup>. A mediados del siglo XIX casi paralelamente a la aparición de las "Arts and Crafts" (Artes y Oficios) del teórico William Morris, que dio un notable impulso a las artes aplicadas; surgen también, en 1851 la "cromolitografía", como otra alternativa que permite la edición de libros con ilustraciones a color en grandes formatos y de mejor calidad, por medio de nuevos elementos como las tintas y pigmentos; y tiempo después el

---

4 Familia 2000 (Tomo 23). "La cultura de hoy". Ed. Everest. León, España. Citado por Rodolphe Töpffer. p.152.

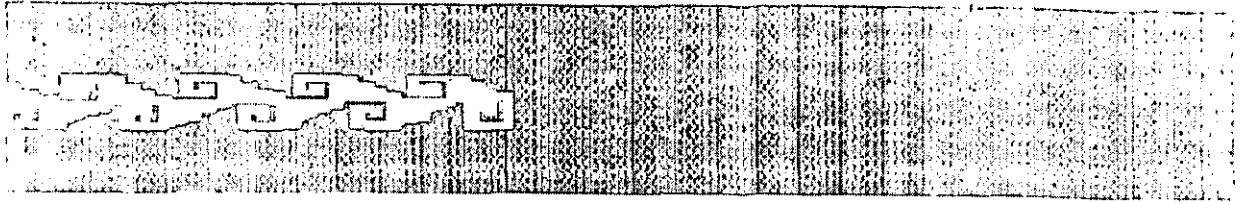


"Simbolismo" como consecuencia de los grabados de William Blake y de las pinturas de Fussli, así como el "Art Nouveau" o "Modernismo" y el "Neoplasticismo", en el que se destaca la labor del arquitecto, sociólogo y diseñador alemán Walter Gropius.

En 1865 Whillhem Bush inventa y dibuja los primeros personajes de la historieta comercial "Max and Moritz", precursores directos de los "Katzenjammer Kids"; a pesar de ello, aún en los años 70's la vida urbana estaba muy arraigada en la caricatura y en la ilustración periodística, tanto que sus artificios gráficos penetraron en los dibujos y óleos de grandes artistas del "Impresionismo" de 1874 como Claude Monet, Eduard Manet, Toulouse Lautrec y Martelli Degas. Algunos ilustradores destacados también lo fueron en éste movimiento, Carlo Pellegrini y Abel Damourette; que fueron seguidos en el "Postimpresionismo" por Paul Gauguin y Vicent Van Gogh, quiénes recurrieron frecuentemente a la abstracción de las figuras, a la síntesis del color y de la luz, y utilizaban como principales técnicas la "linoleografía" (grabado en linóleo) y el "cloisonnisme" (colores encerrados en círculos concéntricos negros que frecuentemente delimitaban el contorno de las figuras, como a la usanza de los vitrales medievales); así como por los inicios del "Neoimpresionismo" o "puntillismo" con George Seurat principalmente.

Hacia finales de éste siglo comenzaba ya formalmente una expresión artística nunca antes vista, la gran aventura del historietismo "cómico" a través del escritor y periodista estadounidense Joshep Pulitzer, de quién Ernesto Priego nos dice:

---



"inventaba en la ciudad de Nueva York la imprenta a color, con la intención de que las páginas de papel periódico corriente -pulp- de su diario el *New York World* difundieran por América la pintura de caballete europea en las ediciones de tiras dominicales llamadas "funny papers"<sup>(5)</sup>, pero no es sino hasta el 5 de mayo de 1895 cuando lanza la primera de seis grandes viñetas a color con diálogos insertos en globos, que trataban sobre las peripecias del suburbio de "Hogan's Alley"; obra que fue imaginada por el dibujante Richard F. Outcault "padre del comic mundial", y que tras muchas vicisitudes terminaría por convertirse el 16 de febrero de 1896 en el hiperfamoso "Yellow Kid" (primer comic-book del mundo), después de que se experimentara sobre el camión del niño protagonista el color amarillo, uno de los más difíciles de obtener por procesos mecánicos hasta ese momento. El 18 de Octubre de ese año, W. Randolph Hearst dueño del diario *Morning Journal* y acérrimo adversario de Pulitzer, contrata los servicios y la obra de Outcault bajo la misma nominación genérica de "The Yellow Kid" en el suplemento "American Humorist", dejando la versión del "World" con otro título y en manos del dibujante B. Lucks; éste hecho habría de significar a partir de entonces una turbia y aberrante pugna comercial con tendencia sensacionista entre ambos periódicos, comunmente conocida y propalada hasta nuestros días con el término peyorativo de "periodismo amarillista", que más tarde fue llamado "periodismo rojo", ya que tenía su fuerte en las noticias fatalistas o sangrientas.

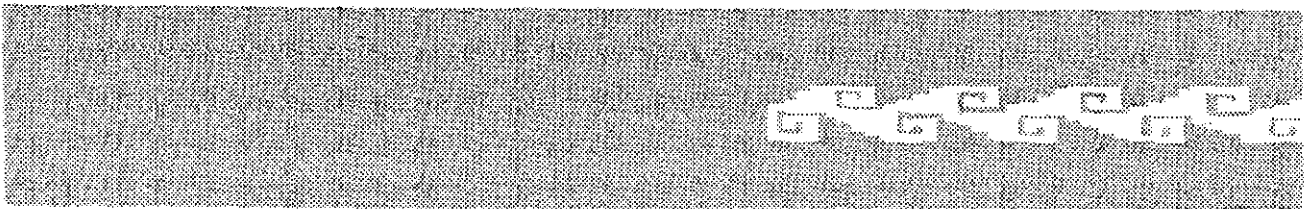


"The Yellow Kid"

El siglo XX se distingue por la abundancia de grandes pintores, muchos de ellos fueron creadores multidisciplinarios que fundaron nuevas tendencias de expresión artística o interactuaron con varias de ellas a la vez, ejerciendo indirectamente

5 GALLITO COMICS. Historietismo latinoamericano para adultos. FONCA. México D.F. p.31. Citado por Ernesto Priego "en el camino: las rutas del nuevo comic norteamericano".





cierta influencia en la labor de los modernos ilustradores y diseñadores; sin embargo, los que lo lograron sustancialmente y de forma alternativa en las áreas técnica, publicitaria o editorial fueron principalmente los "cubistas", "constructivistas", "fauvistas", "surrealistas" y los del "Optical-Art"; el "Arte Popular" de alguna manera favoreció la continuidad en la producción de "cómic", al nutrirse reciprocamente de ellos.

Hasta donde se ha podido indagar en México como en otros países, los inicios formales del llamado noveno arte van muy ligados a los de la caricatura y la publicidad. En nuestro país datan más o menos de 1880 en plena dictadura de Porfirio Díaz, cuando aparecieron por vez primera ilustraciones del catalán Planas, obsequiadas dentro de las cajetillas de cigarros del "Buen Tono". Aunque la mayor parte de la prensa era subsidiada por el dictador, revistas como "El hijo del Ahuizote", "Mefistoteles" y "El Ahuizote Jacobino", así como algunos caricaturistas entre ellos Daniel Cabrera, José Guadalupe Posada y Jesús Martínez Carrión se atrevieron a criticar los abusos del poder y la corrupción de la sociedad. En 1902 se publicó en "Caras y Caretas" una historieta muda de Filippo; en 1903 los semanarios "Arlequín", "El Ahuizote", "Cómico", "Kikiriki", "El Mundo" y "Petronio" publicaban pequeñas historietas de Alvaro Pruneda padre e hijo y otras anónimas. Sin embargo, es Andrés C. Audiffred quién publicó la primera historieta mexicana llamada "Don Lupito" para el periódico "Argos". Al ver el impacto favorable de la publicidad gráfica, la tabacalera "El Buen Tono" decidió costear sus productos con otra campaña famosa, en la que "Ranilla" personaje central de la misma, fue realizado por Juan Bautista Urrutía. Poco después de finalizada la Revolución Mexicana



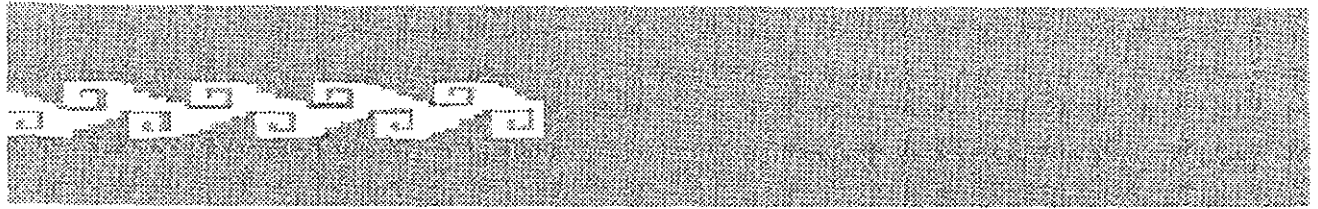
Comic del "Pop Art"

se dio apertura a la libertad de prensa, destacándose principalmente la labor de los caricaturistas "Chango" García Cabral y José Clemente Orozco, éste último a pesar de su inestabilidad ideológica, habría de ser con el tiempo uno de los grandes muralistas. Los diarios del país comenzaron a introducir tiras dominicales con los "muñequitos" comprados a las agencias norteamericanas; pero en ocasiones los pedidos se retrasaban, por ello el Sr. Gonzálo de la Parra director del antiguo "Heraldo de México" al verse en ésta situación, en 1921 estudió la posibilidad de crear algo que sustituyera los servicios hasta entonces importados; nació así "Don Catarino" realizado por el dibujante Salvador Pruneda en coordinación con el argumentista Carlos Fernández Benedicto, ésta historieta tiempo después paso al periódico "El Demócrata" y años más tarde a "El Nacional". Ante la necesidad de nuevas historietas, entre 1925 y 1926 "El Universal" organizó un concurso que ganó Hugo Tilghman con "Mamerto y sus cono- cencias", parodiando a la popular historia norteamericana de "Educando a Papá", también se dieron a conocer Juan Arthenack con "Don Prudencio y su familia" y "Adelaido el Conquistador"; Jesús Acosta Cabrera con "Chupamirto" personaje que sería predecesor de "Cantinflas"; Andrés Audiffred con "El Señor Pestaña" y Carlos Dionisio Neve con "Rocamble" y "Segundo Primero Rey de Moscobia". A estos pioneros les siguieron Alfonso Ontiveros Mardueño con el "Detective Fis-gón y su perro Canilla" y el "General Bombazo"; y Bismarck Mier con "Chivo y Chava".

Para entonces la historieta mexicana ya competía fuertemente con la extranjera y las páginas cómicas se hicieron imprescindibles en los diarios, hecho que despertó el interés de muchos jóvenes dibujantes de la provincia. También



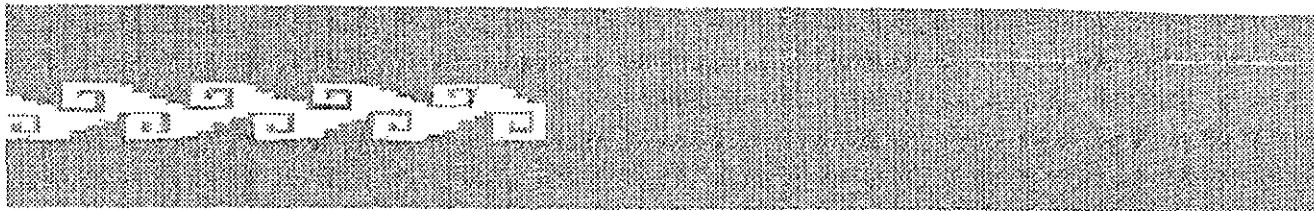
"Caricatura" de García Cabral



aparecía por estos años Alfonso Tirado, quién realizó tanto en dibujo como en argumento historietas serias y en serie, llegando a tener hasta diez al mismo tiempo; innovó así, la era industrial con "Las Calles de México", "Leyendas y Sucédidos" y "Águila Blanca" entre otras.

Al principio de los años treinta apareció de manera efímera la revista "Macaco" dirigida por los dibujantes Escalante y Macedo. Ramón Valdósera fundó un estudio denominado "Artistas Unidos" integrado en un principio por Antonio Gutiérrez, Juan Reyes Beiker, Daniel López y Jesús Quintero. Con el pretendía abarcar tanto al mercado nacional como el extranjero en una especie de agencia de servicios parecida a las de Norteamérica. Su proyecto finalmente no funcionó, pero es indudable que con el habría de iniciar en este difícil arte a varios de los que han llegado a ser verdaderos maestros de la historieta. Algunos de ellos, dibujantes como Constantino Rábago, Ángel J. Mora, Antonio Gutiérrez, Cristóbal Velasco, Eduardo Lozano, Antonio Campuzano, Oscar Bermúdez, Rafael Flores, Guillermo Cardoso; argumentistas como Armando Anguiano, Alfredo Hernández, Oscar García Guerrero y asesoras como Blanca Gómez Peña y Luvia Orduña, se fueron a trabajar con Jesús H. Tamez director general de la "International Press Service", hacían "tiras" que luego fueron vendidas a los diarios del interior de la república; las más famosas fueron: "Torbellino", "Rancho alegre", "Guerra Interplanetaria", "El Inmortal", "Cruz Diablo", "Candy-Dita", "Evocación", "El Brujo", "Puntadas y Despuntadas de Cantinflas", "El Caballero Azul", "Flash el Vengador", "Centella", "Capitán Wings", "Dóctor X",

---



"Fantasmones", etc. Aún así, dicha realización no favoreció económicamente del todo a los historietistas, por lo que paulatinamente se retiraron y sus trabajos tuvieron que ser continuados por otros autores.

Hasta antes de la Segunda Guerra Mundial en las décadas de 1920 y 1930, pese al continuo perfeccionamiento técnico y de la experimentación artística en la fotografía, con hombres como Edward Steichen, Man Ray y Cecil Beaton entre otros; y al naciente movimiento del "Surrealismo" de 1924 con Juan Miró, Salvador Dalí, Rene Magritte, André Masson, etc., la mayoría de los ilustradores sobre todo en el sector editorial entre ellos Aubrey Beardsley, Norman Rockwell y Jack J. Kunz se mantuvieron en las tradiciones victorianas del "realismo" y la "historieta", donde lo esencial era realizar un buen dibujo académico, incluso hasta para las ilustraciones decorativas o humorísticas; aunque paulatinamente habría de ponerse en boga, entre los editores y las agencias publicitarias, una especie de elegancia gráfica, con la cuál la ilustración utilizaría el espacio del cuadro explorando nuevas técnicas como el "montaje" y el "collage", así como lenguajes visuales que ofrecían artistas de la época con lo cuál se transmitían mensajes completos en una sola imagen. Aproximadamente por 1926 surge la "Bauhaus" (Casa de la construcción) de la mano del arquitecto alemán Walter Gropius como una Universidad de construcción pura y de arte aplicado que impulsaba la educación para oficios en laboratorios y talleres. En 1931 el alemán Rudolf Arnheim inspirado por una crítica constructiva realizada a una ilustración de su compatriota y contemporáneo Karl Holtz, formuló

algunos postulados en los que reiteraba y consideraba a la ilustración como un elemento del diseño gráfico. En 1933 sucedió un caso publicitario similar al de "Ranilla" que circulaba profusamente por el extranjero, fue el de "Chema y Juana", personajes de un cancionero que anunciaban un producto para la digestión estomacal.

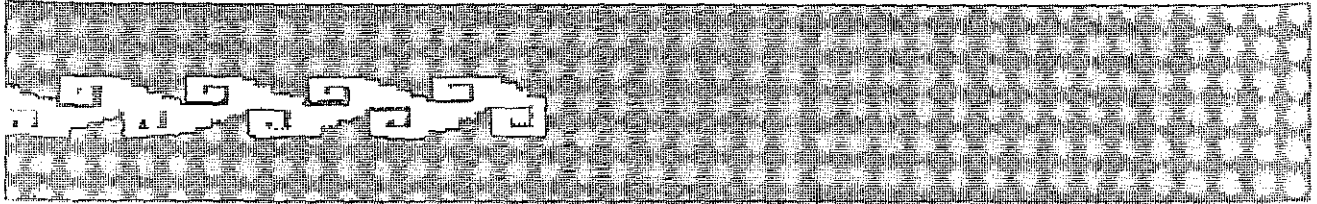
Poco a poco los editores fueron captando las reales posibilidades de éste medio como industria y surgió entonces en 1934 la primera revista nacional de éxito: "Paquín" de Editorial Sayrols, que publicaba historietas a color, en varios tamaños y tan sólo costando diez centavos. En 1935 se publicó "Paquito Chico" de Editorial Juventud, que igualmente respondió a las expectativas económicas; por ello, para 1936 también puso a la venta "Chamaco Chico" y "Chamaco Grande", creadas por German Butze Oliver que se publicaban diariamente y donde su famosa serie de "Los Supersabios" ya era parte integrante de ellas. En ese mismo año de Editorial Panamericana nace "Pepín", la revista con el tiraje diario más alto de la época, la de mayor agrado público y que fue realizada inicialmente por medio de fotograbado.

Por éstos años Don Jesús H. Tamez editó por su cuenta y con parte del material de la International Press Service la revista "Cartones", asistida con las publicaciones de "El Duque de Espino" y "El Hijo del Faraón" de Constantino Nava; "Pitafas" de Álvaro Ruz; "Tlotzin" de Ángel J. Mora; "Tres Camaradas" de José Suárez Lozano; "El Zorro" de Raúl Alva, etc.

Para entonces la aparición sucesiva de estas revistas causó una fuerte competencia entre las editoriales, quiénes se disputaban a los mejores dibujantes. Éstos a su vez practicaron diferentes técnicas, mezclándolas en ocasiones a fin de descubrir cuál era la más apropiada a su estilo; casi todos las ensayaron al mismo tiempo, de tal modo que resulta difícil comprobar a quién pertenece los derechos originales de cada una de ellas en nuestro país. Por ejemplo, el primero en publicar trabajos en medio tono con sistema de rotograbado, fue Alfonso Tirado en 1938 con "El Flechador del Cielo"; seguido por José G. Cruz, Arturo Casillas y otros más; no obstante, Antonio Gutiérrez perfeccionó ésta técnica y la hizo su especialidad.

La intensa creatividad productiva tanto de artistas como de empresas, dio origen por éstos años y durante casi una década a la llamada "Época de Oro de la Historieta". En 1939 José G. Cruz, inició con seriedad en su historia "Oro Negro" una especie de crítica socio-política que derivó después en otras revistas con la misma temática.

En los 40's se creó la revista "Don Timorato" con la participación de Audiffred y Edwards. Empezaban a destacar Abel Quezada creador de "Máximo Tops" y Miguel Covarrubias alias "El Chamaco" con varias caricaturas de gran calidad artística. En 1952 fue José G. Cruz el primero en establecer su propia editorial, creó la revista "El Santo" con el mismo sistema de foto-montaje que en 1943 utilizó para "Ventarrón" y con la modalidad de una sola historia en todo el número. Posteriormente lanzó otras revistas como "Juan sin miedo", "El Valiente", etc. y fue también el primero en proponer la idea de "libros de historieta", que finalmente concretó otra editorial.

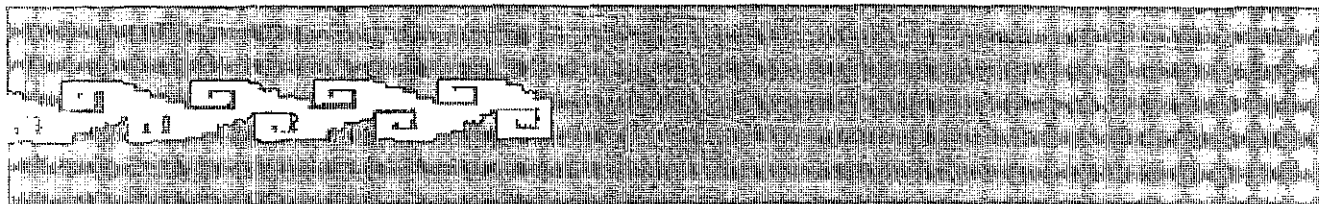


Luego de él, se independizaron los argumentistas Yolanda Vargas Dulché y Guillermo de la Parra, quiénes fundaron la Editorial "Argumentos" con la publicación de "Confidencias de un Chofer", "Cruz Gitana" y "El Libro Único". Luego lograron éxitos rotundos con "Memín Pinguín" de Alberto Cabrera y Sixto Valencia Burgos, "Doctora Corazón", "Lágrimas, Risas y Amor", "Fuego" y una gran serie de minihistorietas.

En 1953 Publicaciones "Herrerías" lanzó a la venta el "Libro Mensual" después convertido en "Libro Semanal", dando a la vez un fuerte impulso a las mujeres argumentistas como Laura Bolaños, Josefina Díaz Herrera, Catalina D'Erzell (q.e.p.d.), Elia D'Erzell, Ma. del Carmen Hernández, María Espinosa, etc.

La curiosidad por editar propició que varios colaboradores abandonaran "Herrerías". José Suárez Lozano editó varias revistas sin resultados alentadores, hasta que tuvo la gran idea de las "Minis" que después coeditó con Guillermo de la Parra; modalidad ésta, que otras editoriales han imitado. Manuel De Landa editó fotonovelas, abriendo con ello una rica fuente de trabajo para actores de cine, teatro y televisión, aunque anteriormente, en 1942 Valdiosera ya lo había intentado con su revista "Pokar de Ases". Por su parte Carlos Vigil editó igualmente con éxito revistas como "Torbellino", "El Payo", "El Mulato" y la fotonovela "Linda" que inicialmente era en blanco y negro, pero a la que después incorporó la novedad del color.

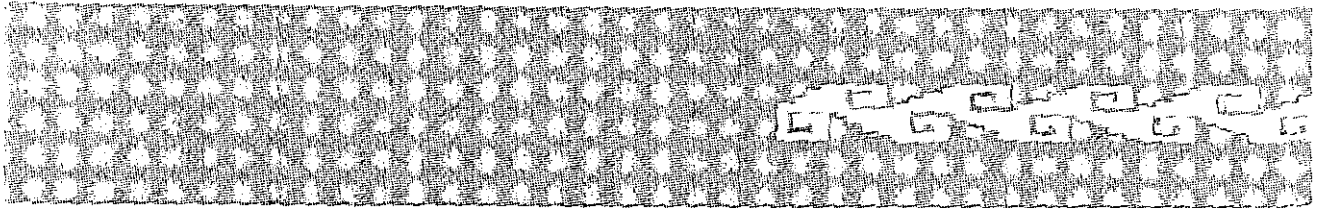
---



En 1957, once individuos fundaron la "Sociedad Mexicana de Dibujantes". Constantino Rábago y Jorge Pérez Valdés, primero y segundo presidentes respectivamente, lograron agremiar a un contingente considerable de socios, luchando mucho por la unión y el bienestar de sus compañeros mediante relaciones cordiales con editores, impre-sores, distribuidores y voceadores. De la S.M.D. se derivó más tarde la "Mutualidad de Publicaciones Herrerías" y poste-riormente el "Círculo de Tlacuilos de México" junto con el "Círculo de Argumentistas".

Considerando las costumbres y las corrientes culturales de cada época, Gabriel Vargas abordó la crítica social en su popular "Familia Burrón", antecedida por su revista "Los Superlocos" con los personajes de Bomba y Don Gilemón Metrala. Posteriormente en los 50's, Eduardo del Río "Rius" causó gran impacto con "Los Supermachos" y los "Agachados" ya que debido a sus inclinaciones ideológicas, no sólo trataba la crítica social, sino incluso la de tipo políti-co como lo hizo en su momento G.Cruz; quién a partir de 1965 trabajó para la "Plataforma de Profesionales Mexicanos, A.C." dependiente del PRI. En ese mismo año en la revista "Siempre", se creó un suplemento de caricaturas denomina-do "El Mitote Ilustrado", de donde surgen nuevos valores como Rogelio Naranjo, Helio Flores, Emilio Abdala "AB" y la primera caricaturista mexicana Palmira Garza. En el aspec-to social educativo, sobresale el folleto editado por Petróleos Mexicanos donde Gaspar Bolaños Villaseñor utilizó sus per-sonajes de "Rolando el Rabioso".

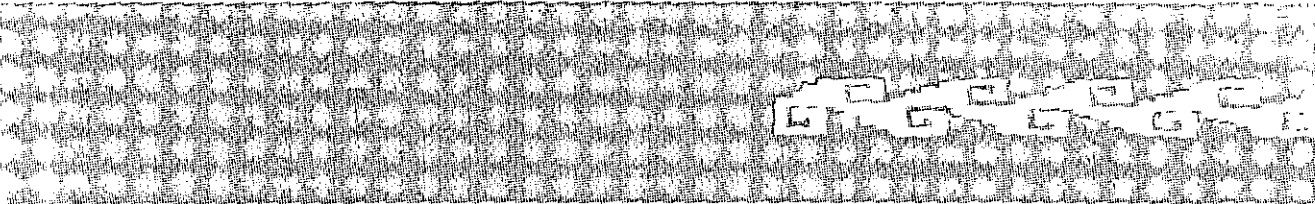




En 1968 con la misma base del grupo de "El Mitote Ilustrado", más otros dibujantes nuevos como Efrén Maldonado, Bulmaro Castellanos "Magú" y Sergio Arau, nació la revista "La Garrapata". Varios integrantes de ella, ayudaron a fundar el suplemento "Más o Menos" del periódico "Uno más Uno" donde trabajaron al lado de Ahumada, Arau, Feggo, Fisgón, Jis y Rocha. Al desaparecer el suplemento, el grupo se incorporó a la reciente "Histerietas" con la historia de "El Santo", en donde colaboraron junto con Betinni, Davico, Falcón, Rizah, Trino, etc., ex-integrantes de la revista tapatia "Galimatias", y eventualmente con otros dibujantes de casi toda la república.

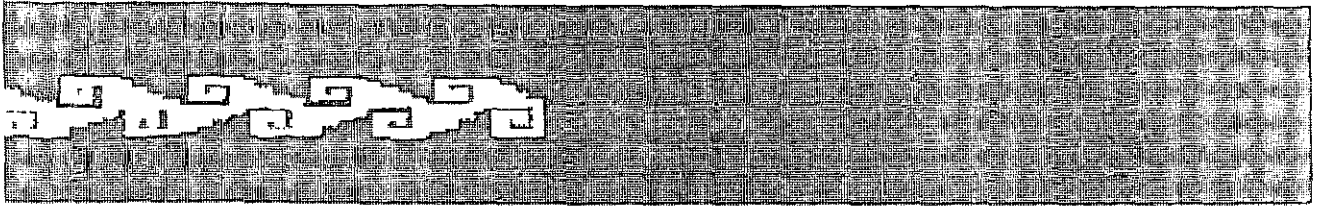
Durante toda esta época de expansión comercial en la postguerra (1950 y finales de los 60's), y con la influyente obra del irlandés Francis Bacon en el llamado "Pop-Art" de Robert Rauschemberg, la ilustración popular en cómics y en diversos productos publicitarios como carteles, revistas, etc, así como las técnicas empleadas para producirlos, servían por sí mismos de tema auxiliar para las obras de pintores como Roy Lichtenstein del que sobresale su famosa "Cubierta de un barco" y el italiano Valerio Adami; muchos, entre ellos Peter Blake y Andy Warhol, fueron artistas gráficos antes de dedicarse plenamente a la pintura, tuvieron la oportunidad de desafiar las antiguas tradiciones, trabajando de manera más moderna y expresiva. Se consideraba que este estilo de ilustración azarosa y reflexiva, pero a la vez cuidadosa y madura, podría captar, promover y criticar el sentir de la nueva era, la de la "comunicación de masas" y la "sociedad de consumo". Éste desmesurado consumismo habría de dar por

---



resultado el que algunos historietistas, principalmente Stan Lee y otros como Jack Kirby, Steve Ditko y Donald Heck de la empresa Marvel Comics impulsaran de manera renovada al género "ciencia ficción" con nuevos personajes, poseedores de una cierta humanidad o vida personal; pero que al igual que muchos otros superhéroes provenían de un origen semi-racional y casi sobrenatural producto de desechos industriales, explosiones radioactivas, rayos cósmicos, etc. Algunas de las obras más famosas han sido "Los Cuatro Fantásticos" de 1961, "Spiderman" (El Hombre Araña) de 1962, "Ironman" (El hombre de Hierro) de 1963 y los de mayor venta ahora en ésta última década los "X-Men". Más o menos también a partir de 1963, como consecuencia de la guerra vietnamita, los levantamientos protestantes de las comunidades negras, el uso descarado de drogas y la revolución sexual hippie; surgió en E.U. un movimiento de contracultura denominado "underground" que repelía al tradicional "american way of life"; de éste modo, la industria historietística que se dirigía principalmente al público infantil, considerado como cómico e inocente, se fue especializando en temas de alto contenido erótico hasta convertirse en casi exclusiva de clientela adulta bajo la consigna de "cómix", hecho al que contribuyó también, la fácil comprensión de este tipo de literatura influenciada por la televisión y el cine. La costumbre de considerar a los cómics como material de poca importancia que básicamente va dirigido a un público joven cuyas habilidades de lectura se suponen limitadas, fue desapareciendo a partir de entonces y dichas obras, ahora también gozan de un humor especial para adultos, que rara vez hace análisis serios.

En 1994 "Fisgón", "Rius", "Helguera" y "Patricio" fundaron una revista con tendencia política "El Chahuistle", en

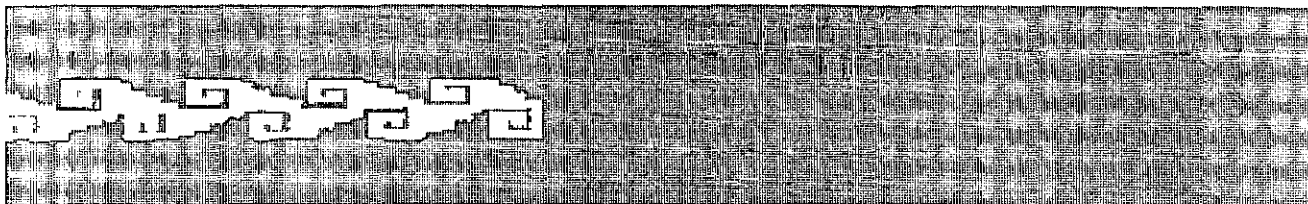


la cuál se hace una crítica general de la sociedad y del gobierno con historietas como la de "El Sargento Mike Goodnes y el Cabo Chocorrol". En ella han colaborado también algunos dibujantes como Helio Flores, Fontanarrosa, Naranjo y Trino entre otros.

Significativamente y a mediano plazo, "el predominio de la línea gráfica (dibujos hechos a lápiz y con pluma y tinta, y bocetos lineales rellenos de color) se tambaleó ante el método pictórico de los innovadores"<sup>(6)</sup>; aparecieron dibujos en "blanco y negro" con cierto sarcasmo que se fueron adaptando a las nuevas condiciones, y el repertorio gráfico de los ilustradores tradicionalistas se vio más enriquecido; incluso se creó un tipo de cómic para intelectuales, cuya influencia en Occidente sigue sometida a un riguroso estudio por los más doctos tratistas; ejemplo de lo anterior, son los irreverentes trabajos de Simon Bond, Raymond Briggs y Thuber, no obstante muchos de éstos comunicadores gráficos, encabezados por Saul Steinberg y Ronald Searle; continúan hoy en día laborando de la misma manera. Actualmente la publicidad ejerce un predominio insoslayable en la manera de producir ilustraciones, tanto si se trata de producir imágenes computarizadas, fotorrealistas o con animación, las agencias han aprovechado al máximo las posibilidades casi ilimitadas y exclusivas de la ilustración para la publicidad impresa, y la del cine o la televisión. Los pintores empiezan a usar superficies de masonite, la espátula y el pincel de aire "aerógrafo" o pistola pulverizadora. En la antigüedad el arte en general se dividía en mayores y menores, a partir de éste siglo será conocido como bellas artes y artesanías.

---

6 BIBLIOTECA DEL DISEÑO GRÁFICO. Ilustración I. Naves Internacional de Ediciones, S.A.



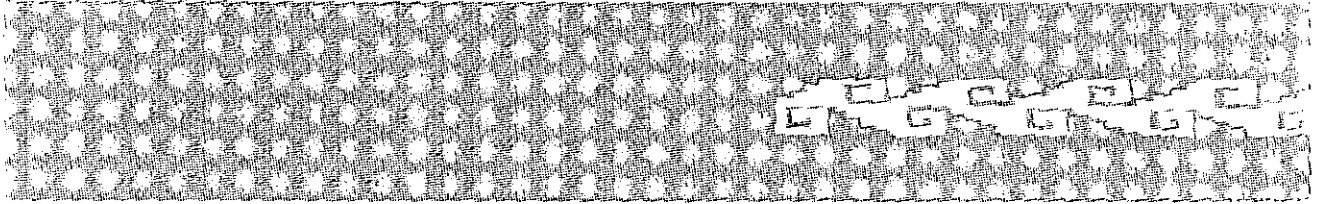
## 1.2. ILUSTRACIÓN EDITORIAL PARA REVISTA DE HISTORIETA

Es difícil encontrar y por consiguiente definir con exactitud los tipos de ilustración gráfica profesional o comercial que existen, ya que con frecuencia se derivan unas de otras y a la vez, todas o algunas de ellas se pueden combinar, pero siempre teniendo en común su capacidad para llamar la atención mediante la narración con imágenes; lo cierto es que con el transcurrir del tiempo se le han asignado a ella múltiples y variados usos, mismos que en la actualidad ayudan a diferenciar su desarrollo y aplicación, principalmente en áreas distintas como la "publicitaria" y la "editorial". De ésta última a la que pertenece mi proyecto, propongo la siguiente subclasificación: distractiva o de entretenimiento (con información real, ficticia o mixta), e informativa o instructiva (lúdico-didáctica, histórica, técnica, científica, etc.). Al respecto, B.Lewis dice: "Actualmente en la ilustración hay tres ramas principales: la producción de ilustraciones para entretenimiento, la creación de una claridad imaginativa o realista en el texto y la delineación precisa de los objetos técnicos y científicos que se describen y explican en la hoja impresa"<sup>(7)</sup>; a su vez, para M.Colyer: "La ilustración como medio de comunicación se clasifica de acuerdo al mensaje que transmite; éste puede ser: publicitario, técnico, médico, científico, etc."<sup>(8)</sup>. Desde mi punto de vista, ambas definiciones son relativamente imprecisas, pero complementarias, puesto que como ya se mencionó, algunas de las aplicaciones específicas que comúnmente se le dan a la ilustración publicitaria, pueden incluirse también en las de tipo editorial y viceversa.

---

7 BRIAN LEWIS. Op.cit. p.11.

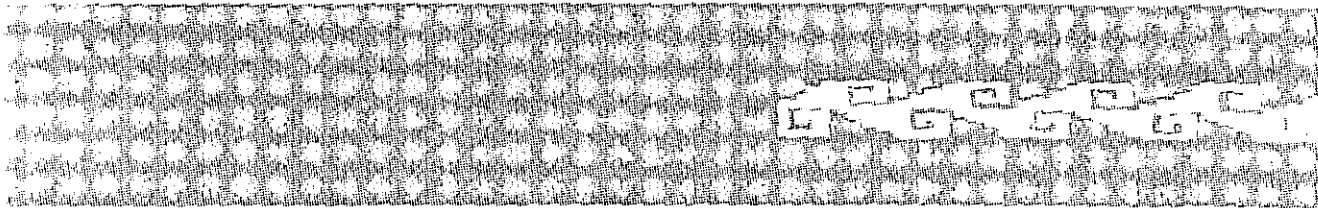
8 MARTIN COLYER. Como encargar ilustraciones  
Ed.Gustavo Gili. Barcelona, España 1994.



Las ilustraciones editoriales, suelen emplearse en determinados soportes gráficos como: libros, periódicos, revistas, historietas, novelas historietísticas, cuentos infantiles, manuales de uso o folletos instructivos, etc. Hacia el interior (páginas), tienen la función específica de enriquecer la información escrita, para facilitarle su comprensión al lector; pueden ser un complemento o una decoración de resalte y ocasionalmente cuando se requiera, una hibridación de ambas. En su aspecto externo (cubiertas y portadas), las imágenes cumplen una función completamente distinta; no basta una buena idea para ilustrar, debe poseer además fuerza gráfica, para que produzca instantáneamente un determinado efecto visual que atraiga la atención del público. Técnicamente deben de integrarse a la composición gráfica, junto al nombre del autor, al de la editorial (logotipo) y a breves créditos textuales, representando con coherencia el (los) temas y el título, de tal manera que permitan entrever una idea general de su contenido. Con frecuencia éstos se efectúan por medio de clichés de imágenes conocidas, para que en teoría se asegure, que el lector comprenderá el sentido de la ilustración.

El aspecto que pueda presentar cierto soporte editorial en un stand, anaquel o puesto de periódico influirá notoriamente en las ventas, sobre todo en las de carácter impulsivo. Tal situación es digna de considerar en un campo donde la imagen dominante de cubierta es un retrato fotográfico proyectado contra un fondo blanco. Probablemente debido a esto, las revistas se han convertido, como resultado de su corta vigencia, en una de las fuentes de trabajo y difusión

---

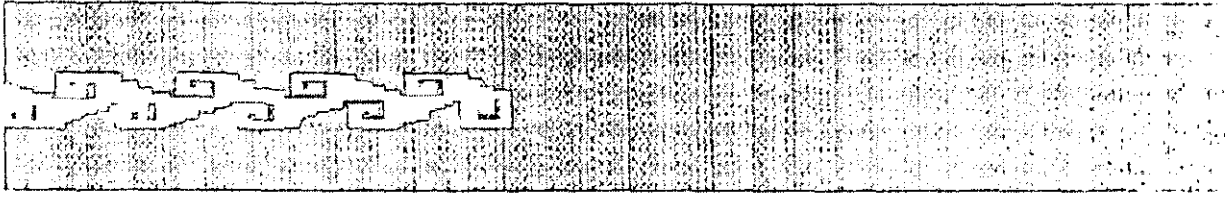


con mayor amplitud para las ilustraciones, ya que tratan de muy variados y renovados temas. Incluso, se ha llegado a afirmar que ellas ofrecen al público en general un acceso más inmediato al arte de vanguardia.

A partir de los 80's en un mundo publicitario tan menesteroso de imágenes, el lenguaje visual de la revista y por ende el del cómic, no ha sido más que uno de los tantos métodos ilustrativos utilizado para promocionar productos y servicios.

Aunque en la llamada "Época de Oro" había dibujantes que ellos solos hacían todo, la producción industrial hizo de la historieta una verdadera profesión y propició la formación de equipos integrados con base a un argumentista realizador, auxiliándose éste a su vez de un trazador, que hace también las figuras pequeñas o secundarias; del entintador; de un escenógrafo o "fondista"; del de vestuario que por lo general se encarga también de peinados y adornos de los personajes; de un letrista y del "ayudante" o "colaborador" que raya los cartones, recorta y archiva el documento, etc. Si bien ciertas tradiciones han perdurado, las potencialidades reales del medio y los nuevos estilos de dibujo, organización, color y escritura han ido transformando radicalmente el aspecto genuino de las revistas de historietas, así como los límites dentro de los cuales tiene que laborar un ilustrador editorial contemporáneo. Sea lo que fuere, es innegable que los "comics books" aún cuando son catalogados como una inofensiva distracción, ya que desde un principio a diferencia de las historietas periodísticas, sí fueron planeadas para la población infantil y adolescente, constituyen en realidad un excelente revelador socio-psicológico de los adultos.

---



Los principales estilos de ilustración en cómic quedan determinados por género a partir de sus respectivos argumentos, por lo cuál cada uno de ellos debe ser tratado de manera distinta y con un ajuste adecuado del tema a desarrollar; no obstante hoy en día, es común verles entremezclados ya sea para enriquecerse unos a otros, o para desvirtuarse entre sí. Éstos son tradicionalmente: "aventuras" (incluye "oeste", "selva" y "personajes extraños"), "bélico", "fantástico o ciencia-ficción", "histórico", "policiaco" y "sentimental o romántico" <sup>(9)</sup>.

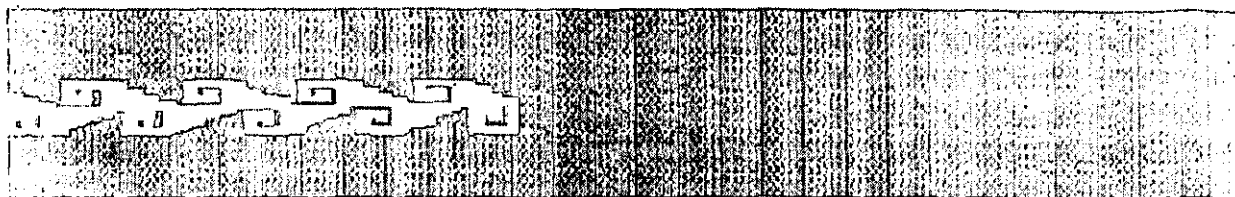
**Aventuras.-** Tiene que expresar cierta rusticidad en la recreación de las formas y del ambiente. Su tratamiento deberá hacerse simultáneamente con soltura y energía como si reflejará cierta negligencia costumbrista de los personajes; es idóneo para ser ejecutado con manchas o plastas a pincel; y en general necesita de una buena documentación.

**Bélico.-** Demanda del historietista una amplia y auténtica documentación, puesto que se tienen que cuidar los detalles del armamento, vestimentas, posibles escenarios, etc. El ambiente aterrizado, desgarrador y dramático de la guerra es propicio para ser tratado con vigorosidad de trazos y riqueza contrastante en luces y sombras, tanto para la concepción ambiental de cada encuadre, como en las facciones específicas de los personajes (preferentemente angulosas y desencajadas).

**Fantástico o Ciencia Ficción.-** Al no ser indispensable una documentación realista, el dibujante deberá a base

---

<sup>9</sup> Puede encontrarse más información en "La historieta poética, un diseño alternativo para el cómic", tesis de Andrés Fernández Lozano. México, D.F.1997. pp.35, 36 y 37.



de inspiración pura, ser capaz de representar con sencillez los detalles o aditamentos de los personajes y de evocar con exactitud el ambiente de la narración, sin estorbar la imaginación propia del lector; las figuras humanas o aquéllas que posean características humanoides generalmente tenderán a mostrar una suntuosa musculatura corpórea y una casi perfecta fisonomía de perfiles finos y/o crasos exentos de valoración matizada. Este es un arte imaginativo, que va más allá de la realidad cotidiana, pudiendo abarcar desde los paisajes místicos habitados por seres novelescos, hasta las tecnologías decadentes o avanzadas del remoto futuro, y que pueden ser científicamente loables o simplemente eso, "imaginarias", inexistentes cuando menos de momento, pero que sin embargo, siempre tendrán la firme intención de sorprender con su rareza o innovación.

**Histórico.-** Al igual que el bélico, requiere de una documentación adecuada y abundante que le permita al ilustrador trabajar indistintamente y con seguridad en torno al ambiente, las costumbres y el vestuario; dándole a su obra, tantos detalles como sean posibles, es decir la sensación de realidad.

En cuanto a las técnicas de representación gráfica empleadas en la historieta, tres son las básicas: "blanco y negro", "valorada" (o de valoración simple y v. matizada) y a "color" (c.plano, c.directo, falsa tricomía y t.directa)<sup>(10)</sup>.

A continuación se darán a conocer ciertas generalidades de la historieta en cuanto a concepto, etimología, componentes de integración como soporte gráfico y funciones psico-sociales de comunicación.

---

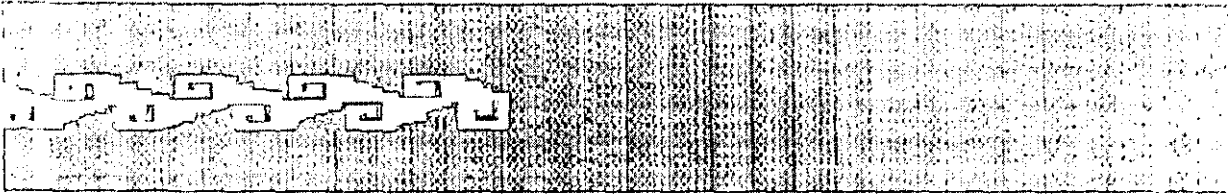
10 A. Fernández Lozano. Op.cit. pp.37, 38 y 39.



# Capítulo II



ASPECTOS GENERALES DE  
LA HISTORIETA

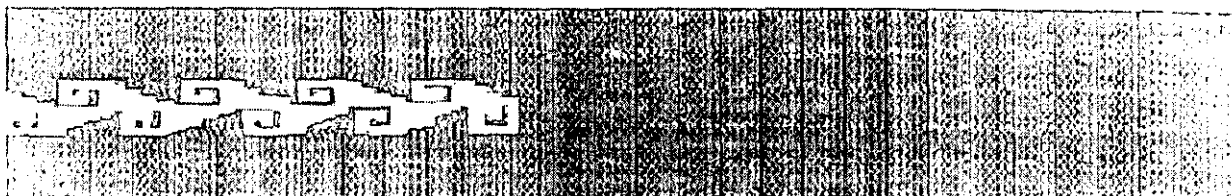


## 2.1. LA HISTORIETA COMO MEDIO MASIVO DE COMUNICACIÓN

El término "historieta" es un derivado del sustantivo latín "historia" que a su vez tiene origen griego, analizado en tres sentidos: 1o. como (búsqueda, averiguación, investigación, observación, etc.), 2o. como (sabio, conocedor, etc.) y 3o. igual a (yo); así pues, se le generaliza como a la "narración de un conjunto de sucesos" o como "cuento inventado o narración imaginada"<sup>(11)</sup>; motivo este último por el cual quizá, "historieta" recibe a menudo la injusta connotación despectiva de "anécdota o relación breve de alguna aventura de poca importancia"; ahora bien en el terreno comunicacional gráfico, los especialistas la adaptan a un sentido comercial y profesional como sinónimo de "cómic" [especie de contracción castellanizada de la palabra cómico, la cual según su origen grecolatino se asocia al género dramático de la "comedia", pero que actualmente tiene poco que ver con ella, debido sobre todo a los continuos cambios en su desarrollo y temática; pero que en realidad y a mi juicio, se aproxima mucho más a la acepción proveniente del inglés "comic strip" (banda dibujada)], definida acertadamente como: "tira de viñetas o representaciones gráficas narrativas, que se edita en las páginas de amenidades de una publicación" o "conjunto de tiras o viñetas que ocupan una o varias páginas y constituyen un álbum o cuaderno"<sup>(12)</sup>. En otros países se le conoce con diferentes nombres, por ejemplo "comic" en E.U., en España "tebeo", en Italia "fumetto", en Portugal "banda desenhada", en Francia "bande dessinée", en Inglaterra "strip comic", en Suecia "seriema", etc; en cambio en América latina predomina como normativo de "historia cómica o gráfica" o simplemente con el de "historieta"; salvo en algunas regiones muy específicas donde también se le conoce con otros apelativos opcionales, como en Brasil por "gibi", o en Argentina, Cuba, Guatemala y México con "tira cómica y cartón de muñequitos o monitos".

11 Guido Gómez de Silva. Op.cit. p.348.

12 José Martínez de Sousa. "Diccionario de información, comunicación y periodismo". Ed.Paraninfo. p.95.

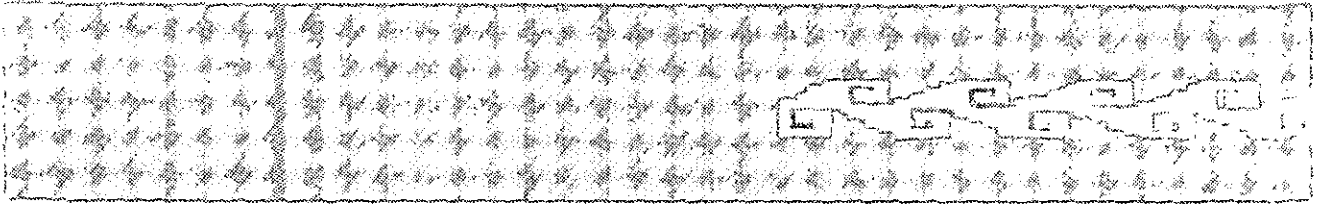


Como tiene a bien decir la Dra. Solórzano, "en un principio lo que se consideraba humorismo, caricatura o historieta planteaba un mensaje de carácter psicológico y social, puesto que tenían la encomienda de hacer sonreír, pero también la de obligar a la reflexión (inclusive hasta la de los propios involucrados) mediante la ridiculización de sus deficiencias o exaltando sus cualidades, con un paradójico disfraz de ingenuidad mordaz".<sup>(13)</sup> En el llamado "octavo arte", el autor hace una observación directa de la realidad, la interpreta a su manera y luego la expresa, para que el videolector realice a su vez su propia interpretación; el hecho de que en una o varias de sus páginas aparezcan una serie de viñetas al mismo tiempo, permite que cada persona aplique su propio ritmo de lectura, pudiendo en determinado momento si así lo requiere regresar al cuadro anterior y conseguir de esta manera una mejor comprensión del tema tratado.

Hoy en día debido a la sencillez de su lenguaje con profusa industrialización, se convierte en un atractivo y poderoso método de comunicación y entretenimiento que puede narrar por muy complicado o duro que parezca, cualquier serie de aventuras o acontecimientos con dibujos, sin necesariamente utilizar un texto para comprenderles; pero que como todo medio masivo, también polusiona enormemente y a cualquier edad la condición humana del individuo. Es un género literario de suma importancia por la diversidad de gente a la que llega su discurso narrativo; debido a ello, algunos videolectores se sentirán identificados con los personajes, ambientes y sucesos, otros sonreirán ante la exposición de ciertas lacras de la sociedad y unos más mostrarán cierta indiferencia frente al mensaje bueno o negativo que indiscutiblemente lleva (ingenuidad-malicia, amor-odio, pobreza-riqueza, justicia-inequidad, etc). Si fuéramos incapaces de criticar abiertamente y con responsabilidad tales situaciones, dejándonos manipular tan sólo por el contenido de su cautivante lectura, nos estaríamos alejando irremediabilmente de un posi-

---

13 ARTES DE MÉXICO. "La historieta mexicana". Ed. Comercial Nadrosa, S.A. México D.F. 1960. Citado por Luz de Lourdes Solórzano en "Psicología en la historieta". p.4.



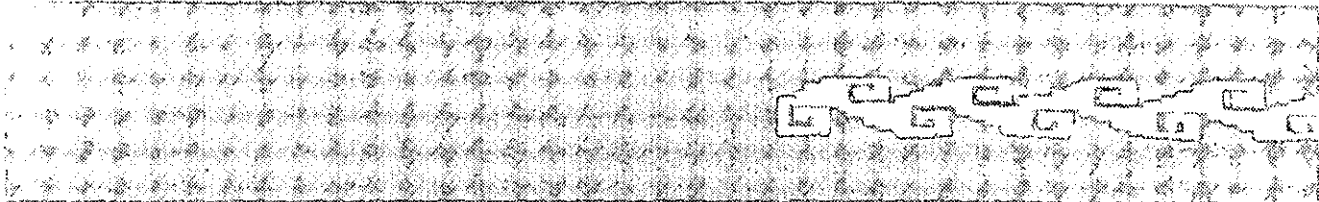
ble equilibrio o condición propiciatoria de sanidad mental. Toda esta serie de características que posee como medio de comunicación masivo, ayuda a concretar lo que en cierta forma Millán define como "defecto socialmente modelado", en el cuál profundiza y escribe: "La sociedad, (...) ayuda a moldear el carácter de sus miembros y dentro de esa sociedad no olvidemos, existen los sistemas de comunicación social, uno de ellos, las historietas, objeto de nuestro escrito, muchas de las cuales establecen modelos específicos que reafirman condiciones obsoletas de vida; otras, a través de la fantasía, presentan sistemas inexistentes, por lo menos para nuestro medio; otras más, critican y tratan de crear conciencia, y algunas, no son sino medios políticamente establecidos para crear dentro de ese concierto un desconcierto".<sup>(14)</sup>

Las más de las veces, idealizar o imitar una vida leída (ser como es otro), llámese personaje de historieta, de televisión o cinematográfico, nos libera de pensar cómo somos realmente y permite disculpar o negar nuestras deficiencias; hace soñar que se consigue todo cuanto en la realidad ha sido frustrado y coadyuva a desahogar la agresividad contenida y causada por esa impotencia. A pesar de la acelerada evolución de los medios masivos comunicacionales, no se ha podido desplazar a la historieta, porque comprobado está que ningún medio incluyéndole a ella, es sustituto de otro; sino por el contrario, se ha visto enriquecida en el aprovechamiento de sus cualidades como vehículo de cultura, dando cabida a una peculiar y real socio-psicología historietística que es reflejo de su época, la cuál se define como una "cultura de la imagen".

La historieta, pese a lo que mucha gente piensa, implica un estudio constante y entrega absoluta a ella; requiere conocimientos de cinematografía, anatomía, actuación, literatura, arquitectura, etc., para lo cuál es necesario recopilar documentación gráfica relativa a la cultura de todas las épocas y de distintos países.

---

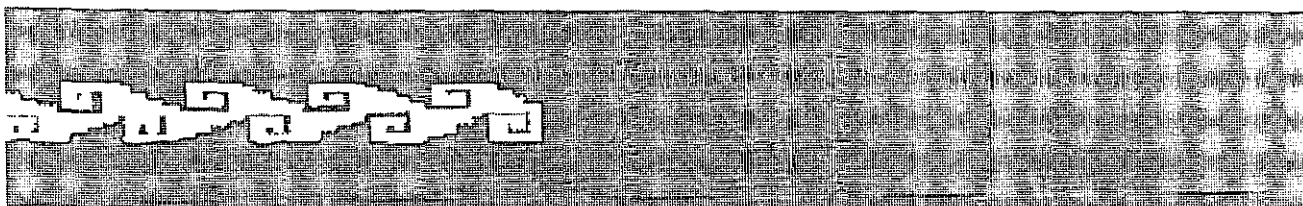
14 ARTES DE MÉXICO. Op.cit. p.5.



Parafraseando a M. Vázquez, "México es con mucha probabilidad una de las naciones donde aludiendo a la publicación periódica especializada, cuantitativa y cualitativamente más desarrollo ha tenido el género historietístico (incluyendo las fotonovelas) con una amplísima y variada producción-edición y venta de títulos para consumo"<sup>(15)</sup>; actualmente quizás sólo E.U y Japón lo superan en ese departamento, pese a ello la historieta fue, es y seguirá siendo junto con otros determinados medios de comunicación la base de nuestra cultura popular, aunque tal vez también con menor intensidad que antes, ya que la Televisión y sus subordinadas revistas de espectáculos (Eres, Somos, Teleguía, T.V. y Novelas, etc.) a diferencia del cine o la radio, se sustentan en un sistema monopólico de intervención cada vez más omnipresente, mismo que hoy por hoy se ha apoderado casi por completo del tiempo de ocio de la gente, desplazando así a las demás formas comunicacionales tanto en popularidad (rating), como en venta y demanda.

---

15 Modesto Vázquez G. "La historiética". Ed.Promotora "K", S.A. México, D.F.1981. p.9.



## 2.2. LA REVISTA DE HISTORIETA COMO SOPORTE GRÁFICO

De lo visto en el apartado anterior se concluye que la historieta tiende a difundir en gran escala una misiva relatada con elementos icónicos y verbales, y su estructuración esta regida por un repertorio de códigos convencionales que tienen la intensidad prioritaria y permanente de ofrecer entretenimiento.

Partiendo de ésta deducción se desprenden ciertos elementos, que al tratarlos cada uno en particular, se pueden definir de la manera siguiente:

**Medio masivo de comunicación.-** Es la difusión y distribución industrializada y standarizada del mensaje lexicográfico-narrativo que va destinado a grandes masas poblacionales y que inicialmente está motivado por una remuneración económica (fin lucrativo).

**Mensaje narrativo.-** Tiene la capacidad de contar algo a través de una línea secuencial de viñetas que marcan la progresión temporal de acontecimientos con causa y efecto que son inherentes a toda narración. El orden de la lectura de viñetas (línea de indicatividad o vector de lectura) se inicia de izquierda a derecha y de arriba a abajo.

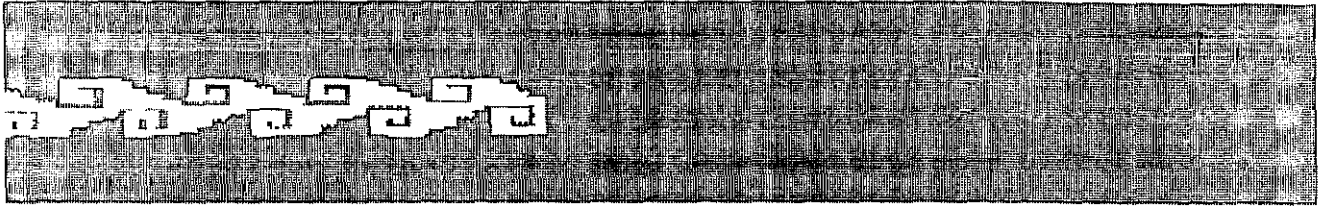
**Lenguaje lexicográfico o verboicónico.-** Se divide en varios elementos de expresión:

**CARTUCHOS.-** Superficies normalmente rectangulares que contienen textos verbales más o menos cortos (textos de relevo y de anclaje) cuyo objetivo muchas veces es el de mitigar la sorpresa que pudiera producir un cambio de escenario.

DOMINADO POR EL MUNDO HERÓICO  
AL HOMBRE, EL LORO RESISTENCIA  
LLAMADO A SU HERMANO  
DE AQUÍ DE... MULTIPLEX...



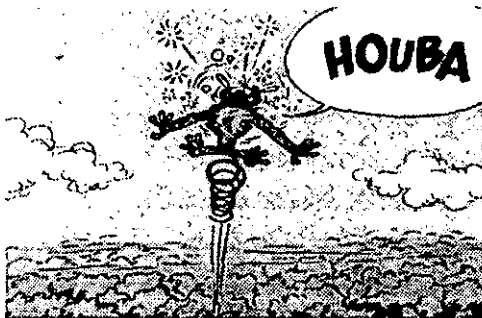
Ejemplo de "cartucho"(parte superior)



"Globo" (zona superior)



"Onomatopeya"



"Metáfora visualizada"

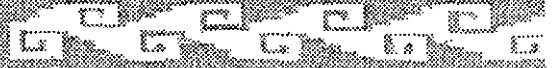
**GLOBOS.**- Son elementos analíticos significativos, con espacios reservados para los diálogos escritos. Están delimitados por una "silueta" con diseño peculiar, casi siempre en forma de nube o de óvalo y adicionados con un apéndice lineal normalmente a manera de ángulo conocido como "delta", el cuál marca la direccionalidad del propio mensaje o "contenido", que a su vez puede ser verbal o no verbal. Las posibles combinaciones de éstos elementos dan cabida a una rica gama de expresiones y presentaciones.

**ONOMATOPEYAS.**- Palabras escritas que tratan de representar mediante la imitación de ciertos sonidos no verbales, una determinada acción (transcripción fonética). Por lo regular se indica con libertad su aparición y ordenamiento dentro de la superficie de la viñeta, es decir, no están sometidas a una presentación concreta.

**METÁFORAS VISUALIZADAS.**- Son convenciones gráficas que en su mayoría proceden del lenguaje oral y expresan el estado psíquico o emocional de los personajes por medio de imágenes simuladas (alegorías). Son tan empleadas, que muchas veces la gente no repara en su concepto más inmediato (lo que significan por sí mismas), si no de forma casi directa en aquello a lo que aluden.

En cuanto a su estructura reticular o física la historieta no cuenta con un método reglamentario (serie de pasos precisos a seguir en su elaboración), sino más bien con un repertorio de especificaciones que se pueden emplear de la más elemental a la más compleja para conseguir tal efecto:

**VIÑETA.**- Es cada cuadro dibujado, el recurso expresivo-gráfico principal y más fácil de identificar; por sí misma es una ilustración con o sin envolvente que visualiza un determinado instante narrativo. R.Gubern la define como "la repre-



sentación pictográfica del mínimo espacio y/o tiempo significativo, que constituye la unidad del cómic." Se compone de un *CONTINENTE*, el que a su vez por lo general esta integrado con una serie de líneas que delimitan el espacio total de la página, primeramente en su "aspecto" o características del trazo lineal que lo conforman: (recto, curvo, ondulado, quebrado o mixto); posteriormente por la "forma de la viñeta", en donde la más frecuente es la que tiende hacia lo rectangular, debido entre otras cosas a la necesidad de distribuir-la en la superficie de la página que la incluye (aunque pueden existir también circulares, cuadradas, triangulares, etc.); y finalmente por las "dimensiones relativas y absolutas", que son el tamaño o proporción de los ejes de la viñeta con relación a otras.

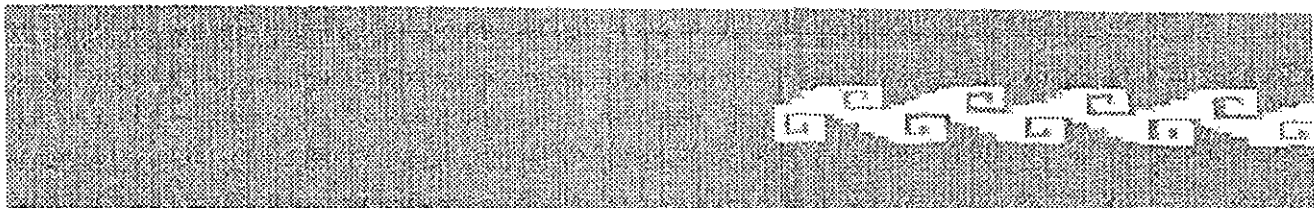
Comprende también un *CONTENIDO* "icónico" o "verbal", ambos tienen cabida de manera simultánea o disgregada. El primero, puede ser analizado en dos dimensiones: "sustantiva" (lo que representa) y "adjetiva" (expresividad de códigos cinéticos con utilización de planos y angulaciones); el segundo puede clasificarse en "textos de transferencia o contextuales", "textos dialogales" y "onomatopeyas".

En general el diseño de la viñeta recorta el espacio real, envolviéndolo a lo largo y ancho en una delimitación bidimensional y que puede considerarse como un "encuadre", posee psicológicamente una cierta sensación expresiva, la "verticalización" alude a la hiper-quinésis rítmica (dinamismo y rapidez) y la "horizontalidad" le confiere una especie de hipersosiego (pasividad y reposo). El *ENCUADRE* comprende a los personajes, a los signos gráficos que apoyan sus expresiones y los ambientes en que se origina la acción.

**TIRA.**- Compuesta por varias viñetas (normalmente de dos a cuatro) dispuestas de manera vertical (columna) u horizontal (hilera), que narran una historia con variabilidad temática y que puede ser autoconclusiva o de continuación.

---





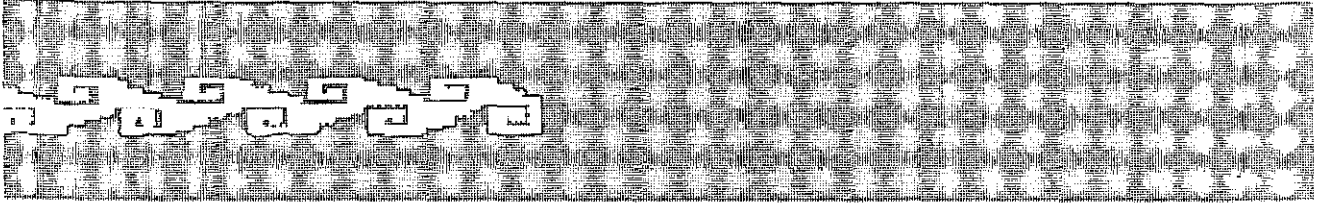
**PÁGINA.-** Integrada por varias tiras (regularmente de seis a doce viñetas cada una) que pueden contar una historia entera o sólo parte de ella.

**REVISTA DE HISTORIETA O LIBRO CÓMIC.-** Conjunto o agrupación de páginas a partir de múltiplos de cuatro, unidas a un mismo soporte o cuadernillo para aprovechar al máximo los cortes de la lámina u hoja de papel; por lo general oscilan de 28 a 32, son autoconclusivas y se les encuadema en rústica.

**ÁLBUM ESPECIAL DE HISTORIETAS O CÓMICS.-** Colección a partir de dos o más revistas de historietas o libros cómics (son poco comunes y se empastan en un soporte más amplio, convencionalmente rígido).

**GUIÓN.-** Sirve precisamente como guía maestra, tiene vital trascendencia en esta profesión sobre todo cuando el argumentista y el dibujante no son el mismo autor de la obra completa; en él debe quedar definido todo: el número de viñetas (espacio que ocupará la historia); los planos y secuencias a utilizar en cada una de ellas; la descripción de las escenas, de los objetos y de los personajes que aparecerán; los textos de anclaje y/o de relevo y los t.dialogales inscritos en cada globo, así como el tamaño y tipo de globo. Un guión bien realizado facilita y ahorra trabajo, permite dedicar todos los esfuerzos a la parte gráfica, y para que eso suceda deberán tomarse en consideración:

- La elección de un plano adecuado.
  - Habilidad en el uso de encuadres y ángulos visuales.
  - Reducción de escenas al menor número posible de viñetas sin estropear la comprensión de lo narrado.
-



Gran Plano General

- Tratar un movimiento constante de las viñetas y los personajes.
- Reducción de diálogos a lo esencial para la narración.

**PLANO.-** Su concepción deriva a partir del ámbito cinematográfico, y no es más que el espacio que atiende o representa el encuadre, tomando simultáneamente como referencia al cuerpo humano (recorte del campo visual o delimitación espacial de la imagen real a reproducir icónicamente); de esta manera existen:



Plano General

• **Gran Plano General (Extreme Long Shot).**- Es la panorámica más amplia que puede haber de una escena en que se desarrolla una determinada acción.

• **Plano General (Long Shot).**- Vista general en la que ya se pueden apreciar con cierto grado de detalle la silueta proporcional al cuerpo completo de un personaje.

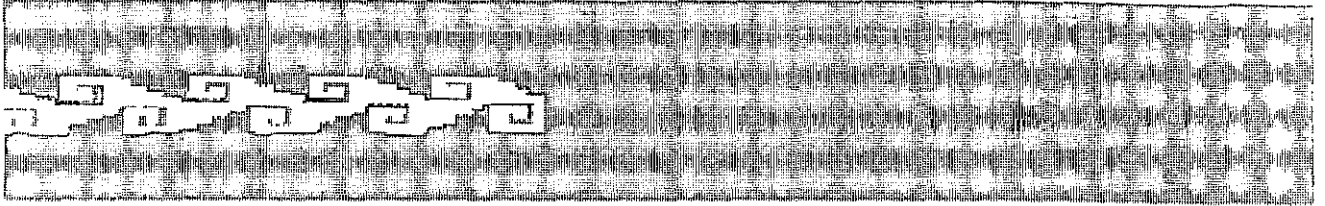
• **Plano General Medio (Full Shot).**- Es el desequilibrio que destaca la figura entera o cuerpo completo del personaje en acción, sobre el ambiente que pasa por lo general a segundo término.

• **Plano Americano (Medium Full Shot).**- Secciona las figuras aproximadamente por la parte superior de las rodillas y la toma se efectúa hacia arriba a partir de los muslos.

• **Plano Medio (Medium Shot).**- Los cuerpos se cortan por la cintura o un poco más arriba de ella. Es el más común para un diálogo entre personajes.



Plano General Medio



• **Primer Plano (Medium Close Up).**- Sirve para una o dos figuras como máximo, toma a partir del busto del personaje o de los hombros hacia arriba. Es muy utilizada para retratos fotográficos oficiales.

• **Gran Primer Plano (Close Up).**- Toma, en la que el rostro ocupa casi por completo todo el cuadro.

• **Planos de Detalle (Big Close Up).**- Utilizados exclusivamente para alguna parte de la cara o la cabeza; y su equivalente (Tigh Shot) se usa para aditamentos u objetos de que se sirve el personaje, así como para cualquier otra parte de su cuerpo, exceptuando al rostro. Sirve para dramatizar al máximo la aparición de algún detalle esencial en el argumento.



Plano de "Detalle"



A. de Visión "Media u Horizontal"



Ángulo en "Picada"



Ángulo vertical "Prono"

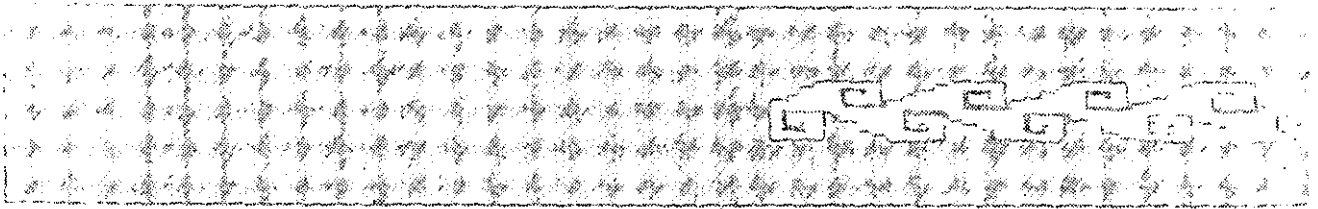
**ÁNGULO DE VISIÓN.**- Es el punto o lugar preciso desde el cuál se observa la acción; situación no fortuita ni gratuita, puesto que su utilización puede y debe tener el propósito de producir determinados efectos o sensaciones expresivas, además de darle dinamismo y amenidad al relato. Existen así dos variantes, "de arriba hacia a abajo" (*High Angle Shot*) y "de abajo hacia a arriba" (*Low Angle Shot*), que a su vez se subdividen específicamente en:

• **A. de Visión Media u Horizontal.**- Cuando la acción se observa como si ocurriese al nivel o altura de los ojos del espectador.

• **A. de V. en Picada.**- La acción se enfoca de arriba hacia abajo no necesariamente de manera vertical.

• **A. de V. en Contrapicada.**- Se visualiza la acción sin ser del todo vertical de abajo hacia arriba.

• **A. Vertical Prono.**- En el que se mantiene dicho eje óptico completamente erecto y enfocando hacia abajo.



- **A. Vertical Supino.**- Cuando el hipotético eje óptico se coloca recto proyectando hacia arriba.



A. vertical "Supino"

**FIGURAS CINÉTICAS.**- Indicaciones de movimiento. Forman en conjunto una amplia gama de convenciones gráficas que expresan la sensación ilusoria de desplazamiento y trayectoria en las huellas que dejan los móviles. Tiene sus orígenes en la pintura futurista de 1910 y su representación en cómic se puede clasificar en:

**TRAYECTORIA.**- Señalización gráfica (estela) que marca el espacio hipotéticamente recorrido por un objeto en breve período de tiempo, con sus variantes en:

- **"Trayectoria lineal simple".**- Aquélla en la que una o varias líneas indican el espacio recorrido, dejando entrever por debajo de las mismas alguna parte de la ilustración correspondiente.



Trayectoria "lineal simple"

- **"T. lineal-color".**- Las líneas que expresan el desplazamiento acotado se demarcan con un color diferente al del fondo donde se produce.

- **"T. oscilatoria".**- Suele ilustrarsele con un halo punteado o con elementos que asemejan siluetas desdibujadas para un movimiento de vaivén o vibratorio.

**EFFECTOS SECUNDARIOS.**- Sensación que se produce al indicar un desplazamiento acompañado de algún objeto:

- **"Impacto".**- Aquél que presupone un movimiento de contacto violento próximo pretérito o previo inmediato, representado preferentemente con una semiestrella transparente o contrastada con colores, en cuyo centro se ubica el objeto causante del encontronazo.



Efecto de "impacto"

• **"Deformación cinética".**- Es un Indicador de movimiento en aquéllas situaciones en que un objeto dúctil se deforma como resultado de la inercia o como causa parcial de la misma.

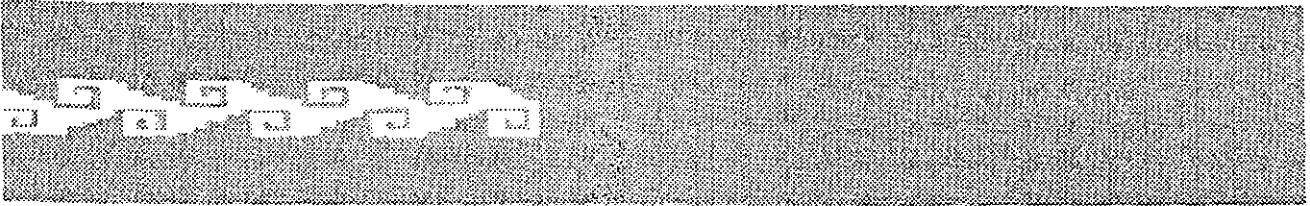
• **"Descomposición del movimiento".**- Es algo parecido a lo que sucede con la exposición retardada de un móvil ante el objetivo de una cámara fotográfica (desvanecimiento de los contornos desplazados, lentamente en una misma dirección).

**EFFECTO INSTANTÁNEO.**- Se caracteriza por la paralización espontánea y súbita de un móvil que se supone en un estado de desequilibrio, como si fuese congelado en plena acción por la cámara, a una velocidad muy elevada de obturación.

**Códigos específicos.**- Conjunto de elementos y símbolos auspiciados por reglas específicas reconocidos internacionalmente, entre ellos, los ya mencionados: *viñetas, globos, onomatopeyas, metáforas visualizadas y figuras cinéticas*, más la expresión gestual o *situación anímica de los personajes* (alegría, astucia, audacia, enfado, tristeza, etc.), y la *línea de iconicidad* (nivel de representación gráfica que puede ir del máximo realismo a la grácil abstracción de la caricatura).

**Finalidad distractiva.**- Es la función de cobertura del ocio mediante la diversión y el entretenimiento, los cuáles a mi parecer, y en ello concuerdo con Fernández Andrés, en nuestro país deberían estar enriquecidos con un trasfondo cultural más elevado (disfrutar mediante la instrucción y el aprendizaje, para otorgarle mejor prestigio social).

**Valoración tramática.**- Las partes en que convencionalmente se divide la trama de un argumento son:

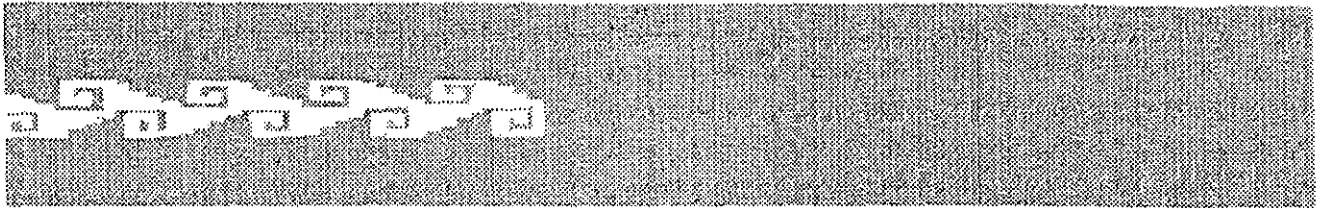


**ESCENA.-** En forma similar a lo que ocurre en las "tomas" de televisión y en las de cinematografía (no fotogramas), escena es la unidad mínima de acción continua e ininterrumpida de principio a fin; en ella uno o más personajes y cosas, se conectan directamente entre sí por el desarrollo argumental, a un mismo tiempo y en un mismo lugar; además en el caso particular de la historieta, puede estar comprendida en uno sólo o en varios cuadros o viñetas. La escena finaliza cuando un personaje protagónico de primera o segunda línea, según sea el caso, termina temporal o definitivamente su participación en un asunto específico; pero si el personaje sólo sale momentáneamente del escenario y regresa antes de que finalice la acción referida a un mismo asunto en el mismo lugar y tiempo, entonces habrá continuidad escénica.

**SECUENCIA.-** Es la transición de acción(es) equivalentes al "capítulo" en la novela o al "acto" en el teatro, que con intervención conexas de uno o varios personajes o cosas, se desarrollan plenamente en forma continua a igual tiempo y lugar, en un mismo escenario, con los sujetos que la iniciaron o con otros incorporados. La secuencia será la misma, siempre y cuando mantenga la condición de continuidad en un mismo tiempo y lugar.

**INTERRUPCIÓN.-** Tanto las escenas, como las secuencias pueden ser interferidas intencionalmente para alternar la acción en espacio y tiempo con otras de su tipo respectivo, dándole así mayor amenidad, interés y variedad a la lectura. Al interrumpir la secuencia, simultáneamente siempre se producirá un cambio de escena, para ir a otra que puede ser el inicio de una secuencia o parte de otra interrumpida con anterioridad y que quedó pendiente de reiniciar. Por el contrario, no forzosamente cuando se interrumpe una escena se tiene que ir a otra secuencia; puesto que en esa misma, con idéntico escenario e inmediato a la escena que se ha de interrumpir se puede estar desarrollando otra escena distinta.

---

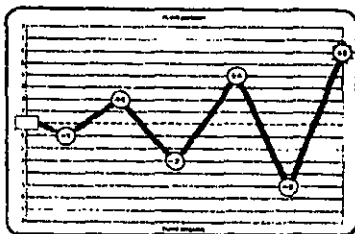


**SUSPENSO.-** Es la expectación que se produce en el videlector, mientras espera ansiosamente y con preocupación, la posible solución a un conflicto dramático pendiente. Se considera como "parcial" cuando trata de aflicciones menores, que al estar conformadas de secuencias y escenas enlazadas, forman la "trama" del argumento; ésta a su vez puede llegar a generar directa o indirectamente el suspenso "total" o "nudo", cuando atiende al problema básico con una máxima incertidumbre.

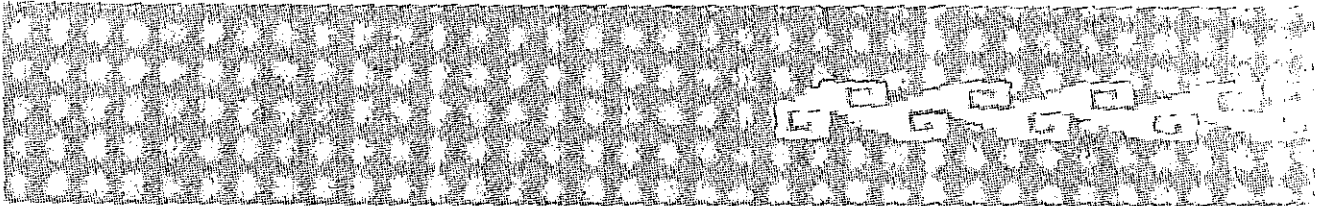
Desde el punto de vista activo del autor, que es quién crea la expectación pasiva del lector con sus manipulaciones dramáticas, el suspenso relacionado con cualquier categoría de actante, consiste en dejar transitoriamente inconcluso un hecho de la trama. El suspenso negativo, genera casi simultáneamente a su contrario; proviene fundamentalmente de seccionar un momento oportuno en la actuación del protagonista o héroe con su línea de acción positiva, cuando éste va enfrentando los obstáculos con que el antagonista o villano trata de impedirle el logro de una noble causa (justicia, liberación, etc.). Pero también puede coseguirse con un diálogo que produzca enigmas; la consumación o no del hecho en sí, debe necesariamente afectar el curso de la trama, para que con efectividad provoque el vivo interés del lector. Éste proceso dramático de situación expectante, tiene etapas con variantes en el grado de intensidad, que pueden alcanzar en un momento dado la mayor expectación, es decir el "clímax" del suspenso.

El *SUSPENSO PARCIAL* se divide en gran suspenso, suspenso simple, pequeño suspenso, suspenso concatenado y falso suspenso.

Se dice que la *trama dramática ideal* es aquella cuyo GRAN SUSPENSO está contenido alternadamente en las escenas de crisis o triunfos (picos) y va aumentando pro-



Representación de Trama Ideal



gresivamente hasta la eclosión del clímax final, preestablecido en forma calculada y precisa por el autor. Sería todo suspenso de principio a fin, de menor a mayor, con afectaciones negativas y positivas combinadas; pero teniendo siempre en mente un "final feliz".

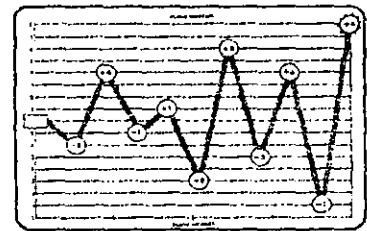
Una **buena trama**, es casi igual a la anterior, ya que suele representar entre partes transitorias, valores positivos y negativos que van de menos a más. Es decir, posee circunstancias inferiores o incidentales que no deben de prolongarse mucho, para que la trama alcance rápidamente en "picos", la fuerza dramática de las situaciones mayores y fundamentales.

La **trama plana**, es la que presenta una línea de acción dramática mediocre o equilibrada con magnitudes positivas y negativas que se nulifican entre sí, y que dan lugar a un suspenso de escaso valor emocional.

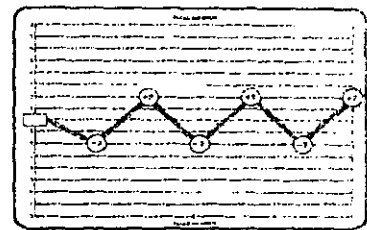
Si la esencia del drama es bueno y la falla se debe más bien al desconocimiento técnico del autor, entonces un buen adaptador podría modificar y conseguir un guión aceptable, ampliando, complicando y conectando esos conflictos dispersos.

Una **mala trama**, es la que tiene un desarrollo decreciente. Casi llega a cero sin siquiera alcanzar el punto de equilibrio entre las partes positivas y negativas; por lo tanto, produce un final apático que no lo salva ni el más creativo adaptador.

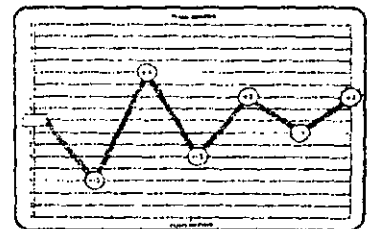
La **trama con final tétrico**, es aquella en la que el héroe a pesar de todos sus admirables esfuerzos rodeados de crisis positivas y negativas, no logra su anhelo cometido.



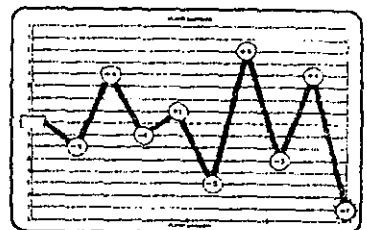
Representación de Buena Trama



Representación de Trama Plana

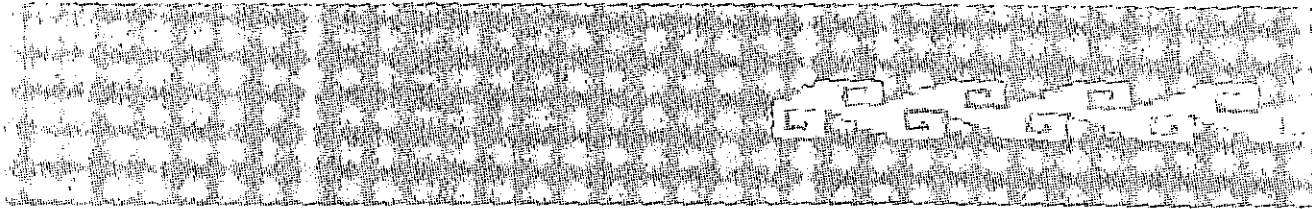


Representación de Mala Trama



Representación de Trama Tétrica





Se puede concluir así, que un héroe es más notable en la medida en que el villano es más fuerte. Es decir no hay gran drama, sin un gran suspenso.

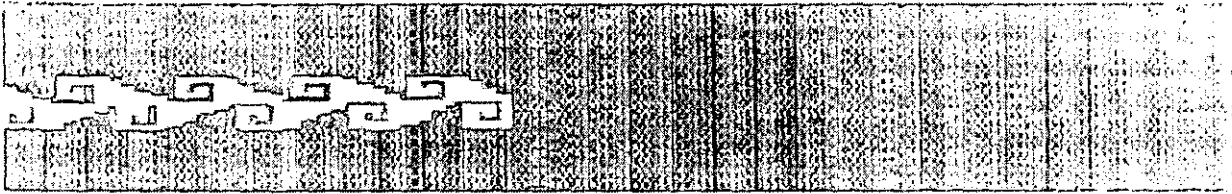
Esto es ni más, ni menos la historieta. Un medio que entretiene, que no carece de algo positivo en su mensaje sencillo, mediante aforismos o por la conducta del héroe en el desarrollo de la propia trama.

Ahora se conocerán algunas especificaciones conceptuales y literarias en la mitología, especialmente de la del mundo precolumbino, así como la presentación del mito que es propósito de este trabajo.

# Capítulo III



ESPECIFICACIONES SOBRE  
EL MITO



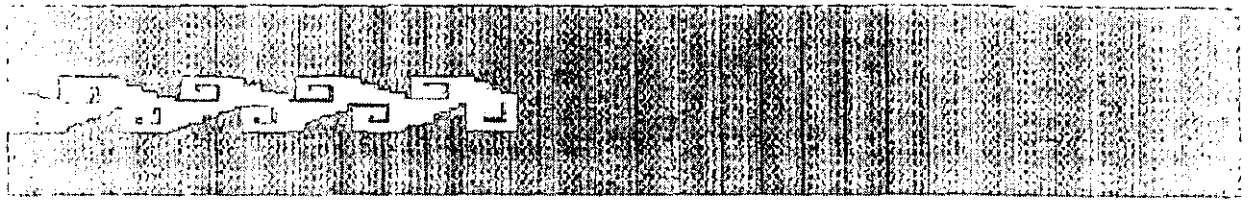
### 3.1. EL LENGUAJE LITERARIO DEL MITO Y LA LEYENDA

El vocablo "mito" procede del latín tardío "mythos" con ascendente griego que equivale a: cuento, discurso o fábula; y posiblemente de la misma familia que el ruso "mysl" (idea). En general se puede determinar como el "relato tradicional no comprobado relativo a seres sobrenaturales, o a los antepasados o héroes de un pueblo" y como a la "tradición alegórica que tiene por base un hecho real, histórico o filosófico". De tal modo el término "mitología", que es derivado de ésta raíz etimológica más el radical "logos" (discurso, ciencia o tratado), se refiere prácticamente a lo mismo: "historia fabulosa de los dioses, semidioses y héroes de la antigüedad" o "colección e interpretación de los mitos sobre el origen y la historia de un pueblo"<sup>(16)</sup>. Partiendo de la sincronización entre ambos conceptos, surge uno tercero si a caso con menor amplitud, que con frecuencia errónea es empleado como sinónimo: el "cuento heroíco-mítico o mitológico" mejor conocido como "leyenda"; proviene del latín "legenda", o sea "extensión de relato más o menos maravilloso y fantástico de una cultura determinada, que explica de manera universal, el origen, consistencia y relaciones de los fenómenos naturales con los seres vivos (principalmente el hombre)".

Sobre el mito y la leyenda en el libro de Antología se dice con mayor detalle que ambos se caracterizan en que: provienen de la tradición oral; la narración está en tercera persona, ya que generalmente son creaciones colec-

---

16 Guido Gómez de Silva. Op.cit. p.461.



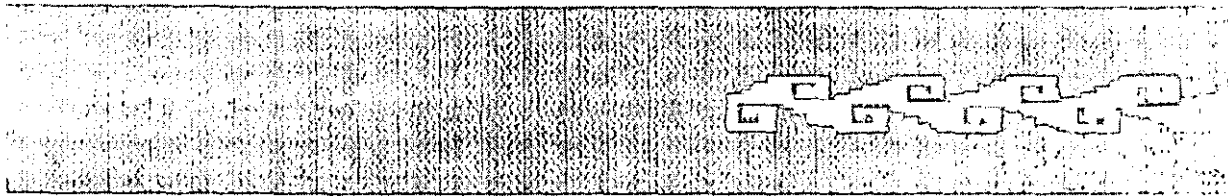
tivas que se van enriqueciendo con el transcurrir del tiempo; nacen ante la necesidad que tiene el hombre por tratar de estudiarse a sí mismo y de revelar los misterios de la vida, exaltando acontecimientos que a su alrededor y en su momento no son comprensibles, debido a lo cuál, resultan difíciles de expresar de otra manera; su temática de gran valor, generalmente atrae la imaginación del hombre con imágenes concretas en niveles excelsos de composición poética, que sirven de algún modo para hacer creer a la cultura que la elaboró, que es en su territorio donde surgieron los fenómenos naturales, lugares físicos y seres extraordinarios a los que alude.<sup>(17)</sup>

Como puede verse ambos conceptos tienen gran similitud, sin embargo creo, que la principal diferencia entre mito y leyenda estriba en que esta última, además de contener una cierta dosis de verdad histórica, recoge en gran parte la tradición de la fe de un pueblo, trasciende a través de los tiempos y llega a afectar la conciencia o creencia general de una determinada comunidad; es decir, para ese grupo de devotos puede llegar a convertirse en la base doctrinal de una secta y más aún, en la de una "religión". Algo que incluso hasta en nuestros días, muchas personas consideran digno motivo de idolatría y veneración. Quizás por eso la mayoría de los mitos y leyendas que comprenden al universo son representados con imágenes antropomórficas.<sup>(18)</sup>

En el estudio de las mitologías se les suele clasificar más por regiones o por religión, que por su forma o comportamiento, no obstante, este tipo de clasificación como dice A. Watts "...tiene sus méritos, ya que una región

17 Para mejor información consulte: Antología. "Leyendas, cuentos, fábulas y parábolas". Ed. Expresión y tiempo. México D.F. 1991. p.9.

18 Consulte: Eduardo Matos Moctezuma. "Muerte a filo de obsidiana". Ed. SEP. México D.F. 1986. p.44.



determinada es la cuna de una cultura determinada, y los mitos son fenómenos de las culturas"<sup>(19)</sup>. Existen alrededor de 15,000 años de historia literaria, así como infinidad de versiones acerca de los mitos que se repiten de manera muy semejante en casi todas las culturas del mundo. No obstante un prejuicio muy grave que tiene la gente, es la predisposición a menospreciar o a no tomar en serio las religiones ajenas y más aun si estas son antiguas; es decir, se les da la categoría de adivinación, cábala, fantasía, fetichismo o superstición.

Se dice que en el mundo indígena mesoamericano de alta cultura, tres son los tipos de pensamientos que se derivan y entrelazan a partir de la concepción del origen del mundo y del destino de la vida en él: mágico, religioso y filosófico.<sup>(20)</sup>

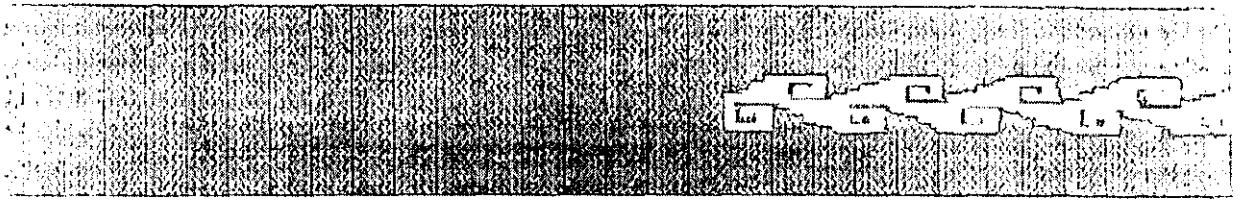
Es así, como la religión traduce los principios a símbolos que se combinan o permutan con y por nombres de dioses, establece actos cotidianos de mantenimiento del mundo, ritos que repiten al mito como si cada uno de ellos fuese una nueva creación, un renacimiento cíclico e imperecedero. Obligó a sus creyentes a ser partícipes de ese rito sagrado, principalmente en los "sacrificios humanos"; y para ello desde su nacimiento preparaba al individuo en llevar una determinada forma de vida, convenciéndole con orgullo de que su paso por el mundo, tenía el único gran reto de superar a la muerte por el anhelo de seguir viviendo, ofrendando su sangre y corazón en pro de la comunidad. Así pues, los dioses son el resultado del respeto y la confianza que el hombre siente por la naturaleza, de que en ella hay un orden per-



"Sacrificio humano"

19 Alan Watts. "Las dos manos de dios". Ed.Kairós. Barcelona, España 1990. p.13.

20 Ana Ortiz. "Introducción a mesoamérica". Ed.Xólotl. Edo.de México 1987. p.67.



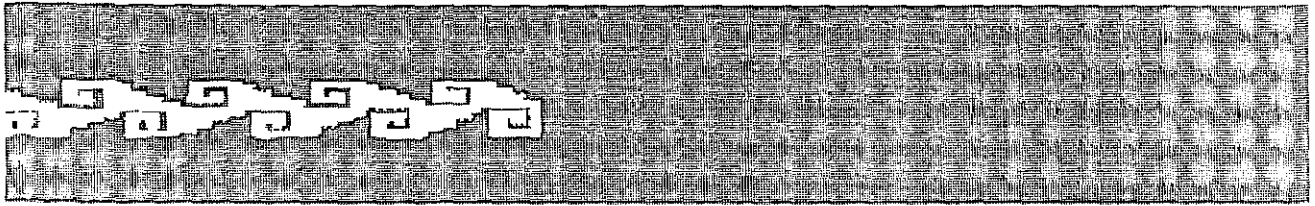
fecto al que se subordina todo lo existente desde el principio hasta el final; sabe que él mismo es producto de esa creación divina, que no puede ni debe hacer nada en contra de ella, tan sólo integrarsele mediante la humildad y el conocimiento.

En primera instancia pareciera ser una religión politeísta, porque principalmente en las clases incultas que era el grueso de la población, había la fuerte tendencia a demostrar su religiosidad con una exagerada cantidad de deidades, pero si se le investiga a conciencia se deduce que entre los sabios maestros "tlamatínime", el mismo diós o el mismo concepto, es el principio creador de la existencia que se desdobra, transmuta y manifiesta en diferentes nombres e idiomas, con múltiples funciones, distintas facetas y variados atributos e indumentarias; en realidad para ellos no era un personaje sino todo un extraordinario complejo de ideas cosmogónicas, que por ser tan avanzadas para su época, resultaban infinitamente superiores a las de la cultura europea. Incluso aún hoy en día son difíciles de entender; no asimilan los cristianos como no lo han hecho por siglos y seguramente nunca lo harán, la verdad de la existencia, el que un mismo diós en determinado momento pueda ser bueno y en otras ocasiones maligno, no comprenden que esa es su naturaleza y que en ella es intrínseca una dualidad aparentemente contradictoria; que no corresponde a una persona por más perfecta que ésta sea, sino a una energía, el dirigir los destinos del ser; y como no pueden o no quieren razonarlo así, la atacan, se burlan, la menosprecian; justifican erróneamente contra todo precepto cristiano que su diós sólo es vencedor cuando tiene enemigos vencidos, y en nombre de él asesinan <sup>(21)</sup>.

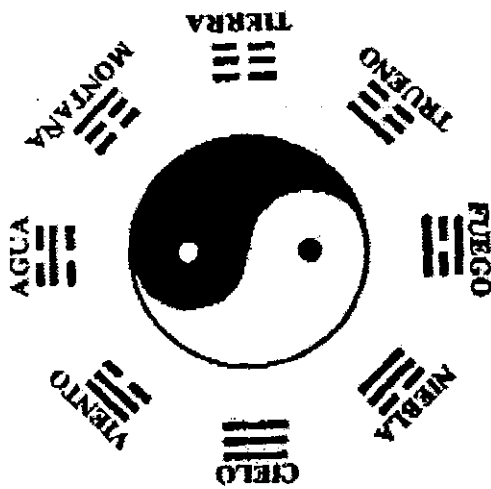


Relieve con escena "gladiatoria"

21 Para mayor información consulte "La expresión gráfica de los basamentos piramidales", tesis de Mauricio Orozpe Enriquez. México 1991. p.10.



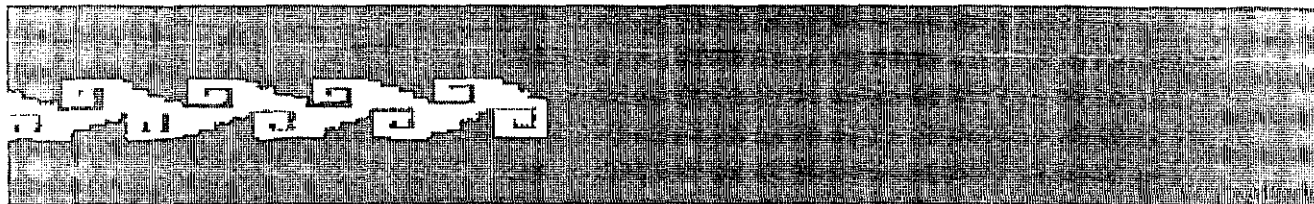
Siendo la religión un impulso que determina al hombre a creer en uno o varios seres supremos a los que tiene que reverenciar, obedecer e implorar clemencia, se asocia con la magia, la cuál sostiene la idea de que las fuerzas sobrenaturales u ocultas pueden ser dominadas a través del "conjuro" como una técnica muy especializada que se sustenta en el poder actuante de la mente humana y en su voluntad inquebrantable; mismo elemento con el cuál puede perpetuar o destruir al mundo, así como colaboró a su creación.<sup>(22)</sup> No es una lucha entre el bien y el mal como en el cristianismo, donde se pretende una perfección utópica, es decir, sólo inculcar la idealización de lo primero, para tratar de librarse de lo segundo, noción ésta, totalmente ajena e irracional al pensamiento mágico y religioso mesoamericano; más bien, son a la vez tipos de relaciones difíciles para expresar con un lenguaje, pero fundamentales en la vida misma, una relación opuesta-transaccional y recíprocamente sustentadora de sucesos y fuerzas que convencionalmente se consideran antagónicas; de modo que un término, sólo puede coexistir con y por el otro. Y como el proceder de los dioses no es de carácter ético, tampoco será pecado el propiciar, neutralizar o modificar la fuerza de sus designios en beneficio de las necesidades humanas.



Ying-yang (equilibrio de fuerzas contrarias)

Mientras que entre los pueblos primitivos, el personaje principal de las leyendas o mitos es el héroe cultural, desarrollado a partir del ancestro tribal, con frecuencia en forma de animal y provisto con rasgos de fenómenos naturales; entre los pueblos de alta cultura se ha separado del gran número de espíritus, ya no

22 Ana Ortíz. "Introducción a mesoamérica". Ed. Xólotl. Edo. de México 1987. p.67.

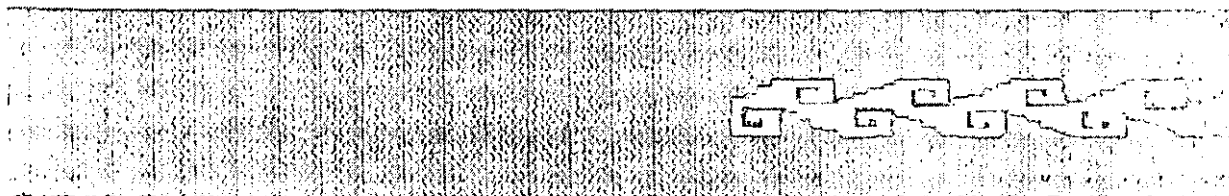


representándolos nada más, sino también dominándolos desde fuera. Su apariencia es casi siempre de forma humana, pero tiene nombres, atavíos y atributos que recuerdan aspectos naturales. El personaje deriva su linaje en línea directa a partir del héroe mítico, que no siempre se relaciona con hechos históricos, sino también con especulaciones numéricas.

La filosofía eventualmente racional y en ocasiones metafísica, pero eso sí, siempre dialéctica, responde a las principales indagaciones del universo, tanto en su creación, como en su devenir o extinción, con afirmaciones que manifiestan exteriormente a través de los mitos cosmogónicos y antropogónicos. Crea héroes y dioses para explicar los principios o sucesos, que por abstractos y herméticos que parecen, no pueden ser nombrados de otro modo, pero que en el fondo siempre darán la misma respuesta a problemas ya citados.

Son obras que por lo general se hallaron contenidas, en las numerosas crónicas o relaciones del tiempo de la conquista y de la colonia; fueron frecuentemente tergiversadas y manipuladas a conveniencia de la Iglesia católica que dispuso de sus misioneros con ciertas bases, para poder realizar efectivamente la labor de conversión hacia con los indígenas, y para ello eran necesarios ciertos conocimientos del mundo mítico pagano. Fue pues para los mesoamericanos la creación del mundo, un producto absoluto de fuerzas encontradas, una lucha perpetua y necesaria de contrarios relativos: luz-oscuridad, hombre-mujer, vida-muerte, materia-energía, cuerpo-espíritu, etc.; ya que como indica Watts: "...existe un





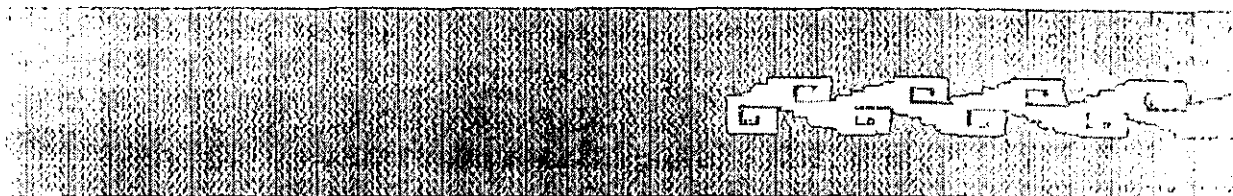
*sentido en el que la imagen poética y la mítica revelan y ocultan al mismo tiempo. El significado se adivina en vez de definirse, es implícito en vez de ser explícito, se sugiere en lugar de afirmarse...".<sup>(23)</sup>*

Generalmente los códices prehispánico-mexicanos llevan implícitos contenidos míticos y leyendas; tienen más o menos el aspecto de libros pictóricos, y su escritura lo es sólo en el sentido en que los nombres de personas o de lugares se representan por glifos, es decir de un modo incompleto; algunos tratan casi exclusivamente de los dioses, de la religión y de las edades cósmicas o de los cálculos numéricos del tiempo, por medio de figuras intrincadas con símbolos abstractos, que sirvieron como base de las fechas astronómicas para los augurios calendáricos; otros fijan hechos históricos de grandes epopeyas libradas en sus peregrinaciones y en las guerras; también hay de carácter económico-político como los antiguos sistemas de tributación, que a veces demostraban supuestas injusticias de las dinastías indígenas y la sucesión de los gobernantes en las familias reales, respectivamente; y en general, casi todos señalan costumbres ligadas a la vida del hombre desde su nacimiento hasta la muerte, encontrando siempre en lo religioso un sentido unitario donde todo tenía su fundamento.

En ellos es patente la noción, de considerar que aquello que está dividido en términos diferentes, o sea, en el pensamiento y en el lenguaje, de hecho pudiera estar unido; es decir, la sensación que tiene el individuo de que existe una separación básica entre él y su entorno universal, puede ser tan sólo una percepción ilusoria basa-

---

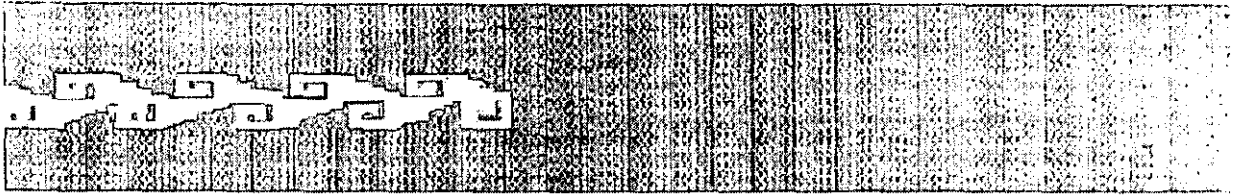
23 Ana Ortiz. Op.cit. p.68



da en conceptos deficientes propiamente de la perceptibilidad y el conocimiento. Seguramente es por esto que muchos especialistas en el tema, consideran que la mitología tanto en los códigos como también en sus demás formas de manifestación, aún no han alcanzado un nivel científico, no al menos hasta que se demuestre lo contrario, y basan sus estudios en consideraciones prioritariamente filosóficas y/o literarias. Por tal motivo se dice que, con toda seguridad ningún erudito serio pondría actualmente una mitogénesis (alguna descripción general o teoría razonable acerca del mito en su conjunto y desde su origen), sin antes formular bastantes reservas y justificaciones al respecto.<sup>(24)</sup> A pesar de esto, el término "mito" seguirá siendo útil para designar determinada clase de asuntos. Y aunque parezca paradójico debe distinguirse de la religión, el arte, la ciencia y la filosofía, así como de otras disciplinas y teorías creadas por el hombre, ya que es independiente; no obstante a que siempre tiene poco o mucho de cada una de ellas. Factor éste, que a su vez suele dar cierta explicación para algunos tipos de mitos.

---

24 Alan Watts. Op.cit. p.18.



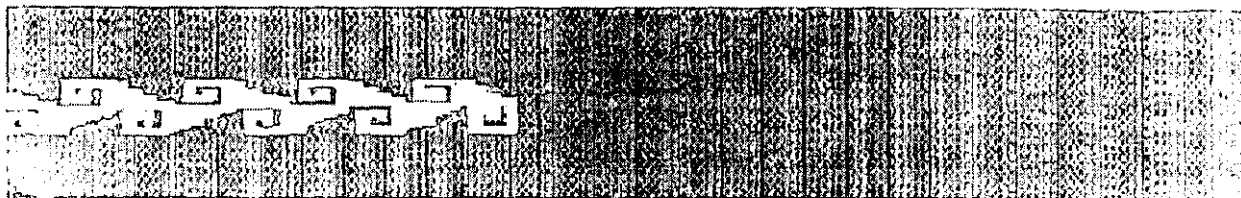
### 3.2. MITO DEL "NACIMIENTO DE HUITZILOPOCHTLI" O DE LA "MUERTE DE COYOLXAUHQUI"

Hechas en el apartado previo las aclaraciones que consideré pertinentes acerca de lo que se dice fueron los mitos para los pueblos antiguos y en especial para los mesoamericanos; y sabiendo de antemano que existen varias versiones extranjeras que tratan sobre algunos de ellos, casi siempre con marcada tendencia a deformarlos por ciertos dogmas de la iglesia católica, desistiré entonces de utilizarlas.

Un ejemplo de lo anterior, es el caso de la obra realizada por el misionero español fray Bernardino de Sahagún, quién a mi juicio, aunque por muchos es considerado como un verdadero hombre de ciencia, quizás inconscientemente y no en forma tan deliberada como lo hace el también franciscano fray Juan de Torquemada, no deja de distorsionar con cierto fanatismo religioso la esencia de lo que pudo haber sido y representa en realidad el mito del "Nacimiento de Huitzilopochtli"; puesto que compara absurdamente al numen tutelar de los guerreros mexicas como un embuste o representación del demonio. Concepto éste, muy alejado del genuino pensamiento indígena y con el que nada tiene que ver.

Tales situaciones, naturalmente afectarán con frecuencia el carácter original de lo narrado. Más serio es, sin embargo, el cambio sufrido por el contenido. Es fre-

---



cuente que el fervor religioso o la mala interpretación haya querido encontrar en la antigua historia indígena rastros o similitudes de la creencia cristiana, agregándole arbitrariamente muchas de sus ideas y creando paralelismos, cuya explicación debe dejarse a Investigaciones más especializadas.

Tan poco, se puede negar cierto indulto y mérito a algunos de estos crónistas hispanos, sobre todo si se considera que ellos en su gran mayoría, no provenían de una casta de eruditos, sino que eran monjes, soldados o empleados administrativos, los cuáles, debido a sus propias ocupaciones, no suponían un especial interés en este tipo de relatos.

Aún así, sugiero el uso de un texto más tolerante, coherente y digno de confianza. Debido a sus características, desde mi punto de vista lo puede ser el siguiente:

### **Nacimiento de Huitzilopochtli**

*Mucho honraban los mexicas a Huitzilopochtli; sabían ellos que su origen, su principio, fue de esta manera:*

*En Coatepec por el rumbo de Tula, había estado viviendo, allí habitaba una mujer de nombre Coatlicue.*

*Era madre de los Cuatrocientos Surianos y de una hermana de éstos de nombre Coyolxauhqui.*

*Y esta Coatlicue allí hacía penitencia, barría, tenía a su cargo el barrer, así hacía penitencia, en Coatepec, la Montaña de la Serpiente.*



Huitzilopochtli (Códice Florentino)



*Y una vez, cuando barría Coatlicue, sobre ella bajó un plumaje, como una bola de plumas finas.*

*En seguida lo recogió Coatlicue, lo colocó en su seno.*

*Cuando terminó de barrer, buscó la pluma, que había colocado en su seno, pero nada vio allí.*

*En ese momento Coatlicue quedó encinta.*

*Al ver los Cuatrocientos Surianos que su madre estaba encinta, mucho se enojaron, dijeron:*

*- "¿Quién le ha hecho esto?, ¿quién la dejó en cinta?, nos afrenta, nos deshonra".*

*Y su hermana Coyolxauhqui les dijo:*

*- "Hermanos, ella nos ha deshonrado, hemos de matar a nuestra madre, la perversa que se encuentra ya encinta. "¿Quién le hizo lo que lleva en el seno?"*

*Cuando supo esto Coatlicue, mucho se espantó, mucho se entristeció.*

*Pero su hijo Huitzilopochtli, que estaba en su seno, la confortaba, le decía:*

*- "No temas, yo sé lo que tengo que hacer".*

*Habiendo oído Coatlicue las palabras de su hijo, mucho se consoló, se calmó su corazón, se sintió tranquila.*

*Y entre tanto, los Cuatrocientos Surianos se juntaron*

---

*para tomar acuerdo, y determinaron a una dar muerte a su madre, porque ella los había infamado.*

*Estaban muy enojados, estaban muy irritados, como si su corazón se les fuera a salir.*

*Coyolxauhqui mucho los incitaba, avivaba la ira de sus hermanos, para que mataran a su madre.*

*Y los Cuatrocientos Surianos se aprestaron, se ataviaron para la guerra.*

*Y estos cuatrocientos Surianos, eran como capitanes, torcían y enredaban sus cabellos, como guerreros arreglaban su cabellera.*

*Pero uno llamado Cuauhtlicac era falso en sus palabras.*

*Lo que decían los Cuatrocientos Surianos, en seguida iba a decírselo, iba a comunicárselo a Huitzilopochtli.*

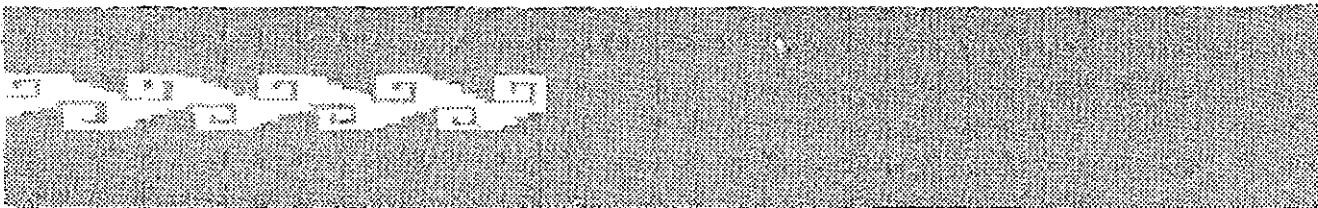
*Y Huitzilopochtli le respondía:*

*- "Ten cuidado, está vigilante, tío mío, bien sé lo que tengo que hacer".*

*Y cuando finalmente estuvieron de acuerdo, estuvieron resueltos los Cuatrocientos Surianos a matar, a acabar con su madre, luego se pusieron en movimiento, los guiaba Coyolxauhqui.*



Cabeza de Coyolxauhqui



*Iban bien robustecidos, ataviados, guarnecidos para la guerra, se distribuyeron entre sí sus vestidos de papel, su anecúyotl, sus brazaletes, sus ortigas, sus colgajos de papel pintado, se ataron campanillas en sus pantorrillas, las campanillas llamadas oyohualli.*

*Sus flechas tenían puntas barbadas.*

*Luego se pusieron en movimiento, iban en orden, en fila, en ordenado escuadrón, los guiaba Coyolxauhqui.*

*Pero Cuahuitlicac subió en seguida a la montaña para hablar desde allí a Huitzilopochtli, le dijo:*

*- "Ya vienen".*

*Huitzilopochtli le respondió:*

*- "Mira bien por dónde vienen".*

*Dijo entonces Cuahuitlicac:*

*- "Vienen ya por Tzompantitlan"*

*Y una vez más le dijo Huitzilopochtli:*

*- "¿Por dónde vienen ya?"*

*Cuahuitlicac le respondió:*

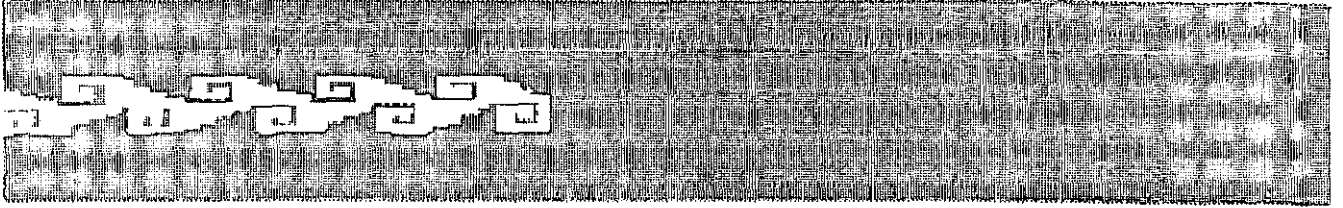
*- "Vienen ya por Coaxalpan".*

*Y de nuevo Huitzilopochtli preguntó a Cuahuitlicac:*

*- "Mira bien por dónde vienen".*



Huitzilopochtli entonando el "himno de guerra"



*En seguida le contestó Cuahuitlicac:*

*-"Vienen ya por la cuesta de la montaña"*

*Y todavía una vez más le dijo Huitzilopochtli:*

*-"Mira bien por dónde vienen".*

*Entonces le dijo Cuahuitlicac:*

*-"Ya están en la cumbre, ya llegan, los viene guiando Coyolxauhqui".*

*En ese momento nació Huitzilopochtli, se vistió sus atavíos, su escudo de plumas de águila, sus dardos, su lanza-dardos azul, el llamado lanza-dardos de turquesa.*

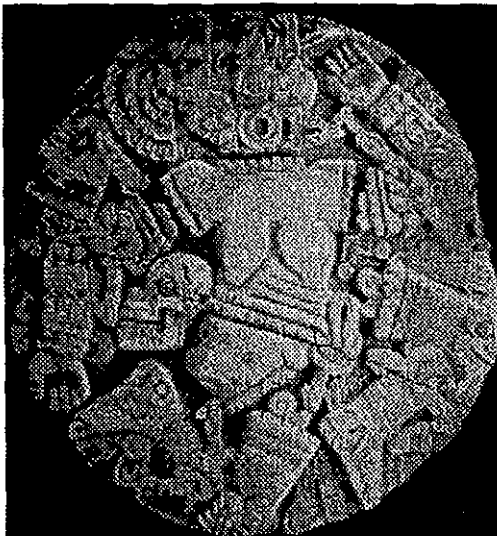
*Se pintó su rostro con franjas diagonales, con el color llamado "pintura de niño".*

*Sobre su cabeza colocó plumas finas, se puso sus orejeras.*

*Y uno de sus pies, el izquierdo, era enjuto, llevaba una sandalia cubierta de plumas, y sus dos piernas y sus dos brazos los llevaba pintados de azul.*

*Y el llamado Tochancalqui puso fuego a la serpiente hecha de teas llamadas Xiuhcóatl, que obedecía a Huitzilopochtli.*

*Luego con ella hirió a Coyolxauhqui, le cortó la cabeza, la cual vino a quedar abandonada en la ladera del Coatépetl, montaña de la serpiente.*



Coyolxauhqui desmembrada (Templo Mayor)



*Cayó hecha pedazos, por diversas partes cayeron sus manos, sus piernas, su cuerpo.*

*Entonces Huitzilopochtli se irguió, persiguió a los Cuatrocientos Surianos, los fue acosando, los hizo dispersarse desde la cumbre del Coatépetl, la montaña de la culebra.*

*Y cuando los había seguido hasta el pie de la montaña, los persiguió, los acosó cual conejos, en torno de la montaña.*

*Cuatro veces los hizo dar vueltas.*

*En vano trataban de hacer algo en contra de él, en vano se resolvían contra él al son de los cascabeles y hacían golpear sus escudos.*

*Nada pudieron hacer, nada pudieron lograr, con nada pudieron defenderse. Huitzilopochtli los acosó, los ahuyentó, los destrozó, los aniquiló, los anonadó.*

*Y ni entonces los dejó, continuaba persiguiéndolos.*

*Pero ellos mucho le rogaban, le decían:  
-"¡Basta ya!"*

*Pero Huitzilopochtli no se contentó con esto, con fuerza se ensañaba contra ellos, los perseguía.*

*Sólo unos cuantos pudieron escapar de su presencia, pudieron librarse de sus manos.*

*Se dirigieron hacia el sur, porque se dirigieron hacia el sur, se llaman Cuatrocientos Surianos, los pocos que escaparon de las manos de Huitzilopochtli.*

*Y cuando Huitzilopochtli les hubo dado muerte, cuando hubo dado salida a su ira, les quitó sus atavíos, sus adornos, su anecúyotl, se los puso, se los apropió, los incorporó a su destino, hizo de ellos sus propias insignias.*

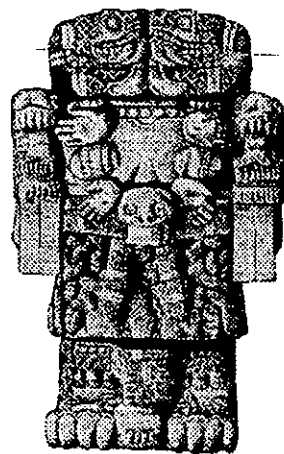
*Y este Huitzilopochtli, según se decía, era un portentoso, porque con sólo una pluma fina, que cayó en el vientre de su madre Coatlicue, fue concebido.*

*Nadie apareció jamás como su padre.*

*A él lo veneraban los mexicas, le hacían sacrificios, lo honraban y servían.*

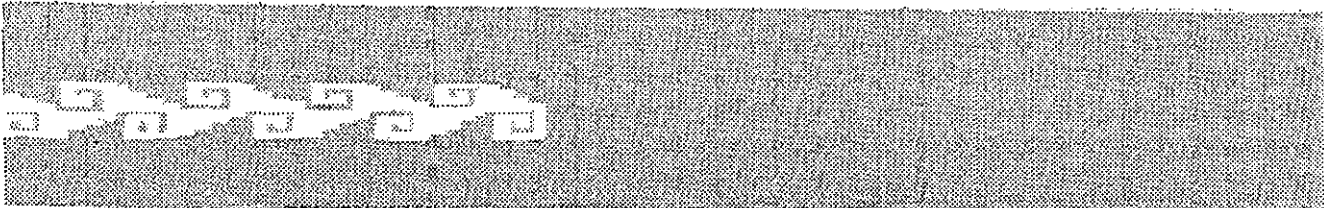
*Y Huitzilopochtli recompensaba a quien así obraba.*

*Y su culto fue tomado de allí, de Coatepec, la Montaña de la Serpiente, como se practicaba desde los tiempos más antiguos.*



Coatlicue

Esta es una traducción que el Dr. Leon Portilla, erudito mexicano reconocido internacionalmente, investigó en forma íntegra y por sus propios méritos sobre el código Florentino. Fue tomado directamente de la fuente escrita en lengua náhuatl por los informantes de Sahágun a



pocos años después de la conquista de México; estos hombres en su mayoría, eran antiguos miembros del estrato intelectual superior del pueblo azteca, por tanto es difícil imaginar una fuente de información más pura y rica que la aquí presente.

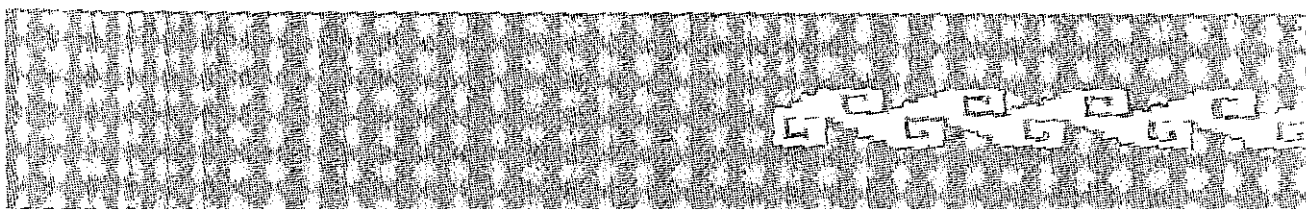
El estilo indígena, con su marcada tendencia a la repetición, al modo simbólico de expresión, y al discurso solemne y conciso se explica por el hecho de que lo relatado era considerado todavía como parte de una ceremonia religiosa.

En el siguiente y último capítulo se estudiará la vinculación entre los tres principales temas de la presente investigación y sus posibles compatibilidades en la conformación de un mismo producto de tipo gráfico y literario.

# Capítulo IV



ELABORACIÓN DE LA HISTORIETA:  
"La batalla de los Dioses"



## 4.1.- PROPUESTAS DE DISEÑO E ILUSTRACIÓN EDITORIALES

Hasta el momento sólo se han analizado de manera individual, los tópicos de ilustración, historieta y mito; éste último fue susceptible de ser transformado en historieta, es decir conforme a los objetivos planteados en esta tesis, sirvió como guión para "La batalla de los dioses".

Para concretar tal objetivo fue necesario conocer tanto las características del *Mito* como las de la *Historieta*, además de los métodos y técnicas de ilustración en esta última. Estos asuntos se abordaron en los capítulos segundo y tercero respectivamente. Tanto la *Ilustración* como la *Literatura*, forman parte del *Lenguaje* y ambas se pueden desglosar o sintetizar de la siguiente manera:

### LENGUAJE

#### ILUSTRACIÓN

##### *HISTORIETA:*

- Mensaje narrativo
- Elementos icónico-verbales (dibujos y palabras escritas)
- Códigos y convenciones (varías)
- Difusión masiva y finalidad distractiva (relato fantástico o real)

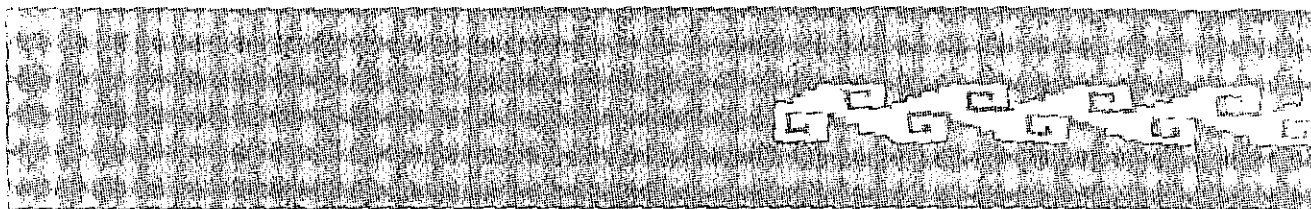
#### LITERATURA

##### *MITO:*

- Mensaje narrativo
- Elementos verbales (tradición oral)
- Códigos y convenciones (narración en tercera persona)
- Difusión masiva y finalidad distractiva y/o filosófica (relato alegórico-fantástico, basado en hechos verídicos)

Como se puede observar, entre ambos conceptos existen sendas coincidencias tanto en objetivos como de características. Lo ideal es que dicha historieta refleje con imágenes el contenido de la obra para que se puedan captar con

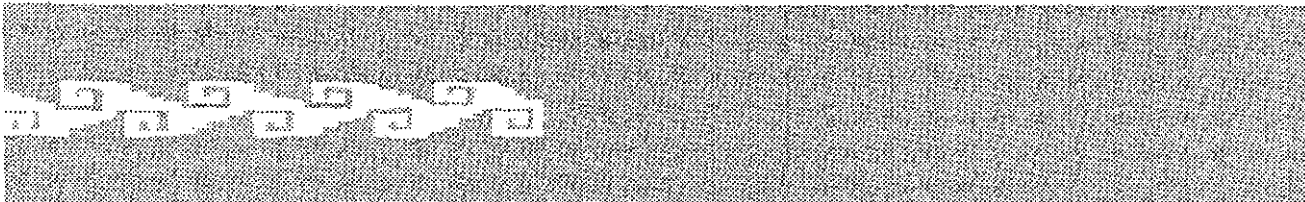
---



mayor facilidad su ritmo, estructura y significado. Por eso una vez analizado el texto mítico, procedí al diseño e ilustración de la historieta. Empezando por la composición de las páginas (incluidas portada y contra), las cuáles a mi parecer constituyen un aspecto importantísimo al momento de expresar icónicamente el ritmo del mito. De igual modo, traté de respetar en lo posible su contenido, teniendo especial cuidado en no tergiversar el orden y la cantidad de enunciados que el autor les dio suponiéndolos como los más apropiados para un determinado fin; todo esto así se realizó, excepto cuando alguna modificación convenía tanto en dinamismo como en inteligibilidad para la representación total de la propia historieta.

En cuanto a la forma de la viñeta, tuve la opción de cambiarle los contornos para no caer en monotonía y adecuarlos a un ritmo gráfico, que a su vez se derivara de la cadencia mítica, la única que puede exponer con detalle la intensidad de la narración implícita en el propio mito; sin embargo, tal situación creí suficiente poder resolverla con el tamaño (ancho y largo), y la disposición ya sea horizontal o vertical de algunos rectángulos, que en general tienen por base de unidad mínima la de un cuadrado perfecto de 8.3c.m. por lado en formato original, y de escala 5.7.c.m. en reducción a "carta" (21.5 x 28 c.m.), que aún permite una buena apreciación del dibujo para su presentación final; opcionalmente se utilizaron esa misma unidad más su mitad u otra entera, y así sucesivamente según se requirió de acrecentar o disminuir el área de la viñeta.

Su aspecto general, fue obviamente como la de un relato, puesto que éste, es una de las características primordiales del mito. Por ello, los cartuchos y globos como vías de integración verbal son factores determinantes para la elabo-



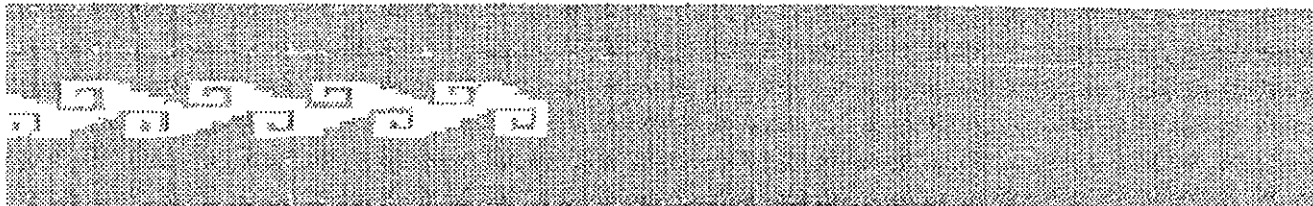
ración historietística; en los primeros se hizo posible la narración del texto integrando al mito en la historieta, mientras que en los segundos sólo se halló comprendido el diálogo entre personajes, o bien se textualizaron, sus respectivos e íntimos pensamientos; sin embargo para darle unidad a la composición, ambos recibieron conforme al tema elegido, un tratamiento gráfico similar tanto a nivel representación como en técnica.

Por tradición en la historieta, los textos se realizan a mano e inclusive es común que en un equipo de trabajo exista un letrero, aunque eventualmente como ya se vio, la misma persona puede crear la idea, el guión, el dibujo y los textos. Aquí, también se intentaron aprovechar los avances tecnológicos en función de solucionar ciertos problemas de diseño, por ello decidí elaborar los textos por computadora con el programa de Corel Draw versión 6.0, tratando de integrarlos a la producción netamente artística de las imágenes; de este modo con una tipografía más exacta, legible y uniforme, se pudo dar mejor presentación a la lectura.

El puntaje utilizado en los originales, fué de 10 en letras altas y de 6 en bajas, para que al reducir las dieran un aproximado de 6 y 4 puntos respectivamente (tamaño mínimo de texto, aún perceptible en una obra donde predomina la narración con imágenes).

Según externan algunos autores, deben acatarse determinados pasos y modelos a seguir en la realización de una historieta, se dice por ejemplo que la diagramación simétrica de una revista grande surge de la división hipotética del área de la página en partes proporcionales, correspondientes a los cuadros hipotéticos de los que puede admitir desde

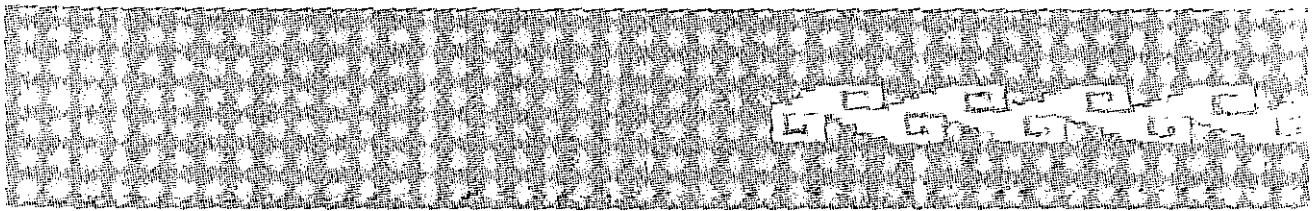
---



seis hasta dos según su tamaño. Pocas veces se utilizan los seis cuadros por hacer monótono y limitado el campo gráfico, tampoco se acostumbra dividirla en dos cuadros y menos aún emplear una viñeta completa por página. Lo habitual es unir, por lo menos dos de los seis cuadros alternadamente ya sea en forma vertical u horizontal. Ocasionalmente se llegan a unir las tres series horizontales de dos cuadros cada una, o las dos series verticales de tres cuadros. Aunque actualmente se estila que en el comic de aventura el dibujo rebase el área de la viñeta para darle cierta espectacularidad, preferí una diagramación clásica con la cuál a mi manera de ver, evito posibles confusiones en el ritmo de la lectura, que usualmente es de tipo convencional (de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo).

En general y siempre para evitar monotonía, se buscaron bellas expresiones artísticas, tratandose de evitar en lo posible páginas con la misma distribución de cuadros, o sea, que no fuese de igual diagramación. Por tal motivo, podría apreciarse cierta brusquedad o quizás irregularidad en la manera de reticular cada una de mis páginas, sin embargo, esto resulta obvio y justificable si se toma en cuenta todo lo anterior. Tal vez lo más adecuado hubiese sido realizar una estrofa por página y un enunciado por viñeta, así que si cada estrofa se integró por un cierto número de enunciaciones, en cada página de la historieta habría un determinado número de viñetas. Sin embargo, no siempre se presentó esta situación en el texto, puesto que de acuerdo a la intensidad con que se narraron los hechos, llegué a utilizar indistintamente cantidades diferentes de cuadros en la diagramación, hasta un máximo de doce por página; en momentos muy importantes de la obra, un sólo enunciado de la estrofa pudo ser ilustrado en una página completa y cuando fue necesario hasta en doble página, de tal manera que pudieran darle mayor emotividad al relato y alcanzar con ello el clímax del mito.

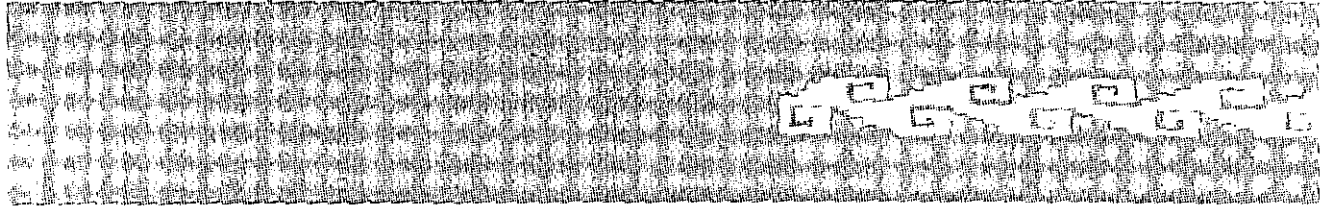




Se sabe de ante mano que cada tema de historieta tiene diferentes maneras de ser representado gráficamente; al analizar el drama del "Nacimiento de Huitzilopochtli", se perciben ciertos puntos que son claves para el ambiente y desarrollo de ésta historieta. Este es un mito de la cultura mexicana, que de ante mano nos da a entender su tiempo, intereses y estilo; fue narrado por un autor anónimo seguramente sacerdote, guerrero o ambos; en él se perciben sentimientos encontrados (amor-odio, alegría-tristeza, etc). Su tema es muy versátil, ya que presenta aspectos opuestos, por un lado está inmerso en un ambiente histórico-bélico y requiere de muy buena documentación para poder expresar con eficiencia lo que posiblemente fue la realidad de su época en cuanto a indumentaria, adornos, armas, escenografías, etc. Por otra parte, resulta un tema aventurado y fantástico, y aunque sobre todo en este caso último la investigación no tiene que ser tan exhaustiva, sí deberá compensarse su relativa ausencia con gran imaginación. Por consiguiente, las ilustraciones en general son un híbrido idealizado, que se apoyó por momentos en el estudio de un dibujo más elaborado. La técnica de representación fue la de Blanco y Negro en pigmento acrílico diluido con tinta china. En ella, se trataron a detalle trazos finos (con plumillas y estilógrafos) y perfiles gruesos (por pincel); los primeros mediante líneas, puntos y tramados; los segundos a través de manchas o plastas que poseyeran soltura en la valoración matizada, pero a la vez gran vigor para el alto contraste de luces y sombras.

Casi como por normatividad los ilustradores de historieta dibujan actualmente sus originales sobre cartulina opalina o corcican. Pese a no ser muy convencional yo opte por utilizar un soporte más grueso, rígido y satinado, que no se maltratase fácilmente con el exceso de entintado en áreas extensas de la viñeta y que me permitiera a la vez el

---



mejor deslizamiento y aplicación de los implementos gráficos sobre la superficie; éstas cualidades las reunían a mi parecer, la cartulina primavera o la caple, y en ellas trabajé alternativamente por su gran similitud de consistencia.

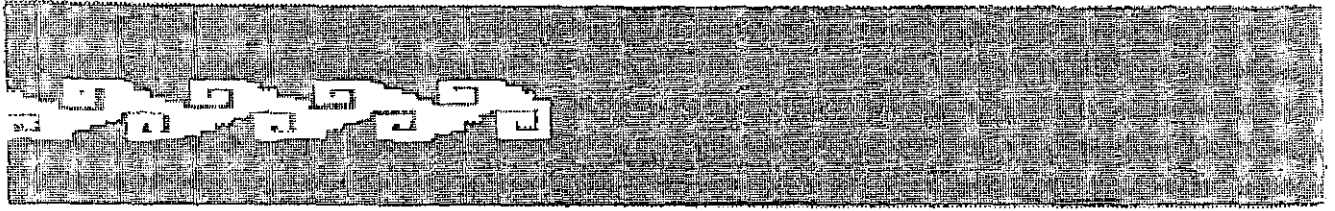
En cuanto al encuadernado de la obra, este dependerá del presupuesto disponible para cubrir la cotización total del tiraje y los gastos de materiales, que probablemente sean papel bond o cuché paloma del mismo gramaje (90 grs. o más).

Se pretende reproducir por vía impresión offset, poco más del centenar de revistas de ésta historieta. Dichos cuadernillos se conformarán de un total de veintiocho páginas, estarán constituidos por siete hojas a doble carta impresas por ambos lados, que finalmente serán plegadas por la mitad y suajadas a sus dimensiones reales de 21.5cm. de ancho por 28cm. de largo que es una medida muy aproximada a la considerada como standard para un comic comercial (17 cm. de ancho X 26 cm. de largo), y además permite todavía legibilidad de texto en la narración y el diálogo.

La división real del pliego derivará directamente de sus propias dimensiones, y del manejo que se le de a éste; ya que el impresor debe sujetarse al tamaño de entrada de su máquina o la muy factible utilización de papel sobrante en impresiones previas, lo cuál le evita sobregastos y desperdicio de material.

A continuación veremos la historieta, no sin antes aclarar que se ha omitido parcialmente portada - contra de la misma, ya que ésta pudiere sufrir pequeños cam-

---



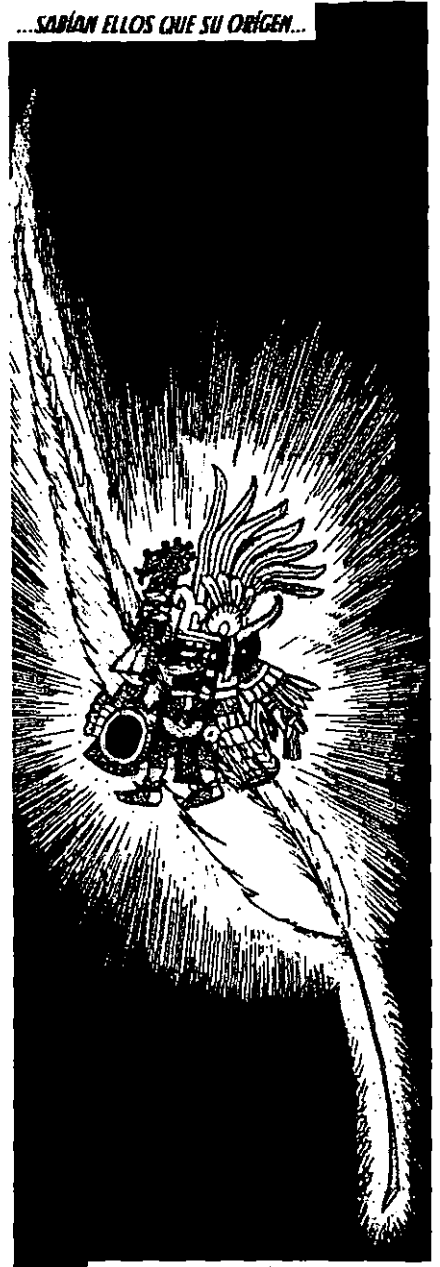
bios de diseño a propuesta editorial en su publicación final; sin embargo su presentación es similar a la de las páginas intermedias (12 y 13), en formato apaisado a doble carta en posición vertical, pero a color y con imagen rebasada. Por idénticos motivos, tampoco se incluyen 2a. y 3a. de forros pese a que sólo contienen texto (glosario y un breve resumen histórico).

# LA BATALLA DE LOS DIOS

MUCHO HONRABAN LOS MEXICAS A  
HUITILOPOCHTLI...

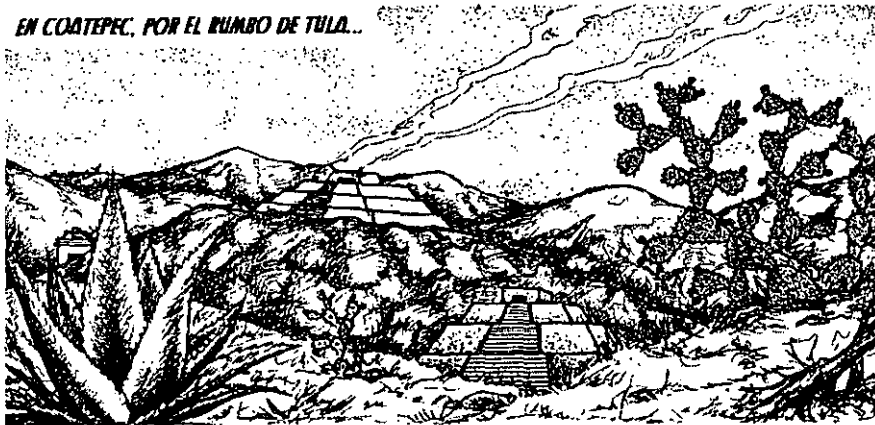


...SABIAN ELLOS QUE SU ORIGEN...



...SU PRINCIPIO FUE DE ESTA MANERA:

EN COATEPEC, POR EL RUMBO DE TULA...



...VIVIA UNA MUJER ANCIANA DE NOMBRE  
COATLICUE...



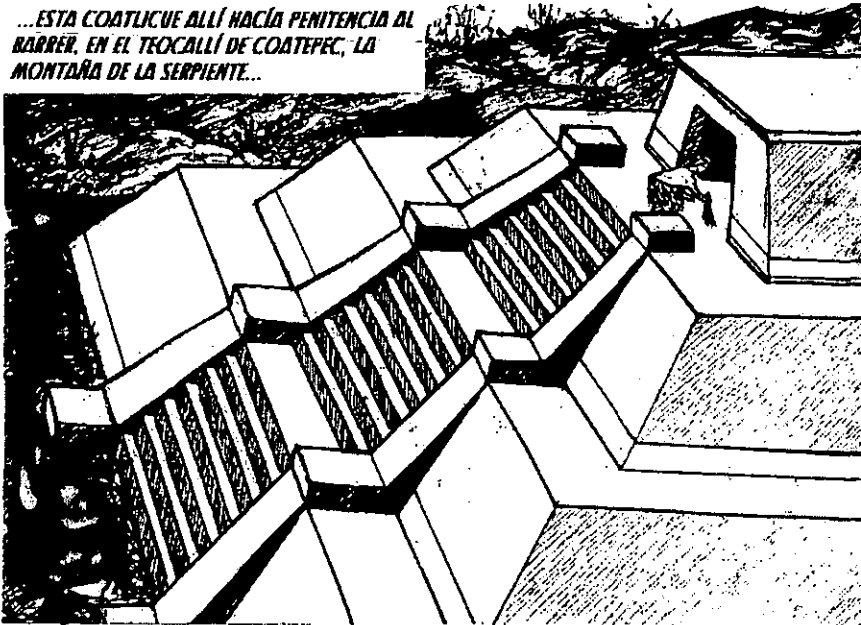


...ERA MADRE DE LOS CENTZOHUITZANAHU...

...Y DE UNA HERMANA DE ESTOS LLAMADA COYOLAUHQUI...



...ESTA COATLICUE ALLÍ HACÍA PENITENCIA AL BARRER, EN EL TEOCALLI DE COATEPEC, LA MONTAÑA DE LA SERPIENTE...



...Y UNA VEZ, CUANDO BARRÍA COATLICUE, SOBRE ELLA RAZÓ UN PLUMAJE...

...COMO UNA BOLA DE PLUMAS FINAS...



...ENSEGUIDA LO RECOGIÓ...





...Y LAS COLOCÓ EN SU SEÑO...



...CUANDO TERMINÓ DE BARRER...



...SE BUSCÓ LA PLUMA...



¿Dónde habrá quedado?

...PERO NADA VIÓ ALLÍ...



...EN ESE MOMENTO COATLICUE QUEDÓ ENCINTA...

¡Oh, no!

PASADO EL TIEMPO, AL VER LOS CUATROCIENTOS SURIANOS QUE SU MADRE ESTABA EMBARAZADA, MUCHO SE ENOJARON Y DIERON:



¡Nos afrenta y deshonra!

¿Quién le ha hecho esto?

¿Quién la dejó encinta?

ENTONCES SU HERMANA COYOLXAUHQUI LES

DÍJO: Hermanos, ella nos ha deshonrado, ¡hemos de matar a nuestra Madre!, la perversa que se encuentra ya encinta.



¿?

CUANDO SUPO ESTO COATLICUE, MUCHO SE ESPANTÓ...



... Y TAMBIÉN SE ENTRISTECIÓ...

PERO SU HIJO HUITLOPOCHTLI QUE ESTABA EN SU REGAZO, LE CONFORTABA, LE DECÍA:



No temas, yo sé lo que tengo que hacer.



HABIENDO ESCUCHADO ESTAS PALABRAS, COATLICUE, SE CONSOLÓ SU CORAZÓN



Y SE SINTIÓSE TRANQUILA...



¿Quién le hizo lo que lleva en el seno?

¿Lo sabes tú acaso?

No, nadie lo sabe.

...ENTRE TANTO, LOS CENTZOHUITZANAHUA, MUY AGRAVIADOS SE JUNTARON PARA DETERMINAR LA MUERTE DE SU MADRE...

...COVOLXAUHCHII MUCHO INCITABA LA IRA DE SUS HERMANOS...



Pero lo único cierto es que ella debe morir



...DE ESTA MANERA LOS CENTZOHUITZANAHUA, SE APRESTARON ATAVIÁNDOSE PARA LA GUERRA...

...COMO CAPITANES GUERREROS, TORCIAN Y ENREDARON SUS CARELLOS...



...PERO UNO LLAMADO CUANUHTELCAC ERA DESLEAL, PORQUE NO ESTABA DE ACUERDO CON LOS DEMÁS...



¡Que horror!

...LO QUE DECÍAN SUS HERMANOS, ENSEGUIDA LO COMUNICABA A HUITZILOPOCHTLI...



Dispuestos están a cumplir sus amenazas.

...Y ÉSTE LE RESPONDIÓ:



¡Vigílalos! y ten cuidado, tío mío, se bien lo que voy hacer.





SIENDO ASÍ, LOS CENTZOHUITZMANHA SE DISTRIBUYERON ENTRE SÍ, SUS VESTIDOS DE PAPEL...



... SU ANECÚYOTL...



...SUS BRAZALETES...



...SUS COLGAJOS, CON PAPEL PINTADO DE COLORES...



...SE ATARON CAMPANILLAS LLAMADAS AYOWALLI...



...SUS FLECHAS TENÍAN PUNTAS BARRADAS...



FUERTEMENTE ARMADOS, SE PUSIERON EN MOVIMIENTO, IRAN EN FILA, EN ORDENADO ESCUADRÓN, GUARDOS POR COYOLAHUQUI...

Vamos no se detengan.



...PERO CUAHUITLÍCAC SUBIÓ A LA MONTAÑA PARA DAR SOBRE AVISO DESDE ALLÍ, A HUITZILOPOCHTLI:



¡Ya vienen!

HUITZILOPOCHTLI LE RESPONDIÓ:



Fíjate bien por dónde.

DIJO ENTONCES CUAHUITLÍCAC:



Avanzan por Tzompanttlan.

Y UNA VEZ MÁS LO INDAGÓ HUITZILOPOCHTLI:



¿Por dónde vienen ya?

CUAHUITLÍCAC LE CONTESTÓ:



Se aproximan por Coaxalpan.

Y DE NUEVO HUITZILOPOCHTLI PREGUNTÓ:



Mira bien por dónde llegan.

ENSEGUIDA CUAHUITLÍCAC LE RESPONDIÓ:



Ya vienen por la cuesta del cerro.

Y TODAVÍA UNA VEZ MÁS LE CUESTIONÓ HUITZILOPOCHTLI:



¿Y ahora, por dónde?

¡Ataquen!

ENTONCES LE DIJO CUAHUITLÍCAC:



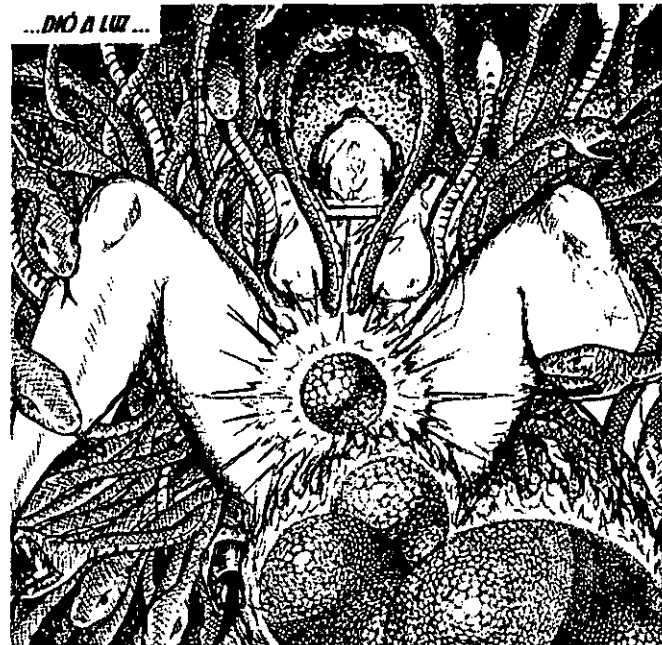
Ya están en la cumbre. Los viene guiando Coyolxauhqui.



EN ESE MOMENTO...



...COATLICUE LA MADRE TIERRA...



...DIO A LUZ...



...AL NUEVO SOL...

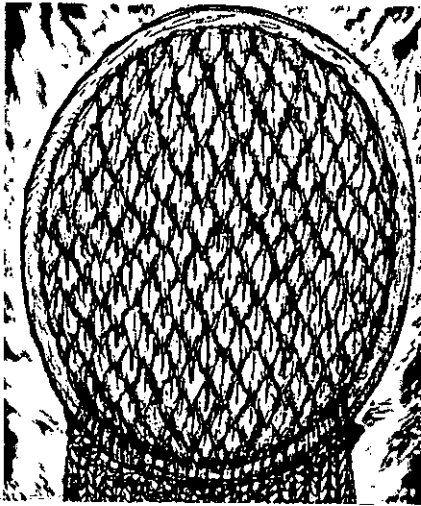
...NACIÓ HUITZILOPOCHTLI...





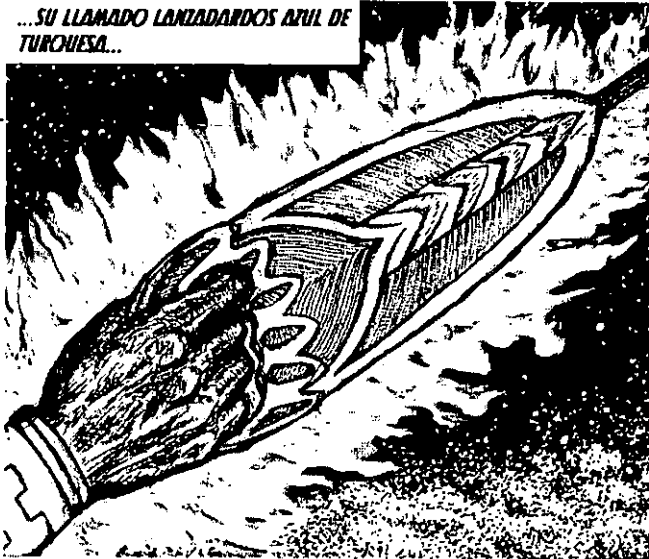
...EL CUAL DE INMEDIATO, SE VISTIÓ SUS ATAVÍOS...

...SU "TENUEHUELLI" O RODELA ESCUDO CON PLUMAS DE ÁGUILA...



...SUS DARDOS...

...SU LLAMADO LANZADARDOS AZUL DE TURQUESA...



...SE PINTÓ FRANJAS DIAGONALES EN EL ROSTRO CON EL COLOR CONOCIDO COMO "PINTURA DE NIÑO"...

...SORRE SU CAREZA COLOCÓ PLUMAS FINAS...



...SE PUSO SUS OREJERAS...





...UNO DE SUS PIES EL DERECHO, ERA DELGADO Y LLEVABA UNA SANDALIA CUBIERTA DE PLUMAS...



...Y SUS PIERNAS Y SUS BRAZOS LOS LLEVABA PINTADOS DE AZUL...



...EL LLAMADO TUXHANCALQUI XAMÁN DE LA MONTAÑA...



...PUSO FUEGO A UNA SERPIENTE HECHA DE TEAS...



¡Ten, señor!

...DANDO ORIGEN ASÍ A LA XIUMCOÁTI, QUE ENTREGÓ CON OBEDIENCIA A NUTZILOPOCTLI...

ÉSTE A SU VEZ, ADVIRTIÓ:



¡Ahora verás mala hija!



¡Muere ingrata!

LA LANZÓ FURIOSAMENTE...



...Y CON ELLA HIRIÓ A COYOLLAUHQUI,  
CORTÁNDOLE LA CABEZA...





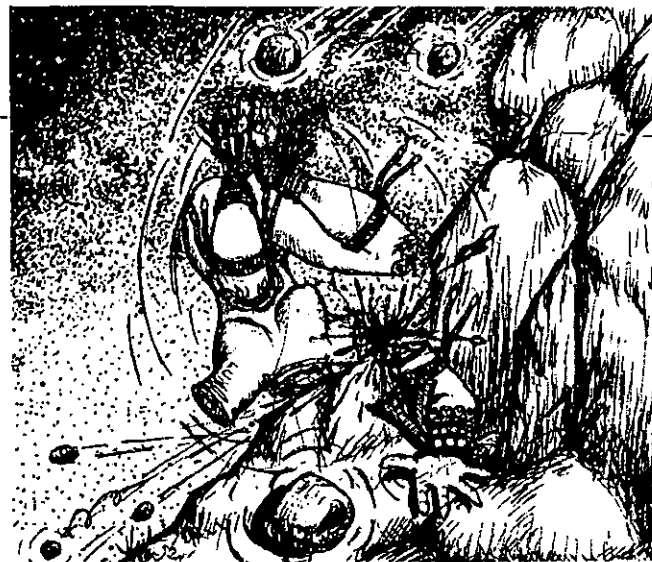
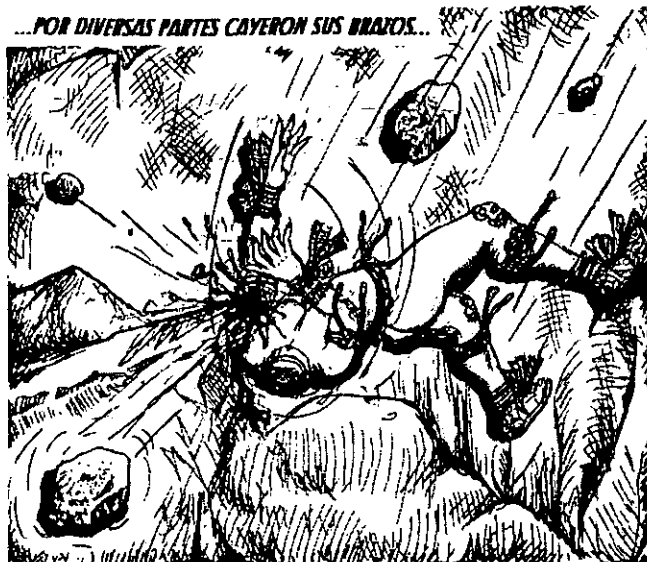


...LA CUAL VIÑO A QUEDAR ABANDONADA EN LA LADERA DEL COATÉPETL...



...EL CUERPO DE COYOLXAUHQUI FUE RODANDO HACIA ARAJO...

...POR DIVERSAS PARTES CAYERON SUS BRAMOS...



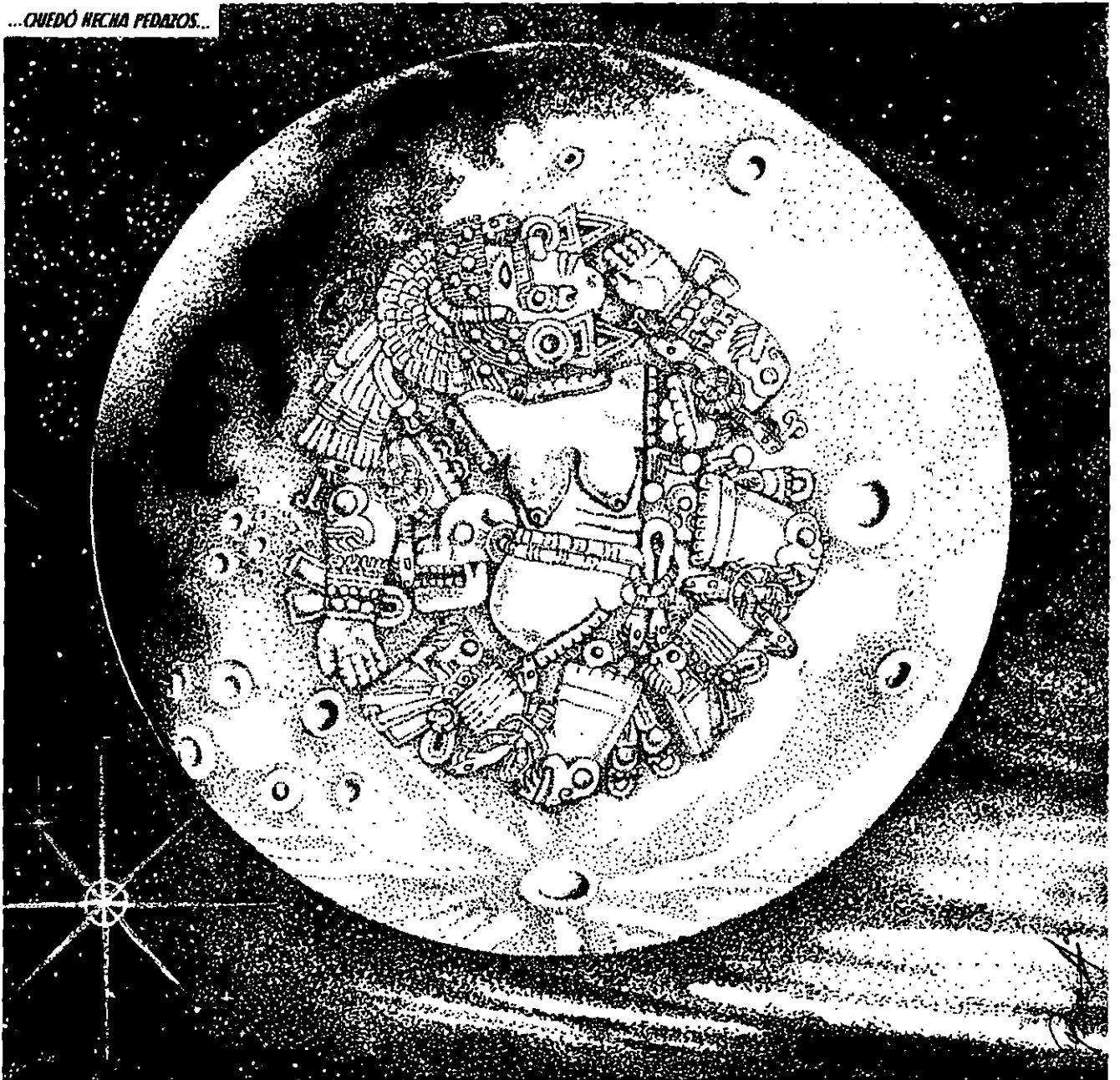
...SUS PIERNAS...





...SU CUERPO...

...QUEDÓ HECHA PEDAZOS...



...ENTONCES, HUITZILOPOCHTLI SE IRGUIÓ PARA PERSEGUIR A SUS HERMANOS...





**...EN VANO TRATABAN ELLOS DE HACER ALGO CONTRA ÉL, GOLPEANDO SUS ESCUDOS AL SON DE LOS CASCABELES...**

**...Y UNA VEZ VIENDOSÉ ACOSADOS, NADA PUDIERON HACER, CON NADA LOGRARON DEFENDERSE...**

**¡Ten misericordia!**

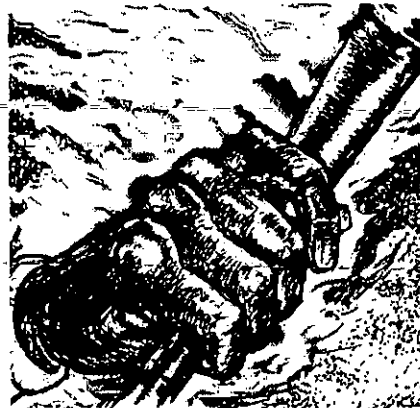
**Pagarán muy caro su osadía.**

**Huitzilopochtli ¡apládate de nosotros!**





...PORQUE HUITZILOPOCHTLI, LOS DESTROZÓ...



...LOS ABOYADO...



...Y NI ENTONCES LOS DEJÓ, CONTINUABA CASTIGÁNDOLOS...



¿Cómo se atreven a volverse contra nuestra madre?



...ELLOS MUCHO LE ROGARON, LE DECÍAN...

¡Basta ya!



PERO HUITZILOPOCHTLI CON MAYOR FUERZA SE ENSAÑABA ...





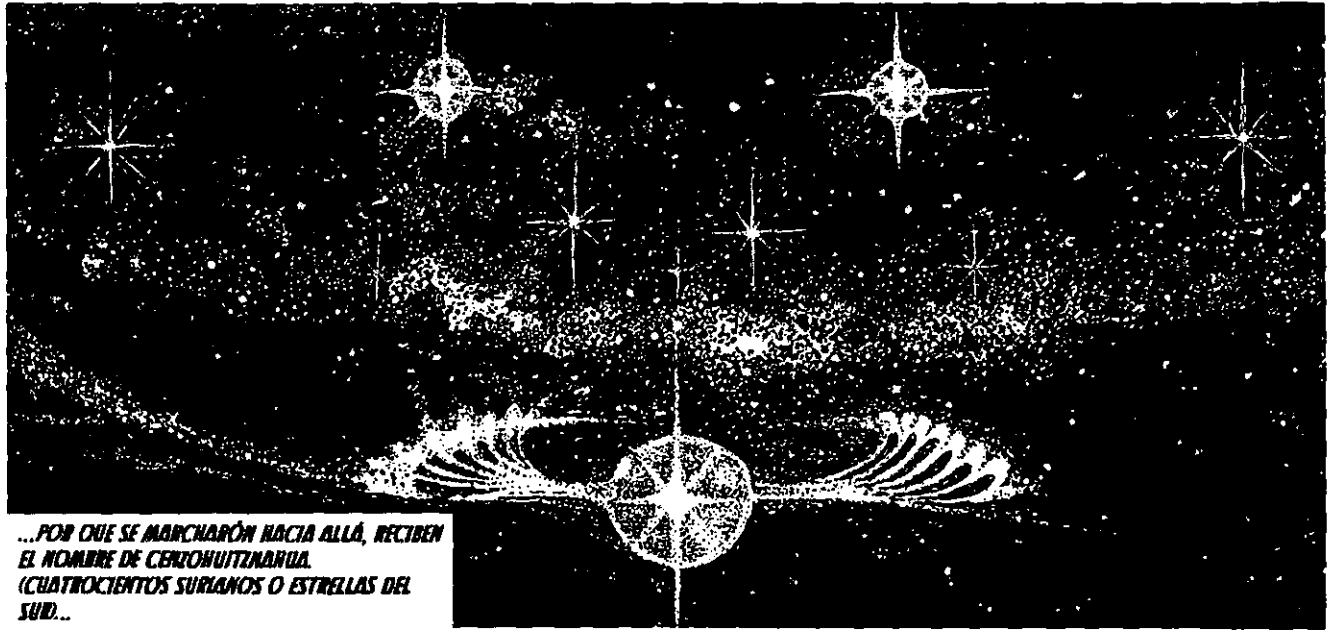
...SÓLO UNOS CUANTOS PUDIERON LIBRARSE DE SUS MANOS...



¡Vayamos hacia el sur!



...LOS POCOS QUE LO LOGRARON SE DIRJIERON AL SUR...



...POR QUE SE MARCHARON HACIA ALLÁ, RECIBEN EL NOMBRE DE CERZOHUITZARUA. (CUATROCIENTOS SURIANOS O ESTRELLAS DEL SUR...

...Y CUANDO HUITZILOPOCHTLI LES HUBO DADO MUERTE A LA MAYORÍA...



... CUANDO DIÓ ESCAPE A SU IRA...



Aai esta mejor.



Já, já, já.





...LES QUITÓ SUS ATAVÍOS...



...SU ANECÜYOTL...



...SE LOS APROPIÓ E INCORPORÓ A SU DESTINO PARA HACER DE ELLOS SUS PROPIAS INSIGNIAS...



Ahora serán mías.

...SUS ADORNOS...



...Y ÉSTE HUITZILOPOCHTLI SEGÚN SE DECÍA, ERA UN VERDADERO PORTENTO PORQUE CON SÓLO UNA PLUMA FIAJA QUE CAYÓ EN EL VIENTRE DE SU MADRE, FUE CONCEBIDO. NADIE APARECIÓ JAMÁS COMO SU PADRE...

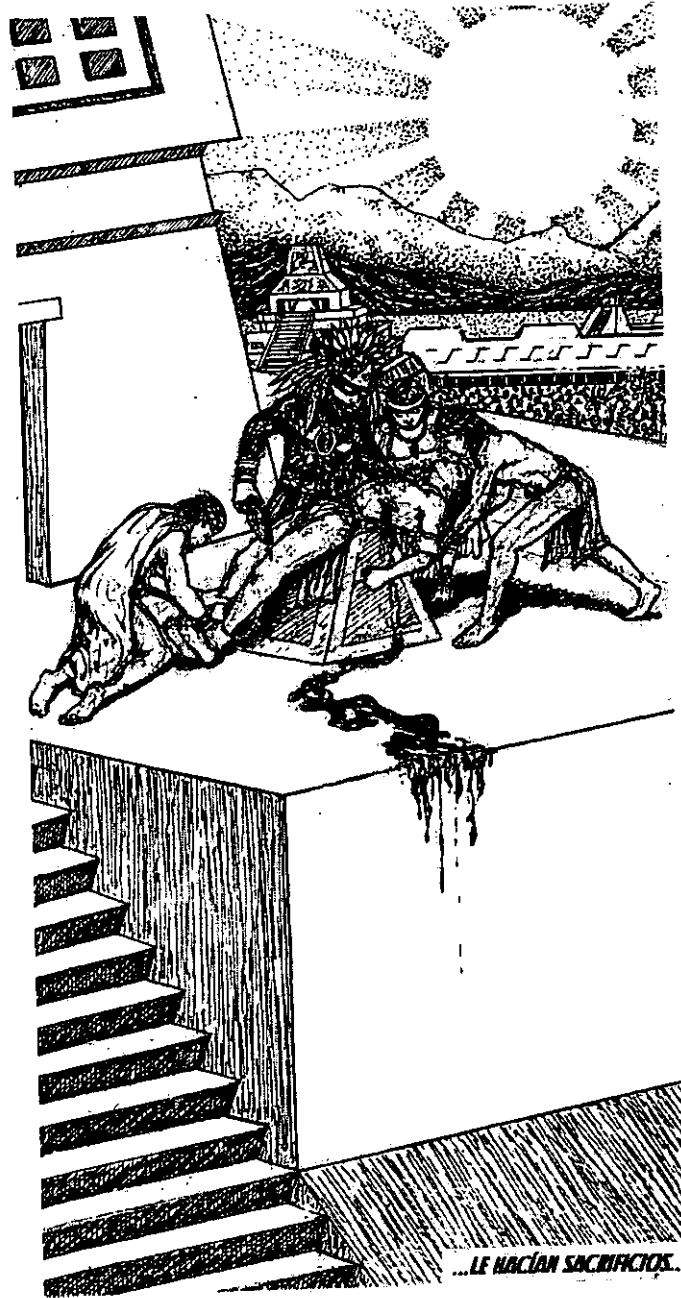


Pineda

...A ÉL LO VENERABAN LOS MEXICAS...



...LO HONRABAN...



...LE HACÍAN SACRIFICIOS...



Esto es para ti, ¡oh gran señor!





...Y ÉL RECOMPENSABA...



...A QUIENES ASÍ OBRARAN...

...Y SU CULTO FUE TOMADO DE ALLÍ, DE COATEPEC,  
LA MONTAÑA DE LA SERPIENTE, COMO SE  
PRÁCTICABA DESDE TIEMPOS MUY ANTIGUOS.



# CONCLUSIONES

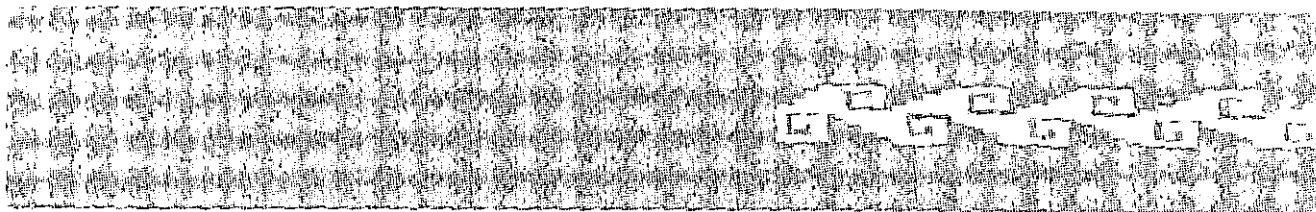
**P**artiendo de los antecedentes del presente trabajo de investigación y de la observación de las ilustraciones realizadas, es viable encontrar la relación directa entre ambos materiales. Para realizar una historieta de alta calidad se requiere de evidente habilidad para ejecutar ilustraciones atractivas, pero principalmente conocer y manejar en forma adecuada todo el procedimiento de diseño a seguir, incluyendo los códigos y técnicas que ella comprende, si no fuese así, se podría caer en peligro de sólo crear buenas ilustraciones y fallar en la consecución del objetivo principal, que es el de comunicar y divertir eficazmente.

No se pretendía diseccionar un mito al azar para convertirlo en historieta, más bien, la historieta fue en cierto modo el pretexto a mi parecer más propicio para demostrar de manera gráfica mis aptitudes como ilustrador, apoyadas en conceptos básicos de diseño; ambos al servicio de la cultura. Dichos elementos, ponen de manifiesto una posible y real aplicación del medio que contribuye a difundir una pequeña parte de la cosmovisión prehispánica, en este caso reflejada por el mito mexicana ya multicitado. En general lo más importante, es unir acertadamente el lenguaje visual al lenguaje escrito, pero siempre respetando la estructura y propiedades particulares de cada uno.

Las ilustraciones obtenidas, fueron el resultado final de una intensa búsqueda lo más documentada posible sobre el tema, incluidos rasgos fisiológicos de los individuos de la época, indumentaria, insignias, arquitectura, etc. De este modo, la historieta como factor de ilustración y diseño, y el mito como parte de la literatura fueron los elementos en torno a los cuáles giró la investigación.

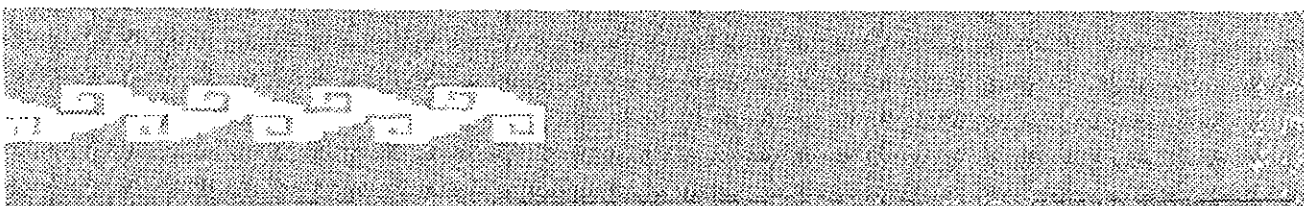
---

ESTA TESIS NO SALE  
DE LA BIBLIOTECA



El simple hecho de que este cómic se dirigiera principalmente, aunque no de manera absoluta a jóvenes adolescentes; me permitió el experimentar, componer y proponer ilustraciones dinámicas e impactantes, semejantes en cuanto a forma al estilo norteamericano de aventuras, puesto que a este tipo de público como ya se mencionó en alguna ocasión dentro del presente trabajo, generalmente lo que más les atrae son los poderes suprahumanos, la violencia, la musculatura portentosa del héroe, la sensualidad de las formas femeninas, el terror y la sangre; situaciones éstas que intente aprovechar para captar la atención y quizás favorecer indirectamente el aprendizaje de estudiantes preparatorianos en el área de literatura.

En cuanto a fondo, tal vez fué mucho trabajo de detalle para una historieta; pero dada la importancia del mito, a mi juicio bien lo valía. Evidentemente se requiere para ello, de tener iniciativa, suma práctica, observación, paciencia y perseverancia; lo cuál es más meritorio si se toma en cuenta que además de ser mi primera incursión en historieta, el procedimiento para realizar yo sólo todo un fascículo completo con calidad propositiva de ilustración y temática, resulto complejo y desgastante. Y que aún con las eventuales limitantes económicas que ésto me implicó en su momento, pude culminar la obra.

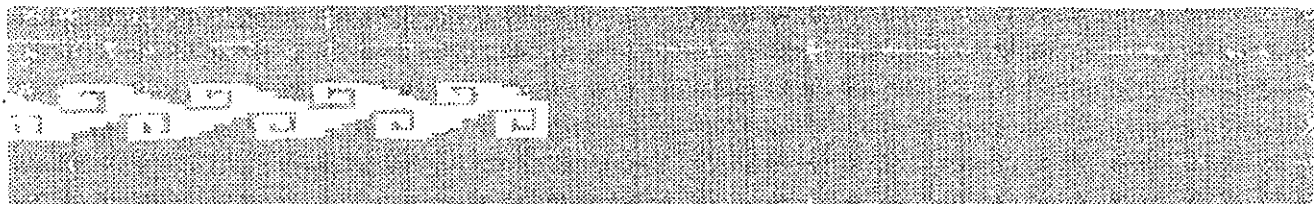


Finalmente, considero conveniente mencionar que la técnica y el estilo de ilustración trabajados predominantemente en blanco y negro, como en el caso de las páginas interiores (excepto portada y contra), además de ser relativamente económicos y a mi juicio, los más idóneos para dramatizar un tema de este tipo, me ofrecieron la ventaja de su reproducción gráfica, la cuál puede realizarse hasta con sólo un buen fotocopiado.

La historieta en México por sí sola no es nefasta, lo que la hace parecer así, es el uso incorrecto, vanal y pobre de su temática que obedece por lo general a ciertos intereses particulares con fines de lucro. Debido a esto principalmente, por mucho tiempo ha sido vilipendiada, sobre todo por algunos sectores a mi juicio, seudointelectuales; quienes al desconocer su verdadero potencial como transmisor cultural, creen de mal gusto su lectura por considerarlo un nexo de comunicación barato y popular. A mi entender, confunden sus críticas y para demostrarlo, "La Batalla de los Dioses", fue planteada precisamente, como un proyecto que podría revalorar las cualidades comunicacionales de éste medio.

En cuanto a su publicación, difícilmente se podría pensar en editoriales de historieta convencional, puesto que a ellas por lo general, no les importa acrecentar la capacidad mental del mexicano, si no al contrario, estancarla o en el peor de los casos verla aminorada , con el fin de seguir vendiendo sus infames productos. Como en todo, existen

---



sus honradas excepciones y tal vez el espacio que requiere mi historieta se aproxime más a lo que son revistas independientes como "Era 5", "Gallito Comics", "El Chahuistle", "El Chamuco", etc.; o tal vez, también tenga cabida en algunas grandes editoriales paraestatales o gubernamentales que fomentan la cultura y las artes como el "INHA" e "INBA". Ahora sólo me falta seguir insistiendo en su distribución y venta; y pese a no ser bien remunerada, con ello cumplir tangiblemente mi contribución a la cultura.

# BIBLIOGRAFÍA



## Cápítulo I

- BIBLIOTECA DEL DISEÑO GRÁFICO

- Ilustración I

- Ed.Naves Internacional de Ediciones, S.A.

- CARREÓN ZAMORA, Enrique

- Vocabulario de Dibujo

- Manuales preparatorianos

- Publicación de la UNAM

- México, D.F.1988. p.p.28

- COLLYER, Martín

- Como encargar ilustraciones

- Ed.Gustavo Gili

- Barcelona, España 1994. p.p.144

- COSTA, Juan.et.al.

- Imagen Didáctica

- Ed.CEAC

- Barcelona, España 1989

- DALLEY, Terence

- Ilustración y Diseño

- Guía completa de técnicas y materiales

- Ed.Hermann Blume

- Madrid, España 1981. p.p.222





• FREIXAS, Emilio

El dibujo en color: portadas

Ed. Meseguer

Barcelona, España. p.p.136

• GÓMEZ DE SILVA, Guido

Breve diccionario etimológico de la lengua española

Colegio de México y Ed. Fondo de Cultura Económica

México D.F. 1988. p.p.736

• HUNTLY, Moira

Dibujo a lápiz

Ed. Taplinger

Nueva York, E.U. 1981. p.p.48

• LAMBERT, Susan

El Dibujo: técnica y utilidad

Ed. Hermann Blume

Madrid, España 1985. p.p.140

• LEWIS, Brian

Introducción a la Ilustración

Ed. Trillas S.A. de C.V.

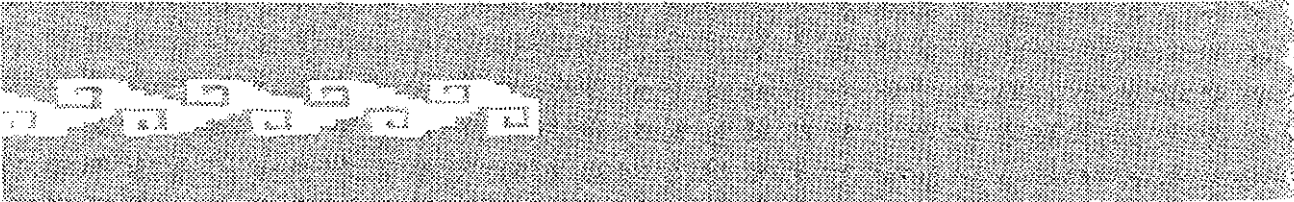
México, D.F., p.p.137

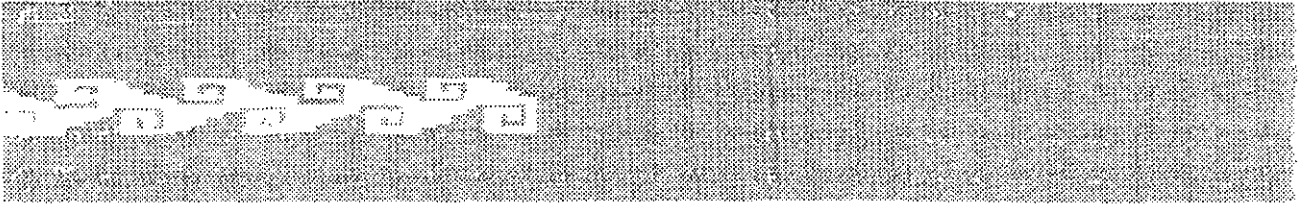
• LOOMIS, Andrew

Ilustración creadora

Ed. Librería Hachette

Argentina 1988. p.p.300

- 
- **MAGNUS, Hugo**  
Manual para dibujantes e ilustradores  
Ed. Gustavo Gili  
Barcelona, España 1990. p.p.144
  - **MULHERIN, Jenny**  
Técnicas de Representación para el artista gráfico  
Ed. Gustavo Gili  
Barcelona, España 1989. p.p.144
  - **MUNARI, Bruno**  
Diseño y Comunicación Visual  
Ed. Gustavo Gili  
Barcelona, España 1985. p.p.365
  - **PARRAMÓN V, José María**  
El gran libro del dibujo  
Ed. Parramón  
Barcelona, España 1989. p.p.192
  - **RODA, SALINAS F.J.**  
Información y Comunicación  
Los medios y su aplicación didáctica  
Ed. Gustavo Gili  
Barcelona, España 1983
  - **ROTTGER, Ernst**  
Dibujo figurativo de imaginación  
Ed. Bouret  
París, Francia 1969. p.p.119
-



- SATUE, Enrick  
El Diseño Gráfico desde los orígenes hasta nuestros días  
Ed. Alianza Forma  
Madrid, España 1988. p.p. 500

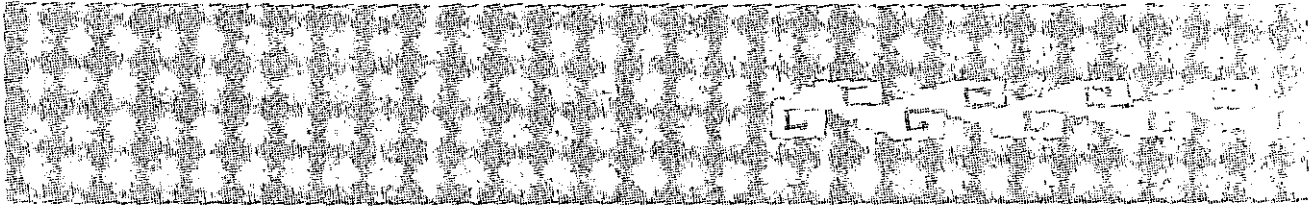
- SMITH, Stan  
Dibujo figurativo y retratos  
Manual para el artista: dibujar y abocetar  
Ed. Blume  
Madrid, España 1983. p.p. 176

## **Cápítulo II**

- ACEVEDO, Juan  
Para hacer historietas  
Ed. Madrid Popular  
p.p. 208

- ALFIE, David  
El Comic es algo serio  
Ed. Eufesa  
México 1982 p.p. 198

- ARTES DE MÉXICO (Círculo de Tlacuilos de México)  
La Historieta mexicana  
Ed. Comercial Nadosa, S.A.  
México, D.F, 1960. p.p. 91



- AURRECOECHE, Juan Manuel  
Puros cuentos: la historia de la Historieta en México  
Dirección General de Publicaciones del CNCA  
México, D.F. 1988 p.p. 291
  
  - BARON CARVAIS, Annie  
La Historieta  
Ed. Fondo de Cultura Económica  
México, D.F. 1989 p.p. 181
  
  - FAMILIA 2000 (Tomo 23)  
La Cultura de hoy  
Ed. Everest  
León, España p.p. 192
  
  - GALLITO COMICS  
Historietismo latinoamericano para adultos  
Ed. Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA)  
México, D.F. p.p. 64
  
  - GASCA, Luis  
El discurso del Comic  
Ed. Catedra  
Madrid, España 1985. p.p. 709
  
  - MASOTTA, Oscar  
La Historieta en el mundo moderno  
Ed. Paidós  
Barcelona, España 1982. p.p. 175
-

- 
- SNIF (Publicación mensual- 2a.edición)

El mitin del nuevo Comic

Ed.Penélope, S.A. de C.V.-Dirección Gral. de Publicaciones  
de la SEP.

México, D.F, 1980. p.p.88

- MARTÍNEZ DE SOUSA, José

Diccionario de información, comunicación y periodismo

Ed.Parainfo

Madrid, España 1981. p.p.594

- TUBAU, Ivan

Dibujando Historietas

Ed.Vía Lagetana CEAC

Barcelona, España p.p.183

- VÁZQUEZ GONZÁLES, Modesto

La historiética

Todo lo relativo al lenguaje lexipictográfico

Ed.Promotora "K"

México D.F. 1981. p.p.645.

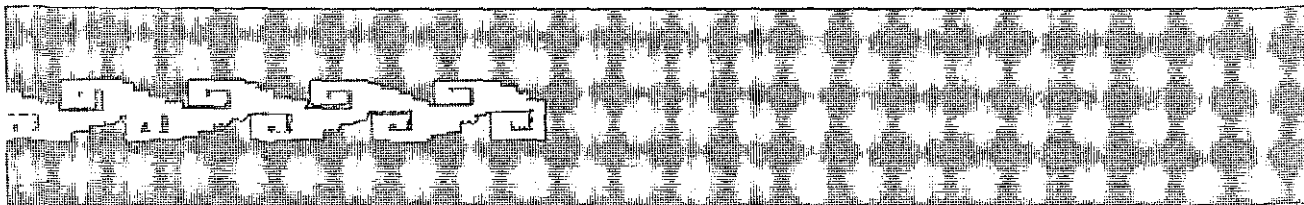
### Cápítulo III

- BENITEZ, Fernando

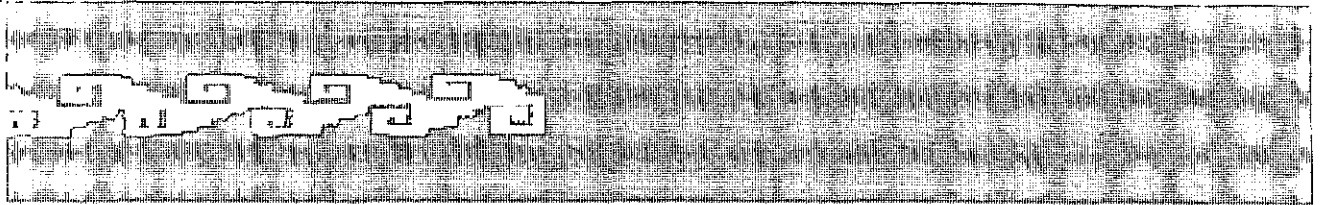
Historia de la Ciudad de México Tenochtitlán

Ed.Salvat, S.A. de C.V.

México, D.F, 1983. p.p.143



- KRICKEBERG, Walter  
Mitos y Leyendas de los aztecas, incas, mayas y muiscas  
Ed.Fondo de Cultura Económica  
México 1971. p.p.267
  
  - LEON PORTILLA, Miguel  
De Teotihuacan a los Aztecas  
Antología de fuentes e interpretaciones históricas (11  
Lecturas Universitarias/Coordinación de Humanidades)  
Dirección General de Publicaciones de la UNAM  
México, D.F, 1995. p.p.612
  
  - MATOS MOCTEZUMA, Eduardo  
Muerte a filo de obsidiana (Lecturas mexicanas)  
Dirección general de publicaciones y medios de la SEP  
México, D.F, 1986. p.p.153
  
  - ORTIZ ANGULO, Ana  
Introducción a Mesoamérica  
Ed.Xolotl  
México, Naucalpan 1987. p.p.94
  
  - ROBELO, Cecilio A.  
Diccionario de Mitología Nahuatl  
Ed.Innovación  
México 1980. (2 vols.)
-



• ROJAS, Emilio (Antología)

Leyendas, cuentos, fábulas, apólogos y parábolas

Ed. Expresión y Tiempo S.A de C.V

México D.F, 1991. p.p.175

• SÉGOTA DÚRDICA

Valores plásticos del arte mexicana

Instituto de Investigaciones estéticas

México D.F, p.p.237

• WATTS, Alan

Las dos manos de Dios

Ed. Kairós

Barcelona, España 1990. p.p.251

## **Fe de erratas**

° El programa de diseño editorial con el cuál se desarrollo ésta tesis aplica por de facto espaciados desiguales entre las letras y sílabas de algunas palabras. La impresora aplicó texturas y tonalidades diferentes de gris en las plecas de las páginas.

° Capítulo I. Apartado 1.1. Página 19. Segundo párrafo y renglón 14. Se escribe: "Arlequín" en vez de "Arleqín"

° Capítulo III. Apartado 3.1. Página 54. Nota al pie de página con número 18. La división correcta de la palabra obsidiana es: ob-si-día-na

° La continuación de la página 38, debiera proseguir en la 39; empero por deficiencias técnicas aparece hasta la página 41. No obstante la información se mantiene correcta e inalterada.