



INCORPORADA A LA UNAM
ESTUDIOS INCORPORADOS A LA UNIVERSIDAD AUTONOMA
DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

EL CÓMIC COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN MASIVA

TESIS PROFESIONAL

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNIACIÓN

PRESENTA:
JORGE DAVID GARCÍA PEDRAZA

ASESOR:
LIC ANA MARIA VIREAL FERNANDEZ

COATZACOALCOS, VERACRUZ

NOVIEMBRE, 2006



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.

DEDICATORIAS

A MIS PADRES:

Le dedico esta tesis a mis padres quienes me dieron el apoyo necesario para su realización y mas que nada por su gran e incondicional ayuda en cada uno de los difíciles momentos de desesperación y esfuerzo, han sido mi orgullo y mi ejemplo, sin su ayuda no seria lo que soy ahora , una persona honrada, trabajadora y profesionista, de ahora en adelante voy a seguir siendo cada vez mejor gracias a mis padres, algo que recordare el resto de mi vida.

A MI HERMANA:

La más pequeña de la casa quien estuvo a mi lado siempre, el lado contrario de lo que soy yo divertida, fiestera, popular aun así le agradezco que sea mi hermana por ser como es.

PROFESORES:

A mis profesores que aportaron sus conocimientos para conducirme durante el tiempo de mi formación académica.

ÍNDICE

CAPITULO 1 GENERALIDADES

1.1 Introducción-----	2
1.2 Planteamiento del Problema-----	5
1.3 Delimitación de Objetivos-----	5
1.4 Planteamiento de la Hipótesis-----	5
1.5 Justificación del problema-----	6
1.6 Antecedentes-----	8

CAPITULO 2 INTRODUCCIÓN A LA COMUNICACIÓN

2.1 Historia de la comunicación-----	11
2.2 Medios de comunicación masiva-----	13
2.3 Breve resumen de la comunicación en México-----	17
2.4 Los medios de comunicación y la tecnología moderna-----	19

CAPÍTULO 3 HISTORIA DEL CÓMIC

3.1 Orígenes del Cómic-----	28
3.2 Los nombres de la historieta-----	34
3.3 Personajes y países que ayudaron en la imagen del Cómic-----	43
3.4 Cómic Manga-----	48

CAPITULO 4

EL CÓMIC COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN

4.1	Diseño del Cómic-----	51
4.2	¿Cómo hacer un Cómic?-----	55
4.3	Guión de Cómic-----	57
4.4	lo positivo y negativo del cómic-----	76
4.5	Cómic: imagen y comunicación-----	82

CAPITULO 5

LAS HISTORIETAS MEXICANAS

5.1	Cómic Mexicano-----	86
5.2	Conquistas de la historieta -----	94
5.3	El cómic y su influencia-----	97
	Conclusión-----	102
	Bibliografía-----	109

CAPÍTULO 1

GENERALIDADES

1.1 INTRODUCCIÓN

El cómic trata de historias formadas por diálogos, aunque no siempre muestra las burbujas con los diálogos entre los distintos personajes, ya que esta a veces permite que el lector de los cómic deje volar su imaginación y poder crear sus propias conversaciones.

Algo que no todo el mundo sabe es que estas historietas si bien no son tan promocionadas como otro tipo de arte como el cine o el teatro esta considerado como el noveno arte. Claro esta que el cómic ha pasado por muchas etapas desde sus inicios hasta llegar a lo que es actualmente. Un estudio recientemente hecho afirma que esta nueva forma de arte esta ahora, existe desde hace más años de lo que nosotros pensamos y puede llegar a ser mas viejo que las otras

. +Los artistas han desarrollado un vocabulario visual para representar los efectos sonoros; y utilizan símbolos y otros recursos gráficos con objeto de expresar una amplia variedad de elementos narrativos. Estas narraciones aparecen en forma impresa, en publicaciones periódicas específicas, también conocidas en Estados Unidos como cómics, aunque en España se ha popularizado la palabra tebeo, derivada del título de una revista infantil llamada T.B.O., y en algunos otros países de habla española se conocen como historietas. También aparecen en revistas de información general, en diarios, muchas veces en secciones especiales, y en libros.

Las secuencias de un cómic varían desde una sola hilera, habitualmente horizontal, de un diario, la “tira cómica”, a las composiciones más complejas de viñetas de muchas páginas en lo que a veces se conoce por “novelas gráficas”. El término cómic deriva de sus orígenes cómicos, pero el humor no es un elemento definitorio, pues el medio se ocupa de asuntos tan variados como pueda hacerlo la literatura o el cine.

Para empezar, en los años veinte, en México, se distribuía ‘material de entretenimiento’ a través de agencias norteamericanas especializadas en su reimpresión en periódicos mexicanos. Sin embargo, el material —que consistía en cartones, tiras cómicas e historietas— muchas veces llegaba con mucho retraso, por lo que se empezó a buscar talento mexicano en este ámbito. A raíz de esto surgieron historias tales como “Don Catarino”, “El Señor Pestañas”, “Mamerto y sus conciencias” (que vino a ser una parodia de la historieta estadounidense “Educando a Papá”), y “Adelaido el conquistador”, por citar algunas. Cabe mencionar que éstas eran impresas en blanco y negro en periódicos tales como El Heraldo de México y El Universal.

A estos años se les conoce como la época dorada de la historieta mexicana. Después, el cómic nacional sufrió un leve declive. En los años cincuenta algunas editoriales —como Editorial Novaro— se dedicaron a la reimpresión de comics norteamericanos tales como “El Hombre Araña” y “Superman”. A pesar de la competencia extranjera surgieron más historietas mexicanas y al periodo comprendido entre 1950 y 1960 se le denomina la época de plata.

En ella surgieron varias historietas que resultaron de gran éxito: “Hermelinda y Linda”, “La Familia Burrón”, “Los Supersabios”, las cuales vendían más números que las reimpresiones norteamericanas. Algunas de éstas (como “La Familia Burrón”) sobreviven hasta el día de hoy. Es bastante comprensible el éxito de dichas historias porque combinaban la comedia con una crítica social bastante afilada vista, por ejemplo, en “La Familia Burrón”, a través de los ojos de los protagonistas de la serie y de una impresionante cantidad de personajes secundarios. “Los Supersabios” era una historieta de aventuras en donde los tres protagonistas llevaban a cabo las más insólitas hazañas.

Durante esta época aparecieron también revistas de historietas de corte político, semejantes a El Chahuistle (que circula hoy en día). A manera de ejemplo se pueden mencionar a Los Supermachos o a Los Agachados.

Sin embargo, de los años 70 en adelante casi no hubo ninguna historieta mexicana realmente destacable. Al parecer, repentinamente, desapareció el talento; lo único que había de comics eran publicaciones como El Libro Vaquero, Sensacional de Luchas, Los chafiretes, etc., ninguna de las cuales es especialmente memorable.

Entre las raras excepciones se encuentra “Karmatrón y los Transformables”, historieta aparecida en los ochenta que manejaba conceptos muy interesantes tales como robots, energía mística y el ‘kundalini’ (un tipo de energía interna), entre otros. A principios de la década de los noventa, ocurrió un suceso que renovó por completo el interés por el comic: “La muerte de Superman”. Dicha historia fue reimpresa en México por Editorial Vid y a raíz de ella muchas personas volvieron a interesarse en las historietas una vez más. Empezaron a editarse en el mercado mexicano más historias que eran muy populares en Estados Unidos y aparecieron tiendas especializadas en el comic en varias partes de la República. Sin embargo, sólo vendían material americano y algo de japonés, pues la producción mexicana era prácticamente inexistente.

A raíz de esto hubo un intento de publicar una compilación de historietas de distintos autores nacionales. El resultado fue una revista llamada Ka-Boom, el Comic, que a pesar de los distintos talentos que reunía no tuvo el éxito esperado.

Sin embargo, después de tantos años de aletargamiento, en 1994 surgió un nuevo movimiento del comic mexicano. Todo empezó en la norteña ciudad de Monterrey con el nacimiento de “Ultrapato”, de Edgar Delgado. La premisa de esta historia era la de un pato que obtenía superpoderes gracias a un par de guantes extraterrestres y que libraba una batalla épica contra un enemigo igualmente superpoderoso y contra traficantes de drogas en un mundo poblado por animales antropo-morfos.

La palabra cómic designa a aquello que algunos denominan figuración narrativa; esa forma híbrida que mezcla texto e imagen se desarrolló en Norteamérica a fines del XIX. A estas narraciones se las ha denominado cómics porque fueron esencialmente cómicas.

Como las restantes formas expresivas creadas por los medios de comunicación de masas, los cómics son unos productos industriales. Ello supone que en el proceso que va desde su creación hasta su difusión pública en ejemplares múltiples y en forma de papel impreso, intervienen gran número de personas y diversos procesos técnicos. En puridad, el cómic existe como tal sin necesidad de su multiplicación y difusión masiva, y, de hecho, el producto artesanal y único surgido del pincel o de la plumilla del dibujante lo es ya. Sin embargo para que tal producto alcance el estadio de la comunicación de masas es necesario proceder a su reproducción en ejemplares múltiples, tarea propia de la industria periodística o editorial.

El cómic es un fenómeno de ámbito mundial. A pesar de que históricamente alcanza su máxima expresión en Estados Unidos y Europa, hoy en día, se lo encuentra por doquier, y sobre todo en Japón, donde está experimentando un volumen de producción y un dinamismo extraordinarios.

Cada país ha adoptado un término específico para designar esta expresión artística: así, en Francia las tiras o strips dan lugar a Bande dessinée o B.D.; en Italia el término fumetti deriva de la palabra fumetto (o humito), que designa al bocadillo. Los países anglófonos utilizan comic y en España se alterna ese término castellanizado cómic con la palabra historieta, más globalizadora, utilizada así mismo en la América hispanohablante. En Portugal se utiliza el término quadrinhos. El comic expresa ideologías por medio de sus dibujos pero ¿El cuerpo en el comic responde a los estándares creados por grupos determinados? ¿Que es lo que atrae del comic? Será el dibujo o las historias. Por otra parte que tanta influencia tiene sobre la obra en específico la propia; ¿Pueden la tecnología y la ciencia crear un sistema en el que el ser humano evolucione hasta crear un superhéroe?

Por otra parte que tan válida es la ideología de que el comic tiene tintes homosexuales usando a los superhéroes, Son algunas de las cuestiones que me crea el pensar en el comic y el cuerpo como dos líneas que se entrelazan y que al crear este punto son un centro de atención, de esta forma opto por tomar este tema y observar diferentes análisis que se tiene al respecto del tema.

El cuerpo se transfiere al comic y se adecua en un mundo de ficción, por eso se observa como una meta a posteriori, que puede llegar de cierto modo al mundo real. Basándose en bocetos de cuerpos deformados o extremadamente musculosos, esta premisa filtra al cuerpo por medio de la imaginación y lo recrea a la idea de perfección. La frontera en la que estamos situados otorga la adquisición de diferentes mercancías norteamericanas, programación de canales de televisión anglosajona hasta todo tipo de pasatiempos o artículos.

Gracias a esta situación encontré al cómic norteamericano, este encuentro se dio desde la adolescencia, y no trato de desfavorecer a ninguna otra vertiente o género de la conocida literatura barata, sin embargo este gusto me llevo a poder estar mas familiarizado con el americano al contrario del mexicano o el japonés que sus características históricas y discursivas son tan contundentes dentro de las sociedades que necesitaría de hacer un estudio aparte del que estoy realizando a través de este ensayo. Es de esta forma como nace mi gusto por el comic y crea estas formas de ver al cuerpo tal vez en aspectos mas surreales que ficticios. Por comic (historieta) se entiende una narración que se vale de texto e imagen, por lo cual es preferible para niños y adolescentes, aunque es lógico señalar que hay una gran cantidad de adultos que también son seguidores de los comics. Con el tiempo han ido variando los gustos y así mismo los lectores que buscan

Las características principales del comic son las viñetas en las que se reproduce la historia; los globos por medio de los cuales se desenvuelven los diálogos y los sonidos que se expresan en un lenguaje onomatopéyico.

El cómic occidental es considerado como cultura del siglo XX, ya que se inicia desde mediados del siglo. Ha ido creciendo mas allá de los periódicos dominicales hasta tener sus propios suplementos en las que se relatan historias de héroes de acción, espionaje, fantasía, vaqueros entre otras; Así poco a poco fue evolucionando hasta llegar a convertirse en números de revistas mensuales y quincenales, gracias a la popularidad que empezaron a tener. De esta manera se inicio lo que hasta estos días ha prevalecido como un medio de expresión cultural.

Como medio de expresión los comics tuvieron la oportunidad de valerse de aspectos mitológicos de culturas que no eran las propias y lo recrean en su propio contexto; igual que la propia sociedad norteamericana donde se origino toda esta concepción del comic, la idea de los superhéroes es un concepto totalmente “mestizo” que va reuniendo diferentes mitos y leyendas, hasta tradiciones históricas diferentes. Ejemplos como Hércules, Thor, así como leyendas japonesas sin dejar a un lado todo lo referente a divinidades y demonios.

DELIMITACIÓN DEL TEMA:

“El Cómic como medio de comunicación masiva”

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:

¿Establecer de qué manera se ha presentado la evolución del cómic como medio de comunicación masiva, desde sus inicios hasta la época actual y las dimensiones en las repercusiones sociales que ha alcanzado en México?

1.3 DELIMITACIÓN DE OBJETIVOS

Objetivo general:

Explicar la evolución del cómic, sus inicios y cómo se ha convertido a través de los años en un importante medio de comunicación masivo, así como las repercusiones sociales que ha alcanzado,.

Objetivos específicos:

Explicar el proceso evolutivo del Cómic.

Explicar como se ha convertido en un medio de comunicación.

Establecer las repercusiones sociales que ha alcanzado.

1.4 PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS

La evolución del cómic, como medio de comunicación masiva, ha sido considerada una manifestación artística-social de influencia tanto positiva como negativa en los medios, alcanzando dimensiones considerables en la comunicación urbana.

1.5 JUSTIFICACIÓN

Se realiza esta tesis con el fin de enseñar a futuras generaciones la importancia del Cómic, no solo de México, sino de todo el mundo, como medio de comunicación y posiblemente como herramienta de aprendizaje en algunos casos.

El Cómic ha sido y es hasta ahora, un sistema masivo que llega cada día a millones de lectores jóvenes en toda la republica, sean estos de cualquier nivel social o académico. Los jóvenes consumidores de Cómic tienen como objetivo adquirir un nuevo artículo cotidianamente, con el único propósito de leer más sus Aventuras, Dramas, Pasiones o simplemente informarse.

El Cómic tiene como competencia la radio y sobre todo la televisión, es así como esta industria va de la mano con este medio comunicativo, con anuncios televisivos, boletines e impactos publicitarios. La industria del Cómic en México han sido dibujos humorísticos que aparecen como instrumento que sirven como propósito de quienes lo manejan, como publicistas, los dueños, y parodistas de importantes de la vida.

En la investigación se hablara de la influencia comunicativa social del Cómic, con el propósito de enseñar sus reacciones, impresiones e impactos en este medio. Los Cómic además de causar una fuerte carga de violencia en los mexicanos, tienen algunos contenidos de mensaje, se tratara de explicar que ciertas historietas contienen mensajes que van de la mano con la relación y la comunicación.

Las historietas son un medio de expresión, de difusión masiva característica de nuestra época. Leer con acierto una historieta bien construida implica un esfuerzo inteligente, porque hay que

comprender todos los signos convencionalizados que componen cada viñeta, relacionarlos entre sí, y luego establecer la conexión entre éstas para integrar la secuencia narrativa que contiene la historieta.

La historieta combina lenguaje verbal y lenguaje icónico y se puede definir como un mensaje habitualmente mixto, compuesto por dibujo y palabra. Estos dos lenguajes se relacionan perfectamente, dado que las imágenes son altamente polisémicas, el uso de las palabras es una manera de fijar los significados que presenta la iconografía.

Hay dibujantes que mantienen constante a lo largo de su obra una manera de representar. La ausencia del detalle, los tipos de trazo, el uso específico del color definen, por ejemplo, un estilo. Este puede inclinarse más hacia lo realista, lo caricaturesco, lo fantástico, y aun dentro de ellos a modificaciones distintas. Pero también hay autores que se adaptan a diferentes estilos gráficos en función de las diversas temáticas que abordan.

El cine es un magnífico antecedente de la historieta, aunque ambas formas de expresión apelan a características particulares para la elaboración de su discurso. El cómic o historieta, busca sus huellas primeras en manifestaciones antiquísimas y variadas. A diferencia de la caricatura, la fotografía, la pintura o el cine, el cómic encuentra limitaciones importantes que le impiden designar paradigmas o arquetipos que puedan considerarse únicos precedentes de su aparición, no es suficiente contactar las manifestaciones rupestres, el arte prehistórico, los tapices varios de las simples representaciones visuales, para asignarle de inmediato una correspondencia con el surgimiento del cómic.

El cómic hereda aspectos fundamentales de las artes plásticas y del cine. Ligado en cierta forma y de manera directa a la técnica de la caricatura, de la pintura o dibujo, la historieta logra estructurar su propio contenido expresivo. Su técnica iconográfica se fundamenta en líneas, masas, caracteres, habla, representación onomatopéyica de la realidad y toda una gran capacidad de creación visual. Surge con características periodísticas bien definidas, que marcan su aparición y desarrollo progresivo.

Se puede afirmar que el cómic no es sólo un producto de la competencia periodística de finales del siglo XIX, sino que deviene necesidad de representación social como producto de la transformación misma de la sociedad. Tanto los adelantos técnicos como el desarrollo social, político y económico de los pueblos, influyen de manera directa en la aparición del cómic. No es una expresión figurativa aislada, desvinculada de los factores que alteran el proceso social, es un producto de la confrontación social y de las necesidades propias de la sociedad.

Los cómics sirven al planeta y satisfacen las promovidas "necesidades" de los lectores encantados. La suposición, durante mucho tiempo, de que ese material visual no constituía en sí ningún peligro ha sido descartada y analizado en su forma y fondo para desentrañar las verdaderas manipulaciones ideológicas, psicológicas y sociales que implica cada historieta.

Muchos investigadores han realizado verdaderos aportes al análisis del contenido de los cómics, demostrando que éstos configuran un cierto mundo cuya función básica no es solamente entretener sino, fundamentalmente, crear una conciencia social alienada. Uno de los trabajos más importantes al respecto es el libro "Para leer al Pato Donald", de Ariel Dorfman y Armand Mattelart, que inquietó terriblemente a la burguesía internacional, al plantear la falsa inocencia de los personajes de Walt Disney.

Durante más de medio siglo, la historieta -o cómic, como ahora se le conoce- "ha gobernado en silencio los hábitos culturales de millones de mexicanos". En la historieta el analfabetismo funcional encuentra su principal sostén, pero también, de acuerdo a incipientes investigaciones, modula conductas, visiones de la vida, sueños y quizá respuestas políticas en un sector de la sociedad que todavía no ha sido bien medido y menos estudiado. La Historieta, medio impreso de comunicación masiva por excelencia, se nos revela, a partir de la lectura de los textos de Adriana Malvido y Teresa Martínez, como un instrumento de penetración que rebasa todos los lugares comunes, y que seguramente tiene una capacidad de movilización semejante -o complementaria- a la que el proyecto de la televisión privada ha instrumentado en nuestro país. Y como su contraparte electrónico, el comic es ya también una industria que rebasa nuestras fronteras. Los textos de Adriana Malvido y Teresa Martínez corresponden a un libro colectivo de ensayos que el Museo Nacional de Culturas Populares de la SEP proyecta editar a partir de la exposición Puros Cuentos!

Durante los últimos cincuenta años y de manera silenciosa la historieta en México ha fungido no sólo como el principal vehículo de lectura de millones de mexicanos sino que se ha convertido en el mayor negocio de las emociones dentro del mundo de la letra y la imagen impresas.

México es el mayor productor y consumidor -por habitante de historietas en todo el mundo. Repartidas por todo el país, desde los kioscos ciudadanos hasta los pueblos más escondidos, circulan alrededor de 40 millones de ejemplares de historietas nuevas cada mes, incluidos títulos que rebasan el millón de ejemplares semanales.

Pero el alto tiraje de las historietas en nuestro país no lo dice todo. La penetración es mayor aún si tomamos en cuenta que cada ejemplar es leído, en promedio, por cinco personas (como mínimo), es decir que cada 30 días ese gran volumen de publicaciones tendrá aproximadamente 200 millones de lecturas debido a un importante mercado paralelo, a las "rentas" e Intercambios que se dan entre lectores habituales, al reciclaje de historietas a través de peluquerías, centros de trabajo y lugares de reunión.

El papel de la historieta en la vida cotidiana, la economía y los hábitos culturales de nuestro país requiere, desde hace mucho tiempo, de mayor atención y análisis porque si bien la televisión ha ganado gran terreno entre el público, la historieta sigue siendo, para muchos, el único alimento cultural y de esparcimiento al que tienen acceso. Esto lo prueba el hecho de que representa el 80 por ciento de publicaciones periódicas que se editan en el país y que mantienen la capacidad de lectura de un 61 por ciento de la población que cubren los analfabetos funcionales.

En cuanto a su importancia económica, la Asociación de Editores, Distribuidores e Impresores de Publicaciones Periódicas proporciona un dato importante: "El supervit de estas revistas hace posible el equilibrio de nuestro balance editorial en México que en libros es deficitario." La historieta pues, no es sólo ese mundo de aventuras, romances, fantasías, violencia y melodrama que aparece en las viñetas sino que su fuerza se extiende a otros ámbitos. Lo que sí es claro es que no sólo se trata de un medio de "entretenimiento". Es un medio que durante años ha funcionado como opción ante la escasez de lugares de esparcimiento y recreación, que resulta más económico que los libros y principalmente, que se ha convertido en un hábito no sólo de los niños como falsamente se cree, sino en de adultos para quienes entre otras cosas, la historieta llena tiempos de ocio obligado en el metro, en el autobús, en el descanso.

Pero la historieta también abarca otro tipo de lectores cuyas labores les permiten leerla: el velador, el voceador, el vendedor que tiene su puesto en la banqueta en espera de un transeúnte, el peluquero, el boleador... la mujer ama de casa insatisfecha que busca un desahogo en los rosas romances o en las amargas lágrimas que le brindan las novelas ilustradas; el trabajador que encuentra en las aventuras o en el héroe superdotado, las emociones que no le proporciona su entorno. O el niño que leer a un Archi o un Rico Ricardo en el que difícilmente podría reconocerse. O el obrero que se desplaza en el Metro durante tres o cuatro horas diarias. Todos ellos son lectores intensivos de historieta. Para entender a la historieta hay que tomar en cuenta que no se trata de un fenómeno aislado sino inmerso en una industria cultural que a partir del desarrollo justamente de las sociedades industriales capitalistas ha puesto sus reglas del juego.

¿Qué, supone la idea de "industria cultural"? Supone ya no "obras" sino "productos", supone "producción en serie" y no "Creación", supone que toda aquella manifestación o expresión cultural que no revista la forma de mercancía ser cada vez más marginada.

En la industria cultural el emisor y el receptor requieren de un intermediario, en este caso de un distribuidor que lleve el producto de la cultura industrializada al público. Este distribuidor, que en términos de comunicación se llamaría "canal", ya no es un intermediario neutral sino que tiene sus propios intereses, generalmente económicos, y eso determinar que, productos hace llegar al público y cuales quedan descartados. El público, por su parte puede ser visto ya sea como objeto de mercado o como objeto de opinión. Esta idea de historieta como "producto" -sin tomar en cuenta las demostradas y ricas posibilidades expresivas, experimentales, políticas y hasta didácticas del medio- supone también la uniformación de mensajes, a cambios que sólo se dan a favor de la lógica del mercado, la masificación de contenidos, las reiteraciones visuales, estereotipos, trivialización cultural y la conversión del receptor en un simple y pasivo consumidor.

En este sentido cabe preguntarse ¿es en realidad el productor quien se adapta a un gusto general del público? ¿existe verdaderamente un gusto homogéneo o se trata más bien de un mecanismo de repetición mediante el cual se crean receptores casi adictos a cierto tipo de mensajes?. En el caso de la historieta ¿quién es el emisor: el argumentista y el dibujante o el editor dueño de la empresa al que responden los primeros? A quién pertenece el personaje de la historieta legalmente? En México esto se complica aún más si tomamos en cuenta que para la elaboración de una sola viñeta intervienen además de un argumentista, el dibujante "cabeza" o trazador, el fondista o escenógrafo, el entintador o colorista y el letrista. Todas estas preguntas y muchas más se desprenden de la idea de la historieta como producto industrializado.

1.6 ANTECEDENTES

El tema de los antecedentes del cómic se remonta hacia el origen del ser humano, ya que hay pinturas prehistóricas que podrían llegar a considerarse narración. Y que podemos decir de los murales de jeroglíficos de los egipcios, no dejan de ser enormes viñetas mudas.

Un cómic o historieta es, un relato contado con dibujos y como tal ha existido durante cientos de años. En otros tiempos, cuando la alfabetización era privilegio de muy pocos, los dibujos eran un medio sencillo de comunicar historias e ideas a un sector mayor de la población. Ejemplos de esto son los dibujos que adornaban ánforas y otros objetos de uso diario en la antigua Grecia y los vitrales que se encuentran en iglesias medievales los cuales, por lo general, tienen carácter religioso.

El cómic como lo conocemos hoy en día se inició en Alemania —por parte de Wilhelm Busch— con la publicación de unas rimas que iban acompañadas de un dibujo alusivo y que fueron conocidas como Max und Moritz. Unos cuantos años más tarde, en 1896, Richard F. Outcalt crea una serie titulada “El niño amarillo”, publicado en cierto periódico neoyorquino. De hecho, de allí nació el término periodístico ‘amarillismo’.

La historia del comic o principalmente historieta se comienza a mostrar en la antigüedad en las paredes de grutas, cavernas y pirámides; en estos lugares se hallaron varias figuras pintadas en las paredes que relataban historias a través de secuencias de imágenes.

En la época de la Edad Media las personas comenzaron a fomentar esta manera de “escribir” y existen muchos manuscritos de la época que se acercan mucho a lo que son las historietas actuales. Hay muchas personas que piensan que el comienzo de la historieta no puede haber sido creada en esa época, ya que los elementos que forman la historieta completa no existían en esa época. Según muchos escritores el comic es un medio de difusión masiva y esta se origina de la mano con la imprenta y con las caricatura.

La imprenta fue introducida en el ambiente social en 1446, pero esta no fue usada hasta 1789 cuando se descubrió la litografía, lo cual influyó para que la imprenta no necesitara al hombre para realizar la mitad del trabajo. El Cómic es la narración contada por medio de una serie de dibujos puestos en líneas horizontales y que se leen de izquierda a derecha. Estas imágenes habitualmente están separadas unas de otras y quedan contenidas dentro de los límites de unos cuadros rectangulares (viñetas), aunque estas viñetas no se utilicen siempre. Cuando se asocian palabras con las imágenes, aparecen dentro de la viñeta, con frecuencia en cuadros explicativos o “leyendas”, o dentro de “globos” o “bocadillos” que salen de la boca del que habla para representar una conversación; o de la cabeza, en nubes, para representar el pensamiento. El texto puede aparecer completamente separado de la imagen, e incluso puede no haber texto en absoluto. Las palabras pueden estar escritas a mano o de modo mecánico

A partir de entonces, varios periódicos empezaron a comprar tiras cómicas para sus suplementos dominicales, naciendo muchas series memorables. Varios editores, al ver el éxito logrado por las tiras dentro de los periódicos, publicaron reimpresiones y colecciones de dichos materiales en revistas hechas expresamente para este fin, lo que dio lugar a las primeras revistas de historietas o comics.

Durante un buen tiempo, dichas revistas solamente se dedicaron a la reimpresión pero pronto surgieron publicaciones con material original. A mediados de los años treinta nace la era moderna de los superhéroes al aparecer, en una revista llamada Action Comics, “Superman” de Jerry Siegel y Joe Schuster. En años subsiguientes habrán de surgir otros, como “Batman”, “Flash”, “El Hombre Araña”,

“Los Cuatro Fantásticos”, “Los Hombres X”, y muchos más que han transformado a los comics en un negocio multimillonario en los Estados Unidos.

CAPÍTULO

2

INTRODUCCIÓN A LA COMUNICACIÓN

1.1 HISTORIA DE LA COMUNICACIÓN

La Comunicación es un proceso de transmisión y recepción de ideas, información y mensajes. En los últimos 150 años, y en especial en las dos últimas décadas, la reducción de los tiempos de transmisión de la información a distancia y de acceso a la información ha supuesto uno de los retos esenciales de nuestra sociedad

Orígenes de la comunicación y lenguaje

El lenguaje corporal y el contacto interpersonal constituyen aspectos especialmente importantes de la comunicación en estudiantes sordos; este tipo de interacción también es importante en las transacciones comerciales, las entrevistas y otras muchas situaciones.

La comunicación actual entre dos personas es el resultado de múltiples métodos de expresión desarrollados durante siglos. Los gestos, el desarrollo del lenguaje y la necesidad de realizar acciones conjuntas tienen aquí un papel importante.

Charles Darwin destacó la importancia de la comunicación y de la expresión en la supervivencia biológica. Estudios recientes han puesto de relieve toda una gama de formas de comunicación animal. Así, por ejemplo, cuando una abeja descubre una fuente de néctar, vuelve a la colmena para informar sobre su hallazgo. A continuación comunica la distancia a la fuente mediante un baile, la dirección mediante el ángulo que forma el eje del baile y la cantidad de néctar mediante la vigorosidad del mismo. Asimismo, los científicos han registrado e identificado diferentes cantos de pájaros para cortejar, aparearse, demostrar hambre, transportar alimentos, marcar un territorio, avisar de un peligro y demostrar tristeza. Las investigaciones sobre el comportamiento de ballenas y delfines han revelado que éstos disponen de señales vocales relativamente elaboradas para comunicarse bajo el agua.

El origen del lenguaje es un gran tema de controversia. Algunas palabras parecen imitar sonidos naturales, mientras que otras pueden proceder de expresiones de emoción, como la risa o el llanto. Ciertos investigadores opinan que el lenguaje es el resultado de actividades de grupo como el trabajo o el baile. Otra teoría sostiene que el lenguaje se ha desarrollado a partir de sonidos básicos que acompañaban a los gestos. En el mundo se hablan hoy unas 3.000 lenguas y dialectos agrupados en familias. A medida que unas lenguas se desarrollan, otras van desapareciendo. Las modificaciones del lenguaje reflejan las diferentes clases, géneros, profesiones o grupos de edad, así como otras características sociales (por ejemplo, la influencia de la tecnología en la vida cotidiana).

Símbolos y alfabetos

Los pueblos antiguos buscaban un medio para registrar el lenguaje. Pintaban en las paredes de las cuevas para enviar mensajes y utilizaban signos y símbolos para designar una tribu o pertenencia. A medida que fue desarrollándose el conocimiento humano, se hizo necesaria la escritura para transmitir información. La primera escritura, que era pictográfica, con símbolos que representaban objetos, fue la escritura cuneiforme, es decir, con rasgos en forma de cuña grabados con determinado estilo en una tabla de arcilla. Posteriormente se desarrollaron elementos ideográficos, en donde el símbolo no sólo representaba el objeto, sino también ideas y cualidades asociadas a él.

Sin embargo, la escritura seguía conteniendo el significado, pero no el sonido de las palabras. Más tarde, la escritura cuneiforme incorporó elementos fonéticos, es decir, signos que representaban determinados sonidos. Los jeroglíficos egipcios pasaron por un proceso similar (de pictogramas a ideogramas) e incorporaron signos para las consonantes, aunque no llegaron nunca a constituir un verdadero alfabeto.

El alfabeto se originó en Oriente Próximo y lo introdujeron los fenicios en Grecia, donde le añadieron los sonidos de las vocales. El alfabeto cirílico es una adaptación del griego. El alfabeto latino se desarrolló en los países más occidentales, donde dominaba la cultura romana.

La comunicación a distancia

Con el desarrollo de la civilización y de las lenguas escritas surgió también la necesidad de comunicarse a distancia de forma regular, con el fin de facilitar el comercio entre las diferentes naciones e imperios.

Impresión en Focet: El operador recibe una página terminada procedente de una imprenta offset de seis colores. La impresión offset, o litografía, es la técnica de impresión más utilizada en la fabricación de libros, revistas y periódicos.

Los egipcios descubrieron un tipo de material para escribir que se extraía de la médula de los tallos de una planta llamada papiro. Posteriormente se inventó el pergamino, que se obtenía preparando las dos caras de una tira de piel animal. Entretanto, en China, hacia el año 105 d.C. se descubrió el papel. Mil años después, al llegar esta técnica a Europa, provocó una gran demanda de libros. A mediados del siglo XV, el inventor alemán Johann Gutenberg utilizó tipos móviles por primera vez en Europa para imprimir la Biblia. Esta técnica amplió las posibilidades de estudio y condujo a cambios radicales en la forma de vivir de los pueblos. Contribuyó a la aparición de un mayor individualismo, del racionalismo, de la investigación científica y de las literaturas nacionales. En el siglo XVII surgieron en Europa unas hojas informativas denominadas corantos, que en un principio contenían noticias comerciales y que fueron evolucionando hasta convertirse en los primeros periódicos y revistas que ponían la actualidad al alcance del gran público.

Rollo de papiro: Antes de la invención del papel, se escribía sobre rollos fabricados con papiros. Las láminas de dicha planta se aplastaban, humedecían y se secaban para obtener una fina superficie de escritura. Este rollo jeroglífico pertenece al Libro de los muertos del antiguo Egipto. Sus cuidadas ilustraciones ponen de relieve la resistencia y la calidad del papiro.

Las técnicas y aplicaciones de impresión se desarrollaron, por lo general, con gran rapidez en los siglos siguientes. Esto se debió sobre todo a la introducción de las máquinas de vapor en las imprentas a principios del siglo XIX y, posteriormente, a la invención de las máquinas tipográficas (véase Sistemas de edición). La primera de estas máquinas, denominada linotipia, fue patentada en 1884 por el inventor germano-estadounidense Ottmar Mergenthaler. En las décadas siguientes fueron apareciendo una serie de técnicas de impresión a gran escala, cada vez más rápidas.

Los servicios postales

De los diferentes tipos de servicios de comunicación de la antigüedad, el más notable fue el sistema de relevos del Imperio persa. Jinetes a caballo transportaban mensajes escritos de una estación de relevos a otra. Basándose en este sistema, los romanos desarrollaron su propio sistema de postas (del latín *positus*, 'puesto'), de donde procede el término "servicio postal". En Extremo Oriente también se emplearon sistemas similares.

A pesar de que en la Europa medieval los servicios postales eran en su mayor parte privados, el auge del nacionalismo posterior al renacimiento propició la aparición de sistemas postales gubernamentales. A finales del siglo XVIII había desaparecido gran parte de los servicios privados.

Mayor rapidez en la comunicación a larga distancia

Alfabeto internacional de banderas El código internacional de banderas se utiliza en el mar y se puede traducir a nueve idiomas. Algunas banderas se pueden utilizar individualmente para transmitir mensajes de aviso o catástrofe. Por ejemplo, una O significa hombre al agua y una D avisa de que el barco tiene problemas de gobierno

Los sistemas postales modernos siguieron creciendo con la aparición del ferrocarril, los vehículos de motor, los aviones y otros medios de transporte.

Últimamente ha surgido el correo electrónico. Sin embargo, a lo largo de los siglos siempre se han buscado medios de comunicación a larga distancia que fueran más rápidos que los convencionales.

Entre los métodos más primitivos se encuentran los golpes de tambor, el fuego, las señales de humo o el sonido del cuerno. En la edad media se utilizaban palomas mensajeras para transmitir mensajes. Hacia 1790, Claude Chappe, científico e ingeniero francés, inventó un sistema de estaciones de semáforos capaz de enviar mensajes a muchos kilómetros de distancia en algunos minutos. La distancia entre estas grandes torres (similares a las utilizadas posteriormente en el ferrocarril) podía alcanzar los 32 km. Este sistema de semáforos con telescopios y espejos reflectantes (adoptado por Gran Bretaña y Estados Unidos) era lento, pues era necesario repetir las señales en cada estación con el fin de verificar la exactitud de la transmisión.

2.2 MEDIOS DE COMUNICACIÓN MASIVA

Telégrafo, radio y teléfono

El telégrafo fue inventado al mismo tiempo por Morse y Charles Wheatstone en 1837. Poco después se inició la construcción de una red de comunicación telegráfica. El primer mensaje telegráfico público se transmitió en 1844.

Con el descubrimiento de la electricidad en el siglo XVIII, se comenzó a buscar la forma de utilizar las señales eléctricas en la transmisión rápida de mensajes a distancia. Sin embargo, no se lograría el primer sistema eficaz de telegrafía hasta el siglo XIX, cuando en 1837 se hicieron públicos dos inventos: uno de Charles Wheatstone y William F. Cooke, en Gran Bretaña, y otro de Samuel F. B. Morse, en Estados Unidos. Morse también desarrolló un código de puntos y rayas que fue adoptado en todo el mundo. Estos inventos fueron mejorados a lo largo de los años. Así, por ejemplo, en 1874, Thomas Edison desarrolló la telegrafía cuádruple, que permitía transmitir dos mensajes simultáneamente en ambos sentidos. Algunos de los productos actuales de la telegrafía son el teletipo, el télex y el fax.

Alexander Graham Bell desarrolló las ideas básicas del teléfono mientras trabajaba en un telégrafo múltiple. Una demostración durante la Exposición del Centenario en Filadelfia (Pensilvania), en 1876, lanzó su invento a todo el mundo; un año más tarde fundó la Compañía de

A pesar de que la telegrafía supuso un gran avance en la comunicación a distancia, los primeros sistemas telegráficos sólo permitían enviar mensajes letra a letra. Por esta razón se seguía buscando algún medio de comunicación eléctrica de voz. Los primeros aparatos, que aparecieron entre 1850 y 1860, podían transmitir vibraciones sonoras, aunque no la voz humana. La primera persona que patentó un teléfono eléctrico, en el sentido moderno de la palabra, fue el inventor de origen inglés Alexander Graham Bell, en 1876. En aquellos años, Edison investigaba la forma de poder registrar y reproducir ondas sonoras, abriendo así el camino a la aparición del gramófono.

Los Componentes de una radio de transistores Este circuito muestra la complejidad de los modernos receptores de radio. Los seis componentes rectangulares negros son los Circuitos Integrados (CI) que contienen cientos de transistores. Los otros componentes son resistencias (pequeños elementos redondos planos), condensadores (cilindros negros) e inductores (bobinas de cable). Los circuitos más modernos poseen menor número de elementos, a menudo un único CI y algunas pocas resistencias. Estas mejoras se deben al desarrollo de CI más evolucionados y la transición de la sintonía LC (inductor-condensador) a la PLL (bucle enganchado a fase). Esta última, además de proporcionar la visualización digital de la frecuencia, no precisa componentes individuales. Dorling Kindersley

Los primeros sistemas telegráficos y telefónicos utilizaban el cable como soporte físico para la transmisión de los mensajes, pero las investigaciones científicas indicaban que podían existir otras posibilidades. La teoría de la naturaleza electromagnética de la luz fue enunciada por el físico británico James Clerk Maxwell en 1873, en su Tratado sobre electricidad y magnetismo. Las teorías de Maxwell fueron corroboradas por el físico alemán Heinrich Hertz. En 1887, Hertz descubrió las ondas electromagnéticas, estableciendo la base técnica para la telegrafía sin hilos.

En la década siguiente se realizaron gran número de experimentos para la transmisión de señales sin hilos. En 1896, el inventor italiano Guglielmo Marconi logró enviar una señal sin hilos desde Penarth a Weston-super-Mare (Inglaterra), y en 1901 repitió el experimento desde Cornwall, a través del Océano Atlántico. En 1904, el físico británico John Ambrose Fleming inventó el tubo de vacío con dos elementos.

Un par de años después el inventor estadounidense Lee de Forest consiguió un tubo de vacío de tres electrodos, invento en el que se basarían muchos dispositivos electrónicos posteriores. La primera emisión de radio tuvo lugar en 1906 en los Estados Unidos. En 1910, De Forest transmitió por primera vez una ópera desde el Metropolitan Opera House de Nueva York. En 1920 se crearon varias emisoras o estaciones de radio en Estados Unidos, y en 1923 se fundó en el Reino Unido la British Broadcasting Corporation (BBC). En 1925 ya funcionaban 600 emisoras de radio en todo el mundo. En la actualidad, casi todos los hogares de los países desarrollados disponen de radio.

La transmisión de imágenes

Los primeros manuscritos estaban iluminados con dibujos muy elaborados. A finales del siglo XV se empezaron a utilizar grabados en madera para realizar las ilustraciones de los libros impresos. A finales del siglo XVIII se inventó la litografía, que permitió la reproducción masiva de obras de arte. En 1826, el físico francés Nicéphore Niépce, utilizando una plancha metálica recubierta de betún, expuesta durante ocho horas, consiguió la primera fotografía. Perfeccionando este procedimiento, el pintor e inventor francés Louis Jacques Mandé Daguerre descubrió un proceso químico de revelado que permitía tiempos de exposición mucho menores, consiguiendo el tipo de fotografía conocido como daguerrotipo.

A finales del siglo XIX se descubrieron diferentes métodos que conferían a la fotografía la ilusión de movimiento. En 1891, Edison patentó el cinetoscopio, máquina para proyectar imágenes en movimiento, que presentó en 1889. En 1895, los hermanos Lumière presentaron y patentaron el cinematógrafo, máquina que lograba proyectar imágenes en movimiento. A finales de la década de 1920, se añadió el sonido a estas imágenes en movimiento.

La televisión

El sistema de transmisión de imágenes en movimiento está basado en varios descubrimientos, entre los que se encuentra el disco perforado explorador, inventado en 1884 por el pionero de la televisión, el alemán Paul Gottlieb Nipkow. Otros de los hitos en el desarrollo de la televisión son el iconoscopio y el cinescopio, para transmitir y recibir, respectivamente, imágenes a distancia, inventados ambos en 1923 por el ingeniero electrónico ruso Vladímir Kosma Zworykin. En 1926, el ingeniero escocés John Logie Baird utilizó este sistema para demostrar la transmisión eléctrica de imágenes en movimiento. Estos inventos propiciaron nuevos progresos en Estados Unidos, Gran Bretaña y Alemania. En Gran Bretaña la BBC inició la emisión de sus programas de televisión en 1927 con el sistema de Baird, y en 1937 se inauguró el primer servicio público de televisión de calidad.

A finales de la II Guerra Mundial la televisión se adueñó de los hogares estadounidenses. El número de emisoras de televisión pasó de 6 en 1946 a 1.362 en 1988. En Gran Bretaña, a finales de la década de 1980, el pasatiempo más popular era ver la televisión, y el 94% de los hogares disponía de una televisión en color. En España, el 98% de los hogares tiene hoy un televisor.

La televisión se ha extendido por todo el mundo; los satélites de comunicaciones permiten transmitir programas de un continente a otro y enviar acontecimientos en vivo a casi cualquier parte del mundo (véase Comunicaciones vía satélite). Los circuitos cerrados de televisión se utilizan, entre otras aplicaciones, en los bancos para identificar cheques, en las compañías aéreas para mostrar información de vuelo y en medicina para estudiar las técnicas a utilizar en el quirófano. La grabación de vídeo también ha revolucionado la capacidad de almacenamiento, recuperación y transmisión de la información.

Computadoras u ordenadores

Uno de los avances más espectaculares dentro de las comunicaciones —comunicación de datos— se ha producido en el campo de la tecnología de los ordenadores. Desde la aparición de las computadoras digitales en la década de 1940, éstas se han introducido en los países desarrollados en prácticamente todas las áreas de la sociedad (industrias, negocios, hospitales, escuelas, transportes, hogares o comercios).

Mediante la utilización de las redes informáticas y los dispositivos auxiliares, el usuario de un ordenador puede transmitir datos con gran rapidez. Estos sistemas pueden acceder a multitud de bases de datos. A través de la línea telefónica se puede acceder a toda esta información y visualizarla en pantalla o en un televisor convenientemente adaptado.

Los cables de fibra óptica proporcionan una alternativa a los gruesos cables de hilo de cobre en la industria de las telecomunicaciones. Un único par de cables ópticos de transmisión de luz puede soportar más de un millar de conversaciones simultáneas. Por el ojo de esta aguja pasan fácilmente varios cables Source

El láser ocupa un lugar importante en el futuro de las comunicaciones. Los haces de luz coherente producidos por láser presentan una capacidad de transmisión de mensajes simultáneos muy superior a la de los sistemas telefónicos convencionales. Los prototipos de redes de comunicación por láser ya son operativos y puede que en el futuro sustituyan en gran medida a las ondas de radio en telefonía. Los rayos láser también se utilizan en el espacio en los sistemas de comunicación por satélite.

Comunicaciones y educación

Las películas culturales sobre diferentes temas y otros procedimientos de educación audiovisual pueden convertirse pronto en elementos indispensables en la instrucción escolar. En muchas escuelas de los países desarrollados ya se utilizan equipos audiovisuales para presentar fotos, pósteres, mapas, diapositivas, transparencias, vídeos y otros materiales. El magnetofón o grabadora se utiliza de forma generalizada para la enseñanza de idiomas.

Los programas radiofónicos educativos han permitido ampliar considerablemente el acceso a la educación. Las escuelas han comenzado a conectarse a Internet y a utilizar datos recibidos vía satélite o en CD-ROM. Los rápidos avances de la tecnología informática van a tener probablemente una gran repercusión en la educación.

Comunicaciones y cambio cultural

A lo largo de la historia, los medios de comunicación han ido avanzando en paralelo con la creciente capacidad de los pueblos para configurar su mundo físico y con su creciente grado de interdependencia. La revolución de las telecomunicaciones y de la transmisión de datos ha empujado al mundo hacia el concepto de "aldea global". Los efectos de estos nuevos medios de comunicación sobre la sociedad han sido muy estudiados. Hay quienes sostienen que los medios de comunicación tienden a reforzar los puntos de vista personales más que a modificarlos, y otros creen que, según quién los controle, pueden modificar decisivamente la opinión política de la audiencia. En cualquier caso, ha quedado demostrado que los medios de comunicación influyen a largo plazo, de forma sutil pero decisiva, sobre los puntos de vista y el criterio de la audiencia

La prensa escrita

La prensa diaria se distingue por la impresión en papel barato, al contrario de las revistas, más ilustradas a color e impresas en mejor papel. Esta última forma de publicación ha experimentado una gran diversificación que le ha permitido resistir mejor a la competencia de los medios de comunicación electrónicos, tales como la televisión, la radio, e Internet.

La variedad general se publica una vez al día (de ahí la frase "prensa diaria"), algunas veces con excepciones para los domingos y los festivos nacionales. Otra variedad, menos grande y prestigiosa, se publica una vez a la semana (semanarios). Muchos países tienen al menos un periódico que circula por todo su territorio; un diario nacional, a diferencia de un diario local que trata de una sola ciudad o región. Estados Unidos y Canadá son una excepción parcial a esta tendencia, ya que cuentan con casi ningún diario de enfoque y distribución universal dentro de sus territorios. El dueño o encargado se llama editor. La persona encargada del contenido se llama director, director jefe, o director ejecutivo.

Historia

Hace siglos que los gobiernos hacen circular diarios regulares de sus acciones (Julio César hizo circular una lista de eventos llamada "Acta Diurna" durante la República Romana en el año 59 a.C., y hubo una publicación del gobierno imperial chino en el año 713 d.C. que se llamó "Noticias Mezcladas"), pero las versiones tempranas no alcanzaron mucho éxito o distribución sin la impresión masiva que se logró después de Gutenberg.

La prensa escrita apareció bajo forma de hojas sueltas a finales del siglo XV (la invención de la prensa de papel data de los años 1450). Durante los siglos siguientes empezaron a crecer numerosos periódicos (el periódico más viejo que aún opera hoy en día es el "Post-och Inrikes Tidningar" de Suecia, fundado en el 1645), pero es a partir de mediados del siglo XIX cuando se experimenta un gran desarrollo.

En 1884, Otto Mergenthaler inventó la máquina del linotipo, que moldea líneas enteras de letras con plomo caliente. Este invento inició toda una época de trabajo que duró por casi un siglo. En 1962, el diario Los Angeles Times empezó a acelerar sus linotipos con cintas perforadas de computadoras RCA, después de automatizar la alineación y los hifenes en el texto en columnas. Esto aumentó la eficiencia de los operadores manuales de los linotipos en un 40%. En 1973, la corporación Harris introdujo terminales de corrección electrónicos, que fueron imitados por las corporaciones Raytheon, Atex, y Digital Equipment Corporation entre otras. Estos terminales entregaron tiras de tipo sobre película de fotofijadoras de letra ("letra fría" que reemplazó a la "letra caliente" de los linotipos).

Formato

Actualmente la mayoría de los diarios se distribuyen bajo cuatro clases principales de formato:

Hoja grande, tamaño sábana, (o asabanado), broadsheet: 600mm por 380mm, usado muchas veces por los periódicos más serios. Un ejemplo es el The Times hasta el 2004. Tabloide: la mitad del tamaño de los broadsheet, 380mm por 300mm. Es muchas veces visto como sensacionalista al lado de éstos últimos en determinados países, aunque en otros países como España es el tipo más utilizado.

Difusión o circulación y audiencia

Al número de ejemplares vendidos en un solo día se le llama difusión o circulación, y se usa como una formade de definir las escalas de precios para avisos publicitarios.

Según datos de la ONU, Japón tiene tres diarios con difusiones de más de 4 millones de ejemplares. El tabloide alemán Die Bild-Zeitung (el diario de fotos) con una difusión de 4,5 millones fue el único otro diario en esa categoría. En el Reino Unido The Sun es el "bestseller", con alrededor de 3,2 millones de ejemplares difundidos por día (a finales del 2004).

En Estados Unidos y en el Reino Unido, hace muchos años que poco a poco va disminuyendo la difusión.

El USA Today tiene cifras de difusión de alrededor de 2 millones, siendo el diario más distribuido de los Estados Unidos. Esto se debe en parte a sus contratos con hoteles. Muchos ejemplares son entregados a huéspedes que no expresan el deseo de no recibirlos gratis. Para la mayoría de los periódicos, su mayor fuente de ingresos es la publicidad. Lo que ganan de la venta de ejemplares a sus clientes no es nada al lado. Es debido a esto que el precio de los periódicos es bajo o incluso gratuito.

Los editores de periódicos siempre buscan mayor difusión para así ganar más dinero por la venta de publicidad debido a la mayor eficacia de publicitar en sus hojas. Sin embargo, algunos sacrifican una mayor difusión a cambio de tener una audiencia más rica (un grupo demográfico más atractivo a los empresarios). Muchos periódicos por suscripción ofrecen varios planes de oferta, por ejemplo: solo domingos, o solo sábados, o solo días laborables.

Algunos proveen todo o parte de su material en Internet, gratis o por un precio pequeño. El acceso libre puede ser solo por algunos días o semanas, o a cambio del registro y la entrega de datos personales. En otros casos, se proveen gratis extensos archivos.

Los inicios del periodismo escrito

Ya que los periódicos empezaron como registros de sucesos contemporáneos (journales), esta profesión comenzó a llamarse periodismo, o, en inglés, journalism. Se ha enfatizado mucho el valor del periodista para ser preciso y justo en el registro histórico. Durante la era del periodismo "amarillo" del siglo XIX, muchos diarios norteamericanos se concentraron en la difusión de historias sensacionalistas que pretendían enojar o excitar, en lugar de informar.

Sin embargo, este estilo de prensa se dejó de lado durante la Segunda Guerra Mundial, para volver al periodismo tradicional. La crítica al periodismo es variada y a veces vehemente. Las acusaciones de sensacionalismo han disminuido en cierto grado. Pero la credibilidad se cuestiona debido a las fuentes anónimas, errores en los hechos, la gramática, y el deletreo; parcialidad real o imaginada; y escándalos de plagio y fabricación. Los editores muchas veces han usado su propiedad como juguete de rico o como una herramienta política.

Aunque las opiniones de los dueños muchas veces son relegadas a la páginas denominadas editorial, y las de los lectores a la página "op-ed" y a la sección de cartas al director, los diarios han sido usados varias veces para fines políticos insinuándose algún prejuicio en las "noticias" comunes. Por ejemplo, los derechistas norteamericanos acusan a The New York Times de un prejuicio izquierdista, mientras que los movimientos de carácter popular le acusan de apoyar casi siempre al Establishment político estadounidense. The Wall Street Journal, por otro lado, tiene fama de enfatizar la posición de la derecha radical.

Algunas medidas tomadas por los diarios con el fin de mejorar su credibilidad son: tener voceros, desarrollar políticas y procesos de entrenamiento de ética, usar políticas de autocorrección más duras, comunicando sus procesos y razones fundamentales con sus lectores, y pidiendo a las fuentes que revisen los artículos después de imprimirlos.

2.3 BREVE RESUMEN DE LA COMUNICACIÓN EN MÉXICO

El periodismo

El antecedente más antiguo del periodismo en México se encuentra en las hojas volantes que empiezan a circular alrededor de 1542. En el siglo XVII se establecen las antiguas Gacetas, periódicos de vida escasa y pobre que publican noticias cuando llegan barcos de España a Veracruz. En 1722 aparece mensualmente, la primera Gaceta de México. En 1772 se introduce en el periodismo la divulgación científica. La función principal de este periodismo es fundamentalmente informativa y el propósito literario ocupa un lugar secundario. El periodismo político nace con la Independencia y tiene carácter polémico. Se destacan también los temas de diario de política, artes, industria, comercio, modas, literatura, teatro, variedades y anuncios. Tiempo después, ya en 1900, el 30% del país sabía leer y surgen periódicos y revistas como: El País, La Nación y El Imparcial. En 1916 surge El Universal y en 1917 El Excelsior. De esta época surgen nuevos oficios como el de impresor, linotipista, corrector de estilo, editores, directores, jefes de redacción, columnistas y reporteros.

Algunas fechas de medios que surgieron más adelante fueron: En 1935, La Prensa; 1936, Novedades; 1941, Esto, El Sol; 1949; Escuela de Periodismo Carlos Septién; 1952, El día de la libertad de prensa; 1953, Escuela de Periodismo de la Universidad Veracruzana; 1957, Cátedra de Periodismo UNAM (FCPS); 1962, El Día; 1963, El Herald.

La radio

La primera emisión radiofónica la lleva a cabo el Sr. Adolfo Gómez Fernández el 27 de Septiembre de 1921 en México, Distrito Federal, pero no se le reconoce. El ingeniero Constantino de Tárnava Jr, es conocido como el iniciador de la radio en México. El primer programa radiofónico se origina la noche del 27 de septiembre de 1921, en una cabina construida en la planta baja del desaparecido Teatro Ideal en la Ciudad de México. Los programas musicales desde ese momento fueron el alma de la radiodifusión mexicana.

El 30 de Octubre de 1938, ocurre uno de los acontecimientos más sorprendentes en la historia de la radio, en la transmisión del programa THE MERCURY THEATRE ON THE AIR, con la adaptación de la novela de H.G Wells "La Guerra de los Mundos" en la que Orson Welles, movilizó a nuestro país vecino del norte, al hacerles creer que eran invadidos por los marcianos, causando pánico general en los Estados Unidos, En Europa se estaba descubriendo la fuerza que este medio ofrecía. Por nuestra parte en México, la situación era diferente, en cuanto al nombre de radio-espectáculo, la programación era muy coherente, su intención era de entretenimiento y fomento de los valores musicales del espectáculo nacional. La radio mexicana encabezada por la XEW se dedicaba a difundir programas musicales, radionovelas y algo de información.

Pero la intención era vender ¡definitiva y absolutamente vender!. En un momento dado, los que trabajaban en la radio mexicana cayeron en la cuenta de que tal vez la programación era muy banal y hasta podría ser inmoral. Sin embargo había intentos de utilizar la radio de una manera diferente. Las novelas matutinas y vespertinas, los radio teatros nocturnos, hacían vivir nuevas experiencias a todo el auditorio. Este fue un género que tomó característica natural en México y en donde se pueden encontrar series que han sido verdaderos triunfos, tal es el caso de "Corona de Lágrimas", "Anita de Montemar", "Chucho el Roto" y, sobre todas, "El Derecho de Nacer", que sigue teniendo éxito aun después de que ha sido llevada a la pantalla. El fenómeno de radio-tocadiscos, es lo que domina a la radio mexicana actual; anuncios comerciales, una gran labor de difusión de discos y algunos tímidos intentos en otras áreas.

Mientras la Ley Federal de Radio y Televisión siga siendo favorable sólo para intereses personales que explotan a las emisoras, mientras el público no actúe como receptor activo, las cosas seguirán como están. La radio ignora los problemas sociales del país, igual que en el pasado.

Televisión y cine mexicano

El receptor de televisión se convirtió rápidamente en un símbolo de status social. En su período inicial de difusión aquellas familias que mal podrían pagarse un receptor llegaban a prescindir de otras necesidades para obtener uno. El "plan de pagos con facilidades" que era ya una costumbre norteamericana profundamente arraigada, pasó a ser por familias de modestos recursos para adquirir un televisor. La urgencia de ser identificado como un poseedor de un receptor fue tan poderosa que se ha sabido de familias que instalaron antenas en los techos de sus casas mucho antes de poseer los receptores. En México Guillermo González Camarena (1917-1965), comenzó con sus experimentos basados en la transmisión a color de la televisión, así como a la mejor definición de los cinescopios; las primeras televisiones eran muy luminosas. En 1950, comienza la XHTV canal 4 del concesionario O'Farril, en 1951, la XEW-TV canal 2; en 1952, se le da la concesión a González Camarena XHGC canal 5. En 1955, el Telesistema Mexicano se forma de la unión de los 3 canales, cada canal se orienta a públicos distintos y se forma una sociedad llamada Teleprogramas de México para crear programas y transmitirlos hacia América Latina, construida en un 45% por Azcárraga, 35% por O'Farril y un 20% por Camarena que posteriormente vendió sus acciones a Azcárraga para seguir con sus experimentos en función de la televisión. Miguel Alemán Valdés participó en el Telesistema Mexicano con Acciones. Muchos inventores del mundo se asombraron de la tecnología que México había desarrollado y se dedicaron a apoyar el proyecto para avanzar juntos.

Sin duda este inventor mexicano dio a su país y a la tecnología un gran avance. En 1958 se funda el canal 11, con finalidad de programas educativos de alto nivel, y 11 años más tarde arreglan el problema y se ve en la ciudad de México en 1969, comenzando con una clase de matemáticas. En 1968, se funda el canal 8 de Monterrey (XHTM) por el Grupo Industrial Monterrey, que después fue Grupo Alfa. Esta estación fue después competencia del Telesistema Mexicano y formó televisión independiente de México junto con las televisoras de provincia. En 1969, Francisco Aguirre dueño de Radio Centro, funda el canal 13 y el gobierno lo compró a través del Banco en 1972. El 29 de abril el gobierno funda la televisión rural de México con programas educativos y rurales, después se cambia el nombre a Televisión Cultural de México, posteriormente a Televisión de la República Mexicana.

El cine en México ha ido cambiando variablemente, durante 1940 al 46 con el Presidente Ávila Camacho y en 1946 al 52 con Miguel Alemán, estaba el tiempo de guerra mundial, así que Estados Unidos dejó de producir al mismo ritmo sus películas. México comenzó a urbanizarse y comienza la Industria, producción de jabón, vidrio, etc.

La Industria cinematográfica empieza a tener fuerza con la entrada del dinero extranjero. La llamada época de oro estuvo a mediados de 1930 y 1950, termina cuando llega el color al cine y cuando mueren sus figuras.

A falta de artistas, producción y capacidad para grabar, la pérdida del público y la llegada del cine extranjero hizo que el cine mexicano declinara. En México el Presidente Echeverría dejó un banco cinematográfico a su hermano con el nombre de Rodolfo de Anda, gracias a este fondo el cine retomó economía con directores como Rimpstein y Arau, pero en el sexenio de López Portillo su hermana Margarita, tomó la RTC y comenzaron las películas de ficheras, albures, etc. Ella fue responsable de estos temas, algunas buenas películas se realizaron, pero con tantos problemas en los directores y en los sindicatos, los estudios fueron destruidos y el equipo era escaso. Diferentes productores privados

surgieron para generar películas de bajo presupuesto, eran malas con temas de frontera, narcotráfico, cantinas, etc. Aún así gracias a esto el cine generó mucho dinero y logró sobrevivir en nuestro país. Con la llegada de la video casetera en 1980 se vino abajo el cine y se cerraron algunas salas cinematográficas, eran nacionalizadas con una ley que debían pagar una cuota por las películas extranjeras. Después que los cines cerraron se construyeron cines más caros.

Actualmente, el cine ha retomado auge y está llegando a participar en premios tanto nacionales como internacionales.

2.4 LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN

La evolución de la comunicación humana desde la perspectiva tecnológica.

La búsqueda constante del hombre por satisfacer cada vez mejor su necesidad de comunicación ha sido el impulso que ha logrado la instauración en el mundo de instrumentos cada día más poderosos y veloces en el proceso comunicativo. Sólo basta una retrospectiva para definir cómo el ser humano ha logrado evolucionar sus formas de comunicación: Desde rudimentarios métodos como la escritura jeroglífica, pasando por la invención del alfabeto y del papel, dando un leve salto hasta la llegada de la imprenta, y apenas uno más para la aparición del teléfono, el cine, la radio y la televisión. Todos estos instrumentos han sido ciertamente un avance en las formas de comunicación del hombre y, prácticamente todos, han sido posibles gracias a la tecnología, que a su vez ha sido el instrumento cuya evolución ha determinado el avance de la humanidad.

Desde siempre, el hombre ha tenido la necesidad de comunicarse con los demás, de expresar pensamientos, ideas, emociones; de dejar huella de sí mismo. Así también se reconoce en el ser humano la necesidad de buscar, de saber, de obtener información creada, expresada y transmitida por otros. La creación, búsqueda y obtención de información son pues acciones esenciales a la naturaleza humana. Tal vez por eso los grandes saltos evolutivos de la humanidad tienen como hito la instauración de algún nuevo instrumento de comunicación.

En este sentido, "La historia de la humanidad ha sido un proceso largo y complejo a través de muchos miles de años. Dicho proceso no ha sido lineal sino que, por el contrario, ha pasado por grandes revoluciones que han transformado completamente la forma en que los seres humanos se relacionan con el universo, cuya historia es muchísimo más larga." La historia de la evolución humana se divide en tres etapas que califica como revoluciones, cada una de ellas caracterizada por una invención o nueva tecnología, a su vez relacionadas con alguna nueva forma de comunicación.

La primera fue la Revolución Agrícola, a partir del año 8000 a.C. cuando el hombre inventa la agricultura e inicia una nueva forma de vida: deja de ser nómada, abandona su etapa primitiva, comienza a formar comunidades estables y aparecen las primeras ciudades. El hombre hace de la agricultura su principal forma de sustento y, con ella, aparece también la ganadería y un poco después el comercio. La necesidad de contar obliga a la invención de los números, los cuales evolucionan hasta dar origen a la escritura (cuneiforme y jeroglífica). Hacia el año 1000 a.C. los fenicios inventan el alfabeto, un conjunto de grafías que permite la representación de sonidos.

Así, se conoce a la escritura como el hecho más trascendental de la revolución agrícola y, además de ser inclusive el punto de inicio de la historia misma de la humanidad, representa el primer gran avance tecnológico logrado por el hombre en su proceso de comunicación.

La segunda revolución de la humanidad, según la cronología de Cordeiro, es la Revolución Industrial, que precisamente marca su inicio a partir de la invención de la imprenta de Johannes Gutenberg en los años 1400 d.C.

Con la imprenta se inicia una nueva etapa caracterizada por la masificación del conocimiento, porque crece el número de personas con acceso a la información escrita. Además comienzan a plasmarse los nuevos conocimientos teóricos y surgen nuevos desarrollos tecnológicos: la máquina sumadora, el reloj mecánico, la máquina de coser. Se dieron en esta etapa también importantes descubrimientos en biología, electricidad, química, medicina; todos con posibilidades de perdurar y darse a conocer gracias a la imprenta: El segundo gran paso tecnológico del hombre en la evolución de su proceso comunicativo.

La tercera revolución, en la cual se encuentra inmersa aún la humanidad, es la Revolución de la Inteligencia. La última revolución se centra en el ser humano, en su capacidad de comunicarse y transformarse, y que la riqueza ya no estará determinada por el dinero y por las posesiones materiales sino por el conocimiento. La revolución de la inteligencia es análoga a la denominada Tercera Ola de Alvin Toffler o a la Aldea Global de Mc Luhan. Estamos viviendo la más grande revolución que haya conocido la humanidad hasta el momento..." Y más allá de las visiones que muchos analistas tengan sobre la era postmoderna, ciertamente el hombre en la actualidad protagoniza una nueva revolución:

La Revolución de la Información, una etapa de cambios rápidos y constantes que se inició con los grandes pasos de la computación y la informática y que tiene como hito a la Internet, esa "Red" que se reconoce como una nueva forma de comunicación humana, un nuevo salto en el proceso comunicativo.

Es así como queda claro que la evolución de la tecnología siempre ha significado un avance en los procesos de comunicación humana y, por supuesto, ambos elementos relacionados (Tecnología y Comunicación) han soportado uno a uno los escalones de la evolución natural de nuestra especie. Esa búsqueda del hombre por mejorar su forma de vida - proceso comunicativo incluido - es lo que ha empujado la emergencia constante de nuevas y mejores tecnologías. Así mismo, cada avance en el proceso comunicativo, acompañado de evolución tecnológica, permiten que existan hoy definiciones como las de Sociedad de la Información y Sociedad del Conocimiento, ambos referidos a una era mundial donde aparentemente las posibilidades de comunicación humana ya son ilimitadas, donde la transmisión y transferencia de información se desarrolla en cantidades infinitas, desde cualquier rincón del mundo y con una rapidez increíble en otros tiempos.

Sin duda, las capacidades que el hombre posee hoy para comunicarse parecen ser insuperables. No obstante la humanidad sigue creciendo, evolucionando y, mientras el hombre exista, su búsqueda por vivir - y comunicarse - más y mejor no se detendrá. La evolución de la comunicación humana, con ella la del hombre y su tecnología, sigue en marcha. Seguramente, nuevas revoluciones vendrán.

Las tecnologías de información y comunicación: conocimiento científico aplicado a la comunicación humana.

Está dicho que los avances en los modos de comunicación del hombre están sustentados en la evolución de la tecnología. El emprendedor espíritu del ser humano se mantiene en una búsqueda constante de nuevos modos de hacer de la vida del hombre un asunto cada vez más cómodo y agradable.

La tecnología es justamente el medio que ha permitido responder cada vez mejor a las necesidades humanas facilitando y simplificando procesos. "...la tecnología es la que precisamente ayuda al progreso de la humanidad. Gracias a la tecnología avanzamos más y tenemos más tiempo para nosotros mismos.

Cada revolución tecnológica provoca transformaciones fundamentales que conllevan al mejoramiento de la vida de los seres humanos." La computación y la informática son apenas un ejemplo de las capacidades inventivas de la humanidad dirigidas en estos tiempos urbanos a simplificar las actividades del hombre.

Pero ¿De qué se trata la tecnología? Etimológicamente, Tecnología significa "Ley o tratado de la técnica" porque se compone de los términos *techne* (Técnica) y *logos* (Ley o Tratado). Según Mc Anany, (Citado por Canga Larequi, 1988) la Tecnología es: "El resultado de una aplicación racional de principios científicos y de ingeniería a la invención y la manufactura de una herramienta destinada a lograr ciertas tareas específicas."

La Tecnología es pues la técnica que emplea el conocimiento científico para controlar, transformar o crear determinados objetos o procesos. Se refiere a conocimiento científico aplicado con la intención de mejorar rutinas concretas. Ahora bien, la tecnología es entonces un instrumento encaminado a obtener resultados prácticos y concretos en el campo determinado en el cual se aplica. Pablos (2001) afirma que "En todo caso, lo que encontramos es que las tecnologías modernizan el proceso, pero mantienen el producto. Éste es el gran principio de las nuevas tecnologías, entender que sólo son piezas para aligerar un procedimiento, para obtener el mismo resultado con mayores facilidades, tal vez con menor esfuerzo humano..." Por tanto, es prudente destacar que el término "Tecnología" por sí mismo es genérico, responde a todo tipo de actividad, es un vocablo que adquiere sentido real cuando se acompaña

de un término complementario que se refiera con precisión, a la actividad a la cual se aplica el conocimiento científico. En este caso, la tecnología que se aplica para facilitar y mejorar el proceso de información y comunicación humana es entonces la que se conoce como Tecnología de Información y Comunicación (TIC).

Tomando como base el concepto que se asume sobre Tecnologías de Información y Comunicación, éstas pueden entonces referirse incluso a las formas de comunicación más rudimentarias del hombre, porque al fin y al cabo la tecnología - por tratarse de conocimiento específicamente aplicado - no es una concreción estática, sino que por el contrario es cíclica y dinámica: Lo que resulte hoy novedoso y emergente fácilmente puede ser obsoleto mañana. Podría entonces tal definición aplicarse a la escritura, a la imprenta, al teléfono, a la radiocomunicación; en fin, a todo proceso o instrumento que en la historia de la humanidad represente un avance en cuanto a las técnicas de comunicación del hombre.

No obstante, la rapidez y constancia de los cambios en el mundo de hoy, es lo que da forma a la definición de Tecnologías de Información, porque es bien cierto que el término, aunque puede ser aplicable a otros modos remotos de comunicación, es prácticamente moderno y es reconocido a partir de la revolución que se observa en el mundo actual, caracterizada por la informática, la computación y el rebozo de Internet. Es decir, de Tecnologías de Información y Comunicación se habla a partir del instante en que la sociedad mundial comenzó a experimentar cada vez más rápidos y continuos procesos de cambio; cambios sustentados en un constante progreso científico- tecnológico.

En tal sentido, la tecnología de información y comunicación como un estudio sistematizado del conjunto de procedimientos que están al servicio de la información y la comunicación. Pero la concepción de Tecnologías de Información y Comunicación no puede verse de manera aislada porque se trata de una definición que se enmarca dentro de las actividades humanas. Es así como los avances en la tecnología aplicada al proceso comunicativo dependen en cierta medida de los avances tecnológicos que la humanidad logre en otras áreas del conocimiento científico y esta evolución es la que ha permitido que el proceso comunicativo del hombre tenga hoy características casi ilimitadas en cuanto a tiempo y espacio.

Bajo esta perspectiva, la concepción moderna de las tecnologías de información y comunicación comprende entonces aplicaciones, sistemas, herramientas, técnicas y metodologías asociadas a la digitalización de señales analógicas, sonidos, texto e imágenes, manejables en tiempo real. Se relaciona con equipos de computación, software, telecomunicaciones, redes y bases de datos. Porque como ya se ha dicho, la evolución del proceso comunicativo humano está directamente relacionada con la evolución tecnológica de la humanidad. Las Tecnologías de Información y Comunicación se refieren a todos los instrumentos, procesos y soportes que están destinados a optimizar la comunicación humana.

Medios de Comunicación o Tecnología aplicada a la Información y Comunicación Masiva. A partir de las afirmaciones precedentes, se puede entonces incluir a los medios de comunicación (Radio, Prensa, Televisión) dentro de la concepción que se ha logrado construir en relación con las Tecnologías de Información y Comunicación. ¿Acaso no son los medios de comunicación, precisamente, instrumentos que facilitan y mejoran el proceso comunicativo del hombre, al hacer de éste una actividad de alcance masivo?

Cada una de las variantes de los medios de comunicación que se conocen en la actualidad han sido un aporte a la manera como el hombre se comunica con sus semejantes. Inclusive, para la historia de los medios de comunicación también es un punto de inicio la aparición de la imprenta, a partir de la cual surgieron en el mundo los primeros periódicos. Igualmente, la aparición de cada uno de los medios de comunicación masiva que hoy se conocen, significaron en su momento una revolución para la humanidad.

La prensa, la radio, el cine y la televisión son hoy una parte casi esencial de la cotidianidad del hombre moderno. Han sido objeto de estudios numerosos, reciben halagos y oprobios. Pero lo importante a destacar ahora, es que a partir de la definición que se reconoce de Tecnologías de Información y Comunicación, los medios de comunicación son precisamente variadas formas de tales tecnologías, al representar una aplicación de conocimiento destinada a mejorar los procesos comunicativos del hombre.

Por otra parte, la creatividad humana es tan poderosa e infinita que la tecnología no sólo logra responder a la satisfacción de las necesidades del hombre, sino que inclusive ha llegado a empujar a la humanidad a crearse nuevas necesidades. Con la tecnología surgen nuevas formas de comercio y de

trabajo. Las tecnologías de información y comunicación, como creación del hombre, logran superarse y mejorarse a sí mismas. Bajo tales premisas, los medios de comunicación son algo así como un apéndice de las tecnologías de información que responden a nuevas necesidades de comunicación humana, suponen nuevas formas de transmitir y recibir información, permiten nuevas formas de trabajo.

Además, como todos los adelantos tecnológicos que se han dado hasta ahora, son puntos de referencia en la historia de la evolución humana.

El impacto de las nuevas TIC's en los medios de comunicación

Siendo los medios de comunicación un apéndice de las Tecnologías de Información y Comunicación, ciertamente resultan afectados a partir de los cambios constantes y emergentes que se suceden con relación a las TIC's. Inclusive desde la informática, la computación, y con la instauración de Internet, son diversos los aportes que se han hecho a los medios de comunicación, no sólo en cuanto al mejoramiento y optimización de sus particulares procesos de producción, sino en los modos de transmisión de sus mensajes, en la forma como se relacionan con el público y por supuesto, por tratarse también de organizaciones humanas, en su gestión gerencial estratégica, tanto interna como externa.

Los avances de la industria y el comercio también han sido posibles gracias a la evolución tecnológica. El impacto que la revolución tecnológica, signada en estos tiempos por la información, causa en las personas y en las organizaciones es hoy ya bastante evidente como para negar su utilidad. Con las Tecnologías de Información la sociedad mundial experimenta una revolución comercial y económica, porque traen consigo una infraestructura global, accesible y universal: Internet.

Se afirma que las tecnologías de información representan un aporte significativo en los procesos de producción, gestión y gerencia dentro de las organizaciones. Los medios de comunicación social, como factores de producción, no escapan a tales beneficios; pero además, sociólogos y comunicólogos aseguran que esta denominada revolución de la información logra cambios inclusive en las formas de comunicación social, tal como el hombre las conoce.

Ya desde hace un buen tiempo, la tecnología se abrió paso para revolucionar los rudimentarios procesos con los cuales se vio nacer a todos y cada uno de los medios de comunicación. En los periódicos, por ejemplo, hace más de una década que se habla de redacción electrónica. Pablos (2001) asegura que hace tiempo que el periódico es electrónico: "El moderno rotativo diario o semanario -que lo mismo da- es un puro producto electrónico. Periódicos y revistas, como las redacciones de las agencias de prensa, son lugares de trabajo bañados del influjo de la electrónica. De esta forma, electrónica es la moderna redacción de textos y su recepción y transmisión..."

En la Radio y la Televisión han sido valiosos los avances en programas computarizados para la edición de imágenes y sonido, así como la inclusión de sistemas cada día más especializados para lograr transmisiones a distancia en directo. Así, desde siempre la evolución de la tecnología ha sido también importante para mejorar la labor de los medios de comunicación.

En el Cine por su parte, ya se habla de dibujos animados elaborados totalmente a través de programas de computación y los efectos especiales son más accesibles. Además, todos estos avances, aunque resulten costosos al inicio, han logrado en cada medio de comunicación el abaratamiento de los procesos tanto de producción como de transmisión de sus mensajes. En la prensa, la evolución soportada en tecnología es evidente.

Como respaldo a tal afirmación, Canga Larequi (1988) reconoce que "...las denominadas nuevas tecnologías de la comunicación/información inciden en la actualidad de forma determinante sobre la prensa escrita y llegan a condicionar el futuro de este medio." Igualmente, una cronología sobre la evolución tecnológica de la prensa que a su juicio está determinada por tres revoluciones. La primera, a la cual llama "Era Tipográfica" es la que se inicia con los trabajos de Gutenberg. En esta era todo el trabajo de impresión se realizaba a mano, y durante los 400 años que aproximadamente duró esta era el único avance importante fue la invención de la Prensa de Vapor, ideada por el alemán Frederic Koenig en 1814.

La segunda etapa recibe el nombre de "Era Mecánica" que se inicia a partir de la invención de la Linotipia, que permite la mecanización de la composición de textos. La linotipia es un sistema mecánico

que permite la composición de líneas enteras y su invención se adjudica a otro alemán, Ottmar Mergenthaler, quien construyó la primera máquina en 1884.

La tercera revolución tecnológica en la historia evolutiva de la prensa es la que se conoce como la "Era Electrónica" que se inicia en la década de los 60, con la aparición y aplicación de las computadoras en la elaboración del periódico. Para Canga Larequi (1988) este fue el inicio del gran repunte de las nuevas tecnologías en la prensa:

"Y es a partir de los últimos años de la década de los 70 cuando el ordenador se muestra omnipresente en la producción industrial de periódicos. En la actualidad, el ordenador es imprescindible a la hora de realizar un diario. Desde las redacciones electrónicas, pasando por las modernas fotocomponedoras, la realización de planchas para la impresión, la selección de colores y el control de las rotativas (control de papel, la tinta y la calidad de impresión), todo, absolutamente todo el proceso es dirigido por las computadoras. Esto si hacemos referencia exclusivamente a la producción material del diario, pero no hay que olvidar que también las labores de administración, servicios de publicidad y la distribución (listas de quioscos y suscriptores) están bajo el control de sistemas informatizados."

Hoy las nuevas tecnologías de información y comunicación hacen mayores aportes a la prensa, porque además de todos los avances señalados, permiten también la obtención de información de manera más rápida, directa y precisa sobre los acontecimientos. Igualmente, las capacidades de almacenamiento que existen hoy aumentan las posibilidades de archivo y manejo de información a los profesionales de la prensa. Además existen nuevos canales para la obtención de información desde la fuente (el teléfono móvil y el correo electrónico han permitido ganar tiempo en numerosas oportunidades)

Así, no puede negarse que las tecnologías de información y comunicación, en constante progreso, han significado la evolución misma de los medios de comunicación en cuanto a sus procesos. Pero hay más, la era de la computación, la informática e Internet, abre a los medios de comunicación un sinfín de nuevas oportunidades de trabajo, nuevas áreas de acción y nuevos mercados.

En el caso de la radio y la televisión, el impacto no ha sido menor ni diferente. Gracias a las tecnologías de información y comunicación, y respaldados en los avances científicos tecnológicos que se van desarrollando en el mundo, los procesos de producción y transmisión tanto de imágenes y sonidos a grandes masas ha mejorado notablemente. La transmisión satelital por ejemplo, permite hoy que la señal de una radio en Venezuela pueda llegar a otros rincones del mundo en vivo y directo, de manera efectiva. Igualmente, se sabe hoy de transmisiones en microondas, de monitores portátiles de audio y video, de micrófonos inalámbricos, etcétera.

En este sentido, con respecto al impacto de las nuevas TIC's en la radiodifusión, Murelaga (2001) afirma que "Las cadenas de radio, por lo menos, las que tienen una gran difusión comienzan a dar ese salto hacia la modernidad y empiezan aunque por el momento a un ritmo lento a sacrificar métodos analógicos por instrumentos digitales."

Salvo algunas excepciones, las emisoras de radio que se precien de serlo tienen hoy informatizadas sus redacciones, utilizan Internet como fuente directa para la obtención de información (para su difusión y la producción programática) poseen programas y equipos para las transmisiones telefónicas (por conexión fija y móvil) y combinan equipos de grabación que van desde la casetera convencional hasta los modernos mini-discos, el disco compacto y el DVD (Digital Versatile Disk).

Así también manejan en sus estudios, modernos sistemas de grabación, edición y transmisión en equipos computarizados, apoyados en nuevas tecnologías y software.

Algo parecido sucede en la televisión, donde las tecnologías han mejorado los procesos de producción, edición y transmisión de mensajes en video. La evolución tecnológica es lo que ha permitido, por ejemplo, las transmisiones en vivo y directo de canales de televisión desde cualquier lugar exterior que deseen (fuera de sus estudios de transmisión) hacia los receptores en los hogares que reciben su señal. Igualmente han variado los formatos para la grabación, tanto de cámaras como de cintas de video existen hoy una cantidad considerable de versiones.

El último aporte ha sido la cámara digital, mucho más pequeña que las convencionales y con la opción de grabar (guardar) la información audiovisual en formatos digitales (disquete o disco compacto). Así mismo han mejorado notablemente los programas de edición de imágenes.

En síntesis, la informática, la computación y las tecnologías hace tiempo que generan transformaciones positivas en los medios tradicionales. A partir de la incorporación de nuevas tecnologías el trabajo dentro de los medios de comunicación social se ha hecho menos laborioso, más eficaz, óptimo y con estándares de calidad adaptados a la constante evolución humana. El impacto ha sido, hasta ahora, positivo.

La revolución de internet y su impacto en los medios de comunicación

La tercera revolución de la humanidad (Revolución de la Inteligencia) se trata de una nueva era donde la importancia está concentrada en el capital humano, el único capaz de tomar la información que recibe para transformarla en conocimiento y darle aplicación (Inteligencia). Es una nueva etapa para la humanidad que se fundamenta en los grandes avances tecnológicos logrados por el hombre en las últimas décadas, pero sin duda está signada por una invención específica: "No obstante, la gran invención que encaminó la revolución de la inteligencia no es física sino más bien virtual, no tiene que ver con el hardware sino con el software. Esa invención es la World Wide Web (que significa en inglés "telaraña global"), la WWW o simplemente la 'Web'."

Definitivamente el fenómeno que logró revolucionar al mundo y que aún deja mucha tela que cortar, o mucho hilo que tejer, es esa denominada Telaraña Global. Ciertamente, Internet ha cambiado y mejorado diversos procesos, ha logrado unir al mundo en cuanto a su capacidad de conexión y representa sin duda una oportunidad para nuevas creaciones. Al respecto, Bill Gates, asegura que "La nueva tecnología ofrecerá a las personas un nuevo medio de expresarse. La autopista de la información abrirá oportunidades artísticas y científicas jamás soñadas a una nueva generación de genios."

Se reconoce además que Internet ha logrado imponerse con mayor rapidez en comparación con la forma como lo hicieron en su momento la escritura y la imprenta. También, la Web está acompañada de un ritmo de cambios acelerado y, aparentemente, sin interrupciones. De tal modo, que sus alcances son también ilimitados y bajo la sombra de estas afirmaciones parece que, actualmente, quien no se incorpora a la Red navega contra la corriente del éxito.

El fenómeno Internet destaca particularmente porque se trata de un instrumento que facilita a las personas el rápido acceso a cantidades infinitas de información, a un costo relativamente bajo, sobre cualquier índole y proveniente de cualquier rincón del mundo. Será por esta razón entonces que se escucha hablar de una Sociedad de la Información, un conglomerado humano que parece tener ahora toda la información que desee a su alcance. En este sentido, Flores Vivar y Miguel Arruti, (2001) señalan que "En los albores de las nuevas comunicaciones digitales, la sociedad se convierte realmente en una pequeña aldea. El concepto de distancia, de lejanía, no tiene razón de ser en esta nueva sociedad.

El medio Internet nos permite acercarnos en cuestión de nano segundos o micro segundos a sitios y lugares virtuales y recabar información que antes sólo se lograba con gran esfuerzo. Internet crece cada vez más y el mundo analógico se hace cada vez más pequeño, convirtiéndose en una aldea digital, en una sociedad informatizada."

En síntesis, la nueva etapa de la historia humana que se caracteriza por términos como informático, digital, electrónico, virtual, computarizado; tiene como protagonista a la Web: una Red de redes (La mayor red de ordenadores del mundo) a libre disposición que todo individuo que, por supuesto, cuente con los instrumentos mínimos necesarios para estar conectado.

Son las características peculiares de este fenómeno lo que hacen de esta etapa histórica una verdadera revolución. Y aunque, como toda invención, tiene tantos defensores como detractores, ha logrado imponerse inclusive en las tareas más cotidianas. (Son numerosas las personas que utilizan el Correo Electrónico a diario, para comunicarse con familiares y amigos, así como para enviar informaciones sobre negocios). Ahora bien, como la Red es una infraestructura que sin duda ofrece espacio hasta para los más simples recovecos de la vida, los medios de comunicación social no escapan a formar parte de ese ambiente de "infinita globalidad". Inclusive, desde la Sociología y la Comunicología se establecen hace ya un tiempo las relaciones de Internet con los Medios de Comunicación Social.

Para algunos, Internet puede ser, tal vez, un nuevo medio de comunicación, con una capacidad y potencia inigualables; pero para otros, los más cercanos al mundo periodístico, la Web es mucho más que un medio de comunicación, es un gran soporte para los medios masivos tradicionales y ofrece para ellos diversas oportunidades y desafíos.

Internet: el nuevo canal de comunicación ¿un nuevo medio de comunicación de masas?

Técnicamente se define la Internet como una interconexión de redes informáticas que permite una comunicación directa a las computadoras que se encuentran conectadas. Se trata de un conjunto de redes locales conectadas entre sí a través de un ordenador. Visto de tal manera no parece resaltante. Sin embargo, se trata de la mayor red de conexión de ordenadores que se conoce en el mundo y que permite una comunicación (envío y recepción de información) rápida, sin límites de tiempo ni espacio.

Tomando en consideración que se trata de un instrumento que permite el envío y recepción de información, podría decirse con cierta ligereza que la Web no es más que un nuevo medio de comunicación y que su capacidad de conectar a tantos seres humanos a la vez la convierte en un medio de comunicación de masas. "Internet es sin duda un medio de comunicación, pero no es un medio de comunicación de masas tal y como lo entendemos ahora. Lo que diferencia Internet es que es un medio integrador de los otros medios y con capacidad para crear una interacción y una personalización de contenidos desconocida hasta ahora. No es un medio de comunicación de masas porque para ello haría falta una masa de receptores que recibieran el mismo contenido, y eso no funciona así en Internet."

En tal sentido, se entiende que Internet realmente es un medio de comunicación, se trata de un nuevo canal de comunicación, y como lo señala Ferrero Barberá puede tratarse del medio de comunicación más potente que se haya conocido hasta estos días.

La diferencia está a la vista, cuando se habla de Medios de Comunicación de Masas, se hace referencia a instrumentos que permiten la emisión de un mismo mensaje, al mismo tiempo, a una gran cantidad de personas; Internet, por su parte, es mucho más que eso, porque ciertamente un mismo mensaje puede enviarse al mismo tiempo a una gran cantidad de personas, pero no todas las personas sabrán de él al mismo tiempo – si se trata de un email cada quien leerá el mensaje al revisar su Bandeja de Correos – y cada persona tendrá en sus manos la decisión de leerlo o no. Así también, los contenidos de un Sitio Web están al alcance de todos, pero cada individuo puede buscar entre toda la información que se le ofrezca sólo la que le resulte interesante. La gran diferencia de Internet es que si bien es de alcance masivo, (sin duda el medio de mayor alcance masivo en cuanto a espacio territorial) es totalmente personalizado y permite una interacción entre emisores y receptores jamás experimentada anteriormente. Ferrero Barberá afirma en tal sentido que "La mayoría concibe Internet como un metamedio o, mejor, un supramedio.

Es una especie de gran contenedor en el que caben todos los medios que hemos conocido hasta ahora. Internet no sería entonces un medio sino solo el canal: como el aire por el cual circulan todas las ondas."

Por su parte, Pablos, (2001) dice que "Internet, la red de redes, no es un medio de información en el sentido de (mass) media sino un medio de comunicación, en el concepto de vía de comunicación, una red, valga la metáfora, pero sólo como metáfora, de carreteras, calles y autopistas digitales, que llevan a los usuarios (hace que éstos puedan acceder) desde sus monitores de trabajo hasta los bancos de datos abiertos y a la espera de la visita de los cibernautas."

Internet es entonces un nuevo canal de comunicación que resalta, además, porque permite en su particular ambiente la combinación de todos los demás medios. En la Red están la escritura y la fotografía de la prensa, las imágenes en video de la televisión y el sonido de la radio, sumados a la interacción y personalización de mensajes. La Red, más que un medio de comunicación, es un soporte (con enormes capacidades, vale decir) para todos los medios de comunicación que el hombre ha utilizado hasta ahora; sus características permiten la combinación de todo, es a partir de estas aseveraciones que se justifica la denominación de la Web como un supramedio, un metamedio.

CAPÍTULO

3

**HISTORIA DEL
CÓMIC**

3.1 ORIGENES DEL CÓMIC

Algunos críticos mantienen que las vidrieras, el tapiz de Bayeux, e incluso las primitivas pinturas rupestres, los jeroglíficos egipcios, los dibujos de las civilizaciones precolombinas, como el lienzo mexicano de Tlaxcala, y también la columna de Trajano, en Roma, se cuentan entre los antecesores del cómic, pero su historia se relaciona más correctamente con la de la imprenta y la caricatura. Primitivos ejemplos incluyen los grabados en madera alemanes de fines del siglo XV sobre temas religiosos, políticos y morales. Las ilustraciones se hicieron especialmente complicadas con las técnicas de grabado e impresión de letras en toda Europa. En Inglaterra, hacia 1862, Francis Barlow utilizó bocadillos parecidos a banderas o rúbricas en sus hojas de propaganda de El espantoso asunto infernal de los papistas. Más tarde, en 1732, los vicios y los disparates sociales de la época fueron satirizados en Vida de una cortesana, de William Hogarth, la primera de sus ilustraciones morales sobre asuntos modernos, presentados en colecciones de grabados para ser leídos en secuencia como un relato. Su éxito fue una prueba del apetito del público inglés por las narraciones satíricas. La intención moral y el detallado dibujo lineal de Hogarth, sin embargo, en Inglaterra pronto quedaron eclipsados por la moda de las caricaturas sociales y políticas, cuyos rasgos exagerados, líneas simplificadas y humor sobre cuestiones de actualidad se convirtieron en parte integrante del cómic moderno. Otros importantes desarrollos de este periodo fueron el perfeccionamiento de los bocadillos con lenguaje hablado, en especial en los dibujos de James Gillray, y la creación en 1809, por parte de Thomas Rowlandson de la serie de aventuras de un personaje dibujado, El viaje del doctor Syntax, cuyo atractivo popularizó los sombreros, pelucas y casacas de Syntax.

La aparición de los cómics en Europa

En 1827, inspirado por el doctor Syntax, de Rowlandson, que se tradujo al francés, y por los grabados de Hogarth, Rodolphe Töpffer, un profesor de Ginebra, empezó a escribir y dibujar sus propias novelas en imágenes, al principio para sus pupilos y amigos, pero a partir de 1833, animado por las alabanzas de Goethe, las publicó él mismo. Töpffer también fue el primer teórico de los cómics, analizando el nuevo medio de expresión en su Ensayo de fisionomía (1845). Sus álbumes fueron traducidos y plagiados, aunque sólo unos pocos artistas europeos desarrollaron sus innovaciones. Otro pionero fue el joven Gustave Doré, pero abandonó sus notables cómics por la ilustración.

El más destacado heredero de Töpffer fue el alemán Wilhelm Bush. En común con muchos artistas europeos de cómics que trabajaban en las nuevas revistas humorísticas de esta época, Bush no hizo uso de los bordes en las viñetas ni de los bocadillos para el habla, y sus textos, con frecuencia en verso, aparecían impresos debajo de sus dibujos. Su estilo audaz y animado, y sus metáforas visuales, que reflejaban el movimiento y los estados psicológicos, fueron muy imitados. La más celebrada de sus creaciones, el travieso dúo, Max y Moritz, que se inició en 1865, terminó convertido en modelo de varios cómics británicos y estadounidenses.

Busch también influyó en el personaje de cómic británico Ally Sloper, concebido en 1867 para Judy, un rival del Punch, de Charles Ross, ilustrado con el seudónimo de Marie Duval por su esposa francesa Emilie de Tessier, entonces la única artista de cómic femenina de Europa. Ally se hizo tan popular que en 1814 contó con su propia revista. Se denomina Cómic a las tiras cómicas o series de dibujos que narran una historia (aunque sea breve). Existen muchos ejemplos muy famosos, como Batman, Superman, Spiderman, Snoopy, etc.

Las tiras diarias

La explosión de tiras diarias horizontales de cómics se disparó con el éxito Mr A. Mutt, un tipo que apostaba en las carreras de caballos, posteriormente Mutt y Jeff, de Bud Fisher, que se inició en 1907 en las páginas deportivas del diario San Francisco Chronicle. Humorísticas y con asuntos para adultos, las tiras diarias dirigidas a los lectores de periódicos pronto se convirtieron en el vehículo perfecto para el suspense cotidiano, con Wash Tubbs, de Roy Crane, Anita la huerfanita, de Harold Gray, The Thimble Theatre, de E. C. Segar, donde apareció Popeye por primera vez, y muchos más.

En 1916, surge la primera tira diaria en Argentina, El negro Raúl, de Arturo Lanteri, y en 1921, Don Cantarino, en México. Unos años después, también en México, se haría muy famosa la tira cómica

familiar titulada La familia Burrón, mientras que en España gozó de popularidad durante muchos años La familia Ulises, de Marino Benejam.

Más tarde aparecieron personajes no humorísticos, como el detective Dick Tracy, de Chester Gould, y el astronauta Buck Rogers. En busca de mayor realismo en las tiras de aventuras, el estilo caricaturesco dio paso en la década de 1930 al encanto ilustrativo de Flash Gordon, de Alex Raymond, y al claroscuro de Milton Caniff en Terry y los piratas.

Dentro del cómic de mayor calidad artística hay que situar El príncipe Valiente, de Harold Foster, mientras que Blondie —en español Lorenzo Parachos y Pepita—, de Chic Young, o Li'l Abner (Chiquito Abner), de Al Capp, incidían en los aspectos de la vida cotidiana. Durante la década de 1950, las tiras de aventuras serializadas se redujeron o desaparecieron por completo, y las tiras cómicas se convirtieron en chistes, surgiendo un humor ingenioso y afilado, especialmente en la fábula Pogo, de Walt Kelly, los filosóficos Peanuts (Charlie Brown y Snoopy), de Charles Schultz, la contestataria Mafalda, del argentino Quino (Joaquín Salvador Lavado), las viñetas de Jules Feiffer, y Doonesbury, de Garry Trudeau. A pesar de las reducciones en tamaño, número y calidad, las actuales tiras diarias todavía cuentan con muchos seguidores.

Las revistas de cómics

En contra de la creencia general, no fueron los estadounidenses, sino los japoneses quienes publicaron las primeras revistas de cómics baratas y producidas masivamente en la década de 1920. Impresas por lo general en color y distribuidas cada mes, recurrían en principio a material estadounidense, pero ya en la década de 1930 empiezan a incluir material original y de mérito artístico. El formato tuvo tanto éxito en Japón que dio origen a la aparición de librerías especializadas exclusivamente en cómics, conocidos por manga, que continúan disfrutando, y ya a escala global, de una gran aceptación. La primera revista estadounidense de cómics apareció en 1933, regalada por un producto comercial con fines de promoción. Al año siguiente se publicó la primera revista de cómics comercial, Famous Funnies 1, que incluía reimpressiones de tiras cómicas.

Según aparecían más revistas de cómics, los editores no contaban con suficientes tiras para reimprimir y se vieron en la necesidad de producir material nuevo y barato, encargado por lo general a dibujantes muy jóvenes. Después de cinco años de rechazos, dos jóvenes de Cleveland, el guionista Jerry Siegel y el artista Joe Shuster, consiguen vender su héroe, Superman, a las páginas de Action Comics, en las que se publica por primera vez en 1938, convirtiéndose en un éxito inmediato. Este éxito de Superman hizo que surgieran numerosísimos imitadores.

Cuando Estados Unidos empezó a participar en la II Guerra Mundial, la legión de superhéroes se había virtualmente apoderado de los cómics. Muchos no merecían la pena, pero unos cuantos lograron sobrevivir, como Batman, de Bob Kane y Bill Finger, seguido por La antorcha humana, Sub-Mariner, The Flash, Capitán América, que constituyeron todo un ejército propagandístico de personajes con superpoderes que luchaban contra Alemania y Japón. En 1943, un artículo de la revista Newsweek calculaba que entre niños y adultos se leían 25 millones de revistas de cómics mensualmente. Hacia 1950, la cifra se había doblado a 50 millones, alcanzando la cima en 1954 cuando se publicaban 150 millones al mes.

Durante la guerra, en Alemania no hubo cómics porque Hitler los despreciaba, pero los italianos lanzaron a Romano el Legionario y, sobre todo, a Dick Fulmine, que fue muy popular en los países de habla española con el nombre de Juan Centella. Por su parte en Japón, contaban, entre otros muchos, con Norakuro.

Corto Maltés en Siberia El aventurero Corto Maltés, personaje principal de los cómics del dibujante italiano Hugo Pratt, recorrió el mundo a comienzos de la I Guerra Mundial. El misterio, la nostalgia y el exotismo son los principales ingredientes de esta ambiciosa saga de éxito

La guerra tuvo eco, también, en naciones no directamente beligerantes como España y Argentina. Los "superhéroes" declinaron con el final de la guerra y ocuparon su lugar otros géneros, desde animales basados en dibujos animados, a historias del Oeste, la jungla, crímenes, romances y terror.

Destacan en esta época los detectives Rick Kirby y Steve Canyon, creados respectivamente por Alex Raymond y Milton Caniff, dos de los maestros indiscutibles del género.

A algunos psicólogos, padres y educadores les preocupaba que las revistas de cómics, en especial las de crímenes y terror, influyeran en la delincuencia juvenil, y ante sus exigencias los propios editores impusieron férreos controles. Muchas de las empresas, debido a ellos, tuvieron que cerrar. Aunque limitados por los códigos de censura y la competencia de la televisión, algunos editores consiguieron revivir en la década de 1960.

Un caso destacado fue el de Marvel Comics, con el guionista Stan Lee, y los dibujantes Jack Kirby y Steve Ditkon, que concibieron un universo interconectado de héroes trágicos como Los cuatro fantásticos, Spiderman, Doctor Extraño y Silver Surfer —en español Estela plateada— cuyos poderes sólo les creaban problemas. A partir de entonces, el género de los superhéroes ha dominado la industria del cómic y el estilo impulsado por Marvel se ha impuesto.

Durante estos años también florecieron los coleccionistas que se organizaron y publicaron revistas, o "fanzines", celebraron convenciones, establecieron premios y contribuyeron a que se abrieran tiendas especializadas que en la actualidad son las que realizan el mayor número de ventas. También la contracultura publicó cómics para adultos, conocidos por comix, o underground comics, que no sólo liberaron al medio rompiendo muchos tabúes, sino que desarrollaron unos estilos muy originales, como ocurrió con Robert Crumb, y sus famosas creaciones Fritz el gato y Mr Natural, o Gilbert Sheldon y sus Freak Brothers.

Los cómics dominicales estadounidenses

Hacia 1890, los semanarios estadounidenses de humor y dibujos humorísticos como Puck, Judge y Life, sufrían gran competencia debido a las revistas de las grandes ciudades. Los dibujantes más importantes de estas revistas fueron contratados por los nuevos suplementos dominicales en color. Especialmente el World, de Joseph Pulitzer, y el Journal, de William Randolph Hearst, publicados en Nueva York, empeñados en una feroz guerra de circulación en la que las nuevas secciones de cómics demostraron ser unas armas importantes y rentables.

En 1895, Richard Felton Outcault, publica en el diario World una historieta que cubre tres cuartos de página. Su protagonista es un joven chino bajo y vivaracho, de nombre The yellow kid (El niño amarillo). Va a dar su nombre a la prensa de Hearst, "la prensa amarilla", y revolucionará el arte aún incipiente, pues es el primer personaje comercial que habla utilizando globos y que, en ocasiones, llega a dar a conocer sus monólogos internos por medio de textos impresos en su propia camisola.

Posteriormente Hearst encargó a Rudolph Dirks, de origen alemán, la creación de una versión de Max y Moritz, de Busch, titulada The Katzenjammer Kids —conocidos en español como Los gemelos y el capitán, Los dos pilluelos y Tin y Ton y el capitán Corretón—, en 1897. Siguió un periodo de experimentación sin precedentes en tiras cómicas dominicales como Happy Hooligan, de Frederick Burr Oppers, Buster Brown, de Outcault, y sobre todo Little Nemo en el País de los sueños, de Winsor McCay, alcanzando alturas sublimes en Krazy Kat (El gato loco), de George Herriman.

Estados Unidos ofreció con el cambio de siglo el medio adecuado para que los cómics se desarrollaran como un fenómeno artístico y comercial. La creciente población, incrementada por muchos europeos inmigrantes, adoptó los cómics como una diversión barata, como un espejo de su vida, y hasta como un modo de aprendizaje del inglés para adultos y niños. Los periódicos proliferaban y sus editores estaban dispuestos a invertir en talentos creativos y tecnología de impresión para incrementar sus lectores. Las tiras cómicas, los cómics, proporcionaban ingresos extra al ser vendidas a otros periódicos por medio de cadenas de prensa, y también como juguetes y dibujos animados, y para programas de radio. Finalmente a los dibujantes con talento se les concedió plena libertad para realizar páginas enteras a todo color.

Gracias a la proliferación de guionistas (especialmente británicos) en los años 80, el cómic americano sufrió unos cambios en dirección a una madurez que, esperamos, sigan a partir de ahora. Ya hace años del nacimiento de Vértigo, y con eso ya se habla de la creación del comic adulto.

Es incorrecto utilizar esa fecha, el comic adulto (me refiero al comic americano, ya que el comic europeo siempre fue enfocado a un publico mas adulto, ya por ser mas capaz de pagar sus precios, o por su capacidad de recepción de historias mas complicadas, o adultas, como se quiera decir) no nació con Vértigo, pero si se mantuvo limitado antes de la creación de este sello. Repasemos algunos datos para cerciorarnos.

Antes de la creación de Vértigo, factores que actualmente se consideran adultos, como el sexo, la violencia, la política (lo digo en serio, la política es un tema que nunca se tocaba, al menos como un tema principal), aparecían en los cómic. Todo el mundo recuerda la aparición de Lobezno, un héroe que era capaz de matar sin pensárselo, o el Capitán América, el eterno símbolo de la nación americana, presentándose a unas elecciones, o como se veía una relación dudosa entre un miembro de Alpha y su "amigo". Estos temas ya se tocaban antes de Vértigo, pero se ocultaban, o se mantenían como algo ambiental, como refuerzo de la historia principal.

Vértigo solo hizo un paso, centrarse en esas historias, olvidarse de otros temas mas comunes y ver que el público que antes leía al héroe de turno dando mamporros ahora quería ver algo más crudo, quizás menos real que lo que veía cada día en la calle o en las noticias, pero algo que pudiera entender, algo que fuera a durarle media hora de grato entretenimiento, o lo que es lo mismo, algo que le dijera que la realidad no es bonita, pero que no tiene que ser así, que todo cambia.

Después del apogeo de la historieta en la Argentina en las dos décadas anteriores y del "boom" de los últimos cuatro o cinco años, los '60 marcan, indudablemente, su primer síntoma de decadencia. No solamente fracasan económicamente revistas hechas "a pulmón" como las de Oesterheld (Hora cero mensual, la última en sucumbir, cierra definitivamente sus puertas en 1963, con su N° 77 "Extra", mientras que la Hora Cero semanal ya había desaparecido en 1959), sino también los verdaderos emporios económicos como los que sustentaban revistas del tipo de Misterix o Rico Tipo. Entre otras cosas, esto se debe a la llegada en forma masiva a la Argentina de las revistas mexicanas (Editorial Novaro a la cabeza) a precios muy bajos y con una mejor calidad de impresión, con las que el mercado nacional no puede competir.

Otro de los factores desencadenantes de esta crisis (y esta vez a nivel mundial) es la creación de la televisión, que a principios de los '60, en Argentina, ya estaba instalada en casi todos los hogares y era "la moda avasallante, que no dejaba tiempo para nada más y, como si fuera poco, era gratis.

La única editorial que subsiste a todos estos avatares es Columba, que mantiene sus publicaciones tradicionales con gran sacrificio y a costa de bajar su calidad de edición, además del importante hecho de no adquirir las técnicas modernas de las revistas llegadas de afuera, por razones obvias de mantenimiento de precios de tapa. El "truco" al que apela la editorial es el de reducir la periodicidad de su publicaciones, cediendo su paso las semanales a las quincenales o mensuales, y reemplazando las historietas continuadas por las aventuras "completas", sin el clásico "continuará" que obligaba a comprar el número siguiente. Un tercer factor de decadencia, pero esta vez en cuanto a calidad artística, es la partida a Europa de los mejores dibujantes argentinos y de los que habían llegado de Italia la década anterior, convocados por editoriales italianas, francesas e inglesas, con mayores oportunidades y mucho mejor pago. Y otros dibujantes pasan al campo publicitario.

A diferencia del resto del mundo, donde el género entra también en una relativa crisis económica pero, por el contrario, empieza a revalorizarse y a ser tenido en cuenta por los círculos literarios e intelectuales, en Argentina, país que ha estado en la vanguardia, que ha hecho escuela, continúa la desvalorización y desprestigio de la historieta por parte de los demás sectores de la cultura, proceso que se ha mantenido hasta nuestros días. Esta "pseudointelectualidad", sobre todo la relacionada con la literatura, considera el género "bastardo", "infantil" (lo que revela un profundo desconocimiento del mismo) y "marginal", indigno siquiera de ser tenido en cuenta. Los pocos escritores que se acercan a la historieta, y no por gusto sino por razones de dinero (como Conrado Nalé Roxlo, Roger Plá, Vicente Barbieri) se ocultan detrás de seudónimos que tratan por todos los medios de mantener en secreto.

Dentro de este proceso de decadencia, ocurren algunos hechos fundamentales en el país en el ámbito de la historieta. En 1962, para la segunda época de Misterix, Oesterheld crea junto con Alberto Breccia el primer gran éxito de la famosa "dupla", otra de las obras maestras del cómic nacional: "Mort Cinder", en la que, puede asegurarse, se desarrollaron los climas más dramáticos presentados hasta entonces en la historieta mundial.

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

En 1964, Quino presenta las ocho tiras que tiene dibujadas para el suplemento de humor de la revista Leoplán, que le publica sólo tres, en las que Mafalda no aparece. Poco después el jefe de redacción de Primera Plana le pide a Quino una historieta diferente. Saca del cajón sus viejas tiras y dibuja unas cuantas nuevas, donde el nene desaparece y el protagonista queda a cargo de la hermanita.

El 29 de septiembre de 1964 se publica la primera de ellas. "Mafalda" acaba de nacer. Continúan publicándose dos tiras por semana, pero a principios de 1965, por diferencias de criterio, Quino se enoja con la gente de Primera Plana y se lleva a Mafalda, que diez días después reaparece, pero esta vez en El Mundo, uno de los diarios con mayor circulación nacional. Mafalda comienza a hacerse famosa, al igual que otros personajes como "Felipe", "Manolito", "Susanita" y "Miguelito".

En 1966 Mafalda ya edita en varios periódicos del interior, y, para Navidad, aparece el primer libro de recopilaciones de las tiras, que se agota en dos días; Mafalda ya es un "boom".

En diciembre de 1967 cierra el diario El Mundo y Mafalda deja de aparecer, justo cuando está por nacer su hermanito. Todo el país se lamenta, más que por el cierre del diario, por la "desaparición" de Mafalda, que en 1968, seis meses después, reaparece en Siete Días, uno de los semanarios más prestigiosos del país, con su hermanito, "Guille", ya nacido. Y en el año 1968 Mafalda ya es internacional.

En el año 1962, se produce la aparición, en un comercial de lanas San Andrés, de dos personajes fundamentales para los chicos, desde ese momento hasta hoy: "Anteojito" y "Antifaz", que tendrán poco después cada uno su propia revista y revolucionarán de la mano de su creador, Manuel García Ferré, la historieta infantil: el dibujo animado, los programas televisivos para chicos y los métodos educativos de la Argentina. En 1964 llega un intento fallido, por parte de la Editorial Dayca, de probar con el género de Superhéroes creados íntegramente en la Argentina: "Futureman" y "Bird-man", que tuvieron un fracaso total (a pesar de que los guiones del segundo estaban a cargo de Oesterheld). Y ese mismo año se funda en Francia la "Sociedad de Estudios e Investigaciones de Literaturas Dibujadas".

Antes, en 1962, se produce la vuelta definitiva a Italia de Hugo Pratt, que creará poco después, en 1967, el personaje que lo hizo inmortal "Corto Maltés". En 1963 muere en Buenos Aires, a los 38 años, el genial Calé, sin llegar a ver terminado el corto con sus dibujos. En 1965 se celebra en Bordighera (Italia) el "Primer Congreso Internacional de Historieta". Un año después también en Italia, se lleva a cabo el primero de los hoy célebres "Congresos Internacionales de Lucca" (que desde hace un par de años se hacen en Roma) y se otorga por primera vez el famoso premio Yellow kid a la producción de cómic.

En 1966 se produce el debut de la primera "imitación" de Mafalda: la tira "Perro Mundo", de José Miguel Heredia, protagonizada por una sociedad canina que reflexiona sobre los problemas de actualidad en el estilo de Mafalda y sus amigos. Ese año comienza a publicar en Argentina uno de los más prolíficos guionistas de historieta del mundo, Robin Wood, nacido en Paraguay pero formado en nuestro país. Debutó con "Nippur de Lagash", con dibujos de Olivera, donde comenzó toda una serie de historietas ambientadas en un pasado remoto. Robin Wood fue el autor, también, de "Helena", "Mi novia y yo" (con dibujos de Carlos Vogt), "Dago" (con Salinas), etc. También en 1966 se publican, en París-Match (Francia), los chistes sin palabras del humorista argentino Mordillo.

En 1966, además, aparece, primero en televisión (Canal 13) y después en la revista Antifaz, el que será el clásico del dibujo animado argentino: "Hijitus", del maestro Manuel García Ferré. En 1967, desde Buenos Aires, José Luis Salinas dibuja para el mundo los últimos centenares de tiras del ya mítico "Cisco Kid", que la King Features interrumpirá al año siguiente, después de casi dos décadas de éxito.

En 1967, en el Museo de Louvre de París se realiza la "Primera Exposición de la Historieta" ya que cuando los bohemios franceses descubren que las "bandes dessinées" están emparentadas con el "pop-art", le abren puertas que hasta entonces habían permanecido cerradas. En 1968 se produce la aparición de otro de los futuros genios: Fontanarrosa, con sus primeros trabajos en Boom, una revista de su Rosario natal.

Un hecho fundamental de 1968 fue la celebración de la "Primera Bienal Internacional de la Historieta", en el instituto Di Tella (Bs. As.), en la que estuvieron presentes algunos de los más importantes creadores a nivel internacional. La Argentina es también una de las pioneras en este tema.

Y también en ese mismo año (1968) se produce el estreno de la revista propia del padrino de Patoruzú, Isidoro Cañones, "Locuras de Isidoro", donde reaparecerán los personajes secundarios típicos de la vida del play boy que ya había creado Dante Quintero (su tío, el Coronel Urbano Cañones, su mayordomo "Manuel") y un nuevo personaje que se volverá tan famoso como el protagonista: su amiga y compañera de juergas: "Cachorra". En 1968, el Instituto Di Tella de Buenos Aires organiza la Bienal a la que hicimos referencia que, por su magnitud, y sobre todo por la presencia de los "grandes", no sólo de la Argentina sino también de todas partes del mundo, atrae la atención de la gente del arte, la filosofía, la literatura, la semiótica, aunque no modifica sustancialmente su postura ante la historieta.

A pesar de que la muestra no obtuvo en la práctica los logros que esperaban sus organizadores (servir de base para la fundación de un museo, hemeroteca y filmoteca de la historieta, para la organización de muestras personales, etc.) demostró que existían en nuestro país artistas de nivel internacional e hizo que los mismos fueran conocidos en círculos ajenos a la historieta.

Además, una de sus consecuencias fue la aparición de la revista LD (siglas de "Literatura Dibujada", fundada por Oscar Masotta, que comienza a aparecer en noviembre de 1968 y que, aunque dura sólo tres números (hasta enero de 1969) se constituye en la primera revista que, además de publicar historietas, realiza ensayos, comentarios, homenajes y crítica del género.

Entre otras de las tiras aparecidas en esta década, podemos citar a "Sónoman" (en 1966), de Oswal; a "Che" (en 1968), de Oesterheld y Alberto y Enrique Breccia (que fue editada en su momento en forma casi clandestina, y por eso fue casi inhallable hasta su reedición en libro, tres décadas después), y nuevamente a "El Huinca" (en 1969), de Leyes y Rapela (con la intención de crear una epopeya nacional con la imagen idealizada del gaucho). En esta década, y cerradas muchas revistas, pero con el prestigio remanente de la Edad de Oro, muchos dibujantes se dedicaron a la docencia.

En cuanto a lo político, el gobierno militar comienza a hacer sentir su censura en la historieta y en el humor gráfico. En 1966 clausura Tía Vicenta porque hace chistes con los bigotes de Onganía y, algo mucho menos cómico, comienza a desconfiar de los guiones "fantasiosos" de Oesterheld y a recibir el mensaje subliminal que el guionista desarrolla en sus escritos. En 1969, para la revista Gente, Oesterheld "aggiorna" el guión de "El Eternauta", que esta vez dibuja Alberto Breccia, y que no llega nunca a terminar de publicarse (la serie culminó abruptamente), porque los ataques a la política son mucho menos sutiles y mucho más directos que en su versión original, y por la incomprensión que generó en los lectores, algunos de ellos nostálgicos de la primera versión.

Desde los comienzos de estos convulsionados '60, la historieta argentina empieza a asumir el rol que hasta el momento, había sido privativo de la literatura tradicional: ser testigo de su tiempo. También, en este último año de la década se produce un hecho que entristece a todo el ámbito historietístico nacional: muere Divito, uno de los padres del género.

3.2 LOS NOMBRES DE LA HISTORIETA

El nombre historieta se aplica en Argentina, Cuba, España, México, Venezuela o Perú, aunque en castellano existen otras formas locales de denominarla: tebeo (España), monitos (México y Chile), muñequitos (Cuba), comiquitas (Venezuela), etcétera. La palabra historieta recibe diferentes nombre en otros idiomas: comics (inglés), bande dessinée (francés) fumetto (italiano), história em quadrinhos (portugués de Brasil), lianhuanhua (chino), manhua (cantonés de Hong-Kong) manhwa (Corea) y manga (Japón)

También aparece desde el movimiento contracultural el término comic (o cómic en castellano), primero en inglés y pasando después a otras lenguas, que suele utilizarse para obras y publicaciones de temática o estilo «underground». La historieta está envuelta en una discusión terminológica constante sobre el nombre que mejor la puede definir. En inglés además de comics se usa funnies para las tiras de prensa y cartoon para la caricatura. Este último nombre proviene del italiano cartone que significa obviamente cartón, aunque en Italia el cómic se denomina fumetto/i en referencia al nombre del globo o bocadillo.

Obviamente, los cómics no tiene porque ser cómicos y, por este motivo, los franceses usan el término Bande Dessinée (tira dibujada) o B.D. que en realidad es una adaptación de 1962 del inglés Comic strip (en castellano tira cómica). El portugués tradujo el nombre francés para usar Banda Desenhada, mientras que en Brasil le denominan História em quadrinhos (historia en cuadraditos).

Este es, desde el punto de vista semántico, el mejor término junto con el chino Lianhuanhua (imágenes encadenadas), ya amplian la referencia de la tira a la página o al simple procedimiento sintáctico de la historieta.

En relación a otros nombres asiáticos, aunque otra escuela optó por denominarlo Gekiga (imágenes dramáticas), el término Manga (imágenes grotescas) se ha impuesto en Japón a partir de Osamu Tezuka que lo tomó a su vez de Hokusai. El coreano Manhwa y el cantonés de Hong-Kong Manhua derivan de éste. En Japón se denomina al cómic estadounidense komikkusu (コミックス).

En cuanto al castellano, el diminutivo de origen catalán historieta es el más utilizado. Art Spiegelman ha señalado un uso semántico medieval de historia que significaba hilera de imágenes en un edificio. En cualquier caso historieta proviene de latín historia y este a la vez del griego cuya raíz es histor que significa juez. Hacia los años 1970, se empezó a imponer en el mundo castellanoparlante el término de origen anglosajón cómic, aceptado también en castellano.

Algunos mantienen que el origen de la historieta se remonta a la antigüedad. Podríamos decir que las pinturas rupestres, pintadas en las grutas como la de Lascaux en Francia o aquellas que encontramos en Italia, Argelia o China pueden ser consideradas como historietas, ya que relatan historias mediante imágenes. Los frescos y relieves egipcios, griegos, romanos y aztecas también se ajustan a esta definición. De esta manera, los jeroglíficos egipcios y la columna Trajana se contarían entre los antecesores de la historieta.

En la Edad Media Europea, la historieta en soportes como las vidrieras y los tapices sería mejorada en los manuscritos iluminados que pueden considerarse como los primeros libros de historieta. Las Cantigas de Santa María realizadas probablemente entre 1260 e 1270 por el taller de Alfonso X “el Sabio”, son consideradas como el manuscrito medieval más próximo a un cómic actual. Junto con la Biblia Maciejowski (norte de Francia, c. 1250) las Cantigas de Santa María, escritas en gallego, son la primera historieta con el texto al pie que posee viñetas, tiras y más de una página. A esto se le añade el sentido de lectura occidental y el formato de novela gráfica.

Sin embargo, otros estudios consideran a la historieta como un producto cultural de la modernidad industrial y política occidental que surgió en paralelo a la evolución de la prensa, primer medio de comunicación de masas. De este modo, una historieta sólo lo sería en tanto que reproducida por medios mecánicos y difundida masivamente, relacionando su origen con el de la caricatura y la imprenta.

A pesar de que Gutenberg había introducido ya en 1446 la imprenta en Occidente, la reproducción masiva del dibujo no fue posible hasta 1789, año en el que se descubrió la litografía. A diferencia de otras técnicas como el grabado, la litografía permitía técnicamente la impresión directa sobre la página sin ningún proceso humano intermedio, gracias a planchas resistentes a múltiples prensados.

Con el antecedente de los “ciclos morales” del caricaturista inglés William Hogarth que desarrollaban la carrera de un personaje en una decena de grabados; el franco-suizo Rodolphe Töpffer es considerado el fundador de la historieta moderna a partir de su Histoire de M. Jabot publicada en 1833, a la que seguirían otros seis álbumes. Su Ensayo sobre Fisionomía de 1845 es considerado como el primer texto sobre teoría de la historieta.

A pesar de esta tradición de historietas en forma de libro, el modelo de desarrollo de la historieta en Europa serían las revistas gráficas semanales o mensuales. Así en noviembre de 1830 la revista *Le Caricature* inauguraría la tradición contemporánea de la caricatura política lanzando una campaña contra Luis Felipe “el rey burgués” por medio de imágenes satíricas de nombres de la talla de Daumier o Gustave Doré. El testigo de *Le Caricature* sería recogido por *Le Charivari* que expurgó la crítica política en favor del molde de simple revista de humor. Inspirada en *Le Charivari*, la británica *Punch Magazine* (1841) fue el motor de la expansión mundial de la historieta. De periodicidad mensual, *Punch* se dirigiría a un nuevo sector aupado también por la revolución social e industrial: la infancia. A la novedad del proyecto de *Punch* se uniría una indiscutible calidad de la mano de ilustradores como John Tenniel, conocido por su trabajo en Alicia de Lewis Carroll.

El modelo de *Punch* fue imitado a lo largo del mundo. En Alemania daría lugar a *Fliegende Blätter* (1848) en el que debutaría el excepcional Wilhelm Busch autor de una de las historietas más avanzadas de su tiempo, *Max und Moritz* (1865). En Japón *Japan Punch* (1862). Y lo, que es más importante, en Estados Unidos inspiraría los magazines *Puck* (1871), *Life* y *Judge*, verdadero campo de pruebas del cómic de prensa en los que comenzaron, entre otros, Richard Fenton Outcault y George Herriman.

Un grupo de expertos reunidos para la ocasión en Salón de Lucca (Italia) determinaron como fecha del nacimiento del cómic el 16 de febrero de 1896, día de publicación de la tira de prensa *The Yellow Kid and his new Phonograph* de Richard Fenton Outcault en el *New York Journal*.

Esta tira fue la primera en combinar la organización de su discurso en secuencia de imágenes y la integración de la palabra mediante globos o bocadillos. William Randolph Hearst reivindicó para sí mismo la sugerencia de tal sistema a Outcault, extremo sin confirmar. Coincidentalmente, ese mismo año la revista inglesa *Comic cuts* estableció el nombre por el cual hoy es conocida mundialmente la historieta.

El uso de globos para texto no se introduciría en el arte secuencial europeo hasta 1908 con *Les pieds nickelés* de Forton y no se generalizaría hasta después de la Primera Guerra Mundial con *Zig et Puce* (1925) de Alain Saint Ogan. Hasta entonces los cómics europeos colocaban los textos al pie de la viñeta.

En las primeras décadas del siglo XX el principal centro mundial de producción e innovación en el campo de los cómics fueron los Estados Unidos. En la época dorada de la prensa americana, los dos principales editores del país, William Randolph Hearst y su rival Joseph Pulitzer, decidieron usar la historieta como una manera de vender sus periódicos a una población emigrante que no entendía muy bien el inglés pero sí podía “ver” los tebeos.

Inicialmente los funnies, como es conocido el cómic de prensa estadounidense, comenzaron como pequeños gags episódicos de una viñeta y mantuvieron su carácter auto-conclusivo aún cuando se fragmentaron en tiras tras *The Yellow Kid*. El personaje o protagonistas que normalmente daban título a la serie también le darían continuidad. Esta importancia de los personajes hizo que los editores intentaran robárselos unos a otros hasta que los tribunales arbitraron una solución que obligaba a una serie y a sus personajes a cambiar de título si cambiaban de periódico. En 1914 William Randolph Hearst fundó el primera syndicate: el *Kings Feature Syndicate*, al que pronto copiarían sus rivales con el *United Features Syndicate* y otros.

El syndicate es una agencia para la distribución de las tiras entre los periódicos de un mismo editor y para su publicación en periódicos extranjeros. En una frase: los syndicates son las editoriales de los cómics de prensa.

Además de la ya mencionada *The Yellow Kid* (1894) de Outcault, las series germinales de la historieta de prensa estadounidense fueron *Little Jimmy* (1904) de James Swinnerton, sobre un niño que siempre pierde sus encargos tras haber sido enviado a la tienda, y *Katzenjamer Kids* (1912) de Rudolph Dirks cuya pareja protagonista son un par de pícaros, rubio y moreno, inspirados en *Max y Moritz* de Wilhelm Busch.

A partir de *The Yellow Kid* todos los recursos técnicos de impresión de los diarios se optimizan para obtención de la mayor exuberancia en sus populares páginas de historieta. Al formato sábana de los diarios americanos, que permitía historietas de una o media página, se incorpora el color.

El cenit se alcanza poco después con los suplementos dominicales de “sólo” historietas, cambiando su pauta periódica. Esto permitió el surgimiento de series arriesgadas que exploraban las posibilidades cromáticas, rítmicas y esquemáticas de la página y que hoy figuran como los mejores clásicos del cómic de prensa. Estas son *Little Nemo in Slumberland* (1905) de Winsor McCay y *Krazy Kat* (1907) de George Herriman.

Probablemente el más importante de los dos fue Winsor McCay que estableció, anticipándose al cine, el moderno lenguaje visual de planos y raccords, además de destacar como notable pionero de los dibujos animados. Tan sólo cinco años después de *La interpretación de los sueños* de Freud, su emblemática serie *Little Nemo* relata el mundo onírico de un niño e incorpora al cómic la estética modernista del Art déco. *Little Nemo* llevó la imaginación gráfica y narrativa de McCay al límite con metamorfosis, cambios de tamaño y estado del personaje que, en cierto modo, prefigurarían el surrealismo.

Por su parte, *Krazy Kat* de George Herriman repite una trama constantemente: *Krazy Kat*, enamorado/a del ratón Ignatz, es constantemente rechazado/a por este mediante adoquinazos que el/ella interpreta como signos de amor y que un perro comisario, enamorado de *Krazy Kat*, aprovecha para encerrar a Ignatz en la cárcel.

Por su inversión sistemática del orden lógico y racional de los acontecimientos; su gusto por la sonoridad, imprecisión y mestizaje del lenguaje oral popular y, en suma, su carácter absurdo, primitivo e infantil; el dadaísmo, que por entonces estudiaba la cultura popular americana bajo la óptica de folclore contemporáneo, sacralizó a *Krazy Kat* como “puro humor dadá americano”.

Otras series vanguardistas que vale la pena mencionar son *The Upside Downs* (1903) de Gustave Veerbeek, organizada en páginas que componían la historia primero del derecho para continuarse del revés al invertir la página, y *Kinder Kids* y *Wee Willis Winkies World* (1906) del pintor, miembro fundador y profesor de la Escuela de la Bauhaus Lyonel Feininger en las que inauguraría el uso no-naturalista del color e incorporaría al cómic la antropomorfización de los personajes no humanos.

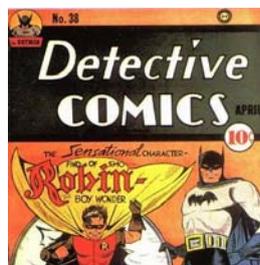
No obstante, las tiras más populares de la época tenían un registro temático restringido. Oscilaban entre el humor físico del slapstick y el tratamiento de los problemas de adaptación a la modernidad y liberalidad de costumbres por un grupo de personajes. El grupo podía ser una familia o una pareja, siempre polarizada entre un padre y sus hijos o esposa o entre dos compañeros de diferente carácter. Los ejemplos más famosos fueron *Mutt and Jeff* de Bud Fischer (1907), que inició la serie diaria, *Polly and her pals* (1912) de Cliff Sterret, *Bringing up father* (1913) de George McManus, *Gasoline Alley* (1918) de Frank King, *Little Orphan Annie* (1924) de Harold Gray, *The Bungle Family* (1924) de H. J. Tuthill y *Blondie* (1930) de Chic Young.

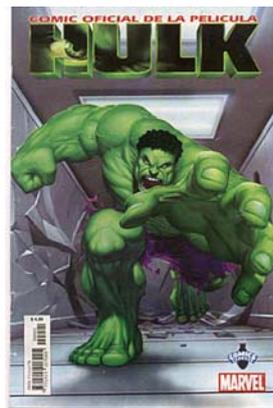
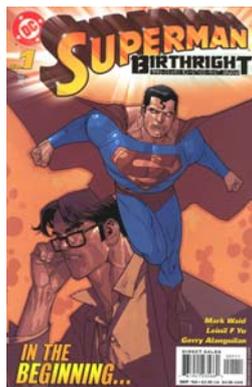
Las tiras de prensa consiguieron un público afín y desde tan temprano como marzo de 1897, otra vez de la mano de Hearst, se recopilaron. Entre 1900 y 1909 aparecieron al menos 70 recopilaciones de tiras de las series más populares.

De este modo el capital de la modernidad sirvió para que, en un periodo de gracia del que normalmente gozan en un primer momento todas las nuevas artes, los empresarios mantuvieran una actitud filantrópica que dejó como legado a las generaciones venideras estas obras maestras.

La experiencia moderna se truncaría con la depresión de 1929 que empujaría a una renovación del cómic de prensa. Se acabaron el comentario sociológico, ahora peligroso, y los excesos artísticos, ahora demasiado caros, en favor del puro entretenimiento. A pesar de la existencia de notables series de comedia como *Thimble theater* (1919) en la que Segar crearía a *Popeye*, o *Li'l Abner* (1934) de Al Capp, los siguientes años estarían marcados por las tiras de aventuras. Tras el éxito comercial de *Wash Tubbs* (1924) de Roy Crane, que introdujo el plano general, *Tim Tyler's Luck* (1928) de Lyman Young, *Buck Rogers* (1929) de Dick Calkins, *Dick Tracy* (1931) de Chester Gould y *Brick Bradford* (1933) de William Ritt y Clarence Gritt; este género se apuntalaría en 1934.

EVOLUCIÓN DEL CÓMIC ESTADOUNIDENSE 1939-2006





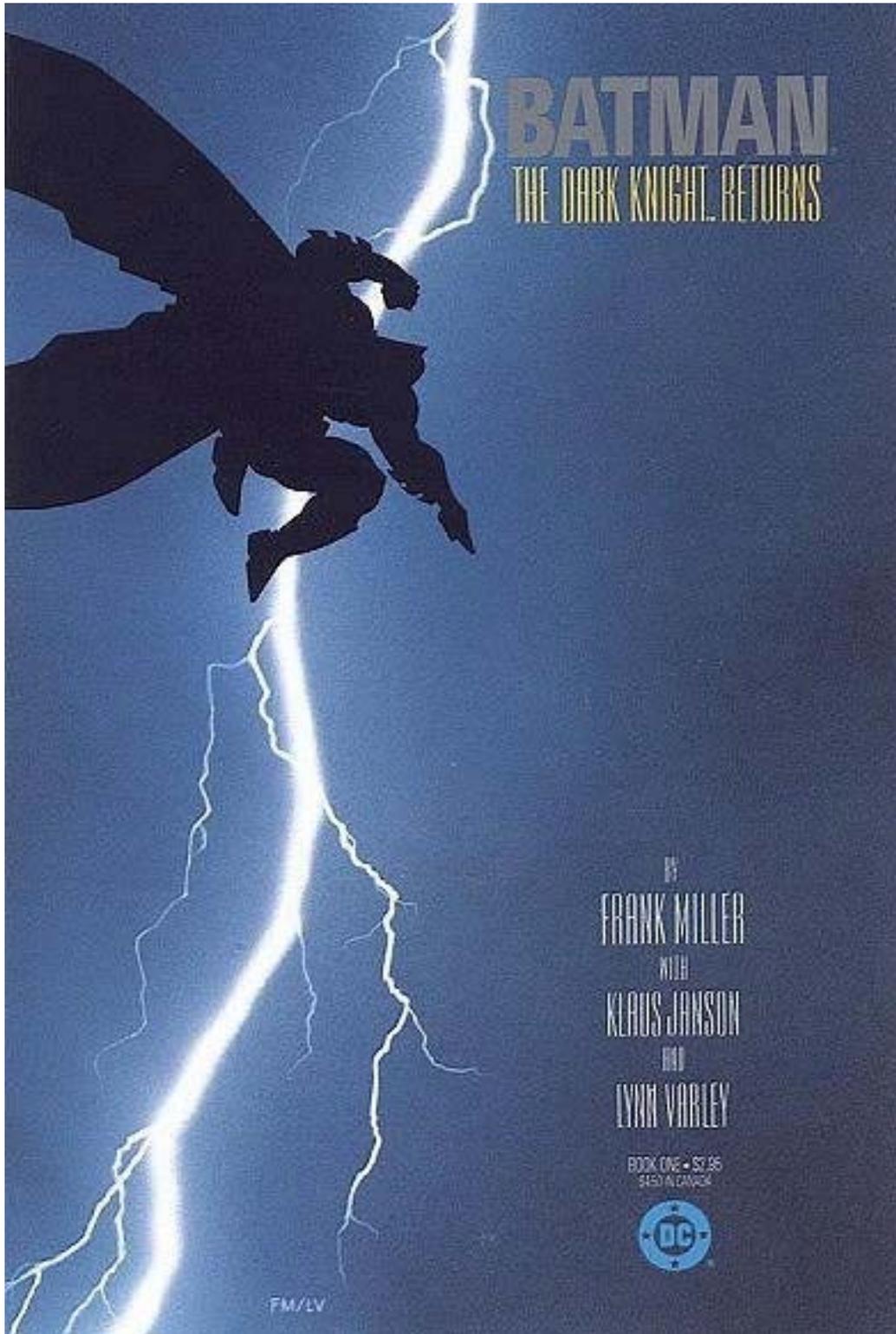
EVOVOLUCIÓN DEL CÓMIC DE SUPERHÉROES

Los superhéroes más populares y conocidos en todo el mundo ahora se ven así desde que surgieron en 1939 como Batman y Superman.



EVOLUCIÓN DEL CÓMIC ESTADOUNIDENSE BATMAN

La mas vendida durante los años 80 y parte de los 90 por su autor norteamericano Frank Miller dándole a ala compañía ventas millonarias



EVOLUCION DEL CÒMIC ESTADOUNIDENSE X-MEN (HOMBRES X)

Trata de una sociedad rechazada la por la humanidad por sus características especiales





Ese año, el King Features Syndicate contrató como ilustrador al joven Alex Raymond para que hiciese dos series dominicales Flash Gordon y Jungle Jim, y una cotidiana Secret Agent X-9 (con guiones del escritor Dashiell Hammett). Tanto Raymond como el Harold Foster de Tarzán (1929) y Príncipe Valiente (Prince Valiant, 1937) definirían la nueva estética de las tiras de aventuras: pictorialista, magistral y minuciosa; elegante y, sobre todo, atmosférica. Se recuperó, por tanto, el valor seguro del realismo en detrimento del grafismo más vanguardista de los años 20.

También en 1934, el Chicago Tribune and NY Syndicate empezaría a distribuir la más importante tira de aventuras: Terry y los piratas (Terry and the Pirates) de Milton Caniff. Caniff adoptó el nuevo lenguaje del cine tomando muchos de sus recursos como el plano americano e imitaciones del

plano-secuencia. Pero, lo que es más importante, sustituyó definitivamente lo episódico por la serie de continuidad, siendo el reto del suspense al final de tira o página fundamental para mantener el clímax. Y llevó esta lógica al extremo: las tiras diarias se conectaban entre sí y con el dominical pero, además, la serie se podía leer sólo con las páginas dominicales o, también, sólo con las diarias: una proeza mandato de su syndicate. De tal modo, el instinto de repetición característico de la primera época (podríamos decir fordista) se vio sustituido por la continuidad narrativa como nueva política cuyo objetivo final no era otro que fidelizar lectores.

Paradójicamente, al impulsar esta renovación el crack de 1929 consolidó la historieta estadounidense que, a través del Kings Feature Syndicate, invadió el ámbito europeo con *Le Journal de Mickey* (1934) al que sólo pudieron resistir las revistas como *Junior* o *Coeurs Valliant* que incluían a un cómic de aventuras anterior a los americanos: *Tintín*. El único país europeo que resistió con fuerza fue Gran Bretaña gracias a la serie *Beano* mientras la Europa nórdica quedó completamente copada por los americanos.

Lee Falk continuaría el género aventurero como guionista de *The Phantom* en 1936 y *Mandrake the Magician* en 1939. Pero ese mismo año el cómic de prensa sufría un duro golpe: el nacimiento de los comic-books de superhéroes. Los superhéroes tenían esquemas narrativos muy parecidos a las tiras de aventuras: historia entre la realidad y la ficción, en forma de serie continua, basada en un protagonista carismático con doble identidad, máscara/disfraz o complementos. Bien visto, lo único que añadieron los superhéroes fueron los superpoderes. Pero desde el punto de vista industrial acabarían con la edad de oro de los cómics de prensa norteamericanos.

Aunque posteriormente las tiras de prensa de aventuras continuarían con *Spirit* (1940) de Will Eisner, *Johnny Hazzard* (1944) de Frank Robbins y *Rip Kirby* (1946) de Alex Raymond; en los años venideros las más importantes adoptarían predominantemente protagonistas orientados a la infancia, aunque con una fuerte carga intelectual, como *Nancy* (1938) de Ernie Bushmiller, *Barnaby* (1942) de Crockett Johnson, *Pogo* (1948) de Walt Kelly y *Peanuts* (1950) de Charles Schulz. Heredera de esta tendencia es la tira más popular de finales del siglo XX, *Calvin y Hobbes* (1985) de Bill Watterson que, en contraste, ha recuperado elementos del humor físico de la ya extinta época dorada de las tiras de prensa.

También se empezaron a publicar los comic books (revistas de cómics) (Max Gaines publica el primer comic book, *Funnies on Parade* en 1933). A mediados de la década de los 30 surgen pequeñas compañías como *All Star Comics*, *Action Comics* o *Detective Comics* (DC). Las historias comienzan a aumentar en calidad, los escritores y dibujantes adquieren un estilo característico del comic al que ahora se le llama americano y surgen historias de detectives, científicos y personajes más atractivos y con habilidades superiores a las humanas, siempre salvando al planeta o a su comunidad de una catástrofe mayor.

En 1938 llega el primer "superhéroe" Superman y posteriormente, otros como Batman o La Mujer Maravilla. Aparecen historias de terror, como *Tales From The Crypt* y series policíacas, como *Secret Agent X-9*. Es la época de los gánsteres y era natural que el lector deseara encontrar el policía astuto y duro así que nace *Dick Tracy*. En 1950 llega la serie *Peanuts*, de Schulz, con personajes mundialmente famosos como Carlitos (Charlie Brown) y Snoopy. En los sesenta, Marvel Comics publica *Los Cuatro Fantásticos* y, luego, *El Hombre Araña*, *El increíble Hulk*, *Los Vengadores* y *X-Men*. En la postguerra, adquieren un gran desarrollo las escuelas franco-belga y japonesa gracias a genios del calibre de André Franquin u Osamu Tezuka, respectivamente.

A partir de los años 60, se afianza una nueva conciencia del medio, sobre todo en Francia y, poco a poco, la historieta irá dejando de ser un producto popular para convertirse en un medio minoritario, salvo en Japón. Será precisamente esta historieta japonesa la que empezará a triunfar por todo el mundo a partir de los años 80. Mientras, en Europa el cómic también tenía buena aceptación creándose tiras tan famosas como *Tintín*, creada por Hergé, *Lucky Luke* de Morris o *Los pitufos* del mítico Peyo en Bélgica, mientras en Francia se publicaba la revista *Pilote*, con autores como Goscinny y Uderzo, los creadores de *Astérix* y *Obélix* y en Italia aparecía ya en 1967 *Corto Maltés* de Hugo Pratt.

En los últimos años, con el desarrollo de las posibilidades de Internet y la generalización de la banda ancha, los cómics han hecho su aparición en línea.

Entre este tipo de comic, están los Webcomics, nombre usado para referirse a los comic realizados con el fin de obtener directamente una edición digital, para PC o similar; en el cual normalmente se presenta su lectura a través de una página web. El primero de ellos fue Where the Buffalos Roam que consiste en tiras originalmente hechas para papel digitalizadas. Con el tiempo los artistas han experimentado nuevos formatos hechos precisamente para el espacio virtual (como el infinite canvas / lienzo infinito), pero los escans siguen siendo la norma.

A los webcomics también suelen denominarlo como e-comic; aunque e-comic es realmente el nombre usado para referirse a los comic que son realizados específicamente en papel, para su venta o distribución; y que son transformados a su forma digital para ser leído en un PC o similar.

Los webcomics son una posibilidad para los ilustradores que no disponen de una editorial que los publique o para aquéllos que quieren deslindarse de la censura de la misma; asimismo, gente que sólo quiere dibujar comics por mero pasatiempo dispone de la red para mostrar su trabajo a un público más amplio.

También se suelen utilizar estos tipos de comic por parte de editoriales grandes, generalmente utilizando Macromedia Flash, con el fin de vender la versión digital de un cómic impreso (como hizo Crossgen), o de ofrecer números atrasados a modo de publicidad (como hace Marvel). George Pérez nació el 9 de junio de 1954 en la ciudad de Nueva York, Nueva York. Es un ilustrador Americano puertorriqueño. Junto con John Byrne fueron los ilustradores de comics más representativos de los 80s. Inicialmente ilustró super heroes, publicados generalmente por la DC Comics y la Marvel Comics.

Sus dibujos se caracterizan por una línea limpia, buen estilo de viñetas, con un énfasis en escenas de acción. La familia de Pérez se mudó de Puerto Rico en 1940. Como muchos inmigrantes, tuvo una situación económica difícil y se establecieron en el Bronx, donde existe una comunidad portorriqueña muy grande. Pérez solía visitar tiendas de cómics y quedó fascinado con los libros de aquel entonces. Realmente su carrera de ilustración comenzó cuando comenzó a realizar The Avengers for Marvel Comics. Su estilo de ilustración estuvo influenciado en un inicio por Jack Kirby, uno de los máximos creadores de la Marvel en los 60s. Pérez luego se cambió a trabajar para la DC Comics lanzando los The New Teen Titans y escrito por Wolfman. Todo un éxito. La facilidad y el conocimiento con que realizaba los bocetos, los detalles, los rostros, mejoraron enormemente la calidad de las historietas durante 4 años, transformándose en uno de los más populares de los artistas de comics. Actualmente se encuentra realizando nuevos proyectos relacionados para la DC's Infinite Crisis y DC's The Brave and the Bold

3.3 PERSONAJES Y PAÍSES QUE AYUDARON EN LA IMAGEN DEL CÓMIC

BREVE HISTORIA DEL CÓMIC EN LOS PAÍSES DE EUROPA

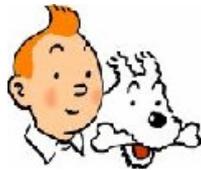
Alemania

Primitivos ejemplos incluyen los grabados en madera alemanes de fines del siglo XV sobre temas religiosos, políticos y morales. Tuvo a uno de los pioneros de la historieta, Wilhem Busch. Su estilo audaz y animado, y sus metáforas visuales, que reflejaban el movimiento y los estados psicológicos, fueron muy imitados. La más celebrada de sus creaciones fue la pareja de pilluelos Max y Moritz; esos dos "niños terribles" del humor alemán fueron creados en el año 1865.



Bélgica

Una de las tiras más famosas es "Tintín", creada por Georges Rémi (alias Hergé). El primer número de las aventuras de Tintín apareció el 1 de enero de 1929, como "Tintín en el país de los Soviets". Los personajes principales de la tira son Tintín y su perrito Milú, el capitán Haddock, Bianca Castafiore, los detectives Hernández y Fernández, el profesor Tornasol y el mayordomo Néstor. En 1938 nace una de las más importantes publicaciones de cómic que existen: "Spirou", que dio confianza y espacio para que muchos autores desarrollaran su estilo en sus páginas, como el caso del mismo Spirou, de Rob-vel y Davine, o de Lucky Luke (de Morris, en 1947). Los pitufos condecoran las páginas de Spirou en 1958 de la mano del mítico Peyo.



España

Los cómics y las revistas de historietas nacen en España con la publicación dedicada a la sátira política en Caricatura (1865). Luego se publicaron en España numerosas revistas ilustradas como "La gaceta de los niños", "El monitor infantil", Patufet (en Catalán), etc. A partir de 1917, con dibujos de gran calidad, en la revista infantil "TBO" (de ahí el término "tebeos" para los cómics en España), es cuando el comic cobra más importancia (colabora, entre otros, Marino Benjam con su Familia Ulises). En 1923 se publican la revista "Pulgarcito", con personajes como Zipi y Zape, de Escobar, el reporter Tribulete (de Cifré), Macaco (de "K-Hito"), y Las hermanas Gilda (de Vázquez). En 1925 se edita la revista Pinocho, en 1931 aparece "Pocholo", y, en 1938, "Chicos", con los dibujantes Freixas y Blasco. Unos personajes famosos que perduran son Mortadelo y Filemón, de Ibañez, de 1936. Se perfecciona el formato apaisado (es decir, un cuadernillo rectangular y horizontal) con personajes como El Guerrero del Antifaz (1944, de Gago) o El Capitán Trueno (Mora y Ambrós, 1956).



Francia

En francés, el cómic se denomina "bande dessinée". Al principio se destacó el francés Christophe. Luego sobresalió Amadée de Noe, (1819- 1879), quien firmaba con el seudónimo de Cham; sus obras fueron "Historie de M. Lajaunisse" (1839). En el año 1934 apareció la primera tira cómica diaria francesa: "Las aventuras del profesor Nimbus", de A. Daix. También se publicó mucho el anteriormente mencionado Tintín. En 1959 aparece la revista Pilote, con autores como Goscinny y Uderzo, los creadores de Astérix y Obélix, y también Charlier y Giraud (con el teniente Blueberry, de 1963).



Italia

La historieta italiana (fumetti) nació el 27 de diciembre de 1908, en el "Corriere dei piccoli", con "humorísticas" dedicadas a los niños. Sus pioneros fueron Antonio Rubino y su obra "Pippotto e Barbabucco", Attilio Mussino con "El negrito "Bilbolbul", etc. Otros autores conocidos en los comienzos fueron: Gandolín, Vieni, Caramba, Yorick, Pitigrilli, Vamba, etc... Durante la segunda guerra mundial se lanzó "Romano el Legionario" y Dick Fulmine. En 1965 aparece "Valentina", de Guido Crepax. En 1967 llega "Corto Maltese" de Hugo Pratt, quien, con un dibujo sobrio, exacto y muy expresivo, narra aventuras dentro del más refinado estilo de los años treinta.

Suiza

Tuvo a otro de los pioneros: Rudolphe Topffer, que era un profesor de Ginebra. En 1837 Topffer expresó las reglas elementales de la historieta: "Se compone, de una serie de dibujos autobiografiados al trazo, cada uno de estos dibujos va acompañado de una o dos líneas de texto. Los dibujos sin estos textos sólo tendrían una oscura significación, el texto sin los dibujos no significa nada", sus obras se publicaban en álbumes horizontales con una tira de viñeta, en sus cómics "Les amours de M. Vieux Bois", de 1827, y "Le docteur Festus".

Inglaterra

Los orígenes se remontan al siglo XVIII con Francis Barlow, quien utilizó bocadillos parecidos a banderas o rúbricas en sus hojas de propaganda de "El espantoso asunto infernal de los papistas". Luego, los vicios y los disparates sociales de la época fueron satirizados en "La historia de una prostituta", de William Hogarth, la primera de sus ilustraciones morales sobre asuntos modernos, presentados en colecciones de grabados para ser leídos en secuencia como un relato. Con el tiempo se fueron perfeccionando los bocadillos con lenguaje hablado, en especial en los dibujos de James Gillray. En 1809 llegó, por parte de T. Rowlandson, una serie de aventuras de un personaje dibujado: El viaje del doctor Syntax. Los "còmic papers", tienen una tradición centenaria. Se considera una de las más antiguas: "Some of the mysteries of loan and discount", su creador fue Charles Ross, y su personaje, Ally Sloper, se convirtió en héroe nacional. En 1890 fue el auge de las revistas de comics, con el primer número de "Comic cuts" (editado por A. Harmsworth). W. Haseldam hizo evolucionar la tira diaria de carácter político. Los primeros cómics estaban dirigidos a los niños, con personajes como Teddy Tail (1915) y Rupert (1920), todos con el texto impreso debajo.

Luego llegó "Pop" (de Watts, en 1921), con el texto en globos. En 1932 Norman Pett crea su famosísima "Jane". En los '50 aparece Andy Capp (de Smythe). Más recientes son las feroces sátiras políticas de Steve Bell.

BREVE HISTORIA DEL CÓMIC EN LOS PAISES LATINOAMERICANOS

Brasil

El antecedente del cómic brasileño se puede ubicar en "A campanha e cujo", creación de Manuel Araujo Porto Alegre, en 1837; pero el padre fundador de los cómic fue Angelo Agostini (1843-1910), nacido en Italia, pero residente en Sao Paulo desde 1859. En 1867 se traslada a Río y dibuja "Vida Fluminense" y "O mosquito". En 1876 funda "Revista ilustrada", la cual dirige hasta 1888. La revista más importante en los primeros tiempos del comic fue "O tico-tico", en la que aparecen varios dibujantes brasileños. Otras revistas que se deben mencionar son "El suplemento juvenil", "A gazetinha", y "Globo

juvenil". El 18 de junio de 1951, se realiza en Sao Paulo la primera exposición internacional del comic, fue la primera vez que se realizó un análisis serio de la historieta como medio de comunicación de masas. Otro personaje conocido es "Rango" (de Vasques, del año 1968). Aquí vemos imágenes de otros dos personajes: "Ed Mort" (de Verissimo y Paiva, del año 1985) y "O Menino Maluquinho" (de Ziraldo, del año 1989). En el año 1983, el Congreso dicta una ley que obliga a los periódicos a publicar un 50 % de series de tiras cómicas hechas en Brasil. Las historietas, en Brasil, se denominan "quadrinhos".



Chile

Las caricaturas de los líderes políticos, además de la proliferación de revistas de actualidades, de humor e infantiles, darían nacimiento al cómic chileno a principios del siglo XX. En 1906 debuta, en la revista "Zigzag", la primera historieta chilena: "Federico Von Pilsener" junto a su perro, de "Lustig". Otras revistas destacadas de la época serían "El Peneca", El Pibe, Don Fausto, Weekend, etc., hasta que, en 1931, nace la revista de sátira política "Topaze", dirigido por "Coke", donde colaboran, entre otros, Lugoze y "Pepo". Personajes de historieta conocidos de la época fueron: el pollo "Pilucho" (de Christie), Cachupín (de Nato), "Don Bilz" (de Adduard) y el perro "Policoliro" (de Jorcar). En 1949, en Okey, debuta Condorito, un personaje creado por "Pepo". Condorito finalmente se independiza (en 1955 tuvo revista propia), y llega a ser el personaje más importante de Chile, ya que su sano humor y el contenido de sus aventuras lo han dado una gran proyección y aceptación mundial. En 1947 aparece "Pepe Antártico" (de Percy). Años después llegaría "Perejil" (de Lugoze). En 1954 Guido Vallejos crea Barrabases, revista de historietas con las aventuras de un equipo de fútbol. En 1956 aparece la revista "El Pingüino", y, en 1968 "La Chiva", revista de humor político y social donde colaboraron dibujantes como Hervi, Palomo y Pepe Huinca. Allí nace también el personaje "Artemio".

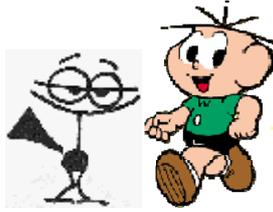
Por esos años se comienzan a destacar los personajes "Mampato y Ogú", de Themo Lobos. En 1969 Zig Zag comienza a publicar revistas de historietas chilenas: Dr. Mortis, Far West, Jinete Fantasma, Jungla y El Intocable, entre otras. En 1988 debutan revistas como Trauko, Acido, Matucana y Bandido, dirigidas al público adulto y fuertemente influenciadas por el comic europeo. En 1998, con la edición de Rayén, hace su debut la editorial Dédalos, dedicada a publicar comics chilenos de superhéroes, ciencia ficción y aventuras, siguiendo el modelo estadounidense. 45



45http://www.todohistorietas.com.ar/historia_latinoamerica.htm

Colombia

En 1924 aparece la que se considera la primera historieta colombiana: "Mojicón", de Adolfo Samper. En 1933 hace su aparición la revista infantil "Chanchito". En la década del 40' aparecen las revistas Merlín, Michín y Pombo. En 1962 comienza a publicarse en el diario El Tiempo de Bogotá la tira cómica más popular y representativa de Colombia: "Copetín", de Ernesto Franco. A partir de los años 60' comenzaron a destacarse (además de Franco), autores como Acero, Bernal, Peña (creador de "Tukano"), Cajiao, Acosta, Garzón (autor de "Calarcá"), Ramírez, Valverde y Jiménez, entre otros. También se crean varias revistas, como por ejemplo la infantil Mini-Monos, de 1973, con varios autores y personajes.



Cuba

Como una forma de enfrentar a la invasión de los cómics desde Estados Unidos, en 1927 aparecería "El Curioso Cubano", de Porter Vilá, y más tarde, un suplemento infantil en el diario "Hoy", con tiras como "Espartaco" (de Benítez) y "La vida de Julio Antonio Mella" (de Rodríguez). Por su parte, el periódico "Información" fue uno de los órganos que más páginas de historietas cubanas publicó, como ser "El Eterno Sainete Criollo" (de Robreño y Valdés Díaz), "Episodios de la Historia de Cuba" (de Fuentes), "Don Macario Criollo Viejo" (de Aguilar), "Picadillo con arroz" (de Vidal) y "Napoleón" (de Nuez). Entre las revistas hay que destacar a "Carteles", "Bohemia" y "Avance" (con autores como Fuentes, Rodríguez y Fornés Collado), y a las clandestinas "Mella" (con la tira "Pucho", de Martínez y Behemaras) y "El Cubano Libre" (con "Julito 26" y "Juan Casquito", ambos de Chago). Pero se considera que el que renovó el lenguaje humorístico de la historieta cubana fue "Salomón", un mutante perturbado, también de Chago. El País Gráfico, por su parte, también albergó varias historietas ("Napoleón el Faraón", de Alonso; "La Pandilla", de Saviur, etc.). En 1970 aparecería, de la mano de Juan Padrón, en las páginas de "Pionero", la tira "Elpidio Valdés" (izquierda); este personaje, valiente y honesto, sería uno de los más longevos de la historieta cubana, y llegaría, incluso, al cine animado. Desde 1986 comenzaría a publicar, en diversas revistas, el dibujante "Garrincha".



Ecuador

Tiene una historia más bien moderna, ya que su puede considerar que comienza recién en el año 1989, con la revista "Secreciones del Mojjigato", una selección de historieta negra ecuatoriana. Posteriormente, en la revista de rock "Traffic", Villacís desarrolla 2 historietas: "Dock Tirres" y "Las aventuras de la T mutante". En 1992 aparecen 3 números de "Ficciónica", a cargo de Santivañez. En 1993 Bonilla lanza el libro de comics "Privatofalia", y, en 1996 lo haría Wilo con "La línea, bestiario de una guerra". En 1997 llegaría la revista "El Webó", y, en 1998, la revista "Xox".⁴⁶



⁴⁶http://www.todohistorietas.com.ar/historia_latinoamerica.htm

Perú

Aunque desde principios de la república se publicaron caricaturas políticas, la consolidación del cómic peruano fue a partir de la década del '60 del siglo pasado, como respuesta a personajes del cómic norteamericanos, por ejemplo con "Supercholo", creado (en respuesta a Súperman), en 1957, en el diario "El Comercio", por Diodoros Kronos, y dibujado por Honigman. Supercholo (derecha) protagonizó diversas aventuras, algunas, incluso, de ciencia ficción; siguió hasta 1966 y reaparecería en los años '80. En respuesta al ratón Mickey llegaría "El Cuy", de Acevedo; era un roedor que tuvo su momento de mayor fama en los años '70. Otras tiras publicadas en diarios fueron "Benito Puma" (de Velarde y Marcos, en el diario "Extra"), "Selva misteriosa" (de Florez del Aguila, en 1972 en "El Comercio"),

"Novac", (de Bernuy, en 1973 en "La Prensa"), "Mario Cosmo" (de 1974, en "La Crónica"), "Teodosio" (izquierda, de Baldoce, en 1974 en "La Crónica"), "Zarkhan" (de Castro, en 1978 en "Correo"), "Yungay '70" (de Monterrey, en 1978 en "Correo"), etc.



Uruguay

Los antecedentes se remontan al año 1890, con la revista "El Negro Timoteo", donde había secuencias de viñetas (con diálogos al pie) a cargo de Orestes. En 1926 Barradas realizaría tiras mudas para la revista infantil "De oro", pero es a partir del año 1930 cuando llegarían las verdaderas historietas, a cargo de Julio Suárez, tanto con "Wing y Roncadera" como con "Peloduro, del campito a la olimpiada", y también con Fola (quien había nacido en Inglaterra), con "Don Tranquilo y Familia". Precisamente Fola (quien, al igual que muchos otros historietistas de Uruguay trabajaría en la Argentina), se destacaría con sus personajes "Pelopincho y Cachirula", que eran dos niños-grandes, capaces de escribir libros, pintar cuadros, y de darse besos infantiles entre ellos (Pelopincho tenía un ingenio superior; Cachirula era irascible y más de una vez terminaba en la última viñeta persiguiendo a Pelopincho para romperle un palo por la cabeza).

En 1942 llegaría "Don Cristóbal", de Umpiérrez, en 1959 la tira "Ismael", de Acevedo Díaz y Rivera, y, posteriormente, "Draculita Pérez" de "Blankito", y "Pincho" de Gezzio. Otros historietistas destacados fueron Centurión, Poumé, Federici, Cortinas, Abín, etc. Como revistas vale destacar a "El dedo", "Peloduro", "Lunes", "Guambia", etc. Haciendo click aquí podrá ver estampillas relacionadas con el tema.

Venezuela

Los primeros personajes se destacaron, en los años '50, en la revista humorística "El Gallo Pelón", cantera de grandes caricaturistas y humoristas. Allí aparecieron, entre otros, Bicho Bruto (de Muñoz), Cabeza E'Ñame (de Sancho), Doroteo (de Ludom), Fulanita (de Montilla), etc. Otras revistas eran Dominiquito (con personajes como Guallestri y Comodín), Fantoques, Cascabel, etc. En 1976, Giambattista Russo crea a "Tuk y su dinosaurio", publicada luego en el antiguo Diario de Caracas, junto a "Chopo", de Carlos Sicilia. Una historieta cómica que ha gozado de gran popularidad fue "El Náufrago", de Jorge Blanco, desde 1980. Se llama historieta, cómic (del inglés "comic") o tebeo (de TBO) a una serie de dibujos que constituye un relato, con texto o sin él, así como al libro o revista que la contiene. La definición de mayor popularidad entre los especialistas es la de Scott McCloud: «ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector».⁴⁷

⁴⁷http://www.todohistorietas.com.ar/historia_latinoamerica.htm

3.4 CÓMIC MANGA

La historia del cómic en japonés:

Los antecedentes del manga (el cómic japonés) son los Ukiyo-e, grabados que proliferaron durante el Período del Edo (1600-1867), una época de dictaduras feudales que provocó descontento y frustración social. Estos grabados solían ser parodias políticas que retrataban fielmente las costumbres cotidianas de la cultura japonesa de la época.

En el año de 1814, el artista Katsushika Hokusai comenzó a realizar dibujos en los cuales narraba historias cortas protagonizadas por samuráis, representando las guerras y sucesos por los cuales había atravesado Japón durante aquel período. En 1930 ve la luz Ogon Bat en Japón, un semidios justiciero que combatía el crimen, un pequeño preferente al mundo de los superhéroes. Sus autores: Ichiro Suzuki y Takeo Nagamatsu.

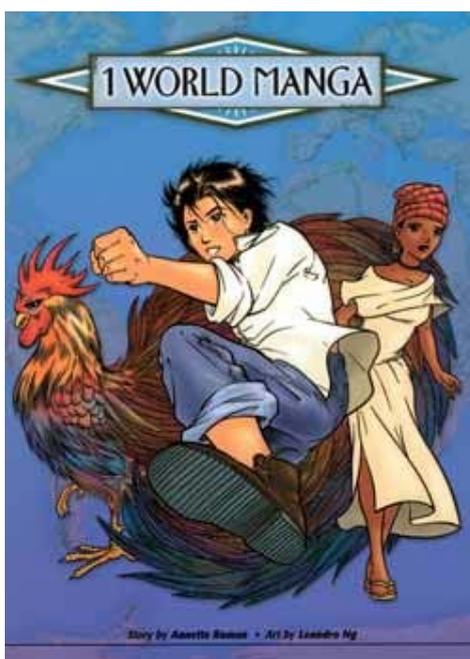
El primer autor japonés que rompe las filas de material extranjero es Rakuten Kitazawa (1876-1955) en el suplemento dominical del diario Jiji Shimpou. El suplemento se llamaba Jiji Manga (he aquí la génesis del nombre). En 1945 se crea un antes y un después en la historia del manga, de la mano del "manga no kamizama" (Dios Viviente del Manga): Osamu Tezuka. Es el responsable por completo de toda la estética, la narrativa y la puesta en página de lo que conocemos actualmente como manga.

Inspirado por los dibujos de Disney (de ahí viene el look de los ojos grandes), Tezuka vuelca todo su amor por el cine y la animación en planchas de papel barato y expande su forma de ver los mangas a través de obras como Jungle Tetai (Kimba, el león blanco), Astroboy, Tetsuwan-Atom (Jet Marte) y Ribon no Kishi.

Revistas manga

Las revistas pueden ser publicadas mensualmente, semanalmente o anualmente. También existen las recopilaciones, es decir muchos números de mangas publicados juntos en un solo tomo.

Las revistas manga son de baja calidad y cada una posee entre 200 y 9000 páginas, en las cuales cada historieta ocupa entre unas 20 a 40 páginas.



Otro autor que se destacó mucho fue Katsuhiro Otomo. Ciencia ficción, fantasía, y aventura cotidiana relajaron a toda una generación. Personajes como Centella (1968), Mazinger Z (1980, izquierda), Fantasmagórico (1975) y Meteoro (1982-1985) triunfaron también en el resto del mundo. La humanidad de los personajes nipones, que tenían debilidades y se enamoraban, calaron perfectamente en América. Las series se desarrollaron con longitudes extensas y numerosas sagas, como en el caso del popular manga Dragon Ball, en la que se narran las aventuras de Goku y de todos los personajes a los que va conociendo a lo largo de más de siete mil páginas

El significado literal de manga se traduce como "garabatos" y este término es utilizado solo en Japón, ya que fuera de él se utiliza solamente para reconocer el tipo de historieta que estamos leyendo. El manga comenzó a tener el éxito que posee hoy en día luego de la Segunda Guerra Mundial

Las historias manga suelen ser modificadas luego del autor para que tengan mas éxito y haya mas mercado para comercializarlas. Estas historietas se crean para todos los públicos: tanto sea para niños, como adolescentes (diferentes para mujeres y hombres) y también para adultos y pornográficas, etc. Igualmente las personas no leen solamente lo que es para su género.

El manga posee historietas de todas las categorías romance, policial, fantásticas, aventura, animales, oficios, historia, deportes, pornográfica, etc. Con el pasar de los años se han ido formando videojuegos, películas, series y juguetes basados en el manga.



CÀPITULO

4

EL CÒMIC COMO MEDIO DE COMUNICACIÒN

4.1 DISEÑO DEL CÓMIC

Se trata de buscar las características que aparecen con mayor frecuencia en las definiciones transcritas, o bien aquellas que, sin aparecer con excesiva frecuencia, se consideran, pese a ello, de especial relieve.

Uno de los rasgos más frecuentemente señalados es el relativo al carácter narrativo del cómic. El cómic presupone un soporte temporal, un "antes" y un "después" de la viñeta que se lee, que generalmente se refiere a un presente. La segunda nota a considerar es la relativa a la interacción de lo verbal y lo icónico. La utilización de códigos específicos aparece como un rasgo distintivo más. Así pues, entorno a estas cinco características gira el sentido del cómic o tebeo:

- 1.- Carácter predominante narrativo, diacrónico, del mensaje.
- 2.- Integración de elementos verbales e icónicos.
- 3.- Utilización de una serie bien definida -en sus aspectos básicos- de códigos y convenciones.
- 4.- Su realización se efectúa atendiendo a una amplia difusión, a lo cual suele subordinar se su creación.
- 5.- Su finalidad es predominante, distractiva. Sin embargo, no se trata de condiciones radicalmente excluyente. Con frecuencia pueden observarse casos en los que algunas de estas nociones están ausentes.

Decir que el cómic es una estructura narrativa implica reconocer la existencia de diacronía entre sus elementos, la presencia de una línea temporal marcado por un "antes" y un "después". El antes/después en la historieta se apoya fundamentalmente en la estructura de la viñeta y su secuencia. En el momento de leer una viñeta, la anterior se convierte en pasado y la posterior se intuye como futuro. La secuencia temporal es claramente dominante en el cómic. La línea que marca entre progresión temporal, la pauta de lectura viene señalada por el seguimiento izquierda-derecha, coordinado con la lectura de arriba-abajo como complementario. A esto se le llama vector de lectura.

La integración puramente externa se realiza bien en el **cartucho** (textos de relevo y anclaje). En el globo se presentan los textos de carácter dialogal, los que emiten los personajes del cómic.

Así cabe señalar distintos procedimientos:

- **Cartuchos**, superficies normalmente rectangulares en las que se introducen textos verbales más o menos cortos.
- **La expresión directa** de los personajes, se incorporan por medio del **globo** ó **bocadillo**.
- **ONOMATOPEYAS**; palabras como Bang, Boom, Plash, etc. cuya finalidad es poner de manifiesto algún sonido no verbal, pero que se expresa por medio de una verbalización de dicho ruido mediante una especie de transcripción fonética del mismo. Aparecen indicadas en la superficie de la viñeta, sin encontrarse determinada a un tipo concreto de presentación.

El cómic utiliza unos códigos definidos

Código:

"Inventario de símbolos arbitrariamente escogidos, acompañado de un conjunto de reglas de composición de las palabras codificadas, y a menudo puesta en paralelo con un diccionario... de la lengua natural".

El cómic tiene una finalidad distractiva

El cómic surge así como instrumento hacia el entretenimiento y diversión, como una función distractiva casi exclusiva. Pero las necesidades sociales por una parte, y de otra necesidad de prestigio social, obliga a una derivación progresiva hacia el campo instructivo.

Análisis de los componentes de la historieta

Lenguaje visual

La viñeta

La viñeta es la unidad mínima de la significación de la historieta. Unidad espacio-temporal, unidad de significación y unidad de montaje; y al tiempo, unidad de percepción diferencial.

Se distingue en la viñeta un continente y un contenido.

Continente.- Está formado, normalmente, por una serie de líneas que delimitan el espacio total de la página del tebeo. Cabe destacar tres aspectos del continente de la viñeta:

- 1.- Las características de las líneas constitutivas, rectas, curvas, ligeramente onduladas, etc.
- 2.- La forma de la viñeta, la más frecuente es la rectangular, aunque también existen cuadradas, triangulares, etc.
- 3.- Dimensiones de la viñeta.

Contenido.- Se puede especificar como contenido icónico y verbal. El icónico puede estudiarse en su dimensión sustantiva y adjetiva. La sustantiva significa que se representa y la adjetiva son características tales como el movimiento, la expresividad derivada de la información icónica. El contenido verbal se puede dividir como anteriormente hemos señalado en; contextual o de transferencia, globos y onomatopeyas.

El encuadre

A la limitación del espacio real donde se desarrolla la acción de la viñeta, se denomina encuadre. Se distinguen diferentes tipos de encuadre de acuerdo al espacio que se seleccione de la realidad (planos), al ángulo de visión adoptado ó al espacio que ocupe en el papel (formato).

Planos

El Gran Plano General (GPG) describe el ambiente donde transcurre la acción. En este tipo de plano los personajes apenas se perciben. El GPG ofrece la información sobre el contexto donde transcurre la acción.

El Plano General (PG) tiene dimensiones semejantes a la figura del personaje, lo encuadra de la cabeza a los pies y proporciona información sobre el contexto, aunque las referencias al ambiente son menores que en el caso anterior. La figura humana cobra protagonismo, sobre todo, en las viñetas de acción física. Al PG también se le denomina: Plano Entero ó de Conjunto.

El Plano Americano (PA) encuadra la figura humana a la altura de las rodillas. Es un plano intermedio y sirve para mostrar las acciones físicas de los personajes así como los rasgos de sus rostros.

EL Plano Detalle (PD) selecciona una parte de la figura humana o un objeto que, de otra manera, hubiese pasado desapercibido. En algunas viñetas, un detalle puede ocupar toda la imagen.

El Plano Medio (PM) recorta el espacio a la altura de la cintura del personaje. Se destaca más la acción que el ambiente y, a su vez, cobra importancia la expresión del personaje.

El Primer Plano (PP) selecciona el espacio desde la cabeza hasta los hombros de la figura. Sobresale los rasgos expresivos y conocemos el estado psicológico, emocional, etc., del personaje.

Ángulos de visión

El ángulo de visión es el punto de vista desde el que se observa la acción. El ángulo de visión permite dar profundidad y volumen a la viñeta, así como sensación de grandeza ó pequeñez según el punto de vista adoptado.

Tipos de ángulos

- En el ángulo de visión normal o ángulo medio, la acción ocurre a la altura de los ojos.
 - En el ángulo de visión en picado la acción es representada de arriba hacia abajo. Este tipo de ángulo ofrece la sensación de pequeñez.
 - En el ángulo de visión en contrapicado la acción es representada de abajo hacia arriba. Este tipo de ángulo ofrece la sensación de superioridad.
 - El ángulo cenital es el ángulo picado absoluto y ofrece una visión totalmente perpendicular de la realidad.
 - El ángulo nadir es el ángulo contrapicado absoluto.
- La elección de un plano o de un ángulo de visión va a producir efectos expresivos determinados.

Formatos

Se llama formato al modo de representar el encuadre en el papel. El formato puede ser rectangular (horizontal o vertical), circular, triangular, cuadrado, etc. El formato implica una elección bien diferente del tamaño. La relación entre el espacio, la viñeta y el tiempo real que se requiere para leerla es de gran importancia para crear el ritmo en la historieta.

El color

El color es un elemento que juega un papel importante en la composición de la viñeta, de la página, etc. El color puede cumplir diferentes funciones: figurativa, estética, psicológica y significativa.

El significado del color no está estandarizado y en cada situación puede realizarse combinaciones que den lugar a nuevas interpretaciones. Un mismo color puede utilizarse para significar cosas distintas.

Lenguaje verbal

El texto que se utiliza en el cómic para representar todo tipo de sonido cumple las siguientes funciones:

- Expresar los diálogos y pensamientos de los personajes.
- Introducir información de apoyo en la cartelera.
- Evocar los ruidos de la realidad a través de onomatopeya.

El bocadillo

El bocadillo es el espacio donde se colocan los textos que piensa o dicen los personajes. Constan de dos partes: la superior que se denomina globo y el rabillo o delta que señala al personaje que está pensando o hablando.

La forma del globo va a dar al texto diferentes sentidos:

- 1.- El contorno en forma de nubes significa palabras pensadas por el personaje.
- 2.- El contorno delineado con tornas temblorosas, significa voz temblorosa y expresa debilidad, temor, frío, etc.
- 3.- El contorno en forma de dientes de serrucho, expresa un grito, irritación, estallido, etc.

- 4.- El contorno con líneas discontinuas indica que los personajes hablan en voz baja para expresar secretos, confidencias, etc.
- 5.- Cuando el rabilo del bocadillo señala un lugar fuera del cuadro, indica que el personaje que habla no aparece en la viñeta.
- 6.- El bocadillo incluido en otro bocadillo indica las pausas que realiza el personaje en su conversación.
- 7.- Una sucesión de globos que envuelven a los personajes expresa pelea, actos agresivos.
- 8.- El globo con varios rabillos indica que el texto es dicho por varios personajes.

La cartela y el cartucho

La cartela es la voz del narrador. Este texto no se integra en la imagen, se ubica en la parte superior de la viñeta y su forma es rectangular.

El cartucho es un tipo de cartela que sirve de enlace entre dos viñetas consecutivas. En este caso el espacio de la viñeta está ocupado por el texto.

La onomatopeya

Es la imitación de un sonido y puede estar fuera o dentro del globo.

Letras

El tipo de letra más usado es el de imprenta. Según las características de los personajes y el tono de voz empleado se usarán letras de otro tipo. Por ejemplo, si grita el personaje se usarán letras mayores, si canta las letras tienen un ritmo ondulante, etc.

Signos convencionales

Metáfora visual

Es una convención gráfica que expresa una idea a través de una imagen. Por ejemplo, tener una idea luminosa, sentimientos destructivos, recibir un golpe, etc.

Figuras cinéticas

Son las respuestas gráficas a la naturaleza inmóvil de las imágenes fijas que tratan de reflejar una realidad dinámica.

Montaje

Es una selección tanto del espacio como del tiempo con el fin de crear un ritmo determinado. Los recursos que utiliza el montaje son:

- La panorámica, movimiento de rotación de cámaras sobre su eje. En el cómic consiste en dibujar en viñetas sucesivas los diversos momentos significativos de ese movimiento.
- La sensación de travelling en el cómic la logramos cuando se representa en viñetas sucesivas un mismo personaje, bien acercándolo o bien alejándolo.
- El fundido consiste en la alteración progresiva de los tonos de imagen.
- En el encadenado se produce una degradación de la imagen al mismo tiempo que va apareciendo otra con un valor semejante.

4.2 ¿CÓMO HACER UN CÓMIC?

En primer lugar tenemos que buscar la idea, el argumento, lo que queremos contar.

En esa búsqueda caracterizamos a los personajes que van a intervenir (principales y secundarios), los lugares y ambientes donde transcurre la historia así como la época en la que se va a desarrollar la acción.

Una vez que hemos definido estos elementos, hay que establecer la forma como va a contarse esa historia, teniendo en cuenta los recursos narrativos que se disponen:

- 1.- Acción lineal, es decir aquella que sigue un orden cronológico de los hechos.
- 2.- Acción paralela, es aquella que permite alternar dos o más acciones que ocurren simultáneamente en dos espacios.
- 3.- Acción cortada, es aquella en que la acción se puede cortar para evocar el pasado o anticipar el futuro (flash back o forward).

División del argumento

Una vez que tenemos el argumento rico en detalles de personajes y ambientes, procedemos a la división del argumento en pequeñas unidades que contengan los momentos más representativos para su comprensión.

Los episodios accesorios pueden eliminarse porque entre una y otra viñeta el lector complementa ese proceso. Cada una de esas unidades en las que dividimos el argumento constituyen el número de viñetas a dibujar siguiendo uno de los tres tipos de acciones (lineal, paralela o cortada) que indicamos anteriormente.

Planificación

Se eligen luego, el tipo de plano y ángulo que va a corresponder a cada una de las viñetas.

Montaje

Se establecen los recursos que se van a utilizar para unir las viñetas: cartela, cartucho, fundidos, encadenados, espacios contiguos, tipo y tamaño de formato, etc.

Realización del guión

Cada uno de los elementos que hemos descrito va a constituir el guión propiamente dicho. La estructura del guión puede ser la siguiente:

- 1.- Se pone el número de la página, ejemplo. Página nº 1.
- 2.- Después se pone el número de viñeta, ejemplo. Viñeta nº 1.
- 3.- Se pone el tipo de plano, ejemplo: Plano General.
- 4.- La descripción de la escena.
- 5.- Y por último el texto de la viñeta.

Una vez terminada esta viñeta, se continua con la siguiente y así sucesivamente con el resto de las páginas.

La creación de personajes

Los personajes que se crean son los encargados de desarrollar una historia. Para inventar un personaje se pueden recurrir a diversas técnicas:

- a.- La creación de personajes a partir de figuras geométricas.
- b.- La creación de figuras a partir de formas isomorfas, sobre todo, a la hora de concretar conceptos abstractos que quieran visualizarse.
- c.- La creación de personajes a partir de la figura humana o de animales.
- d.- La creación de figuras a partir de la utilización de técnicas mixtas.

Expresiones anímicas y faciales

A partir de ciertos elementos pueden determinarse los sentimientos de los personajes. Por ejemplo el cabello erizado da sensación de miedo, terror, cólera. Las cejas atas dan sensación de sorpresa; la boca sonriente, alegría, etc.

El lenguaje

A través del lenguaje se conoce la manera de pensar y de hablar de cada personaje, así como su ideología.

El lenguaje complementa la información que se está ofreciendo a través de la imagen hasta tal punto que conforman una unidad indisoluble entre sí, es decir, que las imágenes requieren ese texto y viceversa.

Pero hay historietas mudas que no requieren el lenguaje, a través de una serie de viñetas pueden mostrarse procesos, situaciones o determinadas actitudes.

El tamaño

Se dibuja a un tamaño mayor del que se va a reproducir porque resulta más fácil y porque al reducir los dibujos ganan en calidad.

Si se dispusieran todas las viñetas simétricamente y del mismo tamaño, un cómic tendría problemas de ritmo y sería sumamente aburrido. Es aconsejable variar el tamaño y la disposición de los cuadros conservando la armonía de cada página. El cómic puede representar las siguientes variantes: la tira, la página, los libros y álbumes.

- 1.- La Tira.- Es una situación o una historia desarrollada en tres, cuatro o cinco viñetas. Si el episodio es de humor acabará con un chiste.
- 2.- La Página.- Está formada por una serie de viñetas cuyo número es variable. La extensión del argumento es de una, dos, tres o más páginas.
- 3.- Los Libros y Álbumes.- Son historias completas que se desarrollan en un volumen o son una recopilación de historietas cortas.

Una vez realizado el guión se realizan los siguientes pasos:

- 1.- Distribución de la página con el formato más apropiado para cada viñeta.
- 2.- Dibujar con lápiz las viñetas teniendo presente que la expresión anímica del rostro de los personajes va a condicionar el significado de la historia.
- 3.- El espacio que va a ocupar el bocadillo se deja en blanco calculando de antemano su lugar.
- 4.- Se rotulan los dibujos, se trazan las onomatopeyas y las figuras cinéticas.
- 5.- Se procede a pintar, es conveniente usar rotuladores para los personajes y lápices de colores para los fondos, de esta forma se logra que las figuras se destaquen.
- 6.- Se rotulan los textos de los globos, las cartelas y los cartuchos. A la hora de escribir el texto en los globos se sugiere:

a.- Trazar previamente las líneas horizontales con lápiz que van a servir de guía para el tamaño de las letras.

b.- Escribir el texto teniendo en cuenta los espacios entre letra y letra, palabra y palabra, línea y línea.

c.- Delinear el contorno del globo.

Este procedimiento evita un resultado frecuente cuando se produce a la inversa: que el texto sea excesivo para el espacio que habíamos delineado.

Otro error usual es cambiar el orden de los globos alternando el diálogo. El afán de rellenar todo el espacio con imagen y/o texto sin dejar nada en blanco asfixia a la página.

La búsqueda de formatos originales, a veces, provoca confusión al lector. Un maestro como Rius enuncia un principio que es aconsejable tener en cuenta. "Lo más sencillo es lo más legible."

4.3 GUIÓN DE CÓMIC

Si no existe un verdadero arte del guión de cómic, se debe probablemente a que no hay un conjunto teórico y práctico para aprenderlo. El curso pretende llenar este vacío con propuestas de escritura creativa y una teoría sobre la que apenas se ha escrito hasta el momento. El taller ilustrará las lecciones con ejemplos que encontraréis en tiendas especializadas. Nuestra pretensión es que los modelos utilizados podáis adquirirlos sin problemas para sacar el máximo partido a las clases. Lo importante no será el resultado de las prácticas, sino la búsqueda de "nuevos ángulos para penetrar la realidad".

Nos gustaría que vuestra perspectiva acerca de las posibilidades del cómic cambie en el transcurso de este taller, y que halléis en vuestros ejercicios grandes ideas. La fuerza de la imaginación es fundamental en un curso de escritura creativa. Nosotros apuntaremos algunas recomendaciones, pero el alumno debe indagar por su cuenta. La literatura está íntimamente relacionada con los comics. El cine también puede ayudar a conocer mejor cómo funciona un guión por dentro. Al fin y al cabo, el tebeo es un medio de comunicación que está entre uno y otro arte. Según el tipo de inspiración que busques, unos libros te ayudarán más que otros. Si persigues una historia de ciencia ficción, lee a Asimov, K. Dick, Moorcock, Ballard, etc. Si estás pensando en una historia policíaca, lee a Agatha Christie, Chesterton, M. Cain, Hammet... Estas lecturas son muy importantes. Muchas veces no te aportarán nuevas ideas, pero te desengañan cuando crees hallar una idea novedosa que lleva escrita desde hace mucho tiempo. No puedes limitarte a conocer la ficción en los tebeos. Hay que ir más allá. El guionista es un especialista, un técnico. Su función es la de adaptar la forma de un relato a una materia: el cómic.

Debe saber contar en función de la imagen, porque la imagen es la que cuenta la historia. No debería haber ni una sola viñeta en un cómic que no transmita alguna idea o sentimiento. De esta forma, un guión, aunque tenga que ser conciso y no resiste los recursos literarios, debe ser evocador, sugerente. Una buena historia es aquella que crea un sueño vívido y continuo. Guión literario Es el punto de partida de una historia aún por hacer. Las indicaciones técnicas no se explicitan; están contenidas en el texto. El guión es algo efímero porque está condenado a desaparecer, a convertirse en dibujos. En cambio, el guión "es la historia misma". Se debe aprender el arte por el cuál esa transformación acaba en una buena historia. Sobre la terminología Utilizaremos indistintamente cómic, historieta y tebeo para evitar tantas repeticiones. Definiciones Éstas son las definiciones de algunos autores sobre el noveno arte. "Forma artística y literaria que trata de la disposición de dibujos o imágenes y palabras para contar una historia o escenificar una idea".

Will Eisner "El cómic o tebeo puede definirse como una narración gráfica en forma de viñetas en la que los textos suelen hallarse encerrados en unos globos o Nubecillas que salen de la boca de los protagonistas, quienes encarnan arquetípicamente a unos determinados grupos sociales".

Luís Gasca "Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector".

Scott McCloud "Estructuras narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética".

Roman Gubert Otros términos: Arte secuencial: Engranaje de imágenes que configuran una secuencia. Narración gráfica: Descripción genérica de cualquier narrativa que se sirve de la imagen para

transmitir una idea. Esta historia corta forma parte del cómic "Otras Jaulas" de Ken Nimura (Astiberri Ediciones).

Al final de cada lección os mostraremos un fragmento. El argumento. La cosa más importante al escribir argumentos para cómics es el hecho de que la historieta es un medio visual. Las historias se cuentan a través de imágenes. Cada historia está contada en un cierto número de páginas, cada página está formada por una serie de viñetas y cada viñeta contiene una ilustración. Los diálogos, las narraciones y demás aumentan el detalle, pero son las imágenes el principal elemento de narratividad. Por eso, las historias han de ser visualmente interesantes, y dado que tú, como escritor, le vas a decir al dibujante qué pintar, tienes que escribir los argumentos de tus historias con eso en la cabeza.

Algunos consejos serían: Las conversaciones largas generalmente no son visualmente interesantes. Por esa razón, normalmente es mejor asegurarse de que, sea cual sea el personaje que estás usando en la escena que estás guionizando, esté haciendo algo más que hablar. Y lo que esté haciendo suele ser algo que sirve para llevar la historia, permitiendo al personaje expresar su personalidad particular, o algo que use imágenes para ayudar a contar la historia. Las reflexiones interiores tampoco son, por lo general, interesantes desde un punto de vista visual. Intenta mostrarlo con hechos siempre que puedas. No digas que un personaje está atormentado: háznoslo saber a través de sus obsesiones, sus manías, sus actos. No cuentes sobre qué piensa el personaje, intenta enseñarlo mediante hechos físicos. Muchas veces te ahorrarás disertaciones banales que aburren al lector. Desglosando el guión en páginas y viñetas. Para saber cuánta historia cabe en una página de cómic es similar a preguntarse cómo de largo debe ser un capítulo. Hay dos criterios:

- Los límites físicos, es decir, lo que cabe en una página.
- El criterio estético, el modo determinado de llevar el ritmo de la historia.

Como una regla general, la media de viñetas por página es seis. Se acepta que las viñetas normales ocupen un sexto de la página. Naturalmente, se pueden meter más viñetas por página si son más pequeñas de lo normal, y menos si son más grandes. No existe una tabla de conversión para el tiempo. Éstos son unos promedios orientativos: Cómic americano: De 5 a 6 viñetas por página. Cómic europeo: De 7 a 8 viñetas por página. Cómic japonés: 4 viñetas por página. Cuantas más viñetas hay, más lento será el ritmo. Si dedicas a un combate 3 viñetas, el combate da cierta impresión de celeridad. Si le dedicas 10, puedes ser mucho más preciso, más exacto en los movimientos. Pero también te llevará más páginas. Aunque metas muchas viñetas en una sola página, obligas al lector a pararse en todas ellas. Ralentizas la lectura. Por eso hay que saber bien cómo controlar el tempo de un relato. El manga, que suele pararse en cada detalle, utiliza en cambio pocas viñetas. Es un contrapeso eficaz.

- Una imagen simple puede ser normalmente menor que una viñeta normal: la cabeza de alguien sin fondo importante, una mano abriendo una puerta, etc.

- Una viñeta complicada o que necesita dar mucha información es normalmente mayor de lo normal: el establecimiento de un lugar, tres o más personajes que han de ser mostrados claramente, dos ejércitos en combate, etc. Pero lo que puedas meter en una página también se ve afectado por el ritmo, y el tipo de efecto que le quieras dar al lector. Por ejemplo, cuanto más grande es una viñeta, más importante parece. Hacer la viñeta más grande incrementa el efecto emocional. Igualmente, un plano de la cabeza de un personaje hablando no tiene por qué ser grande, pero si el personaje en cuestión está gritando alguna información vital que cambia el argumento de dirección, debería ser mayor. Una viñeta a toda página implica

58 <http://www.fundaciongsr.es/guias/comic/lenguaje.htm>

El mayor impacto posible. Además, el tamaño de la viñeta también indica al lector cuánto tiempo pasa. Normalmente, cuanto más pequeño es, más rápido ocurre. Algunos escritores prefieren construir cada página de modo que funcione como una unidad, de modo que la estructura de cada página individual es tan importante como la contribución de la página a la estructura de la historia. Esto no es necesario, pero

Conlleva algunos beneficios, el más notable es que aporta al dibujante, quien por necesidad ha de construir cada página como una estructura separada, alguna idea de cómo construirla visualmente. Sin embargo, no hay necesidad de sentir que debes pensar la estructura de todas las páginas, si eso hace que

escribir el guión sea más difícil. Situando visualmente una escena. En cualquier escena de un cómic, tienes que darle al artista la oportunidad de mostrar al lector qué está pasando. Si tu guión tiene una escena que dura seis viñetas, todas ellas primeros planos de la cara de alguien, el lector nunca podrá saber dónde está situada la escena.

A menos que lo quieras mantener a oscuras, es una mala idea. El método más común de establecer la situación es hacer que el primer panel de una escena sea un plano medio o largo que muestre al lector dónde están situados los personajes. Sin embargo, eso no significa que debas hacer las cosas de la forma común. La descripción de las viñetas le dice al artista qué dibujar. La primera cosa a recordar es que cada viñeta es una imagen única y estática. Si la haces demasiado complicada, el artista no podrá dibujarla. Por ejemplo, pedirle un plano de dos personas discutiendo entre una multitud en la acera visto desde la décima planta de un edificio. Se vería muy pequeño para apreciar la discusión.

De igual modo, cualquier descripción de una viñeta que pida una acción en dos partes crea problemas. Es muy fácil escribir "Cogió el balón y lo lanzó", pero en una viñeta el personaje o coge el balón o lo lanza. El artista sólo podrá dibujar media secuencia en una viñeta. Lo más frecuente es que dibuje sólo el resultado (Lanzar un balón), lo que provoca ya de por sí una elipsis (El lector no ve cuándo lo coge) que puede confundir a cualquiera. Estás hurtando parte de la historia, lo que no ayuda a su comprensión.

Los cuadros son esas cajas rectangulares con palabras dentro. Se usan para narrar. Y se usan de modo similar al de la narración en la prosa. Debes tener en cuenta:

- Las descripciones visuales suelen ser redundantes. Para eso están los dibujos. Si el guión requiere un día con niebla, puedes confiar en el artista para dibujar la niebla, y no necesitas un cuadro que indique que hay niebla. Los cuadros son buenos para establecer información no visual. Si además de niebla huele mal, un cuadro es el sitio adecuado para indicar el olor, siempre y cuando no lo diga algún personaje.

- Los cuadros añaden información. Si mencionas que la niebla ha caído desde las montañas como una sábana, puedes sentirte culpable de escribir prosa pedante, pero le has dicho al lector algo que no puede obtener de las imágenes. Por último, una anotación sobre las onomatopeyas. Tan sólo úsalas razonadamente. Usar KLIK KLIK KLIK KLIK para indicar el sonido de una mujer andando con tacones altos puede usarse bien. Si esa mujer camina por una calle desierta tras el anochecer, esto remarca que está sola, y puedes introducir una tensión si incrementas la frecuencia de esas onomatopeyas. Si es una secretaria en un entorno de oficina restrictivo, enfatiza el silencio del lugar. Pero si está caminando por cualquier lado, es una distracción innecesaria. Los efectos sonoros proveen los ruidos en los que el lector tiene que fijarse (Sirenas, explosiones, lo que sea); ruidos de fondo sin importancia es mejor dejarlos. Manténlas simples. ¡BLAM! es perfectamente aceptable. BLAM-WHOCK-WHOCKKABOOM es excesivo.

Propuesta práctica

A lo largo del taller Año Uno escribiréis los 2 primeros capítulos de una historia. Cada capítulo debe tener 6 páginas y ser autoconclusivo (es decir, se puede leer como una historia suelta). Para llegar a esas 12 páginas de guión, antes tendréis que trabajar todo el proceso creativo. El guión final se alcanza después de someterlo a muchos borradores y ejercicios, para comprobar en cada momento cuándo resulta eficaz. Recordad que a la crítica le basta con decir de una obra "esto vale", o "esto no vale". Vuestra forma de plantear los mecanismos internos del guión será semejante: "Esto hace que funcione", "esto hace que no funcione".

Así, cada semana tendréis uno o dos ejercicios prácticos que tendréis que entregar. Además, al final de cada práctica hay una lectura recomendada atendiendo a algunos aspectos estudiados en la lección, un disparadero para estimular la creatividad y una pregunta opcional sobre diversos temas. El primer ejercicio será definir la idea. Las historias, simplificándolas, se reducen a que "un personaje quiere algo, lo persigue a pesar de la oposición, y gana, pierde o se inhibe". Una idea no puede ser por tanto una palabra. "La guerra" sería parte de la ambientación, no la idea del guión. Tampoco vale una frase como "Los superhéroes contra el mal" o "Aventuras de espada y brujería", porque carecen de acción, no hay un movimiento de una situación inicial a otra final. La idea debe expresar la esencia de la historia. Todo lo que se escriba siempre orbitará en torno a ella. Si la historia se sale de lo que marca la idea, entonces ésta

no funciona. Esto no quiere decir que no pueda haber tramas secundarias dentro del cómic, pero nunca se puede salir del conflicto inicialmente planteado.

- Escribe hechos concretos, no sensaciones.
- Debe marcar el movimiento del relato. La frase "la lucha de un héroe contra el villano" expresa una situación inicial, pero no representa movimiento en la historia.
- Debe plantear un conflicto. Si no hay conflicto, no hay historia.
- Omitir las motivaciones de los personajes. La idea debe ser lo más amplia posible, no hay por qué concretar tramas secundarias ni el final de la historia. La idea sólo pretende dar unas pinceladas de lo que será el futuro cómic.

Un ejemplo de idea:

"Una mujer queda ciega en un accidente y lucha por volver a una vida normal".

Redacta un preargumento de 15 líneas, esto es, lo que ocurre durante toda la historia. Intenta que no sean ni más ni menos líneas. El motivo es una pura convención: hay que ajustarse a un espacio concreto (Como decía Italo Calvino, sin cierta constricción no sabría lo que escribir). El preargumento debe contestar a los hechos de la historia y a la ambientación de ésta. La ambientación consta del período (¿Cuándo ocurre?), la localización (¿Dónde ocurre?), duración (¿Cuánto dura la historia?), nivel de conflicto (¿Son conflictos internos, personales, con las instituciones de la sociedad o contra las fuerzas del entorno?). El preargumento no es definitivo. Es solo una semilla que más tarde va a germinar, cambiando, floreciendo o marchitándose.

El guionista debe descubrir nuevas posibilidades, explorar el relato y eliminar todo aquello que no aporte nada interesante. Lectura recomendada: MAUS, de Art Spiegelman. Probablemente el cómic más prestigioso hasta el momento, debido a que en 1992 recibió el premio Pulitzer. Una historia sobre el holocausto nazi con seres antropomórficos. Disparadero: La escritura automática es un método para desarrollar la imaginación y apelar a la memoria sensorial hasta que surjan buenas ideas. Escribe a mano durante al menos 20 minutos todo aquello que se te pase por la cabeza. No te preocupes si las frases son incoherentes y no te sugieren nada.

Al principio puede que escribas frases como "no se me ocurre nada", pero al cabo de un tiempo serás más permeable a las ideas. Al releer el texto recoge las palabras o las oraciones más importantes. Si no ves que tengan fuerza, empléalas para repetir el proceso: escribe utilizando esas palabras que has seleccionado para crear nuevas historias. Con el tiempo y la práctica las ideas fluirán y se plasmarán sobre el papel.⁶⁰

⁶⁰<http://www.fundaciongsr.es/guias/comic/lenguaje.htm>

GENEROS DEL CÓMIC



- Ficción:
- Aventuras
- Misterio y serie negra
- Romántica
- Histórica
- Del Oeste
- Bélico
- Fantástico:
- Ciencia ficción:
- Space opera
- Superhéroes
- Fantasía heroica



- Tira cómica
- Viñeta
- Humor gráfico
- Comic book
- Comiket
- Historietista

- Historieta SMBD y Ero-gore
- Sátira y Humor
- Animales parlantes
- Vanguardia, underground y alternativa
- No ficción:
- Biografía



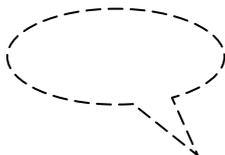
- Crónica y reportaje
- Ensayo
- Enlaces relacionados

- Terror clásico
- Terror moderno
- Erotismo y pornografía
- Erótica
- Manga erótico (hentai)

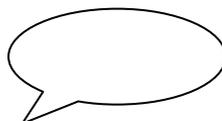


FORMAS DEL BOCADILLO

Hablan en voz baja



Un solo personaje habla



Escribe el narrador



Hablan varios personajes



Un personaje piensa



Alguien grita



Ventajas del cómic

- Es fácilmente manipulable.
 - Es poco costoso.
 - Apasiona a los chicos.
- Puede prestarse al recortado de viñetas, a su manipulación.
 - Motiva al niño/a porque sale de lo tradicional.
 - Fomenta la creatividad.
- Se adquieren códigos que van a acompañar al niño a lo largo de toda su vida
 - Crea hábitos de lectura.
 - Enriquece las posibilidades comunicativas.
- Es vehículo de ejercicios de comprensión lectora.
 - Puede utilizarse como centro de interés de un tema.
- Es fuente de ejercicios que estimulan los métodos de análisis y síntesis.
 - Estimula el desarrollo del pensamiento lógico del alumno.
 - Se puede desarrollar en cualquier nivel y con cualquier tema.
- Es un instrumento eficaz para la superación de dificultades lecto-escritoras.
 - El tebeo es un camino corto y seguro hacia el libro.
- El cómic puede convertirse en un medio movilizador para la organización de debates, coloquios, etc.

La historieta apoyándose en convenciones propias de nuestra cultura representacional construye su lenguaje particular destacando que algo visto desde arriba implica dominio y lo contrario desde el punto de vista inverso.

Por algo la arquitectura monumental achica el diámetro en la parte superior de las columnas de sus templos para producir una fuga mucho más vertiginosa y acrecentar en el observador humano la sensación de pequeñez que por cierto era ya bastante frente a esas moles arquitectónicas. Los púlpitos oratorios o altares, destinados a un orador no están más elevados que la línea del auditorio sólo por una cuestión funcional. Y muchos ejemplos más podrían justificar el uso de esta convención visual por el lenguaje de la historieta. Por ejemplo, el mismo uso que hacen de ella el cine o la televisión, y en menor medida la pintura. El caso es que una determinación de corte formal (punto de vista desde donde se verá a los personajes, en este caso) va constituyendo una particular manera de contar la historia, que no es lo mismo que otra y que resulta de un decisión previa del autor. Podríamos decir, entonces, que la decisión de diseño articula el lenguaje en relación con la historia que se está contando. Y que la Forma es lo que hace el lenguaje.

Narración. El espacio

Una historia y un objetivo son las dos cosas que tenemos al comenzar a producir una historieta. El objetivo resulta obvio: mantener la atención del lector durante el transcurso del relato y provocar una decodificación efectiva y placentera; proponerle un lugar ficticio y asegurarle la entrada al mismo participando de las mismas situaciones a las que se enfrentan los personajes de la historia, o sea provocarlo, tensionarlo, erotizarlo, asustarlo, etc. Para esto utilizaré el lenguaje (la forma de hacerlo) propio del medio.

La conjunción de esa sucesión de acontecimientos que llamamos historia y la particular forma en que decida contarlos devendrá en narración.

Ahora bien, esta narración, además de protagonistas, se desarrolla en uno o más lugares y en uno o más momentos. Esto es, tenemos un tiempo y un espacio. Claro que tanto uno como otro se desdobl原因an y resultan varios. ¿De qué manera?

Por ejemplo tenemos:

- A) el espacio del relato, y
- B) el espacio de la página.

El primero describe el lugar donde van a desarrollarse los hechos, ese espacio que según la historia que se narre puede ser mucho o nada importante. La historieta incluso puede dejar en claro cuál es el grado de importancia que se le dedica, describiendo con un dibujo realista, rico en detalles, o bien apenas esbozándolo o pudiendo inclusive convertirlo en planos de color.

Hay que tener en cuenta que este espacio llamado ficcional no es solamente el espacio representado en las viñetas, sino que sobreviviendo al límite del cuadro, y en base a los indicios dados por lo que se está representando dentro de ese límite es reconstruido íntegramente por el lector en su subjetividad. Esto es, el espacio en off se reconstruye (con sólo ver una parte de la silla puedo intuirlo en su totalidad).

La particularidad de la historieta con respecto al cine y en todo caso en relación con la pintura medieval o la del siglo XX, es que su capacidad de abstracción del espacio es mayor. Dice Guy Gauthier: "Todavía hoy, en el terreno de la representación, tan sólo el comic... y el cartel (propaganda y publicidad, terreno de lo prescriptivo) juegan con el vacío con soltura o, en todo caso, juegan ampliamente con los calores planos." Y así destaca una particularidad de la historieta que avanza sobre la cultura representacional, propia de Occidente. Más propensa a representar el espacio hasta sus últimos detalles, cubriendo la totalidad del cuadro como para que no se intuya la ficcionalidad de la representación; algo de lo que el comic se ríe.

La historieta ha logrado imponer pautas representacionales aceptadas culturalmente; por ejemplo, que a un personaje que se encuentra sobre un plano de color sin línea de horizonte no necesariamente debe considerárselo volando. Licencia intolerable en el cine (hablando de un tipo medio de espectador, claro). He aquí otra particularidad propia del lenguaje del comic.

Hay que tener en cuenta, además, que el comic materializa el espacio sonoro (los globos o las onomatopeyas) y el cinético, las rayas de dirección que denotan el movimiento. El otro espacio al que hacíamos referencia (B) podemos llamarlo real. Es el espacio de la historieta en la página y dentro de ella. Espacio inevitable y redibujado, que como se verá más adelante posee una importancia fundamental en la determinación del tiempo de lectura y que por ende debe tenerse en cuenta su correcto uso.

El tiempo

Al igual que el espacio, el tiempo se desdobra y hay entonces un tiempo del relato o de la acción y un tiempo de lectura.

El primero es el tiempo en el que transcurren los hechos relatados, sabemos que este tiempo siempre es cercenado o extendido mediante recursos narrativos como la elipsis o la repetición (relaciones

espacio-tiempo). Sobre las particularidades de estas relaciones y el uso de estos recursos se habla en extenso en otros textos que componen este apunte, pero sería interesante destacar algunas particularidades en la reconstrucción del tiempo del relato que posee el comic.

Tomemos el cuadro. Este señala una partícula de tiempo, pero este tiempo no es generalizable al resto de los cuadritos; el tiempo representado en una viñeta puede ser un instante fugaz o mucho más. En definitiva el cuadro representa las secciones de la historia que decido contar, las cuales enhebrarán la trama desde el principio hasta el final. Pero todos estos cuadritos, o algunos de ellos, ocuparán un espacio común: la página.

Extraña paradoja temporal la de la historieta que no elimina el pasado ni encubre el futuro. Todos los cuadritos permanecen en la página aunque el lector se encuentre leyendo la historieta en un momento que es dado en llamar presente (un determinado cuadrillo).

Paradoja, por otro lado, que debería desatar innumerables variantes y juegos expresivos (de los cuales, por ejemplo, el cine no se puede dar el lujo).

Por último digamos que si bien el tiempo del relato es inducido por el autor en la puesta en página, la decodificación final del mismo la completará el lector en su imaginación. Por ejemplo, en una película sabemos con exactitud cuánto tarda un personaje en tomar un cigarillo y encenderlo (siempre que haya continuidad temporal, claro) porque es un medio cinético y la representación alcanza a la ilusión del movimiento real. Pero la historieta, como medio gráfico que es, deberá seleccionar uno o dos momentos fundamentales de esa acción para representarlo e inducir a su deducción. Ahora bien, teniendo en cuenta la variabilidad temporal de cada viñeta, ¿qué sucede si los cuadros que elijo para contar la escena son varios y muy grandes?, ¿o si lo hago en un solo cuadrillo y con un dibujo apenas esbozado y muy pequeño? Poseen un tiempo de lectura muy distinto.

Una imagen grande y cargada de detalles demandará un tiempo mayor de recorrido que otra, que puede ser asimilada de un vistazo; lo mismo pasará si la escena se cuenta en más o menos cuadros. A esto me refería cuando hablaba de inducción temporal; o sea, si para mi, autor, la escena es muy importante para el desarrollo del relato, le dedico entonces un gran cuadro que al convivir en la misma página con otros más pequeños destacará la importancia concedida a la situación y requerirá del lector un mayor detenimiento en esa figura.

O sea, el lector reconstruirá la duración aproximada del acto de prender un cigarillo, pero quizá reconstruya también (apoyándose en el lenguaje convencional y aprendido del cine) una cámara lenta, en contraposición a un rápido paneo que sería como podría reconstruir algunos cuadritos menores con un dibujo rápido. Por eso el autor induce en una decisión previa el tiempo que finalmente decodificará el lector; el tiempo del relato, o bien el tiempo en el que se cuenta mi relato. Así, el desdoblamiento inicial del tiempo se confunde. Quizá sería mejor encontrar categorías más apropiadas para la definición del tiempo en el lenguaje del comic.

A partir de aquí hay que tener muy en cuenta que cualquier relación entre los componentes de una historieta tiene una influencia o determinación sobre la estructura espacio-temporal de la misma. Por eso el fin de este artículo es enumerar algunos recursos convencionalizados para actuar sobre las relaciones espacio-temporales, según convenga a la historia que se decide contar y a la intención del autor.

Elementos constitutivos

Para eso, con anterioridad deberíamos conocer y definir los elementos constitutivos de una historieta; entendiéndolo por elementos todo aquello que tenga existencia concreta en la misma, esto es:

El cuadro o viñeta.

La página y su puesta.

El dibujo (o la técnica de representación)

El texto, si lo hubiera.

El cuadro o viñeta

El cuadro o viñeta es el átomo, la partícula mínima y primigenia de la historieta. Es una composición quieta, pero también es un fragmento de tiempo, siempre variable y ajustable a los designios del autor.

Como composición plástica le son aplicables todas las reglas clásicas de la morfología. Cada cuadro es una representación, un lugar único donde las líneas directrices juegan y tensionan. Basta mirar a Roy Lichtenstein, que supo aislar una viñeta y entonces fue un cuadro. Podemos analizarlo en base a líneas dominantes, centros de atención, orden de lecturas, contrastes de colores o tonos, relaciones de figura-fondo; en resumen, toda la batería de variables a las que se someten trabajosamente todas las composiciones gráficas. Pero además esta conjunción ordenada de firmas cumple un rol dentro del contexto de la historieta en general.

Tenemos una historia para contar. La dividimos en fragmentos visuales, los necesarios para que pueda ser decodificada. Cada una de esas partes se enmarca, se encapsula en una viñeta, que finalmente convivirá con otras en una misma página.

Con lo cual, lo que tenemos son instantes, retazos de tiempo que se agrupan uno tras otro. Con la particularidad de que el tiempo resulta acá, debido a la página impresa, rebobinable con sólo volver a ver un cuadrado que ya había sido "leído" en su orden de lectura correspondiente. La viñeta, por otro lado, suele estar limitada por una línea. A veces esa delimitación sólo es virtual. Como sea, la representación posee un límite que establece un adentro y un afuera (off).

Debido a nuestra cultura representacional sabemos que si un personaje se encuentra solo en un cuadro y mira hacia la izquierda, digamos, con una expresión de terror, tiene el motivo de su angustia junto a él, aunque también lo normal es que nos esté dado sólo ver ese fragmento de su realidad. El que la historieta, como el cine, sea un género diacrónico, nos sacará del suspenso en el cuadro siguiente. Ese momento de incertidumbre generado por presentir el "off" y no poder verlo, es un elemento que puede ser muy útil para el autor, con el fin de manejar las sensaciones del lector y así crear el clima necesario para su relato.

Se ha escrito mucho sobre el "afuera" que resulta reconstruido a partir de un "adentro". En la pintura esta característica reviste una angustia no resuelta, por la unicidad de un cuadro. No hay otro cuadro que nos devuelva el contraplano de *Ansiedad* de Munch, o de *Las meninas* del gran Velázquez. En cambio el cine inevitablemente necesitó construir su lenguaje a partir del fuera de cuadro y lo supo utilizar en consecuencia. La historieta tuvo que hacer lo mismo.

Esta posibilidad funciona como recurso narrativo. Dijimos antes que cada viñeta encierra un fragmento de tiempo, pero también habíamos destacado la variabilidad del mismo. Más allá de la imposibilidad, e inutilidad, de medir el tiempo que representa una acción contenida en un cuadrado, se puede hacer una simple inferencia.

Aquí un cuadrado se presiente como un instante "fotográfico" digamos, en tanto que el otro describe una escena. Estos son sólo dos ejemplos de toda una real y absoluta diversidad existente. Resumiendo, yo como autor decido cuanta "escena" desarrollo en el límite de una viñeta.

Claro que esto depende del transcurso de la narración. Las tiras de los diarios son un ejemplo particular de este caso. Debido a que deben resolver una secuencia completa en un espacio prefijado y no muy generoso, eliminan los tiempos muertos y aprovechan al máximo el espacio.

Así se encuentran a veces toda una conversación o bien globos con mucha cantidad de textos. Lo que seguramente el autor hubiera descompuesto en mayor cantidad de viñetas en una historieta completa. En mi opinión la tira diaria constituye un subgénero de la historieta, con algunas reglas de lenguaje que le son propias (por lo cual no deben ser incluidas dentro de este análisis).

Lo mismo pasa, aunque en mayor medida (y especificar el porqué excede los límites de este artículo), con el llamado "dibujo humorístico", tanto se presente en tira o en un único cuadro: no son historietas en el sentido que aquí estamos hablando. Recordemos entonces la paradoja temporal que

definimos en el punto anterior: la convivencia del tiempo en un espacio/página y el hecho de la variabilidad de la duración, tanto de tiempo de relato como de representación, de una viñeta.

La puesta en página

Concluimos entonces que el tiempo en la historieta es una variable que completa el lector en la decodificación, pero que es propuesta por el autor, a través, esencialmente, de la puesta en página. Nombramos aquí un elemento fundamental en una historieta. En la puesta en página se manejan los tiempos del relato y el orden de la narración, es lo que al cine o al video la posproducción.

Pero, atención, que la puesta está en la génesis de la obra. El primer paso siguiente a la historia es la puesta. La página, al igual que la viñeta, presenta un espacio/soporte donde trabajar una composición. Líneas directrices, nexos, puntos de atención, recorrido visual, planos y líneas, tensiones. La composición de la página resulta un elemento sensible y único, pero además cumple su función como soporte y se expresa multiplicándose. Así toda historieta se compone generalmente de varias páginas y si además tenemos en cuenta el carácter diacrónico del comic arribamos al aspecto temporal de la puesta en página. Entonces, puedo abordar una página tanto en su faz única como composición en el plano o en su función temporal en relación con la narración que contiene.

Estos planos no deben verse por separado, la composición debe concebirse a partir de las escenas que contiene para estructurar un orden y tiempo de lectura, pero por otro lado necesita presentar una organización armónica, que desde lo formal pueda enfatizar los momentos de lectura que coincidan con los clímax de la narración. Por todo lo que decimos, y seguramente por otra serie de cosas, es fundamental la distribución de los elementos en el espacio de la página como punto de partida para la realización de un comic.

El dibujo

Otro elemento fundamental de una historieta es el dibujo. Alguien podrá decir acaso es el elemento; y será verdad si tenemos en cuenta el concepto clásico de historieta. Pero nuestra intención en esta enumeración es definir los elementos a partir de su función en el todo de la obra sin limitar las posibilidades creativas o expresivas de nadie con algo que en definitiva, más allá de gustos personales, no es imprescindible. Puede no haber una línea que delimite la viñeta, de todas formas la historieta se organizará en base a secciones de tiempo, escenas que elijo contar, y esto es en última instancia la esencia del cuadrado. Lo mismo sucede con el dibujo, y hablamos de él en el sentido más amplio (incluyendo como tal a la fotografía).

Cualquier impresión sobre el papel, que se repita y accione como conductor o solo ícono referencial de una historia a contar, cumplirá esa función; con lo cual la idea del elemento esencial ya no tiene sentido.

Tradicionalmente el cómic trabajó con un dibujo sintético, que privilegia el aspecto informativo referencial. Pero también este gusto por la síntesis tiene que ver con el momento histórico, y el período estilístico entonces en boga, en el que nace la historieta. Hacia fines del siglo pasado el redescubrimiento de la estampa japonesa por parte de los impresionistas y su desarrollo en Occidente a partir del posimpresionismo, permite la revaloración de la línea, incluso como expresión pura del volumen; la línea de Degas que llega a su punto de mayor virtuosismo en la obra de Toulouse Lautrec, es una expresión de esta época, contemporánea del comienzo del comic en los diarios norteamericanos.

El Art Nouveau gusta del arabesco, de la línea sensible que en su trayecto descubre diversos matices. La síntesis propuesta desde el arte oriental incorpora en la plástica de la época la perspectiva rebatida y el uso de los colores planos. Un mundo más rápido que requiere un registro más inmediato.

Además, como antecedente inmediato, no podemos olvidar el aporte de la caricatura, quizá no definida todavía como género, pero que ya había mostrado excelentes realizaciones. En la línea de la síntesis esta rescata el elemento real y lo exagera generando, con el lenguaje plástico, un juicio que va mucho más allá de lo analógico. El fin del siglo XIX no inventa la caricatura, sólo la acepta y la populariza mediante los medios gráficos que entonces surgen. Leonardo ya había practicado la caricatura, pero durante siglos los estudiosos del arte no le atribuían a Da Vinci los dibujos (¿cómo tanta fealdad puede surgir de la mano del máximo creador de la belleza clásica?). El siglo XIX no acepta el monstruo, sólo lo domestica. Goya

lo utiliza como tal en varios de sus álbumes de dibujos y en algunas de las series de grabados. Y la caricatura alcanza su condición actual, tan profundamente política, en la obra de Daumier, acompañada de una excelente factura.

Todos estos elementos contribuyen a decir que el comic en su génesis funda su propia ilustración. A partir de allí ese dibujo evolucionó en relación con sus cultores y tuvo magníficos y pésimos ejemplos.

La escuela norteamericana en las décadas del 40 y 50 propone, sobre todo a partir del dibujo animado, la construcción de la figura a partir de círculos; a principios de la década del sesenta la revista argentina Gente decide no publicar más El Eternauta argumentando, entre otras cosas, el dibujo complejo y poco historietístico de Alberto Breccia. Escuelas, tendencias, artistas, grandísimos idiotas, censura, elementos que le dan un status de grandeza a la historieta y a sus dibujos. Creo que se puede hablar de un típico, o "varios típicos", dibujos de historieta; sin embargo prefiero pensar en la ruptura de los límites y en la búsqueda plástica, enriquecedora y liberadora, que permita la redefinición constante de este lenguaje.

Los dibujos dependen de un dibujante. Una persona, un artista, digamos. Y esto es importante porque la subjetividad de cada uno determinará el estilo. De buenos dibujantes está lleno el mundo. Dije buenos, no originales o versátiles. Sin embargo, la versatilidad es un elemento importante a la hora de determinar qué estilo sería más apropiado para tal o cual historia a narrar.

La versatilidad no contradice la noción de estilo, en todo caso puede ser un elemento suyo; en la pintura de Picasso podemos verlo. La historieta del uruguayo/argentino Alberto Breccia se destacó por la permanente búsqueda plástica que lo llevó, por ejemplo, a prescindir de la línea, algunas veces, y de la forma figurativa en otras, explorando texturas y tramados. No muchas cosas se pueden agregar sobre el tema del dibujo en la historieta, si no queremos historiar. Se podría pensar que cualquier buen dibujo puede contar, en forma de comics, cualquier historia. Puede ser. Pero...

El texto, la onomatopeya y el globo

El texto debe ser escrito. Y para eso se recurre a la tipografía. Puede ser esta de cualquier familia noble, o de fantasía, o, como generalmente es, manuscrita del dibujante. O como lamentablemente es también, hecha por letristas. Digo esto para entender al texto como forma gráfica que está presente en una página. En la historieta de lengua extranjera las traducciones las efectúa el letrista, con lo cual el texto pasa inadvertido formalmente y resulta inocuo.

En la historieta de producción industrial, para diferenciarlas del cómic de autor, el texto siempre es realizado por letristas; sin importar el dibujo, sin importar la composición de la página ni la historia. La historieta de autor impuso la modalidad de que sea el dibujante el que dibuje las letras. Si bien hay casos donde la legibilidad se complica, resulta beneficioso al homogeneizar la composición, además de ser una forma más de expresión de la subjetividad del artista. El trazo, el color de la mancha tipográfica y el peso son así elementos que se pueden manejar en relación con la composición de la que forman parte.

Si el dibujo palpita, también puede hacerlo el texto.

Desde esta concepción el texto es lugar propicio para el subrayado.

Si la situación a contar lo requiere, la tipografía se endurece, o se agranda, se hace minúscula porque se está hablando despacio, o se desgarran porque el mensaje es sangriento. Puede haber un tipo de letra para cada personaje, o puede hablar con el sonido del mismo.

Dentro del texto escrito hay un elemento que es propio y característico del género.

El globo o balloon

Otra característica de la historieta. Hablar en estos tiempos del globo o balloon, cuando tanta variedad estilística ha pasado a través del comic, puede resultar anacrónico. Sin embargo, cómo definir los elementos primeros de este género y obviarlos.

"Toda la ordenación de mi cuadro es expresiva. El lugar ocupado por las figuras o los objetos, los espacios vacíos que los rodean, las proporciones. Todo representa un papel. La composición es el arte

de ordenar de una manera decorativa los diversos elementos a disposición del pintor para la expresión de sus sentimientos”.

Composición en la viñeta, composición en la página. Multitud de elementos que fueron pensados por el autor y que están en juego en una historieta. Elementos que van desde la puesta en página al tamaño de las viñetas, y que podríamos llamar recursos de realización.

No son anecdóticos a la historia, ni son sólo accesorios de la obra; fueron ideados por el autor junto al guión y al dibujo, y resultan intrínsecos a ellos.

Algo que sabemos los diseñadores gráficos es que todo elemento de una pieza comunicacional (en este caso una pieza gráfica) connota. Partiendo entonces de la base de que nada de lo que componga dicha pieza está porque sí, todo resulta justificable por un fin determinado; en el caso de la historieta ese objetivo es la historia misma, sus climas, sus tiempos...

Más allá del propio estilo de cada autor, algunos clichés o convenciones pueden ser aislados y tipologizados. Estos recursos aparecen, entonces, asociados a la generación de climas.

Haremos una división de los mismos con el solo fin de ordenar el análisis, aunque la clasificación sea, como todas, arbitraria.

Recursos que hacen al cuadro

1) Podemos ver el cuadro como ventanas que nos hacen testigos de las distintas situaciones de una historia,

2) o bien el límite del cuadro se confunde en el otro y el tiempo se expande.

Con la particularidad de que al permanecer la idea de cuadro, se acentúa una situación (sería como un paneo, en el cine, que deja un instante la cámara fija al principio y al final),

3) otra posibilidad es que el cuadro desaparezca y el espacio se generalice (dejando quizá a los personajes en el vado) para poner énfasis en ese punto a la historia.

Incluso dicha situación puede determinar que la escena que se quedó sin cuadro conviva con los demás en el tiempo general de la página.

Dijimos antes que todo cuadro es una composición, por ende tiene pautas morfológicas que lo rigen, líneas dominantes, armonía básica, etc.

4) Sabemos, entonces, que las diagonales y a veces las verticales hacen mucho más dinámica una composición;

5) todo lo contrario ocurre cuando en un cuadro las dominantes son las horizontales. Así las composiciones donde la diagonal o la vertical sean las importantes son convenientes para escenas violentas o de acción, o bien para el momento del clímax de la narración. En tanto que otras se acomodan más a un momento de calma, donde, si además es el comienzo de la historia, resultan cómodas para presentar el lugar de los hechos, por ejemplo.

6) Además debemos tener en cuenta en una narración que en los momentos de mayor tensión conviene achicar el plano para centrar toda la atención del receptor en los protagonistas del conflicto desatado, e impedir que se disgregue en un recorrido visual mayor; y teniendo en cuenta lo expresado anteriormente con respecto a la relación entre el cuadro y el tiempo, estamos también acotando el desarrollo de la situación. La historieta, además de los ya vistos, posee una tanda de recursos para destacar o poner énfasis en alguna situación determinada,

7) Por ejemplo, la libre manipulación de los fondos. Desaparecerlos, ignorarlos, convertirlos en potentes refuerzos de la imagen (por una cuestión compositiva), o de la historia semantizándola (con el uso del color, por ejemplo).

Recursos que hacen a la sucesión de cuadros y/o a la página

Siguiendo con la posibilidad de enfatizar una imagen:

7a) Esta puede, después de un cuadro negro que hizo la pausa, aparecer reforzada en relación con las demás por el solo hecho del uso de ese recurso.

8) Una escena que al autor le interese que sea leída como de tiempo muy pausado, rítmicamente monótona, rápido o bien lento, puede intentarse manejando cuadros de un mismo tamaño.

8a) Estos a veces pueden expresar una sensación de imágenes editadas a velocidad, "efecto flash", muy propias del lenguaje del video clip.

8b) Otras veces se enfatiza con el uso de la repetición.

9) También, al trabajar con la variedad relativa de tamaño entre los componentes de una página se puede, si se lo desea, acentuar la historia desde lo gráfico, acompañando los picos dramáticos de tensión y relajación.

La página es el primer marco compositivo que se divisa cuando se accede a una historieta.

La página puede:

10) enfatizar, con el recorrido visual, el orden de lectura.

11) Hay que tener en cuenta además que todo lo que se dijo sobre la morfología del cuadro, esto es, las líneas componentes y dominantes, se aplica con la misma intención en la página, existiendo incluso los casos en los cuales la página y el cuadro son una misma cosa

12) La página presenta entonces un recorte del tiempo general de la historieta; esto posibilita el uso de otros recursos, como el de terminar la carilla impar con un cuadro que posea cierta intriga y que su desarrollo se presente al dorso, donde las sospechas que fueron sembradas en el lector se revelan ciertas o no.

Cualquier elemento que ayude a mantener la atención en la lectura y cargar de ansiedad el hecho de dar vuelta la página, obviamente, contribuye al buen desarrollo de la narración. En definitiva, tanto la página como el cuadro son sensibles a la historia que se está contando.

El presente artículo propone una tipología. Esta, como todas, recurre para su formación a las generalizaciones y a la construcción de estereotipos. Pero, aunque suene paradójico, su intento no es matar la riqueza de lo particular, sino al contrario.

Responde a la necesidad de un texto que acote, aunque sea en parte, el género de la historieta para permitir a los alumnos, no familiarizados con ella, una serie de procedimientos más o menos generales, para su realización en el marco académico.

Además, el descubrir, aunque sea recurriendo a veces a la simplificación, una estructura gramatical que sostiene al medio, lleva implícito la adhesión a la idea de que todo sistema formal encarna un posible discurso (el "cómo se dice" no es solamente un valor agregado del "qué se dice": es exactamente lo mismo)

Esta idea atraviesa el espíritu de este artículo y lo trasciende, pudiendo aplicarse a los distintos medios que se mencionan en este libro. Por último, la tipología es un punto de partida. Un primer acercamiento a una sistematización que solo sirve a los fines operativos de la comprensión inicial, y, que espero, después, se olvide rápidamente en pos de la creación.

En los 70, DC encontró un filón en Dennis O'Neil y sus historias de conflictos reales, los dos verdes (linterna y flecha) se encontraban con lo que se podía encontrar en la calle cualquiera: drogas, racismo... y no podían hacer nada, y eso que eran héroes. Esas historias fueron el comienzo del comic adulto. Spiderman y otras series fueron sus "aprendices". En esos días, esos problemas se veían en los comics.

Problema, eso pasó a ser común en los cómics. Solo eran una historia más, nada nuevo. Así pasaron los finales de los 70 y principios de los 80, pero en esa época gente que no era americana le dio la vuelta a la tortilla, eran extranjeros, veían otras brechas en la vida americana, errores en el sueño americano, y lo mostraron: Radioactividad, Pederastas, Crimen...

Puede que siempre aparecieran en los cómic, pero no retratados por alguien que no las conocía desde joven, ellos no se criaron con la televisión y los acontecimientos de los americanos. Para ellos una ejecución era un crimen, para algunos americanos, era algo cotidiano. Eso creo un nuevo comic, que ahora llamamos Vértigo. Pero como paso en los 80 se volvió cotidiano. Algo como la violencia era divertido, común, las cosas horribles se leían y se veían con la más absoluta pasividad. En estos años, autores que fueron duros retratistas de la época perdieron rumbo.

Seguían siendo buenos, pero no eran más que otras estrellas que brillaban, sin deslumbrar.

Hoy en DIA esas estrellas han deslumbrado. El género se ha regenerado, no por Vértigo; sí, en gran parte por esa idea original; sino que la gente fuera del gran negocio, fuera del dinero, muestra cosas que pueden doler al leerlas. Hoy el futuro es negro, así lo ven ellos, y así lo escriben. Hoy ya no valen héroes que descubren el horror de la realidad, hoy en los comics gente normal, se crece, descubre el horror de este mundo, no de supervillanos, solo de otra gente, como ellos, pero con otras ideas, con otra visión de lo mismo.

Los cómic evolucionan, pasamos de felicidad a realidad en los 70, de diversión a revolución de pensamiento en los 80, en los 90 descubrimos que no solo estamos solos en el universo, en la Tierra estamos como corderos en el matadero, el cómic nos dice que aun existen luchas.

Si leemos cómic, leemos pensamientos, leemos esperanzas, leemos el grito de alguien pidiendo que nos unamos contra lo que carcome esta sociedad. No os engañéis, los comics son fantasías, pero si fueran realidad, no acabarían bien, o tan bien como acaban normalmente, son ilusiones de algo que podría pasar. No sabemos como será el comic del siglo XXI, pero esperamos que no siga mostrando lo mal que vamos. Puede que sea divertido, violento, lleno de humor negro, y con masacres que nos hagan partirnos de la risa, pero si te paras a pensar,... es triste reinos de una realidad que nos espera tras el quicio de la puerta.

Considerado como algo diabólico por algunos, como una manifestación artística por otros, como negocio para muchos y como estafa para unos más, los comics siempre son polémicos e interesantes y, sin duda alguna, impactan a la sociedad en que se consumen.

Existe una variedad de comics impresionante y prácticamente cada país tiene sus propios comics. Sin embargo sólo trascienden a nivel mundial aquellos que tocan tópicos universales.

¿Cómo un comic puede ser representativo de una sociedad en particular y al mismo tiempo tener "tipo" universales? Eso es lo interesante de los comics. Al conjuntar la expresión gráfica con un libreto o guión, crean un medio de comunicación fácilmente entendible y atractivo.

Los jóvenes de todo el mundo en algún momento sienten un impulso de rebeldía. Quieren cosas diferentes y no estar atados a convencionalismos ni al materialismo moderno. Comienzan a buscar nuevas alternativas y a consumir productos nuevos o diferentes. Esto, paradójicamente, crea una gran industria y los jóvenes se ven atrapados en el medio del cual querían escapar.

Uno de estos grandes negocios fue el de los comics. Sin embargo, la industria creció tanto y tuvo tanto auge que dejó de ser un producto para convertirse en un género. Actualmente existe una variedad casi infinita de comics que van desde tiras cómicas (como las que aparecen los domingos en los periódicos) hasta impresionantes novelas gráficas, con un despliegue literario y pictórico que es considerado por muchos como un arte.

¿Cómo empezó todo? Nadie sabe a ciencia cierta, pero sin lugar a dudas, el primer personaje de comic bien conocido fue el famoso "Yellow Kid", un niño peloncito que no hablaba, sus ideas aparecían escritas en su camiseta. El éxito de "Yellow Kid" fue tan grande que todos los periódicos empezaron a publicar tiras cómicas en todas sus ediciones. La demanda creció tanto que en poco tiempo fue necesaria una publicación especializada en los "monitos".

Hasta este momento todo se limitaba a breves chistes o pequeñas aventuras, hasta que en 1938 surgió el primer super-héroe: Superman. Quizá si Joe Schuster y Jerry Siegel no hubieran creado a Superman otro lo habría hecho o habría surgido algo similar. Pero ellos fueron los primeros.

El impacto de Superman fue tan grande que inmediatamente surgieron miles de otros "super héroes" y anti-héroes (como Archi). Pero, a la llegada de Hoover y Mc.Carthy, y con la fobia al comunismo, un día apareció un libro llamado "La Seducción del Inocente" donde culpaban a los cómics de todos los males de la sociedad. Éste libro fue tan importante que se inició una campaña para acabar con las historietas.

Antes de que la Cámara de Representantes de Estados Unidos hiciera algo severo contra la industria, ésta se auto-censuró y creó un código de cómics, donde se prohibía que ganaran los malos, sangre, que hubiera violencia, que se mostraran mujeres provocativas, corrupción, etc. El golpe fue tan duro que casi todos los super-héroes murieron y la industria lo superó hasta los 80's. En esta época, que podría ser denominada la "era oscura" de los cómics, surgieron cómics "gore" y "pulp fiction" que mostraban oscuras historias policíacas o detectivescas y de terror, con monstruos espantosos y grotescas escenas que rayaban en el morbo.

Eso sí, se apegaban al "código" lo más posible (otro ejemplo de cómo se pueden torcer las leyes sin llegar a romperlas). Es la época en que se agrava la guerra fría y surge la paranoia. Los jóvenes empiezan a ser "rebeldes sin causa" y el gobierno intenta, inútilmente, ponerlos en orden sutilmente o por la fuerza. Surge Martin Luther King, asesinan a Kennedy, revueltas estudiantiles en todo el mundo, los sindicatos se fortalecen, en América Latina surgen las dictaduras militares. Los cómics, de manera sutil los más conocidos y comerciales y de forma más impactante los cómics alternativos, expresan esta inconformidad. No hay cupo para superhéroes.

El cambio llegaría muchos años después. Comenzó con Marvel. Ellos inventaron algo que ahora se conoce como "continuidad". Los héroes no estaban en ciudades imaginarias, estaban en Nueva York y si un edificio se dañaba en una pelea de "Spiderman", el mismo edificio aparecía dañado en otras revistas (como "Los 4 Fantásticos").

Los personajes comenzaban a tener una historia y los sucesos repercutían en el futuro creando una mayor coherencia. Los problemas de esta técnica incipiente fue que muchas historias se volvieron imposibles de continuar y hubo que remodelar todo el universo Marvel, tarea que en gran medida le correspondió a John Byrne.

La compañía DC Comics, había tratado de mantener cierta continuidad en sus historias, pero en ocasiones algún super-héroe hacía un cross-over con otro y esto provocaba dolores de cabeza porque los mundos en los que vivían y como habían sido descritos no eran posibles al mismo tiempo. En un intento de componer esto se crearon diversas "tierras". Así, en Tierra-I vivían Batman y Superman como los conocemos. En Tierra-II, Batman es más viejo y se casa con Gatúbela, al tiempo que Superman se casa con Lois Lane. En Tierra-III la hija de Batman y Gatúbela se convierte en La Cazadora cuando matan a sus padres. El problema obvio que surgió con esta técnica es que los lectores se confundían fácilmente y no sabían qué estaba pasando o en qué tierra se desarrollaba la aventura que estaban leyendo. La continuidad de Marvel era la respuesta. Comprendiendo que ese era el camino si quería salvarse, DC también renovó su universo (o más bien, sus universos).

Comenzó por pedirle a Frank Miller que creara una historia de Batman donde fuera completamente diferente sin que alteraran al personaje. El resultado fue una obra de arte: Return of the Dark Knight.

Viendo el éxito de esta novela gráfica, DC decidió destruir los múltiples "universos" en los que desarrollaban sus historias y empezar todos sus personajes de cero. Si Marvel tuvo sus Guerras Infinitas, DC inició la Crisis de las Tierras Infinitas. Contratando a Frank Miller para que continuara con Batman, a John Byrne para que rediseñara a Superman y George Perez a la Mujer Maravilla, DC Comics inició una nueva era donde los personajes son mucho más creíbles y humanos.

Sin embargo, existen varios taboos que aún se siguen en los cómics. En el siguiente dibujo existen por lo menos 10 de ellos que se han roto. Algunos de ellos son: Aluciones claras a la religión; sexo explícito; Fomento de vicios (alcohol, drogas, cigarro), un menor en peligro sin que el héroe lo proteja; Uso irracional de la violencia por parte del héroe, etc.

En cuanto al resto del mundo, el comic no es el negocio mega-millonario que es en los Estados Unidos, por lo que en algunos casos los artistas tienen un poco más de libertad para crear historias

propias. "Mafalda", "Asetrix", "La Familia Burrón", "Mortadelo y Filemón", "Peanuts", etc. son comics que surgieron en la "era oscura" y lograron rescatar al género presentando una realidad e idiosincrasia local que era perfectamente comprensible para el resto de la humanidad. En una antelación a la globalización, los comics empezaron a mostrar que la sociedad es muy parecida aún cuando se trate de la china, la mexicana, la francesa, argentina, norteamericana o rusa.

Si bien el regreso de los superhéroes menguó un poco la difusión de este tipo de comics, el fortalecimiento de la industria del comic ha permitido que su difusión trascienda fronteras (incluso atravesó la cortina de hierro) e idiomas. Es posible encontrar comics de Mafalda, Asterix, Snoopy, y muchos más, en español, francés, inglés, griego, ruso, chino, etc.

La universalidad del comic lo pone en un plano diferente a cualquier otro género. Sus ilustraciones atraen tanto que es un medio masivo de comunicación sumamente poderoso. Prácticamente todos los gobiernos del mundo lo han utilizado en algún momento, ya sea como propaganda, para difundir campañas de salud, para la educación, etc. Los comerciantes lo saben y no pierden tiempo en anunciarse en los comics y algunos han hecho publicidad por medio de historietas (aunque generalmente utilizan los storyboards de los comerciales que aparecen en la TV).

Qué penetración tiene el comic en la sociedad? Un ejemplo claro se ve en las peluquerías o salas de espera. El mismo comic es leído por prácticamente todas las personas que pasan por ahí, y es mucho más atractivo que una revista científica o de espectáculos, e incluso más atractivo que el periódico. Así sólo comic puede ser leído por cientos de personas. Su penetración es tan fuerte que puede catalogarse entre los primeros medios masivos de comunicación, sólo superado por los electrónicos (radio, cine y TV)

Los cómics e.c.

Como hemos comentado, los dibujantes de comics de prensa pronto empezaron a contar con sus seguidores fieles, para los cuales las escasas viñetas que se publicaban diariamente significaba una ración escasa. Pedían revistas que sólo contuvieran historietas y ante esta demanda encontraron la respuesta de los editores con la creación de los comic-books.

Estas publicaciones, a color y en un formato (diecisiete por veintidós centímetros) mucho más pequeño y manejable que las páginas de los periódicos, publicaron en un inicio reimpressiones de series aparecidas en prensa, y no se vendían, sino que las regalaban fabricantes y minoristas a sus clientes como reclamo publicitario.

El primer comic-book de venta directa, recordemos, fue Famous Funnies, editado por Max Charles Gaines a partir de 1934. La revista tuvo un éxito espectacular y se convirtió en un modelo rápidamente imitado. A la muerte del editor, en 1947, su hijo William tomó a desgana las riendas del negocio paterno, la compañía Educational Comics, ya no tan boyante como en un principio y cargada de deudas.

En aquel momento sólo contaba con un par de publicaciones: Picture Stories From The Bible y Tiny Tots, de contenido moralista. El joven heredero no tardó en deshacerse de ellas para ensayar algunas revistas de su cosecha. Su duración sería efímera y sus temáticas variadas (historias del Oeste, de amor, policíacas, etc.). El número exacto de títulos que llegó a lanzar es difícil de determinar, debido a una pequeña estratagema: por cada nueva revista que empezaba a distribuirse el servicio de correos pedía un depósito de dos mil dólares por el permiso de franqueo; Gaines, para ahorrarse este dinero, cuando lanzaba una nueva revista intentaba que se pareciera lo más posible a otra anterior. De este modo International Comics se transformó en International Crime Patrol y más tarde en Crime Patrol.

A principios de 1950 William Gaines empezó a dirigir sus revistas hacia el camino que le haría famoso. En las publicaciones del género policiaco el protagonismo empezaba a desviarse cada vez más hacia los criminales y las historias se hacían más violentas. En abril de ese año la lenta evolución fue completada: nació Crypt of Terror (más tarde rebautizada con el título definitivo de Tales from the Crypt), primera revista especializada en comics de terror.

Al mes siguiente aparecieron dos nuevos títulos, en este caso de ciencia ficción: Weird Science y Weird Fantasy, que en marzo de 1954 se fundieron en un único título, Weird Science-Fantasy.

En 1952 otras dos revistas surgieron de la fértil imaginación de W. M. Gaines: *Crime SuspenStories* y *Shock SuspenStories*, también de crímenes, como la ya difunta *Crime Patrol*, pero más sangrientos y con unos argumentos más duros, a menudo incluso crueles, en comparación con las historias almibaradas que otras editoriales publicaban. Como en la vida real, ya no eran siempre los buenos quienes acababan triunfando.

Para completar el repertorio de escalofriantes comic-books de la E.C. se crearon en mayo y junio de 1950 otras dos revistas de horror: *The Vault of Horror* y *The Haunt of Fear*.

Las tres revistas dedicadas al comic sobrenatural tenían unas características comunes y un mismo plantel de dibujantes y guionistas. Las historias solían ser de seis o siete páginas, a color, y estaban presentadas por un personaje cómico y monstruoso que narraba las historias al lector. Los guiones solían correr a cargo de Albert Feldstein y Harvey Kurtzman.

Feldstein fue un artista completo en el mundo del comic. Empezó como dibujante para diversas editoriales, pero al entrar en Educational Comics, en 1947, su tarea se centró cada vez más en la labor de guionista, convirtiéndose en el principal autor de las historias de fantasía, pues Kurtzman, a pesar de escribir guiones para las revistas de terror y ciencia ficción, fue especializándose en los temas bélicos (para *Two-Fisted Tales* y *Frontline Combat*) y de humor (para el magazine *Mad*, del que fue creador). Más tarde ambos se dedicaron a la dirección editorial.

En cuanto a la parte gráfica, la lista de nombres es larga y en su mayoría se han convertido en míticos. Podemos citar a los mismos Feldstein y Kurtzman, junto a Bernard Krigstein, Graham Ingels, Wally Wood, Reed Crandall, Jack Davis, Joe Orlando, John Graig y el genial Frank Frazetta, que actualmente, gracias a su dominio de la figura humana y a su excelente utilización del color, es uno de los ilustradores más cotizados del mundo.

De estos artistas, aunque como ya he señalado anteriormente todos son grandes dibujantes, los más característicos del período E.C. son Ingels y Krigstein; quizá debido a su abandono del comic, para dedicarse a la enseñanza y la pintura, huyendo de la censura macarthista.

Graham Ingels, considerado en su tiempo como el maestro de lo macabro, el Bosco del comic-book (según lo denomina el crítico Dennis Wepman), es un artista de marcada vena expresionista. Su pincelada suelta y quebrada, los rostros atormentados y decadentes de sus personajes, sus monstruos putrefactos y sus paisajes de lápidas y mausoleos derruidos, todo en él exhala la morbidez y el hedor de la tumba. Hasta el seudónimo que utilizaba es revelador: *Ghastly*, que significa horrible, cadavérico, lívido.

Bernard Krigstein, en cambio, huyó de la morbosidad al estilo Ingels, para preocuparse más por la innovación. Utilizaba un estilo sintético, con una puesta en escena muy particular, en la que se mezclan el lenguaje cinematográfico y pictórico.

La realidad es que la América de la época no estaba preparada para unos comics que criticaban el racismo, como sucedía en *Judgment Day!*, de Feldstein y Joe Orlando; el patriotismo histriónico, en *The Patriots*, de Feldstein y Jack Davis; o la corrupción de la justicia, en *Kind of Justice*, de Reed Crandall.

El senador McCarthy se había propuesto salvar a los Estados Unidos del comunismo y preservar la moral y las costumbres del pueblo americano de gérmenes infecciosos, desatando entre los intelectuales una caza de brujas de desastrosas consecuencias. Igual que el cine y la literatura fueron desmembradas de las cabezas más lúcidas, también le tocó el turno al comic. La excusa fue el libro *The Seduction of the Innocent*, publicado en la primavera de 1954 por el psiquiatra austriaco Frederic Wertham, de infausta memoria. En ese ensayo, Wertham culpaba a la violencia en el comic de la delincuencia juvenil, entre otros males. La reacción no se hizo esperar. Las castas madres americanas, responsables años atrás de la Ley Seca, pidieron una investigación al Senado.

Se nombró un comité investigador, presidido por Estes Kefauver, aspirante a la presidencia de la nación. Ante él declararon, en contra del comic, diversos psiquiatras, entre los que se contaba el propio Wertham. William G. Gaines se erigió en defensor encarnizado de la narrativa dibujada. Durante una de las sesiones Kefauver y Gaines se enzarzaron en un intercambio dialéctico, en el que el presidente del comité, mostrando una portada de John Graig en la que un hombre con un hacha ensangrentada alzaba la cabeza de una mujer decapitada, preguntó: ¿Cree usted que esto es de buen gusto?. Gaines respondió flemático: Sí, señor, lo creo... para la portada de un comic de horror.

Ante la presión del Senado y la sociedad bien pensante, los editores formaron en septiembre de 1954 The Comics Magazine Association of America, grupo destinado a crear un código para regular las revistas de historietas. Las reglas dictadas fueron la sentencia de muerte para las publicaciones de terror de Gaines: prohibían la utilización de palabras como horror y terror, prohibía la representación de sangre, violencia y lujuria y escenas e instrumentos relacionados con muertos vivientes, torturas, vampiros, demonios necrófagos, canibalismo y licantrópismo. Como es evidente, tras alguna inútil resistencia, a Gaines no le quedó más remedio que cerrar sus revistas, pues incluso el parlamento británico prohibió la importación de revistas de terror en 1955.

La desbandada entre los profesionales del género fue completa. Muchos de ellos ni se molestaron en buscar asiento en otras editoriales. Unos se dedicaron a la publicidad, otros a ilustrar libros..., y los que continuaron en el comic sufrieron una variada fortuna (el caso más patético quizá sea el de Wally Wood, que en sus últimos años tuvo que dibujar pornografía para sobrevivir). Todos ellos tuvieron que esperar una década para poder dedicar de nuevo sus lápices a una buena historia de terror.

El género de las revistas warren.

Tras la muerte de la E.C. reinó el más triste vacío en cuanto a revistas de terror se refiere. Durante años los comics sólo mostraron las viejas series de siempre, ya caídas en la monotonía, y al mediar los 60 la única novedad que podían aportar era la legión de superhéroes que empezaban a abarrotar los estantes. Pero el sutil regocijo ante un escalofrío aún tenía sus adeptos. Las películas de horror de los años treinta y cuarenta eran pasadas habitualmente por televisión y la productora inglesa Hammer Films lanzaba su propia serie de largometrajes con los monstruos clásicos.

El editor neoyorquino James Warren, viendo el terreno abonado, creó una primera publicación dedicada al cine de terror: Famous Monsters of Filmland. En 1964, desafiando al Comic Code Authority, le siguió Creepy, primera revista de comics de terror desde 1955.

Para ese primer número, que lucía una portada de Jack Davis, reunió a antiguos dibujantes de la E.C., junto a nuevos valores, formando una interesante plantilla: Al Williamson, Joe Orlando, Frank Frazetta, Reed Crandall, Roy Krenkel, Angelo Torres, Gray Morrow, George Evans, Russ Jones y Archie Goodwin. Al contrario que los comic-books tradicionales, sus ilustraciones estaban realizadas en blanco y negro, y el tamaño de sus páginas era mayor, de magazine.

Después de aguardar un tiempo prudencial para comprobar su viabilidad económica, Warren lanzó otras publicaciones similares en cuanto a forma y una cierta variedad en la temática: en 1965 Blazing Combat, revista de narraciones bélicas con una óptica crítica, que no obtuvo demasiado éxito y sólo duró cuatro números; en 1966 Eerie, hermana gemela de Creepy; en 1969 Vampirella, también con historias de terror que relataban las aventuras de una vampiresa extraterrestre llegada a la Tierra; en 1978 surgió 1984, dedicada a la ciencia ficción; y finalmente, en 1979, The Rook, las fantásticas andanzas de un viajero en el tiempo.

Las narraciones ofrecidas en las revistas Warren eran un poco más largas que las publicadas por la E.C., introduciendo las historias seriadas por capítulos, con un poco menos de contenido crítico y un poco más de sexo. Uno de los platos fuertes eran las portadas, que ya no consistían en un simple reclamo colorido, sino en verdaderas obras de arte, debidas a ilustradores de la talla de Frazetta, Ken Kelly, el admirado Richard Corben o el español Enrich, entre otros muchos.

En cierto modo las revistas de Warren fueron pioneras del boom del comic adulto que se extendió, en la década de los 70, por América y Europa, y muchos dibujantes (como los españoles) que por la censura no podían dar rienda suelta a su creatividad se sumaron pronto a sus filas. Algunos de los artistas hispanos que colaboraron con James Warren fueron José María Bea, Esteban Maroto, José Ortiz, Luis Bermejo, Víctor de la Fuente, Fernando Fernández y José González, que a partir de 1971 dibujó las aventuras de Vampirella.

Prueba del éxito de estas revistas fue la aparición de imitadores como Psycho, Monster Unleashed o Tales of the Zombie; pero entre tantas publicaciones de calidad dudable surgió una pequeña joya: Web of Horror. En este magazine publicaron su obra excepcionales artistas como Berni Wrightson,

Jeff Jones, Bruce Jones, Michael Kaluta y Ralph Reese, que tras este período inicial de aprendizaje acabaron por saltar a las páginas comandadas por Warren.

Tristemente, la decadencia que en los últimos años parece haberse adueñado del comic de autor diezmó las revistas Warren, teniendo que cerrar la editorial en 1985. No corren buenos tiempos para los magazines, colapsado el mercado por mil y una colecciones de comics-books, mucho más baratos y llamativos. Para sobrevivir, el género del terror tuvo que sufrir una mutación y adaptarse a los gustos del público adolescente...

El terror en los comic books: años 70.

Tras el resurgir del comic de terror en 1964, su terreno habitual fue el magazine, de gran formato, buen papel y aceptable reproducción. Las grandes editoriales, como Marvel o D.C., también lanzaron revistas de similares características; pero desaparecieron rápidamente al no tener éxito. En cambio lo que sí obtuvo una clamorosa acogida por parte del público fueron sus comic-books sobre héroes de características sobrenaturales o monstruosas. El iniciador de este tipo de personajes quizá sea The Spectre, un detective asesinado que regresa de la tumba para vengarse, cuyas aventuras se remontan a 1940. En la misma línea están Deadman, creado en 1967 por Arnold Drake y Carmine Infantino, y los recientes The Crow, de James O'Barr, la sugestiva Ghost, de Eric Luke y Adam Huges.

Uno de los mejores personajes monstruosos es, sin duda, Swamp Thing, publicado por D.C a partir de 1972.

Esta criatura, un científico que tras una explosión en su laboratorio se ve transformado en una pesadilla de fango y musgo, nació en una historieta breve dibujada por Berni Wrightson sobre un guión de Len Wein, aparecida originalmente el año anterior en la revista The House of Secrets. El parecido argumental de esta historia con la serie posterior es mínimo, pero mantiene la idea central, de gran atractivo (la tragedia de un hombre inteligente condenado a vivir en el cuerpo de un monstruo). Por las páginas de Swamp Thing se pasearon toda clase de monstruos, desde clásicos como el hombre lobo y algo muy parecido a la criatura de Frankenstein, a una gelatinosa entidad claramente lovecraftiana.

Cada uno de los episodios era un homenaje a los viejos mitos del terror y una superación en el estilo gráfico de Wrightson, verdadero virtuoso de la plumilla y el pincel.

A Berni Wrightson, un dibujante artesanal y detallista, con un estilo que se asemeja cada vez más al de los grabadores del siglo XIX, empezaron a agotarle las rígidas imposiciones de los plazos de entrega y el escaso tiempo para crear las historias (dos meses para pensar y dibujar un comic de unas veinte páginas). Así, tras realizar diez episodios, dejó la serie. Pronto le siguió el guionista Len Wein. En las manos extrañas de Néstor Redondo y Gerry Conway, pese a su pericia, la serie fue decayendo en interés, acabando por desaparecer en 1976.

Posteriormente, en 1982, D.C. Comics volvió a lanzar el personaje. Los primeros episodios, dibujados por Tom Yeates y Martin Pasko, resultaron bastante mediocres, aunque más tarde volvió a alcanzar altas cotas de calidad con el guión del gran Alan Moore y los dibujos de John Totleben y Stephen Bissette.

La Marvel Comics Group, eterna competidora de la D.C., lanzó también algunas series sobre monstruos, como Werewolf of the Night, Frankenstein, The Son of Satan o Man Thing, una más que evidente imitación de Swamp Thing, creada por Roy Thomas. De todas ellas la más brillante fue The Tomb of Dracula (1971), con Gene Colan como dibujante, sirviendo a los argumentos de varios de los escritores más habituales en el comic-book: Gerry Conway, Archie Goodwin, Garner F. Fox y Marv Wolfman.

Gene Colan es un dibujante prolífico que ha ilustrado las aventuras de muchos superhéroes, como Captain Marvel, Daredevil o Sub-Mariner; pero su inclinación natural le lleva más hacia las series de tema sobrenatural, de las que son ejemplo Doctor Strange, un antiguo cirujano dedicado ahora al ejercicio de las artes mágicas, la citada The Tomb of Dracula, o Night Force, para D.C. comics, de nuevo con guión de Marv Wolfman.

El argumento de The Tomb of Dracula tomaba al popular conde, recreado literariamente por el autor irlandés Bram Stoker, trasladándolo a nuestros tiempos. Frank Drake, descendiente del vampiro, viaja a Transilvania junto a Jeanie, su novia, y su mejor amigo, Clifton. Éste último encuentra casualmente la tumba de Drácula y al arrancarle a su esqueleto la estaca del pecho vuelve a la vida.

Jeanie es vampirizada y Clifton se transforma en esclavo del conde. Drake jura venganza. Junto a él se unen, progresivamente, los descendientes de los primeros perseguidores de Drácula: Rachel Van Helsing, Quincy Harker y Taj, el hindú mudo, entre otros.

La larga odisea, con efímeras victorias y momentáneas derrotas, acaba donde empezó. Harker, en su silla de ruedas, llega hasta el castillo de Drácula y sacrificando su propia vida da muerte al vampiro atravesándolo con una varilla de plata, para acto seguido volar el castillo con él dentro.

En 1978 la serie fue resucitada, con sus autores habituales, pero en una revista en blanco y negro dirigida a un público más adulto

4.4 LO POSITIVO Y LO NEGATIVO DEL CÓMIC

El cómic como herramienta educativa.

Son muchas las experiencias que han utilizado el cómic como medio para la enseñanza-aprendizaje de muchos tópicos, por el refuerzo visual que éste aporta. "Donald en el País de las Matemáticas" fue una producción de Disney, que llevó el concepto al dibujo animado con gran eficacia.

Hoy, la multimedia, a través de los ordenadores o computadoras, abre nuevas posibilidades y transformaciones para el diseño de herramientas interactivas dirigidas a la enseñanza-aprendizaje, y al juego, que comienzan a explorarse con éxito.

Un buen guión.

Este es un axioma que comprobamos aún en aquellos cómics que no están bien dibujados, la calidad del dibujo puede pasar a un segundo plano, si el guión es bueno, el cómic tendrá éxito. Lo importante es contar bien una buena historia.

Entre los grandes escritores de cómics, los hay que son dibujantes de sus propios argumentos, y escritores que nunca dibujaron. Como Rene Goscciny, autor de Asterix y otras series extraordinarias dibujadas por otros artistas. Víctor Mora se ha destacado en España como guionista y traductor de cómics, autor del legendario "Capitan Trueno", sus guiones han sido dibujados por Carlos Giménez y Victor de la Fuente, entre otros. Oesterheld es un guionista argentino, sus series, como "Mort Cynder", o "El Eternauta" dibujadas por Alberto Breccia, anticipaba con estilo excelente, temas que aún son ampliamente explotados por muchos guionistas. Poco antes de su muerte, Federico Fellini, director de cine y autor de cómics, escribe un guión para ser ilustrado por Milo Manara.

El cómic en Latinoamérica.

En Argentina tiene sus inicios con "Viruta y Chicharrón", 1912. En 1928 aparece el indio "Patoruzú" de Dante Quintero, que dará nombre a la revista desde 1936. En los 30 aparecen "Las Aventuras de Maneco" de Linage, que se publica en "Caras y Caretas". En los 40 se inician varias revistas como "Cascabel" y "Rico Tipo", que dan a conocer a dibujantes como Landrú y el genial OSKI. En el 1957 nace "Tía Vicenta", que sufrió persecuciones sin cuento de la censura. En los 60 aparecen Quino, con su Mafalda, y Fontanarosa. En los 80, el nombre de otro grande, Mordillo, que publica sus dibujos en el "Paris Match". La obra de Alberto Breccia, como ya se dijo, representa lo mejor del cómic mundial.

El comic como medio educativo

Cencillo (1973) establece que, al utilizar historias como base de su desarrollo, los 'comics' entregan un estímulo que va más allá de la mera información cognoscitiva. De hecho un comic representa:

- una estimulación muy fuerte de la imaginación interna del lector; cada lector construye la imagen con que vive la historia, con elementos del texto y con aportes de su propio repertorio de imágenes internas;
- una movilización emocional consciente e inconsciente que pone en juego los diversos componentes de la vida afectiva: atracción, repulsión, identificación.
- una efectiva apelación consciente e inconsciente hacia actitudes, valores e ideales;
- una estimulación hacia respuestas globales prácticas, fundamentalmente de tipo imitativo;
- una atribución de significación a los diversos elementos en juego, que en este caso es preferentemente de carácter moral; e
- inclusión de lo percibido en paradigmas categoriales; de hecho las historietas sirven, por ejemplo, para tipificar comportamientos: creerse Superman, ser rápido como ...

Jofré (1986) en su obra las "Historietas en Chile" demuestra que las historietas realizadas con plena autoconsciencia por parte de sus productores, pueden ser eficaces y positivos medios de educación.

Los efectos nocivos de las historietas tradicionales, criticados por Wertham (1953), pueden ser superados por historietas que respondan a principios elevados y no a fines comerciales. Del estudio de Jofré se puede deducir que las historietas pueden ser puestas al servicio de propósitos elevados siempre que:

- presenten personajes con los cuales los lectores se puedan identificar positivamente;
- mantengan adecuado equilibrio entre realidad y fantasía;
- consigan entretener a través de la acción y del humor; y
- utilicen dibujos de buena calidad y manejen adecuadamente los colores.

En el caso del presente proyecto, para hacer más efectivos los aprendizajes, se decidió agregar a las historietas un material didáctico que los orientara.

Método Utilizado Para la Selección de los Problemas Éticos

Tomando en consideración las características de los destinatarios, se procedió a seleccionar los problemas éticos y los episodios de la historia de la ciencia que servirían de argumento a las historietas.

Entre los problemas éticos se seleccionaron los que implican la posibilidad de producir alteraciones significativas en los seres vivos. Para la selección de los contenidos de las primeras cinco historietas, se consultó a seis miembros del Centro de Bioética de la Universidad de Chile. Estos proporcionaron un listado jerarquizado de temas relevantes de la historia de la ciencia, que plantean dilemas éticos. Con el resultado de la consulta, se confeccionó una lista única la que fue jerarquizada de 1 a 5, por los mismos jueces anteriores, seleccionándose las 5 primeras mayorías.

Finalmente resultaron elegidos los siguientes episodios de la historia de la ciencia relacionados con problemas éticos que han debido enfrentar los científicos en diversas etapas:

- 1.- El proyecto Manhattan: Creación de la bomba atómica
- 2.- La decisión de Pasteur: Creación de la vacuna contra la rabia.
- 3.- El primer trasplante de corazón.
- 4.- El uso de pesticidas y el caso Bhopal.
- 5.- Dolly: La primera oveja clonada.

Se planificó realizar una sexta historieta con un argumento que sirviera de resumen a los problemas éticos que planteaban las cinco anteriores. También se planificó incluir en cada número, guías de trabajo para los profesores que presentaran los contenidos básicos, y sugerencias metodológicas que permitieran la utilización de las historietas como material de introducción a la bioética en el aula, utilizándolo como material de apoyo para las asignaturas de biología, filosofía, consejo de curso, talleres científicos, etc.

Producción y distribución de los 'cómic's'

Las etapas en la confección de los seis 'comics' fueron las siguientes:

1. Determinación de los personajes centrales y de su perfil psicológico.
2. Selección de los dibujos que representan a los caracteres centrales
3. Recopilación de información acerca de los casos de la historia de la ciencia seleccionados
4. Producción de guiones. Revisión de guiones por un comité de expertos. Producción de los guiones finales
5. Ilustración de los guiones. Revisión de imágenes por el comité de expertos y el editor. Correcciones
6. Revisión de imágenes finales por el editor
7. Producción de las guías para el profesor, por el equipo de especialistas en educación
8. Revisión final por el editor de las guías y diseño gráfico general.

Las historietas fueron impresas y distribuidas por el diario "La Nación", de circulación nacional, por 6 semanas seguidas, los días Miércoles. Este día coincidió con el de la publicación de información, por el mismo diario, relativa a las carreras técnicas y profesionales que se imparten en todas las universidades e institutos del país. Esta información es de gran relevancia para los jóvenes de enseñanza media y hace que aumente notablemente la circulación del periódico en los días que aparece, lo que garantizó una amplia difusión de las historietas.

Método y materiales para la evaluación del material educativo

La evaluación se realizó en una muestra de 200 escolares de cursos tomados al azar de 7° Básico a 2° Medio, de un colegio de nivel socioeconómico medio bajo y 200 de iguales características, de un colegio de nivel medio-alto, a los que se les aplicó un pre-test y un post-test para medir aprendizaje.

También se aplicó un cuestionario de opiniones para validar el material en relación a su legibilidad en los aspectos lingüístico, físico, psicológico, y conceptual (Allende, F., 1994). A estos escolares se les proporcionó la primera historieta y, posteriormente a su lectura, se les aplicó un cuestionario de opiniones para validar el material. Se utilizaron escalas de Lickert para las respuestas de los cuestionarios.

Para la evaluación del aprendizaje, antes de entregar la primera historieta, se aplicó un pre-test en el que se hicieron preguntas sobre bioética y conocimientos sobre los problemas que sirven de argumento a las historietas. Además, se midió la capacidad para identificar la dimensión ética presente en la investigación científica descrita en la primera historieta.

Resultados

En la validación del material en relación a su legibilidad en los aspectos lingüísticos, físico, psicológico y conceptual, se esperaba una aceptación de un 60% en las variables consideradas; sin embargo los resultados fueron superiores.

Las respuestas de los estudiantes indicaron una aceptación promedio superior al 80%. La apreciación general de la historieta obtuvo un 85,1 % considerándola buena o muy buena. Los dibujos fueron calificados como buenos o muy buenos por un 90,3% de los escolares encuestados.

Las historietas fueron consideradas como de fácil lectura por un 81,6% y el vocabulario utilizado obtuvo un 93,7% de aprobación. El episodio de la historia de la ciencia, pareció importante a un 90,1 % de los encuestados. Un 83,4% de los jóvenes manifestó su deseo de leer otros 'comics' parecidos a los presentados.

La medición del aprendizaje fue basada principalmente en la lectura del 'comic'. El apoyo y guía del profesor fue escaso debido a una prolongada detención de las actividades escolares. Tampoco los

estudiantes contaron con tiempo suficiente para revisar las referencias recomendadas y realizar las actividades sugeridas en la guía del profesor.

A pesar de ello, en los resultados de la lectura personal de las historietas, se observa un aumento en los conocimientos. La comparación entre pre y post-test muestra que en el primero sólo el 40% de los estudiantes tenía alguna información acerca de los aspectos más importantes de los episodios de la historia de la ciencia seleccionados. Este porcentaje creció a un 70% después de la lectura. Antes de leer la historieta sólo un 20% era capaz de identificar los problemas éticos planteados en el argumento, luego de la lectura el 90% fue capaz de hacerlo.

También se obtuvo información sobre la aceptación de las historietas publicadas, a través de jóvenes de distintos países que participaron en el 19 Jamboree Mundial, realizado en Chile entre el 26 Diciembre 1998 y el 4 de Enero 1999.

Para esa ocasión se preparó una extensa ficha técnica y se llevaron a cabo las siguientes actividades:

- Durante 6 días se realizaron dos talleres iguales, uno en la mañana y otro en la tarde.
- En cada taller participaron cuarenta jóvenes los que se dividieron en grupos de diez.
- Cada grupo de diez estuvo encargado de realizar una dramatización creadora sobre el tema de una historieta.
- Se representaron las siguientes situaciones: La decisión de Pasteur, El primer trasplante de corazón y Dolly la primera oveja clonada.
- En total se entregaron 1500 historietas, 500 ejemplares de cada episodio.
- En la preparación de la dramatización participaron todos los miembros de cada grupo de 10, dando ideas, ayudando a crear disfraces, manejando algunos efectos de sonido, etc.; en la representación participaron sólo algunos del total de miembros de los grupos.
- Una vez efectuados los ensayos, dirigidos por un animador, cada grupo presentó al resto la dramatización creada.
- Después de cada representación, todos los espectadores hicieron preguntas y comentaron los casos presentados. Los animadores, jóvenes participantes en el Jamboree, actuaron como moderadores y estimularon la participación. Hubo gran interés y activa participación de los jóvenes, los que opinaron muy positivamente sobre las historietas.

Además de estas actividades, se obtuvo información acerca de la opinión de los profesores sobre el material didáctico, mostrando ejemplares de todas las historietas a los integrantes del Programa P900 del Ministerio de Educación, presentándolas en los cursos del Programa de Perfeccionamiento Fundamental (PPF) del Ministerio de Educación, en el que participan profesores del área del lenguaje de universidades de todo el país y dándolas a conocer a los profesores asistentes al Primer Simposium Científico Escolar, celebrado en agosto de 1999.

Tanto los docentes directivos del Programa P900 como el resto de los profesores consultados se mostraron muy interesados en obtener el material para utilizarlo en la sala de clases. Lo consideraron un material útil e innovador, ya que en la actualidad las actividades destinadas a la reflexión sobre problemas éticos son muy escasas en la educación básica y media.

Como conclusión podemos afirmar que el 'comic' como medio de aprendizaje de problemas relevantes en la historia de la ciencia, resulta muy adecuado para los jóvenes y atractivo para los profesores, los que desean utilizar este material a nivel del aula. Los materiales elaborados resultan un aporte para la socialización del concepto de bioética como una disciplina inherente a la ciencia y la tecnología, proporcionando conocimientos sobre su historia y sus principales alcances y beneficios para el desarrollo científico.

Actualmente el grupo de trabajo está finalizando un libro de historietas sobre problemas Bioéticos en la Historia de la Ciencia, planificado como texto de autoenseñanza. Las preguntas sobre los contenidos que se desarrollan en cada página de las historietas, están destinadas a estimular la discusión tanto con su grupo curso, como con su familia y dentro de los Comités de Bioética de las escuelas. A través del libro se pretende también estimular la formación de Comités de Bioética en los colegios, es así como en sus páginas introductorias se describen sus objetivos y sus formas de organización y funcionamiento.

El capítulo final del libro está dedicado a proporcionar los aspectos más relevantes que debieran contener las posibles respuestas a las discusiones solicitadas y a indicar la búsqueda bibliográfica pertinente.

Se está trabajando también en la creación de una página Web interactiva basada en nuestra experiencia con la aplicación de las historietas en el aula y con el material del libro.

El avance de la ciencia y la tecnología y sus incursiones en temas directamente vinculados con problemas bioéticos, hacen necesario formar entre los jóvenes la capacidad de opinar con fundamento sobre ellos. Todo joven en el futuro debería ser capaz de reflexionar y hacer valer políticamente sus opiniones sobre problemas bioéticos. Así, ya no sería sólo una élite de especialistas la que maneje estos problemas, que son de interés de todos y cada uno de los seres humanos..-Introducción.

La imagen es utilizada para transmitir, informar, educar, comunicar, y como complemento a otros soportes de memoria, tanto orales como escritos. Actualmente, está llamada para tener un papel importante para la memoria de la humanidad.

El desarrollo de la tecnología comunicativa, basada en lo digital y electromagnético, ha ido sobrepoblando la iconósfera, afectando las relaciones hombre/naturaleza, modificando la visión de mundo del ser humano, imponiendo una nueva dimensión denominada "era post alfabeto" Para esto, el cómic y la animación fueron los medios que facilitaron la llegada de nuevos sistemas de comunicación, por ser un instrumento basado en la imagen por sobre el texto. El uso pedagógico de la imagen, ha generado un período cultural que coexiste con la era del textoescrito.

Esta nueva era no es para ser vista, sino que da "conocimiento": es el poder de la información, de las grandes industrias de comunicación audiovisual, que tienden sus redes informativas alrededor del mundo. La imagen ha desplazado al signo, a lo escrito, a lo diferido. La información es directa, inmediata, lo visto es real y verdadero, no hay reflexión, es solo comentario sin análisis de lo visto.

"La ecuación de la era visual es algo así como: lo visible = lo real = lo verdadero. He aquí la ideolatría revistada (y sin duda redefinida)." (Debray, 1999;200). El mundo está a pasos de convertirse en una representación virtual. Mientras eso pasa hay que acostumbrarse, aprehendiendo los códigos y significados de las imágenes. Para esto el cómic ha nacido de la industria cultural norteamericana, expresa nuevas formas de comportamiento y de aprendizaje, enmarcados en esta era dominada por la imagen visual, donde los acontecimientos nos obligan a suspender los juegos de palabras para reemplazarlos por los efectos visuales, que sobrecargan de información la iconósfera, primando la cantidad a la calidad, provocando una completa desinformación del mundo que nos rodea.

Iconósfera

A partir de la fotografía, del cine, de la radio, de las fotonovelas, del afiche publicitario, del vídeo, de la televisión, de la computación, el mundo ha sido envuelto por un entorno imaginístico nacido del desarrollo urbano de la sociedad industrial.

Este entorno fue bautizado con el nombre de "iconósfera" por Gilbert Cohen-Seat en 1959. El término designa a un "ecosistema cultural formado por los mensajes icónicos audiovisuales que envuelven al ser humano, basado en interacciones dinámicas entre los diferentes medios de comunicación y entre éstos y sus audiencias" (Gubern, 1996).

La importancia fundamental, de la imagen en las comunicaciones, ha llevado a designar tres grandes etapas de desarrollo cultural basado en la producción icónica. Estas son : logósfera, grafósfera y videósfera (Debray, 1994).

Logósfera.

Corresponde a la etapa de los ídolos hasta la imprenta de Gutemberg. El ídolo está presente y vivo, representa la autoridad de Dios. Es la imagen del tiempo eterno inmovilizado por lo divino, donde la conciencia capta al mundo de forma global, en diacronía y sincronía. El mundo es percibido en "estado de reposo", los acontecimientos se repiten una y otra vez. En la antigua Roma, la situación, respecto al tiempo comienza a cambiar, se adquieren los primeros rasgos lineales basados en determinados momentos históricos. Pero la autoridad divina permanecerá hasta fines de la Edad Media.

Grafósfera.

Es la etapa del arte, abarca los 500 años que van de Gutenberg hasta la televisión en colores. La representación es ilusoria, la imagen es una cosa que es referente de lo real (la naturaleza).

Es lento pero comienza a manifestar movimiento; es occidental, campesino, pero circulante y viajero. Con el auge del arte, en la Italia renacentista se abren nuevas formas de percibir el mundo, como es el caso de la perspectiva lineal. Además el descubrimiento de América, el mundo se vuelve global: las comunicaciones y transportes circulan alrededor del planeta, es el movimiento que irá desarrollando la idea de progreso lineal y ascendente.

Videósfera.

Es la era de lo visual, la imagen es una percepción, su referente crucial es lo ejecutante (la máquina). Es mundial, "mundovisión", su difusión es planetaria. Hace referencia al Primer Mundo, es industrial y capitalista con base en Estados Unidos. En cada una de estas etapas se dibuja un medio de vida y pensamiento, con un horizonte de expectativas de la mirada que corresponde a un período determinado por la historia. Ninguna de estas eras es cerrada, cada una domina sucesivamente por relevos de hegemonía política. "Grafósfera y videósfera son estructuras abstractas, cambian de peso y sentido según lugares y contextos nacionales" (Debray, 1998; 46). Es así como en la logósfera el poder se desplaza del mediterráneo oriental a Europa; durante la grafósfera va de Europa a Estados Unidos; y, durante la videósfera se centra en el eje Estados Unidos -Japón.

Cada uno de estos lugares domina en la producción icónica, tanto en lo tecnológico como en su difusión. Las imágenes llevan el sello estético y estilístico de sus lugares de origen, pero siempre enmarcados dentro de una sociedad urbana, industrial y capitalista, que impone de este modo sus puntos de vista al resto del mundo.

Imagen y realidad.

La imagen es utilizada por varios medios comunicativos para difundir sus mensajes al público, aumentando la densidad y diversificación de la iconósfera. El aumento de la producción visual coincide con una nueva forma de ver el mundo o de acercarnos a la realidad, conformando una "civilización de la imagen".

Al crecer el entorno imaginístico aparece el problema de la "falsa realidad", ya que la ingrata realidad se oculta tras un manto de bienestar y armonía social. Presentar imágenes convincentes, para representar y construir realidades, es mostrar normas estéticas y de lenguaje que difieren del nuestro cuando provienen de un lugar geográfico diferente al cual habitamos .

Los valores presentados, pertenecen a una realidad determinada que pretende ser patrimonio universal y verdadero. Con esto se infiere en la creación de identidad en niños y jóvenes, dando origen a una "cultura de la televisión" frente a una "cultura local" que da motivaciones de orientación, mientras que la televisión da las "estrategias imaginativas" para dar curso a una identidad adquirida (Dickey, 1996; 4). Sin embargo, cuando existen contradicciones entre imágenes de abundancia y progreso frente a un mundo de escasez y precariedad, el público se siente desconectado y marginado.

4.5 CÓMIC: IMAGEN Y COMUNICACIÓN

Uno de los medios comunicativos que presenta valores e ideas, a través de personajes estereotipados es el cómic. Este es una forma basada en la imagen por sobre el texto, donde se concentra el desarrollo artístico y técnico occidental de los últimos 500 años.

La articulación narrativa es por medio de imágenes fijas y textos con los diálogos de los personajes, que en el lector adquiere conciencia de temporalidad por: la sucesión de los hechos; duración de los acontecimientos; y, duración del intervalo entre los acontecimientos, a través de la omisión que separa y enlaza a dos viñetas consecutivas.

"Los cómics iconizan la temporalidad en forma de espacios cambiantes construidos por imágenes icónicas fijas" (Gubern, 1987). Articulando con la segmentación funcional del plano del papel, para las escenas de cada viñeta separada por un espacio-tiempo que el lector suple mentalmente.

El nacimiento del cómic, en el mundo occidental, se inserta dentro de la expansión del dominio audiovisual y verbo/ icónico euro-estadounidense: proyección cinematográfica, y de los mensajes radioeléctricos y radiofónicos. En este contexto aparece lo que se considera la primera historieta: "Yellow kid" en el diario "New York World", hasta entonces el personaje aparecía en una escena unitaria para pasar a una secuencia consecutiva articulando una narración. La historieta se encuentra, de lleno, dentro de la industria cultural de la narración por imágenes. Desde este punto de vista, aquel cómic que no se ha multiplicado o reproducido por medio de la impresión, es solo un proyecto de comunicación que no forma parte de la producción cultural.

Estética

En el cómic existe una "primera vanguardia" (1903-1918), nacida de la amplia libertad existente en los diarios y basada en la creatividad de los autores dentro de un medio no explorado. Autores como Verbeek, Feininger y Mc Coy, anteceden al cubismo al Manifiesto futurista, al movimiento dadaísta y a las primeras películas de vanguardia, muchas obras mezclaban los recientes estudios psicológicos de Freud con la estética del Art Nouveau. Al concluir la Primera Guerra Mundial, las agencias de prensa imponen reglas conservadoras y uniformadoras para definir géneros y temas que diversificaron los estilos gráficos.

Con los cómics de aventuras aparece la gráfica "realista", y la copia de fotografías en las viñetas para dar el carácter de real. Post Segunda Guerra Mundial (1945), la sobreabundancia de aventuras épicas agotó al público, el dibujo se empobrece por el gran número de series, se reduce la viñeta afectando el detalle de la escena, además, la televisión es una seria competencia presente en todos los hogares.

La televisión disputa el tiempo libre a la lectura, con elementos que no necesitan de mucho esfuerzo intelectual. Con esta competencia, la historieta evolucionó a estilos y temas, que no eran probables que aparecieran: como la gráfica feísta o el erotismo. En estos estilos gráficos se replica el realismo fotográfico de la televisión. Así el lector reconoce el contenido y orienta sus preferencias hacia un tipo de obras en particular, además se da cuenta del desarrollo narrativo, dentro de convenciones específicas y socialmente aceptadas. Estos géneros imponen esquemas, tipificaciones gráficas que remiten a cánones estéticos propios de la sociedad de consumo. Fijando al público en diversos niveles de consumo, ordenados bajo el poder burgués e imperialista, en función de la sociedad mayor, "corporizando la división entre individuos y clases y concretiza las dicotomías de su lenguaje y cultura de dominación privilegiando para estos usuarios sectorizados, esferas de dominación y comportamiento" (Mattelart, Biedma, Funes, 1971;74).

Treinta mil años de desarrollo pictórico y de imaginería (desde el Auriñicense a la realidad virtual) desde animales y humanos como categorías y no como individuos hasta la individualización a través del detalle (Gubern, 1996;27). La percepción de la imagen de un individuo (retrato) debe de haber sido impensable, debido, tal vez, a las relaciones sociales generadas al interior del grupo, que negaba la individualidad para perpetuar a la colectividad. Con los gobiernos teocráticos del Mediterráneo Oriental, la imagen entra en el mundo funerario y litúrgico. Es adorno de templos, a las tumbas y muestra escenas de la vida cotidiana de la sociedad que las crea; representa a los dioses y es Dios. Por el contrario, en la cultura monoteísta judía la representación fue un tema tabú: cuando Dios crea al hombre "a su imagen y semejanza", queda restablecido que el hombre no puede ser arrogante y crear, a su vez, imágenes. Con esto se guardaban de no ser contaminados por los pueblos adoradores de animales antropomorfizados; manteniendo y previniendo el papel educador y liberador de la imagen: mantenerla como transmisor de ideas y valores y previniendo el efecto liberador de establecer válvulas de escape que atenten contra la unidad del grupo.

En el cristianismo la imagen se encuentra presente desde sus inicios: con el lienzo de Verónica (del griego Vera Eikon, imagen verdadera) y con el Santo Sudario, con esto se valida dentro de la sociedad medieval. Lo más importante, es el hecho que esta nueva religión se abre paso en un mundo adorador de imágenes, por lo que debe adoptar y reconocer las producciones icónicas greco-romanas y germánicas. De este modo logra educar a una población analfabeta que se vuelve militantemente católica (cristiana). A la par, logra mantener el status quo al unirse al poder político.

La producción visual, nacida de esta unión, busca ser lo más realista posible, para causar efecto en la población. En el siglo XVI, con la Contrarreforma, aparece el estilo barroco, donde los jesuitas llevan a cabo una intrincada escenificación y decorado críptico, solo entendible a los conocedores de la

simbología, esto sería fundamental para el repertorio iconográfico católico. En estos tiempos, el jesuita Athanasius Kircher desarrolla la "Linterna Mágica" instrumento que pone en movimiento, de forma secuencial, a figuras en un espacio longitudinal (Gubern, 1996;111). La búsqueda de mayor realismo junto a la tridimensionalidad, es para convencer, a los fieles, de lo verdadero y real de las escenas representadas.

En este sentido se encuentra el uso de la perspectiva lineal. Nacida en el Renacimiento italiano, consiste en plasmar en el espacio bidimensional del papel la realidad tridimensional de la naturaleza (Aumont; 1990; Zunzunegui, 1998). Esta perspectiva es una forma de ver el mundo que surge en el momento en el cual, el desarrollo de la matemática y de la óptica se imponen en el arte.

Así el racionalismo triunfa, el hombre occidental como base de un punto de vista que lo coloca al centro del Universo. Esta forma de ver el mundo se impondrá por 500 años en el arte, influenciando a otras formas de comunicación y de representación, como el cine, la fotografía o el cómic. Con la irrupción del impresionismo y la influencia del pintor japonés Utamaro, ambos en el siglo XIX, Occidente redescubre la bidimensionalidad perdida (Gubern, 1987;214), pero aún seguirá primando para representar la realidad en el plano.

El impresionismo lleva la búsqueda de representaciones pictográficas a la calle, al campo, fuera de los talleres y estudios. Se busca plasmar el efecto de la luz en la realidad a través de manchas o puntos, cuyo conjunto da la percepción de la imagen completa.

El cine, aparecido en 1895, es la culmine del movimiento impresionista, al llevar al aire libre la reproducción técnica de la imagen, a la vez que capta la realidad por medio de la luz . Todo el desarrollo de la pintura y otras artes gráficas, son el antecedente a la realidad virtual de fines del siglo XX.

Es el resultado de 30.000 años de evolución pictórica y de las revoluciones tecnológicas e informáticas producidas por el desarrollo urbano de la sociedad industrial. La realidad virtual corona el racionalismo matemático, donde la creatividad se basa en el ordenamiento adecuado de un código numérico para dar origen a colores e imágenes en la pantalla de un computador. La creación artística pasa de la capacidad motriz a la capacidad aleatoria numérica de un programador. Sí antes la obra era "única" y se enfrentaba a un público uniformado para comprenderla, ahora la obra puede "clonarse" y depende de cada persona que entre a ese espacio virtual o de quien intervenga en el soporte computacional.

CAPÍTULO
5

LAS HISTORIETAS
MEXICANAS

5.1 EL CÓMIC MEXICANO

El Cómic mexicano está tendiendo el auge que no tuvo en ningún otro tiempo. El comic mexicano tiene mucho más tiempo de lo que mucha gente cree, y ahora que hace poco se celebraron los 100 años del comic en México, tomó la fuerza que lo hizo sobresalir de un lleno mercado de Comics estadounidenses, y todo ésto lo inició algunos ya veteranos del Comic como "Karmatrón y los Transformables" entre otros.

Comenzó cuando en 1993 aparece la Primera convención para todos aquellos amantes del arte del comic, ésta convención fue la tan aclamada "CONQUE", que con un esfuerzo sobresaliente permitió, no sólo poder aumentar la visión dentro del ámbito de la historieta, lo que abrió las puertas a nuevas editoriales que querían crecer junto con el BOOM que se dio por todo México.

Después de la primera CONQUE, surgió otra gran convención no de tanta fuerza, pero si muy importante la MECYF (Convención del Comic, Ciencia y Fantasía), que aumentó aún más el número de seguidores dentro del Comic.

Todo el movimiento que se dio durante ese año, abrió paso para que muchos proyectos se llevaran a cabo. así nació "The Comic Group" introduciendo la ya famosa serie "Ramson" que trataba de un grupo de ataque para defender la tierra, pero la gente pedía algo mas. Y sus peticiones fueron satisfechas cuando apareció Cygnus Comics, que dio la pauta en la renovación de el Comic mexicano, dando a conocer personajes como "Ultra Pato", que en Villa Ave combatía al temible "Ultragallo"; o a el grupo rebelde Valiants que peleaban a capa y espada contra el malvado "Leo" que, con una máquina del tiempo, controla el destino del planeta desde hace 30 años, o contra "Sheeva", que el la líder de un clan de Vampiros deseosos de invadir el 3er. planeta; Además de la aparición de "Producciones EL CHANGO", que llegó con la singular historia de Lugo, un vampiro atrapado por sus raíces.

Pero la transformación no se dio de la noche a la mañana, sino que tuvo que haber una transformación no sólo en la forma de pensar de los consumidores, sino también en la de los organizadores, que tuvieron la capacidad para cambiar...

Y por todo ésto, podemos estar completamente seguros que lo que le depara al Comic, no sólo mexicano, sino al mundial, algo mucho muy alentador, y recuerden que el comic no es más una forma de comunicación, o una cultura... EL COMIC ES ARTE... Para empezar, en los años veinte, en México, se distribuía 'material de entretenimiento' a través de agencias norteamericanas especializadas en su reimpresión en periódicos mexicanos. Sin embargo, el material —que consistía en cartones, tiras cómicas e historietas— muchas veces llegaba con mucho retraso, por lo que se empezó a buscar talento mexicano en este ámbito. A raíz de esto surgieron historias tales como "Don Catarino", "El Señor Pestañas", "Mamerto y sus conciencias" (que vino a ser una parodia de la historieta estadounidense "Educando a Papá"), y "Adelaido el conquistador", por citar algunas. Cabe mencionar que éstas eran impresas en blanco y negro en periódicos tales como El Heraldo de México y El Universal.

En 1934 aparecen en México las primeras revistas de historietas como tales. Paquito, de Editorial Sayrols, era una recopilación de material de diversos autores; sin embargo, dicho material no había sido publicado con anterioridad en ningún periódico. Pepín ve la luz en 1936. Esta revista —que publicaba material mexicano y norteamericano— se convirtió en un éxito total, y para muestra sólo hay que revisar la cantidad del tiraje: diariamente se imprimían 700000 ejemplares y los domingos, el doble.

A estos años se les conoce como la época dorada de la historieta mexicana. Después, el comic nacional sufrió un leve declive. En los años cincuenta algunas editoriales —como Editorial Novaro— se dedicaron a la reimpresión de comics norteamericanos tales como "El Hombre Araña" y "Superman". A pesar de la competencia extranjera surgieron más historietas mexicanas y al periodo comprendido entre 1950 y 1960 se le denomina la época de plata.⁸⁶

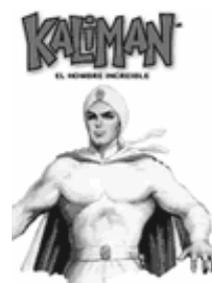
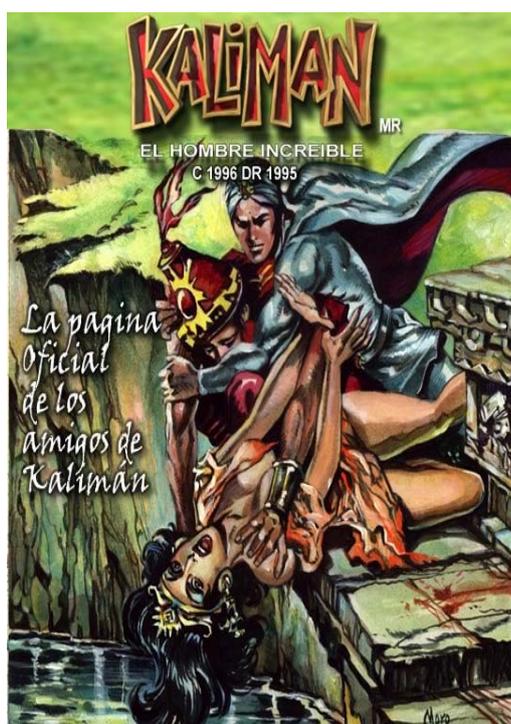
⁸⁶<http://www.todohistorietas.com.ar/historia.htm>

En ella surgieron varias historietas que resultaron de gran éxito: "Hermelinda y Linda", "La Familia Burrón", "Los Supersabios", las cuales vendían más números que las reimpresiones norteamericanas. Algunas de éstas (como "La Familia Burrón") sobreviven hasta el día de hoy.

Es bastante comprensible el éxito de dichas historias porque combinaban la comedia con una crítica social bastante afilada vista, por ejemplo, en "La Familia Burrón", a través de los ojos de los protagonistas de la serie y de una impresionante cantidad de personajes secundarios. "Los Supersabios" era una historieta de aventuras en donde los tres protagonistas llevaban a cabo las más insólitas hazañas.

Durante esta época aparecieron también revistas de historietas de corte político, semejantes a El Chahuistle (que circula hoy en día). A manera de ejemplo se pueden mencionar a Los Supermachos o a Los Agachados.

Sin embargo, de los años 70 en adelante casi no hubo ninguna historieta mexicana realmente destacable. Al parecer, repentinamente, desapareció el talento; lo único que había de comics eran publicaciones como El Libro Vaquero, Sensacional de Luchas, Los chafiretes, etc., ninguna de las cuales es especialmente memorable.



Entre las raras excepciones se encuentra "Karmatrón y los Transformables", historieta aparecida en los ochenta que manejaba conceptos muy interesantes tales como robots, energía mística y el 'kundalini' (un tipo de energía interna), entre otros.

A principios de la década de los noventa, ocurrió un suceso que renovó por completo el interés por el comic: "La muerte de Superman". Dicha historia fue reimpresa en México por Editorial Vid y a raíz de ella muchas personas volvieron a interesarse en las historietas una vez más. Empezaron a editarse en el mercado mexicano más historias que eran muy populares en Estados Unidos y aparecieron tiendas especializadas en el comic en varias partes de la República. Sin embargo, sólo vendían material americano y algo de japonés, pues la producción mexicana era prácticamente inexistente.

A raíz de esto hubo un intento de publicar una compilación de historietas de distintos autores nacionales. El resultado fue una revista llamada Ka-Boom, el Comic, que a pesar de los distintos talentos que reunía no tuvo el éxito esperado.⁸⁷

⁸⁷<http://www.todohistorietas.com.ar/historia.htm>

Sin embargo, después de tantos años de aletargamiento, en 1994 surgió un nuevo movimiento del comic mexicano. Todo empezó en la nortehña ciudad de Monterrey con el nacimiento de "Ultrapato", de Edgar Delgado. La premisa de esta historia era la de un pato que obtenía superpoderes gracias a un par de

guantes extraterrestres y que libraba una batalla épica contra un enemigo igualmente superpoderoso y contra traficantes de drogas en un mundo poblado por animales antropo-morfos.

Con esta historieta nació también el primero de los nuevos estudios de comics de México: Cygnus Studio, que es hoy uno de los más importantes del país y que reúne a algunos de los mejores talentos del medio tales como Giovanni Barberi, María Elena Salas, Carlos García Campillo y Salvador Vázquez, entre otros. Además de la miniserie de "Ultrapato", concluida en 1995, Cygnus publicó a lo largo de 1997 dos mini-series más. Una de ellas es "Valiants" —una historia situada en el mismo universo que "Ultrapato"— que narra las aventuras de un grupo de vigilantes que intentan defender a Ciudad Lobo de funcionarios públicos corruptos y de un clan de gatos vampiros. La segunda miniserie es "Lugo", historia acerca de un vampiro que intenta terminar una lucha que se ha desarrollado a lo largo de varios siglos. Ambas miniseries concluyeron en 1998.

Además de Cygnus, en varias partes del país han surgido otros estudios más, como Estudio Entropía, asentado en Guadalajara. Éste publica "Xiuhtóatl, la serpiente de fuego", comic que involucra superhéroes, antiguos dioses aztecas, policías corruptos y más.

Aparte de los estudios, hay personas que hacen el comic en forma independiente. Tal es el caso de Polo Jasso, que bajo el sello de Psycomix publica "Cerdotado", de la cual él escribe la historia, dibuja y entinta.

"Cerdotado" es una historia ligera, cómica —que empezó como una parodia de "Superman"— en la que el superhéroe tiene forma de cerdo pero que en seguida adquirió una personalidad propia y única. Los comics no sólo sirven como entretenimiento; se puede, de hecho, aprender de ellos. Por ejemplo, recientemente se publicó en Monterrey un comic llamado "Odisea 400", el cual fue una producción conjunta de Grupo Semper (un grupo de jóvenes dedicados al dibujo de historietas) y adhinor(Asociación de Historiadores del Noreste de México). En dicho comic se narra las andanzas de una viajera en el tiempo que parte del año 2096 y realiza un recorrido por la historia de Monterrey tratando de encontrar una solución para su negro futuro.

Y respecto al futuro de los comics..., en realidad, éste parece prometedor. Hay muchas historias nuevas en puerta, nuevas propuestas de los estudios ya existentes, nuevos talentos que aparecen cada día. Por ejemplo, Cygnus ya prepara otra miniserie que llevará el título de "B-Squad". Grupo Semper ya está haciendo su segundo trabajo, que promete ser de mayor calidad que "Odisea 400", lo cual es bastante si se considera que ésta fue excelente. Y en cuanto a los nuevos talentos, sólo necesitan el apoyo de un público que debe comenzar a apreciar los comics hechos en México

El cómic transgrede y cambia paradigmas

Con la presencia de la globalización en el amplio espectro de los medios de difusión masiva, los dibujos animados han pasado a ocupar un alto porcentaje de la parrilla programática de los canales de televisión, no sólo en la televisión abierta (por cable), sino también en la nacional y en los canales regionales, consiguiendo altos ratings de consumo televisivo por parte de niños, jóvenes y adultos.

El cómic también denominado historieta o tira cómica, aparece en Francia en 1889 y en los Estados Unidos en 1897, como género humorístico. Gubern nos indica que “nace y se vehicula gracias al periodismo, durante la era de la plenitud del capitalismo industrial” (Gubern, 1972:13). Hoy el cómic está ampliamente difundido y arraigado masivamente en las sociedades occidentales, sobre todo a través de la televisión.

El cómic se presenta en forma de aventuras de todo tipo: heroicas, fantásticas, humorísticas, burlescas, etc. Leído por los niños pero también por sus padres, cualquiera que sea su contenido, lo que el lector busca y encuentra en este tipo de mensajes es el entretenimiento como forma de distraerse, reír, soñar, y particularmente en los niños y adolescentes el identificarse con el héroe.

Sin embargo, estos efectos que pueden producir en el lector son sólo uno de los objetivos de esta industria transnacional.

Su realización se efectúa atendiendo a una amplia difusión, razón por la cual su creación se subordina al proceso de comercialización, “colectivización” e “impersonalidad” (Gubern, 1972).

No es únicamente la parte de la fabricación o mejor dicho, la “creación” del cómic lo que interesa, sino también el aspecto de la “comercialización”, en la que intervienen los Sindicatos (Syndicates), cuya aparición, según Gubern supuso:

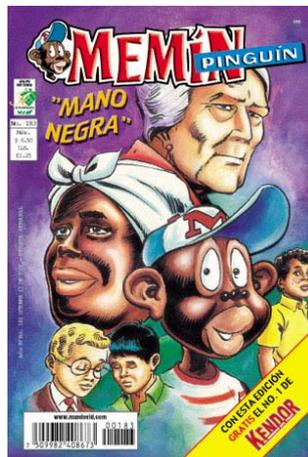
- El fin de una etapa periodística tradicional y en cierto aspecto artesanal, en beneficio de un más elevado nivel capitalista de división del trabajo y de la producción.
- Una amplia difusión internacional del material periodístico norteamericano, pues su distribución se extendió a empresas de todos los continentes.

Y como resultado de los postulados anteriores: “una estandarización de los materiales, procurando cierta homogeneidad de cara al mercado internacional eliminando los aspectos críticos o agresivos que pudiesen alejar clientes en países de costumbres, religión o principios políticos distintos” (Gubern, 1972: 70).

Estos Sindicatos permitieron la difusión internacional de los cómics enriqueciendo a sus autores, al tiempo que limitaban su libertad creativa, conduciendo a posiciones conservadoras destinadas a no herir susceptibilidades en su variadísima clientela internacional..

Uno de los efectos inmediatos de esa política conservadora fue el desarrollo de las family strips en episodios hogareños, jocosos pero siempre respetuosos con la tradicional institución familiar, ...y las girl strips, con protagonistas femeninas. “Este tipo de producciones contribuyó a difundir e imponer en el mercado internacional el padrón conformista del American way of life, exportando a todo el mundo sus costumbres, ritos, expresiones y hasta las onomatopeyas de fonética inglesa”. (Gubern, 1972: 72).

Así nace el fenómeno de la globalización, a partir de esta forma de mensaje de comunicación de masas, marcada por una fuerte estandarización formal que se convierte en norma de obligado cumplimiento, siendo los Sindicatos quienes dictan la política editorial de los cómics en Estados Unidos y en el resto de países hacia donde se exportan, como “medios de ‘diversión’ en apariencia y medios de comunicación ideológica en su estructura” (Silva, 1971:126)



El cómic fue “condenado durante un largo periodo por la crítica elitista como sub-literatura o literatura trivial y, más tarde, por la crítica de izquierda como uno de los mecanismos ideológicos estabilizadores del sistema”, pero a mediados del siglo pasado, se ha constituido lentamente en objeto de estudio dentro del campo de la investigación de la comunicación de masas” (Baur, 1978).





Los aportes de la semiología contribuyeron a esclarecer que el cómic no se podía estudiar aislándolo del contexto extratextual del cual deriva, sin establecer una relación histórica con el sistema social que lo produce (Baur, 1978). En consecuencia “ya no es posible seguir anclados en una crítica que desliga lo popular de lo masivo, la fragmentación de la globalización, la diversidad de la homogeneización” .

En este trabajo delimitaremos si el cómic y en nuestro caso del dibujo animado, conserva una estructura narrativa mediada por los actantes que se inscriben en coordenadas espacio-temporales, según un ser-parecer predeterminados de antemano.

De la imagen estática a la móvil

Tanto el periodismo europeo como el norteamericano trataron a lo largo del siglo XIX y comienzos del XX de ampliar su público mediante estímulos psicológicos capaces de atraer nuevos lectores, lo que condujo a una acentuada rivalidad entre los grandes rotativos y la necesidad de abrir el abanico a nuevas propuestas temáticas, (cfr: “The World” de Joseph Pulitzer; “The Morning Journal” de William Randolph Hearst; “The Herald” de James Gordon Benne. en Gubern, 1972). En este contexto competitivo surgen nuevas formas discursivas de expresión periodística como el folletín, las caricaturas y los cómics, cuya estructura narrativa giraba en torno a ciertos principios inherentes a este tipo de relato como el suspenso y la serialización, factores que obligaban a los lectores a mantener la curiosidad y el interés hacia el desenlace del relato, pero que en el fondo, el fin último era el mantener la fidelidad de los lectores hacia ese periódico.

En Norteamérica, el cómic se “ofrecía (como) un pasatiempo ideal para vastas capas de emigrantes que dominaban mal el inglés y no leían libros ni iban al teatro” (Gubern, 1972: 26), convirtiéndose en objeto de una amplísima aceptación social. Vale la pena destacar que este proceso de “descubrimiento cultural” del cómic, como medio artístico de expresión gráfica y literaria de pleno derecho, fue tardío en Europa. Desde 1930 España e Hispanoamérica comenzaron a ser invadidos por las historietas norteamericanas (Tarzán, Superman, etc.), pero a partir de 1940 aparecieron numerosas publicaciones españolas en cuadernos con historietas completas (El Coyote, El Capitán Trueno, etc.) “Es conocido que en España durante mucho tiempo el cómic fue un simple entretenimiento para niños, lo que erróneamente fue interpretado como producto de inferior calidad” (Villafañe y Mínguez, 1996:296).

El cómic nace como relato estructurado mediante signos icónicos estáticos y diálogos escritos debido a la elementalidad del medio técnico utilizado: papel y tinta, permitiendo así una mayor fidelidad a la creatividad, manifiesta en una amplia libertad creativa visualizada a través de espacios fantásticos, seres inexistentes, encuadres ultravirtuosos y “personajes articuladores de subjetividad y de experiencia” (Velásquez, 2004: 11).

Con la aparición del cine y la televisión, estos personajes dejan su estatismo y se convierten en seres que realizan una serie de acciones en tres dimensiones (se dinamizan), recreados mediante imágenes en movimiento ininterrumpido acompañados de sonidos, que hilvanan relatos de todo tipo y en donde “la felicidad o la desdicha casi siempre se disputan en el terreno de lo extraordinario, del acontecimiento movilizador; son narrativas que extrapolan costumbres, reglas, estéticas e ideología” (Velásquez, 2004:4).

Estos personajes animados adquieren su dinamismo gracias al montaje de veinticuatro (24) dibujos/fotogramas por segundo, que posteriormente se digitalizan invadiendo no sólo las salas de cine, sino también la pantalla chica (televisión) y numerosas páginas web, convirtiéndose en lo que se conoce como cartoons, traspasando la barrera de los paradigmas: estático/dinámico, cómic/dibujo animado.

El dibujo animado: del rating a la resemantización

Con la presencia de la globalización en el amplio espectro de los medios de difusión masiva, los dibujos animados han pasado a ocupar un alto porcentaje de la parrilla programática de los canales de televisión, no sólo en la televisión abierta (por cable), sino también en la nacional y en los canales regionales, consiguiendo altos ratings de consumo televisivo por parte de niños, jóvenes y adultos.

Al adentrarnos en el contexto venezolano se observa que nuestra televisión no escapa a este fenómeno, pues prima la presencia de dibujos animados de factura norteamericana y en menor escala la japonesa. Son productos mass-mediáticos que se ofrecen en horarios vespertinos y sabatinos, en los canales nacionales y regionales siendo la televisión por cable la que garantiza un alto porcentaje de emisión (20%), a través de canales que emiten exclusivamente este tipo de programas, las veinticuatro horas del día, los 365 días del año.

Ante esta invasión de dibujos animados difundidos a través de la televisión por cable nos interesa indagar, desde la perspectiva semiótica, su contenido explícito/implícito en cuanto a los valores/contravalores subyacentes, su relación con el género (masculino y femenino), bajo la óptica del “ser-parecer”.

Para este estudio se seleccionó la corporación de televisión por cable Intercable, en virtud de que su oferta es casi idéntica a las otras dos corporaciones existentes en Venezuela: DirecTV y Netuno. A tal efecto se escogieron al azar veinticinco capítulos emitidos por seis canales (Intercable) dedicados exclusivamente a la emisión de dibujos animados.

Estos programas presentan una serie de características comunes tales como repetición en su emisión, presencia casi exclusiva de personajes infantiles/juveniles, antropomorfización de los animales, etc.

Este acercarnos al relato diegético inherente a los dibujos animados, con modelos semióticos, responder por una parte, a nuestra inquietud por ahondar y precisar sobre la estructura narrativa de estos mensajes, teniendo en cuenta actantes, focalización y modalizaciones, contribuyendo con ello a una profundización en el modelo de análisis; y por la otra, nos interesa develar los valores subyacentes en los cómics contemporáneos, partiendo del hecho de que el mayor consumidor es el público infantil y juvenil.

Desde la antigüedad hasta Freud o Bergson, todo intento de definir lo cómico parece difícil por el hecho de que “éste es un término ‘sombrija’ (...) que reúne un modesto conjunto de fenómenos distintos (...), tales como: humor, comedia, grotresco, parodia, sátira, ingenio, entre otros” Precisamente, el humor con todas sus vertientes (ironía, sátira, parodia, sarcasmo etc.), remite al fenómeno de “intrusión de un texto extraño dentro de otro texto, con su consiguiente efecto de cortocircuito” (Lotman, 1996), que hace cambiar el carácter del significado inicial y es esta ruptura, esta dislocación del significado la que produce la risa, la ironía.

De hecho, “el carácter explosivo de la ironía, que frecuentemente vuelve del revés el significado superficial del texto, es paralelo a su imprevisibilidad (...), y así el texto adquiere el carácter de un fuerte convencionalismo y su carácter de juego se pone perfectamente a la vista”. (Rutelli, 2004).

En tal sentido los dibujos animados son relatos en los que se plantea un problema (mediante una o más secuencias) que se argumenta y se resuelve “graciosamente” o responde “graciosamente” a un interrogante, permitiendo que esta última función bifurque el relato en ‘serio’ y ‘cómico’, bifurcación que

es posible “gracias a un elemento polisémico, el disyuntor, con el que la historia así armada (...) choca para girar tomando una dirección nueva e inesperada”.

Freud demuestra hábilmente que en determinados grupos “la elaboración del chiste se sirve de desviaciones del pensamiento normal, el desplazamiento y contrasentido” (Freud, 1990: 51), fundamentadas en la incoherencia lineal - ruptura isotópica del discurso - que desencadena los malentendidos como resultado de conexiones entre representaciones incompatibles.

Es el doble juego de acciones de los personajes, en donde por regla general se parodian o ironizan pares opuestos, cuyas isotopías se relacionan con: fuerza/debilidad; bondad/maldad; rudeza/afabilidad; joven/mayor; etc. enriquecidas por la conjugación de los tres códigos que conforman este tipo de relato: el icónico (animado), el lingüístico y el sonoro (música y efectos sonoros).

Por su parte, el narrador muestra un tipo de confianza instintiva en la capacidad de descifrar del receptor indirecto, el lector; es decir, una confianza en la ‘memoria común’ que él ciertamente comparte en relación con los juegos que el lenguaje es capaz de desarrollar

A partir de los noventas, en la Ciudad de México y cada vez en más ciudades del país no son pocos los jóvenes que aprovechan las convenciones de comics para presentar su trabajo de esta manera, e incluso editoriales independientes medianas y grandes ofrecen una pequeña muestra de sus próximos proyectos valiéndose de este medio. Baste recordar dos ejemplos recientes:

El colectivo Molotov (Bachan, Bernardo Fernández alias Bef, Luis Javier García Roiz alias El Carcass y Alfonso Escudero Vera alias Vera) fue el creador de uno de los fanzines más famosos (de nombre homónimo) en cuanto a rock nacional se refiere; salió a la venta a finales del 93 durando cinco años, pero estos bastaron para darles algo de fama a los integrantes, a sus historias (“La Hemofilia”, “Tripodología Felina”, “Zótrofo”) y a sus personajes, entre las que destacan: “La Fresa Asesina”, “Pablo y el Moco” y “El Bulbo”. Posteriormente este mismo grupo volvería a colaborar en “El Guajolote” y “El Chahuistle” al mando de Garci.

Lugo de Campillo y Vázquez o Capitán Misterio, son títulos de comic book hechos en Monterrey; ambos hicieron su debut en fanzines por 1994. Durante años Cygnus Comics, el sello propietario de los derechos del personaje, se mantiene de manera estable, aunque con una distribución casi por completo local en los estados al norte de la república y algo menor en el Distrito Federal.

Por la misma fecha, también en Monterrey, salieron Ultrapató y Valiants de los hermanos Delgado o Cerdotado de Polo Jasso quienes al evolucionar a revista independiente y más allá se llegaron a distribuir en casi todo el país.

Por esos años surgen en el Distrito Federal: ANIMANGA, fanzine donde se dieron a conocer Gaby Maya y Adalisa Zarate, entre otros, este fanzine estaba dedicado a la difusión del manga y anime, así como a la presentación de algunos trabajos noveles, tuvo una andadura de más de cinco años. Asimismo aparecen PLAN B, fanzine enfocado al comic en general y LA HOJA de Ricardo Cachouá y Alberto Pozzi con reportajes y entrevistas de temas de actualidad dentro del comic norteamericano. A mediados de los 90's debuta "El Bulbo" de Bachan en su propio fanzine, años más tarde lo haría en una revista profesional en la CONQUE 97, tras su andadura en fanzines y dos anuales de la CONQUE tuvo una revista que duró once números. En la actualidad cada vez menos tiendas de comics tienen pequeños espacios reservados para la venta de fanzines nacionales (y en la mayoría de los casos regionales) sin embargo hay varios títulos en la ciudad de México como ¡GULP! de Toloache Óptico y El Monito de autor homónimo, dedicados a las historias tipo comics; Avengers de Juanbeat dedicado a la música surf y el beat; Contracultura, cuyo objetivo es la difusión del graffiti; El ombligo Podrido de Elizabeth Ríos dedicado al relato corto e irreverente; La hija de la palanca, Goliardos y Obscuratus Anima, dedicados al relato corto y de naturaleza oscura.

Todos estos títulos se niegan a desaparecer a pesar de verse limitados casi por completo a espacios como el tianguis del Chopo y el museo Ex Teresa arte actual.

Entre los apoyos dados al fanzine es destacable la iniciativa de Causa Joven, un programa del Instituto Mexicano de la Juventud, que en el año de 2002 dio cursos sobre la creación de fanzines en donde se vieron aspectos tales como: Concertación de ideas, impresión, distribución y dibujo, el curso estuvo impartido por fanzineros de la talla del Cess, el Zu y el Rogelio, los tres las manos y cabeza tras el

fanzine ¡GULP!. Además de ello, Causa Joven utiliza mucho material de los jóvenes para crear espacios de información, entre ellos, los fanzines.

También es válido mencionar que, a principios del 2002, Grupo Editorial Vid lanza una convocatoria para todos los creadores de fanzines. Aunque las bases para participar eran simples -había que entregar algunas copias de fanzines previamente publicados en donde uno hubiera participado- la respuesta fue muy baja -se registraron solamente treinta trabajos, todos ellos de hombres- esto pudo deberse, posiblemente, a que Vid no ofreció ningún tipo de incentivo. La mayoría de estos trabajos giró en torno a la saga heroica El cómic o la historieta mexicana se convirtió en la fuente de lecciones de vida a seguir. Los virtuosos triunfaban al final, los malos recibían su castigo ejemplar, hasta los rateros se redimían como "Ruperto Tacuche", de La familia Burrón, historieta donde doña Borola soñaba con ser rica, tener una criada llamada Jennifer, como la de su amiga "Cristeta", y no tener que hacer milagros para darle de comer a su prole. El mundo parecía menos complicado, no había por qué buscar los tonos oscuros o malignos alrededor de las historias.

Los estudiosos señalan que la historieta se convirtió en otro factor en favor de la unión familiar cuando la televisión todavía no invadía las intimidades, y en muchos casos asumió un papel de educadora y de forjadora de un extraño hábito a la lectura. Se documentan casos en los cuales los analfabetas atraídos por los dibujos aprendieron a leer y se dejaron cautivar por los embustes de la hermosa y maléfica "Rubi". Otro punto en favor era el reducido costo de las revistas que costaban, por ejemplo, diez centavos, cuando el salario mínimo era de cinco pesos diarios.

"La historieta mexicana es impecable, está bien hecha, los argumentos responden a una serie de peculiaridades del mexicano, digamos La familia Burrón, Los Agachados, Hermelinda Linda. Esta historieta netamente mexicana propone un forma de ser de lo que podríamos denominar como mexicano. Son muy creativas, imaginativas, el humor es muy particular y de ahí su popularidad", afirma la académica María Eugenia Chellet, coautora del libro Mitos y monitos, editado por la UNAM.

Más allá de los tirajes que podían rebasar el millón de ejemplares y de que los editores obtenían ganancias respetables, los dibujantes y argumentistas tenían que multiplicarse para mal ganarse la vida. Al respecto, don Rubén Lara, creador de Fantomas, señala: "La historieta siempre ha estado mal pagada y el dibujante es difícil que pueda mejorar su calidad cuando tiene que realizar historietas en tiempos cortos. Esa combinación es la que ha dado al traste con la historieta mexicana que en realidad es un fenómeno que está afectando a toda la historieta mundial, pero desde luego a nosotros nos está yendo peor que en otras latitudes".

De aquel esplendor de la historieta, don Sixto Valencia Burgos, creador del dibujo de Memín, recuerda las reglas impuestas: "Había algunas reglas que se debían respetar a la hora de dibujar, por ejemplo, no podía dibujar muy frondosas a las chamacas, no debía verse el pecho Otra particularidad era que intentábamos estrenar palabras, es decir, palabras que no eran tan usuales en el vocabulario, las metíamos al argumento y las explicábamos a los lectores dentro de la historieta".

Lo que podríamos llamar la época de plata de la historieta mexicana se extendió hasta los años 70. En los puestos de cada esquina circulaba Chanoc y sus estrafalarios personajes donde pululaban una especie de cavernícolas que vivían empeñados en tumbar aviones a golpe de rocazos.

Además, el fenómeno derivado de Lágrimas, risas y amor tomaba gran fuerza, y personajes como "Rarotonga" se convertían en la inspiración de los sueños platónicos de la tribu de adolescentes que crecía en la ciudad de México. La isla misteriosa donde habitaba la voluptuosa morena era el tema que carcomía las imaginaciones de cómo sería estar con una mujer así.

5.2 CONQUISTAS DE LA HISTORIETA

Años más tarde, "Rarotonga" sería llevada al cine. La pseudo vedette Gloriella, rellenita por los silicones, no llenaba las expectativas, la escenografía de cartón-piedra que pretendía ser la isla del enorme mito causaba humor involuntario y el actor Raúl Ramírez, quien quiso ser el doctor que caía ante los embrujos de "Rarotonga" no conmovió a nadie. El personaje aún danza en los recuerdos y arranca más que algunos suspiros.

De los responsables de Lágrimas, risas y amor también surgió una historieta que tuvo como nombre Fuego, en la cual se contaba la lucha por la independencia de lo que hoy se llama Haití. Con los típicos excesos de dramatismo, se narraban las cruentas historias de quienes lucharon contra la ocupación francesa en la isla y la historieta se convirtió en un gran fenómeno de ventas.

Manelick de la Parra, presidente y director general de Grupo Editorial Vid, hijo de Yolanda Vargas Dulché, autora de grandes éxitos como Lágrimas y risas, habla de lo que significó esta historieta: "La suma es que son historias románticas, bonitas, positivas, donde el personaje central se abre camino a base de esfuerzo y se impone ante la adversidad, pues obviamente hizo que Lágrimas y risas fuera un parámetro a seguir".

Otra de las piedras angulares de la historieta mexicana antes de su debacle fue Kalimán. En 1965, teniendo como referencia que la radionovela donde se narraban las aventuras de este héroe era todo un éxito, un grupo de dibujantes y argumentistas se dio a la tarea de darle rostro y voz impresa. En poco tiempo, Kalimán se convirtió en un gran negocio, los tirajes llegaron a rebasar los dos millones y su fulgor se extendió hasta bien entrada la década de los 70. "Serenidad y paciencia, mi pequeño Solín", se convirtió en una frase que era usada por más de uno ante situaciones complejas.

A la par de las historias propicias para la bondad y el final feliz, surgió en la década de los 60 una historieta que rompió esquemas y que se valió de la crítica política para ganar un buen número de seguidores. Encabezados por "Rius", un grupo de desfachatados dio vida en primera instancia a Los Supermachos. De golpe y porrazo aparecieron personajes como "Calzonzin Inspector", "El Licenciado Trastupijes" y "Nopalzin Reuter", entre otros demonios que se dedicaron a diseccionar la realidad nacional en un pueblo perdido en la provincia. Más tarde llegaron Los Agachados y además de los problemas nacionales y en un tono bastante pedagógico se explicaban temas internacionales, se retomaban las luchas sociales y se buscaba acercar al lector a las tesis del socialismo. "Rius" también aprovechó el espacio para hablar del vegetarianismo, para tronar contra la comida chatarra y ponderar la cura con yerbas.

Y la historieta se desdibuja

La televisión se convirtió en un obstáculo difícil de sortear. Las telenovelas, los programas musicales, de comicidad y la transmisión de los deportes hicieron de la mal llamada "caja idiota", el pariente incómodo de muchos hogares mexicanos y cada vez más. Telesistema Mexicano y más tarde Televisa, comandados por Emilio Azcárraga, se transformaron en un poder muy cercano a los planteamientos del rumbo del país. El noticiero 24 Horas informaba sólo lo que al gobierno le convenía; hechos de sangre como el 68 y el jueves de Corpus de 1971 fueron editados al estilo de la amistad que mantenían Televisa y el régimen priista; el país era un verdadero paraíso donde pasaba nada.

La década de los 70 puede ser marcada como el inicio del boom de la televisión por su abaratamiento. La transmisión a todos los rincones del mundo de los Juegos Olímpicos de 1968 dejó muy bien parada la capacidad tecnológica de Telesistema Mexicano. Azcárraga Milmo tenía derecho de picaporte en Palacio Nacional. En pocos años, la televisora se empezó a dar el lujo de crear estrellas y, cuando quisiera, también dejarlas en el olvido. La televisión no tenía competencia, el cine entró en una crisis que todavía no termina de superar, la radio mantenía su nicho de seguidores y las historietas poco pudieron hacer ante el avance de los televisores.

A la TV

Las telenovelas pronto desplazaron a los eternos melodramas de Lágrimas y risas, incluso, varias historias de este cómic se convirtieron en exitosos dramas televisados como María Isabel, Yesenia, Rubí, Gabriel y Gabriela y El pecado de Oyuki, entre otros argumentos de Yolanda Vargas Dulché. También la cinematografía retomó los argumentos de la historieta en cuestión y perpetró varios largometrajes que tal vez se encuentren en el álbum de la ignominia y el humor involuntario.

Los analfabetas que encontraban en los dibujos y los diálogos mínimos de la historieta un paraíso, pronto cayeron en manos de la barra programática producida y transmitida por Televisa. Los tirajes de las historietas antes exitosas bajaban cada día más y muchos títulos tuvieron que desaparecer ante una crisis interminable. La televisión estaba lista para asumir el mando del entretenimiento. Si bien existían programas memorables como Ensalada de locos o Los polivoces, los mexicanos aguantaron con verdadero estoicismo las lágrimas de cartón de algunos "artistas" que se vieron encumbrados con las telenovelas.

Thelma Camacho, historiadora de la UNAM, habla de la crisis de la historieta: "En sus inicios, la historieta era un medio que no tenía la competencia de la tele, eran sólo el radio y la historieta, y ahora la mayor parte del tiempo libre se dedica a la televisión, además la gente lee muy poco. Por otro lado, hubo una época en la que la historieta estuvo buscando no dirigirse al pueblo sino a las clases medias; creo que en el momento que buscó a las clases medias perdió a sus lectores".

Durante los años 70 no se documenta el nacimiento de una historieta que haya dejado profunda huella. Lágrimas y risas, La familia Burrón, Kalimán y Chanoc sobrevivían con bajos tirajes, eran seguidos por los lectores aferrados y cada día disminuía el número de compradores de esas revistas. El hábito de comprar cada semana la historieta pronto quedó en el olvido, el ejemplar que pasaba por las manos de todos los habitantes de cualquier vivienda era ya una leyenda. El carácter directo y superfluo de la televisión atrapó a las mayorías, ya no era necesario gastarse la vista con dibujitos y diálogos en los globitos.

Hacia 1980, un grupo de creativos se dio a la tarea de darle forma a un personaje forzado, mañoso, de buen corazón y mirada gandalla, se trataba de El Pantera, una especie de justiciero con pinta de judicial, un James Bond muy capitalino. Su mayor tiraje fue de 600 mil ejemplares y actualmente sólo salen a la venta 38 mil. Esto pareció ser el renacimiento de la historieta pero todo quedó en un buen intento.

Durante los últimos 20 años, México ha registrado un franco descenso en el índice de compradores de publicaciones, y por ende de lectores. Todavía, hasta la década de los 70, un significativo segmento de la población dedicaba parte del día a las lecturas que iban del periódico a las revistas; de las novelas a las historietas. En esos años, 44% de la población leía una historieta a la semana y con el paso de los años, la cifra se derrumbó y el consumo de las revistas cayó bajo las miradas incrédulas de historietistas y editores.

En esos tiempos de crisis, que todavía no llegan a su fin, en los puestos aparecieron El libro vaquero y El libro semanal. El primero era una suerte de recreación del viejo Oeste con nombres gringos, mujeres fatales y argumentos inverosímiles. El segundo se centraba en las historias de amor y desamor, traición y abandono, todo un paisaje de pasiones humanas, pero al final el bien salía triunfante.

El desgaste de la historieta dejó prácticamente en la calle a muchos. Los argumentistas y los dibujantes eran empleados para matizar y dar una visión más mexicana a los cómics estadounidenses que eran reciclados en nuestro país. Don Sixto Valencia Burgos, creador del dibujo de Memín, tiene su visión de qué pasó con el correr de los años: "Actualmente, la historieta mexicana está perdida un poco porque a la gente ya no le llama mucho la atención leerlas, han bajado muchísimo en cuestión de ventas. Esto se debe a que la televisión es gratuita y que absorbe demasiado; la gente como que es floja para leer".

En los años recientes se ha desatado un furor de historietas plagadas de aventuras de choferes, galanes y, sobre todo, de mujeres con voluptuosos cuerpos en busca de relaciones sexuales con todo aquel que se los proponga. El especial de choferes, trailers, luchadores y demás, son las nuevas joyas de una corriente de historias que en ocasiones rayan en la pornografía. A la menor provocación se dan los albuces y las historias truculentas.

Don Rubén Lara, creador de Fantomas, se refiere a los nuevos tiempos: "Ahora las revistas se han ido por el lado de la pornografía y eso ha hecho que se pierda el respeto y el interés por esas revistas que

están siempre al alcance de la familia, esa era la gran ventaja de que uno podía traer estas revistas a casa. El Chamaco, El Pepín y todas las demás, mínimo cada revista era leída por cuatro o cinco personas".

De acuerdo con cifras de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana (Caniem), en 1996 existían 32 diferentes títulos de historietas, fotonovelas y cómics, y para 1997, los títulos llegaron a 74, sin embargo, los tirajes totales bajaron de 61.1 millones en 1996 a 23.8 millones un año después.

Cambio de rumbo

Gonzalo Araico, presidente de la Caniem, da mayores detalles sobre la crisis de la historieta: "El declive en el caso de la historieta tiene que ver más con la moda. Recuerdo que las fotonovelas fueron muy exitosas en su momento y ahora ya no circulan, esto tiene que ver con la cultura y con el uso de publicaciones, tienen su ciclo de vida. En el caso de Japón circulan muchísimo los mangas, son exitosas y se publican por millones; creo que Japón tiene un alto nivel cultural y al mismo tiempo, un elevado índice de ventas. Para que en México se pongan de moda se tendrían que modernizar. Actualmente circulan casi tres mil títulos de historietas a nivel nacional, pero de esos, 60% son de importación".

La investigadora de la UNAM María Eugenia Chellet también pone algo muy en claro, la urgencia de que los argumentistas, dibujantes y editoriales se ajusten a los nuevos tiempos: "Creo que la historieta en México tiene que cambiar, los editores tienen que reelaborar sus productos y darse cuenta que no pueden darle a la gente lo mismo que le dieron durante 40 años, el público permaneció constante desde los años 30 hasta los 80, pero ya en los 90 hubo un quiebre de estas industrias, se empezaron a retirar del mercado series y series y series". Además de las andanzas pseudo eróticas que cada vez pululan más en los puestos de periódicos, se dieron las reediciones de Memín Pinguín, Lágrimas y risas, La familia Burrón y Kalimán, pero sus argumentos resultan claramente desfasados en una sociedad en franca evolución, bombardeada por publicidad, medios de comunicación, política, y cada vez más ligada a las herramientas electrónicas, con menos interés en adentrarse en la vida de personajes de buen corazón y preocupaciones familiares.

La otra competencia

Para cerrar el círculo en torno a la infausta crisis de la historieta mexicana, hay que hablar del llamado manga japonés. En los años recientes las historietas venidas del lejano oriente se han convertido en la gran sensación entre el público. Las gestas heroicas de personajes de grandes ojos, piernas largas y mirada cuasi inocente han encandilado a niños y jóvenes.

El negocio que arrastra el manga japonés es redondo. A la par de la historieta, surgen las tarjetas de los personajes, juegos para las tarjetas, cd rooms, posters, calcomanías, videojuegos y en algunos casos el personaje con articulaciones. Además, la televisión es la gran aliada en este negocio pues transmite decenas de caricaturas plagadas de héroes que se transforman en todo y juegan a la filosofía oriental.

La historieta japonesa es otro gran contrincante para los creadores nacionales, pues ni las aventuras de los superhéroes estadounidenses opacan el fulgor de los personajes nipones. Aunque valga reconocer que los dibujos de Japón tienen su valor artístico, también existen los puntos radicales cuando el manga se transforma en "ninfetas" deseosas de carne y los guerreros salpican de sangre a la búsqueda de saciar el calor interno de las heroínas de ojos grandes y piernas interminables.

El papel es de muy alta calidad para permitir una excelente impresión de las tintas a color casi de calidad fotográfica, mientras que la creación de los personajes, dibujos, tirajes, costos y distribución, también son factores que dejan al resto de los cómics sin posibilidad de competir.

Voces del inframundo

Si bien el panorama es un tanto desolador para la historieta mexicana clásica, existen expresiones subterráneas, sustentadas en un trabajo casi artesanal y sobre todo con una visión más abierta y apegada a los nuevos tiempos que vivimos.

A fines de los 80 hizo acto de presencia Karmatrón y los transformables, una historieta influenciada por la ciencia ficción, los robots y un aire místico donde el "kundalini", una especie de energía interna, era el motor del mundo. Por otra parte, en Monterrey, en 1994, se generó un leve renacimiento de la historieta nacional. Dibujantes y argumentistas de esa ciudad pusieron manos a la obra para darle forma a Ultrapato, un cómic donde un pato adquiría superpoderes por vía de unos guantes de origen extraterrestre, su gran enemigo era otro superpoderoso; el mundo de Ultrapato estaba plagado de animales antropomorfos.

Bajo el aura de Ultrapato, nació un estudio dedicado a darle un nuevo rostro a la historieta mexicana. Con el nombre de Cygnus, un grupo de creativos escribía y dibujaba las nuevas andanzas de Ultrapato y de Valiants, una variación de la primera, un poco más adelante salió Lugo, un vampiro en busca de expiar culpas de muchas vidas anteriores.

Al tiempo, en Guadalajara se puso en circulación Xiuhcoatl, la serpiente de fuego, una saga donde se enfrentaban superhéroes, antiguos dioses aztecas y policías de mal talante, el encargado de esta historieta fue el Estudio Entropía. Como una muestra del trabajo artesanal podemos situar a Cerdotado, una suerte de Superman con carnes abundantes y nariz chata, todo esto creado por la editorial Psycomix.

Como corolario a una historia que se niega a morir, las palabras de Rubén Lara: "Creo que en los próximos años la historieta no va a desaparecer, se puede mantener, lo que sí creo es que ya no tenemos la historieta como la conocemos. El mercado está abierto para la historieta de calidad porque ahora tenemos que esforzarnos por hacer una revista que compita con el mercado, que cada vez es mejor, yo veo que Marvel y los japoneses tienen muchas de calidad, y si nosotros no logramos ponernos a la altura de ese trabajo, no va funcionar; quedarán sólo los que logren la calidad

5.3 EL COMIC Y SU INFLUENCIA

Para hablar de la influencia del comic en el arte podríamos hablar del Art. pop y Roy Lichtenstein y sus cuadros con el puro estilo comic o hasta Lenore Arame Tolegian Hughes que muestra una influencia al total estilo del comic o a las atrevidas piezas de Mark Chamberlain que muestra en sus cuadros a la famosa pareja de Batman y Robin en su no reconocida faceta gay.

Es interesante observar como el comic el comic y el arte ejercen una interacción entre si, de esta forma quiero hablar de la influencia que han tenido en mi; la cual afecta la conceptualización que le doy al cuerpo en la obra, como todos sabemos y como había comentado existe la perfección corporal y la deformación en los personajes centrales de los comics, pero además de estas características existe todo tipo de ideologías corpóreas detrás de estas, la intangibilidad, lo incorpóreo, el cuerpo interactuando con materiales fuera de lo orgánico. De esta forma puedo decir que el comic en parte me abrió al mundo del arte, en el que ahora en mis piezas trato de mezclar al cuerpo por medio de estas morfologías. En una de mis piezas de instalación trato de plantear como sería si un cuerpo pudiera estar en dos sitios a la vez, esta idea viene de un personaje Múltiple Man que puede duplicar su cuerpo con solo tronar los dedos o golpear el piso, así sus duplicados pueden estar en todos lados como un grupo de personas, la forma más fácil de ver esto reflejado en el mundo real es por medio del mass media, de esta forma puede estar uno en más de dos sitios sin estar en un mismo lugar.

En el caso de las obras cada una habla por si misma, las piezas interactúan con el espectador. Es así como busco que en mis piezas pueda verse el cuerpo delimitado como si existiera en una caja o en una ventana como las usadas en los comics, esto además de llevar al cuerpo a una exhibición parcial. Parte del trabajo basado en la interacción con el cuerpo a base de la ideología de recrearlo como se trabaja en el comic viene con el propósito de experimentación trabajos como los de Gary Hill que en una de sus videoinstalaciones más famosas *As it is always already taking place* (1990) "muestra disecciones de un solo cuerpo en 16 pantallas. En lo que puede pensarse como una curiosa inversa del "estado del espejo", el cuerpo primero es desfragmentado, para después volverlo a recomponer a base de la tecnología"

En si la interacción con el cuerpo es base de mi trabajo, otorgar sensaciones por medio de imágenes y observar al cuerpo aceptarlo tal cual es y otorgar otro tipo de visualización como la piel con texturas que no le pertenezcan ya sea de árbol o metálica, gusanosa, deformación a base de editar partes corporales.

El darle otra vista por medio de estas disecciones ya sea por medio de encuadres o por mutilación digital en parte grotesco pero a la vez bello, esta disección corporal que al montar todo el cuerpo en partes en esta instalación.

El ser supremo

”La supervivencia del más apto ante el más débil es la predominancia de la especie”

El cuerpo se ha manifestado de innumerables maneras y se le han aportado tantas variantes, así como formas de manejarlo a base de una exteriorización a la ideología del ser supremo, una característica de estos seres suelen ser los némesis; personajes que nunca faltan en estas series ya sea de comic o de ciencia ficción, este personaje da a entender que la raza humana no es más que un estorbo para la evolución de la nueva especie anormal, en un tinte megalómano basado en la erradicación de la especie humana para el avance de la nueva especie. Respondiendo antagónicamente tanto a las características ideológicas como a las físicas del héroe, siendo completamente lo opuesto a este. La supervivencia del más apto es lo que maneja Apocalypse, Magneto, Ozymandias villanos de comics, que podrían tener la misma ideología de fascistas que han existido en la vida real, con la idea de conquistar al mundo para demostrar la superioridad del individuo sobre las masas y de la superioridad de las mentes brillantes por sobre millares, de esta forma además de la superioridad física, se encuentra la intelectual, las mentes predominantes que anteponen la fuerza ante el conocimiento, un aspecto muy común en los personajes de todo tipo.

La superioridad y perfección no solo era parte primordial de los villanos, también hay aspectos completamente identificables en los superhéroes que no se limitan en usar estos beneficios para poder desarrollar una especie de idolatría hacia ellos, estos estándares que imponen la idea de ser superior y además se su perfección dan a lugar a un sentimiento que podría llegar a una especie de popularidad en la que los gente común aspiran a llegar; características de este tipo podrían ser todos los jóvenes compañeros conocidos como “sidekicks” (termino que se le da al joven compañero de batalla para los superhéroes) que sueñan en convertirse en el héroe que apoyan.

El cuerpo perfecto

Estas formas de ver van ligadas a una experiencia personal en la que encontramos la atracción a este ámbito del comic o simplemente el desagrado, pero siempre puede denotarse algo que llama la atención, eso va determinado al concepción del cuerpo y la forma en la que se representa, casi al grado de traspasar la perfección y denotando una carga sexual, es bien conocido que al presentar estas proporciones perfectas en los cuerpos de los protagonistas o de los villanos tienen ya un peldaño escalado en el gusto del publico.

Un cuerpo atlético y bien formado es la base, estas características son explotadas en todos los comics, el cuerpo perfecto es lo que se dibuja en este tipo de vertiente, una visualización que denota gran sensualidad, esta manera de representarlos van de una forma directa y concisa, es así como Georges-Claude Gilbert en su ensayo de Mutant Language: The Uncanny X-men, posmodern Superheroes, comenta:

“Los modernos X-men visten uniformes; uno no podría dejar de notar los músculos debajo, pero ellos eluden una pequeña sensualidad, los posmodernos X-men han encontrado el deseo, además de que son bombas sexuales, sus trajes no con solo compartir una X vista en un impresionante hombro y además de mostrar grandes cantidades de suave piel y unos músculos hipertrofiados (hombres y mujeres al igual) son tan delgados que el efecto es similar”.

El cuerpo perfecto se ha vuelto el consumismo de la sociedad actual, la sociedades imponen estos estándares de perfección, desprestigiando al que no sea bello y menosprecian a las personas por su físico, crean una conciencia en la que la persona debe de sacrificar su forma corporal para poder ser aceptada dentro de algún grupo social, esto se acentúa en el ámbito del modelaje o actoral, aunque se conoce que no solo son estos grupos los que no aceptan estas imperfección.

De esta forma el cuerpo cumple con la función de reciprocidad en las expectativas de una visualización “perfecta” lleguen a la implantar ideologías extremas del cuidado del cuerpo, la idea de perfección es tan indefinida que para asentarla debe de ser idealizada como un alguien o como tal, la perfección es en si imperfecta ya que es relativo a la visualización de cada persona, como lo había mencionado el comic es en si una exaltación corporal a los estándares creando todavía una perfección mas allá de lo real.

El erotismo en el comic

Esta forma de apreciar el comic evocando la perfección del cuerpo (la ideología de la belleza estética) y explotando sus atributos, ya sean sexuales o simplemente físicos son a mi parecer lo que los hacen en primer lugar llamativos para el publico, el manejo del cuerpo perfecto es una distinción de este ámbito y saber cómo usarlo para sus propios fines es más que eso. El erotismo ha sido representado en el arte infinidad de veces es por eso que en el comic se otorga la facilidad al espectador de hacerse de múltiples encantos a través de la belleza irreal de los personajes, todos los cuerpos perfectos y rostros de modelos que se transfieren al papel son base de este erotismo en el coqueteo que va completamente hacia el lector así como en las pinturas renacentistas en las que el espectador era seducido por el cuadro y sin poder olvidar la sensualidad que expresaban los hermosos cuerpos completamente estilo comic que fueron propaganda por muchos años de compañías como coca cola o semejantes en los años de guerra, una publicidad directamente para soldados.

A través del tiempo en el comic se han visto estas evoluciones no solo en el dibujo e ilustraciones si no en lo que se crea como gancho para la vista, antes los cuerpos de las mujeres, vestían un uniforme que cubría todo su cuerpo como si fuera una tela, ahora los uniformes además de estar pegados al cuerpo dejan ver mas partes de la piel

En el arte del comic hay un caso que gano popularidad con su primer numero Witchblade, un comic de la casa Top Cow en la que su personaje principal además de ser una policia demasiado sexy de NY es la portadora de un guante milenario que ha pertenecido a diferentes personalidades a través del tiempo (Juana de Arco, Cleopatra etc.) este guante que pasa a ser una pulsera es su único traje, el cual como si fuera metal orgánico se pega alrededor de su cuerpo como un bikini y la convierte una peligrosa heroína con un poder destructivo, haciendo el típico arquetipo de superheroína de comics, con sus atributos a la vista para asegurar altas ventas.

Hay que precisar que en cuanto se menciona el erotismo en el comic lo primero que se viene a la mente para muchos es el hentai o los mangas japoneses, estos son los más reconocidos al hacer de estas vertientes del comic grandes aseveraciones del cuerpo y lo grotesco. Estas historias expresan no solo los deseos carnales de sus personajes si no el sentir del cuerpo, y se puede observar más fácilmente una desvirtuación clara de historias sobre la sexualidad de sus personajes, las incitaciones a tener una relación sexual en plena adolescencia que claro es el pensamiento de cualquier adolescente.

El anonimato

En este ámbito los personajes se plantean como personas en algunos casos normales que debido a un acontecimiento extraño, su fisonomía cambia y pasan de ser normales a anormales, (hay que precisar que existen numerosas historias de comics y en todas hay formas diferentes en las que se obtienen estas facultades) de esta forma adquieren un poder, esta experiencia única es la que fascina al lector de comics, un pensamiento muy propio para poder determinarlo podría ser la necesidad de tener una vida no común, la fascinación que toma la idea de tener una vida diferente a todos los demás, así el lector se adecua a la historia.

Este forma de ver es lo que lo hace salir de su propia realidad e imaginarse y soñarse volando por los cielos, llega a ser una forma muy fantástica de llegar a él, de entregarle ideologías y de cambiar su forma de soñar y de verse no como alguien común y corriente si no alguien especial, todo esto alrededor de su imaginación; pero así como el comic da esas referencias también otorga el anonimato, un buen héroe no sale sin su máscara a rondar las calles, siempre cubre su rostro para no poder ser descubierto, es así como este héroe puede ser cualquier persona debajo de la máscara.

El rostro se pierde y se gana todo un enigma acerca de la identidad del héroe, la desaparición y creación de un nuevo rostro inicia con esta obstrucción que se le da al cuerpo, el anonimato hace del héroe un ser irreconocible pero con una gran carga misteriosa que le otorga una nueva semblanza en la que el cuerpo toma una magnitud diferente, esto me recuerda a lo que leí en uno de los primeros comics que compré, era un número de Batman en el que uno de los secuaces del villano en turno dice:

“Es este un ser anormal, o es tan solo una persona escondiéndose detrás de una máscara.”

Parte de esta doble identidad que manejan los héroes esta basada en sus propias aspiraciones, debilidades, temores, odios y toda una gama de venganza; y, por medio de esta forma poder utilizar estas habilidades extraordinarias sin que nadie sospeche de ellos, es por eso que el disfraz oculta su verdadera apariencia.

La identidad desconocida del héroe anormal se convierte en una de sus debilidades, el que descubran su otro rostro es una pesadilla tormentosa que los lleva a mentirle hasta sus seres queridos, esta parte en la que el personaje crea otra identidad y se hace de otra piel para poder hacer lo que no puede frente a los demás lo lleva a enmascarar sus ideales e iniciar toda una travesía en la que su vida gira alrededor de su misterioso secreto.

Claro que hay casos como el de Superman, que no esconde su rostro, al contrario, su disfraz es el de un hombre corriente, en parte tengo que aceptar que el dialogo que hizo Quentin Tarantino en su película Kill Bill. Vol. II, explica de una forma muy singular como es que uno de sus personajes ve a Superman.

“Soy un fan de los comics mi personaje favorito es Superman, la historia que envuelve a Superman es intrigante y agradable.... él es el único superhéroe que nació siendo superhéroe, Peter Parker no nació siendo Spiderman, ni Bruce Wayne nació siendo Batman, pero Superman si nació siendo Superman... su traje esta hecho con la cobija en la que el llevo envuelto, Superman tuvo que utilizar un alter ego, el no es Clark Kent el es Superman.... y cuales son las características de Clark, es cobarde, tímido, débil, esta es la forma como Superman ve al hombre, es su crítica a toda la raza humana.”

La identidad secreta del héroe no refleja mas que su miedo a ser reconocido como un ser extraordinario, el aferró a la idea de llevar una vida normal como cualquier ser humano lo persigue, aunque sea imposible dado el problema de sus enemigos y la excitación a no ser sorprendido usando sus poderes es lo que converge a la idea de pertenecer este tipo de superhéroes.

En nuestros días la tecnología sigue avanzando y todo empieza a adoptar tamaños pequeños, en parte los adelantos científicos y tecnológicos van afectando la vida y el entorno de la sociedad, esto repercute en diferentes formas de expresión como lo son el arte y el comic. Así se transfieren a diferentes expresiones en las que la tecnología no solo se planea a modo de efectividad sino a una imagen estética y diseñada para hacer atractivo el lado estético o artístico de la tecnología.

Es así como la ciencia ficción ya sea en películas y comic retoma la estética futurista en diferentes artefactos, escenarios y personajes; analizando de estas formas la imagen futurista de las civilizaciones.

Esto causa la aparición de creaciones tecnológicas que por el momento solo se pueden apreciar por estos medios, El cyborg de hoy contiene varios y diferentes elementos en su cuerpo, puede ser hasta aquel que usa lentes o frenos, debido a que su cuerpo se vale de diferentes utensilios para tener un control más apto en su vida diaria, es cierto que la ideología del cyborg o de la tecnología corporal cada vez tiene su semejanza con el mundo de hoy.

Los rellenos de metal en los dientes, o la pierna de plástico en el cojo, o la placa de metal en la cabeza desaparecerán, lo que algunas personas marcan como el cyborg de nuestros tiempos cambiara por el cyborg del mañana, entiendase por cyborg aquel que por diferentes causas su cuerpo no es

completamente natural o se vale de diferentes herramientas para poder sobrevivir, el cyborg se conoce como una mezcla de lo que es orgánico, con lo mitológico y tecnológico.

En el mundo del arte hay varios personajes que han trabajado muy de la mano con la tecnología por un lado esta Stellarc su tercera mano y los planes para su tercera oreja o Eduardo Kac con sus conejos verdes por medio de la transgenica. En los cómics el cyborg y la ciencia están a un paso más que la realidad y su cuerpo se ve conjugado con la tecnología, hay casos como el de Cable, que desde su niñez fue infectado con un Technovirus, este afectaba su piel convirtiéndola en un metal orgánico que se esparcía por su piel, casos como este se ven reflejados en varios personajes, que contienen partes cibernéticas adheridas a su cuerpo y por parte de la ciencia encontramos infinidad de casos como los clones, la aparición de virus o drogas que modifican al cuerpo como el virus del supersoldado implementado en el Capitán América. En la lectura de Jordi Sánchez Navarro de título *Delirios Metálicos, Morfologías Limítrofes del Cuerpo en la Cyberficción*, relata como esta clase de cyborgs como Wolverine con la capacidad de regenerar su cuerpo con una especie de healing factor o factor de curación rápida, pudo ser el conejillo de indias perfecto para poder introducirle en sus huesos el metal más duro del universo de los comics el Adamantium, gracias a sus poderes expuesto arriba pudo sobrevivir y convertirse en el arma más letal del gobierno canadiense, otros personajes que han sido afectados por las ideas cyborgescas son Iron Man, el cual creó una armadura de hierro con la esperanza de poder caminar una vez más, claro que después tuvo un uso superheróico, no hay que olvidar al villano Doctor Octopus con sus cuatro tentáculos, o al Doctor Doom con una armadura similar a la de Iron Man.

La tecnología ha afectado el transcurso del arte por así decirlo, la video instalación y sus derivados ya sea video performance o videoarte, llevan al espectador a interactuar con la obra por medio de la tecnología, la proyección de imágenes sustituye poco a poco a la pintura y juega un papel importante en varias exposiciones dentro de galerías. La proyección de estas imágenes en las que el autor de la obra tiene una experiencia estética por parte del video esta esperando que el espectador interactúe o sea parte de la pieza y que viva el momento como si fuera eterno.

Algunas piezas en las que he trabajado optan por ser video instalación debido a la idea natural de la pieza, es raro decirlo pero hay cosas que no se pueden expresar igual por medio de la pintura o escultura sino que deben de ser expresadas por medio del video. Parte de mis trabajos siguen la causa original de trabajar con el cuerpo, así la proyección del cuerpo o proyectar sobre el cuerpo crea esta asimilización en la que el cuerpo pasa a ser parte de obra por medio de la tecnología, pierde su solidez para convertirse en luz y esta transformación se da gracias a la tecnología, el cuerpo queda atrapado por medio de la imagen de la cámara y con solo proyectarlo me otorga la sensación de transformarlo.

Es así como la tecnología va expandiendo todo tipo de imaginarios y creando nuevas formas de ver los espacios, la ventaja que aun no tenemos y que sigue teniendo el comic y la ciencia ficción es que no necesita mas que de la imaginación para poder crear estas formas irregulares o fantásticas en las que la tecnología llega a su avance máximo, esto solo sirve para bocetar lo que se podría crear en un futuro

CONCLUSION

Esta es una conclusión en lo comics pero aun falta mas por describir y hacer. El discurso del cuerpo en el comic es enfatizado por medio de la perfección corporal, esto llega a ser una forma fascinante para expresar la imaginación del creador, de esta forma crea un mundo en el que lo imposible es posible y la aparición de seres extraordinarios es el punto primordial. Estos seres con habilidades especiales son creados para poder ser reconocidos de una forma sencilla y llamativa para así interactuar con la vida del lector, así el lector se puede conectar con la historia, con esto es fácil que pueda verse reflejado dentro de la trama que envuelve al héroe.

En los cómics existen tramas donde los cuerpos de los personajes sufren transformaciones terribles esto es mas común en los villanos, de esta forma inician una lucha sin tregua contra el héroe, la perfección e imperfección se enfrentan en múltiples ocasiones, el cuerpo obtiene dos tintes una es la perfección corporal del héroe, la otra es lo grotesco o deforme que puede llegar a ser el villano, aunque podemos percibir que si el villano no tiene estas características grotescas entonces es un loco megalómano en busca de la destrucción o del poderío mundial.

Entonces como es que estas características influyen en la apreciación artística o en el desenvolvimiento de la obra, el cuerpo es una característica principal en cualquier obra, siempre ha sido la base de expresión y nunca se le hace a un lado, es algo que esta presente en cada pieza, al igual que en el comic, el manejo de los cuerpos es importante, la forma de visualización y el aspecto físico son ganchos visuales, utilizan una idea de perfección corporal fuera del alcance humano, al igual que las deformaciones, tratar de transmitir esa parte corporal en mis piezas es una de las elementos que retomo del comic.

Para adentrar más factores que implican esta simbiosis que expongo tendré que adentrarme más en la historia del comic y como fue su evolución para esto haré una semblanza de lo que he investigado y lo que el gusto a este medio le ha aportado a mi propio bagaje.

El hecho de crear estos seres anormales que recrean al cuerpo y exageran sus facultades se tiene desde épocas memorables, en las que historias de seres perfectos protegían a los débiles de criaturas mitológicas, estas mitologías de hijos de dioses y mortales se ubican en diferentes contextos de culturas milenarias que anteceden al mundo helenístico. Y podría argumentarse que la relación de los superhombres está muy cercana a la idea mítica. Además de sus interesantes historias que son además de complicadas, el comic se abre camino a gustos maduros donde sus conceptos ya no solo están enfocados a un solo público, se pueden encontrar de todo tipo de historietas.

Manuel Barreo en su texto Comics de fantasía heroica: Cosmologías limitadas para la imaginación desbordada, que se encuentra en la red; Contempla el cambio que sufrieron los comics, de una línea fantástica a una de alta pronunciación hacia el realismo con matices psicológicos y sociológicos, la sustitución de religión por ciencia, la tecnología que avanza a pasos agigantados culpable de estas nuevas exteriorizaciones en las que la fantasía careciera de sentido y el interés por lo fantástico se inclinara hacia el mundo interior, temas y argumentos en dramas adolescentes, familiares y en la denuncia social. Durante los 50 en Estados Unidos. como en otros países se impusieron códigos de censura en los cómics, una especie de autocontrol y autocensura que era manejada por medio de las mismas empresas, este curioso caso se dio debido a diferentes puntos que fueron determinantes en todos los medios de comunicación el mas claro y conocido de ellos fue el de la guerra fría, además del retroceso en lo que respecta a la libertad de expresión y partidarios para múltiples campañas políticas en las que se representaban a los míticos superhéroes en contra de los villanos, el Tercer Reich, y a su termino convirtiéndose en contra de los comunistas, tratando temas que reafirmaban las ideologías al publico interesado en este tipo de lectura. Eran evidentes sus objetivos de fortalecer el espíritu patriótico. Además de eso los temas que abarcaban los comics eran y siguen siendo tan diversos que tuvieron que clasificarlos, así nació el Comics Code Authority, que su trabajo específico era otorgar el permiso para poder mostrar sus series a base de un monitoreo que censuraba desnudos, cuerpos mutilados en fin, la violencia explicita.

Tomando como referente el Código Hays, que prohibía todo tipo de desnudos o actos sexuales en la pantalla y el cine; se adopto entonces el Comics Code algunas de los puntos más importantes de este código son:

1. Las fuerzas del orden NUNCA podrán mostrarse de forma negativa que induzca a criticar su labor.
2. Los criminales siempre recibirán su merecido castigo al final de la historia.
3. La unidad familiar ha de ser siempre presentada desde un punto de vista positivo, decente, y moral.
4. Ningún comic llevara en su portada palabras como "Terror", "Horror", "Crimen" o similares que puedan herir la sensibilidad de sus jóvenes lectores.
5. Ningún comic mencionara en sus argumentos temas como la homosexualidad o las drogas que pueda contribuir el vicio entre la juventud.

A base de esta autocensura se dio una crisis en los comics de los cuales pocos sobrevivieron, del total de ejemplares que se producían solo una cuarta parte pudo sobrellevar esta época, uno de estos fue Superman esto gracias a que sus publicaciones optaron por un apoyo al régimen establecido, este apoyo anticomunista y antirrevolucionario fue lo que ayudo a que pudieran seguir establecidos ante este gobierno.

Otro punto que es importante mencionar y que concierne mas al tema tratado es el de la aparición del libro "La seducción del Inocente", del psicólogo Frederick Wertham, "en un tono apocalíptico la influencia que ejercían los comics en los niños empujándolos hacia la violencia y la delincuencia"; Además de esto tomaba de referencia a Batman y Robin como símbolos homosexuales por el vestuario de mallas del joven maravilla, además de esto comentaba que Superman permitía a los niños experimentar fantasías que podrían llegar a causar un daño y que la Mujer Maravilla era todo lo opuesto de aquello que las niñas "debían ser". La repercusión que dio este libro fue enorme y sirvió de apoyo a sectores ultraderechistas que abogaban contra las formas de expresión corrosivas e impuras ante estas ilustraciones que adjudicaban una libertad corporal de sus personajes, además de la parte ideológica, La campaña de Wertham llevo a la quema de cómics, una masiva caída en las ventas y vetos internacionales.

Hoy en día es raro quien siga adoptando el Comics Code, de hecho hace unos 4 años se dio el cierre definitivo de Marvel Comics con el código debido a que sus lectores optaban por publicaciones con historias más maduras, el divorcio entre la compañía No. 1 de comics y este código de conducta solo ha dejado a los escritores y dibujantes plena libertad en el trato de sus historias y personajes.

Cuando se adentra en el mundo del comic se puede percibir que esta lleno de etapas , en mi punto de vista es importante señalarlas para tener una base mas sustentable de cómo es que observo el avance del comic, al analizar las etapas en primer lugar tenemos la época fantástica que vino procedente de la Detective Cómics ó mejor conocida como DC, en pláticas que he tenido con ciertas personas he llegado al acuerdo que en sus principios los comics tenían una forma muy modernista, debido a que sus personajes e historias en un inicio completamente optimista, su historia, su ideología ideal y sus metas alcanzables al vivir en una utopía, la semejanza con el mundo verdadero pero sin llevarlo a un extremo que fuera similar, haciendo de sus ciudades sin registro en mapas un lugar tranquilo gracias a que ellos existían en este espacio.

En la gran época Marvel se podría especificar como existencialista, ya que en esta etapa sus personajes además de ser superhéroes eran personas que sufrían, lloraban, y tenían problemas como cualquier otra persona, tenían una conciencia bien definida, y tenían mas percepción de lo que pasaba a su alrededor, sus vidas más que ser perfectas gracias a sus anormalidades están llenas de problemas y confrontaciones con la sociedad que o los puede odiar o respetar. Hay un punto entre los 80 en el que un incremento en los crímenes, altibajos económicos y un sentimiento de impotencia predominan en los Estados Unidos. Es así como los superhéroes con principios básicos y buenos de corazón no parecían tan relevantes y fue ahí donde una nueva línea de antihéroes fueron emergiendo. Daredevil, Wolverine, Punisher y los Watchmen se convirtieron en el nuevo estándar. En esta época, viejos personajes tuvieron nuevos problemas. El abuso infantil fue revelado como la fuente de la ira de Hulk, Batman fue reinventado como un oscuro y más violento vigilante y además de eso tuvo que tratar con el asesinato de su compañero, Robin.

En la época posmoderna se da la entrada de compañías independientes, (Image, Top Cow, Dark Horse etc.) se diferencia cuando los superhéroes dejan de ser tal e inician su incursión al lado antihéroe o con fines propios donde sus métodos dejan de ser tradicionales e inicia una exteriorización más grande de sus propios ideales, su visión global de la sociedad la dejan al lado junto con su

Esta experiencia lo redefinen como un superhéroe postmoderno, en el que los trajes de colores chillones y ajustados al cuerpo cambian por ropa civil hasta uniformes de piel oscura (muy al estilo Matrix de los hermanos Wachosky) esta inserción al lado duro de ser superhéroe en los nuevos tiempos requieren de héroes que ya no se dobleguen ante el mal, por esto que sus métodos van cambiando, antihéroes como Spawn, Whiteblade, Darkness, The Planetary, The Authority etc. Hacen su aparición e inicia todo un virus de ideologías similares que se van adhiriendo en los demás superhéroes de las otras compañías.

Para la siguiente década, los cómics continuaron evolucionando. Comics aclamados por la crítica como Sandman de Neil Gaiman mostraban que la mayoría de los lectores de cómics eran sofisticados y buscaban historias adultas. Los cómics ahora tratan abiertamente con problemas políticos, sociales y sexuales. Aún así, a pesar de su crecimiento, la industria de los cómics por poco colapsa. Especuladores veían los cómics como una inversión y llevaron al mercado hasta su nivel más bajo. Cuando eso ocurrió, la industria entera estaba cerca a la ruina. Marvel Comics anunció bancarrota y miles de tiendas de cómics

En el siglo 21, los superhéroes han ganado nueva popularidad. La televisión y los estudios de cine han revivido los superhéroes y los han convertido en estrellas de cine. Sobre las páginas de los cómics, los superhéroes están

Estos nuevos aires tienen por supuesto sus repercusiones ante los héroes ya conocidos y podemos ver a un Superman que cambia sus colores por tonos oscuros, o a los X-men con atuendos sin aspecto de circo, o hay quienes tratan de dejar atrás todo lo que se conocía de sus héroes y tratan de reiniciar sus historias para una nueva generación de lectores.

Además de un cuerpo perfecto otra de las características que envuelve al héroe del comic son sus poderes, los hay de diferentes formas y varían de lo más simples a los más complicados, estos se dividen en diferentes estilos y categorías, como si se vendieran en supermercado, algunos ejemplos pueden ser:

a) Por nacimiento: Se caracteriza porque sus atributos ya venían consigo mismo. Ejem. El superhombre, la mutación genética o hasta regalo de los dioses.

b) Por accidente: Este se da debido a ciertas circunstancias que le otorgaron el poder. Ejem. Rayos gamma, exposición a radioactividad

c) Por diferentes conocimientos: Algunas características que los hacen ser superiores por sí mismos. Ejemp. El misticismo, defensa personal, o fuerza desarrollada por gimnasio.

Las características de los personajes se manejan en su total perfección o imperfección dependiendo de su forma de ser o poderes.

En el momento en que se crean estos héroes se tiene que determinar que tan lejanos están de la realidad, sus historias llenas de ficción gracias a la imaginación del creador explota todas las facultades físicas y psíquicas del personaje, así pues este sufre transformaciones, su cuerpo se convierte de "normal" a algo superdotado de características que lo recrean con un poder "anormal". Esta forma es que atrae mi atención la ideología del cuerpo como evolución y transmutación. El cuerpo del héroe o antihéroe llega a tener características que incitan a lo surreal y que artistas han tratado de reflejar o adaptar en sus obras lo cual también puede ser a la inversa, convirtiendo a la obra como en el comic la única forma de poder dar a luz su mundo interno, en mi opinión el comic y el cuerpo van de la mano y así como existe la perfección corporal esta la deformación; que estéticamente pueden obtener aspectos que los hacen bellos.

De esta forma podemos observar al comic como parte influyente respecto al arte y que si existe una reciprocidad entre ambos, en lo que respecta a mi obra, será una característica que se podrá seguir observando mientras el cuerpo este presente en mis piezas,

La diferencia entre los términos cómic, tebeo e historieta no es absoluta. Muchos autores utilizan estas y otras acepciones similares para referirse a ese fenómeno comunicativo en el que a través de una secuencia de imágenes y textos se narra una historia o suceso. En palabras de M. Dahrendorf, las

historietas son “historias en las que predomina la acción, contadas en una secuencia de imágenes y con un repertorio específico de signos” . Distintas lenguas otorgan distintos nombres al cómic: *b ande dessinée* en francés, *fumetti* en italiano, *manga* en japonés, *historieta*, *cómic* o *el tebeo* en español. Esta pluralidad de nombres indica realidades culturales y sociopolíticas diferentes, indica también, esfuerzos por designar una realidad sociolingüística que cada día adquiere mayor realce e interés académico.

Las realidades culturales y socio-políticas que contextualizan el nombre de cómic, no son, como parecieran a primera vista, muy diferentes. Es un hecho comprobado que la historia del concepto está fuertemente relacionada con la sátira y la crítica social tanto en Norteamérica como en los países de Europa.

Pero si bien el origen del cómic es común en Europa y Norteamérica, pronto empiezan a diferenciarse y a tener desarrollos paralelos y disímiles. Esta realidad nos obliga a ir más allá de las etimologías y desarrollos históricos para concentrarnos en el campo de las conceptualizaciones y las implicaciones culturales del concepto de cómic. “Desde la perspectiva de la lingüística, por ejemplo, las historietas son un sistema semiótico que constituye un orden secundario, es decir, un sistema parasitario de signos connotativos, que funciona dentro de un primer sistema denotativo: el del habla y la imagen”.

Esta primera aproximación nos permite entender la historieta como el producto de una cultura, es decir, el cómic no como realidad independiente o resultante exclusiva de un proceso sociocultural, sino la historieta como fruto de un desarrollo tardío del lenguaje humano.

Umberto Eco (1973), por su parte, ha intentado una definición mucho más amplia desde el punto de vista de la semiótica y que nos permite aproximarnos de manera más precisa al concepto; Según él “la historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba y que funciona según toda la mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores (...), así, los cómics, en su mayoría reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes”.

Como puede apreciarse, la anterior es una perspectiva del cómic que parte de las teorías de la semiótica para adentrarse en las intenciones políticas y sociológicas de una cultura, se trata de una aproximación que nos permite establecer la relación directa entre los significantes y los valores e ideologías sociales; en su orientación, Eco nos ayuda a entender el fenómeno del cómic como una realidad semiótica no desprovista de una intencionalidad cultural.

Otros autores, Elizabeth K. Baur (1978), entre ellos, enfocan su perspectiva desde un ángulo mucho más técnico. Al definir el cómic se atienen a sus elementos constitutivos, a los elementos esenciales desde el punto de vista comunicativo. Baur apunta que se trata de una “forma narrativa cuya estructura no consta sólo de un sistema, sino de dos: lenguaje e imagen”. Al mencionar estos elementos la autora nos obliga a considerar por separado, aunque interdependientes, los componentes propios del lenguaje, así como los de la imagen. En este mismo sentido y complementándolo, apunta la definición de M.V. Mancorda de Rossetti “Una historieta es una secuencia narrativa formada por viñetas o cuadros dentro de los cuales pueden integrarse textos lingüísticos o algunos signos que representan expresiones fonéticas...”.

El cómic es un híbrido comunicativo, un *compositum mixtum*, en él intervienen los elementos tradicionales de la comunicación verbal y de la comunicación visual. Unos y otros se superponen para dar lugar a una interacción comunicativa en la que el espectador debe descifrar dos códigos, para luego relacionarlos e interpretar sus mensajes.

No se trata, en todo caso, de un producto más complejo desde el punto de vista de la comunicación (recordemos la economía de medios que caracteriza cualquier proceso comunicativo), se trata, como bien lo ha dicho F. Loras (1976), de un medio de masas cuyo origen y desarrollo está fuertemente vinculado a los adelantos técnicos de los canales de difusión y distribución: “el cómic es, por una parte, un medio de comunicación de masas impensable sin ese requisito de difusión masiva”

La historieta presupone un desarrollo social e histórico de la sintaxis verbal, así como de los códigos propios de la imagen. Quien lee historietas es un depositario de la larga tradición que comenzó en

occidente con el nacimiento de las primeras escrituras y de los primeros sistemas iconográficos. Existe una línea directa entre los jeroglíficos egipcios, las escrituras cuneiformes del medio oriente y el cómic contemporáneo. Intentar desconocer esa tradición puede llevarnos a equívocos como los que sostienen algunos autores que creen ver en el cómic un retroceso en el desarrollo de los procesos de lectura y escritura.

El cómic se presenta en este sentido, reafirmamos, como un *compositum mixtum* entre la imagen y los signos, un punto de encuentro en el que los dos grandes sistemas de significación (alfabeto e imagen) en occidente convergen. Así, la historieta se plantea como verdadera alternativa pedagógica. La comunicación primaria ha caracterizado tradicionalmente las interrelaciones en el aula: el acto de hablar y el de escuchar se han convertido casi de manera exclusiva en la única relación posible entre los maestros y los estudiantes. La historieta no constituye, en este sentido, una fórmula salvadora, unívoca y universal de los medios apropiados para transmitir información escolar: como medio ofrece unas alternativas concretas frente a algunas necesidades concretas de los procesos de enseñanza y aprendizaje, sólo en este sentido lo planteamos aquí como aspecto relevante en el ámbito de las innovaciones didácticas.

En el nuevo siglo, la Web y la multimedia han tomado fuerza y la historieta no se puede quedar atrás, la narración gráfica esta entrando en estos medios, como historias que se están contando y la novedad esta en el movimiento y el sonido.

Un comic o historieta es, sencillamente, un relato contado con dibujos y como tal ha existido durante cientos de años. En otros tiempos, cuando la alfabetización era privilegio de muy pocos, los dibujos eran un medio sencillo de comunicar historias e ideas a un sector mayor de la población. Ejemplos de esto son los dibujos que adornaban ánforas y otros objetos de uso diario en la antigua Grecia y los vitrales que se encuentran en iglesias medievales los cuales, por lo general, tienen carácter religioso.

El cómic como lo conocemos hoy en día se inició en Alemania — por parte de Wilhelm Busch — con la publicación de unas rimas que iban acompañadas de un dibujo alusivo y que fueron conocidas como *Max und Moritz*. Unos cuantos años más tarde, en 1896, Richard F. Outcalt crea una serie titulada “El niño amarillo”, publicado en cierto periódico neoyorquino. De hecho, de allí nació el término periodístico ‘amarillismo’.

A partir de entonces, varios periódicos empezaron a comprar tiras cómicas para sus suplementos dominicales, naciendo muchas series memorables. Varios editores, al ver el éxito logrado por las tiras dentro de los periódicos, publicaron reimpressiones y colecciones de dichos materiales en revistas hechas expresamente para este fin, lo que dio lugar a las primeras revistas de historietas o comics.

Durante un buen tiempo, dichas revistas solamente se dedicaron a la reimpression pero pronto surgieron publicaciones con material original. A mediados de los años treinta nace la era moderna de los superhéroes al aparecer, en una revista llamada *Action Comics*, “Superman” de Jerry Siegel y Joe Schuster.

En años subsecuentes habrán de surgir otros, como “Batman”, “Flash”, “El Hombre Araña”, “Los Cuatro Fantásticos”, “Los Hombres X”, y muchos más que han transformado a los comics en un negocio multimillonario en los Estados Unidos. Para empezar, en los años veinte, en México, se distribuía ‘material de entretenimiento’ a través de agencias norteamericanas especializadas en su reimpression en periódicos mexicanos. Sin embargo, el material —que consistía en cartones, tiras cómicas e historietas— muchas veces llegaba con mucho retraso, por lo que se empezó a buscar talento mexicano en este ámbito. A raíz de esto surgieron historias tales como “Don Catarino”, “El Señor Pestañas”, “Mamerto y sus conciencias” (que vino a ser una parodia de la historieta estadounidense “Educando a Papá”), y “Adelaido el conquistador”, por citar algunas. Cabe mencionar que éstas eran impresas en blanco y negro en periódicos tales como *El Heraldo de México* y *El Universal*.

En 1934 aparecen en México las primeras revistas de historietas como tales. Paquito, de Editorial Sayrols, era una recopilación de material de diversos autores; sin embargo, dicho material no había sido publicado con anterioridad en ningún periódico.

Pepín ve la luz en 1936. Esta revista —que publicaba material mexicano y norteamericano— se convirtió en un éxito total, y para muestra sólo hay que revisar la cantidad del tiraje: diariamente se imprimían 700000 ejemplares y los domingos, el doble.

A estos años se les conoce como la época dorada de la historieta mexicana. Después, el comic nacional sufrió un leve declive. En los años cincuenta algunas editoriales —como Editorial Novaro— se dedicaron a la reimpresión de comics norteamericanos tales como “El Hombre Araña” y “Superman”. A pesar de la competencia extranjera surgieron más historietas mexicanas y al periodo comprendido entre 1950 y 1960 se le denomina la época de plata.

En ella surgieron varias historietas que resultaron de gran éxito: “Hermelinda y Linda”, “La Familia Burrón”, “Los Supersabios”, las cuales vendían más números que las reimpresiones norteamericanas. Algunas de éstas (como “La Familia Burrón”) sobreviven hasta el día de hoy. Es bastante comprensible el éxito de dichas historias porque combinaban la comedia con una crítica social bastante afilada vista, por ejemplo, en “La Familia Burrón”, a través de los ojos de los protagonistas de la serie y de una impresionante cantidad de personajes secundarios. “Los Supersabios” era una historieta de aventuras en donde los tres protagonistas llevaban a cabo las más insólitas hazañas.

Durante esta época aparecieron también revistas de historietas de corte político, semejantes a El Chahuistle (que circula hoy en día). A manera de ejemplo se pueden mencionar a Los Supermachos o a Los Agachados.

Sin embargo, de los años 70 en adelante casi no hubo ninguna historieta mexicana realmente destacable. Al parecer, repentinamente, desapareció el talento; lo único que había de comics eran publicaciones como El Libro Vaquero, Sensacional de Luchas, Los chafiretes, etc., ninguna de las cuales es especialmente memorable.

Entre las raras excepciones se encuentra “Karmatrón y los Transformables”, historieta aparecida en los ochenta que manejaba conceptos muy interesantes tales como robots, energía mística y el ‘kundalini’ (un tipo de energía interna), entre otros.

A principios de la década de los noventa, ocurrió un suceso que renovó por completo el interés por el comic: “La muerte de Superman”. Dicha historia fue reimpresa en México por Editorial Vid y a raíz de ella muchas personas volvieron a interesarse en las historietas una vez más. Empezaron a editarse en el mercado mexicano más historias que eran muy populares en Estados Unidos y aparecieron tiendas especializadas en el comic en varias partes de la República. Sin embargo, sólo vendían material americano y algo de japonés, pues la producción mexicana era prácticamente inexistente.

A raíz de esto hubo un intento de publicar una compilación de historietas de distintos autores nacionales. El resultado fue una revista llamada Ka-Boom, el Comic, que a pesar de los distintos talentos que reunía no tuvo el éxito esperado.

Sin embargo, después de tantos años de aletargamiento, en 1994 surgió un nuevo movimiento del comic mexicano. Todo empezó en la norteha ciudad de Monterrey con el nacimiento de “Ultrapato”, de Edgar Delgado. La premisa de esta historia era la de un pato que obtenía superpoderes gracias a un par de guantes extraterrestres y que libraba una batalla épica contra un enemigo igualmente superpoderoso y contra traficantes de drogas en un mundo poblado por animales antro-po-morfos. Con esta historieta nació también el primero de los nuevos estudios de comics de México: Cygnus Studio, que es hoy uno de los más importantes del país y que reúne a algunos de los mejores talentos del medio tales como Giovanni Barberi, María Elena Salas, Carlos García Campillo y Salvador Vázquez, entre otros. Además de la miniserie de “Ultrapato”, concluida en 1995, Cygnus publicó a lo largo de 1997 dos mini-series más. Una de ellas es “Valiants” —una historia situada en el mismo universo que “Ultrapato”— que narra las aventuras de un grupo de vigilantes que intentan defender a Ciudad Lobo de funcionarios públicos corruptos y de un clan de gatos vampiros.

La segunda miniserie es “Lugo”, historia acerca de un vampiro que intenta terminar una lucha que se ha desarrollado a lo largo de varios siglos. Ambas miniseries concluyeron en 1998.

Además de Cygnus, en varias partes del país han surgido otros estudios más, como Estudio Entropía, asentado en Guadalajara. Éste publica “Xihcoátl, la serpiente de fuego”, comic que involucra superhéroes, antiguos dioses aztecas, policías corruptos y más.

Aparte de los estudios, hay personas que hacen el comic en forma independiente. Tal es el caso de Polo Jasso, que bajo el sello de Psycomix publica “Cerdotado”, de la cual él escribe la historia, dibuja y entinta.

Cerdotado” es una historia ligera, cómica —que empezó como una parodia de “Superman”— en la que el superhéroe tiene forma de cerdo pero que en seguida adquirió una personalidad propia y única. Los comics no sólo sirven como entretenimiento; se puede, de hecho, aprender de ellos. Por ejemplo, recientemente se publicó en Monterrey un comic llamado “Odisea 400”, el cual fue una producción conjunta de Grupo Semper (un grupo de jóvenes dedicados al dibujo de historietas) y adhinor (Asociación de Historiadores del Noreste de México). En dicho comic se narra las andanzas de una viajera en el tiempo que parte del año 2096 y realiza un recorrido por la historia de Monterrey tratando de encontrar una solución para su negro futuro.

Y respecto al futuro de los comics..., en realidad, éste parece prometedor. Hay muchas historias nuevas en puerta, nuevas propuestas de los estudios ya existentes, nuevos talentos que aparecen cada día.. Y en cuanto a los nuevos talentos, sólo necesitan el apoyo de un público que debe comenzar a apreciar los comics hechos en México

BIBLIOGRAFÍA

E. BURDEL Bernhard, Diseño, Historia, teoría y practica del diseño industrial, 3° Edición, Ed, Gustavo Gili, S.A., México Naucalpan, 2002, 390 Págs.

FERNÁNDEZ COLLADO Carlos, la Comunicación Humana en el mundo contemporáneo, 2° Edición, Ed. McGraw-hill., México, 2000-2003, 411 Págs.

F.J PAULINAS Davara, Introducción a los medios de comunicación, s/ed, España, 1990,470 Págs.

FOGES Chris, Diseño de Revistas, 1° Edición, Ed. Interamericana S.A de C.V., México DF, 190 Págs.

FULCHIGNONI Enrico, La Imagen en la Era Cósmica, 1° Edición, Ed. Trillas, México, 1991, 349 Págs.

H. DE LA MOTA Ignacio, Enciclopedia de la comunicación I II III IV, 1° Edición, Ed. Noriega, 1994, México, 1442 Págs.

LORIA DÍAZ Eduardo, Los Dilemas de las Revistas Académicas Mexicanas, 1° Edición, Ed. Universidad Autónoma de México, México DF, 1999,

.MARTÍNEZ VALLE Mabel, Medios Gráficos y Técnicas Periodísticas, 1° Edición, Ed. Macchi, Buenos Aires Argentina, 1997, 352 Págs.

MEDINA Luís Ernesto, Comunicación Humor e Imagen, 1° Edición, Ed. Trillas, México, 1992, 270 Págs.

PEREIRA LIMA Eduardo, El periodismo impreso y la teoría general de los sistemas (un modelo didáctico) 1° Edición, Ed. Trillas, México DF, 1991, 141Págs.

RESÉNDIZ PICASSO Juan, El poder de la Publicidad, 2° Edición, Ed. Asesores en Mercado Técnica y Comunicación, México DF, 1998, 278 Págs.

VILCHES Lorenzo, La lectura de la imagen, 2° Edición, Ed. Paidós, España, 1993, 248 Págs.

http://www.todohistorietas.com.ar/historia_latinoamerica.htm

<http://www.delcomic.es/museo/expo/historia.htm>

<http://www.fundacionsr.es/guias/comic/lenguaje.htm>

<http://www.geocities.com/arteenlacalle/comic.html>

<http://www.todohistorietas.com.ar/historia.htm>

