



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

---

---

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

INSTITUTO DE INVESTIGACIONES BIBLIOTECOLÓGICAS

POSGRADO EN BIBLIOTECOLOGÍA Y ESTUDIOS  
DE LA INFORMACIÓN

**LEGITIMIDAD E IMPACTO DEL COMIC EN EL  
FOMENTO DE LA LECTURA: PROPUESTA DE  
DESARROLLO DE COMICTECAS EN LAS BIBLIOTECAS  
MEXICANAS**

**T E S I S**  
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:

**MAESTRA EN BIBLIOTECOLOGÍA  
Y ESTUDIOS DE LA INFORMACIÓN**

**PRESENTA:**

**LIZET ANAYIVI RUIZ HERNÁNDEZ**

**ASESORA:**

**DRA. ELSA MARGARITA RAMÍREZ LEYVA**



**CIUDAD DE MÉXICO DEL 2012**



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



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

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

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

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

# Índice

|  |     |
|--|-----|
| Índice de figuras  | V   |
| Introducción   | VII |
|  | 1   |
| Capítulo 1. El cómic: origen y desarrollo  |     |
| 1.1 Definición   | 1   |
| 1.2 Origen y trayectorias del cómic: de las cuevas al papel  | 3   |
| 1.3 El surgimiento del cómic y sus alcances en la alfabetización y la lectura de la población mexicana | 8   |
| 1.4 Decadencia de la producción del cómic en México y el resurgimiento del gusto por su lectura        | 21  |
| 1.5 El cómic en la Biblioteca y en la Hemeroteca Nacional  | 25  |
| Conclusiones   | 30  |
| Referencias Bibliográficas   | 32  |
| Capítulo 2. La lectura de comics   | 35  |
| 2.1 El acto de leer en los comics  | 35  |
| 2.2 El lenguaje de los comics  | 37  |
| 2.2.1 La viñeta  | 37  |
| 2.2.2 Líneas de demarcación (o gutter)   | 41  |
| 2.2.3 Globos o bocadillos  | 42  |
| 2.2.4 Onomatopeya  | 44  |
| 2.2.5 Tiempo   | 44  |
| 2.2.6 Ritmo  | 45  |
| 2.2.7 La perspectiva   | 47  |
| Conclusiones   | 49  |
| Referencias Bibliográficas   | 51  |

|   |    |
|---|----|
| Capítulo 3. La representación social del cómic en los estudiantes de bachillerato y preparatoria de la UNAM | 52 |
| 3.1 Introducción  | 52 |
| 3.2 Los Jóvenes   | 54 |
| 3.3 Teoría de las Representaciones Sociales   | 55 |
| 3.3.1 Definición  | 55 |
| 3.3.2 Funciones   | 57 |
| 3.3.3 Teoría del núcleo central   | 58 |
| 3.3.4 Métodos de Recolección  | 59 |
| 3.4 Las Representaciones sociales del cómic en los jóvenes  | 60 |
| 3.4.1 Metodología   | 61 |
| 3.4.2 Tipo de estudio   | 62 |
| 3.4.3 Participantes   | 62 |
| 3.4.4 Instrumentos  | 63 |
| 3.4.5 Técnica para el análisis de resultados  | 63 |
| 3.4.6 Análisis de los resultados  | 64 |
| Conclusiones  | 68 |
| Referencias Bibliográficas  | 71 |
| <br>  |    |
| Capítulo 4. Los comics en las bibliotecas   | 72 |
| 4.1 Por qué el cómic debe de estar en la biblioteca   | 72 |
| 4.1.2 La formación de comictecas en las bibliotecas   | 75 |
| 4.2 Comicteca de la Biblioteca Regional de Murcia: un modelo para la incorporación de comictecas en México  | 77 |
| 4.3 Introducción del cómic a las bibliotecas  | 82 |
| 4.3.1 Colecciones   | 83 |
| 4.3.2 Organización de la colección de cómics  | 84 |
| 4.3.3 Mobiliario  | 86 |
| 4.4 Conocimiento y competencias del profesional bibliotecario para el desarrollo de comictecas              | 82 |

|       |  |     |
|-------|--|-----|
| 4.5   | La representación social de la lectura en los jóvenes: el cómic como estrategia para el fomento a la lectura | 84  |
| 4.5.1 | Fomento a la lectura a través de los comics  | 95  |
|       | Conclusiones   | 99  |
|       | Referencias Bibliográficas   | 100 |
|       | Conclusiones Finales   | 103 |
|       | Bibliografía consultada  | 106 |

## Índice de figuras

|   |    |
|---|----|
| Figura 1 Diferencia entre forma y contenido                                   | 2  |
| Figura 2 Cómic de El Niño Amarillo. (Octubre 24, 1987) New York Journal       | 4  |
| Figura 3 Tarzán en Pit of doom  | 5  |
| Figura 4 Ejemplar de la revista Paquín, 30 de marzo de 1951                   | 14 |
| Figura 5 Ejemplar de la revista Pepín, 24 de enero de 1953                    | 15 |
| Figura 6 Ejemplar de la revista Chamaco                                       | 15 |
| Figura 7 Ejemplar de Kalimán  | 20 |
| Figura 8 Página del Catálogo de Historietas: Pepín y Chamaco en la Hemeroteca | 27 |
| Figura 9 Catálogo de historietas  | 28 |
| Figura 10 Registro catalográficos   | 28 |
| Figura 11 Tira cómica de Peanuts  | 38 |
| Figura 12 NonNonBa de Shigeru Mizuki  | 38 |
| Figura 13 El arte de volar de Antonio Altarriba y Kim                         | 38 |
| Figura 14 El arte de volar de Antonio Altarriba y Kim                         | 39 |
| Figura 15 Epicuro el sabio de Messner-Loebs y Kieth Norma                     | 39 |
| Figura 16 Contrato con Dios de Will Eisner                                    | 40 |
| Figura 17 NonNonBa de Shigeru Mizuki  | 40 |
| Figura 18 NonNonBa de Shigeru Mizuki  | 41 |
| Figura 19 Ejemplo de la interpretación de las líneas de demarcación           | 42 |
| Figura 20 Death Note de Tsugumi Oba y Takeshi Obata                           | 43 |
| Figura 21 Ejemplos de Onomatopeya   | 44 |
| Figura 22 Representación del tiempo en el cómic Death Note                    | 45 |
| Figura 23 Ejemplo de ritmo, Batman asilo Arkham                               | 46 |
| Figura 24 Epicuro el sabio de Messner-Loebs y Kieth Norma                     | 47 |
| Figura 25 Epicuro el sabio de Messner-Loebs y Kieth Norma                     | 47 |
| Figura 26 Hakushaku to yousei de Mizue Tani                                   | 48 |

|  |    |
|--|----|
| Figura 27 Arrugas de Paco Roca   | 48 |
| Figura 28 Representación social del cómic en el Grupo A: Niveles centrales y periféricos | 65 |
| Figura 29 Representación social del cómic en el Grupo A: Esquema en árbol                | 65 |
| Figura 30 Representación social del cómic en el Grupo B: Niveles centrales y periféricos | 67 |
| Figura 31 Representación social del cómic en el Grupo B: Esquema en árbol                | 68 |
| Figura 32 Comicteca de la Biblioteca Regional de Murcia, España                          | 80 |
| Figura 33 Medidas de la estantería de la Comicteca de la BRMU                            | 87 |
| Figura 34 Representación social de la lectura en el Grupo A                              | 91 |
| Figura 35 Representación social de la lectura en el Grupo B                              | 92 |
| Figura 36 Representación social de la lectura en los jóvenes                             | 93 |

## Introducción

En México al igual que en otros países latinoamericanos ha prevalecido una representación negativa del cómic como material de lectura, por ello es difícil entender su presencia dentro de los recintos en donde se encuentran las creaciones del conocimiento y la cultura: las bibliotecas. Los prejuicios en torno a algunos materiales de lectura no son nada nuevos. En 1531 Carlos V promulgó una disposición coercitiva para prohibir el envío de libros de historias profanas, entre ellas la novela de caballería, a las Indias; durante el reinado de Felipe II, el control de impresión, autoría y venta de libros se volvería más restrictivo de manera que en 1551 se comenzaron a imprimir índices en donde se registraban los libros que estaban prohibidos.

Entre los índices más famosos se encuentra: el *Index librorum prohibitorum* impreso por Manuzio en 1564, el Índice de Valdés de 1559 y el conocido como Índice de Quiroga en 1583 (Fernández, 2009, p. 34). La impresión de los índices de dicha naturaleza se extendió hasta el siglo XX registrando entre sus páginas obras que hoy en día son tan apreciadas como: Los *miserables* y *Nuestra señora de París* de Víctor Hugo; *Madame Bovary* escrito por Gustave Flaubert; *De la monarquía* y algunos versos del *Infierno* de Dante; algunas obras de Alejandro Dumas; el *Decamerón* escrito por Boccaccio; *La Celestina* de Fernando Rojas; el *Lazarillo de Tormes*, entre otros.



Por lo general la prohibición de las obras literarias era debido a que se las consideraba peligrosas y dañinas por su contenido, por tanto, si las personas leían éste tipo de literatura corrían el riesgo de perder la objetividad entre la realidad y la ficción. No obstante, pese al control sobre la circulación de obras literarias y novelas de caballería prohibidas, la realidad fue muy diferente porque estas se distribuían clandestinamente y de alguna manera llegaban a la población donde la gente disfrutaba leyéndolas, o bien, de escuchar su lectura en voz alta. Los prejuicios sobre determinadas obras ha variado dependiendo de la época y el país, por ejemplo con el surgimiento del protestantismo; y en el siglo pasado, durante la ocupación nazi, la Guerra Fría o la Revolución Cultural China también se llegaron a quemar una gran cantidad de libros para impedir su lectura.

En pleno siglo XX el cómic sería el nuevo blanco de los ataques de moralistas de nuevo cuño con coartadas psicoanalíticas. Hilvanando de esa manera una línea discontinua que une a algunas de las creaciones más populares (el cómic, pero también el cine) en su arduo camino hacia la legitimación cultural. En este sentido resalta la figura del psiquiatra Fredric Wertham que, en 1954, publicó *La seducción de los inocentes* donde expuso que la influencia de los cómics sobre los niños daba lugar al crimen y a la delincuencia juvenil, provocando que los niños copiaran las actitudes de los personajes, además de que los superhéroes infundían valores equivocados<sup>1</sup>. *La seducción de los*

---

<sup>1</sup> Con respecto a los superhéroes, Wertham añadió lo siguiente respecto al cómic de Batman y de la Mujer Maravilla: Hace varios años un psiquiatra de California señaló que las historias de Batman son psicológicamente homosexuales. Nuestras investigaciones confirman enteramente esto. Únicamente alguien ignorante de los fundamentos de la psiquiatría y la psicopatología del sexo puede dejar de darse cuenta de la atmósfera de erotismo el cual impregna las aventuras del maduro “Batman” y su joven amigo “Robín”. Hombres y mujeres con matices homoeróticos son presentados también en algunos cómics de ciencia-ficción, selvas y otros. (Wertham, 1954, p.90)

En cuanto al cómic de la Mujer Maravilla expresó: La contraparte lesbiana de Batman podría encontrarse en las historias de la mujer maravilla y Gato Negro. La connotación homosexual del tipo de historias de la Mujer Maravilla es psicológicamente inadmisibles (...) la apariencia de una eminente terapeuta infantil como el aval implícito de una serie (...) la cual retrata el odio muy sádico a todos los hombres es seña claramente que es lesbiana. (Wertham, 1954, p.91)

Este último caso es muy interesante, pues el creador de la Mujer Maravilla, el Dr. William Moulthou Marston, psicólogo, feminista e inventor, contrario a lo que pensaba Wertham quiso dotar a su personaje de tal manera que dignificara a la mujer separándola de los esquemas tradicionales.

Moulthou al hacer su personaje decía que “ni siquiera las mujeres quieren ser mujeres mientras nuestro arquetipo de feminidad carezca de fuerza, fortaleza y poder (...) El remedio obvio es crear un personaje femenino con toda la fuerza de Superman más todo el encanto de una mujer bella y buena. (Moulton, 1943)

*inocentes* fue la base para que las compañías editoriales por miedo a la imposición de enfrentar la censura gubernamental, crearan el nuevo *index prohibitorum* del siglo XX, el Comic Code Authority (CCA). Aunque en realidad no se trata de un índice como tal, el CCA se encargó de establecer los parámetros de censura y autorregulación, además de aprobar los cómics que se podían publicar.

Pese a esto, el panorama no es tan oscuro como parece ya que desde los años sesenta comienzan a salir a la luz una serie de estudios e instituciones a favor del cómic, entre ellos: el *Club de Bandes Dessinées* (1962); el *Centre d'Etude des Littérature d'expression Graphique* (1964); la *Société d'Etudes et de Recherches des Littératures Dessinées*; en 1965 se celebró el *Primer Congreso Internacional de Cómics* bajo el *Instituto Pedagógico de la Universidad de Roma*, y en 1966 se realiza el *Primer Congreso Internacional de Cómics en Lucca, Italia*, bajo la *Asociación Internacional de Centros de Investigación de los Comics* (Merino, 2003, pp. 80-81).

En el caso de México en los últimos años el cómic ha sido centro de diversos debates en torno a su calidad y utilidad como material de lectura. Algunos sectores de la sociedad lo han calificado como literatura basura, como frívolo e incluso consideran que puede provocar una suerte de analfabetismo por la brevedad o ausencia de textos y por el exceso de representación gráfica que lo caracteriza. Precisamente ese es el motivo principal que le impidió formar parte de los géneros reconocidos en las prácticas sociales de lectura. Desde luego, como en todo tipo de productos culturales nos encontramos con calidades diversas y no faltan las que tienen como único fin el de mercantilizar el entretenimiento en menoscabo del beneficio cultural. Sin embargo, en la actualidad, cada vez son más los grupos que reivindica al cómic como género literario, con ello, se reconoce a sus lectores y asimismo a sus creadores quienes además de artistas gráficos, cultivan diferentes áreas de conocimiento y a su vez destacan en su calidad de escritores. En estos últimos años ya encontramos

comics y novelas gráficas acompañando a libros y revistas en librerías y bibliotecas.

Hoy se sabe que el cómic exige de sus autores diferentes conocimientos y artes dado que deben articular formas escritas e icónicas para expresar contenidos, ya sean profundos o triviales. Asimismo, el cómic se ha convertido en objeto de investigaciones por especialistas de diferentes disciplinas entre los que se encuentran: psicólogos, pedagogos, maestros, bibliotecólogos, periodistas, cineastas, etc., tal es el caso de Francis Lacassin, Edgar Morin, Umberto Eco, Alain Resnais, Pierre Couperie y Manuel Colp, cuyos trabajos han derivado fundamentos que contrarrestan estereotipos negativos sobre el cómic.

Entre las investigaciones sobre la lectura realizada en los ámbitos de las artes visuales, los estudios culturales y las neurociencias, se ha demostrado que leer imágenes en general y comics en particular, no son actos tan espontáneos y una de sus principales conclusiones es que no hay lectura pasiva como generalmente se cree. El cerebro lleva a cabo procesos complejos para comprender y relacionar diferentes lenguajes implicados en la construcción de inferencias y pensamientos, además de la parte biológica intervienen factores culturales, bagaje intelectual, historia personal, afectos y el contexto y la situación personal del lector. En sus investigaciones, Correa (2010, p. 19) formuló preguntas relativas al proceso de leer comics, estas preguntas permiten afirmar que leer un cómic no es una actividad tan sencilla como se suele creer: ¿Cómo se debe leer el texto en un cómic? ¿Qué se debe mirar primero: las imágenes o las palabras? ¿Cuál es el orden de las imágenes? ¿Cuánto tiempo se debe de leer o dedicar a la observación de un sólo recuadro?

La lectura en los comics no siempre es lineal como en el caso del texto ni tampoco es de izquierda a derecha o de adelante hacia atrás. Por lo tanto para una correcta lectura es importante conocer y entender los elementos y reglas gramaticales del cómic y que implican la escritura y la lectura. A lo anterior se agrega que además de la lectura del texto en ocasiones requiere un esfuerzo adicional para leer el mensaje contenido dentro de la imagen ya que esta incluye

diferentes formas expresivas que proporcionan información extra, tales como: tiempo, sentimientos, sonidos, etc., los cuales forman parte de la narración de la historia.

La presente investigación busca colaborar en la comprensión de los elementos anteriormente mencionados con la finalidad de restablecer la representación del cómic y legitimarlo como material y práctica de lectura; con ello ofrecer elementos para justificar su incorporación en las colecciones de las bibliotecas de manera que sus lectores se vean incluidos; asimismo, se busca presentarlo como un recurso para los programas que desarrollan los bibliotecarios en el fomento a la lectura y formación de lectores. En este caso, aunque el uso del cómic puede aplicarse a diferentes rangos de edades, para el estudio de las representaciones y la práctica de lectura del cómic hemos seleccionado a los jóvenes entre 15 y 18 años de edad como muestra, debido a que sabemos que los jóvenes son los mayores consumidores de entretenimiento, por lo tanto el cómic podría ser una herramienta atractiva para el fomento a la lectura por placer e incluso podrían ser incluidos entre los materiales didácticos en el ámbito educativo.

El objetivo general que persigue el presente trabajo es:

Explicar las aportaciones que ha tenido el cómic para el fomento de la lectura y la transmisión de cultura y conocimiento, con la finalidad de modificar las representaciones sociales negativas en torno al cómic y fundamentar su legitimidad y pertinencia en el acervo de la institución bibliotecaria.

Los objetivos específicos que guiaron este estudio fueron:

1. Analizar las aportaciones históricas del cómic en el caso del fomento a la lectura, la transmisión de cultura y conocimiento.
2. Conocer las representaciones sociales que los jóvenes mexicanos tienen en torno a los comics.

3. Fundamentar la legitimidad y pertinencia del cómic en el acervo de la institución bibliotecaria.
4. Proponer directrices para el desarrollo de colecciones de cómic.

Para la estructura del trabajo se plantearon los siguientes problemas

¿Tiene el cómic las características cualitativas necesarias para ser un medio legítimo de lectura y de apoyo al fomento a la lectura?

¿Puede tener el cómic un lugar dentro de nuestras bibliotecas mexicanas?

La metodología utilizada fue tanto investigación documental como métodos cualitativos, específicamente la teoría de las representaciones sociales.

En la recolección de datos se utilizó el método asociativo debido a que permite recuperar una expresión verbal espontánea y más auténtica, para ello se utilizó como herramienta de acopio la carta asociativa.

Para lograr dichos objetivos y responder a las preguntas de investigación, los temas estudiados en esta tesis se han organizado en cuatro capítulos: en el primero consideramos necesario una revisión de la definición de cómic dada la diversificación de denominaciones: cómic, manga, novela gráfica, entre otros, con la finalidad de reducir dudas y ambigüedades entre conceptos. Asimismo se esboza un breve recorrido histórico acerca del origen y desarrollo del cómic de manera general, dedicamos mayor atención a la trayectoria del cómic en México en donde damos cuenta de algunas circunstancias que propiciaron el impulso de los comics en una época y las principales causas que posteriormente ocasionaron juicios negativos sobre este género, además de otras circunstancias por las cuales declinó la producción del cómic mexicano.

El segundo capítulo está dedicado al acto de leer comics viéndolo y analizándolo desde su lenguaje particular, exponemos las características textuales y peculiaridades de los elementos gráficos que proporcionan información y que

forman parte importante dentro de la narrativa como las viñetas, las perspectivas, el ritmo, el tiempo, los globos de diálogo, etc. Asimismo se explican las implicaciones de estos componentes en el acto de lectura de los comics.

En el tercer capítulo se presentan los resultados del estudio de la representación social del cómic en los jóvenes entre quince y dieciocho años pertenecientes al nivel medio superior de la UNAM. Esta investigación tiene la finalidad de identificar: la perspectiva y aceptación de los jóvenes acerca del cómic, el impacto que puede tener una colección de comics para estos sectores jóvenes y los juicios de valor del cómic como material de lectura. De este estudio se desprenden elementos para orientar al sector bibliotecario en el desarrollo de comictecas para su uso como herramienta en programas de fomento a la lectura.

Por último, el cuarto capítulo se enfoca a justificar el ingreso del cómic en las bibliotecas mexicanas. Se presenta una propuesta basada en el modelo de la Comicteca de la Biblioteca Regional de Murcia (España) para la elaboración y desarrollo de una colección de comics, así como los conocimientos y competencias del profesional bibliotecario necesario para la administración de la misma. Asimismo se incluye una pequeña investigación sobre la representación social de la lectura en los jóvenes y en base a los resultados, se expone cómo puede apoyar el cómic al fomento de la lectura.

La investigación finaliza con las conclusiones y reflexiones sobre los diferentes aspectos analizados en el desarrollo de esta tesis.

# Capítulo 1.

## El cómic: origen y desarrollo

### 1.1 Definición

El cómic a lo largo de su historia ha tenido variaciones en cuanto a forma y contenidos, lo cual ha dado lugar a diferentes concepciones y denominaciones por lo que consideramos oportuno analizar las propuestas de diferentes autores a fin de evitar las ambigüedades. Asimismo, fundamentaremos la definición elegida de cómic que estaremos utilizando en el desarrollo de la tesis.

Martínez define cómic como:

Las narraciones o relatos con base en una secuencia, casi siempre impresa en línea horizontal, de dibujos generalmente acompañados de textos, es decir, palabras encerradas en círculos que parecen surgir de las bocas de los personajes en forma de globos en los que se insertan diálogos (Martínez, et. al., 1992, p. 1).

Por su parte Román Gubern lo considera:

...una historia ilustrada cuya acción se sucede en diversas viñetas, en donde el texto de lo que cada personaje dice se encuentra encerrado en un globo o bocadillo que sale de su boca. Pueden estar divididas en tiras o episodios que se publican en los sucesivos números de un periódico o revista (Gubern, citado por García, 2005, p. 37).

Para Modesto Vázquez el cómic es un género plástico-literario comunicador de un mensaje dramático fundidos ambos componentes en un nuevo lenguaje propio: la lexipictografía (Modesto, c1981, p. 191).

Will Eisner, una de las personalidades que destaca debido a su larga trayectoria al explorar diversas posibilidades gráficas, narrativas y pedagógicas dentro del mundo del cómic y cuyo premio a la industria creativa en este género lleva su nombre. Afirma que *“el cómic es un arte secuencial, es la disposición de pinturas o imágenes y palabras para narrar una historia o dramatizar una idea”*. Al respecto, McCloud es un poco más preciso al definir cómic, parte de la esencia de la definición de Eisner pero evita la ambigüedad

de utilizar el concepto de *arte secuencial* en su definición, aterrizándolo como: “...ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector” (McCloud, 1995 p. 9).

En las definiciones de McCloud y de Eisner, a diferencia de las anteriores, se omite la palabra texto por dos razones: 1) No tiene que llevar texto para ser cómic y 2) las letras son imágenes estáticas, las cuales, cuando están dispuestas en secuencia deliberada unas junto a otras son llamadas palabras. En resumen podemos entender el cómic como la narración de historias por medio de un lenguaje gráfico a través de una serie de viñetas yuxtapuestas entre si, que pueden o no tener texto y que sirve para transmitir un mensaje.

En el mundo del cómic podemos encontrar diversos tipos de dibujo como el manga japonés, el dibujo realista o el caricaturizado y dependiendo la región geográfica se le va a designar con diferentes nombres, sin embargo todos ellos corresponden a la definición de cómic. McCloud explica gráficamente esta idea en el siguiente fragmento de cómic en su obra *Cómo se hace un cómic: el arte invisible* (Figura 1).



Figura 1. Diferencia entre forma y contenido



Esta aclaración es importante debido a que es común que se confunda y se crea que el cómic y el manga son cosas distintas pero como podemos ver, el medio es el mismo, lo que puede variar es el estilo de dibujo, las tramas, los géneros y la denominación por cuestiones geográficas. Lo mismo sucede con la novela gráfica, pese a que al término es diferente sigue siendo un cómic.

## 1.2 Origen y trayectoria del cómic: de las cuevas al papel

Algunos autores ubican los antecedentes del cómic en aquellas representaciones que hacen uso de la imagen para contar o transmitir una idea. Esto nos remonta a la prehistoria en donde encontramos vestigios de pinturas rupestres<sup>2</sup>, posteriormente nos remonta a las pinturas egipcias<sup>3</sup>, a los pergaminos japoneses<sup>4</sup>, a los jarrones griegos y a otros objetos como la columna Trajana en Roma, a tapices como el de la Reina Matilde (Bayeux) y las biblias *pauperium*, por mencionar algunos. Todas estas expresiones dotadas de sentido y significado las podríamos considerar formas utilizadas por nuestros antepasados para contar historias, hechos o experiencias.

Un antecedente cercano al cómic moderno lo podemos encontrar en Inglaterra en el siglo XVIII cuando el pintor William Hogarth presentó una serie de pinturas satirizando la vida cotidiana de esa sociedad. Hogarth realizó sus obras de manera que al ser exhibidas estuvieran dispuestas una tras otra, con la finalidad de dar sentido a una historia. Sin embargo, el origen del cómic como modo de expresión y como medio de comunicación se situó alrededor de 1830 con el trabajo del suizo Rodolphe Töpffer, cuando integró en sus historias el uso de viñetas a través de bordes y la combinación de imágenes y texto interdependientemente (Frutos, 2008). Töpffer fue el primero en defender esta forma narrativa a través de sus obras *Essay de physiognomonie* y *Essay on Autography*, por estas cuestiones es considerado el padre del cómic moderno.

---

<sup>2</sup> La cueva de Altamira

<sup>3</sup> Las pinturas en la tumba de Menna

<sup>4</sup> Pinturas Yamato-e

Para Töpffer había dos modos de leer cuentos: el primero era a través de capítulos, líneas y palabras (y que conocemos como literatura); y el segundo a través de la sucesión de imágenes, a este tipo de lectura Töpffer lo llamó cuento en imagen (Schnauzer, 2009). Otro pionero fue el alemán Wilhelm Busch, el cual publicó en 1865 en el periódico satírico *Fiegende Blätter* una tira cómica llamada *Max & Moritz*, una caricatura acompañada de texto al pie de cada viñeta, la historia se refiere a las aventuras de dos hermanos traviesos por cuya actitud siempre son reprendidos.

El verdadero desarrollo de la industria del cómic se daría años más tarde a raíz de la pugna entre dos periódicos americanos: el *New York Journal* de Whiliam Random Hearst y el *New York World* de Joseph Pulitzer. Ambos competirían por el primer personaje fijo: *El Niño Amarillo* (véase figura 2).

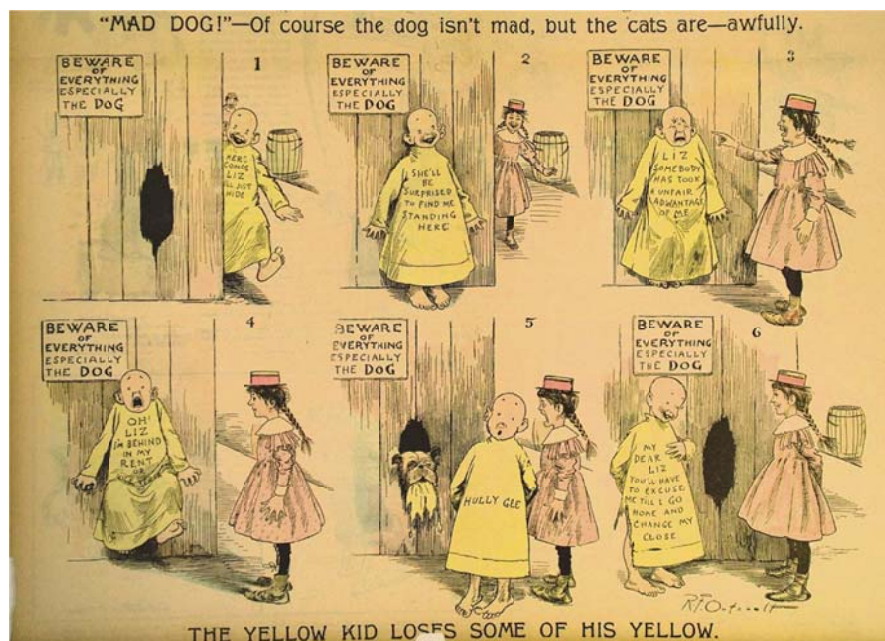


Figura 2. Cómico de *El Niño Amarillo* (Octubre 24, 1897) *New York Journal*

Este personaje, creado por Richard F. Outcault, apareció por primera vez el 5 de mayo de 1895 en el suplemento dominical del *New York World* de Pulitzer bajo el nombre de *Hogan's Alley*, este tuvo tanto éxito que Hearst contrató a Outcault para su periódico y en 1896 aparece la tira cómica bajo el nombre de *El Niño Amarillo*. Esta tira trata de las aventuras de un niño calvo, orejón y de aspecto simiesco que viste un camisón amarillo, mismo que le dio

su nombre. Este comic significó una gran aportación para los suplementos dominicales además de dar el nombre al llamado periodismo amarillista que caracteriza al periodismo sensacionalista americano muy marcado en el periódico de Hearst (100 años de comics: el 9º arte, 2004). El éxito de *El Niño Amarillo* abriría paso para la proliferación de las tiras de prensa para todo tipo de públicos destacando las de mayor éxito como: *Happy Hooligan* (1899); *Dreams of the Rabith Friend* y *Little Nemo in Sumberland* (1904) de la autoría de Windsor McCay; *Bringing Up Father* de George McManus (1913); *Krazy Kat*<sup>5</sup> dibujada por George Herriman y en la cual se inspirarían años más tarde para crear al *Gato Félix* (1923); y *Gasoline Alley*<sup>6</sup> iniciando en 1919 bajo la autoría de Frank King, entre otras publicaciones.

En 1915 se comienzan a crear sindicatos de los creadores de todo el material dibujado en periódicos, esto, por una parte ayuda a la separación de los comics del periódico pero también causa un declive debido a la imposición de estándares (como el formato de las viñetas, las dimensiones de las tiras, etc.) y temáticas. Hacia 1929 los tópicos de los comics comienzan a cambiar hacia la aventura, lo cual permite la integración de nuevos públicos y el estilo de dibujo también se ve influenciado por el realismo de la cinematografía y de la publicidad, haciendo que el cómic deje un poco de lado la caricatura y



<sup>5</sup> En éste cómic se ve reflejada la influencia surrealista del momento. Según Marice Horn, esta tira fue la primera que por su importancia cultural, logró que la tira cómica se considerara como un medio de expresión artística. A raíz de *Krazy Kat* se toma conciencia de que los dibujantes no solamente son periodistas y artesanos, sino que también pueden ser artistas. (100 años de comics: el 9º arte, 2004)

<sup>6</sup> Destacada por ser la más exitosa de las tiras familiares, la primera tira en mostrar el desarrollo biológico de sus personajes y mostrar, de manera abierta, los conceptos básicos de la derecha política. (Masotta, 1982)

adopte un estilo más real. Dentro de este estilo, el primer cómic realista fue *Tarzán* (Véase figura 3), adaptación de la obra de Edgar Rice Burroughs y dibujada por Harold Foster, mismo que crearía años más tarde y bajo el mismo estilo a el *Príncipe Valiente* (1937). Otros comics realistas importantes durante la década de los años treinta fueron *Flash Gordon* (1934) de Alex Raymond; *Jungle Jim* de James Raymond; *El fantasma* bajo el guión de Lee Falk y el dibujo de Ray Moore y el *Agente secreto X-9* (1934) de Austin Briggs (Masotta, 1982).

En 1933 Max H. Gaines y su editorial Eastern Color deciden juntar las tiras cómicas más exitosas que se publicaban en su periódico dando lugar al *cómic-book*. Esto ayudó a que las historias no fueran leídas únicamente en los periódicos, así nació una publicación independiente dedicada a las historietas y con la ventaja de no tener que esperar hasta que salieran las tiras cómicas en las siguientes publicaciones del periódico. De esta manera, muchas de las editoriales retomaron la idea y reimprimieron sus primeras tiras cómicas en formato independiente.

A finales de los años treinta comienza a proliferar una nueva generación de superhéroes con capacidades sobrehumanas, en esta lista se encuentran: *Superman* (1938) de Jerry Siegel y Joe Shuster a la cabeza, sigue con, *Capitán Marvel* de los hermanos Earl y Otto Binder y dibujado por C.C. Beck, *The Submariner* de *Marvel Comics*, *Batman* (1939) de Bob Kane, *Flash* (1939) de Gardner Fox y dibujado por Harry Lampert, *Capitán América* de Joe Simon y dibujado por Jack Kirby, *The Spirit* (1940) de Will Eisner, *La Mujer Maravilla* (1941) de William Moulton, entre otros (Gutiérrez, 2000). El cómic estadounidense de los superhéroes se expandió internacionalmente con mucho éxito, teniendo un lugar predominante ante los de otros países.

A mediados de los años cuarenta e inicios de los cincuenta se comenzaron a diversificar los géneros como: el *Western*, *crimen comics*, *ciencia ficción*, *humor*, etc. Entre los comics más populares de esta época cabe destacar las obras de Osamu Tezuka, el cual popularizó el género manga desde 1945 y entre las que se encuentran: *Astro Boy* (1951); *El emperador de la jungla o Kimba*, *El león blanco* (1950); *Choppy y la Princesa o Princesa*

*Caballero*, (1953); *Black Jack* (1973); y *Fénix* (1954). Otros comics significativos durante la misma época fueron *Peanuts*, tira protagonizada por Charly Brown y su perro Snoopy creada por Charles M. Schulz (1950); y *Mad Comics* creada en 1953 por Harvey Kurtzman, una revista para adultos dedicada al humor pesado y que presenta parodias de comics. La década de los años sesenta se caracterizó por un movimiento contracultural juvenil en desacuerdo con la tradición y los valores morales establecidos, en especial dentro de los campus universitarios y en los centros intelectuales de la costa de California. A raíz de estas circunstancias surge el Underground Comix como una protesta libertaria reflejada en la extravagancia, la escatología o el erotismo con un grafismo agresivo al que se denominó feísmo. Fuera de este movimiento también surgieron comics notables en esta época, cabe resaltar la labor de la editorial de *Marvel*, la cual, dio un giro a los superhéroes acercándose a géneros como el policiaco y dotando a los comics y a sus personajes con matices de crítica social como *Spiderman* o *Los cuatro fantásticos*. Otra de las obras importantes en esta época fue *Contrato con Dios* (1978) de Will Eisner, la cual dio origen a un nuevo concepto de cómic llamado Novela Grafica. En la década de los años ochenta comienza a darse un fenómeno principalmente en Estados Unidos, a la que llaman Edad Oscura del cómic debido a la renovación en los estereotipos y estilos. Dentro de esta tendencia destacan los autores: Alan Moore, Frank Miller, Dave Gibbons y Neil Geiman (Funes, 2009, pp. 42-43).

La historia del cómic en el ámbito internacional se puede resumir de la siguiente manera: en Francia surgen en 1959 las revistas dedicadas únicamente al cómic como *Pilote* y la famosa publicación de humor presurrealista *Harakiry*. Otras aportaciones en las tiras cómicas fueron *Los pitufos* (1957) del belga Peyo y el muy reconocido *Asterix* (1959) de René Goscinny y dibujado por Albert Uderzol.

Los años sesentas fueron trascendentes para el cómic en Europa debido a que surge una revalorización a nivel cultural por parte de las minorías intelectuales. Dicho fenómeno comenzó con el *Club des Bandes Dessinées* bajo la presidencia de Francis Lacassin y años más tarde se transformaría en el *Centre d'Etude des Littératures d'expression Graphique* (1964). Al mismo

tiempo surgen otras entidades como la *Société d'Etudes et de Recherches des Littératures Dessinées* (SOCERLID) y en España el *Grupo de Estudio de las Literaturas Populares y de la Imagen*. De esta manera, comenzaron a proliferar los estudios históricos, sociales y estéticos en torno a los comics, además de las exposiciones, convenciones y congresos, entre los más importantes el de Lucca en Italia celebrado desde 1966 (*Literatura de la imagen*, 1974, pp. 126-127). Por su parte, algunos de los representantes en América Latina, a nivel internacional, son *Mafalda* (1964) del argentino Quino; *El eternauta* (1957), *Mort Cinter* (1962) y *Los mitos de Cthulhu* (1973) del Uruguayo Alberto Breccia.

### **1.3 Surgimiento del cómic en México: sus alcances en la alfabetización y la lectura de la población**

Aunque muy poco se recuerda, el cómic en México jugó un papel muy importante en la educación y el entretenimiento de los mexicanos, al igual que reflejó sus carencias, modos de vida, costumbres, ideologías, reproches y sueños. Este apartado está dedicado sucintamente a la historia del cómic en México colocándolo dentro del contexto de las campañas de alfabetización y los tipos de lecturas que se realizaban. El período que abarca es desde el gobierno de Porfirio Díaz hasta los años noventa.

En la época del gobierno de Porfirio Díaz (1876-1911) la enseñanza de la lectura y la escritura eran privilegio de las clases altas, lo cual se resumía en una cantidad alarmante de analfabetismo en México. Tan sólo en 1895 el porcentaje de alfabetizados era del catorce por ciento de la población y para 1910 apenas alcanzaba el veinte por ciento, la mayoría hombres. Durante este período los materiales de lectura más consumidos eran periódicos, revistas y libros. En cuanto a los contenidos de los materiales mencionados las revistas tendían a ser especializadas y generalmente se dirigían a un público culto y de élite o, al menos a un público con cierta instrucción. En el caso de los libros los más demandados eran principalmente novelas de autores franceses y extranjeros, después continuaban, en orden de preferencia, los libros

científicos (cuya popularidad puede explicarse debido a la corriente positivista que adoptó el país en este período) y, por último, los religiosos. En el caso del contenido de los periódicos hasta 1880 eran de corte político, después de esta época la prensa cambió hacia el reportaje y hacia las noticias periodísticas. Cabe mencionar que el periódico fue el medio de mayor consumo debido a la accesibilidad económica que representaba para el público de diversas clases sociales (Bazant, 1999, 206-209).

En los antecedentes del cómic en México, encontramos que alrededor de 1888 surgen los primeros dibujos que ilustran diversas publicaciones, este acontecimiento fue muy significativo como valor informativo ya que el pueblo que en su mayoría era analfabeto, con este tipo de publicaciones pudo entender lo que pasaba gracias a la interpretación de las ilustraciones. Un ejemplo de estas publicaciones son las hojas de colores y pequeños libritos que vendía Venegas Arroyo e ilustraba José Guadalupe Posada, las cuales difundían: oraciones, vidas de santos, relatos de crímenes, milagros, leyendas, comentarios políticos, observaciones humorísticas sobre sucesos de actualidad, etc. De esta manera se informaba a las masas iletradas y se les brindaba acceso a la información (Bazant, 1999). Algunos autores, entre ellos Aurrecoechea (c1988), Martínez (1992) y Merino (2003), ubican los antecedentes del cómic mexicano precisamente en este tipo de publicaciones (códices mexicanos, estampas religiosas, imágenes impresas utilizadas para evangelizar a los mexicanos, litografías, almanaques, cromos, calendarios, folletos, hojas volantes, etc.) que en algunos casos el uso de la imagen era para transmitir información.

Otro antecedente más directo de nuestro cómic mexicano son las caricaturas políticas que se encargaban de satirizar a los personajes del momento. Por ejemplo, en el semanario *El padre Cobos* se publicó historietas contra el presidente Porfirio Díaz, tal es el caso de la caricatura titulada *Un día de despacho*, o bien la biografía chusca de Manuel González. Otros personajes importantes sobre este mismo rubro (caricaturas políticas) fueron: Rudolph Müller, el cual dibujó en *La Linterna* y, junto con Juan Gaitán en *El*

*Quixote*<sup>7</sup>; José María Villasana el cual debutó en *La Orquesta* y posteriormente trabajo para el *Ahuizote* y *La época Ilustrada* donde satirizó al presidente Lerdo de Tejada, sin embargo, en el gobierno de Porfirio Díaz el citado autor deja la sátira y se convierte en un dibujante institucional reconocido. En 1883, Villasana funda la editorial *Villasana, Ignacio Havo y Cia.*, donde publican el semanario *La Época* y se difunden historietas europeas (Barta, 2001a, pp.225-236). Por su parte Daniel Cabrera y Jesús Martínez Carrión colaboraron en *El Hijo del Ahuizote*, *El Colmillo Público* y *El Ahuizote Jacobino*, donde transformaron al presidente Porfirio Díaz en *Don Pérfido* y *Don Perpetuo*.

En el año de 1880, la tabacalera *El Buen Tono* hace uso del cómic para vender su producto, de esta manera incluye litografías en las cajetillas de cigarros elaboradas por Juan Bautista Urrutia. La primera serie de litografías se tituló *Historia de una mujer* y tuvo tanto éxito en ventas que se convirtió en un artículo coleccionable y continuaron imprimiendo otras series. En México la producción de comics durante del siglo XIX fue muy escasa, siendo hasta mediados del siguiente siglo cuando se volverían parte del folklor nacional.

A principios del siglo XX el cómic mexicano se ve influenciado por dos factores: por el cómic americano y porque los diarios que albergaban los comics intentan tomar una posición más mesurada en la política, así que cambian su objetivo de político y sátiro a humorístico y neutral. Es así como en 1908 Rafael Lillo crea para el periódico *El mundo ilustrado*, un cómic de corte familiar llamado *Las aventuras de Adonis*, el cual trata de las aventuras de un perro bulldog y su amo. Esta historia ya cuenta con todos los elementos que identificamos en el cómic, es decir, con globos de diálogo, líneas cinéticas, onomatopeyas, personajes permanentes y narraciones seriadas.

Al estallar la revolución en 1910, los periódicos vuelven a retomar el tema político de manera crítica y apoyan al gobierno de Madero. El contenido de las lecturas en este período según Loyo (1999, p.256), se orientó hacia un sentido nacionalista y político. Proliferó en esta época la emisión de revistas de todo tipo y se comenzó a enaltecer a los escritores mexicanos sin dejar

---

<sup>7</sup>El *Quixote* era un semanario dedicado a la vida en torno a Porfirio Díaz.



totalmente a un lado las obras de Dumas, Víctor Hugo, Balzac, Duadet, etc. Entre las clases altas se comenzó a poner de moda los poetas ingleses como John Keats y Percy Shelley, por su parte los estudiantes de preparatoria preferían sus lecturas de acuerdo a su afiliación política y los universitarios se inclinaban por autores como Nietzsche, Schopenhauer, Kropotkin, Marx, Tolstoi, Gorki y Dostoievski. Sin embargo el género literario más popular en general en este tiempo fue la poesía, entre los favoritos se encontraba Amado Nervo, Díaz Mirón y Urbina. Por su parte, el cómic se encarga de reflejar los conflictos políticos del momento y al menos en 1911, los periódicos dominicales realizan comics dedicados a satirizar al gobierno de Madero. Para la década de los veinte, la producción literaria se vio influida por la guerra que acababa de atravesar el país. La población comienza a buscar su propia identidad nacional en lo mexicano y es así como nace la novela de la Revolución o novela revolucionaria, la cual pone de relieve los valores de las culturas indigenistas y narra las memorias de los combatientes o espectadores de la guerra.

A la par, también surge la literatura colonialista, la cual aborda las tradiciones de México y su pasado. Por lo que respecta a los periódicos de esta época que pretendían adoptar posturas políticas independientes dado que se enfrentaban al gobierno, terminaban desapareciendo, tal es el caso de *El Heraldo de México* o *El Universal*, este último cerrado en 1927 porque su fundador apoyó el antirreeleccionismo de Serrano y Gómez. De esta manera, los periódicos se dirigen más hacia el entretenimiento y las notas rojas pero también comienzan a poner atención al público infantil e introducen en los suplementos la sección de comics, estos fueron complementos indispensables en la prensa durante la segunda década del siglo.

En los comics, la mexicanidad se vio reflejado en el surgimiento de personajes como *Don Catarino*, creado por Hipólito Zendejas e ilustrado por Pruneda. *Don Catarino* aparece por primera vez el 1 de enero de 1921 en el periódico *El Heraldo*, trata de un charro que deja su pueblo para vivir en el Distrito Federal, sin embargo dicha serie duro sólo hasta los años cincuenta. Por su parte, en 1922 la campaña de cigarrillos el Buen Tono lanzó *Ranilla*, el cual es considerado el primer héroe mexicano y cuyos poderes provenían del consumo del cigarrillo (Martínez, 1922). Otro personaje que intentó promover

las características mexicanas fue *Mamerto* de Tilghman y Acosta. Este cómic fue publicado por *El Universal* desde 1927 hasta mediados de los cuarenta. Tanto *Don Catarino* como *Mamerto* fueron comics que intentaron exaltar la mexicanidad, el patriotismo, y el valor a través de la figura del charro, uno de los símbolos más socorridos de la mexicanidad (Merina, 2003).

Un de los problemas que tuvo que enfrentar el cómic mexicano fue la gran cantidad de comics importados y la aceptación que tenían en el público, de manera que tuvo que adecuarse al esquema extranjero pero con el reto de no dejar de lado el nacionalismo que se estaba viviendo en el momento. Esta situación no fue exclusiva del cómic, en todos los aspectos el pueblo mexicano en los años veinte sufrió estos cambios. Por un lado, la Revolución reclamaba ese nacionalismo que parecía haberse perdido por las preferencias europeas durante el Porfiriato y por el otro lado también le llegaban las modas y costumbres de otros países, así que el mexicano en su afán de seguir ese nacionalismo terminó mezclando lo extranjero con lo nacional.

En materia de alfabetización, en 1920 Adolfo de la Huerta nombra a José Vasconcelos rector de la Universidad Nacional. Este es un momento muy importante debido a que José Vasconcelos lanzó una campaña donde invitó al pueblo, tanto alfabetizados e iletrados, a luchar contra el analfabetismo y la ignorancia, vistos como un enemigo del país. Gracias a este llamado recurren muchas personas con la voluntad de ayudar a la educación del pueblo, desafortunadamente era un plan sin una estructura adecuada, ya que no contaba con los recursos físicos ni materiales necesarios para alfabetizar. En 1921 bajo la presidencia de Álvaro Obregón, José Vasconcelos recibe el apoyo para crear la Secretaría de Educación Pública, la cual tendría jurisdicción en todo el país. De esta manera se continúa la campaña de alfabetización, esta vez más organizada y sistemática, con un presupuesto para contratar maestros, además se expande la labor a las zonas rurales del país. La idea de Vasconcelos en primera instancia era enseñar al pueblo a leer y a escribir para que los mexicanos tuvieran acceso a las mejores obras que el espíritu humano había producido y lograr una regeneración espiritual. Por ello, mandó imprimir en los Talleres Gráficos de la Nación bajo el control de la Universidad, obras clásicas como *La Ilíada*, *La Odisea*, *Los evangelios*, *Eneas de Plotinio*, entre

otros (Loyo, 1999, p. 263). Desafortunadamente esta campaña no tuvo mucho éxito y fue muy criticada por proporcionar los clásicos como lectura, pues se argumentaba que el pueblo tenía otras necesidades más urgentes y no encontraban ninguna utilidad práctica en esas lecturas.

En el gobierno de Plutarco Elías Calles (1924-1928), la educación y la lectura cambian hacia lo práctico y lo productivo. Se publican obras de carácter nacionalista con fines informativos y orientados a la capacitación, proliferan los folletos y manuales sobre varios temas. La campaña contra el analfabetismo realizada en el gobierno anterior se elimina y en las escuelas de las zonas rurales se enseñan cuestiones que ayuden a elevar la productividad. En 1926 se crea otra campaña de alfabetización donde la Secretaría de Educación crea y difunde un folleto llamado *Método para enseñar a los adultos a leer y escribir*, el cual se distribuía junto con un cuaderno de trabajo.

En los años treinta por efecto de la crisis de 1929 proliferaron obras que intentaron explicar las crisis sociales por las que se estaba pasando, atacaban al sistema vigente y proponían un nuevo orden; sin embargo las obras que predominaban en el gusto popular seguían siendo las revolucionarias. Leer era visto como un acto patriótico porque así lo habían hecho parecer las campañas de alfabetización anteriores. Según Rubenstein (2004, p. 43) “...el acto de leer, en sí mismo, reforzaba el vínculo del lector con la narración, ya que afirmaba su participación en una actividad que el gobierno, cuidadosa y ampliamente, habían marcado como revolucionaria”. Por su parte en los comics de esta época también se ven reflejadas las ideas del patriotismo, la modernidad, así como la importancia de la lectura. En este período Pancho Villa se volvió una figura muy popular que derivó en corridos, novelas y películas, el cómic no se quedó atrás y Pancho Villa se vuelve el primer protagonista y héroe histórico nacional (Aurrecoechea, 1993).

En los años treinta y cuarenta hubo tres comics que tuvieron mucho éxito en la aceptación de la población, lo cual se reflejó en la cantidad de tirajes y en la periodicidad de publicación sin olvidar la remuneración económica que produjo a sus propietarios, éstos fueron: *Paquín* (1935, bajo la tutela de

Francisco Sayrols), *Pepín* (1936, del Coronel José García Valseca), y *Chamaco* (1936, de Ignacio el Chamaco Herrerías).



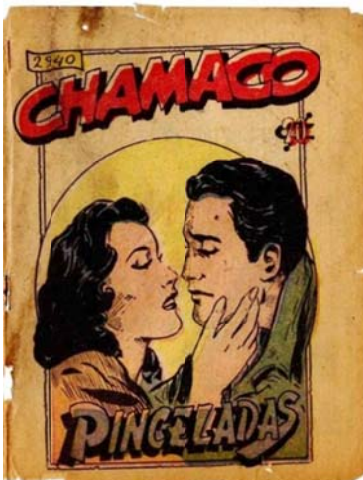
*Paquín*, contenido eran temas instructivos, historias, también contenía dibujos para iluminar, trabajos manuales y comics. Los primeros meses, fue una publicación destinada a niños y se promocionaba como *Semanario humorístico infantil*, sin embargo, el tipo de cómic que se incluía en la revista era de corte juvenil y para adultos, lo cual hizo que estos sectores se acercaran a la revista y que se modificara el perfil de sus consumidores cambiando el subtítulo por *Semanario humorístico para personas de cien meses a cien años*. La revista comenzó con comics de un estilo simple, después Sayrols presentó algunos de los comics más exitosos y avanzados de la época como *Terry y los piratas* de Milton Caniff y *El agente secreto X9* de Alex Raymond, a la par, los comics nacionales también comenzaron a figurar. En cuanto a su formato el *Paquín* era grande pero como éste dependía de algunos comics importados tuvo que adaptarse al formato de medio tabloide con una extensión de 32 páginas, se publicaba los miércoles y su precio al público era de 10 centavos.

En 1935 aparece la revista *Paquito* de García Valseca, el cual es básicamente una copia del *Paquín*. Esta revista nace por sugerencia de Daniel Cadena a García Valseca, a raíz del éxito comercial que tenía el *Paquín*. De esta manera García Valseca ingresa al mercado con *Paquito* bajo la estrategia de abaratar su revista pero hacer grandes tirajes de interés para las masas, incluyendo a los que no sabían leer ni escribir (para ese entonces el 70% de la población todavía era analfabeta). Al principio, esta revista estaba formada por

comics importados como *Mandrake el Mago* de Lee Falk, *el Ratón Miguelito* de Walt Disney, *Popeye* de Segar y el *Gato Félix* de Pat Sullivan. Un año después, gracias al éxito de *Paquito*, García Valseca lanza dos revistas más llamadas *Pepín* y *Paquita*, dentro de las cuales *Pepín* fue la más exitosa alcanzando tirajes enormes y posicionándose en el gusto popular.



La revista *Pepín* también comenzó importando comics como *Dick Tracy* de Chester Gould, *Terry y los piratas* de Milton Caniff y *El Fantasma* de Lee Falk, con sólo una serie nacional llamada *El flechador del cielo* de Alfonso Tirado, pero a finales de los años treinta la revista publicaba sólo comics mexicanos. Cabe resaltar que la revista *Pepín* tuvo tanto éxito que por un cuarto de siglo los comics se conocieron con el nombre genérico de *Pepines*. Por su parte, *Paquita* fue la revista con la que García Valseca pretendió llegar al público femenino. Esta revista contenía, modas, recetas de cocina, patrones, espectáculos y comics donde destacaban las protagonistas femeninas como *Mayra North* de Charles Coll, *Little Annie Rooney* de Darrel McClore y *Boots and her Buddies* de Everett Martin y cuya heroína es transformada en *Paquita*, misma que dio nombre a la revista. Desafortunadamente *Paquita* no tuvo mucho éxito y terminó desapareciendo.



Por último en 1936 Ignacio el Chamaco Herrerías lanzaría al público su revista *Chamaco*, la cual se inicia con tiras cómicas importadas y nacionales. Esta revista destaca además de su éxito porque en 1939 se vuelve la primera revista de comics en México y se presume que del mundo, la cual se publicó con una periodicidad diaria. Poco tiempo después las revistas de *Paquito* y *Pepín* seguirían sus pasos al publicarse diariamente. Aparte de estas publicaciones

(*Paquín, Pepín y Chamaco*) que fueron las más importantes se puede mencionar: la revista *Palomilla* publicada por la SEP, la revista *Cartones* publicada por Tamez, la revista *Pinocho* de García Valseca y, bajo patrocinio gubernamental, la revista *Piocha y Hércules* (Aurrecochea 1993, pp. 43-69).

En el gobierno cardenista (1934-1940) se lanzaron dos campañas de alfabetización: la primera en 1936 en la que se instalaron centros de alfabetización y escuelas nocturnas y la segunda en 1937 por parte de la Secretaría de Educación, la cual pretendía alfabetizar al pueblo en tres años. Para esta campaña se hace uso de brigadas de divulgación a través de carteles, folletos, volantes, revistas, periódicos y radio, desafortunadamente ninguna de las dos campañas tuvo mucho éxito. Para los años cuarenta bajo la presidencia de Manuel Ávila Camacho, la Secretaría de Educación lanzó la *Campaña Nacional contra el Alfabetismo*. Como apoyo a ésta campaña se generaron diversas obras, la primera y más importante fue la *Cartilla*, un libro que contenía una serie de ejercicios para aprender a leer y escribir y posteriormente se le agregaron conocimientos elementales de otras materias como matemáticas, historia, civismo, etc. Otras obras que apoyaron esta campaña fueron la *Biblioteca Enciclopédica Popular*, promovida por Jaime Torres Bodet, los *Cuadernos de Cultura Popular*, el folleto *Nuevo Camino*, la *Revista Rumbos* y la revista *México lee* para recién alfabetizados (Torres, 1999, pp. 324-326).

Para la década de los cuarenta la mitad de la población estaba alfabetizada, sin embargo aún era difícil adquirir algunos libros y revistas puesto que resultaban costosos para el pueblo popular. De esta manera los recién alfabetizados comenzaron a acercarse al cómic, el cual les proporcionaba entretenimiento a un precio accesible de apenas 10 centavos.<sup>8</sup> Por su parte la minoría culta se escandalizaba por esta literatura y alegaba que los Pepines<sup>9</sup> eran: "...una trasgresión: una suerte de masiva prostitución espiritual de los inocentes, que debe ser refrenada en nombre de la moral y las

---

<sup>8</sup> Realmente la masificación de la lectura de comics se viene dando desde 1934 como ya lo veíamos en el apartado anterior, con la aparición de *Paquín*

<sup>9</sup> Nombre genérico con el que se le conocía a los comics en ese momento

buenas costumbres literarias: mejor un pueblo de analfabetas puros que una nación de lectores contaminados” (Aurrecoechea, 1993, p. 10).

Un factor por el cual los comics eran muy leídos por el pueblo popular en ese tiempo fue porque que trataban temáticas sencillas, eran entretenidos y accesibles, a diferencia de los libros, revistas y periódicos cuyas temáticas eran consideradas serias y que reclamaban más esfuerzo por parte de los lectores.

En esta época coincide también la desmitificación de que los comics eran una lectura exclusiva para niños, este mito se generó porque por una parte se pensaron originalmente para este público y, por la otra, los nombres de las primeras revistas de comics como *Paquín*, *Pepín*, *Chamaco*, etc., confirmaban esa idea, no obstante, con el transcurso del tiempo se dieron cuenta que los consumidores eran en su mayoría jóvenes y adultos por lo cual los editores empezaron a enfocar sus productos hacia ese perfil de lectores.

Para darnos una idea de la cantidad de comics que se leían en ese tiempo Aurrecoechea cita que en la revista *Cartones* el 13 de diciembre de 1945 se publicó la siguiente información:

...actualmente se editan en el capital cuatro diarios de historietas que hacen en su totalidad un tiraje de MEDIO MILLON de ejemplares y con una cantidad de lectores que llegan a los DOS MILLONES cada día. Existen también tres semanarios especializados cuyo tiraje suma una cantidad aproximada de UN MILLON (Aurrecoechea, 1993, p. 21).

En estas cifras es importante contemplar que los comics en ese tiempo solían ser leídos por varios miembros de la familia o circulados por los grupos de amigos, lo cual incrementaría el número de lectores.

La importancia aquí del cómic es que mientras el pueblo recién alfabetizado lo veía como un medio de entretenimiento a un bajo costo, el resultado de su lectura no sólo fue el esparcimiento de millones de mexicanos, al leer el cómic el público estaba realizando un ejercicio de lectura, por tal motivo es importante destacar su contribución a evitar que los recién alfabetizados retornarán al analfabetismo ante las dificultades para acceder a los libros y otros materiales. Por otra parte, diversos personajes como Ramón Valdiosera sostienen que mucha gente aprendió a leer gracias a la motivación

que proporcionaba entender que era lo que decían los personajes de los comics entre sí, además del interés que provocaban las personas al comentar con otros las historias leídas.

Durante el gobierno de Miguel Alemán (1946-1953) en materia educativa se modifica el artículo 3° constitucional y se creó la Dirección General de Enseñanza Normal, el Instituto Nacional de Pedagogía, el Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, así como la edificación de Ciudad Universitaria para albergar a las facultades y oficinas de la UNAM (Barroy, 2000). En este período la moral se relaja un poco y en el ámbito de la lectura se ve reflejada en las revistas eróticas que se publican. Bajo este mismo aspecto el cómic que se había dirigido a ámbitos más familiares comienza a incursionar en estas temáticas. El primero en hacerlo fue Adolfo Mariño con su personaje *Yolanda*, la cual tuvo tal éxito y tan poca censura que posteriormente sacó otras publicaciones del mismo corte como *Picante*, *Deseo* y *Afroditá*. El 26 de marzo de 1955 en el gobierno de Ruiz Cortines, miles de estudiantes y maestros marcharon desde la calle de República de Brasil al Zócalo de la ciudad de México para exigir que se eliminara la pornografía, acusándola de disolver las familias y degenerar a los individuos. Cerca de tres mil revistas fueron quemadas en la plaza del Zócalo incluyendo comics, sin embargo, durante los años cincuenta siguieron perdurando las publicaciones eróticas (Barta, 2001b, pp. 147-166).

A lo largo de la década de los años cincuenta, aparecen en algunos comics mujeres como personajes protagónicos, tal es el caso de *Adelita y las guerrilleras* de José G. Cruz y dibujada por Delia Ríos y el cómic de *Rosita Álvarez* de Alfonso Tirado. Por otro lado, durante esta misma época se retoman los comics dirigidos al público infantil entre los que destacan las historias publicadas por Disney y otras revistas que incluyen comics como *Tesoros*, *Mexicolor* y *Colorín*. Por su parte la editorial *Panamericana* publicó *Gato el Garabato* y la editorial *Novaro* publicó *Tesoros de cuentos clásicos*, *Aventuras de la Vida Real*, *Grandes Viajes*, *Epopéya*, *Vidas Ejemplares*, *Hombres ilustres*, entre otros.



En el ámbito religioso también utilizaron el género del cómic para difundir contenidos, tal es el caso de la serie *Vidas Ejemplares* donde destacan las biografías de Santos, el cómic de *Cristo predilecto* a cargo del biógrafo Antonio Gutiérrez y el *Matrimonio del Padre Pío* de Vicente Leñero y K.G. Chosterton.

En esta misma década suceden dos hechos importantes: nace dentro del género del cómic la historieta novelada<sup>10</sup>, por un lado y, por el otro, irrumpen fuertemente los comics norteamericanos traducidos al español, haciendo que nuestros comics mexicanos se ajusten al formato americano e introduzcan el color en sus páginas. Bajo este aspecto el cómic extranjero tiene una fuerte aceptación por parte del público pero no supera totalmente al cómic nacional, de hecho aparecen editoriales que se encargan de luchar y difundir comics nacionales como Editorial Argumentos, de los guionistas Guillermo de la Parra y Yolanda Vargas Dulché; Ediciones José G. Cruz, y las pequeñas empresas de Manuel del Valle, Saltiel Alatríste, entre otros. También durante este período surgen los comics basados en personajes de la vida real entre los que se encuentra: El Santo, Agustín Lara, María Félix, Pedro Infante, Tin Tan, entre otros.

Iniciando la presidencia de Adolfo López Mateos (1958-1964), el porcentaje de analfabetas alcanzaban el treinta y siete por ciento de la población mayor de seis años. Para resolver dicho problema se estableció el *Plan de Once Años* del que formó parte la Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuito. En este período se editaron ciento catorce millones de libros y cuadernos de trabajo los cuales se distribuyeron en las escuelas de toda la República. Para el gobierno de Gustavo Díaz Ordaz el *Plan de Once* años no había resultado como se esperaba, de manera que se intensificó de nuevo la campaña contra el analfabetismo recurriendo para su promoción a los medios de comunicación masiva. La SEP se encargó de publicar más de un millón de ejemplares de la cartilla alfabetizadora y más de tres millones de las nuevas cartillas *Yo puedo hacerlo* para la alfabetización por radio y televisión. Por su

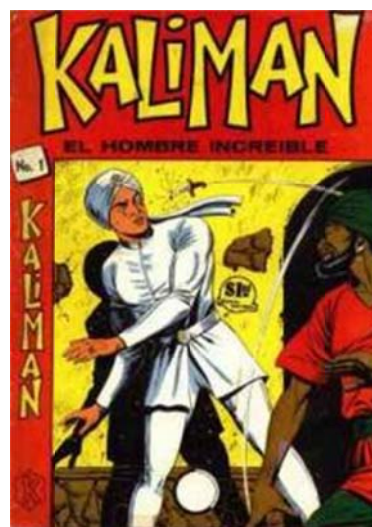
---

<sup>10</sup> Narraciones de hasta 500 paginas de extensión y se caracterizan por manejar historias cerradas, es decir, que después del término de cada tomo no terminan en continuar, contienen un planteamiento, desarrollo, desenlace, y presiden de los clásicos héroes.

parte la Comisión Nacional del Libro de Texto Gratuito continuó publicando la serie correspondiente a las asignaturas de sexto año.

Respecto a los materiales de lectura que se proporcionaron para los recién alfabetizados, la Subsecretaría de Asuntos Culturales publicó dos colecciones: los *Cuadernos de Lectura Popular* cuyo contenido se basaba en diversos aspectos culturales dentro de las que destacan obras como *la Honda del espíritu y Pensamientos de la revolución* y la segunda colección fue llamada *Pensamiento de América* la cual estaba conformada por diecinueve antologías de destacados personajes del continente americano. (Graves, 1999, pp. 342-345).

Por su parte en 1965 sale a la luz uno de los comics más populares y vendidos en México y Latinoamérica, se trata de *Kalimán*, un hombre dedicado a combatir con las fuerzas del mal y cuyos poderes se basan en el dominio de la mente sobre el cuerpo utilizando la razón e inteligencia. Originalmente *Kalimán* fue creado como radionovela y transmitido por Radio Cadena Nacional, posteriormente pasó al papel en noviembre de 1965 y en este medio alcanzó mayor popularidad comenzando a publicarse semanalmente y sin interrupciones por 26 años



n

hasta derivar en el cine. En 1959 nace *Chanoc*, otro cómic que logró posicionarse dentro del gusto popular por largo tiempo, trata las aventuras de un joven pescador junto con un anciano llamado Tsekub. Otros comics importantes de la época fueron *Fantomas*, *Hermelinda linda* (1965) de José Cabezas y Oscar González Guerrero, asimismo *Anibal 5* (1966) creado por Jodorowsky y dibujado por Manuel Moro.

En los años sesenta un factor que afectó de manera negativa la producción del cómic fue el encarecimiento de papel lo cual se vio reflejado en la publicación de historietas de alrededor de 7 x 10 cm, publicándose pequeños comics bajo títulos como: *Mini Leyendas*, *Mini Policiacas*, *Mini Ficción*, *Mini*

*Terror, Mini Relatos* y también se publicaron versiones de series mayores como *Mini Barrerías, Mini Cárcel de mujeres* y *Mini Capulina*.

En la segunda mitad de los sesenta gracias en parte a Eduardo del Río (Rius), por primera vez un sector de la intelectualidad reconoce a los comics como producto cultural. El primer ensayo de Rius fue *Los Supermachos*, el cual obtuvo mucho éxito y se trata de una serie de *sketch* acerca de los problemas nacionales. Posteriormente a *Los Supermachos* vino *Los Agachados* y de ahí se multiplicaron en títulos y ediciones hasta alcanzar los 300,000 ejemplares. En 1968 surge un fuerte auge de cómic contestatario politizado o al menos heterodoxo. En esta época crece el porcentaje de población que egresa de la educación media superior y superior, y, como es lógico, comienzan a consumir mejores productos, sin embargo los nuevos cultos no se avergüenzan de leer comics y, por ejemplo, Monsiváis canoniza a Gabriel Vargas, Cuevas expone su admiración por Abel Quezada y Francisco Toledo reconoce leer *El Santo, enmascarado de plata*. (Barta, 2001b, pp. 147-166).

#### **1.4 Decadencia de la producción del cómic y el resurgimiento de sus lectores**

El descenso de la lectura del cómic en México la ubicamos en los años setenta debido al auge de la televisión como medio de entretenimiento y por la proliferación de la creación y desarrollo de los artistas y las telenovelas. De hecho muchos comics como *María Isabel, Rubí, El pecado de Uyuki*, entre otros fueron adaptados para verse en la televisión. Quizá la popularidad de esa nueva tecnología en ese entonces, la facilidad que representaba ver y escuchar a diferencia de leer, la pérdida de interés, etc., pudieron ser factores que desbancaron al cómic ante la televisión. De tal manera que mientras la televisión se posicionaba cada vez más en el gusto de la gente, los tirajes de comics comenzaron a disminuir drásticamente y muchos terminaron por

desaparecer. A partir de entonces no hubo muchos comics relevantes y mientras más pasaba el tiempo los lectores se iban olvidando de los momentos que disfrutaban con su lectura. Al no tener una gran demanda la calidad de las historias y el dibujo de muchos comics fue disminuyendo y los juicios negativos en torno a ellos se fueron propagando e intensificando. De alguna manera, dichos juicios fueron ocasionados por la aparición de los denominados sensacionales en cuyo contenidos se privilegiaban el estilo vulgar y pornográfico como: *Las Chambeadoras*, *Bellas de Noche*, *Luchas Calientes*, *Sabrosonas* y *Bien entronas*, por citar algunos títulos.

A partir de esta época el cómic ya no vuelve a tener el mismo impacto que en años anteriores, sin embargo la industria de este tipo de publicaciones sigue luchando por mantenerse y comics como los Sensacionales (*Sensacional de Lucha*, *Sensacional de Barrios*, *Sensacional de Mercado*, etc.), *El Libro Semanal*, *La Novela Policiaca* y *El libro Vaquero* que continúan prevaleciendo en el gusto de algunos lectores. (Barta, 2001b, pp. 147-166).

Durante la década de los ochentas la SEP estaba consciente del bajo contenido intelectual que tenían los comics en ese entonces, sin embargo también sabía que aún se encontraba dentro del gusto popular de algunos sectores. De esta manera para poder llegar a esos sectores la SEP decidió incursionar en el mundo de los comics ofreciendo contenidos relevantes y viéndolo como una buena oportunidad para la formación de lectores. El resultado de este esfuerzo se vio reflejado en las siguientes series: la primera se publicó en 1980 y fue llamada *México, historia de un pueblo*, contó con veinte tomos y como su nombre lo indica abordó los acontecimientos de la historia del país desde la llegada de los españoles a las costas de México hasta la Revolución Mexicana; la segunda entrega se publicó en 1981 y la serie fue llamada *Episodios mexicanos*, estuvo compuesta por setenta fascículos que abordaron la historia, desde Teotihuacán hasta la constitución de 1917 y para su elaboración contó con historiadores e investigadores sociales especialistas en el tema. Con la finalidad de difundir conocimientos más prácticos la SEP publicó la obra *Como hacer mejor* (1980? - 1982?), la cual se apoyaba en la fotonovela con ilustraciones y textos que explicaban mejor la imagen.

La SEP también publicó algunas series en coedición con otras editoriales, tal es el caso de *Novelas Mexicanas Ilustradas* en coedición con *Sayrols* y la cual se encargó de difundir las obras más representativas de la literatura nacional. En coedición con Novaro publicó la colección *Aventura* la cual abordó pasajes de la historia de México. En coedición con la editorial Somos lanzó *De transportes a caminos*, orientado a la historia de los caminos y transportes del país. Junto con la editorial Promexa publicó entre 1981 y 1982 la *Enciclopedia Científica Proteo*, esta obra se caracterizaba por su formato dividido en dos partes: la primera conformada por comics dentro de los cuales contenían burbujas informativas que remitían a la segunda parte, la cual era como tal, una sección enciclopédica. En coedición con Martín Casillas la SEP publicó en 1982 *Memorias y olvido* en la cual se utilizó materiales gráficos obtenidos del acervo del Archivo General de la Nación para ilustrar los diversos aspectos de la vida política, social y cultural de México contemporáneo y se acompañó de un ensayo escrito por especialistas. En 1981 y 1982 la SEP en coedición con CONASUPO publicó los *Cuadernos mexicanos*, serie que consistía en textos literarios de historia y sociología de diversos autores nacionales y extranjeros entre los que destacan Edmundo O’Gorman, Miguel León-Portilla, Manuel Payno, José Revueltas, Rosario Castellanos, entre otros. Desafortunadamente pese a la gran labor y esfuerzo de la SEP estas series no alcanzaron el éxito y la aceptación entre el público, como sí lo lograron los comics comerciales. (Greaves, 1999, pp. 357-365).

A finales de los ochenta uno de los comics relevantes de la época fue *Karmatrón y los Transformables* creado por Oscar González Loyo publicado en 1986 y reimpresso en el 2002. Este cómic también llegó a impactar fuertemente a la juventud de su época en especial porque les brindó un modelo a seguir a partir de una filosofía de autoconquista para lograr un equilibrio en la vida. A principio de los noventa resurge el interés por los comics en ciertos grupos a partir de la *Muerte de Superman*, cómic que fue impreso en México por *Editorial Vid* y que fue un parteaguas al incremento de la afición por el cómic norteamericano y japonés sobre todo entre niños y jóvenes de clase media. El consumo masivo de estos productos devino en un fenómeno consumista de

todo tipo de mercancías como figuras de colección, tarjetas, posters, playeras, etc.

En el período de los noventa, Barta (2001c, pp. 225-236) menciona que algunos comics que vale la pena reconocer son los siguientes: *Santos y la Tetona Mendoza*, *Historias al rey chiquito*, *Crónicas marcianas*, *Fábulas de policías y ladrones* de Trino; *Mátalas Callando* y *Gato encerrado* de José Ignacio Solorzano(Jis); *El complot mongol* de Luis Humberto Crosthwaite; *Crónicas perras* de Quintero y Camacho; *Fresa Asesina*, *Pipo el Payaso* y *Tiburón Travesti* del colectivo Molotov; *Criaturas de la noche* de Francisco Solís Méndez; *B-Squad* de Francisco Ruiz; *Némesis 2000* de Humberto Ramos; *Ultrapato* y *Valiants* de Edgar Delgado; *Necrocomic* de Sergio Moreno; *Dramatus* de González Llarena y *Salvador Montemayor*; *Ransom* de Ricardo Gómez y Max; *A la sombra de la revolución* de Raúl González López; como sátira a Carlos Salinas sale *La Serpiente Desemplumada*, escrito por J.J. Sotelo y dibujado por Sixto Valencia (Bartra, 2001c, pp. 225-236).

A pesar del resurgimiento del cómic en México en la actualidad la industria del cómic mexicano es muy débil debido a que pocos proyectos son apoyados por las grandes editoriales de comics, las cuales se están enfocando en las adquisiciones de las licencias de comics extranjeros, en especial comics americanos y japoneses. Por lo tanto muchos de los comics nacionales que se generan llegan a ser independientes y en la mayoría de los casos los autores tienen que buscar los medios para promover sus obras como en las convenciones especializadas, tiendas pequeñas de ropa, tiendas de figuras de colección, etc. Sin embargo tal situación no debe desalentarnos, Didier Pasamonik en el 2007 durante su presentación en la *27 Feria Internacional del Libro Infantil y Juvenil (FILIJ)* expuso que:

*...el cómic y la historieta en México están a la baja y su situación cada vez es peor, pues aumenta el número de editores que dejan de apostar a estas publicaciones, las cuales podrían dejar ganancias millonarias como sucede en Francia (...) El público es inteligente y se le puede sacar provecho cuando se hacen cosas para ellos... Hay potencial de creadores en este país (...) El éxito de una historieta, radica en que esta se dirige a diferentes lectores... (Notimex, 2007).*

Sin embargo, como veremos más adelante, el interés por la lectura de cómic con la llegada del manga y diversos títulos del extranjero ha propiciado el incremento de públicos lectores en especial entre la población de jóvenes. Una evidencia de ello la podemos identificar en la Encuesta Nacional de Lectura 2006 elaborada por CONACULTA (p. 25), en la cual se identificó que el mayor porcentaje de lectores de comics se encuentra entre los doce y diecisiete años de edad, con un porcentaje de 25.8%, ubicando a los jóvenes con escolaridad secundaria como principales consumidores (15.4%), seguidos por los de bachillerato (13.3%) y por último a los universitarios (11.0%). Por su parte, en la última Encuesta Nacional de Hábitos, Prácticas y Consumo Cultural elaborado en agosto también por CONACULTA en el 2010 (p. 113), el cómic comienza a tener presencia como material de lectura dentro de la categoría de revistas además de ser considerado también un elemento dentro de las artes visuales.

### **1.5 El cómic en la Biblioteca y en la Hemeroteca Nacional**

El cómic como se mencionó fue un elemento importante en la educación del pueblo mexicano, sin embargo puede entenderse que no se encuentre dentro de diferentes tipos de bibliotecas por la desvaloración de la imagen, por algunos contenidos e incluso por las opiniones de los intelectuales y bibliotecarios, pero ¿que sucede con la Biblioteca y la Hemeroteca Nacional si tomamos en cuenta que entre sus principales objetivos está reunir, organizar, preservar y difundir la memoria bibliográfica, hemerográfica y documental del país? A continuación se presenta lo que se identificó respecto a esto.

En la Hemeroteca Nacional (HN) el cómic es tratado como una colección individual y se encuentra dentro del Fondo Contemporáneo. El registro que se tiene con respecto a esta colección refiere que en 1992 se comenzó a ordenar los cómics que se encontraban en el edificio de San Pedro y San Pablo, para ser trasladados al edificio de la Unidad Bibliográfica en 1994. Debido a la falta

de espacio, las cajas que contenían los cómics fueron almacenadas en la sala 402 y los cómics que se encontraban en el tercer piso, también fueron colocados en esta misma sala para mantener junta la colección. Las grandes demandas por parte del público sobre periódicos, revistas y publicaciones del Fondo Reservado, obligó que la HN viera como una de sus prioridades la reorganización de estos documentos de manera que se postergó la organización y servicio de la colección de cómics. Hasta ese entonces no se llevaba ningún registro de los títulos que ingresaban, fue precisamente en ese año (1994) que el departamento de Adquisiciones comenzó a registrar los fascículos que recibía.

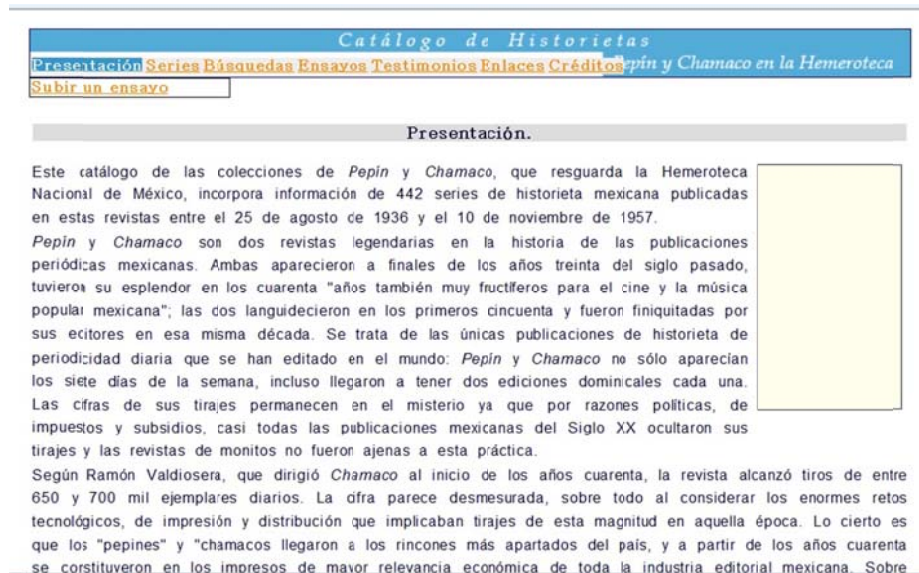
En el año de 1997 por instrucciones de la Mtra. Aurora Cano, en ese entonces coordinadora de la HN, se realizó un inventario de los comics que se encontraban en la Sala 202. Las dificultades que represento la organización de esta colección fue que no se sabía el número de cajas donde se encontraban guardados los cómics, dentro de las cajas no tenían ningún orden y se desconocían los títulos de los cómics encuadernados o de los volúmenes. La labor en la organización de los cómics se realizó en cuatro fines de semana y se terminó el domingo 16 de marzo de 1997, incluyó la participación de veinte bibliotecarios y cinco trabajadores entre personal académico y de confianza. Desafortunadamente la colección se volvió a guardar en cajas dentro de las cuales los comics encuadernados se organizaron por número de fascículo, títulos y volúmenes, y los comics rústicos se ordenaron alfabéticamente por cajas en las cuales se anexaron una relación de títulos y números de volúmenes.

El inventario de 1997 registró entre otras cosas el número y el total de 307 cajas por letra, el número de metros lineales por letra tuvo un total de 823.35m, la existencia de 521 títulos encuadernados y conformados por 1954 volúmenes, 8 revistas para caballero, 24 títulos de historietas de bolsillo y conformados por 305 volúmenes, 169,080 comics encuadernados en rústico, el número de historietas por medidas y por letra, entre otras cosas. La colección no está catalogada ni clasificada y el control y la recuperación de los cómics se llevan a cabo a través de la lista con la que se realizó el inventario, la cual



contiene el título del cómic en orden alfabético, el número de volúmenes y las fechas de cobertura.

En el 2007 se desarrolló un proyecto para la elaboración de un catálogo digital bajo el título *Catálogo de historietas: Pepín y Chamaco en la Hemeroteca*. Dicho proyecto estuvo a cargo de Juan Manuel Aurrecochea y contó con el apoyo del FONCA y del Instituto de Investigaciones Bibliográficas de la UNAM. Hasta esa fecha Aurrecochea afirma que no había sido posible abrir la colección al público, ordenarla y clasificarla. El resultado de este proyecto fue una sitio web con ocho hipervínculos: 1) la presentación del proyecto; 2) las series que conforman la colección; 3) el catálogo digital que incluye las colecciones de Pepín y Chamaco de la Hemeroteca Nacional entre el 25 de agosto de 1936 al 10 de noviembre de 1957; 4) un apartado de ensayos sobre el cómic mexicano; 5) veintiocho testimonios de notables historietistas mexicanos; 6) enlaces a sitios de interés; 7) Créditos y 8) un hipervínculo para que el público en general enviara ensayos sobre el tema.



**Figura 8. Página del Catálogo de Historietas: Pepín y Chamaco en la Hemeroteca**

En lo que respecta al catálogo digital, este permite realizar búsquedas por palabra o frase, serie, argumentista, gráfica, género, variante temática, técnica y sinopsis, con la opción de utilizar operadores booleanos.

*Catálogo de Historietas*

[Presentación Series](#)
[Búsquedas](#)
[Ensayos Testimonios Enlaces Créditos](#)
[Pepín y Chamaco en la Hemeroteca](#)

[Subir un ensayo](#)

---

**Búsquedas**


Palabra o frase buscar:

Opciones para la búsqueda:

Buscar:  En los Campos:  Serie  Argumentista  
 Gráfica  Género  
 Variante temática  Técnica  
 Sinopsis

Publicación:   
 Operador:

[Hacer consulta](#)





Chamaco  
Gloria trágica  
Melodrama

---

Hecho en México, todos los derechos reservados 2007-2012. Esta página no puede ser reproducida, salvo permiso previo y por escrito del autor o la institución.

[Comentarios](#)
[Hemeroteca Nacional](#)

**Figura 9. Catálogo de Historietas**

Los registros catalográficos incluyen título, números, fechas de publicación, adscripción genérica, argumentista, gráfica, género, variante temática, técnica, descripción del documento, algunas imágenes de la serie y un hipervínculo del número de los tomos en el que aparece. Si hay una clasificación para su ubicación física no es clara.

*Catálogo de Historietas*

[Presentación Series](#)
[Búsquedas](#)
[Ensayos Testimonios Enlaces Créditos](#)
[Pepín y Chamaco en la Hemeroteca](#)

[Subir un ensayo](#)

---

← Resultados para: **Burrón** Serie 1 de 1.

| El señor Burrón o vida de perro - Pepín   |                |                   |                         |
|---|----------------|-------------------|-------------------------|
| Números   | 3786 - 5239    | Fechas            | 1949/07/31 - 1953/03/31 |
| Argumentista  | Gabriel Vargas | Gráfica           | Gabriel Vargas          |
| Género  | Humor          | Variante temática | Picaresca               |
| Técnica   | Línea          |                   |                         |
| <p>El señor Burrón o vida de perro es el título original de la serie más trascendente de la historia de la historieta mexicana, misma que adopta su título definitivo -La Familia Burrón- hasta que deja las páginas de Pepín, en 1953, para trasladarse a las de Paquito presenta. Desde entonces, la serie se ha mantenido ininterrumpidamente, acudiendo puntualmente a su cita semanal con sus lectores, por lo menos hasta febrero de 2007, cuando redactábamos este Catálogo. Los Burrón, en realidad nacen como protagonistas secundarios de Los Superlocos (ver catálogo) el 1 de diciembre de 1948 (Pepín 3544), es decir casi nueve meses antes de que se publique el primer episodio de El Señor Burrón o vida de Perro, en cuya primera entrega Borola está a punto de acuchillar a su marido por haber dejado que lo asaltaran la noche anterior. "Yo te voy a enseñar como debes defenderte. Toma el cuchillo y tírame un golpe." Al principio, don Regino no es peluquero sino vendedor ambulante de platos para mujeres, luego sus trata de escapar una noche de sus ventas y</p> |                |                   |                         |

**Figura 10. Registro catalográfico**

Este proyecto fue una gran labor para el cómic mexicano porque fue una iniciativa para recuperar, organizar y difundir la colección. Desafortunadamente en la página de la HN no hay una liga o hipervínculo a este proyecto, y el personal no pudo darme información sobre el seguimiento o la razón de que este proyecto no continuó. El sitio web se puede consultar en la siguiente liga pero es muy complicada la navegación debido a que es notable que la página no ha tenido un mantenimiento continuo y se rompen fácilmente los enlaces [http://www.pepines.unam.mx/index.php?vl\\_salto=1&seleccion=Presentacion](http://www.pepines.unam.mx/index.php?vl_salto=1&seleccion=Presentacion)

Los cómics en la Biblioteca Nacional (BN) es una situación distinta y más complicada para identificar ya que no tienen ningún trato especial, se encuentran integrados dentro de la colección general, muchos de ellos en la clasificación de los setecientos y no se tiene un registro del número de títulos, volúmenes o años con los que se cuenta. Su consulta es la misma para otros materiales monográficos realizando la solicitud al personal bibliotecario.

## Conclusiones

Para reducir ambigüedades al encontrarnos con diversos términos que refieren al cómic podemos definirlo como: la narración de historias por medio de un lenguaje gráfico a través de una serie de viñetas yuxtapuestas entre si, que pueden o no tener texto y que sirve para transmitir un mensaje.

En la historia del cómic muestra que a pesar de haber nacido originalmente como un medio de entretenimiento generado principalmente bajo la comedia y por el cual se le dio el nombre de cómic, en su desarrollo demostró tener el potencial de abordar exitosamente diversas temáticas como cualquier otro género literario abordando entre ellos la aventura, el western, la ciencia ficción, el genero negro, etc., de igual manera temas cotidianos, educativos o de importancia social. Dicho reconocimiento entre las masas intelectuales propició la creación de instituciones dedicadas al estudio de cómic bajo diversos enfoques como el histórico, social, estético y pedagógico, tal es el caso de el *Centre d'Etude des Littératures d'expression Graphique*, *Société d'Etudes et de Recherches des Littératures Dessinées* (SOCERLID) y el *Grupo de Estudio de las Literaturas Populares y de la Imagen*.

En la historia de México el cómic fue un elemento muy significativo en los años cuarenta principalmente y hasta principios de los setenta. Se constituyó en un medio de entretenimiento, una herramienta que ayudó a la alfabetización y un material de lectura. Durante el transcurso de la historia se ha adaptado al contexto en el que se desenvuelve y ha sido un medio que refleja la situación del momento ya sea desde una perspectiva crítica como lo fueron algunas tiras de caricaturas políticas, los cómics que durante la independencia reclamaban lo mexicano, durante la revolución con sus héroes nacionales, aquellos que reflejaban la vida de las familias de las clases, etc., colocándose como un referente cultural de las sociedades de su tiempo. Pese a esto se detectó que en diversas obras que abordan la educación en la historia de México se mencionan al cómic de una manera muy breve o haciendo énfasis en las acciones que se tomaron para que el pueblo leyera otro tipo de materiales, restando importancia al papel que tuvo el cómic como

material de lectura y restando un elemento para valorarlo. El panorama actual parece ser prometedor y los juicios negativos en torno al cómic comienzan a difuminarse a partir del reconocimiento mundial que está obteniendo como material de lectura, como herramienta pedagógica y como producto cultural. México en este aspecto es uno de los países en los que se está comenzando a valorar y difundir el cómic y esto lo podemos ver en las exposiciones, convenciones especializadas, talleres y escuelas de dibujo que se están abriendo destinados a este género.

La situación de los cómics dentro de la BN y la HN son muy lamentables debido a que se le ha relegado ante otros documentos. Tres cuartas partes de la colección de cómics o quizá un poco más en el caso de la HN, están sin catalogar y clasificar, mientras que la labor que realizó el equipo de Aurrecoechea en el 2007 es desconocido al no estar visible dentro de la página de la hemeroteca, dando como resultado una labor perdida. En el caso de la BN, el personal no supo darme más información que la presentada, lo que puede suponer que la colección de cómics tampoco representa para ellos una de las prioridades para reunir, organizar, preservar y difundir, sin embargo los comics también forman parte del patrimonio bibliográfico y hemerográfico por lo cual es algo que se debería hacer.

## Referencias Bibliográficas

*100 Años de comics: el 9º arte* (2004). [CD-ROM]. Madrid: Icaria multimedia.

Abric, Jean Claude. (2001). *Prácticas sociales y representaciones*. México: Ediciones Coyoacán.

Aurrecochea, Juan Manuel, Barta Verges Armando. (c1988). *Puros cuentos: La historia de la historieta en México, 1874-1934*. México: CONACULTA, Dirección General de Publicaciones.

Aurrecochea, Juan Manuel, Barta Verges Armando. (1993). *Puros cuentos, 2: Historia de la historieta en México, 1934-1950*. México: CONACULTA, Dirección General de Publicaciones.

Aurrecochea, Juan Manuel, Barta Verges Armando. (c1993). *Puros cuentos, 3: Historia de la historieta en México, 1934-1950*. México: CONACULTA, Dirección General de Publicaciones.

Barbieri, Daniele. (1998). *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós.

Barroy Sánchez, Héctor C. (2000). *Historia de México*. 2ª ed. México: McGraw-Hill.

Barta Verges Armando. (2001a). Debut, beneficio y despedida de una narrativa tumultuaria: Piel de papel. Los pepines en la educación sentimental del mexicano. *Revista latinoamericana de estudios sobre la historieta*, 1(2), pp. 67-90.

Barta Verges Armando. (2001b). Debut, beneficio y despedida de una narrativa tumultuaria: Piel de papel. Los pepines en la educación sentimental del mexicano. *Revista latinoamericana de estudios sobre la historieta*. 1(3), pp. 147-166.

Barta Verges Armando. (2001c). Debut, beneficio y despedida de una narrativa tumultuaria: Piel de papel. Los pepines en la educación sentimental del

mexicano. *Revista latinoamericana de estudios sobre la historieta*, 1(4), pp. 225-236.

Bazant Mílada. Lecturas del Porfiriato. (1999). En *Historia de la lectura en México: Seminario de historia de la educación en México* (pp. 205-242). México: COLMEX, Centro de estudios Históricos

Eco, Umberto. (1985). *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*. Barcelona: Lumen.

Eisner, Will. (2001). *Comics & Sequential Art*. Estados Unidos: Poorhouse Press

*Encuesta Nacional de hábitos, prácticas y consumo culturales*. (2010). México: CONACULTA.

*Encuesta Nacional de lectura*. (2006). México: CONACULTA.

Frutos Esteban Francisco Javier. (2008). El arte secuencial de la linterna mágica y el cómic de los orígenes. *Revista Digital Universitaria*. 9(6), [p. 1].

Funes, Vicente. (2009). *Brújula para tebeos*. España: BRMU.

García Sánchez, Luis Alberto. (2005). Hacerse la vida de cuadritos. *Libros de México*. 78, pp. 37-41.

Graves Cecilia. La Secretaria de Educación Pública y la lectura 1960-1985. (1999). En *Historia de la lectura en México: Seminario de historia de la educación en México* (pp. 338-372). México: COLMEX; Centro de Estudios Históricos.

Gutiérrez Flores Claudia Macrina. (2000). *La revaloración del cómic en cinematografía*. (Tesis inédita de Licenciatura). UNAM, México.

*Literatura de la imagen*. (1974). Barcelona, Salvat.

Lemus Leal, Erich. (2005). *La literatura invisible: un estudio de las historietas mexicanas comerciales del nuevo siglo*. (Tesis inédita de Licenciatura). UNAM, México.

Loyo Engracia. (1999). La lectura en México, 1920-1940. En *Historia de la lectura en México: Seminario de historia de la educación en México* (pp. 243-294). México: COLMEX; Centro de Estudios Históricos.

Martínez Masa, Miriam; Tlatelpa Meléndez Jorge; Zamora Díaz, David. (1992). *Las historietas en las colecciones de las bibliotecas públicas mexicanas*. México: Colegio Nacional de Bibliotecarios, Universidad Autónoma de Baja California Sur.

Masotta, Oscar. (1982). *La historieta en el mundo moderno*. Barcelona: Paidós.

Merino Ana. (2003). *El cómic hispánico*. España: Cátedra

McCloud, Scott. (1995). *Como se hace un cómic: el arte invisible*. Madrid: Ediciones B.

Notimex. (2007, Noviembre, 13). En México se desaprovecha el cómic; podría generar millones de pesos. *El Porvenir.mx*. Disponible en línea en [http://www.elporvenir.com.mx/notas.asp?nota\\_id=173156](http://www.elporvenir.com.mx/notas.asp?nota_id=173156) [Consultado el 20 de diciembre del 2011].

Reyna Alarcón Salvador. (2007). Taller para el fomento a la lectura por medio del cómic. (Tesis inédita de Licenciatura). ENBA, México.

Torres Septiém Valentina. (1999). En *Historia de la lectura en México: Seminario de historia de la educación en México* (pp. 295-337). México: COLMEX; Centro de Estudios Históricos.

Vázquez G, Modesto. (c1981). *La historietita: todo lo relativo al lenguaje lexipictografico*. México: Promotora K.



## Capítulo 2.

### La lectura de comics

#### 2.1 El acto de leer en los comics

La representación y las prácticas de lectura de los comics están referidas al acto de leer anclado a los textos escritos. Sin embargo en nuestros días ambos conceptos de lectura y texto se han redefinido y con ello las formas y prácticas de lectura, hoy es aceptado que los objetos pertinentes a la lectura no son sólo los códigos escritos, también lo son las imágenes como es el caso de los comics.

Algunas definiciones tradicionales que podemos encontrar de texto son las siguientes: Para López Yepes texto es *“...el discurso o conjunto de discursos que poseen unidad temática y argumentativa, y han sido fijados en un documento”* (López, 2004). Martínez de Sousa define el concepto de texto como: *“El conjunto de palabras que forman un escrito. 2. Conjunto de palabras que componen el original de una obra, en contraposición a las notas, cuadros o tablas”* (Martínez, 1993). Por su parte, el Diccionario de la Real Academia Española define *texto* del latín *textus* como *“Enunciado o conjunto coherente de enunciados orales o escritos. 2. Todo lo que se dice en el cuerpo de la obra manuscrita o impresa, a diferencia de lo que en ella va por separado, como las portadas, las notas, los índices, etc.* En estas definiciones podemos apreciar que el concepto de *texto* está relacionado con la palabra registrada. El bibliógrafo inglés Donald McKenzie, por un lado, y, por el otro, el filósofo y semiólogo francés Roland Barthes, son autores que ofrecen otra perspectiva a la definición tradicional de texto, para ellos no corresponde únicamente al conjunto de palabras como tradicionalmente se le concibe ya que podemos encontrar textos verbales, visuales, sonoros y numéricos, en forma de mapas, documentos sonoros, películas, imágenes, información computarizada, etc. Para argumentar tal afirmación McKenzie parte de la etimología de texto, el cual deriva del latín *“texere”* es decir *“tejer”* y por lo tanto, se refiere no a un material en específico sino a la condición de tejido, trama, o textura de

materiales. Por ello la constitución de un texto no lo hacen los elementos lingüísticos sino el acto de su construcción a través de un sistema de signos convencionales que expresan significados ideológicos (McKenzie, 2005, p. 31). En cuanto a Barthes que afirma que no hay pertinencia de objetos

“...el verbo leer, que aparentemente es mucho más transitivo que el verbo hablar, puede saturarse, catalizarse, con millones de complementos de objetos: se leen textos, imágenes, ciudades, rostros, gestos, escenas, etc. (...) lo único que se puede contar en ellos es una unidad intencional: el objeto que uno lee se fundamenta tan sólo en la intención de leer” (Barthes, 1987, p. 41).

En el caso del cómic, el texto se compone de tres lenguajes: el de los signos escritos, el de las imágenes, y el de los códigos que representan las viñetas, líneas de demarcación, globos, etc., de forma que articula a los dos anteriores. Por consiguiente el acto de la lectura en los comics se caracteriza por una acción no tan simple como se suele creer, ya que implica procesos de decodificación diferentes: uno para las palabras escritas, otro para las imágenes y el de las formas de su articulación para comprender el mensaje y darle sentido y significado. Al respecto Gubern (1979, p. 176) explican que la operación de la lectura de los comics es como cualquier otro lenguaje, para poderlo entender se necesita tener un aprendizaje previo de un código convencional que comprende sistemas expresivos como la línea de indicatividad de la lectura, la significación del gestuario, el valor de las onomatopeyas, etc. El acto de la lectura de los comics examinado a detalle revela todo un proceso de operaciones relativamente complejas abarcando las siguientes fases:

- a) Lectura de la imagen
- b) Conversión de la escritura de los textos en mensajes fonéticos
- c) Integración de los mensajes fonéticos e icónicos para una comprensión global de la viñeta
- d) Enlace lógico de la viñeta siguiente, a través de nuevas operaciones a, b y c

Por su parte Eisner argumenta que la lectura de comics es un acto de doble vertiente: de percepción estética y de recreación intelectual. Es decir, por

una parte se encuentra las particularidades del dibujo (perspectiva, simetría, pincelada) y por otra las particularidades de la literatura (gramática, argumento, sintaxis). Cuando estas se unen para dar a entender ideas similares se convierten en lenguaje o, si se prefiere en una forma literaria dando como resultado la gramática del arte secuencial (Eisner, 2007, p. 10).

## **2.2 El lenguaje de los comics**

En la lectura de un cómic es importante identificar aquellos elementos involucrados en el acto de leer que proporcionan información pero que aparentemente pueden pasar desapercibidos como son: las viñetas, las perspectivas, el ritmo, el tiempo, los globos, etc. Estos elementos conforman el lenguaje del cómic y se encargan de enfatizar y darle sentido a la narración.

### **2.2.1 La viñeta**

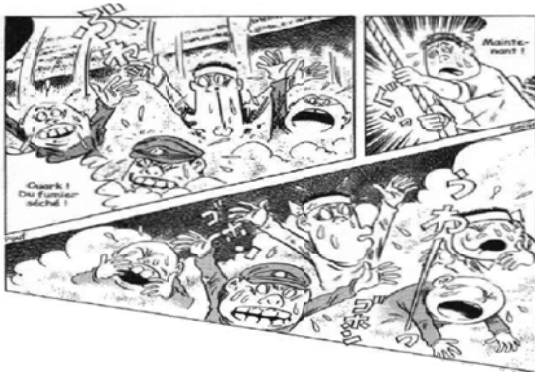
Como sabemos la finalidad del cómic es la narración de una historia, uno de los elementos utilizados es la viñeta representada por los segmentos o encuadres que la conforman, es decir, el espacio físico que enmarca cada una de las escenas. La viñeta permite no sólo ver lo que está aconteciendo, el paso del tiempo o los emplazamientos sino también en sí misma la forma del marco funciona como un lenguaje no verbal, el cual pretende representar o enfatizar una idea. (Barbieri, 1998).

Existen diferentes tipos de viñetas, estas pueden ser englobadas por la forma del marco y por el tamaño.

1. Por la forma del marco las más comunes son las siguientes:
  - a) *Viñetas rectas*: Son las más comunes y sirven para mostrar una acción presente o concentrar la mirada del lector sobre el contenido.



Figura 11. Tira cómica de Peanuts



b) *Viñetas con ángulos agudos:* Ayuda a enfatizar un momento emocionante o peligroso.

ki



c) *Viñetas con curvas continuas o en forma de nube:* Representa una idea, pensamiento o situación imaginada

l y Kim

- d) *Viñetas suavemente onduladas*: Sirven para recrear una acción que sucedió en el pasado y que se está recordando en el presente.



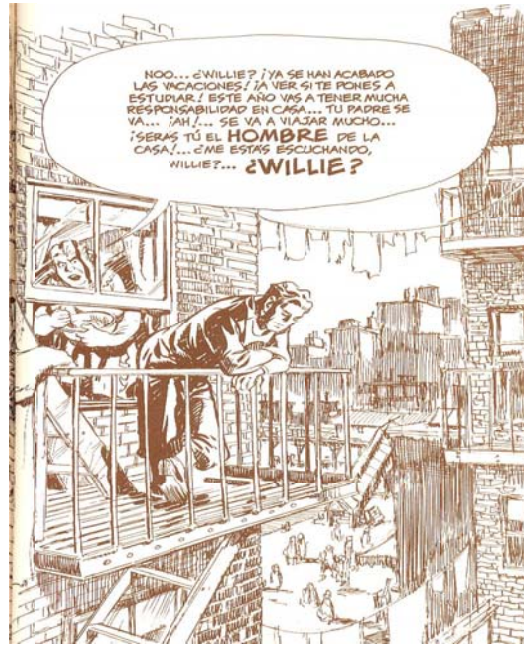
- e) *Viñeta alargada vertical*: Su función es crear una sensación de altura

e volar  
ia y Kim

- f) *Viñeta alargada horizontal*: Sirve para dar una sensación de mayor espacio.



g) Las viñetas sin el marco son utilizadas para crear una sensación de que la imagen se encuentra en un espacio ilimitado.



2. Por el tamaño



a) Viñeta pequeña con un personaje sobresaliente que sale de la línea que confina la viñeta, es utilizada para destacar una situación de violencia y fuerza.

b) Viñeta grande que supera la suma de dos o más viñetas, potencia plenamente una determinada acción, absorbiendo la atención de forma destacada e impactante(El cómic, 1996, p. 79).



Figura 18. NonNonBa de Shigeru Mizuki

### 2.2.2 Líneas de demarcación (o gutter)

Se trata de los espacios en blanco que se encuentran entre viñeta y viñeta. Generalmente pueden pasar desapercibidos por el lector familiarizado con el lenguaje del cómic pero tienen la función de realizar una separación espacial y de demarcación temporal. El trabajo del lector respecto las líneas de demarcación es la de construir mentalmente las acciones que no son visibles entre viñeta y viñeta. Para explicarlo mejor McCloud (1995, p. 68) expone el siguiente caso:

En este ejemplo, las dos viñetas muestran perspectivas distintas y discontinuas, la línea de demarcación es llenada mentalmente por el lector, de manera que en ese espacio en blanco (que representa el tiempo y el espacio), el lector ya se imaginó en que el personaje con el hacha, ya la descargó sobre el otro hombre y por lo cual, en la siguiente viñeta se oye un grito (McCloud, 1995. p. 68).



in

### 2.2.3 Globos o bocadillos

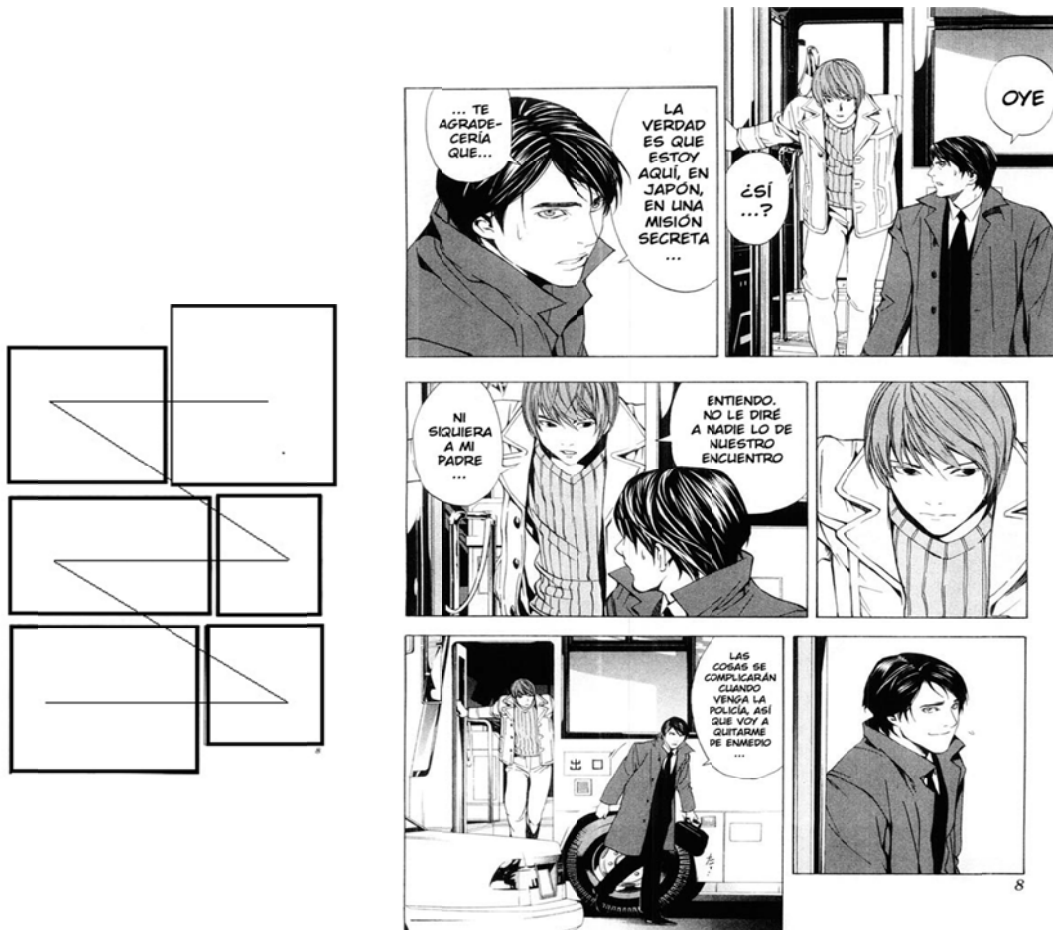
Se trata de la figura que generalmente sale de la boca de los personajes y sirve para permitir al lector visualizar los sonidos o los pensamientos. Al igual que en la viñeta la línea del globo se utiliza para enfatizar un tono, una emoción o indicar un pensamiento. Su forma depende de la creatividad de los dibujantes para representar el sonido de una manera visual, sin embargo los globos más utilizados son los siguientes:

- a) *Globo en forma de elipse*: Es el globo de uso más común y sugiere un contenido equilibrado.
- b) *Globo en forma de nube* cuya colita tiene forma de pequeños círculos: Sirve para representar los pensamientos de un personaje.
- c) *Globo con el contorno punteado*: Tiene la función representar cuando un personaje está susurrado o hablando en voz baja.
- d) *Globo cuyo contorno se encuentra en zig-zag*: Este tipo de globo es usado para representar enojo, grito, o bien, cuando el sonido proviene de un radio, televisión o cualquier otra máquina.



- e) *Globo en off*: Este tipo de globo se caracteriza porque la colita va hacia afuera del cuadro sin que alguien esté presente en la ilustración.
- f) *Globo con varias colitas*: Sirve para representar el unísono de varias voces.

La lectura de los bocadillos lleva una secuencia ordenada: en los países occidentales se leen de izquierda a derecha y de arriba abajo mientras que en los países orientales de derecha a izquierda y de atrás hacia adelante como es el caso del manga. En el siguiente ejemplo de manga realice la lectura de izquierda a derecha bajando por las viñetas en zig-zag.



ita

Por otra parte tenemos el cartucho o cartelera que también juega un papel importante en la narración del cómic. El cartucho o cartelera es el recuadro alargado en el que figura un texto narrativo, explicando o aclarando algún hecho o situación determinada (Parramón y Blasco, 1980, p. 54).

#### 2.2.4 Onomatopeya

Las onomatopeyas son fonemas con valor gráfico que sirven para sugerir al lector un sonido. Cumplen con la función de aclarar la acción que se está desarrollando y lo hacen de dos maneras: una gráfica o plástica determinada por el espacio que ocupa dentro del cuadro, su forma, color, y la otra acústica que se realiza al traducir el sonido de la imagen (Martínez, et. al. 1992, p. 158).



#### 2.2.5 Tiempo

Eisner (2007, p. 27) define al tiempo como el fenómeno de la duración y su experiencia. En los comics es un elemento estructural de primer orden y se representa a través de varios elementos entre ellos las viñetas, las líneas de demarcación, los diálogos y algunos elementos gráficos.

Una viñeta muestra un momento en el tiempo y las líneas de demarcación como ya lo habíamos visto anteriormente se encargan de llenar esos momentos intermedios entre viñeta y viñeta, creando así en su conjunto la ilusión de tiempo y movimiento. Por su parte sabemos que por experiencia un dialogo o frase en la vida real involucra cierto tiempo en el espacio. En los comics existe esa misma representación cuando los personajes se encuentran hablando creando así la sensación de tiempo (McCloud, 1995, p94-96).

Otra forma de medir el tiempo es a través de algunos elementos gráficos reconocibles como fenómenos naturales (noche, día, estaciones del año, etc.), el movimiento, o por la presencia de elementos como el reloj y otros objetos que utilizan para el mismo fin.

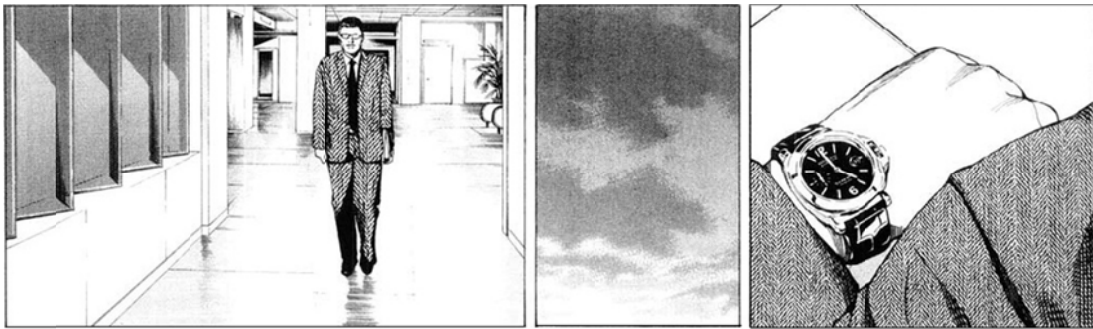


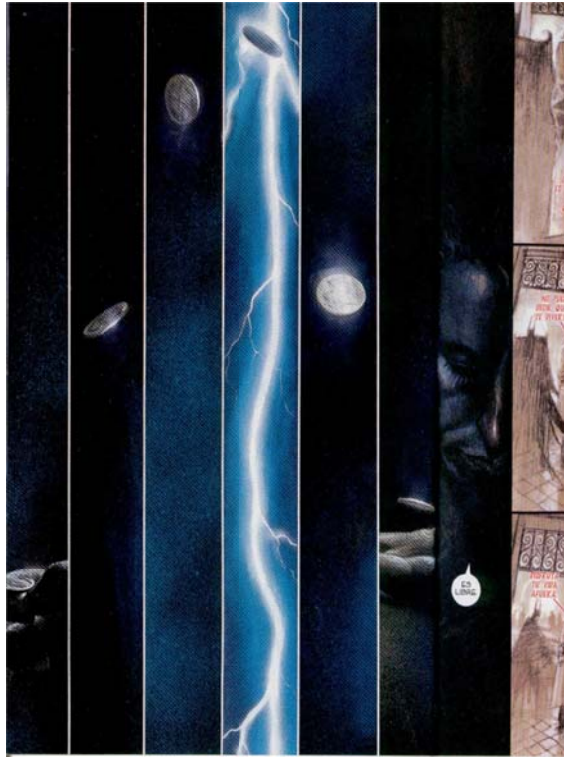
Figura 22. Representación del tiempo en el cómic Death Note

### 2.2.6 Ritmo

El ritmo es la manipulación de los elementos del tiempo para comunicar un mensaje o una emoción específica, el elemento decisivo son las viñetas. El número y el tamaño de las viñetas también contribuyen al ritmo y paso del tiempo de la historia, es decir, cuando se trata de comprimir el tiempo se requiere un mayor número de viñetas. En tal caso la acción se vuelve más segmentada al contrario de la acción que tiene lugar en las viñetas más

grandes y convencionales. Al colocar las viñetas muy juntas alteramos la velocidad del tiempo transcurrido en su sentido más estricto (Eisner, 2007, p. 32). Un ejemplo de tiempo y ritmo lo podemos encontrar en la siguiente página de *Batman Asilo Arkham* escrito por Grant Morrison e ilustrado por Dave McKean. En la acción aparece el villano conocido como dos caras el cual tiene la característica de llevar consigo una moneda que suele aventar al aire para decidir el destino de sus víctimas, cara o cruz.

De esta manera, podemos ver en la primera viñeta parte de la mano con una moneda en la palma y después tenemos una línea de demarcación, ésta permite que el lector complemente la acción del personaje que lanza la moneda al aire; la segunda y la tercera viñeta nos muestran la moneda elevándose; en la cuarta viñeta se aprecia la moneda llegando a su punto máximo atravesada con un rayo que crea el suspenso de su destino; la quinta y la sexta viñeta muestran



iam

la caída de la moneda hasta llegar nuevamente a la mano del personaje y por último, la séptima viñeta resuelve el destino de la víctima. El tiempo en esta página se refleja en la duración de la moneda al ser aventada y al caer en la mano del personaje, mientras que el ritmo se refleja en la cantidad y forma de las viñetas para representar el tiempo que dura un hecho, de esta manera al utilizar varias viñetas estrechas y alargadas crea un ambiente de suspenso pero también indica un tiempo corto en el transcurso de la acción.

## 2.2.7 La perspectiva

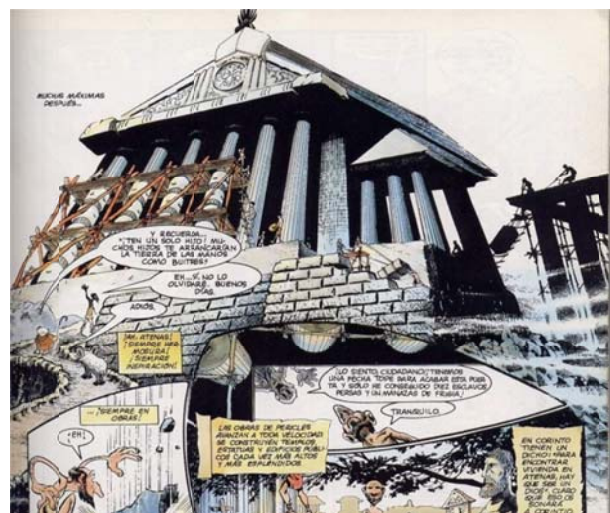
Para Eisner (2007, p. 91) las funciones de la perspectiva en el cómic son dos: la de manipular la orientación visual del lector en función a las intenciones narrativas del autor y manipular y provocar emociones diversas en el lector. Esta última se encuentra relacionada con la respuesta del lector a través de su posición como espectador, es decir:



lessner-

a. Si se mira la escena desde arriba, intenta provocar en el lector una separación respecto a lo que está aconteciendo, colocándolo en el papel de observador.

b. Si la escena se mira desde abajo intenta provocar un sentimiento de pequeñez, profundidad o puede tener la finalidad de suscitar una sensación de miedo.



ebs y Kieth

- c. Una viñeta estrecha puede utilizarse para provocar una sensación de encierro.



Hakushaku to  
Mizue Tani

- d. Una viñeta amplia pretende provocar una sensación de amplitud.



## Conclusiones

La lectura del cómic es un acto complejo en tanto que el lector debe estar familiarizado con el lenguaje propio del mismo. Cada elemento sea escrito, imagen o formato que los contiene cumple una función que tiene la finalidad de proporcionar información involucrada en la narración. Dicha información le permite al lector efectuar diferentes niveles de lectura como los realizaría en un texto escrito, los cuales pueden ser de acuerdo con la propuesta de Noé Jitrik, de tres tipos pero también tres pisos de un proceso que deberá ser completo y que en la lectura del cómic también están presentes. Sin embargo, como señala el autor citado, (Jitrik, 1998. p. 81) por lo general diferenciados, más aún, separados con valores parciales.

Los tres tipos de lecturas propuestas por Jitrik, que, a diferencia de otros autores, él las considera como partes de la actividad integral de lectura son: la literal o de superficie, también consideradas superficial porque el lector no elabora relaciones con la realidad o con otros textos, esta forma de leer por lo general se considera limitada y es la que se adjudica al cómic al considerarse que las imágenes no ofrecen otra posibilidad de lectura, por ello, se considera propia de personas con escasas habilidades lectoras, la lectura crítica, en el otro extremo es una actividad trascendente que se realiza sólo por hábiles lectores dotados de "criterio", solamente es posible de realizar en lenguaje escrito, y, entre ambas, la lectura indicial, que también es un momento técnicamente transitivo, va más allá que la lectura literal, ya que el lector encuentra indicios y hace relaciones que lo llevaría a trascender a la lectura crítica. Esta modalidad tampoco es considerada posible por quienes conciben al cómic como un acto superficial. Incluso, se llega a negar cualquier forma de lectura, por considerar que las imágenes no son objeto de lectura y menos aún de una lectura crítica (Jitrik, 1998, p. 85). Consideramos, por el contrario, que la lectura del cómic puede alcanzar esa lectura crítica deseable, una lectura en la que se registran señales diversas, sueltas, sistemáticas, que tomen la consistencia de la lectura indicial para dar lugar a una lectura crítica. En suma, en la lectura del cómic pueden realizarse estos tres niveles, para ello es

conveniente que el lector conozca el significado de los elementos que componen el texto del cómic. Por tal motivo consideramos importante dedicar este capítulo a explicar dichos elementos.



## Referencias Bibliográficas

- Barbieri, Daniele. (1998). *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós.
- Barthes, Roland. (1987). *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*. Barcelona: Paidós.
- Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española* (22.<sup>a</sup> ed.). Madrid, España. Disponible en línea en: <http://www.rae.es/rae.html> [consultada el 12 de octubre del 2011].
- Eisner, Will. (2007). *El cómic y el arte secuencial: teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*. Barcelona: Norma.
- Gallardo M., et.al. (coord.). (1996). *El Cómic*. Barcelona: CIMS.
- Gubern, Román. (1979). *El lenguaje de los comics*. Barcelona: Península.
- Jitrik, Noé. (1998). *La lectura como actividad*. México: Fontamara.
- López Yepes, José. (2004). *Diccionario enciclopédico de ciencias de la comunicación*. Madrid: Síntesis.
- Martínez De Souza, José. (1993). *Diccionario de bibliología y ciencias afines*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruiperez.
- Martínez Masa, Miriam; Tlatelpa Meléndez Jorge; Zamora Díaz, David. (1992). *Las historietas en las colecciones de las bibliotecas públicas mexicanas*. México: CNB, UABCS.
- McCloud, Scott. (1995). *Como se hace un cómic: el arte invisible*. Barcelona: Ediciones B.
- McKenzie, Donald. (2005). *Bibliografía y sociología de los textos*. Madrid: Akal.
- Parramón, José M., Blasco, Jesús (1980). *Como dibujar historietas*. Barcelona: Parramón.

## Capítulo 3.

### La representación social del cómic en los estudiantes de bachillerato y preparatoria de la UNAM

#### 3.1 Introducción

La representación o idea que se tiene sobre una persona, un hecho, un objeto, una actividad, etc., se estructura a través del conocimiento, experiencias e informaciones en un contexto social dado, de esa manera los seres humanos accedemos e interactuamos con la realidad. Una parte de las representaciones sociales es fija y la otra es mutable dependiendo del contexto social y cultural. En cuanto a los aspectos contenidos en la representación social del cómic, estos son compartidos por grupos generacionales, edad o ámbito cultural. Dicha representación puede modificarse por factores sociales y culturales de cada época y lugar.

En México, la cultura del cómic ha tenido variaciones. En la actualidad ha empezado a revalorarse el cómic como un género con características propias e incluso ha sido integrado en el universo de la literatura. Asimismo sus usos se diversifican en tanto que ya no es solamente para el entretenimiento, sino también se utiliza como medio educativo y cultural.

El cómic en México se ha distribuido principalmente de dos maneras: la primera a través de los puestos de revistas y cuyos comics son más conocidos por ser de tipo comercial, por su distribución, su mayor tiraje y su precio, tal es el caso de: el *Libro Vaquero*, *Memin Pinguin*, *Spiderman*, *Batman* y *Superman*. Por otro lado los comics con temáticas más complejas, con guiones más elaborados, exportados de otros países y en otros idiomas como el inglés o el japonés, no tienen una distribución masiva y se venden en tiendas especializadas o en convenciones de comics las cuales son conocidas y difundidas entre pequeños círculos sociales.

La información con la que cuentan los diferentes grupos, la experiencia directa o indirecta con determinados comics, el contexto en el que se desarrollan las personas, etc., provocó que los grupos sociales tuvieran diferentes representaciones del mismo objeto, entre las que destacan, por un lado los que creían que el cómic era literatura basura, su lectura era una pérdida de tiempo, sus contenidos eran banales, etc., y por otro lado aquellos grupos que disfrutaban del cómic, que construyeron una identidad en torno a él y lo consideraban un objeto cultural.

En esta última década el cómic comenzó a tener una representación cultural de reconocimiento en el ámbito mundial y a ser un objeto valorado por parte de organismos de prestigio, es el caso del premio Pulitzer que recibió Maus de Art Spiegelman en 1992. Asimismo, se han creado galardones como el Premio Nacional del Cómic en España y los Premios Eisner en Estados Unidos. El reconocimiento público del cómic en diversos países a logrado que México voltee a ver al cómic y que se abran medios y espacios destinados a él, entre ellos se encuentran revistas especializadas, museos, exposiciones, convenciones, talleres, entre otros, y cuyo propósito de esto es difundir e informar al público en general y restablecer la representación positiva del cómic.

Alrededor de ésta tesis se ha presentado información básica acerca de los comics, así como argumentos que apoyan su uso y utilidad haciendo énfasis en la posibilidad de utilizar los beneficios del cómic en la formación de lectores y el fomento a la lectura a través de la creación y desarrollo de una colección de estos. El presente capítulo tiene la finalidad de mostrar el resultado del estudio de las representaciones sociales que los jóvenes que cursan el nivel medio superior de la UNAM tienen con respecto al cómic. El estudio nos permitió conocer la perspectiva de los jóvenes acerca de cómic, el impacto que puede tener una colección de cómic para estos sectores, las prácticas sociales de lectura que se derivan de esta representación y los juicios de valor como material de lectura.

### 3.2 Los Jóvenes

Este estudio propone conocer las representaciones sociales del cómic en las prácticas de lectura de los jóvenes entre quince y dieciocho años, rango de edad aproximado en que se encuentran los estudiantes que cursan el nivel medio superior. Se eligió este sector porque se considera que este público podría tener preferencias por el cómic. Además es un sector de la sociedad que poco se ha atendido en cuanto a programas de fomento a la lectura por parte de las bibliotecas. Por todo ello me parece importante abordar brevemente el concepto de juventud.

La ONU (1983) define como juventud a la etapa que abarca de los quince a los veinticinco años. Por su parte, Kon (1990) realiza una clasificación, donde las personas entre catorce y dieciocho años son ubicadas bajo el término de juventud temprana y entre los diecisiete o dieciocho a veinticinco años bajo el de juventud tardía.

El período de la juventud es de gran importancia ya que es la etapa en la cual las personas consolidan, pero también modifican sus conocimientos y creencias adquiridas en las etapas anteriores para poder enfrentar los retos y responsabilidades de la vida adulta.

Domínguez (2008, pp. 74-75) explica que en esta etapa surge la concepción del mundo como neoformación, que es resultado, por una parte de las necesidades de independencia y autoafirmación desencadenadas en la adolescencia y que dan paso en este período a una fuerte necesidad de autodeterminación y por otra de la consolidación del pensamiento conceptual teórico. Esta formación llamada concepción del mundo, permite al joven estructurar a través de planes, objetivos, metas y de las estrategias correspondientes para su consecución el sentido de la vida o proyecto de vida.

Una vez que ya están establecidos los dos conceptos centrales de este estudio: cómic (abordado en el primero y segundo capítulo) y jóvenes, resta explicar la perspectiva teórica con la que se abordará el tema de las

representaciones y prácticas de lectura y para ello se hizo uso de la teoría de las representaciones sociales, establecido por Serge Moscovici y otros autores que han continuado su propuesta.

### **3.3 Teoría de las Representaciones Sociales**

La teoría de las representaciones sociales tiene sus antecedentes en la teoría de las representaciones colectivas del sociólogo francés Emilio Durkheim, la cual sugería que las representaciones colectivas estaban formadas por el pensamiento dominante en una determinada sociedad y que, a partir de ahí, ese pensamiento impregna a todos y cada uno de sus integrantes. En la segunda mitad del siglo XX, el psicólogo social Serge Moscovici analiza la teoría de Durkheim y se da cuenta que dicha teoría no corresponde al pensamiento de la sociedad moderna. Si bien, acepta que la sociedad debe tener un pensamiento organizado también ve la existencia no de una, sino de distintas formas de pensamiento organizado. En esta nueva sociedad la diversidad de pensamiento se ve influido por los medios y recursos con los que se cuenta para adquirir información, ya sea por las posibilidades económicas, niveles de educación, ocupación, región, etc., de manera que no se obtiene una representación general tal como explicaba la teoría de Durkheim, sino que se crean distintas representaciones sociales. Esto no quiere decir que no se construyan pensamientos que comparta gran parte de la sociedad, sino que a la par se construyen otras representaciones sociales (Gutiérrez y Piña, 2008, pp. 18-22).

#### **3.3.1 Definición**

La teoría de la representación social es definida por Moscovici (1986) como:

... una modalidad particular del conocimiento, cuya función es la elaboración de los comportamientos y comunicaciones entre los individuos. La representación es un corpus organizado de conocimientos y una de las actividades psíquicas gracias a las cuales, los hombres hacen inteligible la realidad física y social, se integran en un grupo o en una relación cotidiana de intercambios, liberan los poderes de su imaginación.

Para Jodelet (1986, p. 472), una de las investigadoras que ha seguido los pasos de Moscovici, la representación social *“es una forma de conocimiento socialmente elaborado y compartido, que tiene como objetivo práctico y concurrente la construcción de una realidad común de un conjunto social”*. Flament (2001) por su parte define las representaciones sociales como *“un conjunto organizado de cogniciones relativas a un objeto, compartidas por los miembros de una comunidad homogénea en relación con este objeto”*.

Podemos decir de una manera muy simplificada que la representación social es la idea que tenemos de un objeto y la manera como nos lo explicamos a nosotros mismos. Esta idea se forma a través de la información que recibimos, las experiencias que tenemos con el objeto, los modelos de pensamiento que se reciben y transmiten a través de la tradición, y los juicios de valor que le atribuimos.

Las representaciones sociales tiene una doble naturaleza: por una parte permiten a los sujetos interpretar y pensar la realidad cotidiana de manera que se vuelve una forma de conocimiento social y por otra son la actividad mental desplegada por individuos y grupos con la finalidad de fijar su posición en relación con situaciones, acontecimientos, objetos y comunicaciones en las que se ven involucrados. Dicho de otra manera las representaciones sociales nos permiten tener un conjunto de conocimientos sobre un objeto de estudio que nos ayuda a entenderlo y explicarlo y por otro lado, ese conocimiento se transforma en actitudes respecto al objeto (Jodelet, 1986, p. 473).

### 3.3.2 Funciones

Abric (2001, pp. 15-17) explica que las funciones esenciales de las representaciones sociales son cuatro:

- **Función de saber:** Permite entender y explicar la realidad de acuerdo a su funcionamiento cognitivo y con los valores a los que se adhiere. Además facilita la comunicación social.
- **Funciones identitarias:** Sitúa a los individuos y a los grupos en el campo social, permite que se elabore una identidad social y personal gratificante, compatible con sistemas de normas y valores social e históricamente determinados.
- **Funciones de orientación:** Conduce los comportamientos y las prácticas. La representación interviene en la definición de la finalidad de la situación. Las situaciones pueden ser prescriptivas de comportamientos o prácticas obligadas. Definen lo ilícito, tolerable o inaceptable.
- **Funciones justificadoras:** Permiten justificar a posteriori las posturas y comportamientos. Tienen por función perpetuar y justificar la diferenciación social, puede pretender la discriminación o mantener una distancia entre los grupos respectivos.

Las representaciones sociales están formadas por dos procesos que explican cómo lo social transforma el conocimiento en representación y cómo, a su vez, la representación transforma lo social; estos son: la objetivación y el anclaje. La objetivación está relacionada con el proceso mental de hacer lo abstracto concreto, es decir transformar los conceptos abstractos en experiencias o materializaciones concretas que pueda entender claramente el individuo. La objetivación se lleva a cabo a través de tres fases: 1) la construcción selectiva, es el proceso de retención y rechazo por el que los individuos hacen suyas las informaciones circulantes acerca de una teoría, separándolas del campo científico al que pertenecen y del grupo científico que

las genera; 2) la esquematización estructurante, se refiere al proceso de organización de los diferentes elementos informativos incorporados selectivamente, se organizan para conformar una imagen del objeto que reproducirá de manera visible una estructura conceptual; y 3) la naturalización, se refiere al proceso que construye la imagen y la dota de sentido (Petracci y Kornblit, 2007, p. 92).

El segundo proceso en la estructura y funcionamiento de las representaciones sociales es el anclaje, este consiste en el enraizamiento social de la representación y del objeto, es decir permite integrar la información sobre un objeto dentro de nuestro sistema de pensamiento afrontando las innovaciones de los objetos que no nos son familiares (Lacolla, 2006, p. 7). El anclaje articula tres funciones básicas de la representación: la función cognitiva de integración del objeto, la función de interpretar la realidad, y la función de orientación de las conductas y las relaciones sociales (Gutiérrez y Piña, 2008, p. 32). Tanto la objetivación como el anclaje permiten hacer inteligible la realidad proporcionándonos un conocimiento práctico y funcional.

### **3.3.3 Teoría del núcleo central**

Ya habíamos dicho que la representación está constituida por un conjunto de informaciones, experiencias, creencias, actitudes, etc., en torno a un determinado objeto. Este conjunto de elementos se encuentra organizado y estructurado alrededor de un núcleo central, el cual nos va a permitir determinar la significación y la organización de la representación, a esto se le denomina Teoría del núcleo central.

Abric (2001, pp. 20-25) explica que el núcleo central o núcleo estructurante de una representación garantiza dos funciones:

- Una función generadora: es el elemento mediante el cual se crea y se transforma la significación de los otros elementos constitutivos de la



representación. Es por su conducto que estos componentes toman un sentido y un valor

- Una función organizadora: es el núcleo central que determina la naturaleza de los lazos que unen entre sí a los componentes de la representación. Es este el elemento unificador y estabilizador de la representación.

El núcleo central es el elemento más estable de la representación y va a garantizar la perennidad de los elementos móviles y evolutivos siendo éste el más resistente al cambio. Si se modifica el núcleo central la representación en general cambia.

Alrededor del núcleo central se encuentran los elementos periféricos, los cuales están en relación directa con el núcleo central, es decir, su presencia, ponderación, valor y función están determinados por el núcleo. Los elementos periféricos están constituidos por juicios, estereotipos y creencias. Estos elementos también tienen un orden jerárquico mientras más cercanos se encuentre al núcleo más importante será el papel que desempeñen en el significado de la representación, mientras más distantes estén del núcleo servirán para ilustrar, aclarar o justificar esta significación.

#### **3.3.4 Métodos de recolección**

Podemos contar con dos tipos de métodos de recolección: los métodos interrogativos y los métodos asociativos. Los métodos interrogativos según Abric (2001, pp. 54-55) nos van a permitir recoger una expresión de los individuos que afecta al objeto de representación en estudio. Este tipo de métodos incluye la entrevista, el cuestionario, las tablas introductoras y la aproximación monográfica.

Los métodos asociativos nos permiten recoger resultados más espontáneos, menos controlados, en teoría más auténticos. Entre este tipo de

métodos se encuentra la asociación libre, la carta asociativa, la construcción de pares de palabras y la comparación pareada.

### **3.4 Las Representaciones sociales del cómic en los jóvenes**

Toda vez que la propuesta general de éste trabajo es el desarrollo o creación de comictecas como una herramienta para fomentar la lectura y la formación de lectores jóvenes, elegimos para el estudio de representaciones sociales del cómic a jóvenes de entre quince y dieciocho años. Elegimos este rango de edad principalmente por tres razones: 1) porque se considera una etapa determinante en la que las personas consolidan sus conocimientos y experiencias previas para formar su concepción del mundo, 2) por que se cree que en esta etapa se alejan de la lectura por placer debido a diversos factores entre ellos las responsabilidades y actividades escolares y 3) porque es sabido que los jóvenes son los mayores consumidores de entretenimiento, por lo tanto, el cómic al ser considerado un medio de entretenimiento podría ser una herramienta atractiva para el fomento a la lectura por placer. Pese a esto existe el inconveniente de que en México la cultura del cómic apenas comienza a desarrollarse, por lo tanto es importante conocer la posición de los jóvenes respecto al cómic para identificar que tan abiertos están para recibir e interactuar con estos materiales y en qué grado nosotros podemos cumplir nuestros objetivos a través de estas colecciones.

Para lograr identificar la idea y posición de los jóvenes ante el cómic se seleccionó la teoría de las representaciones sociales propuesta por Serge Moscovici en 1961 y cuyos principios esenciales resalta Míreles (2008, p. 91) son:

- La mente del sujeto no es una tabla rasa.
- No existe predeterminación de las estructuras sobre el sujeto.

- Las representaciones sociales no son copia fiel de la realidad o la repetición mecánica de una definición o concepto, sino la interpretación que los actores hacen con la mediación de su acervo cultural.
- En las representaciones sociales se funde lo psíquico y lo social.

Esta teoría es un método de estudio cualitativo y se seleccionó debido a que nuestro propósito no es cuantificar que tanto y a qué número de jóvenes les agradaban o no los comics, sino conocer su perspectiva acerca de ello a partir de la información que brindan y así entender la posición respecto al cómic como objeto de lectura.

### **3.4.1 Metodología**

La pregunta de investigación de la que partió el estudio fue: ¿Cuál es la representación social del cómic en los jóvenes de entre quince y dieciocho años que estudian el nivel medio superior?

Objetivo: Determinar las representaciones sociales del cómic en los jóvenes que cursan la educación media superior en la UNAM con un rango de edad de entre quince a dieciocho años.

Justificación: Al conocer las representaciones sociales de los jóvenes se podrá identificar:

- La apertura de los jóvenes acerca de cómic.
- El impacto que puede tener para los programas de lectura una colección de cómic para estos usuarios.
- Los juicios de valor como material de lectura.

### 3.4.2 Tipo de estudio

Ito y Vargas (2005, pp. 10-11) señalan que la investigación cualitativa permite explorar cómo la gente estructura y le da significado a sus vidas y a las acciones de los demás. Se eligió este tipo de investigación dado que se pretende estudiar la representación social del cómic en los jóvenes en donde la utilización de los métodos cuantitativos no sería tan pertinente.

La investigación se enmarca dentro del modelo comprensivo-interpretativo que de acuerdo con Ito y Vargas (2005 pp. 19-20) se basa en el intercambio entre los sujetos que al entrar en contacto establecen acuerdos y otorgan sentido acerca del mundo y de sus fenómenos, además de que ésta aproximación se encamina a estudiar los fenómenos en su especificidad (ubicados en tiempo y espacio), tratando de conocer el punto de vista de los actores sociales y el sentido que atribuyen a su acciones.

### 3.4.3 Participantes

Debido a que se trata de un estudio cualitativo la cantidad de la muestra no es relevante, como señalan Ito y Vargas (2005) lo importante es la composición de los grupos ya que una mayor cantidad no supone más información. Por lo tanto, se realizó una selección de cincuenta sujetos estudiantes de cada una de las preparatorias y CCH de la UNAM. Los criterios de selección se realizaron considerando el nivel de información sobre comics de los encuestados de tal manera que la muestra estuvo comprendida por veinticinco sujetos proporcionados por las autoridades de los planteles (*Grupo A*) y veinticinco sujetos que asistieron a “*La mole, convención de comics y manga*” (*Grupo B*), estos individuos debían cumplir con los requisitos de tener entre quince y dieciocho años de edad y ser estudiante en el nivel medio superior de la UNAM.

La recolección de datos se llevó a cabo en varias visitas gracias a las citas programadas por cada una de las autoridades de los planteles de nivel medio superior de la UNAM y en las dos fechas anuales de “La mole, convención de comics y manga” celebrada en mayo y junio del 2011 en la Expo Reforma, México, D.F.

#### **3.4.4 Instrumentos**

Para la recolección de datos se utilizó el método asociativo debido a que permite recuperar una expresión verbal espontánea, menos controlada y más auténtica. Para ello se utilizó como herramienta de acopio la carta asociativa. Esta consta de tres fases: la primera fase consiste en que a partir de un término inductor se pide a los participantes que realicen cuatro asociaciones libres; en la segunda fase los participantes producen una serie de asociaciones que contengan el término inductor más el término asociado en la primera fase, logrando una segunda serie de asociaciones; por último, se vuelve a repetir el ejercicio con la asociación libre del término inductor más los dos términos asociados, recogiendo una cadena asociativa de tres elementos. Este instrumento se seleccionó debido a que los alumnos que participaron contaban con poco tiempo ya que se encontraban dentro de las sedes académicas y la carta asociativa ofrece la ventaja de necesitar poco tiempo y esfuerzo del sujeto, además de identificar los lazos significativos entre los elementos del corpus y de que permite recoger y analizar un conjunto de relaciones significativas de la naturaleza de la representación del sujeto (Abric, 2001 pp. 62-62).

#### **3.4.5 Técnica para el análisis de resultados**

La interpretación de los resultados se realizó mediante el análisis de las asociaciones sobre la primera serie, después sobre el conjunto de la primera y segunda serie y, finalmente, sobre el conjunto completo de las asociaciones

producidas, además se tomaron en cuenta los índices de frecuencia y los de rango.

Posteriormente se trazaron los esquemas gráficos para explicar los elementos relacionados alrededor del objeto de estudio. Dichos esquemas sirven para visualizar los componentes organizados y jerarquizados alrededor del núcleo central de la representación social. Por último se cotejaron los resultados de la representación social de cómic en los dos grupos seleccionados de la muestra.

### **3.4.6 Análisis de los resultados**

A continuación se presenta gráficamente los resultados de acuerdo con la frecuencia de las respuestas de ambos grupos con respecto al cómic, lo cual nos da a conocer su representación social. Es importante recordar que para fines de este trabajo se denominó al grupo seleccionado al azar dentro de los planteles CCHs y preparatorias de la UNAM como “*Grupo A*”, y al grupo seleccionado dentro los eventos de la convención de cómic *La Mole* como “*Grupo B*”. Se utilizó como concepto inductor la palabra “cómic” para determinar el núcleo central.

En la figura 28 se observan los resultados del “Grupo A”, donde los términos que configuran el núcleo central están constituidos en orden de mayor frecuencia por los términos: superhéroes, caricatura, historia y dibujos. Recordemos que el núcleo central determina la significación y la organización de la representación. Por su parte, en el nivel periférico encontramos los términos que constituyen los juicios, estereotipos y creencias.



Figura 28. Representación Social del cómic en el Grupo A: Niveles centrales y periféricos

Para aclarar el diagrama, en la figura 29 se muestra una gráfica con los niveles periféricos que corresponden a cada término del núcleo central.

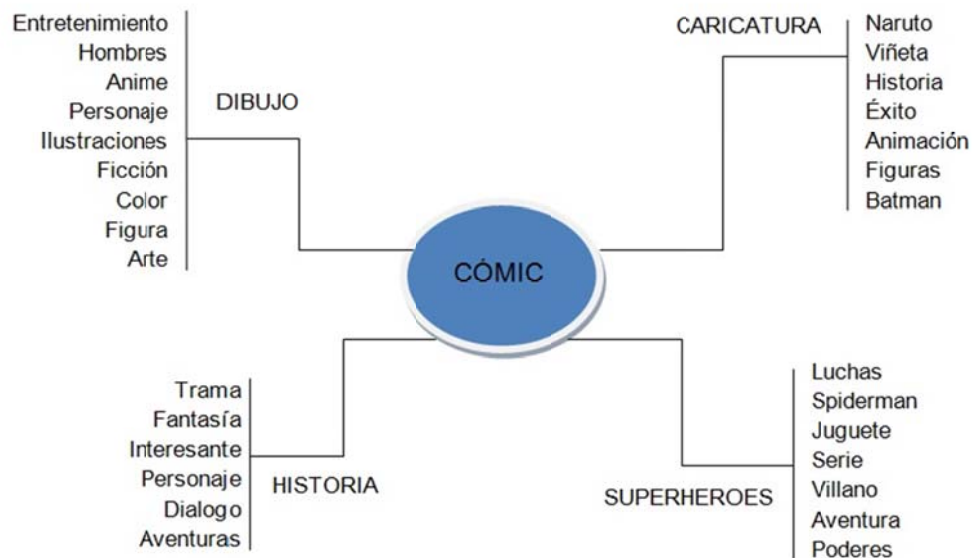


Figura 29. Representación social del cómic en el Grupo A: Esquema en árbol

El primer término y el cual se vio fuertemente enraizado en la representación fue superhéroes. Para los jóvenes del Grupo A, la idea de comics les remite directamente a los superhéroes y a las características relacionadas con este tipo de tramas, es decir al personaje con poderes que incursiona por una serie de aventuras a través de la lucha con un antagonista,

en este caso el villano. El segundo término en orden de frecuencia es caricatura, esta relación se puede explicar debido a que muchos cómics, en especial de superhéroes de la editorial DC y Marvel Comics, fueron llevados como series animadas a la pantalla chica. Si analizamos los términos asociativos a historia podemos percatarnos que ven al cómic como una historia que contiene una trama la cual está relacionada principalmente con la fantasía y las aventuras, sin embargo un aspecto para resaltar es como los jóvenes explican que se realiza esta narración al exponer los términos asociativos diálogos y personajes. Los principales apoyos del cómic para contar una historia es a través del dialogo entre los personajes. Por último, bajo el término dibujo podemos identificar algunos valores de apreciación del cómic visto como un medio que proporciona entretenimiento y como una forma de arte.

En resumen, la representación social del cómic para el grupo A puede ser una historia en la cual la narración se desarrolla a través del dialogo entre personajes y cuya trama es principalmente de fantasía y aventuras alrededor de un superhéroe. Es considerado como un medio de entretenimiento y hasta cierto punto como una forma de arte.

En la representación social de cómic en el grupo B, los términos que configuran el núcleo central en orden de frecuencia son: superhéroes, diversión, lectura y dibujo. La relación comics-superhéroes se encuentra enraizado en el núcleo central de la representación social del cómic y en el nivel periférico se muestran directamente aquellos personajes que relacionan según su experiencia con el cómic y las características genéricas que representan a los comics de este género como son los poderes y los villanos. El cómic como medio de diversión representa un pasatiempo o entretenimiento para descubrir, distraerse, asimismo, aparece como un medio de comunicación. A esto último tenemos que recordar que el Grupo B fueron encuestados en una convención de comics, un punto de reunión donde los seguidores del cómic pueden interactuar entre si a partir de esa afinidad y por ello puede ser una forma de comunicación.

En la representación social del cómic en este grupo, los jóvenes reconocen que el cómic es una forma de lectura y es por ello que el término se



encuentra dentro del núcleo central. La lectura del cómic puede ser interpretada según las palabras asociativas a este término como una manera de entretenimiento, de diversión y también una forma de conocimiento. En el núcleo central de la representación social del cómic en los jóvenes del Grupo B, podemos observar un elemento fundamental que constituye al cómic como es el dibujo. A diferencia del Grupo A, el Grupo B justifica a través del nivel periférico que se trata de historias narradas con dibujos, pero le da mayor importancia y lo lleva a un nivel superior al considerar que estas historias están basadas en un argumento, son una forma de expresión, de entretenimiento e incluso una forma de arte. En la figura 30 y 31 se presentan los resultados del núcleo central y periférico de la representación social del Grupo B.



**Figura 30. Representaciones Sociales del cómic, núcleo central y periférico**

En la siguiente figura se muestra los niveles periféricos que corresponden a cada término que constituye el núcleo central.

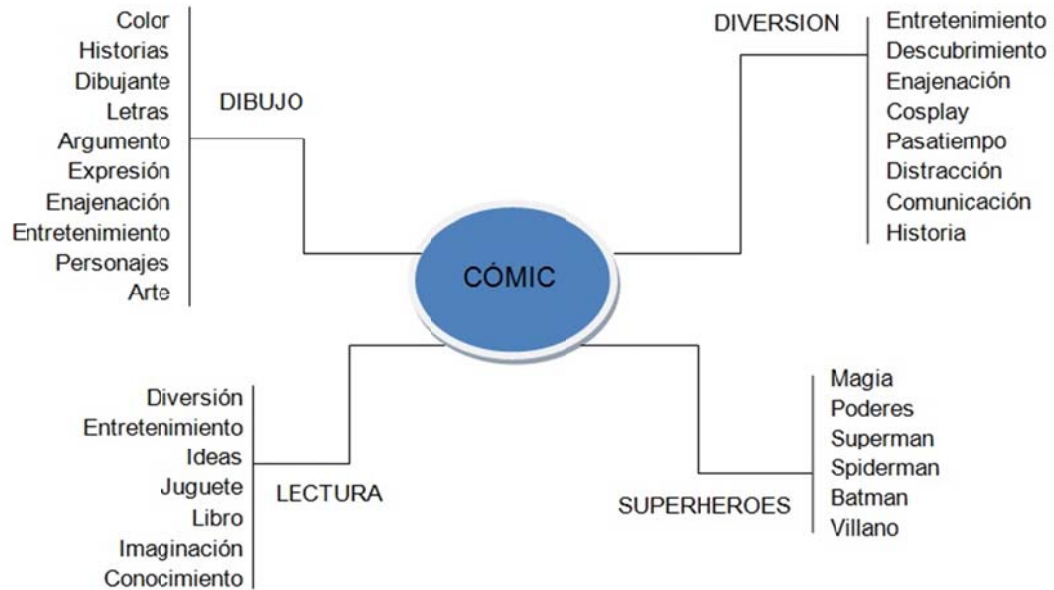


Figura 31. Representación social del cómic en el *Grupo B*: Esquema en árbol

La representación social del cómic para el grupo B puede ser concebida como un material de lectura por diversión la cual esta basada en la narración de historias principalmente de superhéroes a través de dibujos y la cual es vista como una forma de entretenimiento y comunicación.

## Conclusiones

Las representaciones sociales de cómic de los dos grupos tienen elementos en común como la idea de las características básicas que conforman un cómic, es decir: una historia narrada con dibujos que sigue una trama o argumento y cuya función principal es servir de entretenimiento. Otra coincidencia importante es la fuerte representación del cómic vinculado con los superhéroes. Dicha situación no es de extrañarse debido a que éste género ha sido uno de los más populares dentro del cómic, el más comercial y hasta cierto punto, el de más fácil acceso, pues se pueden encontrar en cualquier puesto de revistas. La televisión, el cine y también otros medios han sido otro factor que ha impulsado este género a través de series animadas entre las que figuran nombres como *Superman, Batman, Spiderman, Los Cuatro Fantásticos, La Mujer Maravilla, Los Hombres X, Hulk, etc.*, y por ejemplo en el cine durante el 2011 pudimos ver en pantalla a personajes como *Thor, El Capitán América, Linterna Verde, Los Hombres X, El Avispón Verde, Ángel Caído*, entre otros. Es un hecho que los medios de información masiva han influido mucho en la concepción del cómic, de manera que cuando se piensa en comics la referencia principal son los superhéroes. Cabe resaltar que dicha representación nos resulta más interesante en el Grupo B, pues podría suponerse que al estar en contacto con una variedad más amplia de géneros de comics no tendrían tan arraigado el vínculo cómic-superhéroes.

Una de las divergencias importantes de ambos grupos fue la representación del cómic como lectura. En la representación del Grupo B el cómic es considerado un medio de lectura por entretenimiento y está totalmente asociado con la lectura por placer, sin embargo exponen que dentro de esas lecturas se puede encontrar conocimiento. Por su parte el Grupo A no se contempló ni en el núcleo central ni en los niveles periféricos que el cómic fuera una forma de lectura.

Una cuestión que me gustaría resaltar en el Grupo A, es que a pesar de los prejuicios negativos existentes en torno a los comics, los jóvenes de este grupo no reflejaron dichos prejuicios en sus representaciones, es decir, su

concepción del cómic no es negativa, permanecen neutrales ante una valoración del cómic y más bien lo consideran un medio de entretenimiento.

De acuerdo con las representaciones obtenidas, el desarrollo de una colección de comics o comicteca tendría una buena recepción entre los jóvenes, esto es porque tendría un público garantizado de usuarios que están relacionados con el mundo de los comics y que disfrutan de su lectura y por otra parte porque los jóvenes que no están familiarizados con el cómic muestran una posición neutral ante él, lo que nos da la ventaja de ofrecerles un servicio novedoso que atraiga a usuarios potenciales a la biblioteca y que sea útil a sus intereses personales y de esparcimiento.

Cuando la representación está conformada por juicios o estereotipos negativos en torno al objeto, en este caso el cómic, es difícil que ciertos sectores modifiquen drásticamente su representación, para ello es necesaria la modificación en el núcleo central a través de experiencias e información positiva.

El resultado de las representaciones sociales nos demostró que los jóvenes perciben al cómic como un medio de entretenimiento, por lo tanto puede ser un recurso útil para que las bibliotecas diseñen actividades dirigidas para acercar a los jóvenes a la lectura por placer y entretenimiento.

El desarrollo de una colección de comics o comictecas para los jóvenes de acuerdo al estudio de las representaciones sociales en torno al cómic es una buena opción, sin embargo, el éxito o el fracaso dependerán en gran medida de una adecuada selección de la colección, la cual pueda ofrecer una variedad de temáticas y géneros de interés para los jóvenes, así como un programa de animación a la lectura que incluya el desarrollo de técnicas para su lectura, además de que debe hacerse una buena promoción y difusión de la colección.

## Referencias Bibliográficas

- Abric, Jean Claude. (2001). *Prácticas sociales y representaciones*. México: Ediciones Coyoacán.
- Domínguez García Laura. (2008). La adolescencia y la juventud como etapas del desarrollo de la personalidad. *Boletín Electrónico de Investigación de la Asociación Oaxaqueña de Psicología*, 4(1), pp. 69-76
- Gutiérrez Silvia, Piña Juan Manuel. (2008). Representaciones sociales: teoría y métodos. En Arbesú, et. al. (Coord.). *Educación superior: Representaciones sociales*. (pp. 13-48). México: Gernika
- Ito, E. y Vargas, B. (2005). *Investigación cualitativa para psicólogos. De la idea al reporte*. México: Facultad de Estudios Superiores Zaragoza, UNAM.
- Jodelet, Denise. (1986). La representación social: fenómenos, conceptos y teoría. En Moscovici, Serge. *Psicología social II*. Barcelona: Paidós.
- Kon, I. (1990). *Psicología de la Edad Juvenil*. Cuba: Editorial Pueblo y Educación
- Lacolla, Liliana. (2005). Representaciones sociales: una manera de entender las ideas de nuestros alumnos. *Revista Electrónica de la Red de Investigación Educativa*. 1(3), 1-17
- Mireles Vargas, Olivia. (2008). Representaciones sociales en la educación superior metodología de tres casos. En Velázquez Albo, María de Lourdes, Mireles Vargas, Olivia (Coord.). *Metodología de la investigación: La visión de los pares* (pp. 87-110).
- Moscovici, Serge. (1986). *Pensamiento social II*. Barcelona: Paidós.
- Petracci Mónica, Kornblit, Ana Lia. (2007). Representaciones sociales: una teoría metodológicamente pluralista. pp. 91-96 En *Metodologías cualitativas: modelos y procedimientos de análisis*. Buenos aires: Biblos.

## Capítulo 4.

### Comics y bibliotecas

#### 4.1 Por qué el cómic debe estar en la biblioteca

Podemos justificar la incorporación del cómic en diversos tipos de bibliotecas a partir de varias razones, sin embargo en este apartado consideraremos al menos tres perspectivas contundentes:

**1) Por la función cultural de la biblioteca:** La biblioteca no puede concebirse más como el lugar donde se asiste para realizar tareas escolares y donde se reúnen materiales de temáticas exclusivamente educativas, apegadas a los programas académicos. Las bibliotecas escolares o públicas deben concebirse como centros públicos en donde se manifiesta la infodiversidad y multiculturalidad, es decir, como un espacio en donde se representan la democracia y la difusión de diferentes expresiones informativas, asimismo las bibliotecas apoyan la formación académica, la educación permanente y la autoformación pero también ofrecen alternativas de cultura y de ocio. Por ende, el nuevo modelo bibliotecario tendría que concebir a las bibliotecas como espacios culturales de proximidad, que asume funciones socioculturales, educativas y de fomento a la lectura, superando la representación de las bibliotecas como centros de lectura y acceso bibliográfico (Medina, 2005 p. 2).

**2) El cómic es legitimado en el universo literario:** Pensar que el cómic no pertenece a la biblioteca es una forma de censura que asume que cierto tipo de literatura tampoco tendría razón de estar allí. A pesar de que entre sectores conservadores aún es muy polémica la cuestión si el cómic es literatura o no, en este trabajo hemos demostrado que puede considerarse un género literario. El cómic como la novela comparten el mismo fin, es decir el de narrar o contar una historia, únicamente que se basan en diferentes medios para conseguirlo. De esta manera mientras la literatura hace uso del texto, el

cómic se apoya principalmente en la secuencia de imágenes y lo refuerza con el texto, aunque también puede no incluirlo. Podemos decir que el cómic es una forma diferente de contar una historia, es decir, la literatura desde su etimología *littera* es letras y así lo ha venido expresando en todos sus géneros, por lo tanto, para poder viajar a través de lugares, tiempos, espacios e incluso sentir emociones, tenemos que utilizar los ojos de nuestro lenguaje y nuestra imaginación. La diferencia del cómic es que le da ojos a la *littera*, es decir, que en una narración literaria se puede utilizar un lenguaje tan sofisticado como cualquier otro género, pero ofrece la ventaja de mostrar lo que se está narrando, lo cual permite al lector otra manera de visualizar el movimiento, el tiempo, los lugares, los sentimientos e incluso los silencios. Uno de los beneficios de esta modalidad es que nos permite conocer una perspectiva visual de un texto que ya está escrito pero también es una muy buena manera de conocer lo que el autor se estaba imaginando al escribir la obra.

### **3) Por los usos y beneficios a la lectura que proporciona el cómic:**

La flexibilidad que tiene el lenguaje del cómic para expresar y comunicar ideas ha permitido abrir un abanico de posibilidades al emplearlo con diferentes propósitos, algunas veces de manera predeterminada como pueden ser los comics elaborados expresamente bajo fines educativos,<sup>11</sup> o bien, comics que manejan diferentes temáticas y de los cuales se puede adaptar para perseguir fines reflexivos<sup>12</sup>, críticos, estimular la apreciación artística<sup>13</sup>, acercar nuevos lectores o únicamente como un tipo de literatura. Los usos del cómic variarán dependiendo de los objetivos de la biblioteca, de esta manera se pueden perseguir fines educativos, de aprendizaje, artísticos, creativos, de difusión, etc., es más, todos los propósitos puede articularse sin que sean excluyentes.

---

<sup>11</sup> Bajo fines educativos, por ejemplo se encuentra el cómic histórico que ha sido muy utilizado para dar a conocer acontecimientos importantes dentro de los países. En México por ejemplo, como parte de la conmemoración del bicentenario de la Independencia (2010), el Colegio de México (COLMEX) y editorial Turner, presentaron la versión gráfica del libro *Nueva historia mínima de México*, basada en el texto de los historiadores Javier Garcíadiego y Josefina Zoraida Vázquez. (Palpas, 2010).

<sup>12</sup> Si queremos incitar la reflexión y crítica podemos apoyarnos en comics que traten temas polémicos como el sexo, el racismo, el machismo, problemas bioéticos, conflictos bélicos, etc., dependiendo el tema en que queramos causar reflexión.

<sup>13</sup> Según Weitzel, Pablo Picasso estaba muy influenciado por el cómic, además de haber sido un ferviente seguidor de *Krazy kat* de George Herriman. Weitzel, Eric. (2000). *Of pop culture pleasures and radical aesthetics: The influence of popular comic strips on Picasso's political art.* pp. 206-232. En *"International Journal of Comic Art"*, v. 2, no. 2

Entre los objetivos más codiciados por los bibliotecarios actualmente, es la de fortalecer una relación lúdica privilegiado la biblioteca exclusivamente para el estudio y por consecuencia los jóvenes la utilizan realmente más por obligación que por gusto, de manera que es importante modificar la relación temporal anclada a la actividad exclusivamente escolar.

De igual manera, el cómic puede integrarse a los programas de fomento a la lectura y a la formación de lectores. Por ejemplo, Oyarzún (2010, p. 105) propone que la promoción del cómic entre los jóvenes funciona muy bien debido a que es un material que trata temas de su interés en un código que entienden y con el cual se identifican, por otra parte, al ser un material que no es tan aceptado por los maestros y padres así como una literatura que no existe en la escuela y que está ligada generalmente al entretenimiento, da por entendido que la escuela es sinónimo de obligación mientras que el cómic de libertad, así se convierte en una forma de lectura subterránea formando las lecturas que se denominan como currículum oculto, el cual se aprovecha poco en el proceso de enseñanza formal.

En el caso del público adulto la atracción que puede conseguir el cómic es diferente, por ejemplo, muchas personas en edad adulta dejan de leer por distintas razones, en estos casos el cómic puede resultar una manera atractiva de regresar a la lectura (Oyarzún, 2010, p. 106), o bien, también pueden acercarse por el sentimentalismo de recordar los comics en alguna etapa de su vida. No olvidemos que para las generaciones que vivieron en la década de los años sesenta, en pleno auge del cómic en México, era un material muy consumido por casi todos los miembros de la familia. Otro factor a favor para la lectura de este tipo de materiales entre los adultos, es la introducción de la novela gráfica donde el cómic adquiere un mejor estatus de lectura culta, atendiendo también temáticas específicas a sus necesidades.

El cómic puede abordar una variedad muy rica de temáticas<sup>14</sup>, lo cual permite atraer el interés de diferentes públicos de distintas maneras: algunas

---

<sup>14</sup> Por mencionar algunos comics centrados en temáticas variadas e importantes, tenemos a *María y yo* de Miguel Gallardo que narra las experiencias del autor con su hija autista; *Arrugas* de Pacco Roca que expone la problemática del Alzheimer y una postura ante la vejez; o *Cáncer Vixen* de Marisa Acocella,



veces por curiosidad de mirar los dibujos, porque se cree que al tener poco texto favorece una lectura rápida y entretenida, etc. Sin embargo, recordemos que desde la perspectiva bibliotecológica nuestra intención no debe ser reduccionista y que los lectores además de la lectura de comics, deben poder relacionarlo y acceder a las otras colecciones y actividades de la biblioteca, no sólo concebirla como un lugar para la lectura escolar u obligatoria sino también como un sitio de entretenimiento.

#### 4.1.2 La formación de comictecas en las bibliotecas

El cómic es recomendable para bibliotecas infantiles, escolares, públicas y universitarias, desde luego las políticas de desarrollo de la colección de comics depende de los objetivos del tipo de biblioteca. Una biblioteca infantil o escolar por ejemplo, persigue objetivos como crear gusto por la lectura, brindar apoyo a los estudios y satisfacer necesidades de información y recreación. Bajo este panorama el cómic es un recurso muy adecuado para los niños porque se comunica con ellos mediante imágenes pertinentes, además de que representa una vinculación con las palabras de manera oral y escrita. Es por tal motivo que el cómic puede favorecer a que el niño experimente el placer de la lectura y a la vez puede aprender de ella.

La adecuada selección de comics en una biblioteca escolar o infantil es tan importante como la de los otros materiales y deberá abarcar desde el entretenimiento hasta comics más elaborados que permitan satisfacer sus necesidades de información, ya sean escolares (por ejemplo comics históricos o con contenido científico<sup>15</sup>) o necesidades de información propias de su edad. Asimismo, permite introducir a los usuarios a la lectura de imágenes, dado que

---

que trata sobre el enfrentamiento de la autora contra el cáncer de mama. Como vemos abordan problemáticas sociales que pueden ayudar a personas en situaciones similares o interesadas en el tema.

<sup>15</sup> Algunos ejemplos de comics de carácter científico y que pueden apoyar algunas materias son:

*Economía en ½ hora*, de José Sande y Carlos Calvo, donde explican conceptos tales como inflación, PBI, la crisis económica, etc.; *Logicomix: una búsqueda épica de la verdad* por Apostolos Doxiadis, et. al., donde presenta los fundamentos de las matemáticas

<sup>15</sup> Villoro, Juan. (2011) *La calavera de cristal* de BEF México, Sexto Piso

los medios electrónicos exigen cada vez más diversificar las habilidades de lectura de acuerdo con los diferentes lenguajes. Para ello es importante que maestros y bibliotecarios reconozcan el valor de este recurso y lo incorporen en sus acciones de estimulación y en la promoción de la lectura, ya no sólo para medir la comprensión o como un medio educativo, sino también como un espacio de experiencias lúdicas (Oyarzún, 2010, p. 103). En México, destacados escritores están incursionando en el cómic, en especial en el dirigido al público infantil y juvenil pero sin excluir a los adultos, recientemente Juan Villoro publicó *La calavera de cristal*<sup>15</sup>, un cómic de estilo épico que refiere a las aventuras que tienen lugar en la región maya de nuestro país.

Las bibliotecas universitarias por su parte, tienen el objetivo de cubrir las necesidades de información de sus estudiantes y apoyar sus programas educativos y de investigación. En este aspecto, los comics pueden apoyar las materias; entre los adecuados a este nivel se encuentra: *Atlas black Managing to succeed*, utilizado formalmente por la Texas Tech University y el cual es una novela gráfica sobre administración de empresas, o bien, comics de un nivel más complejo. Es importante destacar que además del objetivo principal de la biblioteca universitaria de contribuir con la formación de los profesionales, no puede dejar a un lado su función cultural.

Por último, la biblioteca pública tiene los objetivos de facilitar recursos informativos y prestar servicios mediante diversos medios con el fin de cubrir las necesidades de personas y grupos en materia de instrucción, información y desarrollo personal, comprendiendo también actividades intelectuales de entretenimiento y ocio (IFLA, 2001, p. 8). La biblioteca pública es una de las bibliotecas que por la variedad de sus usuarios y sus objetivos tiene más libertad para aprovechar el cómic bajo una variedad muy rica en temáticas y fines, ya sea educativos, recreativos, o acercar a nuevos usuarios, así como en la formación de lectores o para estimular al usuario a llegar a otro tipo de lecturas e incluso puede ser de utilidad en el aprendizaje de idiomas. Es sabido que en algunos jóvenes la lectura de manga ha despertado el deseo de estudiar el idioma japonés. De igual manera los comics aportan conocimientos de otras culturas.

## **4.2 La Comicteca de la Biblioteca Regional de Murcia: un modelo para la incorporación de comictecas en México**

En España una de las bibliotecas pioneras en integrar una comicteca dentro de sus acervos como una colección destacada, es la Biblioteca Regional de Murcia (BRMU), de la cual cabe reconocer su loable labor por dignificar al cómic como un material que debe estar dentro de los máximos recintos del conocimiento, así como de explotar sus usos y beneficios bajo diferentes fines. Su excelente trabajo en la gestión de comics, así como las cuestiones idiomáticas nos permite tener un modelo para la integración o formación de comictecas en México más apropiado que el norteamericano. Es por ello que en el presente apartado se expondrá como está organizada la Comicteca de la Biblioteca Regional de Murcia con el fin de ofrecer una orientación a aquellos bibliotecarios interesados en formar su colección de cómic dentro de sus bibliotecas.

Comenzando por el contexto de la Comicteca, la Biblioteca Regional de Murcia fue creada por el decreto 62/1996 el 2 de agosto, siendo el primer centro bibliotecario de la región de Murcia. Está conformada por un edificio de tres plantas y un sótano bajo una superficie de 10,533 m<sup>2</sup> además, cuenta con cinco Bibliobuses que recorren algunas entidades de la población con pocos recursos culturales o que carecen de servicios bibliotecarios.

La BRMU tiene la misión de garantizar el acceso libre y gratuito de los ciudadanos de la Región de Murcia a los servicios de información, formación, cultura y ocio dentro del contexto de la sociedad de la información (Biblioteca Regional de Murcia, 2009). Como parte de esta misión, la BRMU en el 2001 decidió construir una sección de comics dirigida a adultos buscando que fuera lo más completa y especializada posible. Dicho proyecto resultó fructífero de manera que el 5 de mayo del 2003 se crea la Comicteca como una sección destacada, poniendo al servicio un total de 2,597 ejemplares que incluían comics y publicaciones sobre comics. En el 2006, la colección ascendió a 4,792 volúmenes en la sección de adultos y 1,554 en la sección Infantil y juvenil. Fue tal su aceptación que para abril del 2008 amplió su espacio, ocupando 130 m<sup>2</sup>

en los cuales se distribuyeron 9,000 volúmenes ordenados por colores y origen geográfico en veinticuatro módulos, cuatro cuerpos de baldas y un mueble expositor iluminado interiormente para colocar las novedades. Para este mismo año, la biblioteca contaba con 3,000 volúmenes en la sección Infantil y juvenil, 3,300 repartidos en los cinco Bibliobuses y los ya mencionados 9,000 en la sección de comics para adultos, formando un total de 15,300 volúmenes. Además se abrió el servicio de préstamo a domicilio con derecho a cinco comics por usuario durante quince días prorrogables a un mes, con excepciones de obras de alto valor o de difícil reposición que sólo pueden consultarse en sala (Dossier comicteca, 2009, p. 2).

En el 2011 la Comicteca de la BRMU cuenta con 9,527 volúmenes en la sección de comics para adultos, 3,350 en la sección Infantil y juvenil, 3,497 repartidos en los Bibliobuses y 675 en el Club de lectura, haciendo un total de 17,049 volúmenes. Desde el 2008 a la actualidad se tienen registrados 105,347 préstamos, excluyendo los bibliobuses, clubes de lectura y prestamos en sala.

Los criterios de selección de la Comicteca de la BRMU están basados en la diversidad de temas, estilos, idiomas, tendencias, etc., de manera que pueda atraer al público aficionado pero también al público general, incluyendo desde comics clásicos a los comics que están de moda.

En cuanto a su organización, la Comicteca optó por clasificarlos según su procedencia geográfica con excepción de las publicaciones dedicadas al cómic y al manga, este último debido a que a pesar de que tienen su origen en Japón, otros países están generando comics con el mismo estilo. Las clasificación se encuentra dividida en seis grupos identificados por las siglas de la categoría a la que pertenece y estas, a su vez se identifican con un color, de tal manera que el cómic americano (CA) se encuentra en rojo, el cómic europeo (CE) en azul, el cómic español e hispanoamericano en naranja, el cómic murciano (CM) en rosa y el Manga (MAN) en amarillo.

Dentro de cada categoría de comics estos se agrupan por autor, personaje o colección, con excepción del cómic americano al que se le agrega la división de superhéroes.

En lo que respecta a su ubicación física, la presentación de los comics en la estantería dificulta la lectura del tejuelo, se optó por colocar una etiqueta circular en la parte superior derecha, de manera que su ordenación se vuelve alfabética a partir de la primera letra ya sea del autor, personaje o colección. Esta etiqueta circular también juega con los colores y la clasificación, de modo que la etiqueta para autor es blanca con la letra de la categoría en el color que le corresponde (CA, CE, CEH, CM, MAN) las etiquetas para personajes o colecciones tienen el color de la categoría a la que pertenece con la letra en color negro.

La etiqueta circular no aplica en tres casos:

- 1) Obras monográficas que tratan sobre comics.
- 2) Los comics de autores regionales, y que generalmente no son numerosas.
- 3) Comics de superhéroes americanos, estos se agrupan por personajes a los que se denominan familias de superhéroes. A estos comics se le adhiere una etiqueta según el procedimiento anteriormente detallado pero de forma cuadrada.

El tejuelo, por su parte, está dividido en tres líneas: la primera corresponde a las siglas TBO, que indica el tipo de material<sup>16</sup>; la segunda línea indica la categoría y la tercera línea corresponde a las tres primeras letras ya sea del autor, personaje o colección (Funes, Hermosilla, 2006, pp. 9-11). Esta organización aunque aparentemente suena un poco complicada para el bibliotecario, en su aplicación resulta ser muy sencilla, en especial cuando es utilizada por los usuarios.

Una vez organizada la colección de comics es muy importante no perder de vista que esto no garantiza el éxito del uso de la colección, sino que necesita ser promovida y difundida para llegar al público y poder integrarse con él. Bajo esta perspectiva, la Comicteca de la BRMU ha integrado una serie de actividades y programas para promover y difundir sus colecciones tales como:

---

<sup>16</sup> Recordemos que en España es una de las formas para designar al cómic o historieta

exposiciones, clubes de lectura, animaciones de lectura basadas en comics, selecciones de títulos de interés que pueden atraer a los usuarios potenciales, publicaciones como la revista anual *Brújula para tebeos* (con dos ediciones una en el 2007 y otra en el 2010), tiene su propia sección en la revista trimestral de la BRMU entre las que cabe mencionar que en el 2007 se editó un número especial sobre comics.

Además de las actividades mencionadas, la BRMU desde el 2005 se dio a la tarea de realizar eventos que pudieran ayudar a modificar las representaciones negativas en torno al cómic bajo el título *Ciclo hojeando comics*, donde convocaron a los aficionados y público en general, a conocer y platicar con algunos autores de talla reconocida, otro evento importante es la *Cómic Corner* (nacida desde el 2007), un evento que incluye conferencias, encuentros con autores nacionales e internacionales, editores, etc. (Funes, 2010, pp. 46-47).

La Comicteca de la BRMU es buen ejemplo para otras bibliotecas que deseen integrar o formar una colección de comics en sus acervos, brinda el apoyo y la asesoría para hacerlo. En los apartados siguientes se expone las recomendaciones de la Comicteca de la BRMU para la integración o formación de una colección de comics, con el fin de que pueda ser una pequeña guía para los bibliotecarios mexicanos que deseen poner en marcha una colección de comics.



spaña



### 4.3 Introducción del cómic en las bibliotecas

Dependiendo de las posibilidades, recursos y objetivos de la biblioteca, la introducción del cómic puede ser de dos tipos: por integración o por segregación.

1) **Por integración:** Como su nombre lo indica se trata de integrar al cómic dentro del acervo normal en la sección de literatura. A continuación se presenta las ventajas y desventajas que deberá considerar el bibliotecario si opta por esta opción:

| Ventajas   | Desventajas  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Se puede integrar fácilmente en las estanterías con los demás libros</li><li>✓ Puede ayudar a que se compare positivamente por estar compartiendo el mismo espacio con la literatura.</li><li>✓ Puede utilizarse la misma ordenación que el resto de los libros.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Dispersión de la colección</li><li>✓ Se puede perder entre los demás libros</li><li>✓ Los diferentes formatos y encuadernaciones puede complicar su ordenación en la estantería.</li></ul> |

2) **Por segregación:** Esta opción involucra crear un espacio propio para la colección, es decir, crear realmente una comicteca como un servicio destacado. De igual manera que en el método de integración, a continuación se presenta las ventajas y desventajas si se opta por el método de segregación. (Funes, 2010 pp. 79-80).



| Ventajas   | Desventajas   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Permite organizar la colección a partir de las características del cómic</li> <li>✓ Por los colores e imágenes de las portadas de los comics, aún en el mobiliario, puede despertar curiosidad y hacer que el público se acerque.</li> <li>✓ Puede recurrirse a diversos medios como decoración, mobiliario, señalizaciones, etc., que permitan hacer más atractiva la colección.</li> <li>✓ El servicio se verá más reforzado al tener un espacio propio.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Requiere inversión en mobiliario y decoración</li> <li>✓ Replantea la ordenación física</li> <li>✓ Requiere regular la sección por edades</li> <li>✓ Una ubicación inadecuada de la colección puede llevarla al desuso o marginación.</li> </ul> |

Ya sea que se opte por una opción o la otra, dependerá en gran parte del bibliotecario saberla aprovechar y volverla un organismo vivo, además de relacionarla con las demás colecciones y desde luego con los propios usuarios.

#### 4.3.1 Colecciones

Una de las mayores preocupaciones de los bibliotecólogos mexicanos es la formación de la colección de comics, puesto que para la gran mayoría resulta un material nuevo y desconocido hasta ahora. Afortunadamente en la actualidad tenemos varias herramientas que pueden apoyarnos para facilitar esta labor, entre ellas destacamos las siguientes: las bibliografías de comics, los blogs del tema, las recomendaciones de expertos, los propios usuarios, las convenciones de comics, el conocimiento de la oferta de las editoriales, etc. Además, contamos con países como España que han abierto camino elaborando una serie de guías de comics dirigidas especialmente a bibliotecas,

las cuales están disponibles en línea y que facilitan la selección de comics en español.

Al realizar la selección, Calvet propone que se tome en consideración tres aspectos (Calvet, 2004, p. 5):

- **Calidad:** Es importante que en el análisis crítico del bibliotecario en la selección de documentos, se deje a un lado los prejuicios pero también estar consiente que no todos los comics son de calidad.
- **Comercialidad:** No se debe temer seleccionar comics de moda o populares, al contrario los cómics de moda son muy solicitados y nos aseguran un público.
- **Adecuación a nuestros usuarios:** La colección debe construirse a partir del tipo de biblioteca y al público al que esta destinada, por lo tanto es normal que las colecciones varíen de una biblioteca a otra.

La formación de la colección de comics depende en gran medida de cuan involucrado este el bibliotecólogo en su trabajo, no necesariamente debe de ser un experto en comics, basta con tener las nociones básicas y estar atento a las críticas, sugerencias y novedades en torno al cómic.

#### **4.3.2 Organización de la colección de cómics**

El proceso de catalogación y clasificación de los comics puede ser de dos formas dependiendo el caso, ya sea de forma monográfica o bien como publicación periódica. Para ello la BRMU incluye las siguientes peculiaridades aclaratorias a la hora de catalogar comics:

- Los comics cuya mención de responsabilidad es compartida por el guionista y dibujante, el encabezamiento principal siempre será para el guionista, independientemente de quien figure en primer lugar, según menciona la norma 14.2.2Ac de las Reglas de Catalogación<sup>17</sup>.

---

<sup>17</sup> Recordemos que al ser un modelo Español, se encuentra bajo las Reglas de Catalogación Españolas.

- En el caso de la etiqueta 245 del formato IberMarc o Marc correspondiente al título, se colocará la palabra cómic entre corchetes dentro del subcampo b de acuerdo al apartado 1.1.6.N de las Reglas de Catalogación<sup>18</sup>.
- En la clasificación por materias se ha optado por incluir dos encabezamientos de materia, uno en la etiqueta 653 correspondiente a Término de indización no controlado y otra en la etiqueta 655 de Término de indización género/forma, de manera que estos campos podrían ser complementados con el siguiente cuadro:

| Etiqueta 653 Término de indización no controlado   | Etiqueta 655 Término de indización género/forma  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cómic americano</li> <li>• Cómic europeo</li> <li>• Manga</li> <li>• Cómic español e hispanoamericano</li> <li>• Cómic Murciano</li> <li>• Publicaciones sobre cómic</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cómic alternativo y underground</li> <li>• Cómic de aventuras y fantasía</li> <li>• Cómic biográfico</li> <li>• Cómic de ciencia ficción</li> <li>• Cómic costumbrista</li> <li>• Cómic de denuncia y crítica social</li> <li>• Cómic erótico</li> <li>• Cómic de humor gráfico</li> <li>• Cómic de ilustración</li> <li>• Cómic policiaco y detectivesco</li> <li>• Cómic de superhéroes</li> <li>• Cómic de terror</li> </ul> |

- En la etiqueta 653 se clasifica a los comics por procedencia o nacionalidad del responsable que ocupe el encabezamiento principal y en el caso de registro con punto de acceso por título se tomará como fuente de información la nacionalidad de la edición original y la

<sup>18</sup> Esta decisión fue tomada debido a que el cómic por ser tratado como monografía no se encuentra en la lista de la designación general de material, sin embargo, esta información entre corchetes permite al usuario identificar el tipo de documento.

información procedente de fuentes especializadas (Funes y Hermosilla, 2006, pp. 6-7).

### **4.3.3 Mobiliario**

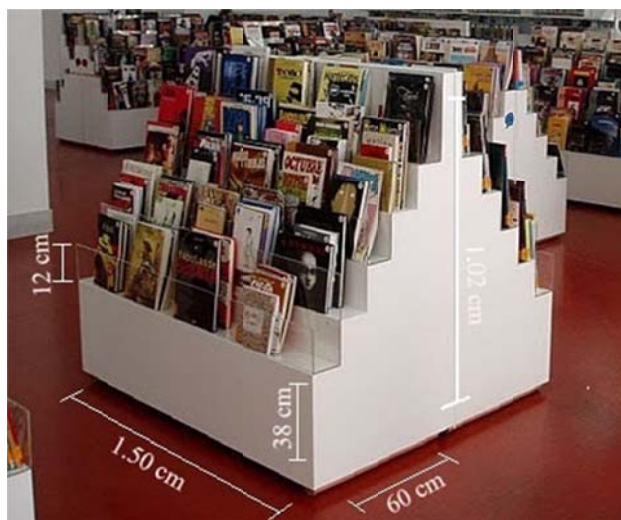
El mobiliario es otro factor que depende de los recursos de la biblioteca. En cualquier caso ya sea por integración o segregación tenemos que tomar en cuenta que los comics están diseñados con diferentes formatos y tamaños,<sup>19</sup> por lo cual, requiere una atención especial para aprovechar al máximo la colección.

Si se decide optar por el método de integración, es aconsejable la estantería con repisas móviles de manera que puedan acomodarse los comics según sus tamaños. Otra opción son las estanterías que combinan las de forma convencional con la parte superior para exposiciones. Este tipo de mobiliario nos permite utilizar la parte superior para exponer las novedades, recomendaciones, para destacar un tema, un dibujante, etc., a su vez ayuda a potenciar un poco más la sección y al mismo tiempo economiza espacio. Si se opta por integrar una colección de comics por segregación se recomienda que el mobiliario esté diseñado de tal manera que permita explotar la potencialidad atractiva de las portadas (Funes, 2010, p. 84). Una buena opción para ello son las estanterías escalonadas de madera y metacrilato. Este tipo de mobiliario es altamente recomendado por la Comicteca de la BRMU, debido a que permite acomodar la diversidad de formatos, explotar el atractivo de las portadas, llamar la atención de los usuarios y además la BRMU sugieren mandarlos a hacer en talleres locales para economizar un poco el costo.

---

<sup>19</sup> Algunas medidas de comics son: el manga 17x12 cm; cómic europeo 32 x 24cm; cómic americano 26 x 17 cm (Funes, 2010, p.84)

Las estanterías que utiliza la Comicteca de la BRMU se encuentran divididas en cinco desniveles con frontales de metacrilato y cuyas medidas se exponen en la siguiente figura.



**Figura 33. Medidas de la estantería de la Comicteca de la BRMU**

Esta estantería puede albergar entre 150 a 200 ejemplares, lo que equivale a 7,5 metros lineales de estantería convencional (Funes, 2010, pp. 85-86).

#### **4.4 Conocimiento y competencias del profesional bibliotecario para el desarrollo de comictecas**

Las competencias en el desarrollo y promoción de una comicteca dependerán principalmente del compromiso y disposición que tenga el bibliotecólogo con la colección. No necesariamente se trata de formar un especialista en comics pero si se desea ofrecer un buen servicio y en especial hacer de la comicteca un organismo dinámico, es importante que el bibliotecólogo conozca o tenga noción del mundo de los comics. Al involucrarse en él podrá tener los conocimientos necesarios para realizar una

buena selección de fondos, poder realizar sugerencias de lectura, atraer a nuevos usuarios, proponer talleres, exposiciones, actividades, entre otras acciones.

Algunos países cuentan con instituciones que realizan periódicamente cursos de formación sobre comics y bibliotecas, entre ellas están: el *Centre National de la BD de l'image d' Angouleme* en Francia; el *Col·legi Oficial de Bibliotecaris-Documenatistes de Catalunya*; la *Asociación Andaluza de Bibliotecarios* en España, el *Cerlalc* en Bogotá, etc. (Paños, 2008). El objetivo general de estos cursos es dotar al bibliotecólogo de información básica, de manera que pueda desempeñarse en las diferentes actividades que requiere una comicteca. En el caso de México el IBBY está comenzando a organizar talleres para docentes y bibliotecarios de animación a la lectura a través del cómic, y esta tesis propone una serie de temas y sugerencias que le permita al bibliotecólogo adquirir tales conocimientos.

Siguiendo las asesorías del Lic. Vicente Funes, director de la Comicteca de la BRMU y docente del Curso sobre Comics y Bibliotecas de la misma, este nos sugiere que: para iniciarse en la materia es mejor guardar un equilibrio entre una formación básica y conocimientos puramente prácticos para el trabajo bibliotecario. Siempre debemos partir de que se tiene una idea con respecto a lo que es el cómic (muchas veces la idea generalizada de que sólo es para niños y de que sus contenidos siempre son violentos, de ínfima calidad o cuyo interés está todavía arraigada ente diferentes sectores de la sociedad) por ello, es necesario insistir en que un bibliotecario debe abordar el cómic de manera desprejuiciada, olvidando en cierta manera las rémoras que lo excluían como lectura útil y provechosa (Comunicación personal, 5 de agosto del 2011).

En el desarrollo de cursos sobre comics y bibliotecas, Funes aborda los siguientes temas, correspondientes a los conocimientos básicos que necesita tener el bibliotecario en el desempeño de una colección de comics:

1. Historia del cómic.
2. Nociones básicas sobre el lenguaje del cómic.

3. El cómic aliado para el fomento de la lectura: alfabetización informacional basada en comics.
4. Recursos y criterios de selección.
5. Proceso técnico de los comics en las bibliotecas.
6. Dinamización de la biblioteca a través del cómic.

A las temáticas anteriores me parece importante agregar a nuestro contexto:

- Historia del cómic en México, puesto que nos ubica en nuestro contexto, nos permite entender su desarrollo y conocer y apreciar la producción nacional.
- Comics que han recibido algún tipo de reconocimiento especial.

De igual manera es importante que el bibliotecario que se encargará de desarrollar esta colección esté al tanto de las novedades en este género, asistiendo de vez en cuando a las librerías especializadas en comics, a las convenciones o bien, a través de los blogs por internet.

#### **4.5 La representación social de la lectura en los jóvenes: el cómic como estrategia para el fomento a la lectura**

Antes de continuar con el fomento a la lectura a través del cómic me pareció significativo identificar que era la lectura para los jóvenes porque esto nos daría un panorama de cómo los jóvenes conciben la lectura, lo que significa para ellos e identificar las oportunidades que tiene el cómic como lectura en base a esa representación.

Para lograrlo nuevamente hice uso de la carta asociativa donde se colocó como concepto estímulo *lectura* y se aplicó a la muestra de jóvenes anteriormente seleccionada. A continuación se presentan los resultados por cada grupo y posteriormente los resultados generales de la muestra total.

En el grupo A, los resultados del análisis de la carta asociativa expresaron que el núcleo central está constituido en orden de mayor frecuencia por: libro, texto, flojera y cultura. De esta manera reafirmamos la teoría de Bahloul (2002, p. 28) respecto a la sobrevaloración de la categoría libro ante otros documentos como revistas, periódicos, páginas web, etc. Para el grupo A, la lectura está fuertemente relacionada con la lectura de libros. El siguiente término en orden de frecuencia es texto, entendido como letras, palabras, frases, oraciones, vocabulario, información o discurso según los resultados de la asociación de palabras en la carta asociativa. Esto nos muestra que los comics, las fotografías y videos hoy considerados textos, están desvalorizados por el predominio que conceden a la imagen. El siguiente término es flojera y refleja el sentir de los jóvenes hacia la lectura bajo resultados como tarea, escritura, aburrido, obligación, sueño, estudiar, letras, tiempo y estrés. Si analizamos los términos pueden estar relacionados con las lecturas obligatorias o forzadas que tienen que ver quizá con la escuela o bajo la presión de alguna persona. Por último, el término de cultura es otra valoración que hacen los jóvenes como un fin para la sabiduría, el entretenimiento, la inteligencia, el intelecto y al aprendizaje.

En resumen, la representación social de lectura para el grupo A está relacionada con el acto de leer textos primordialmente libros, y cuyas lecturas se encuentran relacionadas con el ámbito escolar, no obstante, está presente el reconocimiento y la valoración que se puede generar con la lectura como es el aprendizaje, el desarrollo de la inteligencia y del intelecto.

En la siguiente figura se presenta de manera gráfica los resultados de la carta asociativa de lectura en los jóvenes del grupo A.



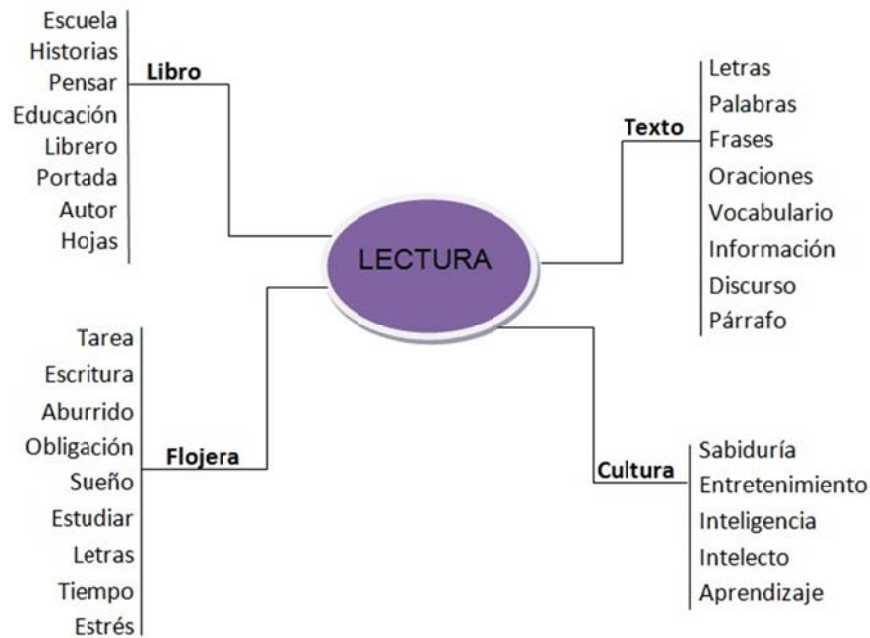


Figura 34. Representación social de lectura en el Grupo A

En el caso del grupo B sigue permaneciendo fuertemente arraigado el término libro en primera instancia dentro del núcleo central de la representación, seguido por género, texto, aprendizaje e imaginación. En el caso de éste grupo el segundo término más referido fue género con mención de palabras asociativas como cuento, terror, novela, fantasía, poesía, personajes, historias y cómic, lo que puede ser una señal de lecturas asociadas con el placer y la flexibilidad de elección y no de obligación. El tercer término retoma la noción de lectura como texto entendido como discurso, vocabulario, letras, palabras e información. Por su parte, el término de aprendizaje vuelve a vincular un poco a la lectura con la educación escolar bajo la asociación de palabras como escuela, escritura, libros, vocabulario, conocimiento, comprensión y cultura. Por último, otro término que marca la diferencia entre ambos grupos es imaginación, a este término se asocian las palabras personajes, historias, ficción, inspiración y mente, las cuales también pueden relacionarse con una lectura placentera.

A continuación se presenta el diagrama de árbol de la representación social de la lectura en los jóvenes del grupo B.

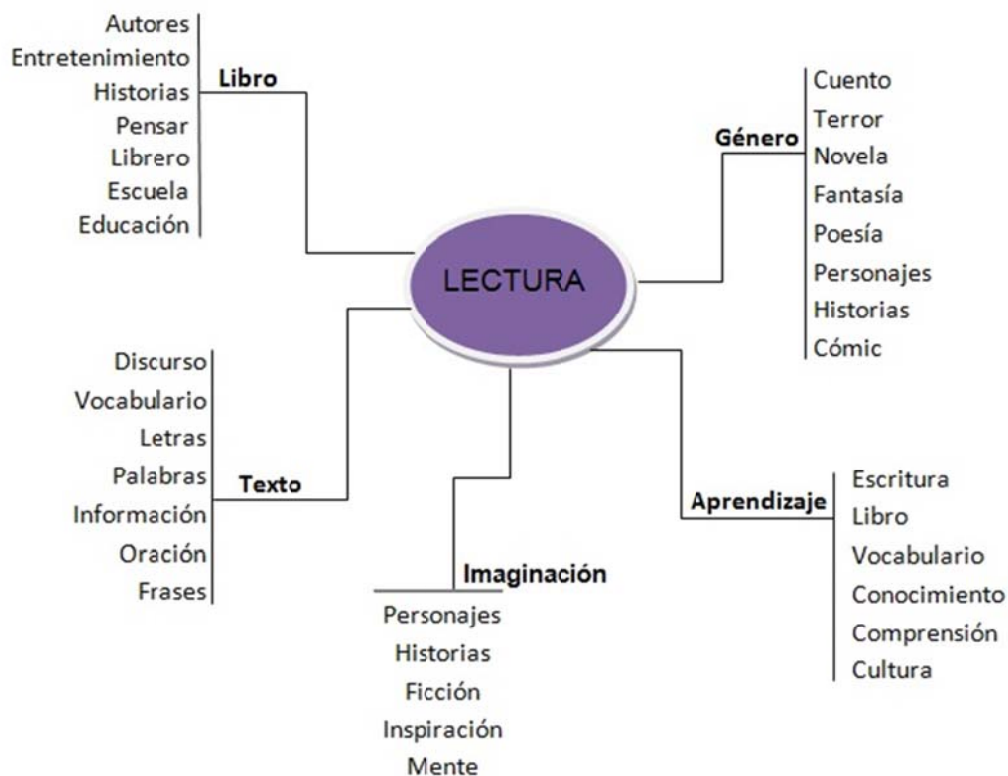


Figura 35. Representación social de lectura en el Grupo B

En la representación social de lectura en los jóvenes del grupo B, el libro sigue siendo el principal medio de lectura así como el texto escrito es el más significativo entre otros tipos de textos. La lectura es concebida más equilibradamente, por una parte sigue habiendo un vínculo relacionado con la escuela y la educación y por otra también se refleja un vínculo con el placer de leer a través de una diversidad de géneros y el uso de la imaginación. A diferencia del grupo A, en el grupo B no es tan notoria la reticencia o el desagrado de la lectura y el cómic ya se integra en la concepción como un género literario y como un material de lectura.

Al conjuntar las cartas asociativas de ambos grupos para identificar la representación de lectura del total de la muestra, encontramos cambios significativos en el núcleo central. Los términos que lo conforman en orden de frecuencia son siete: libro, texto, escuela, aprendizaje, flojera, comprensión y cultura.

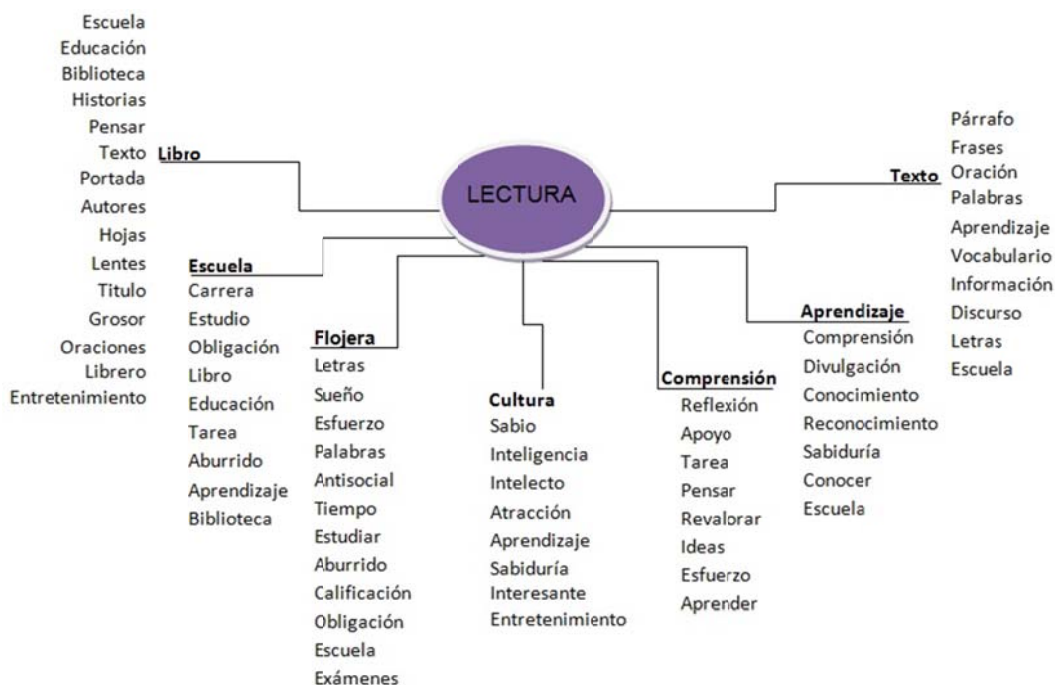


Figura 36. Representación social de lectura en los jóvenes

La representación social de lectura en la muestra total de los jóvenes encuestados expresa que el libro es por excelencia el medio más legítimo de lectura, es decir el medio más valorado y aceptado. La primera relación que tienen los jóvenes cuando piensan en lectura es lectura de libros, esto nos lleva a confirmar lo propuesto por Bahloul (2002), cuando expone que el libro está tan sobrevalorado (como formato) que al preguntar a las personas ¿qué es lo que leen?, pueden relacionarlo con “que libros leen” o “que libros han leído” y “que lecturas merecen ser mencionadas”.

El acto de lectura según la representación social de la muestra se lleva a cabo a través del texto escrito pero, no sólo como un acto de decodificación, sino como un proceso más complejo que exige pensar, comprender y reflexionar lo escrito. Para este grupo de jóvenes el modelo de lectura cuya legitimidad es mayor, es el que tiene relación con las actividades escolares y educativas, volviéndolas lecturas obligatorias. Este puede ser una de las posibles razones por las que cause desagrado y flojera la lectura, es decir por esta concepción lectura-escuela-obligación y no lectura como entretenimiento-elección-placer. Pese a esto, aunque no se encuentre dentro del total agrado

de los jóvenes podemos identificar una valoración positiva de los fines a los que lleva la lectura como es el aprendizaje, la cultura y el conocimiento.

Esta investigación exploratoria sobre la concepción de la lectura entre los jóvenes nos permite ver las siguientes debilidades dentro de la lectura con relación a los jóvenes:

- El libro es el medio más legítimo de lectura. Esto puede ser un problema porque puede llevar a una desvalorización de la información que contienen otros formatos como publicaciones seriadas, artículos electrónicos, páginas web, videos, audios, etc., y repercutir en lo que Bordieu (2003, p. 166) llama *efecto de legitimidad*, es decir, legitimar o deslegitimar lecturas, formatos, temáticas o géneros.
- La concepción de texto únicamente como texto escrito. En la actualidad el significado de lectura se está ampliando y esto incluye también la modificación de la definición de texto, ahora entendido como “el acto de construcción a través de un sistema de signos convencionales que expresan significados ideológicos” (McKenzie, 2005, p. 31). Por lo tanto podemos dar a conocer que la lectura ya no sólo se realiza a través de textos escritos y que otro tipo de textos pueden ser los mapas, las imágenes, las fotografías y las películas, ampliando una diversidad de lecturas.
- El vínculo lectura – escuela. Este vínculo en los jóvenes causa rechazo a la lectura pese a la valoración positiva que saben que pueden adquirir de ella. La lectura vista desde esta perspectiva puede estar asociada con las materias y la obligación que representa un trabajo escolar, y no como una lectura de interés personal, por entretenimiento o placer. Si deseamos fomentar la lectura tenemos que romper esta concepción lectura – escuela y abrir el panorama de también se puede encontrar entretenimiento y placer en la lectura.

Partiendo de conocer las debilidades y la representación social de lectura de los jóvenes, se propone como una forma de fomento a la lectura el uso de los comics debido a que no es un género literario vinculado con la escuela y contribuye para mostrar una nueva forma de texto a través de la imagen. Otra ventaja es que si revisamos los términos por los que causa flojera la lectura en los jóvenes, podemos darnos cuenta que el cómic podría disminuir de alguna manera esa molestia hacia la lectura. Por ejemplo, tomemos algunas palabras de la representación de flojera como esfuerzo, tiempo y texto. Bajo estos aspectos podemos hacer uso del cómic porque se considera una lectura que no conlleva mucho tiempo, que requiere poco esfuerzo y que el texto que incluye es poco o moderado<sup>20</sup>. En el siguiente apartado se exponen algunas estrategias para la promoción y el fomento de lectura a través del cómic.

#### **4.5.1 Fomento a la lectura a través de comics**

Para poder desarrollar adecuadamente algunas estrategias para el fomento a la lectura a través de los comics, es necesario partir del conocimiento de las características de nuestros usuarios y en este caso, como nuestro objetivo es fomentar la lectura por placer se debe tomar muy en cuenta los intereses individuales, los cuales pueden variar dependiendo la edad, sexo y nivel de lector. Para recopilar la información podemos valernos del uso de la entrevista, la observación o a través de las consultas bibliográficas. Conocer esta información nos permite ofrecer una variedad de temas, estilos y autores que faciliten la elección del cómic más adecuado para el usuario.

La promoción que realicemos en torno al cómic es muy importante porque es el gancho con el que captaremos la atención de los usuarios para que se acerquen a la biblioteca y a las actividades de fomento a la lectura.

---

<sup>20</sup> Como lo hemos visto alrededor de esta tesis, estas concepciones no siempre corresponden a la realidad, en muchos casos se requiere tiempo, esfuerzo y la cantidad de texto escrito puede variar, simplemente que se hace uso de estas ideas como una estrategia para acercar a los comics y a la lectura.

Estas dependerán del tipo de usuario al que van dirigidas. Por ejemplo, siguiendo el caso de los jóvenes podemos apoyarnos en exposiciones, conferencias, encuentros con autores e ilustradores, presentaciones de cómics, etc., a estas actividades les podemos añadir el valor de que ayudan a la promoción de la colección de cómics y de las actividades para el fomento a la lectura, además de que al mismo tiempo es una forma de impulsar nuevos talentos, intercambiar ideas y promover la cultura local o nacional.

Otras formas eficaces para la promoción y fomento a la lectura son a través de un boletín bibliográfico donde se sugieran los mejores cómics por temas, géneros, autores, ilustradores, estilos, etc. Bajo este aspecto, un boletín electrónico podría ayudar a reducir costos, es un producto que genera la biblioteca y que le da visibilidad a la colección. Aprovechar la influencia de las adaptaciones cinematográficas de los comics es otra estrategia, ya sea que las películas se encuentren en la cartelera de cine o en ediciones en cualquier formato de video, tal es el caso de *V de Vendetta*, *Persépolis*, *Desde el Infierno*, *Ciudad del pecado*, *300*, *Resident Evil*, *Inframundo*, y que decir de todos los superhéroes que en el 2011 encabezaron las listas en las carteleras de los cines. Un ejemplo de cómo se realiza esta estrategia es la siguiente: la película de Los Vengadores se estrenó el 18 de Mayo del 2012. Según la revista *Premier*<sup>21</sup>, esta película permaneció en primer lugar de taquilla con \$40,040,888.67 pesos acumulados, del 18 al 20 de mayo, es decir los primeros tres días del estreno y con una locación agotada. Esto puede representar una oportunidad para darnos cuenta que puede haber publico interesado en los comics y captar al menos una cantidad considerable de usuarios. Aquí la labor de la biblioteca es muy sencilla, basta con utilizar la propaganda del momento en esté caso el de la película, o bien cualquier tema importante o polémico del momento y colocarlo en un exhibidor al alcance del usuario, la novedad, el tema y la curiosidad harán su trabajo solos. Una estrategia un poco más inusual pero funcional puede ser colocar comics en las salas de lectura. El cómic tiende a ser un material que por los colores e imágenes puede causar curiosidad, si a esto le añadimos que se consideran

---

<sup>21</sup> Apanco Edgar (2012). Taquilla en MX: Los vengadores un mes en la cima. Premier disponible en línea en <http://www.cinepremiere.com.mx/node/25026> [Consultado el 23 de mayo del 2012].

lecturas rápidas, es muy posible que el usuario opte por echar un ojo al cómic y posteriormente pueda regresar a buscar algo más de su interés.

En las actividades para el fomento de la lectura dirigidas a los adolescentes y jóvenes se tienen que tomar en cuenta los cambios de hábitos de lectura y prácticas culturales debido al proceso que requiere el paso de la infancia a la juventud. En esta etapa las motivaciones y preferencias cambian hacia la convivencia con los amigos, la música, el cine y cuestiones relacionadas con la búsqueda de la identidad propia (Medina, 2005, p. 5). Es por ello que se necesitan acciones que se relacionen con sus intereses personales y que tengan un ambiente diferente a la escuela o a la obligación. Un ejemplo de este tipo de actividad para el fomento a la lectura es la creación de los talleres de ciclos de cine y cómic, donde se presenta una programación de adaptaciones cinematográficas basadas en cómics con la finalidad de disociarlo del original.

Con respecto al fomento de la lectura en niños a través del cómic, algunos proyectos que se han desarrollado son los siguientes: *Proyecto Astérix*<sup>22</sup> cuyos objetivos son: conocer el cómic como fuente de lectura; utilizar los comics de Astérix como fuente de motivación y disfrute; fomentar la lectura como base de acceso a otros conocimientos; crear en el niño el placer por la lectura y motivar a toda la comunidad educativa en un proyecto de necesidad común. El *Proyecto Asterix* se divide en tres tipos de actividades: 1) de presentación o de conocimientos previos, 2) de conocimiento y lectura y 3) de difusión y profundización. Los resultados de la evaluación de este proyecto incluyen conclusiones como: “Tras ver los resultados dados por los niños consideramos que el fomento a la lectura a través del cómic es acertado, por ser motivador y de fácil acceso para los alumnos”, “Los padres se han dado cuenta de la importancia de la lectura” y “La totalidad de los maestros ha estimado como buen recurso el uso del cómic para el fomento de la lectura” (Mondéjar, 2008, p.123). Otro proyecto interesante es el que está a cargo de Eliseo García y Antonio García llamado *El cómic como elemento para el*

---

<sup>22</sup> Para mayor información sobre el *Proyecto Astérix*, véase la siguiente pagina disponible en línea en: [http://www.educarm.es/templates/portal/images/ficheros/revistaEducarm/11/26\\_asterix.pdf](http://www.educarm.es/templates/portal/images/ficheros/revistaEducarm/11/26_asterix.pdf) (consultado el 12 de febrero del 2012)

*fomento de la lectura en las unidades didácticas de deportes colectivos del área de Educación Física*, el cual busca de una forma diferente y motivante trabajar el fomento a la lectura así como desarrollar la competencia lingüística en el área de educación física a través del cómic. Por su parte, la Fundación Gabriel & Mary Mustakis realizó la serie *Mundos Mitos*, la cual no sólo pretende fomentar el hábito de la lectura en los niños entre 6 y 13 años de edad, sino también esta recomendada para formar parte de la lectura complementaria de materias como lenguaje, geografía y ciencias sociales. Estos son sólo algunos ejemplos de cómo el bibliotecario puede dinamizar la colección para apoyar el fomento a la lectura sin embargo, también influye mucho la creatividad del bibliotecólogo para aprovechar el potencial gráfico y adaptarlo a sus fines.



## Conclusiones

El cómic es un material de lectura tan legítimo como cualquier otro género. Se ha demostrado que los prejuicios existentes en torno a él no siempre son ciertos y que con el cómic se puede perseguir diferentes fines al de entretenimiento, tales como educativos, de aprendizaje, artísticos, creativos, críticos, etc., por lo cual es un material muy completo y digno de estar en la biblioteca.

Por la función cultural que tiene que desarrollar la biblioteca, en especial la pública y la escolar, el cómic no debe ser excluido dentro de sus colecciones ya que la biblioteca representa la democracia y la difusión de diferentes expresiones informativas, incluyendo alternativas de cultura y ocio.

Los cómics como material de lectura pueden incluirse en casi cualquier tipo de biblioteca, aunque su desempeño parece ser mejor en las escolares y públicas. No hay un público en el que el cómic sirva mejor, más bien depende del cómic adecuado para cada público y esto corresponde a los fines que se persigue.

El bibliotecario que se desarrolle en una colección de comics tiene que tener una serie de conocimientos básico que le ayudarán a desempeñar mejor sus funciones como profesional y en relación a la colección. Entre dichos conocimientos se encuentra conocer la historia y desarrollo del cómic tanto de manera general como el cómic en México, nociones básicas sobre el lenguaje del cómic, estrategias para el fomento a la lectura, conocer los recursos y criterios de selección y estar al tanto de las novedades en este género.

En el desarrollo de estrategias para las actividades basadas en el cómic para el fomento a la lectura por placer, es necesario conocer las características de nuestros usuarios y sus intereses personales. Esto permite al usuario conocer que puede encontrar información dentro de la biblioteca que identifica sus gustos y romper la representación de que en la biblioteca sólo se va para realizar tareas escolares o temáticas formales.

## Referencias Bibliográficas

Apanco Edgar (2012). Taquilla en MX: Los vengadores un mes en la cima. Premier. Disponible en línea en <http://www.cinepremiere.com.mx/node/25026> [Consultado el 23 de mayo del 2012).

Bahloul Joëlle. (2000). Lecturas precarias: estudio sociológico sobre los “pocos lectores”. México: FCE.

Bourdieu Pierre, Chartier Roger. (2003). La lectura: una practica cultural: Debate entre Pierre Bourdieu y Roger Chartier. Revista Sociedad y Economía. 4: 161-175.

Calvet Renedo Héctor; Calvet Renedo Sergio. (2004). Comics, historietas, tebeos y bibliotecas. En *La biblioteca pública: compromiso de futuro*. Actas de II Congreso Nacional de Bibliotecas Públicas. (pp. 251-257). Madrid: Ministerio de Cultura, Subdirección General de Coordinación Bibliotecaria.

Castro de Adolfo. (1879). *El Buscapié de Cervantes*. Madrid (Crítica a las obras Inéditas de Cervantes, En M. Menéndez Y Pelayo, Estudios cervantinos, (p. 25-28). Buenos Aires, Editora y Distribuidora del Plata.

Biblioteca Regional de Murcia. *Dossier Comicteca 2009*. (2009). Murcia. España. Disponible en línea en [http://estaticocultura.carm.es/wbr/home/FIC20090620\\_070625.pdf](http://estaticocultura.carm.es/wbr/home/FIC20090620_070625.pdf) [Consultado el 21 de junio del 2011].

Fernández Esquivel, Rosa María. (2009). *Los impresos mexicanos del siglo XVI: su presencia en el patrimonio cultural del nuevo siglo*. México: CUIB

Funes Vicente; Hermosilla Moreno, Antonia Dolores. (2006). *Los tebeos no son cosa de niños: los comics en la Biblioteca Regional de Murcia*. Disponible en línea en [http://estaticocultura.carm.es/wbr/home/FIC20101020\\_081058.pdf](http://estaticocultura.carm.es/wbr/home/FIC20101020_081058.pdf) [consultado el 21 de junio del 2011]

Funes Vicente. (2010). Organización de una colección de cómic y manejo del espacio físico. En Correa Jaime, et. al. *El cómic invitado a la biblioteca pública*. (pp. 78-95). Bogotá: CERLAC

IFLA. (2001). *Directrices IFLA/UNESCO para el desarrollo del servicio de bibliotecas públicas*. Disponible en línea en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001246/124654s.pdf> [consultado el 14 de junio 2011]

McKenzie, Donald. (2005). *Bibliografía y sociología de los textos*. Madrid: Akal.

Medina Blanes Mónica. (2005). “¡Atrapa a ese usuario! Jóvenes y bibliotecas”. En *World Library and Information Congress: 17th IFLA general conference and council “Library – a voyage of discovery” August 14<sup>th</sup>-18<sup>th</sup> 2005* . Junio 13 2005. Norway.

Merino, Ana (2003). *El cómic hispánico*. España: Cátedra.

Moulton Marston, William. (1943). Who is Wonder Woman? En *The American Scholar*, 12, pp. 1-4.

Mondéjar Mateo, Pedro. Proyecto Asterix. *Educación en el 2000*. 11:120-124

Oyarzún, Gonzalo. (2010). “La biblioteca guardada de los superhéroes... de la lectura: El cómic como herramienta efectiva de fomento de la lectura en las bibliotecas”. En Correa Jaime, et. al. *El cómic invitado a la biblioteca Pública*. (pp. 98-111). Bogotá: CERLAC

Palapas Quijas, Fabiola. (2010, Septiembre 19). Nueva historia mínima de México en cómic, “una aventura editorial” del COLMEX. *La Jornada*, p. 6.

Paños, Esperança. (2008). La entrada del cómic en las bibliotecas: tratando todos los géneros, llegando a todos los públicos... ampliando servicios. pp. 643-654. En “*Congreso Nacional de Bibliotecas Públicas (4º. 2008. Coruña)*. BP: *Bibliotecas Populares / IV Congreso Nacional de Bibliotecas Públicas*”. Madrid: Ministerio de Cultura, Subdirección General de Información y Publicaciones.

Terenci, Moix. (2007). *Historia social del cómic*. España: Bruguera

Torre Revello, José. (1962). Lecturas indianas. *Thesaurus Boletín del Instituto Caro y Cuervo*. XVII(1), pp. 1-29. Disponible en línea en [http://cvc.cervantes.es/lengua/thesaurus/pdf/17/TH\\_17\\_001\\_001\\_1.pdf](http://cvc.cervantes.es/lengua/thesaurus/pdf/17/TH_17_001_001_1.pdf)

Wertham, Fredric. (1954). *Seduction of the Innocent*. Toronto: Rinehart & Company

## Conclusiones finales

Las evidencias que ha tenido el cómic como herramienta de alfabetización, material de lectura y para el fomento a la lectura, está registrada dentro de la propia historia de la lectura en México, donde el cómic tuvo su aportación para que millones de mexicanos no olvidaran como leer, aprendieran a hacerlo o simplemente como aquel medio que les permitía gozar de momentos placenteros sumergidos dentro de la lectura. Se dice que el México de los años cuarenta era un país de lectores, cuestión que abala los millones de ejemplares publicados semanalmente de comics. Si se cuestiona que tipo de lectores eran, sólo puedo decir que no se juzga un libro por su portada y que las frases más sencillas en el momento indicado pueden desde ofrecer un sentimiento de pertenencia, un consuelo, una respuesta o hasta plantear una reflexión que permite modificar los hábitos en la vida cotidiana.

Como material de lectura el cómic ha sido deslegitimizado por algunos sectores de la sociedad, esto se debe en gran parte por la representación social de lectura y de las imágenes. Una muestra de ello lo pudimos ver en la representación social de lectura en los jóvenes donde se identificó que la legitimidad de la lectura está representa principalmente por la lectura de libros, de texto escrito (en muchos casos vinculado con la cantidad de este), e incluso con el contenido de los materiales, en este caso aquellos que están vinculados con la escuela. Si tomamos esta representación en efecto, el comic podría no ser lectura como tampoco otros materiales tal es el caso de los periódicos, revistas, etc.

El cómic tiene las características cualitativas necesarias para ser un medio legítimo de lectura y espero que haya logrado ofrecer evidencias de su legitimidad y utilidad como un medio que puede aportar beneficios. Como acto de lectura se realiza un doble acto, la lectura de texto y la lectura de imagen. Como una característica de la lectura que requiere la participación activa del lector también el cómic es lectura, puesto que el lector necesita poner de su parte para poder llenar las acciones que ocurrieron entre viñeta y viñeta, para entender el movimiento, para identificar los sonidos, el tiempo, los sentimientos,

etc. Si tomamos como una característica de la lectura que sea instructivo o educativo, hay comics elaborados expresamente para ello, o simplemente si tomamos a la lectura por el acto de leer como un medio de entretenimiento, estoy segura que habrá un cómic para cada lector.

El cómic es digno de estar en las bibliotecas debido a que es una forma paralela al de la literatura para poder contar historias o transmitir información, es un material de lectura, un registro cultural, puede ser una herramienta educativa, tiene la capacidad de proporcionar información y con el cómic se puede alcanzar una lectura crítica. El uso del cómic en la biblioteca puede ofrecernos diferentes ventajas, todo depende de los objetivos de la biblioteca y de la imaginación del bibliotecólogo para dinamizar la colección. De esta manera, puede utilizarlo para la atracción de usuarios, formación de lectores, fomento a la lectura, para complementar un tema, o simplemente como una variedad más de la literatura. De manera interna o institucional, también puede hacer uso del cómic y ofrecer una herramienta atractiva y novedosa, tal es el caso de la elaboración de manuales operativos, campañas de preservación, reglamentos, entre otros. Vale la pena reflexionar las gamas de posibilidades que puede ofrecer a nuestros usuarios y nosotros el desarrollo de una colección de comics.

Respecto a las representaciones sociales del cómic nos permitió identificar que una colección de cómics o comicteca para este tipo de usuarios es una muy buena opción para apoyar el fomento a la lectura por placer. El trabajo que realiza el cómic es el de facilitar el proceso en el hábito de la lectura, esto se explica porque la representación de cómic está asociado como un medio de entretenimiento y de diversión, mientras que la representación de la lectura en los jóvenes está asociada con la escuela y la obligación. El cómic viene a romper esa perspectiva, representa un material novedoso, entretenido e informativo que permite acercarse a la lectura.

En el ámbito bibliotecario es de entenderse que al permear por muchos años la representación negativa en torno a los comics, se cerraran las puertas del acervo a este medio con excepciones de comics considerados de culto como las obras de Rius y de Quino, cuyo valor radica en la crítica social y

política. El bibliotecólogo del siglo XXI no puede cometer el mismo error de excluir los comics, puesto que estaría fallando una vez más con su labor en la democratización de la información y como promotor de la cultura y el entretenimiento. El integrar una colección de comics dentro de la biblioteca conlleva las ventajas de romper con el estereotipo en el que se encuentran nuestras bibliotecas mexicanas de aquellos repositorios fríos del conocimiento donde sólo se asiste porque se necesita información escolar; el integrar una colección de comics es abrir una posibilidad a nuevos públicos lectores.

Como bibliotecóloga me resta invitar a la reflexión de mis colegas para que no caigamos en los prejuicios populares sobre los materiales de lectura, no únicamente hablo del cómic sino también de otros materiales como revistas de belleza y de espectáculos, estos pueden ser un puente a otras lecturas y mucho depende de las acciones que los bibliotecólogos emprendan. Desafortunadamente los juicios negativos en torno a este tipo de materiales han derivado en prácticas de lectura que los lectores consideran vergonzosas para ser declaradas, lo cual es una lastima porque cada quien tiene el derecho de leer lo que quiera sin que sea juzgado su intelecto por ello. Las bibliotecas son las instituciones por excelencia donde debe haber democratización de la información y donde debe confluir la educación, la cultura y el esparcimiento.

De esta manera y con lo anteriormente justificado se puede concluir que los objetivos propuestos en este trabajo fueron cumplidos.

## Bibliografía consultada

- 100 Años de comics: el 9º arte* (2004). [CD-ROM]. Madrid: Icaria multimedia.
- Abric, Jean Claude. (2001). *Prácticas sociales y representaciones*. México: Ediciones Coyoacán.
- Aurrecoechea, Juan Manuel, Barta Verges Armando. (c1988). *Puros cuentos: La historia de la historieta en México, 1874-1934*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Dirección General de Publicaciones.
- Aurrecoechea, Juan Manuel, Barta Verges Armando. (1993). *Puros cuentos, 2: Historia de la historieta en México, 1934-1950*. México: CONACULTA, Dirección General de Publicaciones.
- Aurrecoechea, Juan Manuel, Barta Verges Armando. (c1993). *Puros cuentos, 3: Historia de la historieta en México, 1934-1950*. México: CONACULTA, Dirección General de Publicaciones.
- Bahloul Joëlle. (2000). *Lecturas precarias: estudio sociológico sobre los "pocos lectores"*. México: FCE.
- Barbieri, Daniele. (1998). *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós.
- Barroy Sánchez, Héctor C. (2000). *Historia de México*. 2ª ed. México: McGraw-Hill.
- Barta Verges Armando. (2001a). Debut, beneficio y despedida de una narrativa tumultuaria: Piel de papel. Los pepines en la educación sentimental del mexicano. *Revista latinoamericana de estudios sobre la historieta*, 1(2), pp. 67-90.
- Barta Verges Armando. (2001b). Debut, beneficio y despedida de una narrativa tumultuaria: Piel de papel. Los pepines en la educación sentimental del mexicano. *Revista latinoamericana de estudios sobre la historieta*. 1(3), pp. 147-166.



Barta Verges Armando. (2001c). Debut, beneficio y despedida de una narrativa tumultuaria: Piel de papel. Los pepines en la educación sentimental del mexicano Revista latinoamericana de estudios sobre la historieta, 1(4), pp. 225-236.

Barthes, Roland. (1987). *El susurro del lenguaje: más allá de la palabra y la escritura*. Barcelona: Paidós.

Bazant Mílada. Lecturas del Porfiriato. (1999). En *Historia de la lectura en México: Seminario de historia de la educación en México* (pp. 205-242). México: COLMEX, Centro de estudios Históricos.

Biblioteca Regional de Murcia. *Dossier Comicteca 2009*. (2009). Murcia. España. Disponible en línea en [http://estaticocultura.carm.es/wbr/home/FIC20090620\\_070625.pdf](http://estaticocultura.carm.es/wbr/home/FIC20090620_070625.pdf) [Consultado el 21 de junio del 2011].

Bourdieu Pierre, Chartier Roger. (2003). La lectura: una practica cultural: Debate entre Pierre Bourdieu y Roger Chartier. Revista Sociedad y Economía. 4: 161-175.

Calvet Renedo Héctor; Calvet Renedo Sergio. (2004). Comics, historietas, tebeos y bibliotecas. En *La biblioteca pública: compromiso de futuro*. Actas de II Congreso Nacional de Bibliotecas Públicas. (pp. 251-257). Madrid: Ministerio de Cultura, Subdirección General de Coordinación Bibliotecaria.

Castro de Adolfo. (1879). *El Buscapié de Cervantes*. Madrid (Crítica a las obras Inéditas de Cervantes, En M. Menéndez Y Pelayo, Estudios cervantinos, (p. 25-28). Buenos Aires, Editora y Distribuidora del Plata.

Domínguez García Laura. (2008). La adolescencia y la juventud como etapas del desarrollo de la personalidad. *Boletín Electrónico de Investigación de la Asociación Oaxaqueña de Psicología*, 4(1), pp. 69-76

Eco, Umberto. (1985). *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*. Barcelona: Lumen.

Eisner, Will (2001). *Comics & Sequential Art*. Estados Unidos: Poorhouse Press.

Eisner, Will. (2007). *El cómic y el arte secuencial: teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*. Barcelona: Norma.

*Encuesta Nacional de hábitos, prácticas y consumo culturales*. (2010). México: CONACULTA.

*Encuesta Nacional de lectura*. (2006). México: CONACULTA.

Fernández Esquivel, Rosa María. (2009). *Los impresos mexicanos del siglo XVI: su presencia en el patrimonio cultural del nuevo siglo*. México: CUIB.

Frutos Esteban Francisco Javier. (2008). El arte secuencial de la linterna mágica y el cómic de los orígenes. *Revista Digital Universitaria*. 9(6), [p. 1].

Funes Vicente; Hermosilla Moreno, Antonia Dolores. (2006). *Los tebeos no son cosa de niños: los comics en la Biblioteca Regional de Murcia*. Murcia, España: BRMU. Disponible en línea en [http://estaticocultura.carm.es/wbr/home/FIC20101020\\_081058.pdf](http://estaticocultura.carm.es/wbr/home/FIC20101020_081058.pdf) [consultado el 21 de junio del 2011]

Funes, Vicente. (2009). *Brújula para tebeos*. Murcia, España: BRMU

Funes Vicente. (2010). Organización de una colección de cómic y manejo del espacio físico. En Correo Jaime, et. al. *El cómic invitado a la biblioteca pública*. (pp. 78-95) Bogotá: CERLAC.

Gallardo M., et.al. (coord.). (1996). *El Cómic*. Barcelona: CIMS.

García Sánchez, Luis Alberto. (2005). Hacerse la vida de cuadritos. *Libros de México*. 78, pp. 37-41

Graves Cecilia. La Secretaria de Educación Pública y la lectura 1960-1985. (1999). En *Historia de la lectura en México: Seminario de historia de la educación en México* (pp. 338-372). México: COLMEX; Centro de Estudios Históricos.

- Gubern, Román. (1979). *El lenguaje de los comics*. Barcelona: Península.
- Gutiérrez Flores Claudia Macrina. (2000). *La revaloración del cómic en cinematografía*. (Tesis inédita de Licenciatura). UNAM, México.
- Gutiérrez Silvia, Piña Juan Manuel. (2008). Representaciones sociales: teoría y métodos. En Arbesú, et. al. (Coord.). *Educación superior: Representaciones sociales*. (pp. 13-48.). México: Gernika
- IFLA. (2001). *Directrices IFLA/UNESCO para el desarrollo del servicio de bibliotecas públicas*. Disponible en línea en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001246/124654s.pdf> [consultado el 14 de junio 2011]
- Ito, E. y Vargas, B. (2005). *Investigación cualitativa para psicólogos. De la idea al reporte*. México: Facultad de Estudios Superiores Zaragoza, UNAM.
- Jitrik, Noé (1998). *La lectura como actividad*. México: Fontamara.
- Jodelet, Denise (1986). La representación social: fenómenos, conceptos y teoría. En Moscovici, Serge. *Psicología social II*. Barcelona: Paidós.
- Kon, I. (1990). *Psicología de la Edad Juvenil*. Cuba: Editorial Pueblo y Educación
- Lacolla, Liliana. (2005). Representaciones sociales: una manera de entender las ideas de nuestros alumnos. *Revista Electrónica de la Red de Investigación Educativa*. 1(3), pp. 1-17
- Lemus Leal, Erich. (2005). La literatura invisible: un estudio de las historietas mexicanas comerciales del nuevo siglo. (Tesis inédita de Licenciatura). UNAM, México
- Literatura de la imagen*. (1974). Barcelona, Salvat.
- López Yepes, José. (2004). *Diccionario enciclopédico de ciencias de la comunicación*. Madrid: Síntesis.

Loyo Engracia. (1999). La lectura en México, 1920-1940. En *Historia de la lectura en México: Seminario de historia de la educación en México* (pp. 243-294). México: COLMEX; Centro de Estudios Históricos.

Martínez De Souza, José. (1993). *Diccionario de bibliología y ciencias afines*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruiperez.

Martínez Masa, Miriam; Tlatelpa Meléndez Jorge; Zamora Díaz, David. (1992). *Las historietas en las colecciones de las bibliotecas públicas mexicanas*. México: Colegio Nacional de Bibliotecarios, Universidad Autónoma de Baja California Sur.

Masotta, Oscar. (1982). *La historieta en el mundo moderno*. Barcelona: Paidós.

McCloud, Scott. (1995). *Como se hace un cómic: el arte invisible*. Madrid: Ediciones B.

McKenzie, Donald. (2005). *Bibliografía y sociología de los textos*. Madrid: Akal.

Medina Blanes Mónica. (2005). "¡Atrapa a ese usuario! Jóvenes y bibliotecas". En *World Library and Information Congress: 17th IFLA general conference and council "Library – a voyage of discovery" August 14<sup>th</sup>-18<sup>th</sup> 2005*. Norway.

Merino Ana. (2003). *El cómic hispánico*. España: Cátedra

Mireles Vargas, Olivia. (2008). Representaciones sociales en la educación superior metodología de tres casos. En Velázquez Albo, María de Lourdes, Mireles Vargas, Olivia (Coord.). *Metodología de la investigación: La visión de los pares* (pp.87-110). México: UNAM, IISUE.

Moscovici, Serge. (1986). *Pensamiento social II*. Barcelona: Paidós.

Moulton Marston, William. (1943). Who is Wonder Woman? *The American Scholar*, 12, pp. 1-4.

Notimex. (2007, Noviembre, 13). En México se desaprovecha el cómic; podría generar millones de pesos. *El Porvenir.mx*. Disponible en línea en

[http://www.elporvenir.com.mx/notas.asp?nota\\_id=173156](http://www.elporvenir.com.mx/notas.asp?nota_id=173156) [Consultado el 20 de diciembre del 2011].

Oyarzún, Gonzalo. (2010). La biblioteca guarida de los superhéroes... de la lectura: El cómic como herramienta efectiva de fomento de la lectura en las bibliotecas. En Correa Jaime, et. al. *El cómic invitado a la biblioteca Pública*. (pp. 98-111). Bogotá: CERLAC.

Palapas Quijas, Fabiola. (2010, Septiembre 19). Nueva historia mínima de México en cómic, "una aventura editorial" del COLMEX. *La Jornada*, p. 6.

Paños, Esperança. (2008). La entrada del cómic en las bibliotecas: tratando todos los géneros, llegando a todos los públicos... ampliando servicios. pp.643-654. En "Congreso Nacional de Bibliotecas Públicas (4º. 2008. Coruña). *BP: Bibliotecas Populares / IV Congreso Nacional de Bibliotecas Públicas*". Madrid: Ministerio de Cultura, Subdirección General de Información y Publicaciones.

Parramón, José M., Blasco, Jesús. (1980). *Como dibujar historietas*. Barcelona: Parramón.

Petracci Mónica, Kornblit, Ana Lia. (2007). Representaciones sociales: una teoría metodológicamente pluralista. En *Metodologías cualitativas: modelos y procedimientos de análisis*. (p. 91-96) Buenos aires: Biblos.

Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española* (22.<sup>a</sup> ed.). Madrid, España. Disponible en línea en: <http://www.rae.es/rae.html> [consultada el 12 de octubre del 2011].

Reyna Alarcón Salvador. (2007). *Taller para el fomento a la lectura por medio del cómic*. (Tesis inédita de Licenciatura). ENBA, México.

Terenci, Moix. (2007). *Historia social del cómic*. España: Bruguera.

Torre Revello, José. (1962). Lecturas indianas. *Thesaurus Boletín del Instituto Caro y cuervo*. XVII (1), pp. 1-29. Disponible en línea en [http://cvc.cervantes.es/lengua/thesaurus/pdf/17/TH\\_17\\_001\\_001\\_1.pdf](http://cvc.cervantes.es/lengua/thesaurus/pdf/17/TH_17_001_001_1.pdf)

Torres Septiém Valentina. (1999). En *Historia de la lectura en México: Seminario de historia de la educación en México* (pp. 295-337). México: COLMEX; Centro de Estudios Históricos.

Wertham, Fredric. (1954). *Seduction of the Innocent*. Toronto: Rinehart & Company.

Vázquez G, Modesto. (c1981). *La historietita: todo lo relativo al lenguaje lexicopictográfico*. México: Promotora K.