



Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
Facultad de Arquitectura
Colegio de Diseño Gráfico

Tema de tesis

**Historieta mexicana
como modelo de creación
en propuestas publicitarias**

Tesis presentada como requisito
para obtener el título de
Licenciado en Diseño Gráfico

Presenta:

Larios Velázquez Mauro Joaquín
Moreno Linares Jorge Emmanuel
Ruíz Morales Jesús Arturo

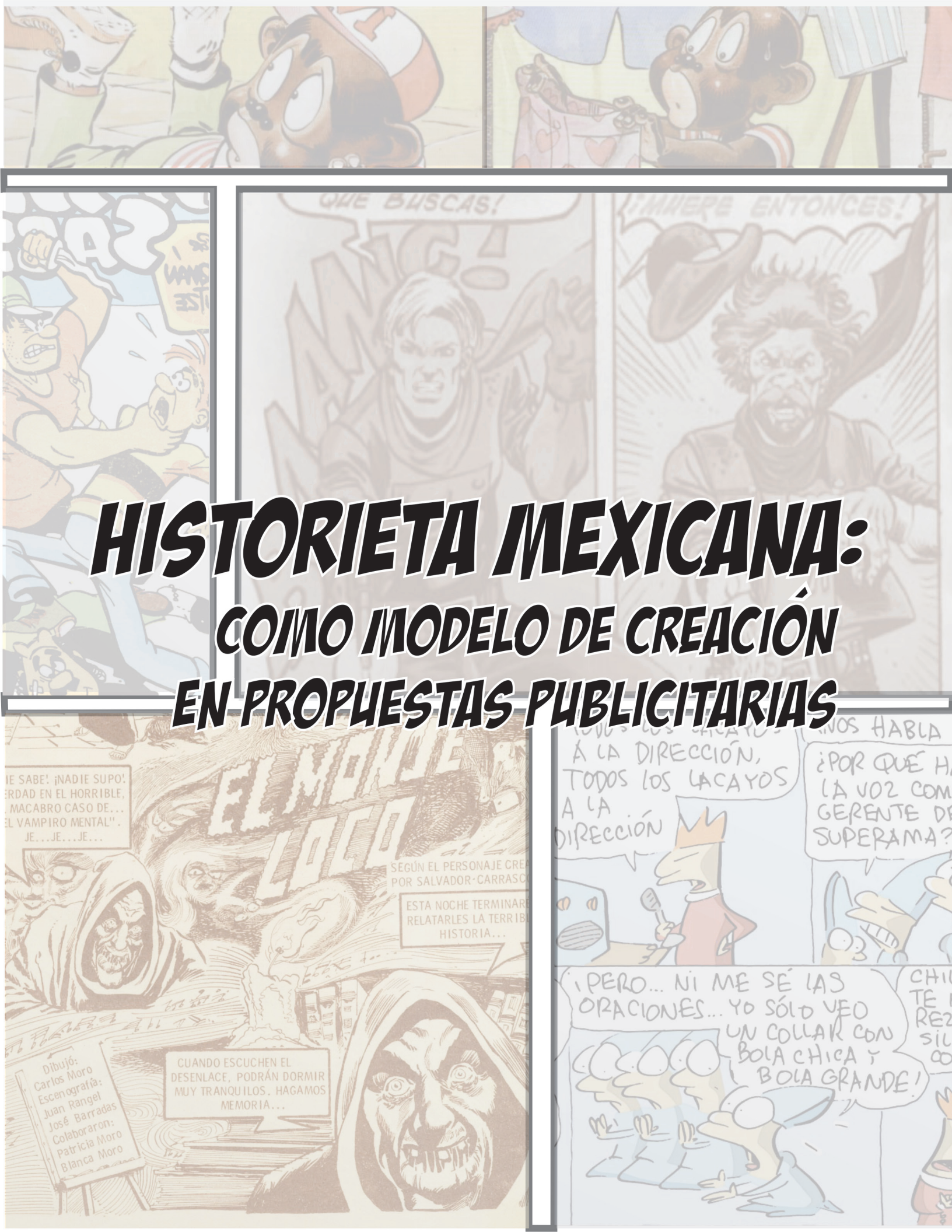
Directora de tesis:

Mtra. María de los Ángeles Lichtle García de Acevedo

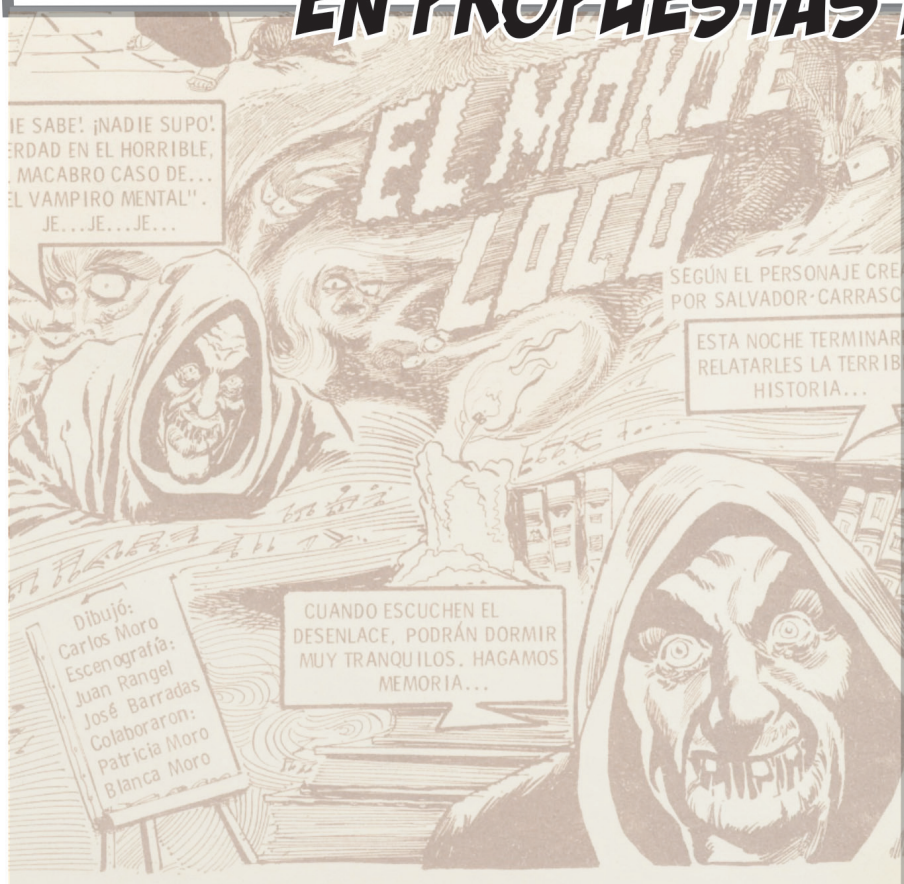
Asesor:

Mtro. Ignacio Ochoa Bilbao
Mtro. Benjamín Dueñas Zambrano

Agosto de 2015



HISTORIETA MEXICANA: COMO MODELO DE CREACIÓN EN PROPUESTAS PUBLICITARIAS





**Benemérita Universidad Autónoma
de Puebla
Facultad de Arquitectura
Colegio de Diseño Gráfico**

**Tema de tesis
Historieta mexicana:
como modelo de creación
en propuestas publicitarias**

**Tesis presentada para
obtener el título de
Licenciado en Diseño Gráfico**

**Presenta:
Larios Velázquez Mauro Joaquín
Moreno Linares Jorge Emmanuel
Ruíz Morales Jesús Arturo**

**Directora de tesis
Mtra. María de los Ángeles Lichtle García de Acevedo**

Agosto de 2015



2.4 Crisis de la Historieta en México	79
2.4.1 Resurgimiento de la historieta, época plateada	82
2.5 Declive de la Historieta mexicana	86
2.6 Conclusión.	89

Capítulo 3

Historietistas y principales publicaciones

3.1 Introducción	93
3.2 Historieta Contemporanea	94
3.3 Los años 50's	95
3.3.1 Juan Reyes Beiker	96
3.3.2 Gabriel Vargas	97
3.3.3 German Butze	98
3.4 Los años 60's	99
3.4.1 Antónío Gutierrez	100
3.4.2 Sixto Valencia	101
3.4.3 Leopoldo Zea Salas	102
3.5 Los años 70's	103
3.5.1 Eduardo del Rio "Rius"	104
3.5.2 Ruben Lara Romero	105
3.5.3 Ángel Mora	106
3.5.4 Rodolfo Pérez	107
3.5.5 Rubén Eduardo Soto	108
3.6 Los años 80's	109
3.6.1 José Trinidad Camacho Orozco	110
3.6.2 Oscar Gonzáles Loyo	111
3.6.3 Rafael Barajas "El fisgón"	112
3.6.4 Martín Avilés	113
3.7 Los años 90's	114
3.7.1 Jorge Break	115
3.7.2 Ricardo García Fuentes "Micro"	116
3.7.3 Cecilia Pego	117
3.8 El siglo 21	118
3.8.1 Bernando Fernandez "BEF"	119
3.8.2 Fernando de Anda Gorráez	120
3.8.3 Oscar Bazaldua	121
3.9 Conclusión	122

Capítulo 4

Historieta y publicidad

4.1 Introducción	125
4.2 El comic y la publicidad	126



4.3 Publicidad en Japón	136
4.4 El comic en Diseño de interiores	139
4.4.1 Diseño de objetos inspirados en el comic	141
4.5 Conclusión	142

Capítulo 5

Propuesta del Proyecto

5.1 Introducción	145
5.2 Metodología del diseño	146
5.3 Fase Analítica	148
5.3.1 Programación	148
5.3.2 Recopilación de datos	149
5.3.3 Análisis	150
5.3.4 Fase de preparación.....	152
5.3.5 Fase de diseño de la Información	152
5.3.6 Fase de evaluación	153
5.4 Fase Creativa	154
5.4.1 Selección de formatos	155
5.4.2 Selección de alternativas	156
5.4.3 Fase de bocetaje	160
5.4.4 Diseño editorial	161
5.4.5 Prototipos	177
5.4.6 Cambios finales de producción	180
5.5 Fase Ejecutiva	183
5.6 Conclusión	185

6 Conclusión general	186
----------------------------	-----

Glosario	191
----------------	-----

Bibliografía	195
--------------------	-----

Referencias	197
-------------------	-----

Anexos	201
--------------	-----





Situación Actual

En nuestro país, toda manifestación tiene fuertes raíces en el campo de lo visual, se puede expresar a través del color, las texturas, el contraste, un gusto rayando en lo expresionista, por muestras y gestos propios sin dejar fuera, en algunos casos, formas paradójicas y un tanto imaginativas, como André Bretón señala a México: al país dónde el surrealismo se constituye en realidad.

"México, no ha despertado de su pasado mitológico sigue evolucionando bajo la protección de Xochipilli, dios de las flores y de la poesía lírica, y de Coatlicue, diosa de la tierra y de la muerte violenta." (Bretón. 1938:20)

Lo antes mencionado da indicios de que la gráfica popular mexicana es tan amplia y rica en todos sus aspectos, que cada una de sus partes

muestra la realidad existente, desde los grabados de Posada, pasando por murales de Diego Rivera, las pinturas de Rufino Tamayo, hasta llegar a una parte esencial de la cultura popular mexicana: la historieta.

La cultura propia de nuestro país tiene fuertes bases visuales, un ejemplo claro son las historietas o monitos, los cuales intentaban reflejar a la sociedad; siempre pensando en no perder la identidad y características propias, tal como menciona Armando Bartra quien describe a la historieta de la siguiente forma:

"Con pocos recursos y sin el peso de la academia ni el lastre de la tradición, la imaginería de la historieta mexicana es culturalmente irresponsable. Pero también es ligera, desparpajada y libérrima. Frente a la mesurada armonía de la historieta europea y hasta del cómic norteamericano, nuestros monitos resultan excesivos, delirantes; producto de una creatividad



desmecatada donde las convenciones del súper yo cultural, que encorsetan a los primermundistas, dejan paso a los desfajados impulsos del inconsciente tumultuario.” (Bartra.2001:67).

Lo anterior da pie a considerar a la historieta como parte esencial, representante clara y específica de cultura popular mexicana, y no sólo en cuanto a producción de ejemplares, como lo fue apartir de la década de los ochenta, con grandes editoriales, tales como Novedades Editores o Grupo Editorial Vid, que desarrollaron historias basadas en la vida de la sociedad de ese entonces; novelas con las cuales la gente llegaba a identificarse, sin embargo, las compañías enfocaron su producción al material importado, debido a razones económicas, provocando el gran auge del cómic de superhéroes y manga.

Esto dio pie al abandono y deterioro de la historieta mexicana, la cual dejó de ser un medio de

masas al ser arrinconada, no sólo por la introducción de publicaciones extranjeras si no también “por la omnipresente pantalla chica” como describe crudamente Armando Bartra:

“Los mexicanos no han dejado de leer historietas para leer otra cosa, simplemente han dejado de leer. El derrumbe de los monitos o historieta mexicana es una catástrofe civilizatoria. En el México del fin del milenio el lector es una especie en extinción. ” (Bartra.2001:226)

En la actualidad muy pocos diseñadores le dan importancia a la historieta, ya sea por su poca difusión, desconocimiento o por falta de interés en el tema, lo cierto es que no podemos dejar desaparecer una importante fuente de cultura popular propia del mexicano, que a través del tiempo ha ido evolucionando y variando en contenidos y formas; que no ha llegado a ser explotada en su totalidad, como por ejemplo en diferentes plataformas



publicitarias, aprovechando la oportunidad de que el diseño retoma la estética retro y este medio de entretenimiento tiene una amplio material gráfico que ofrecer.

El diseño gráfico hoy en día ha dejado fuera esta parte fundamental del folclore mexicano, la cual ha perdido su referencia como pieza de una cultura propia, convirtiéndola en mero entretenimiento, desconociendo sus orígenes hasta los representantes más significativos y contemporáneos, sobre el impacto que puede generar en el mundo de la gráfica popular, dándole una nueva frescura, tratando de aplicarla en diferentes medios publicitarios y de tal modo mantener vigente los aspectos más representativos de la historieta mexicana.

Actualmente los monitos han quedado opacados, debido a que solo se observan aplicaciones

en distintos géneros publicitarios con rostros de súper héroes o personajes asiáticos, que denotan un gran desconocimiento sobre la existencia de nuestros protagonistas, aunado a la poca difusión de los antecedentes y características lo cual solo ha ocasionando que las nuevas generaciones de diseñadores mexicanos desconozcan por completo a tan importante medio de sátira, idiosincrasia, y fuente de cultura popular.



Planteamiento del problema

La historieta mexicana es un medio de entretenimiento, que tuvo su época dorada y plateada en los años 40 y 70 respectivamente, y que a diferencia de sus contrapartes norteamericanas o asiáticas, se mostraba parte de la cultura popular de la sociedad de ese entonces, sin protagonistas tan relevantes o destacados, razón por la cual fue aceptado entre los lectores de esa época, debido a que los usuarios se identificaban con la situaciones vividas por dichos personajes, además de que visualmente ofrecía escenarios ricos en folklore mexicano.

Actualmente los diseñadores, no desconocen en su totalidad a este medio de entretenimiento, sin embargo, no lo ven como una herramienta de

trabajo, a la cual se le puede extraer contenido y propuestas gráficas representativas del país y esto se debe a la globalización que existe en la sociedad presente, por ejemplo el avance tecnológico que prevalece a través de las redes sociales conectora a diferentes culturas, originando que los gustos e intereses de las personas se mezclaran e hicieran crecer el círculo popular que lo rodeaba, ocasionando incluso, que le restaran valor a lo que ofrecía el propio país.

La globalización trae consigo beneficios y perjuicios, como ya se ha mencionado, uno de ellos es la falta de interés en la cultura propia del país, además de eso, en el caso de los diseñadores, las ideas y proyectos creados se dan a conocer globalmente y por tal motivo surgen copias o inspiraciones de obras de otros autores, dando como resultado, que muchas de ellas se parezcan en-



tre sí. Los diseñadores gráficos actuales se ven estancados en esta problemática, debido a que cada vez es más complicado crear diseños que ofrezcan novedad o frescura en una sociedad que aparenta haber visto todo, sin embargo, es el trabajo del profesionista buscar nuevas soluciones que satisfagan las necesidades de los clientes actuales.

Los empresarios y clientes actuales, buscan que sus productos o servicios, destaquen del resto de la sociedad, sin embargo para ello, es necesario tener una campaña publicitaria que llame la atención a los usuarios finales de dicho trabajo, debido a que en la población contemporánea, existen diversas propuestas similares entre sí, llegando incluso a copiar ideas de otros autores, razón por la cual las exigencias y estándares de los consumidores se han incrementado o en su

defecto se han estancado. Esto se debe a que no existen propuestas innovadoras que satisfagan las necesidades del público final.

Aprovechando que el diseño está retomando el estilo retro, la historieta mexicana (principalmente de la época dorada), es un medio que ofrece la herramientas necesarias para ser explotado en su totalidad, debido a que muestra una gama amplia de contenido visual del folklore mexicano de esa época, y por tal motivo una solución en el desarrollo de proyectos publicitarios que buscan innovación y originalidad en sus diseños.

Por lo que surge la siguiente inquietud:

¿Cómo aplicar características relevantes de la historieta mexicana, en base a un estudio analítico, para generar diversas propuestas en diferentes géneros publicitarios?



Objetivo general

Desarrollar un material que difunda entre los diseñadores gráficos e interesados en el ámbito publicitario, las bases y elementos característicos formales de la historieta mexicana, para ser aplicados en los diferentes géneros de la publicidad.

Objetivos Particulares

1.-Estudiar los antecedentes de la historieta dentro de un contexto internacional, para obtener los orígenes y bases de este medio de entretenimiento.

2.-Señalar la presencia de la historieta en México, resaltando sus inicios, auge, evolución, crisis y declive así como sus principales publicaciones.

3.-Analizar las diferentes etapas de la historia a través de algunos exponentes mexicanos, que han sido parte fundamental de la evolución de este medio de entretenimiento.

4.-Mencionar la relación existente entre historia y publicidad.

5.-Desarrollar una propuesta gráfica que contenga los principales elementos y características de las historietas, con la finalidad de crear aplicaciones en distintos géneros publicitario.



Justificación

La historieta mexicana ha representado un medio de entretenimiento para los lectores desde hace tiempo en nuestro país, con publicaciones de la “Época Dorada” como Memín Pinguín de Sixto Valencia, o La Familia Burrón de Gabriel Vargas, hasta producciones actuales como Bulbo de Bachan, o Meteorix 5.9 no aprobado de Jorge Break. Sin embargo la sociedad moderna tiene poco conocimiento sobre este tipo de publicación, que antaño era famoso y popular entre la población y que ha sido desplazada por estereotipos del comic de superhéroes y el manga.

A consecuencia de lo antes mencionado los diseñadores gráficos mexicanos, carecen de conocimiento y no le dan la importancia necesaria a

este medio de comunicación; por tal motivo cuando se desarrolla un proyecto publicitario que tenga este tipo de enfoque, los autores se basan en los elementos del cómic y manga para las diversas aplicaciones.

La realización de esta investigación es resultado del interés que se tiene por la historieta mexicana y por los elementos característicos que la hicieron única, así como en las diversas publicaciones de grandes editoriales nacionales (Editorial Argumentos, Publicaciones Herrerías, Editorial Novaro, entre otras); además de conocer las técnicas empleadas por los distintos autores en el desarrollo de sus ilustraciones, que a pesar de no ser tan complejas son originales y reflejan el contexto social en el que fueron desarrolladas.

Por consiguiente se tiene como fin la obtención de datos en los aspectos visuales y de lenguaje



humorístico de este medio, en donde se presente la evolución de la misma en los últimos años, sirviendo como guía visual para los diseñadores gráficos e interesados en el ámbito de la historieta mexicana.

El objetivo consiste en realizar un análisis a nivel gráfico y contextual de las historietas mexicanas; con el resultado de generar un manual que sirva como guía para el desarrollo de aplicaciones en los distintos géneros publicitarios, demostrando que las características de la historieta pueden ser utilizadas como base en el diseño de distintos promocionales. El resultado obtenido podrá ser de gran utilidad para los diseñadores gráficos, profesionistas o interesados en el tema debido a que contarán con un manual para el desarrollo de aplicaciones publicitarias con el motivo de historieta mexicana, reduciendo el tiempo de investigación y

análisis sobre una publicación en específico y proporcionándoles posibles soluciones de distintos historietistas a diversos géneros promocionales.

Cabe mencionar que este estudio no tiene demostración a corto plazo, debido a que el manual desarrollado con los datos obtenidos, no se verá afectado a través del tiempo, a razón de que está basado en las publicaciones más relevantes de la evolución de la historieta y será de utilidad para el diseñador gráfico, además de que es necesario realizar la investigación que se refiere a los derechos de Autor y es un proceso que se llevará a cabo a largo plazo con los trámites correspondientes. Al finalizar esta investigación se tendrá mayor conocimiento sobre la evolución de la historieta, de los aspectos y características más relevantes que pueden ser aplicadas para el desarrollo de un proyecto publicitario.



Hipótesis

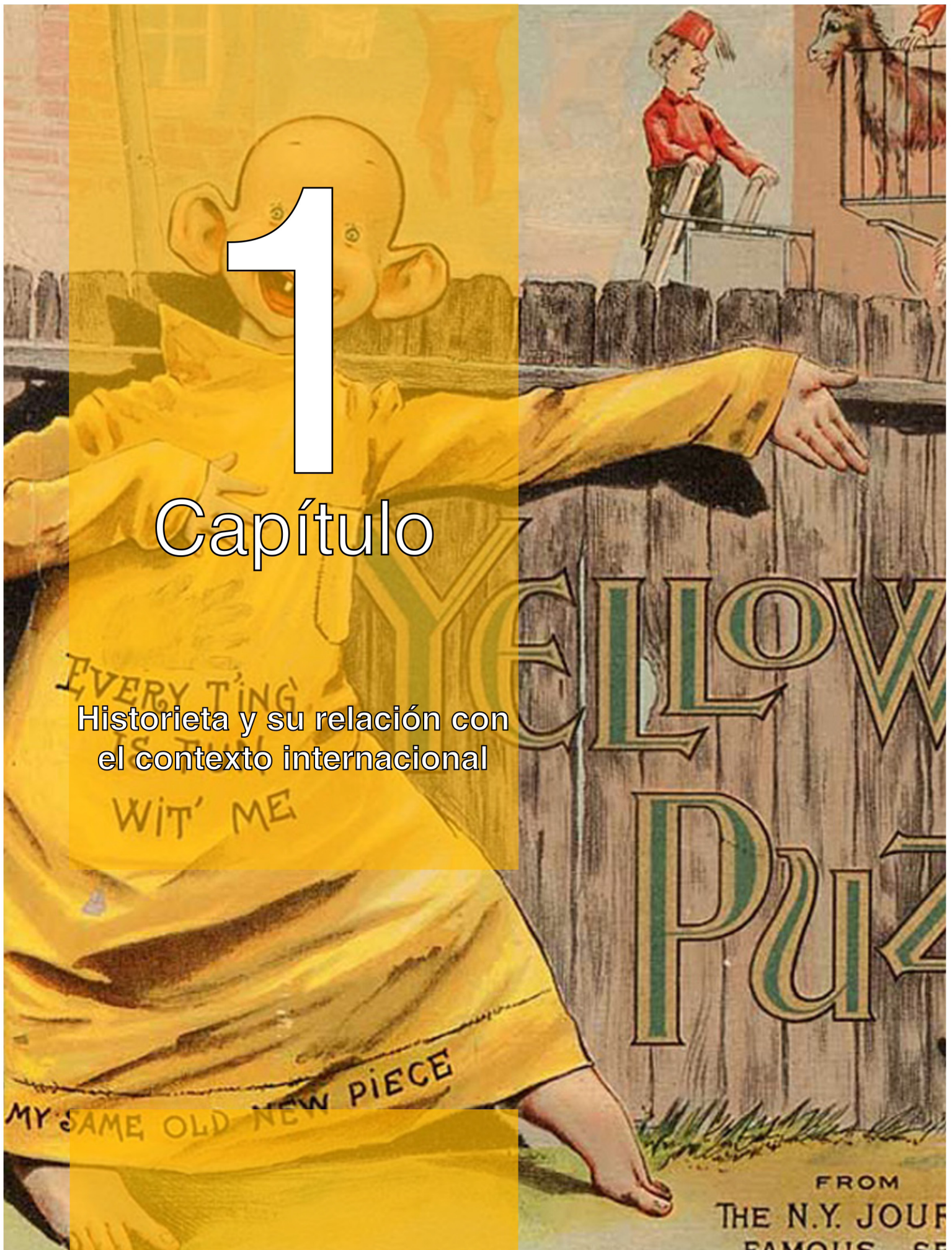
El desarrollo de una guía gráfica que retome las bases y características representativas de los autores de la historieta mexicana, de las últimas 5 décadas, servirá como modelo en la creación de diferentes propuestas publicitarias, principalmente para los usuarios que buscan opciones nuevas e innovadoras en la rama retro del diseño mexicano.



1

Capítulo

Historieta y su relación con
el contexto internacional



Introducción

1.1

El presente capítulo comprenderá los aspectos fundamentales de lo que es la historieta, sus principales elementos, su origen, evolución y relación con el contexto internacional, la fuerte presencia que ha tenido en Latinoamérica, así como la diversidad de los diferentes tipos de historieta que existen, en cuanto a géneros y estilos, donde se pretende mostrar la importancia que este medio ha tenido dentro de la sociedad, abarcando desde sus inicios hasta la actualidad; destacando el gran motor que ha sido como medio revolucionario para las ideas del pueblo, pasando de ser un medio de instrucción y enseñanza, a ser un portavoz de ideas innovadoras, y en otros casos un referente adoptado de una manera singular, dándole un toque especial y refrescante a la vida cotidiana de las personas. De igual se mostrara el aspecto gráfico que muestra este medio de entretenimiento.



La Histo rieta

1.2

22

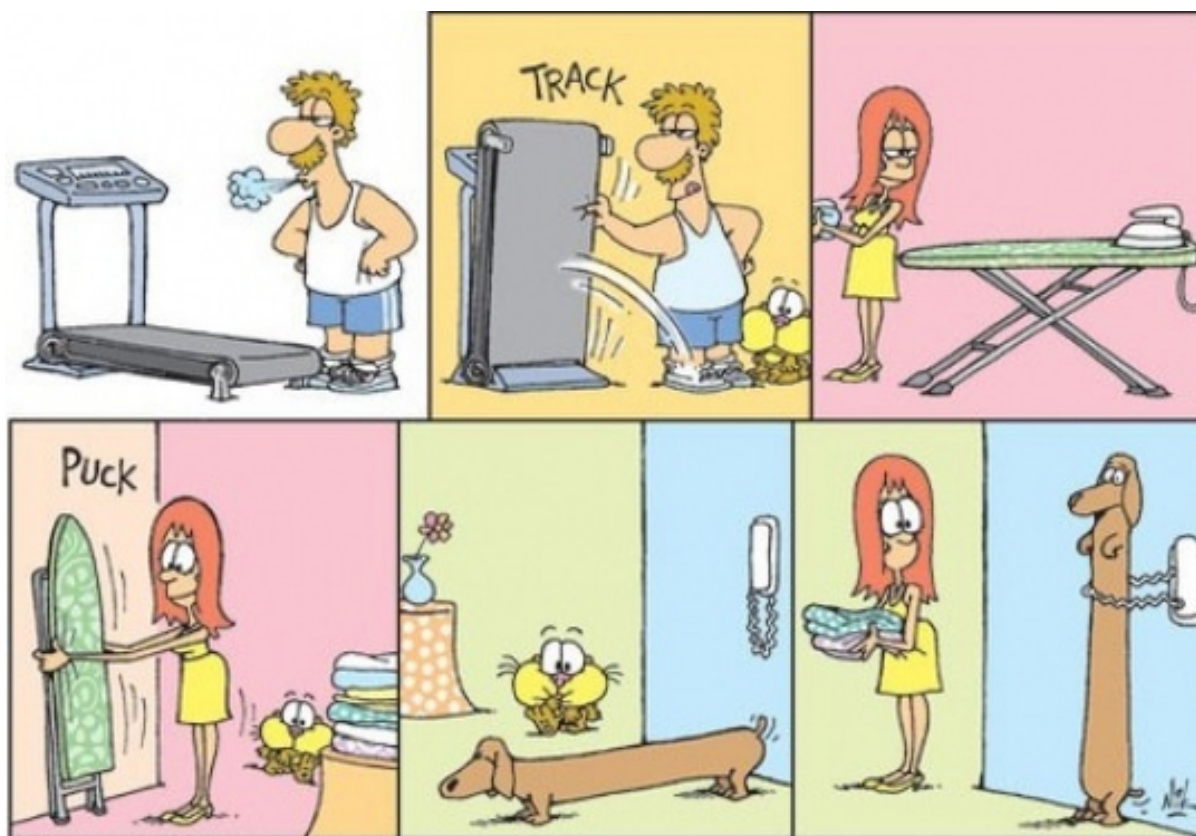
La historieta o cómic (denominado así en Estados Unidos) es un apoyo importante para el fomento de la lectura. Son narraciones ilustradas cuya acción sucede en diversas viñetas, donde el texto se encuentra encerrado en un globo, es un medio único en su aspecto pictórico y juego literario que enfatiza los rasgos de la sociedad, al realizar crítica, sátira o exageración de algunos atributos para lograr un mayor impacto. Más que ser una simple secuencia de cuadros contando una historia; un argumento humorístico, fantástico, ficticio o de aventura e inclusive para “matar el tiempo” y sentirse identificado con alguno de sus personajes, son cuentos gráficos que agradan a la sensibilidad e imaginación del público.

Los comics se comunican en un lenguaje basado en una experiencia visual de la que participan tanto el profesional como el público. Se espera de los jóvenes lectores una fácil

comprensión de la combinación de imagen y palabra, acompañada del tradicional desciframiento del texto. (Eisner. 1985:9).

En base a lo antes mencionado se sabe que las historietas o sus variantes a nivel internacional, tienen como finalidad entretener al público consumidor de este medio y promover la lectura. La mayoría de las historias relatadas se apoyan en ilustraciones que inclusive cuentan la historia sin necesidad de la intervención textual. Sus viñetas son esencialmente un medio de comunicación, sin embargo la mayoría de la sociedad también la ha considerado como un subgénero de la literatura, ha señalado que el cómic es visto como: “patito feo de la literatura, mientras que para otros es el cisne que algún día habrá de transformarse”. (Orlando Ortiz .1972) conforme a esta idea, se sabe que la sociedad, no le ha dado la importancia que merece, a pesar de contar en su producción con dos grandes ha-





1.1 Ejemplo de una serie de viñetas que cuenta una historia, sin necesidad de agregar texto al argumento para su comprensión.[imagen]. Recuperado de <http://gaatu-novedades.blogspot.mx/p/historietas.html>

bilidades creadas por el hombre, la ilustración y la narración; sin embargo muchos expertos de este tema no le dan validez y consideran que este medio de entretenimiento no alcanza el nivel cultural de la literatura.

Sus características de tipo narrativo, hacen que la presencia de un narrador marque la pauta para que la historia sea contada en forma y tiempo correcto; es aquí donde las viñetas hacen su mejor papel, creando un mundo con diálogos donde el receptor es capaz de entender la trama.

En la historieta existen variedad de temas sobre los cuales puede girar la trama de la historia, tales como la aventura, la ciencia ficción y el humor por mencionar algunos, dan surgimiento a distintos géneros de este medio que tiene como finalidad dar una sana diversión al público lector.

El potencial de la historieta ha ido evolucionan-

do a través del tiempo, además de que “se ha ido produciendo una mejora tanto en su forma como en su contenido” (Will Eisner. 1985:9), esto se debe a que los comics o historietas originalmente estaban dirigidas al público infantil, sin embargo con la aceptación que ha tenido en diversos sectores de la población han surgido nuevas propuestas de temáticas y géneros dirigidas a jóvenes y adultos. De igual forma la historieta ha tenido que adaptarse a los tiempos modernos debido a que años atrás este medio era únicamente impreso, sin embargo, hoy en día se pueden disfrutar historietas en formato digital. Existen varios elementos que conforman la estructura de la historieta y que son los mismos sin importar si se habla de comic, tebeo, historieta, manga entre otras, que se mencionaran y detallaran más adelante durante la investigación.





1.2 Viñetas del comic The Spirit de Will Eisner [imagen]. Recuperado de <http://forbushman.blogspot.mx/2013/01/a-review-of-woodwork-wally-wood.html>



1.3 Viñetas del Comic el "Sensacional Hombre araña" [imagen]. Recuperado de <http://www.kingdomcomics.org/spiderman.html>

Elementos de la Historieta 1.2.1

Viñetas 1.2.1.1

Las historietas se componen de una serie de escenas, representadas en cuadros secuenciados en cada página llamados viñetas, que tienen el objetivo de narrar la historia con claridad y orientan al lector para que siga la secuencia correcta del argumento al recorrer con su mirada cada página. Éstas son trazadas generalmente por líneas negras y son contenedoras de representaciones pictográficas (Ver imagen 1.2).

De su tamaño depende la rapidez con la que lector sea capaz de leer y comprender ; albergan dos tipos de representaciones: las de carácter verbal y las del tipo visual. Jesús Cuadro (1991) menciona a las viñetas como "un espacio acotado y escénico

que recoge una acción dibujada y en ocasiones un texto"

La disposición de las viñetas se liga con el procedimiento de escritura y lectura, en este caso en occidente se leen normalmente de izquierda a derecha y de arriba abajo, mientras que en países con distinta dirección, como en Japón, se lee de derecha a izquierda como es el caso de los "mangas". Es así que las viñetas están representadas de forma visual y verbal, donde en varias ocasiones, la ausencia de texto parece favorecer y cumplir su objetivo de transmitir el mensaje, "por lo que dentro de ella suelen coexistir el lenguaje icónico y a veces también el lenguaje verbal. Al espacio que separa las viñetas se le conoce como calle" (Cuadrado Jesús.1984: 18).

La viñeta es un espacio donde generalmente se desarrolla la trama a partir de la introducción de personajes, es la unidad básica y mínima en la historieta, ya que es ahí donde se representan a





1.4 Ejemplo de un doble página con viñetas irregulares de la Historieta Meteorix 5.9 no aprobado de Jorge Break, [imagen]. Recuperado de <http://lokicea.blogspot.mx/2012/03/meteorix-59-no->

los protagonistas y la línea que seguirá la historia. Estas pueden ser regulares, es decir, que ocupan una parte de la página de manera proporcional, también existen las irregulares, que ocupan una página completa o incluso doble página para representar la acción más distintiva en la trama de la historia e incluso juegan con la forma y proporción de las viñetas en la página.

"Antes de comenzar la visualización a lápiz de la composición, se trazan solamente las líneas horizontales de los recuadros. Una vez que se tiene la medida de los anchos de los cuadros, se trazarán las verticales divisorias" (Lipszyc.1967:18)

Como menciona Lipszyc, los tipos y estilos de las viñetas dependen en gran parte de las circunstancias de la escena, el número de viñetas está ligada principalmente a las preferencias del lector, es decir, resaltar alguna escena que tenga mayor peso o interés que el resto.

Las viñetas suelen ser bastante explícitas para observar cada detalle visual y reflejan determinada acción del personaje, que permite hilar la historia poco a poco. Las de doble página crean un impacto mayor, teniendo en cuenta que se utilizan para resaltar una escena importante que la historia intenta destacar de las demás.

"Utilizan además un lenguaje elíptico, debiendo el lector suplir los tiempos muertos entre cada una de las viñetas en un proceso que se denomina cerrado" (McCloud.1993: 69).

Aunque las viñetas tiene un estilo regular, con calles que las separan jerárquicamente, es común encontrar maquetaciones irregulares, es decir que se colocan de forma desordenada, para crear un estilo distinto y darle movimiento a la historia, además de hacer visualmente atractiva a la página.





1.5 "Superman el hombre de acero" pagina del comic donde se puede apreciar el uso de globos de texto y sus variantes. [imagen]. Recuperado de <http://goodcomics.comicbookresoures.com>



1.6 El diseño de los cuadros de texto, puede variar dependiendo del estilo y género de las historietas [imagen]. Recuperado de <http://comics-fer.blogspot.mx/2012/06/el-libro-vaquero.html>

Cajas de texto y globos 1.2.1.2

De una manera similar, las cajas de texto, globos de diálogos y bocadillos pueden usarse para guiar (o en algunas ocasiones para despistar por completo) la mirada del lector a lo largo de las páginas. Al ser la historieta un medio de comunicación visual e insonora, es importante crear diálogos para que la historia se entienda desde un inicio.

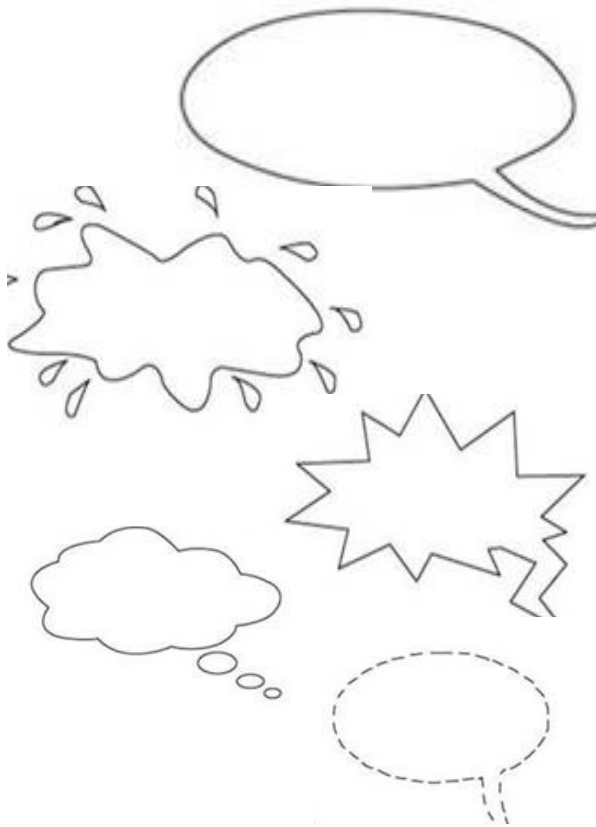
Los sonidos y diálogos deben representarse de una forma reconocible, donde las acciones sean de conocimiento común para no dificultar al lector su interpretación de la escena o de los campos con los que se encuentra visualizando.

"sirven para explicar o aclarar algún hecho o situación determinada" (Parramón.1996: 54), éstas son por lo general

cuadradas, también llamadas cartelas y pueden colocarse en cualquier parte de la página, siempre y cuando se encuentren dentro de una viñeta. Suelen contar otra historia y apoyan el desarrollo de la misma. En ésta parte, la narración puede marcar un estilo propio y personal para crear inclusive nuevos personaje dentro de la narrativa.

Juan Acevedo y Jesús Cuadrado (1978), las mencionan como "para incluir el discurso del narrador o voz de afuera" (p.126), la ubicación de las cajas de texto refleja, en varias ocasiones, la confianza que el autor desea transmitirles a sus lectores, usándolas para señalar detalles desconocidos de los personajes de la historieta o simplemente para crear un ambiente alterno al de la historia donde el narrador relate las acciones pasadas o presentes de los personajes. Es válido mencionar que también son usados para intentar ganarse la complicidad del





1.7 Ejemplos de globo con distintos rabillos y forma [imagen]
Recuperado de <http://creacionliteraria.net/2013/04/historietaelementos/>



1.8 El diseño del globo de texto y rabillo, puede variara dependiendo de la acción del personaje y del estilo del autor. [imagen]. Recuperado de <http://historietologo.blogspot.mx>

lector. “Se burla de los guionistas que abusan del cartucho (cuadro de texto), repitiendo algo que ya expresa la imagen” (Guiral.1998:10).

Para toda acción donde se requiera un sonido visual es importante contar con los bocadillos. Para esto se emplean diferentes tipos, la mayoría son familiares, es decir que los hemos visto con frecuencia en las historietas y no necesitan toda la atención del lector para entenderlos.

Los bocadillos, también llamados globos de texto, son el espacio donde se escribe lo que dicen o piensan los personajes de la historieta. Su estructura parte del “globo” que es la parte en donde se escribe y el “rabillo” el cual señala a la persona que habla, “varía si se trata de una reflexión del personaje, un pensamiento secreto (lenguaje interior), o si se trata de palabras dichas”(Masotta.1967:8) esto quiere decir que dependiendo de la idea que se quiera expresar,

será el tipo de diseño del globo y el rabillo.

Existen diferentes tipos de bocadillos, como los de pensamiento y los de diálogo, los bocadillos de pensamiento son globos que toman la forma de cúmulos nubosos, es decir, que semejan la forma de una nube y culminan en una pequeña cadena de burbujas que emergen del personaje aparentemente pensante.

Los diálogos normales en donde el personaje suele expresar sus ideas a través de palabras textuales, son colocados en sencillos globos ovalados con una cola que apunta hacia el personaje hablante. Es común encontrar una serie de globos, de la misma especie, ligados generalmente a un mismo patrón, con el fin de representar titubeo o serie de dudas por parte del personaje. La línea de bocadillos, también llamados hilos de bocadillos, puede ser contigua y así crear una clase de





1.9 interior de comic, "El asombroso Hombre araña" donde se puede apreciar las onomatopeyas existentes en la página.[imagen]. Recuperado de <http://pepoperez.blogspot.mx/2010/07/un-nuevo-territorio-.html>

discusión dinámica donde el lector se siente involucrado.

La forma del globo define el significado del texto sus diferentes sentidos y emociones, por ejemplo:

1.- El contorno que semeja una nube significa palabras pensadas por el personaje, las ideas que flotan en su mente.

2.- El contorno delineado con tornas temblorosas, significa voz temblorosa y expresa debilidad, temor, frío.

3.- El contorno en forma de dientes de serrucho, expresa un grito, irritación, estallido.

4.- El contorno con líneas discontinuas indica que los personajes hablan en voz baja para expresar secretos, confidencias.

5.- Cuando el rabillo del bocadillo señala un lugar fuera de la viñeta, indica que el personaje que habla no aparece dentro de ella.

6.- El bocadillo incluido en otro bocadillo indica las pausas que realiza el personaje en su conversación.

7.- Una sucesión de globos que envuelven a los personajes expresa pelea, actos agresivos.

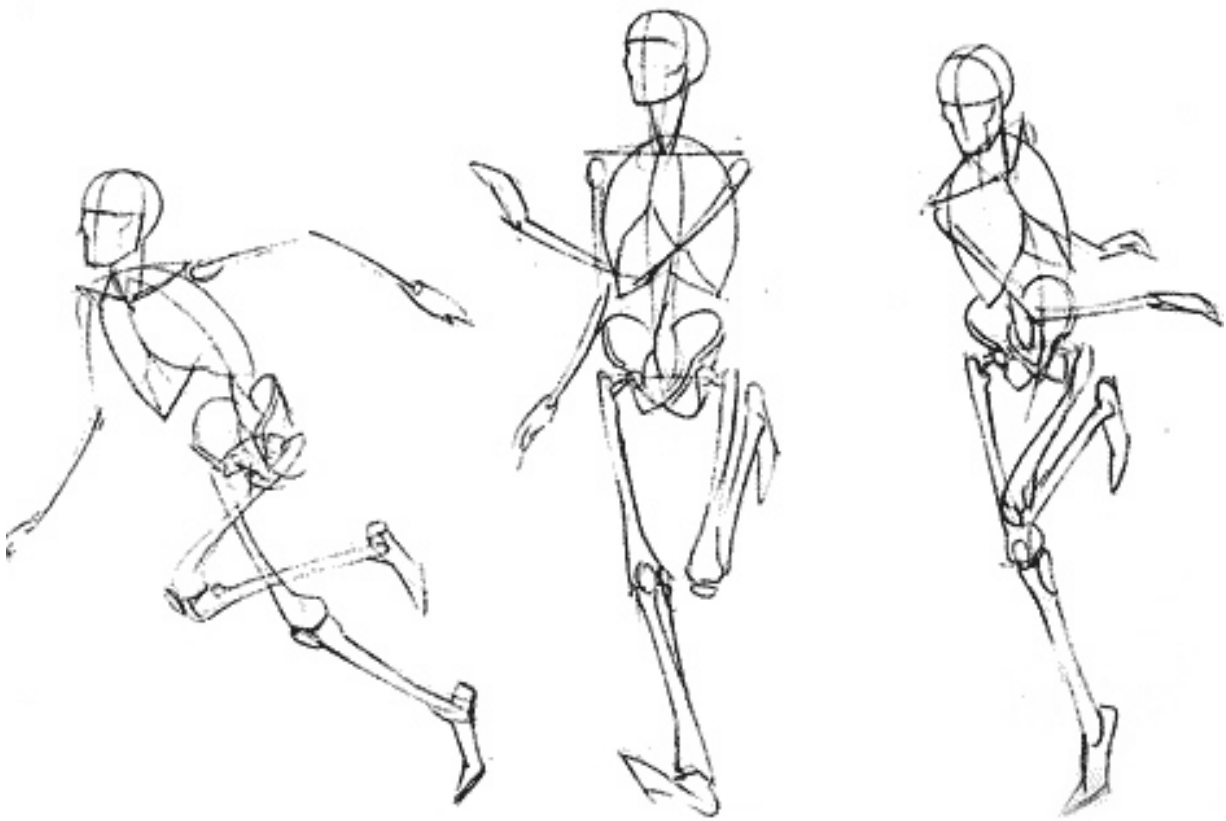
8.- El globo con varios rabillos indica que el texto es dicho por varios personajes, como una clase de discusión o determinan la misma idea.

Ver página el "Corazón del Imperio", de Bryan Talbot, (imagen1.7) donde se muestran ejemplos de diálogos a través de los bocadillos.

Onomatopeyas 1.2.1.3

Las Onomatopeyas son aquellos recursos que representan sonidos, pueden encontrarse dentro o fuera de un globo de texto y su impacto depen-





1.12 Ejemplo de un boceto de un personaje en movimiento [imagen]
 Recuperado de <http://www.pinturayartistas.com/anatomia-de-la-figura-en-movimiento/>

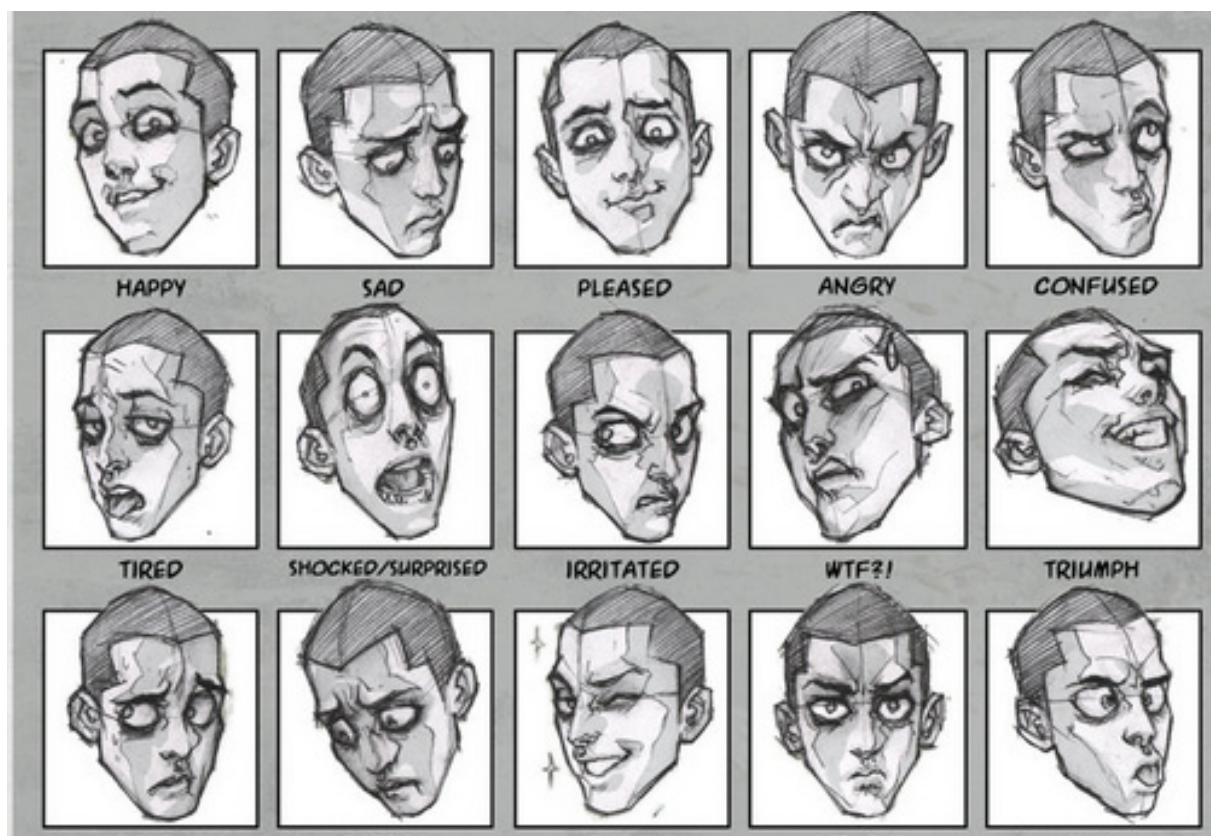
éxito de la historia, crea un ambiente donde se desarrolla la narrativa, llamados escenarios, así como permite la presentación de los personajes, sus acciones y tramas dentro del relato. Está representado dentro de la viñeta y permite al lector un entretenimiento visual.

También llamada técnica de representación, el dibujo es una especie de signo, más en concreto, un signo visual. *“Es un signo pues es una expresión con la intención de transmitir una información, para decir, o para indicar a alguien que otro conoce y que quiere que lo conozcan lo demás también”* (Umberto Eco. 1994:21) es cualquier impresión sobre algún material en específico, que se repite y actúa como conductor o referencia visual de una historia. Conocido como uno de los elementos más importantes de toda narración, la caracterización determina la personalidad de cada personaje. En ésta se

representan sus motivaciones, sus objetivos, sus aptitudes, y todos los detalles que transforman a un personaje en individuos únicos.

La intervención del lenguaje visual es importante, la forma en la que un personaje se sienta, se sostiene, como mueve los brazos, la cabeza, la manera en que observa a los demás, todos estos elementos hablan de la expresión corporal con los que contará a lo largo de la historia, dependiendo en gran parte del género masculino-femenino y su papel protagónico-antagónico-secundario. Por ejemplo, en el caso de un personaje antagónico, generalmente representa movimientos agresivos, realizan grandes aspavientos, señalan y gesticulan de una forma fuerte, se realizan acercamientos profundos a su rostro. En cambio, a las personas que representan personalidades sumisas tienden a encogerse y a evitar todo contacto visual con





1.13 Serie de ejemplos representando diversos gestos faciales, que son de gran importancia en el trazo de los personajes de un cómic [imagen] recuperado de <http://www.pinturayartistas.com/anatomia-de-la-figura-en-movimiento/>

otro personaje, su mirada siempre apunta hacia el suelo y muestra cierta depresión crónica. Con estas posturas se logra de forma asertiva la personalidad de cada personaje.

Elementos como gotas de sudor, sonrisas furtivas y miradas misteriosas son utilizadas para crear una atmosfera de misterio que obliga al lector a preguntarse ¿qué es lo que oculta el personaje, qué sigue, el porqué de su nerviosismo? o las preguntas al aire que la historieta responderá a lo largo de su tramas.

Texto narrativo 1.2.1.5

La parte narrativa es una parte fundamental en la historieta, de ella dependerá el hilo de la historia,

personajes, tramas por resolver y lugares que se representan dentro de la viñeta. En ella se contarán ciertos rasgos de los personajes en vez de revelarlos de forma alterna, creando un lazo de comunicación entre el narrador y el lector. Está adherido de forma invisible, pero es parte fundamental, apoya al lector a imaginar el escenario que el creador construyó desde el inicio de la historia, éste texto es el causante de que todo funcione de una forma ordenada.

Para darle voz a éstos personajes es importante incluir un texto narrativo, que es plasmado en “bocadillos” y ayudarán al narrador a incluirse en la historia. Las portadas o ilustraciones pueden cambiar a travez del tiempo, sin embargo una buena historia, siempre prevalecerá. Haciendo una recopilación básica se puede decir que la historieta es un género literario autónomo,





1.14 Viñetas de Polly and Her Pals, donde se observa un diseño ordenado y sencillo [imagen] Recuperado de [http://thebristolboard.tumblr.com/page/158?route=%2Fpage%2F%](http://thebristolboard.tumblr.com/page/158?route=%2Fpage%2F%2F)



1.15 Ejemplo de viñetas con un diseño más dinámico [imagen] Recuperado de <http://thebristolboard.tumblr.com/page/158?route=%2Fpage%2F%3Apage>

que es compuesto por un grupo de elementos secuencialmente ordenados para narrar una historia a partir de un género definido para un público determinado, éstos elementos son: el cuadro o viñeta, globo de texto, bocadillo, dibujo, onomatopeya y texto narrativo. En el momento en el que todos estos elementos comienzan a combinarse dentro de una página es cuando se crean otros sub-elementos, como la forma de la viñeta, el ancho y tamaño de la misma (denominadas calles), además del diseño del espacio sobre el cual se ubican dichas viñetas, respetando la secuencia en la cual se cuenta la historia "Donde hay historia, un relato, hay una secuencia, es un arte secuencial"(Eisner. 1986:141).

Gracias al aporte que hizo en esta área Scott McCloud en su libro *Understanding Comics* retoma la definición de Eisner, y la amplía; "ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con

el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector" (McCloud.1994: 9).

McCloud deja a un lado los elementos de la historieta, aunque en seguida aclara que todos ellos ayudan a formar el género, la historia y no son excluidos a la hora de realizar este medio de entretenimiento. se necesita de una secuencia para que la historia tome firmeza, sin embargo, se pueden carecer de algunos elementos sin perder el hilo de entendimiento y comprensión de la misma.

McCloud y Eisner coinciden en un punto, que todos estos elementos hacen un código y orden en la lectura de una historieta. No existen diseños casuales o espontáneos; cuenta con los elementos necesarios (determinados por su creador) para relatar la historia de forma que esta sea reconstruida por el lector.



La Historieta a nivel inter nacional

1.3

33

Hablar del comic o historieta, es hablar de un importante medio de comunicación, que desde su nacimiento, ha cumplido con grandes tareas, tales como: educar, ser narrador social, formar parte de la cultura de ciertas regiones en el mundo, ser una historia plasmada en papel el cual a través del tiempo se transformara en acervo cultural del hombre; se puede decir que el origen de la historieta tal como la conocemos en la actualidad, nace gracias a la imprenta y la caricatura. *La imprenta es el punto de partida de la historia del cómic.* (Kunzle.1973).

En Francia, así como en otros países de Europa comienzan a difundirse publicaciones pioneras de la historieta, los llamados “pliegos de cordel y aleluyas” a partir del S.XVI. Los pliegos de cordel eran nombrados así debido a que sus hojas estaban unidas a una vara de cordel o caña, los cuales estaban creados para dar a conocer textos con di-

versas temáticas como: históricos, líricos, religiosos o de cualquier otro interés pero siempre pensando en la mayoría de los lectores. *Los pliegos de cordel contaban con una a treinta y dos planas* (Moñino.1997). *Las aleluyas son una serie de estampas, acompañadas de unos versos pareados al pie.* (Barrero.2004). Erán publicaciones francesas dirigidas fundamentalmente para satisfacer las necesidades de instrucción de niños y adolescentes, las cuales comenzaron a editarse a partir del año 1820, aunque *surgieron en el siglo XVI y de temática religiosa, tuvieron su mayor auge en el XVIII.* (Cuadrado, 2000)

Las Aleluyas y los pliegos de cordel son un claro ejemplo de que la historieta, desde sus orígenes no sólo funcionaba de distracción, sino que también fungía como narrador e instructor de niños, era una forma práctica de educar y transmitir conocimientos a nuevas generaciones.





1.16 Medio pliego de cordel, con 48 viñetas que representan juegos infantiles [imagen].
Recuperado de <http://biblioteca.ucm.es/foa/53768.php>

Muchos consideran que los Estados Unidos es la cuna del cómic, porque es allí donde se inició su publicación en forma masiva, iniciando en los periódicos, y posteriormente las publicaciones de los "comics books" (revistas de comics).

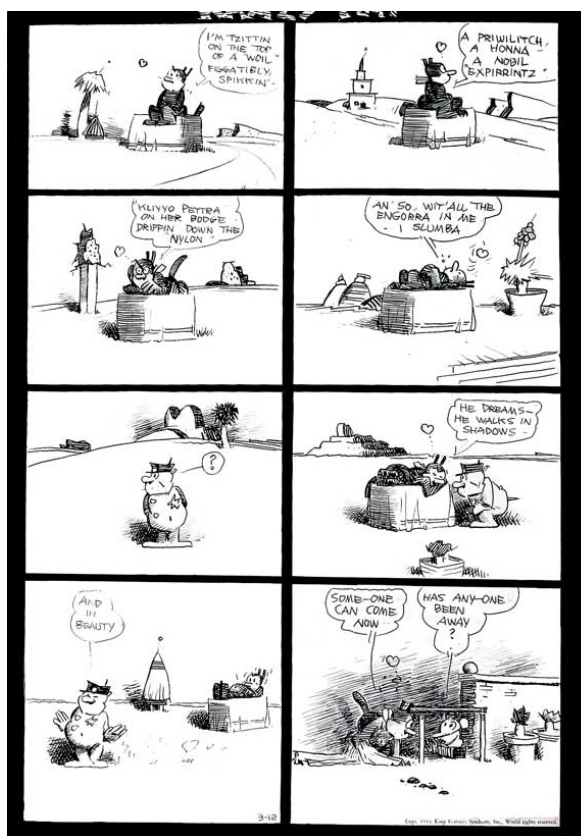
Desde su nacimiento como medio de entretenimiento a finales del siglo XIX, el comic ha tenido un cierto desacuerdo en cuanto a su autonomía y validez como medio de expresión de ideas o para construir relatos propios. Para entender mejor el comic habría que remontarnos desde los orígenes con los sucesos que a la par nacían junto como el ya mencionado cine, el cual debido a su rápida popularidad experimentó un gran grado de interés por parte de las vanguardias de principios del siglo XX, lo que comportaría una reflexión consciente sobre las posibilidades específicas del medio y una definición de las características de su lengua-

je; el cómic al igual que el cine acaparó propuestas de las vanguardias, entre ellos están Polly and Her Pals (1912-1958), de Cliff Sterrett, o Krazy Kat (1913-1944), de George Herriman, los cuales introdujeron en sus viñetas, perspectivas y técnicas de lo que estaba de "moda" o en apogeo como el cubismo y el surrealismo.

Gilbert Seldes, un notable crítico de arte de la época, en el año de 1924 se refirió a Krazy Kat como "la tira cómica más fantástica, satisfactoria y divertida que se publica actualmente en Estados Unidos" (p. 231)

En Krazy Kat la poesía nace de cierta terquedad lírica del autor que repite hasta el infinito su anécdota, haciendo siempre variaciones de un mismo tema (...). En una historieta semejante, el espectador, no solicitado por el gag desbordante, por la referencia realista o caricatural, por una llamada al sexo o a la violencia, abstraído a la rutina de un gusto que lo lleva a buscar en los cómics la satisfacción de unas determinadas





1.17 Viñetas del comic Krazy Kat [imagen]. Recuperado de <http://home.gwi.net/~fawcetoy/images/Krazy1944.jpg>



1.18 Viñetas de historieta, contra guerra de Vletman, "Super Green Beret", Estados Unidos, 1967. [imagen] Recuperado de <http://www.armagideon-time.com/?p=7083>

exigencias, descubre la posibilidad de un mundo puramente alusivo, un placer de tipo "musical", un juego de sentimientos no banales. (Eco.1995: 257,265).

Como se observa en las citas anteriores, relacionadas con Krazy Kat, éstas historietas gozaban de gran popularidad sin embargo, con todo el gran apogeo en sus inicios, estos cómics publicados en periódicos norteamericanos, no trascendieron como se pensaba debido a diversas circunstancias, entre ellas (la aparición del cine de animación, la popularización de los cómics de superhéroes o la orientación del medio hacia un público infantil), siendo éste tipo de historieta un poco dejada y olvidada, no obstante pudo recuperarse y comunicarse a través del cómic "underground" de los años 60, convirtiéndose en uno de los fenómenos que más sacudieron a la sociedad norteamericana, a la par con la oposición a la guerra

del Vietnam, la experimentación con alucinógenos y la influencia de las filosofías orientales.

Queda en claro que el cómic ha sido partícipe de importantes movimientos, que han revolucionado la historia del hombre, participando activamente en la guerra de Vietnam, con algunas publicaciones que mostraban la crueldad de la guerra.

El cómic underground clásico es otro de los fenómenos que sacuden la sociedad norteamericana de la época, junto a "la protesta estudiantil, la defensa de los derechos civiles, la oposición a la guerra del Vietnam, la experimentación con alucinógenos, la formación de comunas, la influencia de las filosofías orientales, la música como expresión vital". (Samaniego.1977)

Entre los años 30 y 40, se produce una pausa en la autenticación del cómic como un medio con entidad expresiva propia. El proceso de evolución, por su movimiento a otros medios como el cine, hizo que perdiera una validación de su verdade-





1.19 Portada cómic Popeye [imagen]
Recuperado de http://lewstringer.blogspot.mx/2010_07_01_archive.htm



1.20 Senador Joseph McCarthy, inició una persecución contra autores del cine y cómic. [fotografía]
Recuperado de <http://www.nacurutunews.com>

ro origen, tal como lo estaba experimentando el cine en esos mismos años. Un ejemplo claro fue Popeye, una serie que durante el período en que se desarrolló (E.C. Segar 1929-1938) se adaptó a el cine, paso de ser una obra un tanto ácida y satírica, con cargas claramente políticas a convertirse en un personaje más agradable, envuelto en una constante historia de amor. Popeye acabo por transformarse en la antítesis de lo que fue como producto original.

La historieta ha sufrido de evoluciones, a través de situaciones que obligan a este medio en convertirse en algo diferente para lo que inicialmente estaba destinado como argumento, sigue estando presente en el agrado del colectivo social, que como buen medio de comunicación se adapta y acapara la atención de todos.

A través de los años el cómic fue poco a

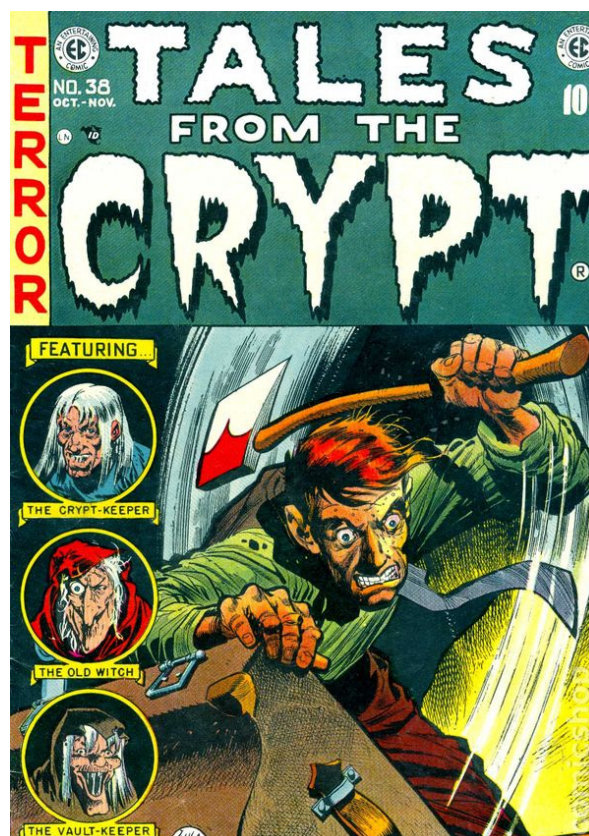
poco relegado a la sociedad juvenil, sin embargo, el acto de que fuese paulatinamente dirigido al consumo del público más joven sólo dañó en su objetivo original (como obras satíricas o como medios de aprendizaje y comunicación) y no en la exploración de los creadores a nuevos campos para expresarse, ni tampoco en su vigilancia e incluso censura por parte de las instancias políticas, al entender las posibilidades “rebeldes” que podía llegar a conseguir.

Un claro ejemplo del alcance que podía llegar a tener el cómic en sus inicios fue lo que sucedió en Estados Unidos por parte del senador Joseph McCarthy quien se aferró en la persecución de profesionales del cine y cómic, a modo de controlar la supuesta infiltración comunista en la industria estadounidense; esto da una idea del impacto del cómic, que al igual que la prensa y el cine, se





1.21 Sello de la CCA, que daba autorización a la publicación de cómics reglamentarios [imagen]. Recuperado de <http://lamardelibros.files.wordpress.com/2013/12/cca.jpg>



1.22 "Tales from the Crypt" fue considerado un cómic que incitaba la violencia en jóvenes [imagen]. Recuperado de <https://www.mycomicshop.com>

convierte en un 4to poder, capaz de lograr hacer una revolución en los pensamientos y conductas del público.

Otro modelo de la grandeza e impacto de los cómics, fue cuando en 1954 el gobierno estadounidense se situó en las editoriales de cómics, con William Gaines, propietario de EC Comics. El motivo fue una investigación sobre los supuestos ataques a la moral de los cómics que publicaba Gaines, historias del género fantástico y de terror (series tan populares como Historias de la cripta, Tales from the Crypt) que se suponía era el responsable del aumento de los delitos juveniles en el país, todo ello avalado por un afamado psiquiatra, Fredric Wertham, el cuál comenzó a escribir en libros y revistas acerca del efecto dañino de los medios de comunicación, y en especial de los cómics books.

"La seducción del inocente describía las representaciones explícitas y encubiertas de violencia, sexo, consumo de drogas y otra temática adulta dentro de los cómics de crímenes." (Wertham.1954:24)

El resultado fue la caída de Gaines y su sello, el incremento de la sospecha hacia toda la industria, terminó en la promulgación de un código de censura moral y política, denominado Comics Code Authority o CCA por sus siglas en inglés, para poder publicar, las diversas editoriales debían ser miembros y enviar sus comics a la CCA, la cual revisaba los trabajos para corroborar que se alineaban al Comics Code y autorizaban el uso de su sello en la portada si lo cumplían.

Las cláusulas que prohibían las palabras "crimen", "horror" y "terror" en los títulos fueron elegidas expresamente contra sus series mejor vendidas: "Crime SuspenStories", "The Vault of Horror" y "The Crypt of Terror" (Gaines.1972:112,114).





1.23 Viñetas del cómic underground "Gato Fritz" por Robert Crumb, Con un aspecto visual semipornográfico y con temáticas de crítica social y política [imagen]. Recuperado de <http://webs.adam.es/rllorens/comics/crumb.htm>

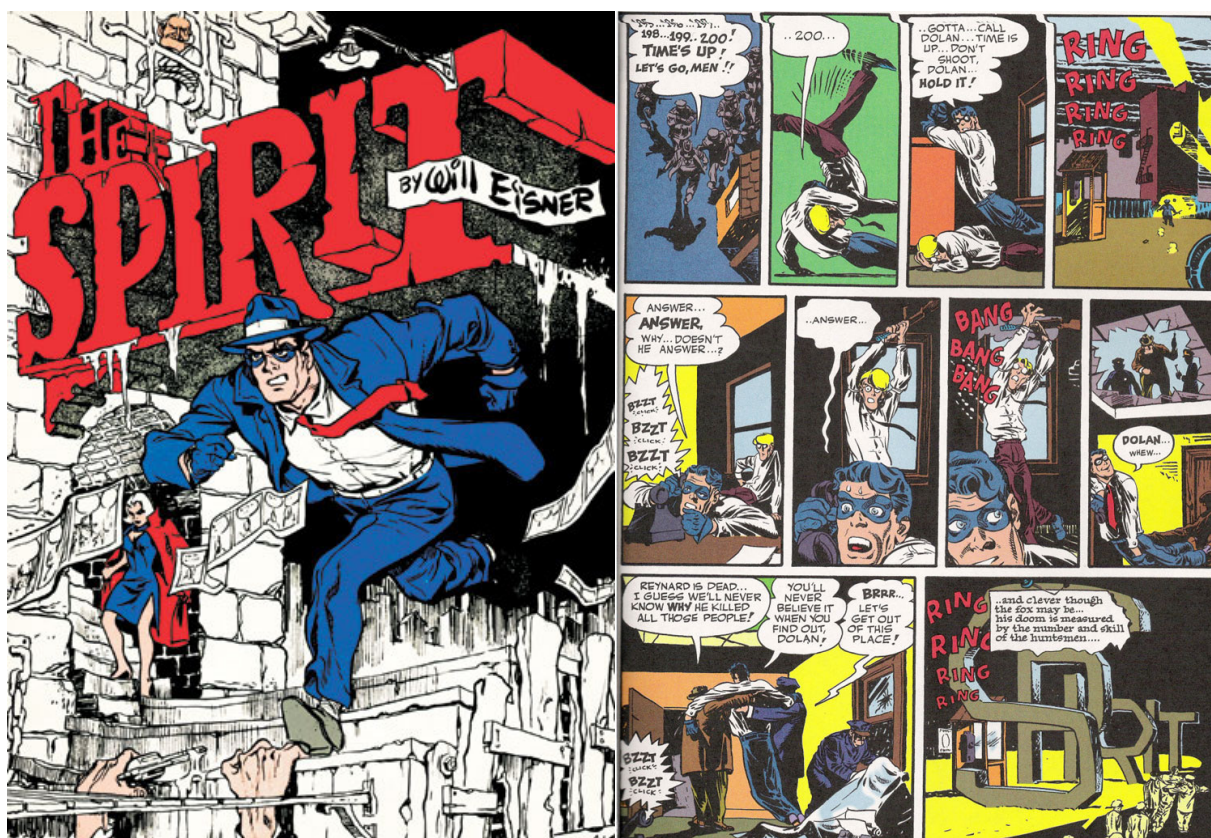
Sin embargo a finales de los años 60, llegaría un movimiento en contra de la opresión de los comics con el nacimiento del "underground" (historieta subterránea), el cual quebrantaba continuamente el catálogo de recomendaciones y prohibiciones del código de censura establecido en Estados Unidos. Esto originó que los creadores de cómics, se establecieran como sujetos políticos que se oponían al modelo industrial institucional, y asumieran en las páginas de sus obras, la expresión de sus opiniones. Autores como Robert Crumb, fueron de los pocos que no sólo narraba sus propias historias, desde un realismo autobiográfico, sino que lo hacía reflexionando sobre la historia del propio medio, es uno de los más reconocidos autores de underground, capaz de realizar obras sin temor a la censura, al repudiar el sistema opresor de los Estados Unidos.

Crumb logró crear personajes icónicos, como es el caso del Gato Fritz el cual era un gato pornográfico y otros ejemplos de publicaciones que rompían con todas las normas de censura. "Sienten el asco de la gran ciudad, son los sujetos a reprimir o exterminar porque no participan del modo de vida norteamericano" y exhiben "la perturbadora idea de que hay que gozar de la vida y rechazar todas las imposiciones" (Samaniego.1977).

El cómic underground, ha sido un gran precursor en la evolución de este medio de entretenimiento, gracias a que retoma mayor fuerza y es capaz de atraer miradas de un mayor público, al ser un medio que está en contra de la opresión, la política y el sistema.

En España, se convierte en el recogedor de manifestaciones culturales que caerían tras la muerte de Franco, "se caracteriza por la defensa de manifestaciones culturales paralelas como el rock, las comunas, la droga o





1.24 Portada y viñetas del cómic "The Spirit" por Will Eisner, uno de los primeros autores en integrar temáticas policiales y de detectives en sus historias [imagen]. Recuperado de <http://www.cinedecomics.es/thespirit.html>

el antimperialismo (Cuadrado.1991)" arremetiendo contra los principios de la sociedad establecida; generalmente sus protagonistas son seres marginales, los cuales "se describen de forma sincera y desgarrada de situaciones aparentemente absurdas e irracionales con humor, a menudo negro y sangriento" (Vázquez.1983:1127).

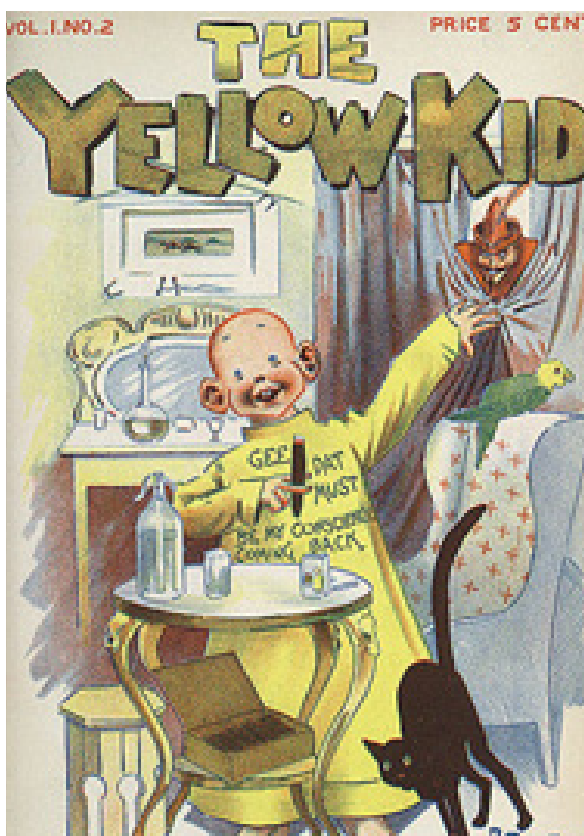
Con la aparición del cómic, se demuestra la importancia del medio para expresar ideas políticas, pues las opciones y sectores a los que se abrían fueron tan amplios y significativos, que se pusieron al frente algunos de los principales dibujantes de cómics, los cuales apostaban por una renovación de sus propios ideales: como por ejemplo Will Eisner, quien fue uno de los más aclamados creadores de comics, padre de "The Spirit" (1940-1952). Fue una publicación que renovó algunos ideales norteamericanos, en ésta historieta se albergaban temas nuevos como asuntos policíacos,

novelas, y las primeras escenas románticas.

"Su tratamiento gráfico era producto de una mezcla absolutamente personal e intransferible, a medias entre el humorismo y el terror"(Lara.1976).

Como ya se ha mencionado, el proceso de construcción y evolución del cómic es muy amplio y en él conviven tradiciones y propuestas, ideas y autores con diferentes formas de pensar y vivir, sin embargo revolucionó a la cultura humana, debido a que cambió la forma de pensar sobre los diferentes acontecimientos históricos en los que estuvo inmiscuido en el pasado y en la actualidad.





1.25 Portada de "The Yellow Kid"
Primer comic en Estado Unidos [imagen].
Recuperado de <http://freakelitetex.com>



1.26 Portada de "Planet Comics,
dirigida por William Gaines." [imagen].
Recuperado de <http://www.comicvine.com>

El Comic 1.3.1

Surgió a finales de 1893 en The New York Journal con la publicación de Outcault y su obra conocida como "Yellow Kid" que pasó desapercibida entre los lectores de la prensa de ese entonces.

La mayoría de comics norteamericanos vieron la luz durante la Segunda Guerra Mundial y en un inicio llamaban al patriotismo del público, creando personajes muy ligados con la nación y por lo general siempre en contra de los enemigos. Gracias a esto es que tuvieron un gran apogeo comercial. Al finalizar la guerra, el cómic estadounidense se encontraba en la cima de su popularidad, contaba con excelentes ventas y con un público lector formado principalmente por niños, adolescentes y adultos jóvenes, sin embargo, se encontró con

algunos problemas de formato para las tiras de prensa, y temáticas. Dentro de la prensa, se introduce una tira llamada daily strip (tira diaria), que ocupaba un fragmento horizontal dentro de la página y podía ser, una narración completa o serial; las publicaciones dominicales se realizaban en páginas completas.

En el comic book, alcanzó una gran diversidad temática, sobre todo en las publicaciones de ciencia ficción como ejemplo ("Planet Comic", desde 1940), sobresaliendo las publicaciones de EC Comics, dirigida desde 1947 por William Gaines.

El género de "humor" ve su mayor logro en MAD (1952), Daniel el travieso (1951) de Hank Ketcham o Richie Rich (Ricky Ricón) (1953) de Warren Kremer.

A pesar de todo el apogeo el cómic norteamericano sufre de una crisis "el grueso de la producción nor-





1.27 La variedad de personajes de ambas editoriales a ido aumentando a través del tiempo. [imagen].
Recuperado de <http://fuleroqqfoi.tumblr.com/>



1.28 Stan Lee, ilustrador de comics y creador de personajes que en la actualidad siguen en moda. [fotografía].
Recuperado de <http://gocomics.typepad.com>

teamericana, para la segunda mitad de los años sesenta, ha bajado de nivel y se halla por debajo de la producción francesa o italiana" (Massola. 1970: 9,10).

Para los años entre 1956 y 1975 surge la nombrada "Edad de Plata" del cómic norteamericano y ésta se logra gracias a la competencia entre las editoriales DC y Marvel Comics a través de sus superhéroes como Flash (1956) y Green Lantern (linterna verde) (1959), La Liga de la Justicia (1960), Los Cuatro Fantásticos (1961) o El Hombre Araña (1962), obras de autores como Carmine Infantino, Steve Ditko, Gil Kane, Jack Kirby, Stan Lee o Jim Steranko.

En el comic americano los superhéroes siempre se meten en grandes líos y son los únicos capaces de salvar al planeta y en ocasiones al universo, están rodeados de enemigos, locos, maníacos o con grandes complejos, pero aun así nos impresionan y envuelven en sus maravillosas historias, dibujos y

aventuras sin saber que nos depara el futuro. (García .2010:54)

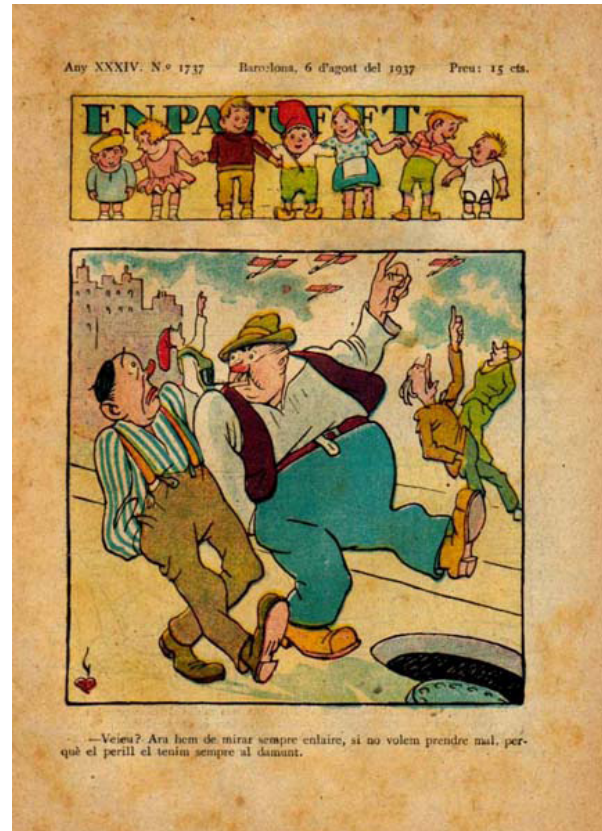
Como menciona García, los comics americanos se distinguen por el uso de protagonistas con una habilidad mental y física sorprendentes, destrezas que no son humanas, dando como resultado personajes originarios de otros planetas o expuestos a algún tipo de experimento que afectó su ADN.

En la actualidad el comic norteamericano, sigue gozando de gran popularidad e incluso ha llegado a abarcar otros medios como series animadas, películas, videojuegos, juguetes, etc., siendo una gran industria enormemente rentable dentro de los Estados Unidos.





1.29 Revista dedicada a la publicación de historietas, posteriormente se les conocería con ese nombre en España [imagen]. Recuperado de <http://www.efeeeme.com/comics-tbo>



1.30 En Patufet, una de las primeras publicaciones que inició el boom de la historieta en España. [imagen]. Recuperado de <http://joannavarrobada.blogspot.mx>

El Tebeo 1.3.2

Nombre por el cual es conocido en España, debido a que este medio de entretenimiento se publicaba en una revista del mismo nombre "TBO", y que tuvo una gran aceptación al principio de su aparición, llegando a vender más de 7 millones de publicaciones al mes.

Una de las tradiciones de historieta más importantes a nivel europeo, gozando de sus años dorados en los años cuarenta y cincuenta, además de un boom entre finales de los setenta y mediados de los ochenta (Salado.1983:56,57)

Con historias que trataban sobre albañiles, comunidades de vecinos problemáticos y espías torpes entre otros; originalmente iban dirigidos a la comunidad infantil y posteriormente también atrajeron al público adulto con su sátira social.

Los primeros títulos surgieron a principios del siglo XX, de los más destacados se puede señalar revistas como "En Patufet" (1904); también publicaciones infantiles de periódicos como ABC (1906), bajo el título inicial "Gente Menuda". Sin embargo muchos especialistas en el área consideran a "Charlot" (1916) y "TBO" (1917) como las publicaciones de comics que iniciaron este medio de entretenimiento en España. El "TBO" incluía trabajos principalmente de autores nacionales y de escritores internacionales, alcanzando un enorme éxito entre los lectores, en parte a consecuencia de ser un medio de entretenimiento económico.

Durante la Guerra Civil Española, muchas editoriales se extinguieron, y otras tantas se sometieron a los intereses partidistas en lugar de los comerciales, a pesar de eso, existió una aceptable abundancia de papel, gracias a las importaciones





1.31 Francisco Ibañez, creador del tebeo "Mortadelo y Filemón. [fotografía]
Recuperado de <http://luismigonzalez.com/?p=810>



1.32 Portada de Astro Boy creado por Osamu Tezuka [imagen] Recuperado de <http://www.fortunecat.com.au/blog/animation-2/astro-boy-guardian-robot/>

desde Alemania, lo que permitió que se realizaran tiradas de más de cien mil ejemplares.

A partir de 1946 durante el franquismo: los ejemplares, junto a periódicos y revistas, se guardaban en la Biblioteca Nacional de España y el resto de hemerotecas, pero era frecuente que los archiveros sustrayesen el material para sus propios fines, por lo que la mayoría se ha perdido. (Cuadrado.1983).

El tebeo al igual que el comic, ha buscado adaptarse a nuevos campos, como las animaciones de Mortadelo y Filemón por mencionar un ejemplo de éste tebeo se realizaron cortometrajes entre 1965 y 1971 y su aparición en televisión en el año de 1994 que obtuvo la aceptación de la audiencia.

Los lectores crecieron, una guerra civil por el petróleo disparó el precio del papel, se difundieron los video juegos y nuevas formas de entretenimiento juvenil, los tebeos se marchitaron, entraron en coma. (Ibañez.1998:11).

El manga 1.3.3

Manga es la palabra empleada para denominar a este medio de entretenimiento en Japón, este término es usado comúnmente para nombrar a las historietas de origen nipón, así como al estilo de dibujo utilizado dentro de las mismas.

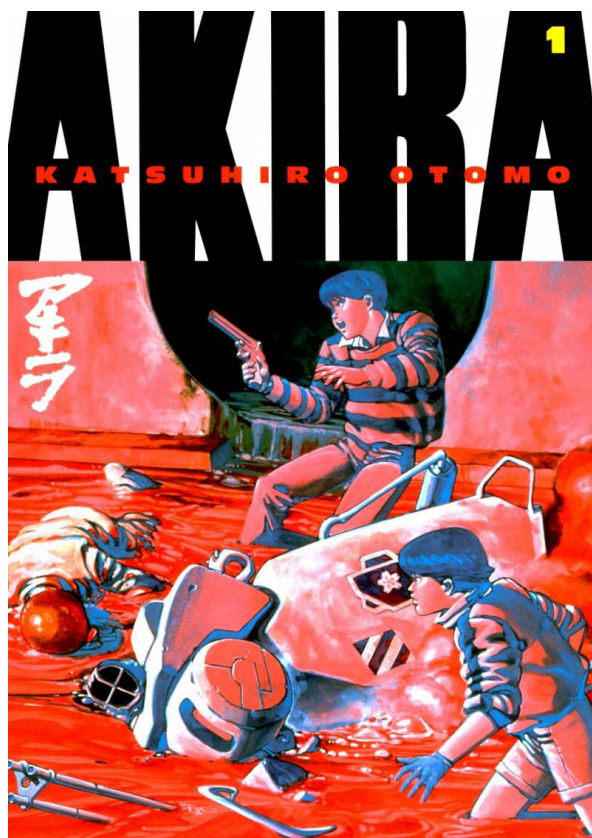
El manga surge de la mezcla de dos prácticas: el arte gráfico japonés y la tradición de historieta occidental, tomando su apariencia actual tras la Segunda Guerra Mundial y gracias al trabajo pionero de Osamu Tezuka, considerado el padre del manga, creador de Astro Boy.

Con su primer libro rojo: La nueva isla del tesoro; el maestro Osamu Tezuka, fue el gran encargado de transformar a la historieta japonesa, dotándola de frescura, gracias a la aplicación de





1.33 Las viñetas y la abundancia de sonidos, características del manga, fueron iniciados por Osamu Tezuka [imagen]
Recuperado de <http://ellectorimpaciente.blogspot.mx>



1.34 "Akira" manga que tras su éxito en cine, popularizó este medio de entretenimiento en España, E.U. entre otros [imagen]
Recuperado de <http://alternativemindz.com>

un estilo tipo cine el cuál "desordenaba" los movimientos en diversas viñetas y mezclaba este gran juego con bastantes efectos sonoros.

Tezuka impuso un nuevo estilo en forma de hazaña, donde daba a sus relatos una cronología tipo "serie", destacó en el manga para chicas o "shōjo manga" el cuál era un estilo enfocado primordialmente a hombres adolescentes.

Los mangas suelen presentar la generalidad de una victoria a favor del héroe. Ejemplo claro de esto, en el manga de Sailor Moon se expone la victoria del bien sobre el mal y de cómo la fuerza de la amistad, la lealtad y la unión pueden vencer sobre la ambición, la crueldad y el egoísmo, llegando incluso a reformar al villano; como sucedió con las cuatro Hermanas de la persecución. (Análisis Estructural del Cómic Japonés o Manga.2007:p4)

En esta cita se puede evidenciar que el manga y el comic, no son diferentes en cuanto al argu-

mento se refiere, en dónde siempre el héroe sale victorioso, sin embargo, se pueden apreciar características visuales totalmente diferentes.

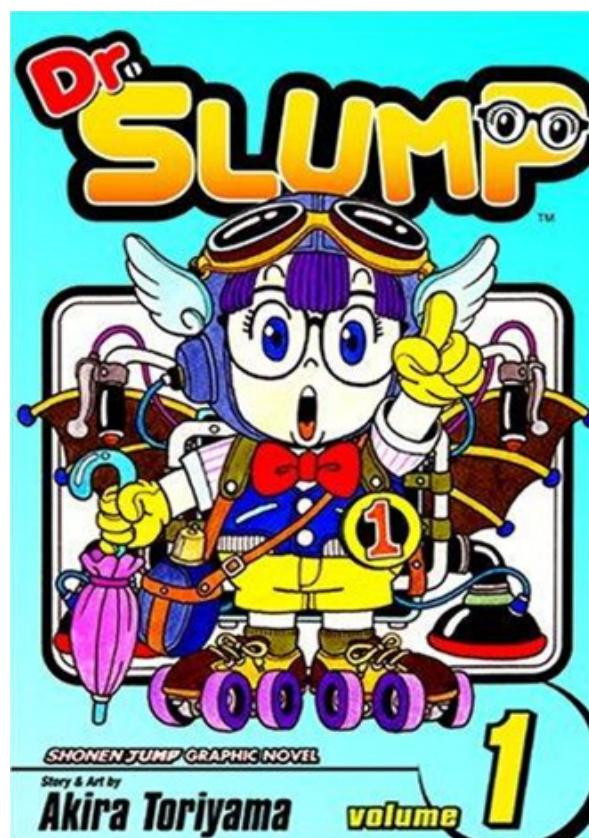
Debido al éxito de la película "Akira" en 1998, basada en el manga del mismo nombre, creada por el dibujante Katsuhiro Otomo, la expansión del manga comenzó a tener un gran apogeo internacionalmente. El triunfo de esta cinta dio pie a que se presentara más anime japonés en las televisoras de Europa y Estados Unidos.

Akira Toriyama, es otro de los grandes autores de manga, creador de los famosos Dragon Ball y Dr. Slump, en algunos países europeos fue tan grande su popularidad que incluso llegaron a destronar en ventas a comics a tebeos, un claro ejemplo de ello fue en España donde Dragon Ball se convirtió en la historieta extranjera más vendida en toda la historia dentro de ese país.





1.35 Portada de Dragon Ball por Akira Toriyama [imagen]
Recuperado de http://dragonball.wikia.com/wiki/Dragon_Ball



1.36 Portada Dr. Slump por Akira Toriyama [imagen]
Recuperado de http://drslump.wikia.com/wiki/Dr._Slump

El manga como cualquier otro tipo de recurso o estilo gráfico, tiene como función primordial entretener y comunicar algunos mensajes que se muestran a través de los protagonistas que viven distintas aventuras; el mensaje más recurrente es el del bien siempre vence al mal, con personajes jóvenes y estudiantes en la mayoría de los casos.

Los diversos temas de los que trata este medio de entretenimiento son variados, desde temas infantiles, hasta llegar a temas de erotismo, sin embargo a pesar de los distintos géneros, siempre existe un elemento, la amistad y la cooperación entre equipo, debido a que la sociedad nipona consideraba que al trabajar todos unidos podrán lograr sus objetivos, esto surgió por la necesidad de recuperarse de los estragos que había ocasionado la guerra en el país.

Los mangas además se caracterizan por tener

temas sexuales de gran peso, representan a las mujeres de tal manera que para los lectores de occidente es denigrante y sexista, sin embargo en la cultura nipona, la sexualidad es un tema de interés común, viéndolo como algo sagrado, inclusive siendo que en la producción de los mangas participan ilustradores femeninos.

La diferencia de culturas e ideologías se puede apreciar en mayor medida a través de estos medios de entretenimiento impresos, como se ha mostrado a través de esta investigación, incluso el nombre con el que se refieren a los mismos cambia, según el país de origen, al igual que el arte gráfico y visual, este medio de entretenimiento también llegó a países latinoamericanos, de los cuales se hablará a continuación.



La Historieta en Latino america

1.4

46

En Latinoamérica, el cómic toma un rumbo particular, en los años 70 floreció la época donde sufrió otro cambio radical y pasa de ser un medio de expresión de la sociedad, a un medio de entretenimiento y a la vez reflejo de la misma, es entonces que nace la novela gráfica, la cual se popularizó rápidamente y por ende causó un gran boom en la población de lectores, y no sólo atrajo al público juvenil, si no que acaparó la atención de personas adultas, debido a esto, se amplió en grandes masas su producción industrial, con diferentes formatos masivos, como fue el comic book, (formato más frecuente de impresión para las historietas de esa época). *En los estudios recientes sobre la historia de los cómics en América hispanohablante se insiste en señalar el papel 'modernizador' y a la vez 'marginal' que le ha tocado en suerte jugar a este medio masivo de comunicación desde los años treinta del siglo pasado. (Merino.2003:11).*

La anterior cita da una idea de lo que la historieta representa en Latinoamérica, por una parte se adopta tal y como es, es decir, como medio de sátira y de comunicación, por otra lado se le añade un toque más público, representando las desgracias de cada pueblo, así como también la cultura popular, la idiosincrasia, las tradiciones, el latinoamericano le añade su personal toque de picardía, por ejemplo, en México "la Familia Burrón de Gabriel Vargas", en Argentina "Mafalda de Quino" o en Chile con "Condorito de Pepo", por mencionar algunos, los cuáles fueron parte importante en el sentido que Latinoamérica le dio a este medio de entretenimiento como narrador y crítico social, con humor y un lenguaje más popular. Se celebra la solidez pública y nacionalista de una parte de éste medio y se hace hincapié en el impacto popular y devastador de la tradición que





1.37 Viñetas de Viruta y Chicharrón, historieta argentina que mostraba parte de la vida social de esa época [imagen]. Recuperado de <http://costalito.blogspot.mx/2012/05>.

también suele tener. Lejos de las family strip que presentan a la familia nuclear como microcosmos autosuficiente, la de los Burrón es una saga gregaria que incorpora por igual a familiares directos, parientes lejanos, amigos y vecinos, en un protagonismo multitudinario de raíz latina muy distante del individualismo anglosajón de "Bringing up Father" (Mc Manus) o de "Blondie" (Chic Young). Y al escoger la vecindad como escenario, el protagonismo, además de colectivo, deviene mujeril. (Bartra.2001:67, 90).

En la cita anterior mencionada por Bartra, las historietas latinas rompen con los estereotipos impuestos por los comics extranjeros, dando frescura y nuevas tendencias que no habían sido explotadas hasta el momento.

Este fenómeno podemos entenderlo desde su carácter mercantilista y pro-consumista que la circulación de los cómics ha tenido y por la hostilidad que algunos grupos intelectuales, así como

sectores conservadores, desplegaron hacia esta forma de narrativa visual desde su aparición. El rechazo por parte de la crítica cultural se magnifica, en especial durante los años 70, cuando en Latinoamérica crece la necesidad de denunciar la manipulación ideológica del gran crecimiento de la cultura norteamericana, y todo lo que tuviera que ver con los medios masivos de comunicación.

En Latinoamérica, la historieta se tomó arraigo en nuestra cultura de diferentes formas, por un lado como una forma mercantilista, con los libros de novelas gráficas, cuya función era meramente entretener y por otro lado, el tipo de historieta culta, que aunque estaba cargada en gran grado popular, era una historieta que representaba las condiciones de vida, problemas políticos y sociales, combinadas con formas y modos públicos.

La historieta latinoamericana no solo se en-





1.38 Los personajes de mafalda, en su mayoría son niños de 7 a 9 años con preocupaciones de un adulto [imagen].

Recuperado de <http://www.1de3.es/2009/04/23/frases-de-mafalda/>



1.39 Mafalda de Quino. Tira cómica con gran alcance ideológico a pesar de la inocencia aparente de los protagonistas [imagen]. Recuperado de <http://www.guioteca.com/comics/%C2%A1felices-50-anos-mafalda/>

cuentra en sus papeles impresos, si no también en la memoria de su gente, hablar de ella es en global asuntos de injusticia social, de persecución política y liberaciones, de izquierdas, centros y derechas, del ejercicio responsable de la ciudadanía.

En América latina se toma a la historieta como un medio idóneo para plasmar grandes ideas con muy pocos medios, a pesar de las crisis y los problemas políticos que siempre han existido, siempre ha mantenido un nivel increíble, diferente a otras publicaciones por su trazo espontáneo y natural así como indudable temática humana y social, a pesar de que en cada país se han desarrollado historias y personajes diferentes, todos tienen algo en común, producto de la herencia cultural en donde se reflejan las ideas, problemas y vidas propias de esta región del mundo.

A continuación se muestran algunas de las

historietas más famosos de algunos países que van ligadas a su historia, forma de vivir y cultura, iniciando con la historieta Argentina donde sus primeras historietas comienzan a principios del siglo XX. Son las tiras de Viruta y Chicharrón (1912), en las cuales se observa el gran uso de la viñeta, aún no del todo definida.

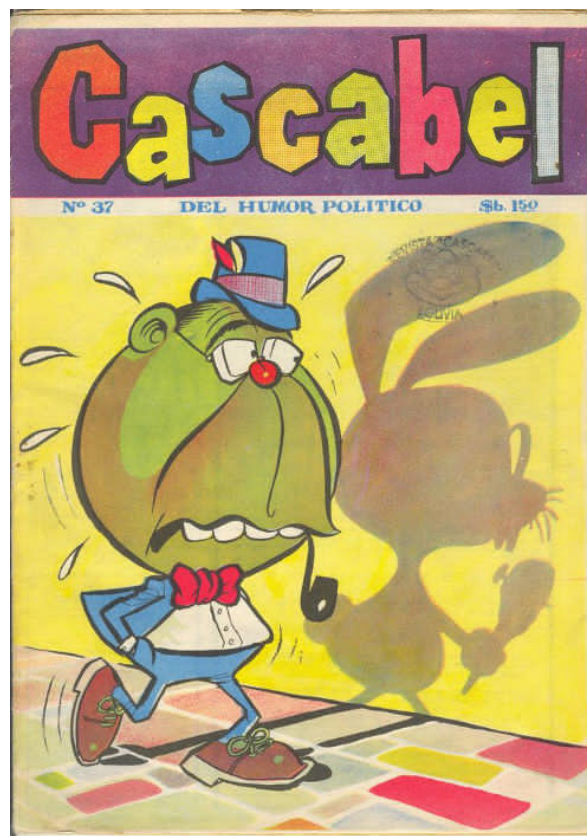
En el ámbito del humor gráfico, sobresale Joaquín Salvador Lavado "Quino", que es reconocido por Mafalda (1964), la cual es una tira cómica con gran alcance ideológico, que pese a la aparente inocencia de sus principales personajes, aborda temas con diversos mensajes sociales.

Mafalda continuamente disgusta a los adultos con cuestionamientos sobre lo socialmente establecido y sus cuestionamientos acerca de la política global. Es un personaje persuadido del progreso de la mujer dentro de la sociedad y lo





1.40 "O Tico Tico", primera revista brasileña dedicada a la publicación de historietas. [imagen]. Recuperado de <http://semioticas1.blogspot.mx>



1.41 "Portada de Cascabel" historieta Boliviana [imagen]. Recuperado de http://exposiciondearte.blogspot-mx/2006_09_01_archive.html

celebra, tiene el sueño de estudiar idiomas y trabajar como intérprete en la ONU para contribuir a la paz mundial. "Estaba convencido de que si alguien no modificaba un gen del hombre, éste desaparecería a corto plazo" (Quino.1987).

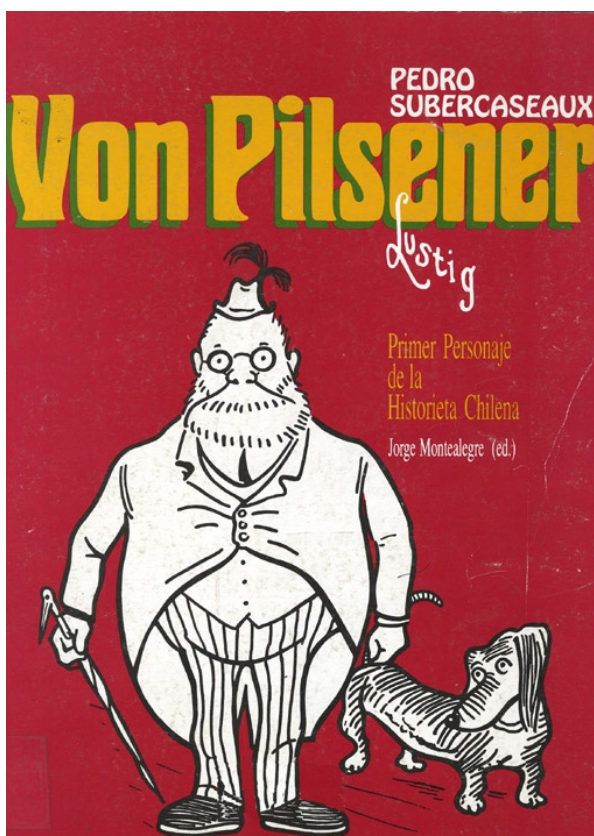
En Brasil, los "quadrinhos" es el nombre que se le da a la historieta, y se reconoce que nació cuando se publicaron "Las aventuras de Nhô-Quim", del ítalo-brasileño Angelo Agostini, quien dibujaría para las revistas "Vida Fluminense" y "O Mosquito". En el año de 1905 nació la primera revista de historietas de Brasil, "O Tico-Tico", en la que se podían observar diversos personajes de varios dibujantes brasileños, sin embargo, el principal personaje era "Chiquinho", basado en una creación del norteamericano Outcault. También se publicarían adaptaciones de clásicos de la literatura en forma de historieta.

Tico-Tico es considerada la primera revista de historieta de Brasil, y contaba con la colaboración de artistas reconocidos, como J. Carlos, Max Yantok y Alfredo Storni. (Waldomiro.2004: 193,214).

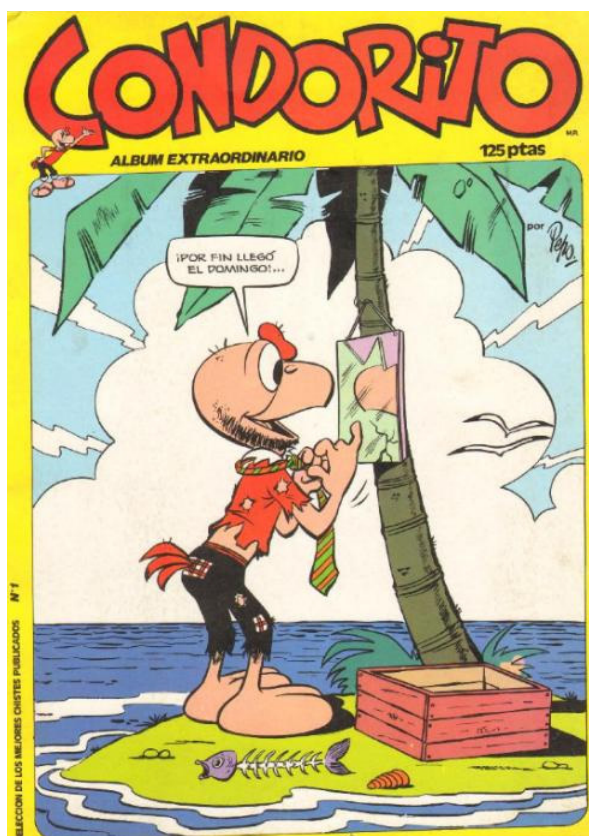
El comic de mayor éxito por aquellos tiempos fue Chiquinho, considerado por muchos años como una creación brasileña hasta que en los años 1950 un grupo de historietistas denunció que en realidad era la copia de Buster Brown obra de Richard Outcault. (De Rosa.2004).

En Bolivia a pesar que desde fines del siglo XIX aparecían caricaturas en las revistas, las verdaderas publicaciones que se pueden considerar como historieta surgen a partir de mediados del siglo XX. La publicación más importante fue "Cascabel", aparecida en 1961, creada por Pepe Luque y Rulo Vali, con dibujos, caricaturas, y con tiras como "La Maquineta" (de Villas) y "Rayo justiciero" (de Luque).





1.42 "Von Pilsener" primera historieta chilena [imagen]. Recuperado de <http://www.kingdomcomics.org/zig-zag.html>



1.43 "Condorito", no es la primera historieta en Chile, sin embargo es la más reconocida a nivel nacional i internacional. [imagen]. Recuperado de <http://www.kingdomcomics.org>

"La revista Cascabel era como bálsamo para el pueblo, hice unas caricaturas que no le gustaron al general Juan José Torres, entonces presidente, y por ello tuve que salir exiliado en 1971 hacia Perú; alguien dijo que la lectura del futuro ya no se dará en los libros, sino en la historieta y yo estoy de acuerdo. La gente ya no lee y pienso que pronto las publicaciones tendrán que usar mucho más gráficos para poder hacer liviana la lectura." (Medina. 2012: en línea).

Las caricaturas de figuras políticas, aunado con el aumento de revistas de actualidades, humor e infantiles, darían pie al nacimiento de la historieta chilena a principios del siglo XX. En 1906 dentro de la revista "Zigzag", debuta: "Federico Von Pilsener junto a su perro", de Lustig, considerada "el padre de la historieta Chilena". Otras publicaciones reconocidas son "El Peneca", "El Pibe", "Don Fausto", y "Weekend".

En 1949, en "Okey", nace la que es conside-

rada la historieta chilena más reconocida a nivel internacional "Condorito" creado por "Pepo" (René Ríos). En el año de 1955 llegó a tener publicación propia, motivo por el cual alcanzó a ser el personaje más importante de Chile.

A lo largo de los años, el personaje de Condorito ha ido creciendo, estando en la actualidad más viejo que en sus comienzos, e incluso con más barriga. (Villagra.2012).

El éxito de Condorito se basa en que comparte la idiosincracia hispana que tiene un humor diferente al anglo. Él encarna el sueño latinoamericano de vivir para pasarlo bien. (Montt.2010:en línea)

El nacimiento de la historieta colombiana tuvo sus bases en el cómic estadounidense y la historieta mexicana, hasta que en 1924 surge la primera historieta colombiana, en el diario el Mundo: "Mojicón" de Adolfo Samper, paulatinamente en 1933 nace la revista infantil "Chanchito", en los





1.44 "Copetín" personaje creado por Ernesto Franco, historieta colombiana [imagen]. Recuperado de <http://www.facartes.unal.edu.co/muvirt/galeria/franco.html>



1.45 Viñeta del Curioso Cubano creado por Porter Vilá [imagen]. Recuperado de http://www.lajiribilla.co.cu/2003/n132_11/vidacuadritos.html

años 40 se dan a conocer las revistas de historietas "Merlín", "Michín" y "Pombo", pero el mayor desarrollo llegaría en los años 60, específicamente en 1962 cuando se publica dentro del diario "El Tiempo", la historieta más popular y famosa de Colombia: "Copetín" de Ernesto Franco, la cual selló un nuevo comienzo para las historietas colombianas gracias a la gran aceptación de los lectores, quedaría estampada en la memoria de los colombianos, llegando al grado de convertirse en un símbolo de la historieta nacional.

En sus viñetas, Franco, se dedicaba a narrar la vida cotidiana de los habitantes de las calles de Bogotá desde el punto de vista de un "gamín" (niño). (Garzón.2007:en línea).

La historieta en Cuba fue un medio con la misión de enfrentar a la invasión de las publicaciones extranjeras, en 1927 sale a la luz "El Curioso Cubano", de Porter Vilá, años siguientes se

públican dentro del diario "Hoy" anexos infantiles, con tiras como "Espartaco" de Benítez y "La vida de Julio Antonio Mella" de Rodríguez. El periódico "Información" fue uno de los principales medios dentro de la isla que más historietas publicó; entre las más sobresalientes se encuentran "El Eterno Sainete Criollo" de Robreño y Valdés Díaz, "Episodios de la Historia de Cuba" de Fuentes, "Don Macario Criollo Viejo" (de Aguilar), "Picadillo con arroz" de Vidal y "Napoleón" de Nuez.

La historieta cubana no se caracteriza por sus acabados, dentro de las viñetas a veces solo se llegan a distinguir líneas que logran definir a un personaje, así como el guión el cual a través de los años ha dejado mucho que desear ya que no ha logrado una evolución a la par de la caricatura. Actualmente se realiza una gran labor por mantener viva la historieta cubana gracias al apoyo de



IVO

IVO ES UN INTREPIDO Y AUDAZ PILOTO CIVIL.-SU VIDA ES VOLAR Y VOLAR CUMPLE LOS CORREOS DE LAS REMOTAS REGIONES DONDE SU LLEGADA ES VIVAMENTE ESPERADA. CON SU VELOZ BIMOTOR, SU PUNTERIA ENDIABLADA Y SU INFALIBLE **SEXTO SENTIDO** IMPONE LA JUSTICIA EN TIERRA Y EN EL AIRE.....

FOR IATA

EN CUMPLIMIENTO DE UN CORREO REGULAR DECOLA IVO CON SU BIMOTOR, EL DIA ESTA CLARO Y CALMO PERO.... UN PAR DE OJOS OBSERVAN SU PARTIDA....

ENTRE LA CAJA SE ENCUENTRA VALUJA Y...

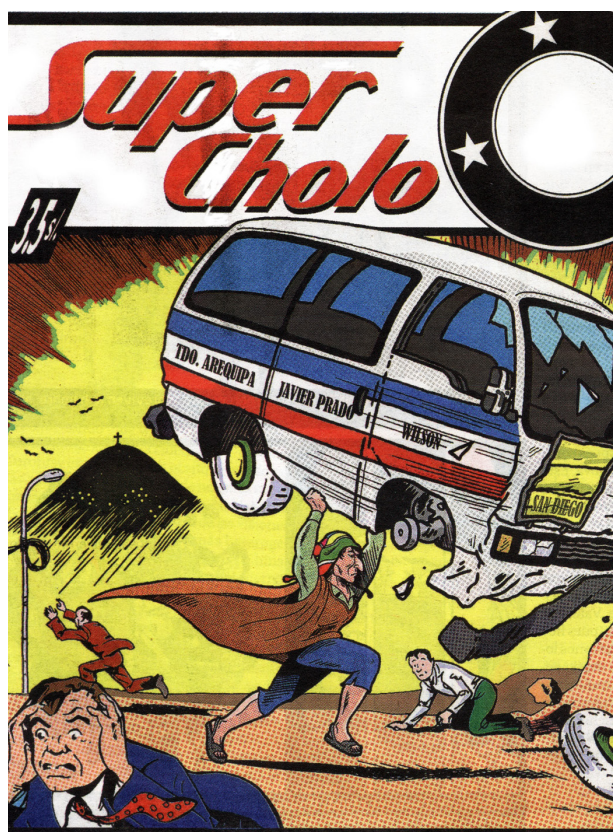
HABIA EL RATA, EL AÑON PARTIO LLEVANDO LA VALUJA

RH. SI.- HAY QUE IMPEDIR QUE LLEGUE A DESTINO, DARE ORDENES

X-3 HABLA X-1.- EL AÑON NO DEBE LLEGAR A DESTINO, ORDEN DEL JEFE

X-3 A X-1 (CONFUNDIDO) NO LLEGARÁ!

“En Paraguay, a pesar de las dificultades que impone el subdesarrollo cultural, la historieta y el humor gráfico han podido plasmarse con mejores posibilidades que otros géneros artís-



1.48 Portada y viñetas de la historieta "Super Cholo", personaje creado como el superman de Perú, en donde se muestra la cultura del país en su páginas impresas [imagen]. Recuperado de <http://sifuentes.pe/ideas/supercholo/>

ticos, como el cine." (Revista Latinoamericana de Estudios sobre la historieta. 2004: 53,64).

"La remuneración era simbólica... era más una cuestión de amistad, lo hacía en mis tiempos libres. Y continué en eso hasta la desaparición de la revista (Farolito). Pero sí me dejó muchos y gratos recuerdos... la serie era muy conocida, e inclusive años después me la nombraban... recuerdo que, estando en la aeronáutica, se me acerca un teniente coronel, y me dice, 'A la pucha, arquitecto, yo hasta ahora recuerdo su historieta, cuando era chico la leía siempre y me divertía mucho', ahí me di cuenta de cómo había pasado el tiempo..." Historia del humor Gráfico". (Tata. 2008).

En Perú la historieta, mejor conocida como "chistes" no ha sido un medio popular: "el Perú ha sido mayormente un consumidor de revistas extranjeras" (Lucioni.2002), llegando su consolidación a partir de los años 60, como respuesta al cómic norteamericano, por ejemplo en 1957 apa-

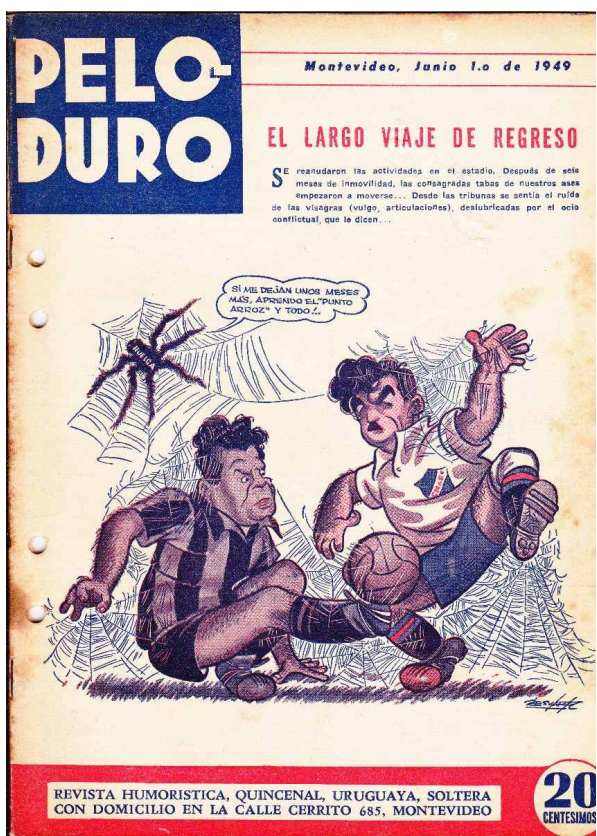
reció en el periódico "El Comercio" el "Supercholo" escrito por Francisco Miró Quesada (Diodoros Kronos) y dibujado por Víctor Honigman, en contestación a "Súperman".

Super Cholo siguió floreciendo hasta 1966 periodo en el cual tuvo un receso y llegaría a reaparecer en la década de 1980.

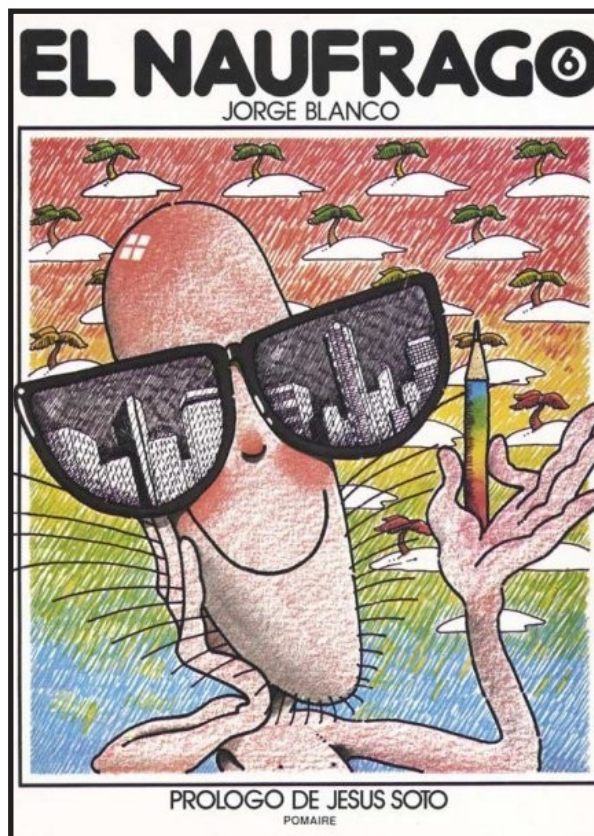
La historieta peruana siempre ha contenido sus arraigos nacionalistas y su crítica hacia la sociedad, utilizando personajes de la sierra, la selva, etc., los cuáles son muy distintos a los héroes conocidos; siempre tocando temas acerca de la política, la discriminación y la búsqueda de la identidad nacional.

En Uruguay los antecedentes se remontan a 1890 en la revista "El Negro Timoteo" donde Orestes era el encargado de crear viñetas con diálogos a pie, en el año de 1930 se comenzaban a vislum-





1.49 Portada de revista uruguaya "Peloduro" de Esteban Suárez [imagen] Recuperado de http://cajaencrisis.blogspot.mx/2009_09_01_archive.html



1.50 Portada del "Naufrago" historieta venezolana [imagen]. Recuperado de <http://escueladehistorieta.blogspot.mx/2009/03/clasicos-del-comic-el-naufrago-1980.html>

brar historietas que serían más reconocidas como "Wing y Roncadera", "Peloduro" como personaje y como revista de Julio Esteban Suárez.

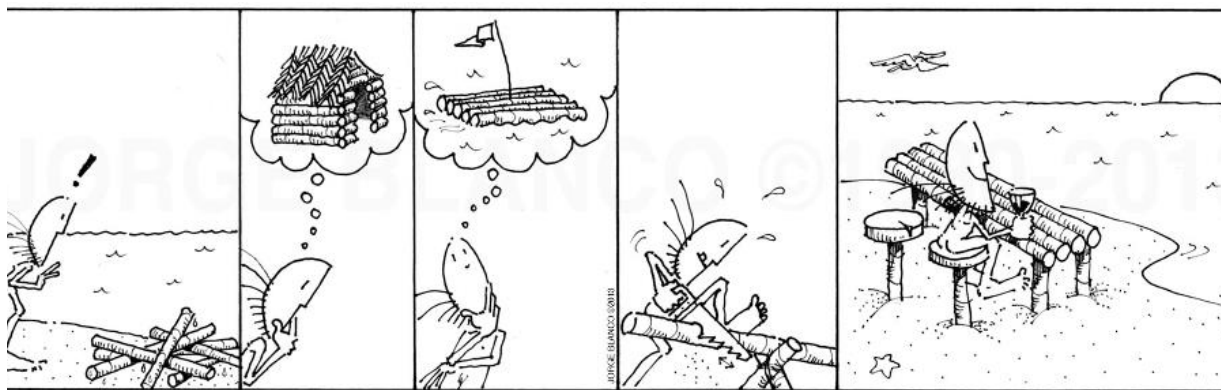
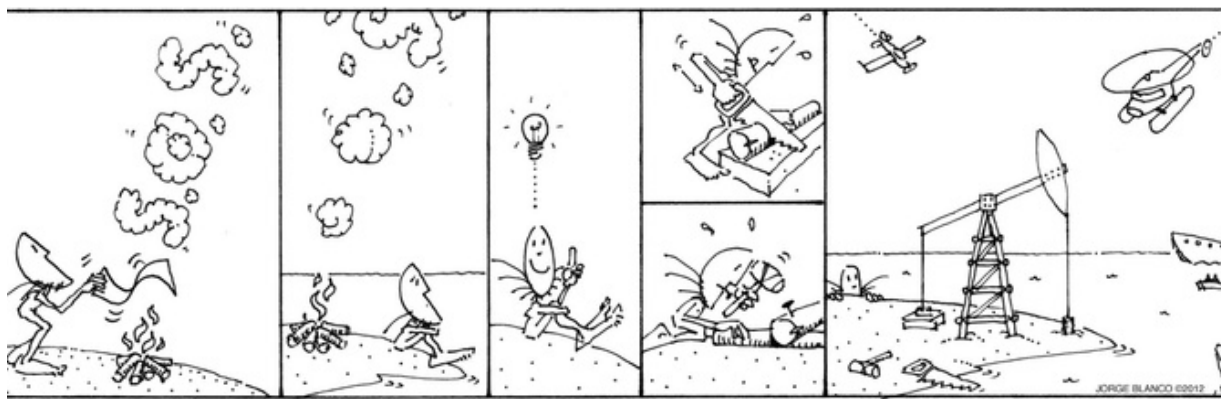
En 1923 dentro de Venezuela la primera publicación fue "Fantoques", y para el año 1941 nacería "El Morrocoy Azul" publicaciones que marcarían y dejarían gran huella cultural en la sociedad; sin embargo fue hasta los años 50, cuando la historieta comenzó a tomar relevancia entre la sociedad con la publicación "El Gallo Pelón", que fuera la cuna de excelentes caricaturistas y humoristas, por ejemplo algunos títulos como "Bicho Bruto" de Muñoz, "Cabeza E'Ñame" de Sancho, "Doroteo" de Ludom, "Fulanita" de Montilla, etc. Dentro de éste país se puede mencionar que desde 1980 ha existido una historieta con mayor popularidad que las demás: "El Naufrago" de Jorge Blanco..."escultor, diseñador, ilustrador, y dibujante humorístico... pero yo diría

que él es ante todo poeta." (Nazoa.2002).

La historieta a gozado de importancia y relevancia en países latinoamericanos, naciones en las cuales se ha tomado como referente en contra de publicaciones extranjeras. Por mencionar un ejemplo Walt Disney, la compañía famosa dedicada a la animación digital, tuvo su comienzo en las publicaciones de historietas.

La compañía tuvo un mal inicio, actualmente la industria "Disney" es muy diferente de lo que antes era, generando enormes ganancias a partir de dibujos animados y principalmente por la animación digital, cosa muy distinta al Disney clásico donde se intentaba mostrar "un mundo ideal", principalmente para los más jóvenes de la sociedad, sin embargo dentro de un contexto erróneo y racista, por ejemplo dentro de algunas creaciones solo se tomaban ideas de lo que era Latinoamérica en





1.51 Viñeta de la historieta “el Naufrago” donde se muestra un trazo simple y fino de los elementos, carece de cualquier texto argumentativo, debido a que las imágenes se entienden por sí mismas. [imagen]. Recuperado de <https://www.pinterest.com/djaneangels/el-naufrago-the-castaway-by-jorge-blanco/>

especial en la película “Saludos Amigos” donde se mostraron a algunos países de éste subcontinente en una manera estereotípica, muchos dibujantes de cómics en Latinoamérica empezaron a crear “respuestas” a los personajes emblemáticos de Disney, un ejemplo de los primeros títulos que se atrevieron a salir en contra de Disney fue “El Cuy”, creado por Acevedo en Perú el cual intentó enfrentar los diferentes problemas sociales, situación que la casa Disney no tomaba en cuenta.

El Cuy tiene un discurso que invita a cuestionar los valores establecidos y desafía las fórmulas imperialistas de Disney. (Foster.1993:17,18).

En “El Cuy” la mayoría de los personajes mostraban sus genitales, el personaje central posee un pene pequeño y visible, detalle tan pequeño que sin embargo fue algo muy importante para aquellos años; el simple hecho de que los órga-

nos sexuales fueran visibles en varios personajes de esta historieta es una idea totalmente diferente a los personajes de Disney donde siempre son asexuales, diferenciándolo a través de la ropa o el papel desempeñado en la historia. “El Cuy” intentó mostrar problemas diarios como la política y la sexualidad en una manera no ofensiva sino realista, se enfrentó con problemas de la vida diaria como los sociopolíticos.

Otro ejemplo es Condorito, que fue creado como ya se mencionó por René “Pepo” Ríos también como respuesta latinoamericana a Disney, al estar en descontento con la representación de su país por parte de Disney, “Condorito” fue la respuesta sudamericana concretamente al “Avioncito Pedrito” personaje que salió en la ya antes mencionada “Saludos Amigos”

La compañía Disney siempre ha jugado un pa-





1.52 Portada de "El Cuy" creado por Acevedo [imagen].
Recuperado de <http://fugahistorietas.blogspot.mx/2009/11/el-cuy-todas-sus-aventuras.html>



1.53 Viñeta de "El Cuy" [imagen].
Recuperado de <http://fugahistorietas.blogspot.mx/2009/11/el-cuy-todas-sus-aventuras.html>

pel primordial en el mundo de los cómics y dibujos animados creando muchas películas familiares, sin embargo, fracasó rotundamente al enfrentar la realidad; es por ello que surgieron artistas latinoamericanos que vieron con diferentes ojos y con un sentido total de la realidad el trabajo de dicha compañía.

Todo lo anterior da una idea de la importancia que ha tenido la historieta como medio para reflejar tanto ideales, crónicas de los autores, o aun más importante ser reflejo y parodia de la sociedad, es cierto que nunca va existir una historieta perfecta y que actualmente las mismas tratan de situaciones diferentes, pero es un hecho que se puede dar a conocer lo que desee el lector según la realidad en la que se está viviendo. El cómic siempre ha tratado de reflejar los ideales y la vida de la gente norteamericana desde 1940 pero es

bien conocido que no son metas aplicables a todo el mundo, es por eso que la historieta latinoamericana siempre ha tenido más identidad regional fácil de relacionarse con la sociedad de cada país.

La historieta a través de los años ha podido transmitir infinidad de temas a nuestra población como mensajes políticos e ideológicos, aspectos culturales, educacionales, económicos y recreativos todos narrados de una manera constante y armónicamente a través de las secuencias de este medio de arte gráfico. Esto da lugar a la creación de diferentes géneros literarios dentro de este medio de entretenimiento, mostrando que la historieta o cómic, no solo trata de super heroes y villanos.



Géneros de la Histo rieta --- 1.5

57

La historieta como muchos medios de entretenimiento ofrece diversidad de géneros, de ese modo se observa que este medio impreso no está enfocado únicamente a historias de super héroes salvando al mundo, existen diversas obras literarias centradas en temas de interés más común entre los lectores, o inclusive abarcando al público femenino con historias románticas o presentando a protagonistas femeninos entre sus páginas.

De tal manera la historieta es un medio de entretenimiento que ha estado en constante evolución abarcando diferentes temas para distintos tipos de lectores; niños, jóvenes, adultos, mujeres, entre otros. A continuación se mencionarán breves reseñas de diversos tipos de historieta, resaltando sus orígenes, rasgos importantes, y mostrando algunos ejemplos de los ejemplares más populares dentro de cada género.

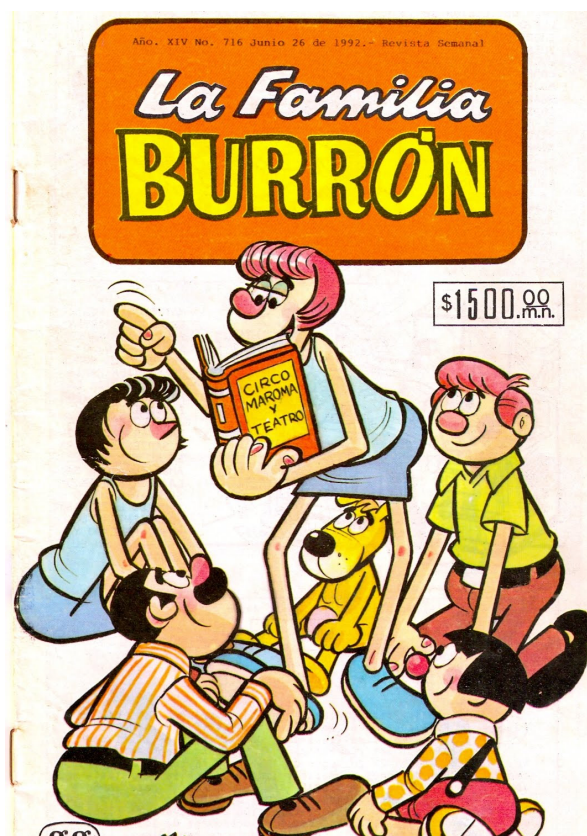
Infantil 1.5.1

Las principales características de este género son la comedia de situaciones adultas, personajes fuera de la anatomía normal de un ser humano y características antropomorfas en animales, generalmente van dirigidas a un público infantil de 6 años en adelante, algunos ejemplos son Daniel el Travieso y La Pequeña Lulú (Ilustrados por Arturo Said). Este tipo de historietas fueron de las primeras en publicarse, su mayor auge se da en países de Latinoamérica debido a que en otros lugares, como en Europa el público infantil es menor y por ende la demanda de este género es reducida. “A partir de los años sesenta, se empezaron a imponer los personajes televisivos” (Vázquez. 1980), motivo por el cual se comienza un etapa de decadencia. “Al filo del nuevo





1.54 Pequeña Lulu, ediciones Novaro, historieta de género infantil [imagen]. Recuperado de <http://n-o-v-a-r-o.blogspot.mx/2011/12/novaro-laq-pequena-lulu-548-exclusivo.html>



1.55 Familia Burrón de Gabriel Vargas, historieta de género familiar [imagen]. Recuperado de <http://allcomiconacional.blogspot.mx/p/la-familia-burron.html>

siglo, el cómic escasea en las nuevas revistas infantiles, en favor de las secciones dedicadas a los videojuegos o los dibujos animados" (Guiral.2012). A pesar de toda la revolución tecnológica la historieta infantil sigue presente como una alternativa más cuando se trata de entretenimiento.

El éxito que tienen este género dentro de las historietas se debe a que un lector habitual de este medio de entretenimiento, comienza su consumo a temprana edad, razón por la cual las editoriales deben de crear historias, personajes y escenarios que sean llamativos para la sociedad joven, debido a que de ello dependerá que el lector se convierta en un consumidor habitual y a través de los años irá madurando sus gustos literarios, motivo por el cual experimentará distintos géneros que ofrece este medio impreso, temás con un mayor peso social, cultural.

Familiar 1.5.2

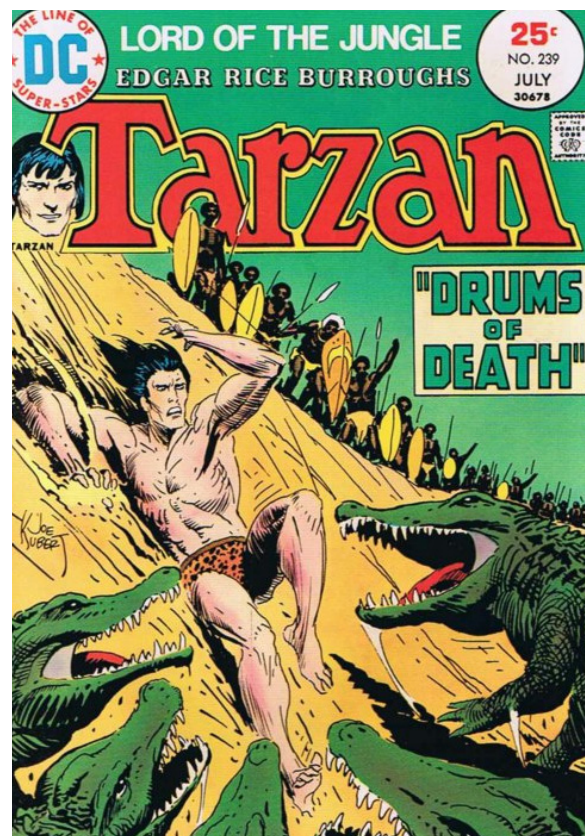
Este tipo de historietas presentan temas ligados primordialmente a sucesos familiares, con argumentos llenos de humor y sátira. En México un claro ejemplo es Memín Pinguín y la Familia Burrón. De los más destacados en el ámbito internacional se encuentran "Bringing Up Father" (Educando a Papá) y "Blondie" (Lorenzo y Pepita). A pesar de ser una historieta que habla de temas totalmente familiares, también ha tenido complicaciones durante su vida. "Durante la Gran Depresión, el lector prefiere evadirse de la realidad inmediata, con lo que las tiras de aventuras se imponen al resto de géneros" (Díaz. 1989:68).

Este género muestra a personajes en un lenguaje directo y coloquial, un entorno realista, motivo por el cual es de fácil adaptación social.





1.56 La historieta de Kaliman es considerada como el superman mexicano [imagen]. Recuperado de <https://sites.google.com/site/hemerotecaprivada/kaliman>



1.57 Portada del comic de Tarzan género de aventura [imagen]. Recuperado de <http://www.tarzan.org/comics/tcomic20.jpg>

Super Héroes 1.5.3

Es el género más conocido y por tal motivo la mayoría de las personas piensan que es el único existente. En 1938 con la aparición de Superman se inicia la historia del comic de superhéroes, Fantomas y Kalimán han sido los mejores representantes dentro de México, considerando a Kalimán como el Superman mexicano, actualmente Estados Unidos es el mayor productor de superhéroes, como ejemplo se tiene a DC Comics creadores por mencionar a algunos de, Batman, Superman, entre otros y a Marvel Comics creadores de Hulk, Fantastic Four, Daredevil, Spiderman, entre otras,

"En cierta medida, este universo de superhéroes es un reflejo de los cambios profundos que comenzaba a vivir EEUU con las luchas por los derechos civiles" (Santurino.2009.:27)

Aventura 1.5.4

Constituyen uno de los géneros importantes o influyentes dentro de la historieta, dado que *"la aventura en su sentido más puro siempre ha estado presente en la historieta, en todas sus facetas y en todos sus géneros"* (Aguilera.1989: 178).

En la mayoría de los casos el protagonista debe partir en búsqueda de algún artefacto con el fin de obtener beneficios durante el proceso, o por el simple motivo de su rol aventurero, *"El protagonista no duda en meterse de cabeza en los más escabrosos asuntos sin que en ellos les vaya un especial interés material"* (Díaz.1989:178), ejemplos más reconocidos de ello son: Tarzan, Mandrake y Fantasma (The Phantom) entre otros.





1.58 Portada de "The West Comics" E. U. éste género se enfocaba a las peleas entre bandidos [imagen]. Recuperado de <http://i46.tinypic.com/11jxi4p.jpg>



1.59 Spirit, de Will Eisner, con temas policiacos y de detectives [imagen]. Recuperado de http://www.normaeditorial.com/libros_img/01324700101_g.jpg

Historieta del Oeste/ Vaqueros 1.5.5

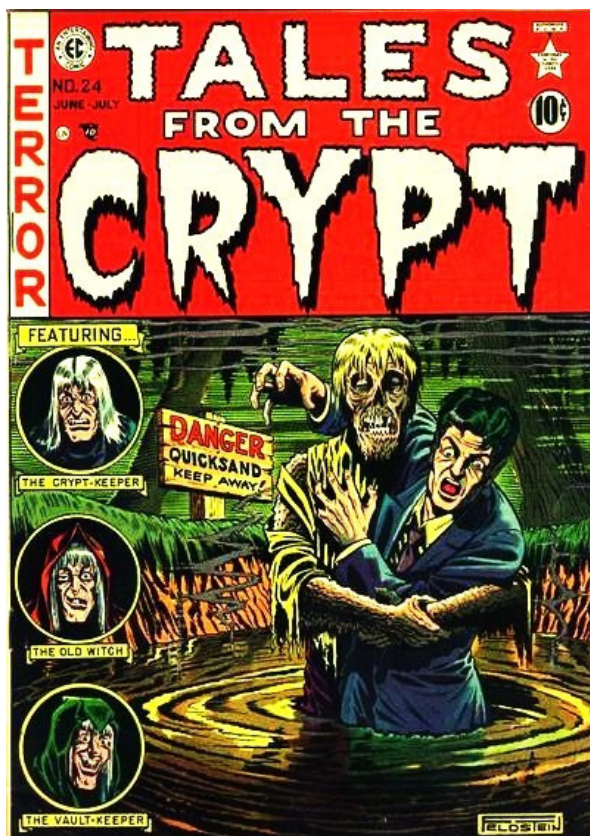
La trama de su historia transcurre en el territorio Occidental de los Estados Unidos durante el siglo XIX, bajo la amenaza latente de los indios, en un lugar donde la ley no tiene peso sobre la sociedad y los bandidos actúan a su gusto y beneficio. En cuanto a sus personajes, pueden existir compasivos, personas que buscan formar una vida sin problemas y ayudar a los demás y maléficos aquellos que se aprovechaban de los indefensos. Respecto al aspecto iconográfico, lo más representativo de este género es el personaje, el cual usa sombrero tejano, pistolas, chaleco así como el ambiente en el que se desarrolla como: desiertos, salones, ranchos, diligencias, entre otros. Un ejemplo en México es el "Libro Vaquero".

Policiaca 1.5.6

También conocida como serie negra o de crímenes, forma parte de los géneros de acción que constituyen la historieta. En cuanto su temática abarca la vida criminal sin censura dando al lector una idea más cruda de la realidad, "Permite al autor explorar las partes menos decorosas de nuestra sociedad" (Díaz. 1989), la historia puede contarse desde el punto de vista de la justicia, ya sea por policías, detectives o por los delincuentes llámense ladrones, asesinos, gánsteres, traficantes.

El recurso más usado en este género es el suspenso y la intriga, un ejemplo claro es Spirit, de Will Eisner. Estas historias "mantenían la primacía de la Policía o de personas allegadas a ella." (Vázquez. 1989: 31)





1.60 "Tales from the crypt" historieta con temática de terror. [imagen]. Recuperado de <http://www.kingdomcomics.org>



1.61 "El capitán America" es el mayor exponente de este género en Estado Unidos. [imagen]. Recuperado de <http://comicbookplus.com/?dliid=26837>

Terror 1.5.7

Estas historietas se caracterizan por provocar en el lector emociones tales como el miedo, angustia, repugnancia u horror, entre otras. Por lo regular contienen "gore" (sangre, fluidos del cuerpo y trozos de carne de manera evidente). Los escenarios en la mayoría de los casos suelen ser cementerios, casas abandonadas, ruinas, así como cualquier sitio en decadencia.

"En los últimos años, se asiste, sin embargo, a una búsqueda de lo visceral, de lo revulsivo del ambiente urbano, abandonando temores metafísicos de condenación eterna y lúgubres mansiones en borrascosas cumbres" (Díaz, Aguilar. 1989: 245).

Algunos de estos comics son: *Tales from the Crypt* y *The Haunt of Fear*, en cuanto a México *El monje loco* es el mayor representante del género.

Bélica 1.5.8

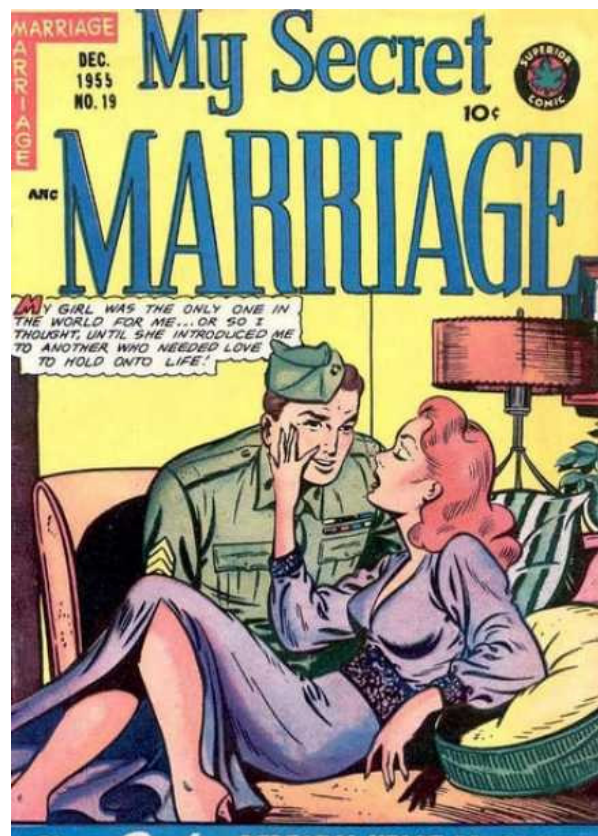
Este tipo de historieta surge a principios de los años 40, y estaban relacionadas con la Segunda Guerra Mundial, debido a esto los personajes que surgieron dentro de este género vestían uniformes o presentaban siempre rasgos con los cuales relacionarse a su país, esto les permitió lograr un gran éxito, sin embargo al finalizar la guerra la mayoría de este tipo de ejemplares desaparecerían con ella.

Entre los personajes más icónicos podemos resaltar al héroe nacional de Estados Unidos, el Capitán América, que es uno de los personajes que ha sido aceptado por los lectores hasta la actualidad, llegando a adaptarse a diferentes medios de entretenimiento y producción *"un fiable termómetro de la temperatura social de su país" (Aguilera. 1989: 38).*





1.62 *Young Romance* cómic del género romántico [imagen]. Recuperado de <http://comicbookplus.com/?dliid=25061>



1.63 *My secret Marriage* es un cómic Estadounidense del género erótico [imagen]. Recuperado de <http://comicbookplus.com/?dliid=25061>

Romántica 1.5.9

Es uno de los géneros cuya principal temática es el amor, el romanticismo y esta dirigido principalmente a las mujeres, "Ha estado generalmente dirigida a un público femenino, siendo tradicionalmente uno de los pocos que ha sido cultivado por mujeres" (Tubau.1975: 29).

Los argumentos benefician a los enamorados, se basan en una recompensa divina, donde el bien es acompañado de un amor incondicional, los finales deben ser positivos, dando siempre al lector una conclusión agradable, "contar una historia de amor de verdad o contar una historia de tres páginas en la que tiene que haber un beso al principio, otro al final, final feliz, dos protagonistas masculinos y uno femenino" (Giménez.1982: 24), dentro de México las revistas Lagrimas, Risas y amor son representantes de este género.

Erótica 1.5.10

En este género la censura queda libre de barreras, están propuestas a un público adulto, cuyo fin es lograr una exaltación mental, esto debido al arte empleado en la ilustración, en donde se colocan a los protagonistas con un físico ideal y con cualidades sexuales que rebasan a la realidad. La diferencia que existe entre el erotismo y la pornografía depende de la percepción personal, sin embargo este tipo de historieta solo sugieren actos sexuales, que no están representados de manera gráfica, es decir, no ilustran la acción íntima entre los personajes, caso que sí ilustra el comic pornográfico.

El erotismo en el cómic es totalmente absurdo. Es como transmitir, no sé, una partida de ajedrez por televisión, o sea,





1.64 Las chambeadoras, historieta mexicana que explota el erotismo y humor al máximo. [Imagen]. Recuperado de <http://www.comicvine.com/my-secret-marriage/4050-11451/>



1.65 El Fisgón, retrata en sus dibujos, la situación del pueblo con el gobierno. [Imagen] Recuperado de <http://www.jornada.unam.mx/2006/04/11/index.php?section=cartones&id=2>

me parece aburrido y tonto hacerlo en historieta, porque nunca se logrará dar la intensidad sensual que da la figura en movimiento. La historieta es un alarde del artista por decir "yo dibujé bien esto". Pero el hecho de mostrar una copulación en la historieta me parece absurdo. Aparte de que no aporta absolutamente nada, entiendo que tampoco tiene ningún atractivo. Yo creo que el erotismo está en la cabeza, no está en la imagen. (De la Fuente.200: 28,36.)

Respecto a la historieta en México este género es el que se ha explotado en los últimos años en publicaciones que principalmente abarcan el Libro Vaquero, sensacionales e inclusive policiacas, debido a que se ha adaptado a las diferentes publicaciones que existen y funcionando ambas temáticas en una publicación.

Político 1.5.11

Es una de las mejores expresiones que tienen las historietas, tradicionalmente los países con mayores conflictos e inconformidades con el gobierno son los que gozan de más y mejores expositores de este género, normalmente su publicación es continua ya sea diariamente o semanal. En México el periódico es el principal medio donde se exponen este tipo de tiras cómicas, "El Fisgón" es un ejemplo claro de lo que ofrecen los autores mexicanos a los lectores de la sociedad.

Yo quería hacer artes gráficas y otras cosas, pero eso no era una carrera respetable en los cánones de mi familia. Cuando estaba acabando la carrera me di cuenta de... ¿qué estoy haciendo aquí? ¡Estoy haciendo lo que no quiero hacer! ¡Yo en realidad quiero hacer monitos! (El fisgón.2002).



Con clu sión 1.6



64

En conclusión, durante el desarrollo de este capítulo, se puede apreciar que la historieta o comic, es un gran exponente de la cultura propia de cada país, cada uno logró definir un estilo y forma propios, debido a que en sus páginas se ilustraron las situaciones de la sociedad en sus respectivas épocas de publicación; la historieta siempre ha retomado los aspectos más relevantes dentro de la historia tales como la segunda guerra mundial o la guerra de Vietnam por mencionar algunos; dentro de Latinoamérica ha sido la encargada de retomar la voz del pueblo y plasmar dentro de sus páginas tanto cultura, ideologías, reclamos e idiosincrasia, respecto a México, se tomó como base algunas de las características del comic estadounidense y japonés, las cuales se adaptaron a la cultura nacional, el país supo adecuar géneros de terror, amor, vaqueros, políticos y crear su propia pro-

puesta, la cual dio origen a una gran variedad de autores y publicaciones.

Por consiguiente éstas publicaciones en México surgieron en base a las propuestas internacionales ya existentes, en el siguiente capítulo se abordará a fondo la historieta mexicana, donde se podrá observar su historia, evolución, aspectos que la hacen única del resto del mundo, reconocer los cambios que ha sufrido, así como algunas publicaciones que siguen manteniendo vivo este importante medio.





Lágrimas

Risas
Y AMOR — 2

2

Capítulo

Historieta mexicana,
historia, etapas, crisis,
resurgimiento, declive.

ITZ'AY
X

Rubi
Rubi

Introducción

2.1

En el desarrollo de este capítulo se mostrara el impacto que ah tenido este medio de entretenimiento en el país, y como influyo en las distintas actividades sociáles de las diferentes épocas.

Se mostrara las primeras fases iniciales de la historieta en el país y como ah ido evolucionando atraves del tiempo, respecto a temática, estilo, géneros y lectores. Se resaltara la importancia de la época dorada de este medio impreso, de las distintas publicaciones que surgieron en este período durante el país y como se volvio en el principal exponente de entretenimiento entre jovenes y niños ; de igual manera se mostrara el declive que tuvo la historieta entre la sociedad, los distintos factores que influyeron en la disminución de su producción y las consecuencias que contrajo dicha situación en la población de aquel periodo. De igual manera se expondra el resurgimiento de la historieta mexicana con la época plateada y sus consecuencias.



Inicio de la Historieta en México

2.2

68

Hablar de los inicios de la historieta en México es tomar en cuenta a la literatura popular ilustrada dentro de los periódicos, revistas de sátira política, caricaturas de una sola viñeta, premios dentro de cajetillas de cigarros, volantes ilustrados, panfletos del célebre José Guadalupe Posada, y de un sin fin de elementos gráficos que pueden servir como referentes, existen demasiadas posibles fechas de un inicio de la historieta en México por ejemplo para Zalpa su origen se sitúa en 1918, cuando *“algunos periódicos empiezan a publicar tiras cómicas con los personajes de Chupamirto, Adelaido el conquistador y Mamerto”* (Zalpa.2005:50.)

Cardoso Vargas menciona que *“la primera historieta publicada en México fue dentro de la prensa con el nombre de “Rosa y Federico Novela ilustrada contemporánea”* (Vargas.2002: 240-252.)

Sin embargo autores como Hinds y Tatum consideran que *la primera historieta mexicana surgió en*

1918 cuando el periódico El Heraldó encargó una tira diaria a Salvador Pruneda quien creó a Don Catarino (Tatum.2007:19) no obstante las primeras historietas en México se ven influenciadas por el comic norteamericano, añadiendo elementos característicos tales como los globos de diálogo, líneas y onomatopeyas dibujadas; Salvador Borí señala que *“la primera serie periódica de monos fue distribuida, a partir de 1880 por la cigarrería “El Buen Tono” que insertaba en cada cajetilla la Historia de una mujer, una serie de 102 litografías ejecutadas por el pintor catalán Eusebio Planas”*(Borí.2003:14), durante la Revolución mexicana las historietas con temas de guerra y política gozaron de gran auge, se describe a una de ellas a *“Panchito el corto”* como *“nuestro The Yellow Kid autóctono”* (Batra.2001: 67 a 90.)

En la década de los años treinta surgen las revistas *“Paquín”* y *“Paquito”* que empezaron a editarse en el año 1934 y 1935, respectivamente, gracias a las cuales y debido al gran éxito





2.1 Viñetas de “Rosa y Federico, Novela ilustrada contemporánea” [imagen]. Recuperado de http://Hesh.mogno.com/08/08_cardoso.html



2.2 Viñetas de “El buen tono” [imagen]. Recuperado de http://portalacademico.cch.unam.mx/materiales/prof/matdidac/sitpro/hist/mex/mex2/HMII/Cultura_Vida/Comic1920-1.htm

obtenido, el término “pepines” se utilizó para nombrar a toda clase de publicaciones consideradas vulgares o reprochables. Durante la década de los años 30, la historieta mostraba la miseria que se vivía en el país, los personajes principales solían ser personas de clase baja, analfabetas que luchaban por sus ideales, trabajando en empleos donde eran explotados por varias horas, realidades que se vivían en aquellos tiempos.

La educación se ve contrarrestada de manera grave por una serie de revistas ilustradas, historietas y láminas, que bajo pretexto de amenidad o diversión contienen argumentos y estampas nocivas por su inmoralidad, que apartan el espíritu juvenil de los causes rectos de la enseñanza, presentando a menudo descripciones gráficas que ofenden el pudor, la decencia y las buenas costumbres excitando sexualmente a la juventud y exponiéndola a los riesgos de una conducta incontinente o libertina. (Valesca. 1944: 56).

A diferencia de la radio, la televisión u otros

media de comunicación, la historieta no contaba con algún tipo de publicidad. Era curiosa la forma en que la gente entendía la situación de su país a través de monitos, mientras muchos buscaban mantener la ignorancia de las personas publicando información errónea, la historieta mexicana se dio a conocer entre los lectores por el método de “voz en voz”, las situaciones que daban vida a sus páginas recorrían calles, atravesaban muros y se colocaban de forma cómoda en las pláticas de las personas, principalmente la juventud.

Poco antes comenzaron a aparecer suplementos dominicales, con secciones exclusivas de monitos, muchas de ellas basadas en series estadounidenses, que comenzaron a presentar una amplia gama de personajes típicos de la sociedad mexicana, como lo son: charros y personas pertenecientes a pueblos alejados de las metrópolis, por lo que la gente encontraba una distracción literaria





2.3 Don Catarino y su apreciable familia. Salvador Pruneda. 1921, [imagen]. Recuperado de http://www.lambiek.net/artists/p/pruneda_salvador.html



2.4, 2.5. Imágenes de "El señor Pestaña" de Andrés C. Audiffred 1927 [image]. Recuperado de http://www.lambiek.net/artists/a/audiffred_ac.htm

cada domingo. Un ejemplo de ello fue Don Catarino y su apreciable familia, creado en 1918 por el guionista Carlos Fernández Benedicto (Zendejas) y el dibujante Salvador Pruneda, juntos lanzaron esta historieta para el Heraldo de México a finales de la etapa armada de la Revolución e intentaban de un modo, construir una identidad cultural única que resaltara elementos mexicanos a nivel internacional, pero al mismo tiempo, Pruneda tomaba elementos del modo de vida estadounidense para evocar sentimientos positivos en sus lectores.

Armando Bartra la describe como:

"Un Bringing up Father" (comic norteamericano) de petate, pero sin menoscabo del homenaje a McManus. La dupla Zendejas-Pruneda crea también un estilo historietil muy de por acá, consistente en combinar personajes de fisonomía, habla e idiosincrasia autóctonos, con aventuras desorbitadas en los habituales paisajes exóticos del cómic internacional. Así, acorde con los tiempos de reafirmación nacionalista y apertura

cultural al exterior, el paradigmático charro mexicano deviene cosmopolita (Bartra.2001: 67- 90)

En Don Catarino se podía observar que en las ilustraciones en las cuales existía una marcada influencia norteamericana, como menciona Bartra, especialmente de Frederick Burr Opper y George McManus. Pruneda rescata el lenguaje coloquial del español mexicano y muestra gestos de la provincia poco utilizados en las ciudades, además que recurre frecuentemente a los dichos populares, el estilo cómico de expresarse en México y la picardía de las acciones; gracias a la aceptación que tuvo, logró convertirse en una historia de continuación, llegando a abarcar escenarios lejanos en sitios europeos, africanos, y otros tantos lugares extraños donde se contaban historias absurdas. Su extinción llegó en el año de 1923 cuando fue clausurado el diario El Heraldo, debido al apoyo que éste mostró a la rebelión del general Huerta.





2.6 Título de Adelaido el conquistador.
Juan Arthenack. (1928)
<http://mx.fotolog.com/vhsmex/25147517/>



2.7. Portadas de historieta "Águila Blanca".
Alfonso Tirado. 1936, [imagen]. Recuperado de
<http://navarrobadia.blogspot.mx/2010/03/aguila-blanca.html>

Después le seguirían divertidas series como El Señor Pestaña en 1927 de Andrés C. Audiffred y Adelaido el conquistador de Juan Arthenack en 1928. Todas ellas sin una secuencia y se enfocaban en hacer reír a la gente con las inusuales situaciones que los personajes vivían día a día. Visualmente alimentaban a los más chicos de la casa pero no lograban hacer de la lectura un hábito y nuestro país vecino comenzaba a dominarnos con mayor fuerza al contar con más historietas estadounidenses en ese momento y con un índice de analfabetismo pequeño. En las imágenes 2.4 y 2.5 se muestra el sentir de Andrés C. Audiffred, que, acompañado con tintes cómicos, reflejaban la forma de pensar del autor de la sociedad en la que se vivía en ese entonces.

Rosalva De Valdés menciona que: "La primera historieta seria, es decir de grafismo realista, no aparece hasta 1936: *Aguila Blanca* de Alfonso Tirado"; (Valdés.1984: 1199 a

1204). La primera historieta mexicana que contaba con una historia que reflejaba el estilo de vida de un vaquero.

Poco después la historieta fue tomando un rumbo diferente, más serio y con una línea fija referente a una historia en particular. Los diferentes hechos que se suscitaban en el país en estos tiempos, como lo eran los modelos económicos que aparecieron a partir de 1940 y su postura ante la segunda guerra mundial, le dieron a los historietistas otro enfoque y comenzaron a aparecer las historietas que hoy conocemos como "la época de oro", lo cual se abordará a continuación.



Edad de oro en México

2.3

72

La etapa durante los años 30 y 50 aproximadamente (1934 - 1948) es considerada como el período de mayor esplendor de la historieta mexicana. A este período se le conoce como la “época de oro” por diversas razones, varias de las historietas más célebres surgieron en esos años; el consumo de las mismas era enorme; y esto se debía a “el aumento de la producción y la demanda, la feroz competencia entre las empresas editoriales, las mejoras salariales para los escritores y artistas, y una gran cantidad de talento humano creador e innovador contribuyeron a que la industria editorial prosperara y estimulara la aparición de más historietas.” (Hinds, Harold E. 2007: 21).

Armando Bartra y Aurrecochea hablan sobre la importancia social que tiene la historieta durante las décadas de la época de oro afirmando que: “Para tres generaciones de mexicanos los monitos han sido silabario y cartilla de lectura, lección de Historia, fuente de educación sentimental, acceso a mundos exóticos y materia prima

de sueños, satisfacción vicaria de frustraciones económicas, sociales y sexuales. Las historietas han creado mitos y consagrado ídolos, han fijado y dado esplendor al habla popular, han ratificado nuestro machismo y nuestra fe guadalupana” (Bartra y Aurrecochea. 2001: 9).

Es en esta etapa de Oro donde surgen historietas íconos de la sociedad mexicana tales como “Los supersabios” (1936) de Germán Butze, “Memín Pinguín” (1945) de Yolanda Vargas Dulché y Sixto Valencia, “La Familia Burrón” (1948) y “Los Superlocos” de Gabriel Vargas, publicaciones que marcaron pauta en la vida del pueblo mexicano.

Estas historietas representan una sátira de la sociedad mexicana remarcando sus virtudes y defectos, como señala Bartra específicamente sobre La Familia Burrón: “Lejos de las family strip que presentan a la familia nuclear como microcosmos autosuficiente, la de los Burrón es una saga gregaria que incorpora por igual a familiares directos, parientes lejanos, amigos y vecinos, en un





2.8. Portada de la historieta “Los supersabios” de German Butze. 1936, [imagen]. Recuperado de <http://www.labibliotecastelar.com/interiores/recomendacion>.



2.9. Editorial Paquito, presentando a La Familia Burrón de Gabriel Vargas 1948, [imagen]. Recuperado de <http://memexicanisimos.tumblr.com>.

protagonismo multitudinario de raíz latina muy distante del individualismo anglosajón de “Bringing up Father” de Mc Manus o de “Blondie” de Chic Young. Y al escoger la vecindad como escenario, el protagonismo, además de colectivo, deviene mujeril” (Bartra. 2001: 67-90)

En aquellos años 30 y 50 la historieta era de los medios capaces de atraer masas, gracias a que había logrado ganarse lectores en sus apariciones en periódicos o revistas semanales, esto beneficio en gran medida al país, tanto en el aspecto económico, como en el semblante cultural, debido a que en esa época, era el medio de entretenimiento al que tenían más accesos los niños y jóvenes; a la población le gustaba saber sobre la aventuras de los personajes que llegaron a ser héroes para algunos, incluso lograron sustituir y desplazar a los comics norteamericanos en el gusto del lector mexicano; “Las generaciones anteriores leían mucho más que nosotros, pues ellos devoraban diarios de historietas

seriadas que se llegaron a imprimir por millones. Con justicia a esa época se le denominó la Edad de Oro de la Historieta Mexicana, con publicaciones emblemáticas como Paquín, Pepín y Chamaco”. (Eduardo Soto.2009: 7)

Incluso la historieta llegó a ser usada como medio para erradicar el analfabetismo en el país, ya que a los niños les gustaba divertirse con las aventuras de los personajes, sin embargo los mayores (los que sabían leer), eran los primeros en acapararse las publicaciones, razón por la cual los pequeños les motivaban tener el hábito de la lectura. Además, el número de usuarios incrementaba respecto al tiraje publicado debido a que un mismo ejemplar podría ser leído hasta por 5 personas distintas, los lectores abundaban, algo que está en peligro de extinción en la época moderna, a causa de que este medio de entretenimiento ha sido desplazada por medios modernos.

En el siglo pasado, la historieta gozaba de





2.10. Personajes icónicos de la época dorada de la historieta mexicana, [imagen]. Recuperado de <http://comicmexicano.blogspot.mx/2012/03/el-comic-mexicano.html>

la fama y la gloria, debido a que en un lapso de tiempo éstas eran publicadas en revistas que se dedicaban exclusivamente a la impresión de historietas, dando un gran salto de los periódicos locales a revistas nacionales, lo cual le otorgaría fama y sin duda grandes beneficios monetarios e intelectuales.

"Se denomina Edad de Oro de la Historieta Mexicana a la etapa entre 1939 - 1950 (algunos años antes otros poco después), pues en este periodo tan solo los tirajes de dos publicaciones de historietas de circulación nacional Pepín y Chamaco, alcanzaron mas de medio millón de ejemplares cada uno, en consecuencia sumaban ambos más de un millón de lecturas diarias. En esos días México si que era un verdadero país de lectores." (Eduardo Soto, 2009:11).

La historieta ha tenido grandes cambios desde su aparición, han surgido importantes publicaciones dentro de los millares de impresos realizados, sin embargo se pueden mencionar dos editoriales

que tendrían gran éxito a tal grado de llegar a ser competitivas entre sí (Pepines y Chamacos), publicaciones que se mencionarán mas adelante.

Evolución de la historieta en México. 2.3.1

Durante la Época de Oro las historietas estaban en su mejor momento, la razón, era que el público infantil, juvenil, y en ocasiones el adulto devoraban las aventuras que se publicaban en los diarios dominicales, como El Heraldo de México, El Imparcial, Excelsior, El Universal Gráfico entre otros. Esto fue notado con rapidez tanto por editores como por dibujantes, dando como resultado el surgimiento de publicaciones que se dedicaron única y exclusivamente a la producción de historietas (Pepines y Chamacos) las cuales abarcarían diferentes historias de múltiples personajes,





2.11. El Universal Gráfico uno de los periódicos donde se inició la producción de viñetas mexicanas. [imagen]. Recuperado de <http://www.eluniversal.com.mx/primera-plana/2014>.



2.12. Rolando el Rabioso de Gaspar Bolaño (1939), [imagen]. Recuperado de <http://mexicocomic.blogspot.mx>.

creados tanto por dibujantes mexicanos, como por norteamericanos; a pesar de que se publicaban comics estadounidenses dentro de este tipo de revistas, las que más impactaron fueron las mexicanas, debido a que usaban personajes populares en la sociedad muy comunes, los cuales vivían aventuras similares a la vida diaria de los lectores, además de que los escenarios, eran los cotidianos del folklore social.

A pesar de eso existieron publicaciones como Rolando el Rabioso (1939) por Gaspar Bolaños, los cuales no se llevaban a cabo en un ambiente popular mexiacano y la apariencia del protagonista no era un ícono típico, sin embargo la forma de ser, actuar y pensar de dicho personaje era lo que lo transformaba en un auténtico símbolo de la población mexicana.

Soto Díaz mencionaba una forma propia de ver y entender como surgió y se creó este medio

de entretenimiento, el cual tuvo que ser fundado y forjado por los primeros dibujantes que existían en ese entonces, los cuales no tenían idea de lo que hacían, sólo trabajaban para vivir, y ahora se reconocen sus creaciones, porque además de mostrar parte del folklore mexicano, son base e historia del surgimiento de la carrera de Diseño Gráfico.

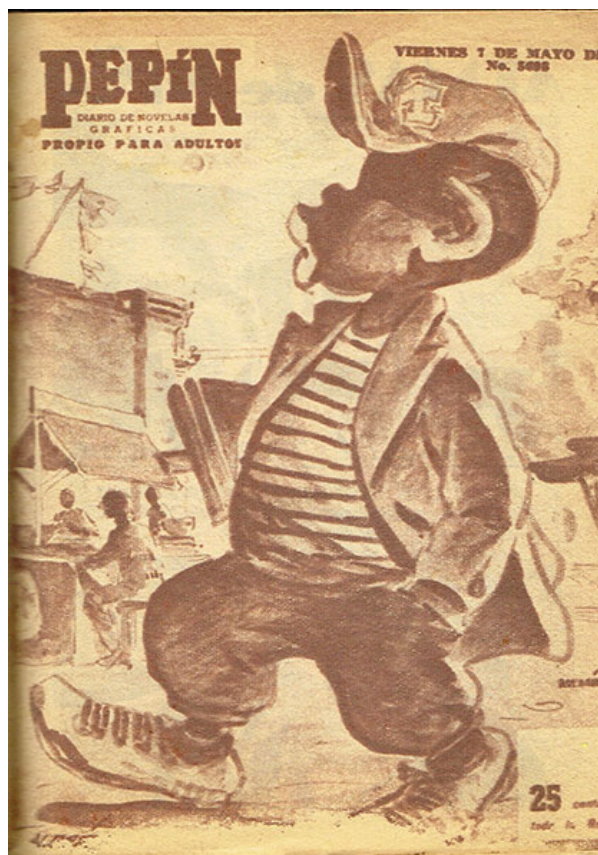
“La palabra forjar nos remite a una de aquellos herreros que moldean el acero después de calentarlo al rojo vivo. Los imaginamos fuertes, sudorosos, también vemos como brotan las chispas al golpe del martillo sobre el metal que va tomando forma apoyado en un yunque. Pues así me imagino yo, a los forjadores de la historieta mexicana, artistas que trabajan arduamente una idea, de la que brotan personajes y aventuras, nadie les enseña, solamente la observación su inspiración y el trabajo constante hizo que de sus manos fluyera la creatividad.” (Eduardo Soto.2009:9)

Un dato importante para resaltar es que México es el único país que se dedicó a este tipo de re-





2.13. Editoriales como Papin, Chamaco entre otras se dedicaban a la producción de historietas en sus publicaciones. [imagen]. Recuperado de <http://blogvecindad.com/imagenes/2007/01/comicmexicano>



2.14. Memin Pinguin, icono de la historieta mexicana, surgió en este tipo de publicaciones. [imagen] Recuperado de <http://estoesferpecto.produccionesbalazo.com>

vistas, en ninguna otra parte del mundo, se podría encontrar publicaciones que se dedicaran exclusivamente a la recopilación de diversas historietas. Por ello se puede decir que México fue el país inventor de los “Diarios de Historietas”.

El país se encontraba gobernado bajo el poder de Lázaro Cárdenas (1936- 1942), que tenía en mente una única idea: hacer realidad las aspiraciones populares que produjeron la Revolución Mexicana (1910- 1920), de esas manera se impulsó el reparto agrario, se realizó la expropiación de la industria petrolera, se promovió la industrialización, la organización sindical, pero sobre todo se implementó una cruzada alfabetizadora, con el afán de darle un gran impulso a la educación de nuestro país. (Eduardo Soto. 2009: 7)

Dando como resultado publicaciones como Chamaco y Pepin que sirvieron de punto de partida para erradicar ese analfabetismo en el que se encontraba el país. Como consecuencia las editoriales de este tipo de producciones, se hicieron de

millones de ejemplares vendidos, demostrando lo lucrativo que era este tipo de entretenimiento. Tal como mencionan Armando Bartra y Aurrecoechea los cuales destacan la la importancia social que tiene la historieta afirmando que:

“Para tres generaciones de mexicanos los monitos han sido silabario y cartilla de lectura, lección de Historia, fuente de educación sentimental, acceso a mundos exóticos y materia prima de sueños, satisfacción vicaria de frustraciones económicas, sociales y sexuales. Las historietas han creado mitos y consagrado ídolos, han fijado y dado esplendor al habla popular, han ratificado nuestro machismo y nuestra fe guadalupana” (Bartra, Aurrecoechea.2001: 9)

Con todo lo que estaba sucediendo en el país y el modo en que fueron aceptadas las historietas, primeramente en diarios dominicales y posteriormente en las revistas que se publicaban los lunes, dieron como resultado grandes historias, diversos personajes e impresionantes exponentes





2.14. Pepín y Chamaco fueron las editoriales que más éxito tuvieron y ayudaron a forjar la época dorada de la historieta en México [imagen]
Recuperado de <http://estoesserfecto.produccionesbalazo.com>

de este medio. Se puede llegar a la conclusión de que los diarios de historietas fueron un gran medio de comunicación y entretenimiento, que además de aportar beneficios monetarios, también hubo bienes culturales, esto dio pauta a que existieran diversas editoriales que se dedicaran a la producción de historietas, dando como resultado una gran variedad de títulos dentro de los cuales solo dos eran las que mas éxito tenían, y de las cuales surgieron grandes exponentes e increíbles historias, publicaciones que a continuación se mencionarán a detalle.

Editoriales Pepín y Chamaco 2.3.2

A finales de los años 30 y a principios de los años 40, existían ya una gran variedad de revistas que se dedicaban a la publicación de historietas en sus

interiores, como por ejemplo “Paquín, Pinocho, Cartones, Figuras el Mundo de la Historieta”, entre otros, sin embargo entre todo esta gran variedad de títulos, existieron dos publicaciones que llamaron la atención del público mexicano estos fueron “Pepín y Chamaco”, el formato que prevaleció en este tipo de ejemplares líderes fue el de 14 por 18 centímetros, (un cuarto de tabloide) con portadas a color en plastas y con los interiores en sepia y negro respectivamente, Los lectores disfrutaban de historias seriadas con episodios que generalmente terminaban con el clásico continuará.

Pepín y Chamaco son dos revistas legendarias en la historia de las publicaciones periódicas mexicanas, ambas aparecieron a finales de los años treinta del siglo pasado, tuvieron su esplendor en los cuarenta (años también muy fructíferos para el cine y la música popular mexicana); las dos decayeron en los años cincuenta y fueron fini-





2.15. Chanoc fue una de las principales historietas icónicas de México que se imprimieron en "Publicaciones Herrerías" [imagen]
 Recuperado de <http://www.comicvine.com/chanoc-463>

quitadas por sus editores en esa misma década. Se trata de las únicas publicaciones de historieta de periodicidad diaria que se han editado en el mundo: Pepín y Chamaco no sólo aparecían los siete días de la semana, incluso llegaron a tener dos ediciones dominicales cada una.

"Chanoc fue una conocida revista mexicana de historietas publicada por Publicaciones Herrerías desde 1936 hasta 1956, la primera con material predominantemente nacional". (De Valdés, 1984:1201).

Esta editorial fue de las principales que publicó entre sus páginas historietas de gran fama como, Los Supersabios, de Germán Butze, El Monje Loco y las creaciones de Sealtiel Alatríste, entre otras, a pesar de ello Pepín siempre fue la principal competencia de Chamaco. Ambas revistas peleaban por tener a los mejores historias.

Chamaco y Chamaco Chico (primera revista de bolsillo) llegaron al tope en cifras récord de

ventas, cada una llegó a publicar hasta 750,000 ejemplares diarios, ambas gozaron de gran popularidad y así como Pepín, llegaron a venderse en toda Latinoamérica.

"Lejos de disminuir sus tirajes durante la crisis económica de los años treinta, Pepín se mantuvo con un número elevado de ejemplares a bajo costo, lo que le permitió permanecer con fuerza en el mercado: 300.000 ejemplares diarios, incluyendo los domingos" (De Valdés, 1984: 1201).

Además de ser un medio de entretenimiento ha sido una herramienta para la educación, de manera visual y fonética, siendo una gran impulsora para la sociedad, fomentando la lectura y mostrando la realidad en el país; (la situación social que se vivía en ese entonces). A continuación se abordarán puntos por los cuáles ha tenido que evolucionar la historieta pasando de ser un gran medio a convertirse en una publicación sumergida en una turbulenta crisis.



Crisis de la Historieta en México

2.4

Cuando todo mundo pensaba que la historieta mexicana estaba en su mejor momento, es cuando da inicio su decadencia; comenzó a ser ignorada por las editoriales, quienes producían de forma masiva cientos de historietas y aminoraron la producción al comenzar el rechazo por parte de los lectores; este proceso inicio en la década de los cincuentas y a finales de los cuarenta.

"Paquín cerró en 1947, y aunque las tiradas se reducen, se fundan nuevas editoriales. (Eduardo Soto.2012: 181- 186)"

La producción no disminuyó por razones monetarias, la acción se llevó a cabo debido a la postura que las editoriales tomaban ante ellas, cuando prácticamente obligaban a los autores a ceder los derechos de sus historias y al no contar con algún tipo de protección, terminaban firmando y perdiendo toda relación con sus obras, Debido a esto los editores hacían fortuna a costa de la imaginación y trabajo de los demás.

Las nuevas obras de los historietistas, no eran del agrado del público en general y esto se debió a la razón de que no podían usar a sus "antiguos" personajes, hecho que concluía por declinar y desaparecer de toda página; Y para aquellos que se atrevían a demandar a sus editores, terminaban perdiendo y causaban su despido definitivo de las editoriales, por lo que comenzaron a aumentar las cifras de historietistas desempleados, provocando un verdadero desperdicio de creatividad mexicana.

Ninguna protección aplicaba para los autores de historietas; cada vez que ellos decidían mudarse junto con sus personajes a otra editorial, estos últimos eran "tomados a la fuerza" por los editores, (por decirlo de algún modo), quienes secuestraban a los monos y conseguían a nuevos dibujantes, pagándoles grandes cantidades de dinero para continuar sin ningún problema las historias





2.16. Laura Bolaños toma el cargo de directora de la revista *chamaco* y de sus producciones [fotografía]. Recuperado de [http:// artes9.com/el-inicio-de-la-historieta-femenina-en-mexico](http://artes9.com/el-inicio-de-la-historieta-femenina-en-mexico)



2.17. *Majestad Negra*, obra de Guillermo de la Parra y Sealtiel Alatríste [imagen]. Recuperado de <http://www.pepines.unam.mx/serie/show/id/357>

que les hacían ganar millones de pesos a la semana. Todo esto provocó la baja producción de las historietas, debido a que bajó la calidad que éstas presentaban y con la inflación que rodeaba al país en ese momento, el precio de los ejemplares se fue en aumento, esto fue el inicio de la decadencia, debido a que este medio de entretenimiento se encontraba en un estado crítico; Historietas que comenzaron costando 10 centavos, en 1950 presentaban un remarcado aumento de precio, llegando a costar cerca de 25 centavos.

Al inicio de la década de los 50, una afamada escritora llamada Laura Bolaños toma el cargo de director de la revista "Chamaco" (ya antes mencionada) una revista líder de esos tiempos la cual presenció una serie de cambios ya que todas las publicaciones se convirtieron en corte sentimental y eran producidas por José Suárez, con los *ídolos del barrio*, y Guillermo de la Parra,

junto a Sealtiel Alatríste, ellos produjeron *Majestad Negra*, y *Te quiero*.

Género con el cual obtuvieron un éxito enorme hasta 1957, año en el que no volvió a ver la luz nunca más; los años 50 marcaron el final para los periódicos que publicaban la historieta mexicana, a pesar de la excelente calidad que presentaban en las mismas, no fue suficiente el capital con el que contaban, así fue que la distribución era mínima y al no ser vendidas, por la poca difusión, terminó repercutiendo de manera desfavorable, causando un cierre definitivo.

Por otra parte, la influencia internacional que la historieta tenía en las mentes de los mexicanos, resultó aún más favorable para el declive de la historieta de nuestro país. A finales de los años 40 la Editorial Novaro, introdujo en su mayoría publicaciones norteamericanas el llamado: comic book. Fue la encargada de difundir estas historias





2.18. Tarzan fue de los primeros comics que entraron , en el gusto de los lectores mexicanos.[imagen]. Recuperado de <http://comics.batanga.com>



2.19. Vidas Ejemplares (1954) Obras Ilustradas por Antonio Cardoso y Alfonso Tirado, [imagen]. Recuperado de <http://n-o-v-a-r-o.blogspot.mx>.

a toda Latinoamérica y España, Alfons Moline se expresa de Editorial Novaro y de sus publicaciones estadounidenses como: “Se convirtió así en el sello más prolífico e importante de cuantos se han dedicado a la historieta en México y, por extensión, en todos los países de habla castellana” (Moline.2006: 8)

En los Estados Unidos, se mantenía una estabilidad ascendente, y buscaban entrar en el gusto del público mexicano, objetivo que por supuesto estaban logrando. Mientras las historietas en México se incluían de forma diaria en los periódicos, en Estados Unidos estas aparecían como suplemento en las publicaciones dominicales. Dirigida por el señor Luis Novaro, la editorial que lleva su apellido, salió de las filas del periódico “La prensa” publicando revistas de talla internacional, en nuestro país como los suplementos dominicales, tales como *Tarzan* (1951), *Superman* (1952) y *Batman*(1954). Pero no sólo la editorial publica-

ba este tipo de historias, sino que también México comenzó a hacerse presente en sus publicaciones con series como *Vidas ejemplares*, en 1954 y *Vidas Ilustres*, de 1955, ambas ilustradas por artistas mexicanos, como Antonio Cardoso, Carlos Neve y Alfonso Tirado.

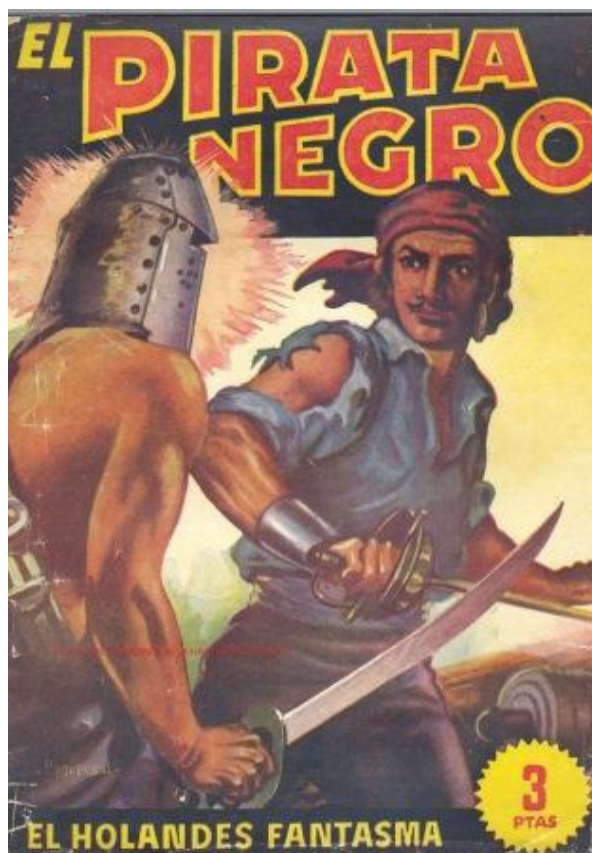
Otra de las editoriales que intentó no sentir los estragos de la indiferencia, fue Ediciones José G. Cruz, que dirigida por José Guadalupe Cruz Díaz, perteneciente al equipo de Pepín, produce la revista *Muñequita*, que contaba con un drama seriado, apareciendo de forma diaria en los puestos de periódicos.

“Ya en los años 50, surgen nuevos formatos, como la historieta novelada de ancho lomo, que presenta relatos completos de 250 o 300 páginas, y temáticas, como las revistas de contenido erótico editadas por Adolfo Mariño Ruiz, las historieta religiosas y las protagonizadas por luchadores, como “Santo, una revista atómica”, obra de José G. Cruz”(Priego.2011:126)





2.20. "Santo el enmascarado de plata" Primera historieta mexicana en usar el fotomontaje en sus páginas, [imagen]. Recuperado de <http://www.lasficheras.com>



2.21. "El Pirata Negro" Obra surgida de "Corporación Editorial Mexicana, [imagen]. Recuperado de <http://vallatebeo.blog.galeon.com>.

Tal como menciona Priego una historieta que marco un rotundo éxito para la editorial de G. Cruz, fue *El Santo, el enmascarado de plata*, realizada con la técnica de fotomontaje, causando gran revuelo, al presentar un héroe mexicano, de las famosas producciones cinematográficas de nuestro país.

Por su parte Publicaciones Herreras, exploró muchas alternativas para publicar historietas mexicanas de años pasados; es por eso que esta reeditó a Los Supersabios, a todo color y con portada de papel brillante; de la mano de Germán Butze y con 32 páginas llenas de humor que la gente ya añoraba. Chanoc y Corporación Editorial Mexicana, dos casas editoriales de gran renombre en esos tiempos, también dieron a luz a historias como *El pirata negro*, *Wama el hijo de la luna* y *pies planos*, todas ellas comenzaron a causar impacto en las personas y levantaron poco a poco el

éxito que alguna vez tuvo este medio de entretenimiento en el país, misma que ocasionó un declive inesperado para las editoriales y autores.

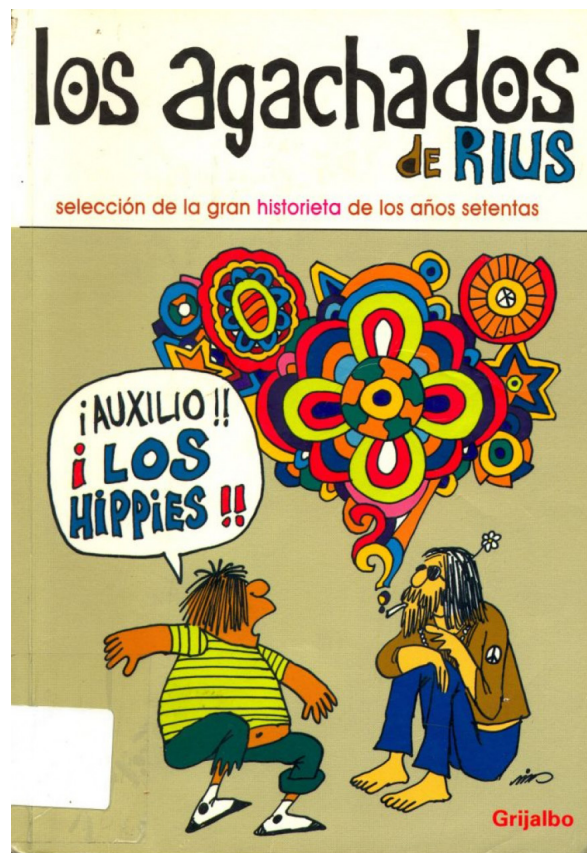
Resurgimiento de la historieta "Época plateada" 2.4.1

Las editoriales se arriesgaron a introducir en el mercado historias más apegadas a la realidad y alejadas de toda ficción posible. En los años 60 los puestos de periódicos ponían en venta historietas que reflejaban la vida de la gente en México, de igual manera como hicieron los autores exponentes de la época dorada, que en las páginas de sus dibujos se mostraba la vida cotidiana del ciudadano promedio, esto ocasiono que surgieran historietas con tonos políticos, autores como Rius





2.22. "Los Supermachos" Obra de Rius, monero exponente de la historieta mexicana, [imagen]. Recuperado de <http://comicsmexicanosdejediskater.blogspot.mx>



2.23. "Los agachados" Portada de la historieta creada por Rius, donde se muestra la vida cotidiana del mexicano, [imagen]. Recuperado de <http://www.rius.com.mx/contenido>.

(Supermachos, 1964 y Los Agachados 1979).

En poco tiempo la historieta se convirtió nuevamente en un objeto preciado por parte de los lectores, gracias a ello las editoriales comenzaron a producir historietas olvidadas, como es el caso de la Familia Burrón la cual se volvió a reditar en 1978 por la Editorial G y G.

Por años, las editoriales tomaron la decisión de reimprimir comics norteamericanos a falta de buenas historias en el país, sin embargo, la afluencia norteamericana comenzaba a llenar los puestos de periódicos, con ficciones basadas en superhéroes como *El hombre Araña* y *Superman*. Pero el alto grado de crítica social que contenía *La familia Burrón* hizo de esta historieta una de las más vendidas en México.

La modernidad comenzó a jugar un papel importante en el resurgimiento de la historieta y es así que en 1963 llegan a la radio historias como

las aventuras de Kaliman, la cual vio la luz gracias a Modesto Vázquez, cubano emigrado, quien hizo la propuesta de la realización del radio teatro a Rafael Cutberto Navarro, fundador de la RCN (Radio Cadena Nacional) Modesto, quien trajo a México la popular serie radiofónica "*La tremenda Corte*", aceptó con el objetivo de aumentar la audiencia. En 1965, Kaliman fue lanzada como historieta con gran éxito, ya que había sido bien aceptada la serie radiofónica, logrando venderse durante 26 años seguidos; Leopoldo Zea Salas fue el encargado del diseño del personaje, basado en la adaptación de Héctor González Dueñas.

También comenzaron a nacer publicaciones como "*Alma Grande*" (1961) y "*El Payo*", protagonizadas por charros, "*Chanoc*" de Martín de Lucenay y Ángel Mora, "*Fantomas*" o "*Torbellino*" publicaciones que se abordarán a continuación. Chanoc también fue una de las publicaciones que





2.24. "Alma Grande, El yaqui justiciero" Ilustraciones realizadas por José Suarez, [imagen]. Recuperado de <http://mexico-comic3.blogspot.mx/2011/03/alma-grande>



2.25. "Lágrimas, risas y amor". Ilustraciones realizadas por Antonio Gutierrez y argumento por Yolandas Vargas Dulche. Recuperado de <http://museocomicmexicano.blogspot.mx>

tuvo mayor éxito en los 60 y 70 ambientada en el sureste mexicano, revista realizada por Pedro Zapiain y Ángel Mora, la cual desapareció tras la muerte de Zapiain, sin embargo el gran impacto que causó entre los lectores fue enorme, razón por la cual llevaron del papel a la pantalla grande sus historias, en más de media docena de películas siendo un éxito de taquilla.

"La revista apareció en los puestos de periódicos el 15 de octubre de 1959, costaba un peso, tenía 32 páginas más la portada, impresas a todo color bajo el sello de Publicaciones Herrerías" (Eduardo Soto, 2009: 17).

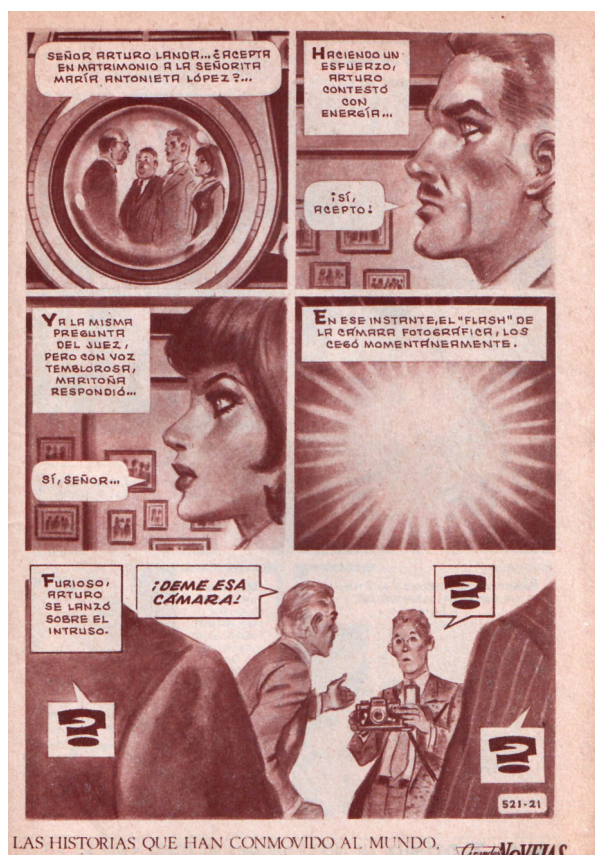
Yaqui el justiciero apareció, con ilustraciones de José Suarez, y argumento de Pedro Zapiain, que de la misma forma que Chanoc, fue llevada al arte cinematográfico. Una historia basada en la ficción, *Alma Grande*, relata una historia ambientada en los tiempos antes de que la revolución mexicana iniciara, donde se muestra la vida de un

joven abandonado por sus padres el cual es criado por unos coyotes y que al crecer, es adoptado por un hombre al que apodan "El sueco" poco tiempo después, se convierte en el defensor de los Yaquis del norte de la república mexicana, sin embargo, ésta publicación desapareció antes de llegar a la década de los Ochenta.

Los Supersabios, de Germán Butze, también volvieron a ver la luz bajo el sello de editorial JOMA. Pero esta vez, la historieta se presentaba de forma elegante, con una portada a todo color, pero con interiores a blanco y negro, con más páginas que las ediciones anteriores. Fue hasta mediados de los setenta que la historieta desapareció a consecuencia de la muerte de su autor.

Lágrimas, Risas y Amor fue una de las historietas mexicanas que causó gran impacto al mostrar la "realidad social" del hogar nacional. Bajo la batuta de Antonio Gutiérrez, un grupo de dibujantes





2.26. “Lágrimas, risas y amor” es de las primeras historietas en aplicar la técnica de medio tono con resultados favorables. Recuperado de <http://www.tebeosfera.com/publicaciones/>



2.27. Portada de *Memín Pinguín* creado por Vargas Dulché, [imagen]. Recuperado de <http://laberintosdeltiempo.blogspot.mx/2011/08/memin>

ilustra, con la técnica del en medio tono, los argumentos que la mente maestra de Yolanda Vargas Dulché y Guillermo de la Parra Loyo crearon especialmente para estas publicaciones.

“Probablemente la más popular de su género en Hispanoamérica y una de las más populares de todo el medio en México”. (Charles Tatum. 1983: 101-108).

En estas publicaciones se tocaron temas de conocimiento común, como la batalla contra la pobreza, la superación personal y las “armas” que se utilizan para conquistar al hombre perfecto. Estos temas atraían a las personas, en especial, a las amas de casa que tomaban como “ideal” a aquellas jóvenes humildes reflejadas en sus páginas, aquella mujer que utilizaba sus encantos femeninos para enamorar hombres y salir de la miseria en la que vivía. Fue tal su impacto y aceptación que llegó a incursionar en otros medios. “Muchas de sus historietas fueron adaptadas además a cine y televisión”.

(De Valdés. 1984: 1199 a 1204). Otro de los íconos históricos que hicieron el nombre de Yolanda Vargas Dulché representante de la historieta mexicana fue Memín Pinguín, creado en 1943 y dibujado por Sixto Valencia a partir de 1962, fue la publicación que marco un cambio en los temas que se venían manejando, se enfocaría al público infantil, originalmente impresa en tonos sepia, y a partir de 1961 a color, esta creación gráfica de Sixto Valencia reflejaba a un simpático negrito que lidiaba con los “problemas” que un niño enfrenta en su casa, escuela y las calles. Este protagonista impactó a los niños y permanecieron en el gusto de la gente por años incluso hasta la actualidad, por la reediciones existentes.

Finalmente en la década de los 80 se llega a un declive total de la historieta mexicana y con ello las últimas temporadas que este medio viviría



Declive de la Historieta Mexicana

2.5

86

A pesar de la gran popularidad que la historieta gozó en sus años de oro a partir de la década de los 80, grandes editoriales, como *Novedades Editores* y *Grupo Editorial Vid* encaminan su producción a publicaciones extranjeras, principalmente del comic de superhéroes y el manga japonés, material que resultaba atractivo para los lectores de ese entonces, motivo por el cuál la historieta mexicana comenzó su descenso en popularidad de la sociedad.

Toda esta invasión cultural de los Estados Unidos y Japón con sus diferentes estilos de comics y manga, implicó que la sociedad mexicana adoptara poco a poco, estas nuevas tendencias de moda en sus dibujos. El comic con ilustraciones más elaboradas, viñetas variadas con encuadres dinámicos, materiales más caros y llamativos en la mayoría de las ocasiones.

En lo referente a la adaptación y a las animacio-

nes, el cómic y el manga, estaban más avanzados en ese aspecto, debido a las historias contadas con argumentos más irreales, y con conclusiones que solamente se pueden encontrar en este tipo de entretenimiento, muy contrario a los que se venía presentado en la historieta mexicana, y su narrativa social de la actual población.

En los años 90 la fabricación de historietas infantiles se ve seriamente afectada por el mercado de los videojuegos, motivo por el cual se fue perdiendo ese gran sector del público, el cuál había sido un lector fiel e importante para la industria de estas publicaciones, debido a que era su mayor fuente de ingreso.

Los mexicanos no hemos dejado de leer historietas para leer otra cosa, simplemente hemos dejado de leer. El derrumbe de los monitos es una catástrofe civilizatoria. En el México del fin del milenio el lector es una especie en extinción. (Armando Bartra. 2001: 226)



Luis El Cartún Pérez
Sabemos lo que se siente



2.28. "Luis "el Cartún" Pérez" y "Trino" son moneros mexicanos que siguen manteniendo la esencia de la historieta mexicana en las publicaciones de periódicos en el país.[imagen]
Recuperado de <http://www.enlineadirecta.info>

Sin embargo aún quedan medios donde la historieta sigue presente como por ejemplo: los periódicos, revistas y suplementos culturales, las cuales cuentan entre sus páginas con cartones políticos e historietas, de autores como *Luis "el Cartún" Pérez*, *Trino* por mencionar solo algunos.

La decadencia de la historieta coincide con el declive cinematográfico en México, donde las épocas de oro para ambas industrias quedan en el olvido, y abren paso a nuevas formas de representación con temáticas pornográficas, en el cine con películas de ficheras, y en la historieta con publicaciones como: *el Libro Vaquero*, *Policías* entre otras.

A continuación se muestra una entrevista realizada por parte del canal 40 a Armando Bartra (2008) en donde se muestra su punto de vista y opinión respecto a la situación que vivió la historieta mexicana:

Entrevistador: ¿Coincide la decadencia del cómic, de la historieta mexicana, con la decadencia de la industria cinematográfica nacional?

Armando Bartra: Coincide, pero las dos tienen una explicación, los capitales que se construyen en estas dos industrias, son capitales engolozinados con el fenómeno de los años 40 y 50, con la época dorada de la historieta y el cine, hay un sector de empresarios que no están dispuestos a arriesgar en algo que no sea éxitos de taquilla o de puesto de periódico y resulta que ya no hay un público para un millón de historietas a la semana de una misma clase, los lectores ya no son estándar, hay grupos que buscan un producto específico para sus intereses, y por lo tanto hay que diversificar la oferta y pensar en segmentos más pequeños, y por lo tanto en productos que van a ser quizás un poco más costosos, sofisticados, diferentes y esto es algo que los productores y edi-





2.29. "La historieta mexicana uso como recurso, en un último intento por atraer a nuevos lectores , a el erotismo surgiendo publicaciones denominadas *sensacionales* o *libros vaqueros* entre otras, [imagen]. Recuperado de https://www.lambiek.net/artists/l/leon-abad_alberto.htm

tores de la historieta mexicana se animan a hacer.

Entrevistador: ¿Cómo ves en este momento a la historieta, esta terminando esa tradición, esta desapareciendo, se mantiene, se ha fosilizado?

Armando Bartra: No, la historieta mexicana ahora sí a desaparecido, no hay prácticamente en el mercado una historieta que valga la pena, que sea digna de ese nombre, creatividad en la historieta industrial no la hay desde hace muchos años, ahora vemos con nostalgia que hace 15 o 20 años había una cosa que se llamaban sensacionales, unas revistitas de historieta pornográficas , pequeñas y coloridas que resultan que son el último boom de la historieta mexicana, y ahora ni siquiera eso tenemos, cuando la historieta como el cine pasa por la etapa de la pornografía, cuando buscan bajar la bragueta al lector necesitado, como único recurso para atraer al lector, es que ya tocaron fondo.

Entrevistador: ¿Este libro semanal, sentimental que tiene bastantes años de existencia, comparte varias características de lo que antes fue la historieta en México?

Armando Bartra: Sí, en su mayoría es nostalgia, actualmente en los puestos de periódicos podemos encontrar la historieta de la Familia Burrón, esto es un fenómeno claramente de longevidad, y que afortunadamente sigue en activo la historia, y esto se debe a las reediciones que se realizan por parte de las editoriales, que buscan rescatar o resaltar una parte de los que fue la cultural del país . Es una historieta que no es, ni pretende ser negocio, lo que queda es nostalgia de algunos lectores que seguirán comprando a La Familia Burrón.

(http://www.youtube.com/watch?v=_DetyW9nYW8)



Con clu sión

2.6

89

Hasta el día de hoy, son pocos los autores que han acudido al rescate de la historieta mexicana; sus creadores que en su mayoría son dibujantes y escritores de la generación pasada (los años 60 y 70) parecen haber perdido todo interés en la capacidad creativa, y la sensibilidad artística, debido al parálisis que significa más de tres décadas de prostitución a este medio de entretenimiento, por vender cosas absurdas que sólo sirven meramente para deteriorar la mente del lector, no aportando nada, convirtiendolo en una literatura barata, las generaciones contemporáneas no quieren seguir prostituyendo a la historieta, pero al igual que con los antiguos creadores, no encuentran condiciones para crear una publicación “digna” como describe Armando Bartra en la *entrevista anterior*.

Sixto Valencia (2010) comenta respecto a la historieta: La veo caída, y es que sus editores ya no se dedican a alimentarla como ocurría en su época dorada, en los años 40 y 50, con

nuevos dibujantes y argumentistas; La historieta ha bajado; no obstante es muy buena y cuenta con grandes historias, lo que no hay son apoyos, difusión y quien continúe el legado dejado por los autores de la generación pasada”

En este capítulo se evidencio lo importante que fue la historieta mexicana, a nivel cultural y capital, sin embargo como sucede en diversas actividades, si no se mantiene en el gusto de los usuarios, existe la posibilidad de una decadencia.

Sin embargo existen “moneros” mexicanos que por sus propios medios intentan resurgir y darle un nuevo rostro a la historieta, haciendo publicaciones en nuevos medios como los digitales y otros que siguen el modo tradicional de las publicaciones, autores que serán abordados en el siguiente capítulo.

La historieta mexicana contiene una gama amplia visual del folklore mexicano antiguo que puede ser utilizada en diseños creativos actuales.





3

Capítulo

Historieta contemporánea:
Historietistas y
principales publicaciones.

Introducción

3.1

La siguiente investigación aborda los puntos sobre la historieta contemporánea, donde se destacan aspectos de ¿cómo es su estado actual, estilos, técnicas? entre otros. Se mencionaran algunos autores, que por sus aportes en este medio de entretenimiento siguen manteniendo la nueva generación de historietistas mexicanos.

“Meteorix”, de Jorge Break “Goji un dragón con ángel” de Ediposter, “El monito” de Rubén Armenta con ilustraciones de Ricardo Camacho y “El bulbo”, el cual es un portafolio electrónico de Sebastián Carrillo, son creaciones de estos nuevos autores que están formando y forjando el nuevo comienzo de la historieta mexicana, adaptándose a los nuevas tecnologías, demandas y necesidades de los lectores contemporáneos.

Durante este capítulo se mostraran autores de las últimas 5 décadas, en donde se mostraran

algunos ejemplos de sus obras, acompañados de una breve bibliografía de estos historietistas; además de que se observara como ah ido evolucionando este medio de entretenimiento a través de los años, en aspecto gráfico y argumentativo.



Histo- rieta Contem- poránea

3.2

94

Este medio de entretenimiento y comunicación se rehúsa a desaparecer y por consecuencia ha optado por adaptarse a la era moderna, y poder subsistir, método que se llevara a cabo por la nueva generación de autores contemporáneos.

Las creaciones de estos modernos historietistas ofrecen temas nuevos y variados con lenguajes diferentes a los ya establecidos en la época dorada, con enfoques dirigidos a un público diverso: niños, adultos, jóvenes y mujeres e inclusive para un público mucho mayor con intereses y gustos selectivos, como es el caso del “libro vaquero”.

El documento de investigación que se presenta busca establecer un nuevo contacto de vinculación y difusión de todos aquellos historietistas que de forma independiente o apoyados por autores externos, se aferran en no dejar desaparecer a este medio de entretenimiento, intentan ofrecer

un estilo nuevo, en cuanto a ilustración y temática se refiere y con eso lograr retomar la importancia que antaño tenía en la sociedad lectora. Por tal motivo los nuevos autores de historietas se han tenido que adaptar a las nuevas tecnologías y gustos de los lectores modernos; si mencionar que los consumidores de este medio impreso han ido disminuyendo a través de los años, por lo que han experimentando nuevas áreas y estilos, dando origen a lo que actualmente se conoce como novela gráfica, que conserva muchos elementos de la historieta, sin embargo ofrece un estilo visual y argumentativo más maduro con la finalidad de abaracar diversos tipos de lectores.

A continuación se mencionaran algunos autores contemporáneos sobresalientes y sus obras más representativas en este medio de entretenimiento mexicano.



Los años 50's

3.3

95

En la década de los años 50's en el país sucedieron sucesos relevantes que marcaron el inicio o el final de la situación que actualmente se vive en la nación, algunos de estos acontecimientos son :

- “La creación de la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (Anuies).

- Mexico firma el acuerdo de Centro Regional de Educación Fundamental para America Latina con la Unesco.

- Se estrena el filme “El rey del Barrio” del actor Tin Tan y “Los Olvidados” de Luis Buñuel, ambas producciones fueron criticadas por mostrar la cruda realidad de la pobreza en México.

- Se realiza la primera transmisión televisiva a color en las instalaciones del Instituto Politécnico Nacional (IPN).

- Se crea la Confederación Regional Obrera y

Campesina (CROC) que incluye a otras asociaciones del mismo orden.

- Se crea el estado de Baja California

- Frida Kahlo, ayudo a recabar firmas para ayudar a los movimientos de paz. Diego Rivera inmortalizó sus acciones en su mural “La pesadilla de la Guerra y el sueño de Paz”.

- Fallece el actor mexicano Pedro Infante en un accidente aeronáutico, este hecho marca el fin de la época dorada del cine mexicano.

- Se crea la Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos (Conaliteg).

- Se funda el Instituto de Seguridad y Servicios Sociales de los Trabajadores del Estado (ISSSTE).

Entre otros acontecimientos que surgieron, e influyeron en el proceso creativo de los autores de la historieta (crítica social) (<https://www.youtube.com/watch?v=eWssQEML79k>).





3.1 "El Monje Loco" es la obra más representativa de Juan Beiker [imagen]. Recuperado de http://3.bp.blogspot.com/_RtffjAdD3-g/TTCoY0sUGCI



3.2 El estilo gráfico representativo en sus obras alcanzaba un nivel expresionista [imagen]. Recuperado de <http://wow.mx/2014/07/14>

Juan Reyes Beiker 3.3.1

Nació el 3 de Marzo de 1919, en el estado de México. En el año 1939 lanza su primera historieta en la publicación de Pepín. "Beiker el Hombre misterioso," posteriormente a partir del año de 1940 colabora en las publicaciones de CHAMACO, y de ahí surge la exitosa historieta de su personaje "El monje Loco" con argumentos de Carlos Riverol del Prado, que primeramente fue un programa de radio, y debido a su éxito se trasladó a las páginas de CHAMACO. La frase con la que iniciaba el programa radiofónico -"¡Nadie sabe..., nadie supo..., nadie sabrá la verdad en el horrible caso de...!"- se hizo legendaria entre los radioescuchas. Riveroll adapta para Chamaco las historias que contaba

en la media hora de duración del radioteatro, introduciendo así el relato breve en el cómic mexicano, acostumbrado en la época a series interminables.

El personaje narrador es un encapuchado que define el tono de la serie. Reyes Beiker, sabiendo que las estentóreas carcajadas del actor Salvador Carrasco y las resonancias catedralicias del órgano de la rubrica eran características señeras del personaje, los reinterpreta gráficamente con recursos plásticos, como la deformación y el alargamiento de figuras y onomatopeyas, consiguiendo efectos expresionistas. Un par de décadas más tarde, un actor contemporáneo se inspiró en este personaje y lanzó un programa de televisión con cierto parecido modificando algunos aspectos para crear a un personaje cómico. (Catálogo de Historietas de la Hemeroteca Nacional. 2007,[en línea]).





3.3 Gabriel Vargas Bernal creado de la historieta la Familia Burrón [fotografía]. Recuperado de <http://www.mexicanisimo.com.mx/gabriel-vargas/>



3.4 La familia Burrón, historieta en la que se representa la situación de aquella época de las familias mexicanas [imagen]. Recuperado de <http://altamiranocaricaturista.blogspot.mx>

Gabriel Vargas 3.3.2

Historietista de gran participación en México (5 de febrero de 1915- 25 de mayo de 2010). Su primera obra fue “La Vida de Pancho Villa”, publicada en Novedades en 1936, en donde se podía apreciar un estilo gráfico más realista en sus personajes ,muy diferente a sus posteriores obras. En 1942, Vargas ganó un concurso para colaborar con la revista Pepín, de José García Valseca.Publicando historietas seriadas exclusivamente de origen mexicano. En esta editorial inicio una de sus series mas importantes, *Los Super-Locos* (el nombre aludía a la serie *Los Supersabios*), cuyo personaje principal se lamaba Don Jilemón Metralla y Bomba. En su siguiente creación y como antece-

sor de su más exitosa publicación, que sirvió de base para su producción, “El señor Burrón o vida de perro”, que tiempo despues, se convertiria en lo que conocemos actualmente como “La Familia Burrón”. La obra en su conjunto retrata la sociedad mexicana de su tiempo, la vida de la vecindad en la gran urbe y la lucha de los pobres por salir adelante. Vargas recreó en sus personajes a los tipicos mexicanos rurales o urbanos (campesinos, caciques, funcionarios, merolicos, rateros, niños, amas de casa,entre otros).

El éxito que alcanzo la obra de Gabriel Vargas (La Familia Burrón) fue tan grande que no existió la necesidad de crear nuevas historias con sus respectivos personajes, debido a que esta obra, por sí sola, generaba una gran variedad de historias. (Tebeosfera. 2010,[en línea]).





3.5 German Butze, creador de la historieta de "Los supersabios" [fotografía].
Recuperado de <http://4.bp.blogspot.com/-sErcqLmzc0Y>



3.6 "Los supersabios" es una de las historietas más representativas de la cultura mexicana, junto a "La familia Burrón" [Imagen]. Recuperado de <http://www.laibibliotecaestelar.com>

German Butze 3.3.3

Nació en la Ciudad de México en 1912. Sus inicios en la ilustración fueron, junto a su hermano Valdemar, realizando dibujos publicitarios para diferentes compañías.

En 1936 inicia la publicación de las aventuras de *Los supersabios* en el formato de tira cómica, de publicación novedades; Butze también es el primer historietista que introduce el prefijo "Súper" en el mundo de la historieta, hoy tan de moda con los títulos de súper héroes, villanos, entre otros.

En 1953, "Los Supersabios" aparecen en su propia revista de 32 páginas realizada a todo color, en una revista de Publicaciones Herrerías.

La época de la historieta de formato tradicional

a todo color de "Los Supersabios" incluye la publicación de 646 episodios, concluyendo en 1968. Butze inicia una nueva etapa de su obra en Editorial Joma en 1969, misma que se suspende poco después de su fallecimiento en 1974.

Los Supersabios, más que una historieta de humor o aventura, es una tragicomedia magistral. La compleja caracterización psicológica de los personajes es uno de los grandes logros de la serie en la que se confronta el mundo de la aventura con el patetismo de la vida cotidiana.

Esta obra de la historieta mexicana, ha sido reconocida a nivel nacional e internacional, además de servir de inspiración para posteriores historietistas, y considerado como parte de las obras que forjaron la época dorada de este medio de entretenimiento. (*Catálogo de Historietas de la Hemeroteca Nacional*. 2007, [en línea]).



Los años 60's

3.4

99

En la década de 1960, México se encontraba en el periodo denominado “milagro mexicano” época de crecimiento económico iniciado en 1930, la idea de país privilegiado era generalizada en el exterior así como en las cúpulas empresariales y políticas mexicanas. Con el crecimiento económico, el país logra una imagen de estabilidad política y destaca entre los países latinoamericanos en vías de desarrollo.

- En 1960 el gobierno federal comenzó a incrementar los subsidios en las universidades, y a pesar de la autonomía se indujeron reformas desde el centro; política interrumpida con Díaz Ordaz.

- Se llevan a cabo los juegos olímpicos de 1968

- Se inicia la construcción del metro en la ciudad de México.

- Se crea el plan nacional de expansión y mejoramiento de la enseñanza el cual originó la cons-

trucción de mas de tres mil nuevas aulas.

- Se inicia un movimiento juvenil en los ultimos años de la década de los 60, ldenominados hippies; se caracterizó por la anarquía no violenta, la preocupación por el medio ambiente y el rechazo al materialismo Occidental.

- El arquitecto Pedro Ramírez Vazquez fue autor de obras que definirían el rostro actual de la ciudad de México como : el Museo de Antropología, el de Arte Moderno, la Secretaría de Relaciones Exteriores, el Estadio Azteca, entre otras.

- En 1969 el hombre llega a la luna, suceso de gran importancia a nivel internacional.

Estos sucesos nacionales e internacionales influyen en el desarrollo social de una nación, y muestra un crecimiento cultural reflejado en los medios de entretemineto. (<http://es.slideshare.net/educacionyculturaauam/decada-60s>).





3.7 António Gutierrez pionero en la técnica del medio tono de la historieta mexicana y encargado de las ilustraciones de las historias de Lágrimas, risas y amor [fotografía]. Recuperado de <http://www.pepines.unam.mx/serie/show/id/244>



3.8 Portada Rubí, una de las diversas historias de Yolanda Vargas Dulché e ilustradas por António Gutierrez [imagen]. Recuperado de http://www.thob.org/articulo/lagrimas_risas_y_amor_rubi

António Gutierrez 3.4.1

Originario de San Luis Potosí, (4/febrero/1920 – 6/mayo/2006). En 1935 se incorporó al estudio de “Ramón Valdiosera” “Artista Unidos” donde se forjó como historietista. Algunos de sus trabajos creados en sus primeros años como profesionalista fueron: Combo (Inspirado en Tarzan), para la revista Macaco, posteriormente en la editorial Chamaco y unos años después se incorporó a las publicaciones “Pepín”.

En 1954 Vargas Dulché lo llamó para integrarse a la Editorial Argumentos (Edar), hoy Grupo Editorial Vid, donde realizó sus trabajos más importantes. Series como “Yesenia”, “El pecado de Oyuki”, “Rubí” y muchas más escritas por Yo-

landa Vargas Dulché para la revista Lágrimas y Risas. Las ilustraciones realizadas por este autor mexicano crearon un principio y un final en la estética visual de las historietas mexicanas, debido a que es considerado el creador de la técnica de medio tono, del cual fue un excelente exponente. Además del aspecto realista con el que dibujaba a los personajes de las historias, logrando captar las diversas emociones experimentadas por los protagonistas, en ilustraciones faciales con un nivel de detalle sorprendente, sin importar el género o edad de los personajes, el resultado obtenido era admirable para los lectores de ese entonces.

Considerado como uno de los exponentes de la historieta mexicana, y servir de inspiración para muchos otros autores. (La bitácora electrónica de Bef, quien no tiene nada importante que decir, 2006 [en línea]).





3.9 Sixto Valencia, creador gráfico de uno de los personajes más icónicos de la historieta mexicana “Memín Pinguín” [fotografía]. Recuperado de <http://abc.miled.com/2015/04/23/de-un-infarto-se-va-sixto-valencia-padre-de-memin-pinguin/>



3.10 Portada de la Historieta de Memín Pinguín, con argumento de Yolanda Vargas Dulche e ilustraciones de Sixto Valencia [imagen]. Recuperado de <http://www.comicvine.com/memin-pinguin/4005-79242/>

Sixto Valencia 3.4.2

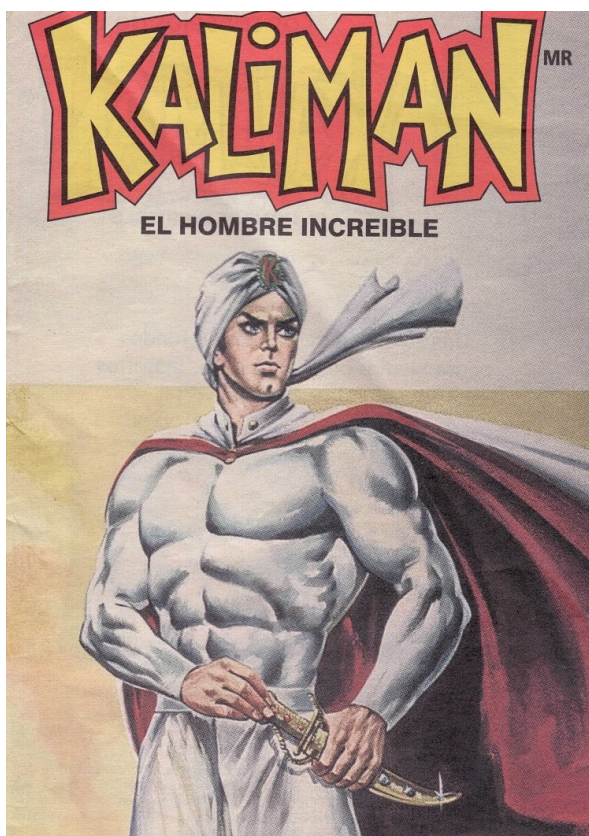
Originario de Villa de Tezontepec, Hidalgo (28 de marzo de 1934-23 de abril de 2015). Fue un historietista mexicano. Creador ilustrativo del personaje de gran fama de Yolanda Vargas Dulche “Memín Pinguín”. Las obras de este autor sintonizaron fuertemente con el sentir del pueblo mexicano. Realizó diversas obras en múltiples géneros, desde la historieta histórica, hasta el humor y las aventuras. También desarrolló comics educativos para indocumentados e historietas para el ex presidente Vicente Fox.

En el año de 1957 presentó sus bocetos en la Editorial Argumentos, donde Yolanda Vargas Dulché lo integró de inmediato para ilustrar; “El li-

bro único”, “Criollo el caballo invencible”; “El látigo negro”; “Biografías selectas”; y “El Charro de Oro” entre otros. Posteriormente le asignan el proyecto de la revista “Milagros de Cristo” en 1958 con argumento de Yolanda Vargas. En 1963 crea el personaje de Memín Pinguín en una edición que se publicaba semanalmente.

Sixto Valencia creó un dibujo de estilo sencillo, más cercano a la caricatura que al realismo, pero no por ello con menos fuerza expresiva: la crítica de su dibujo cómico fué poderosa e impactante, además de que logro crear simpatía entre los lectores hacia su personaje icónico.(La Jornada, 2015, [en línea]).





102

3.9 Sixto Valencia, creador gráfico de uno de los personajes más icónicos de la historieta mexicana "Memín Pinguín" [fotografía]. Recuperado de <http://abc.miled.com/2015/04/23/de-un-infarto-se-va-sixto-valencia-padre-de-memin-pinguin/>

3.9 Sixto Valencia, creador gráfico de uno de los personajes más icónicos de la historieta mexicana "Memín Pinguín" [fotografía]. Recuperado de <http://abc.miled.com/2015/04/23/de-un-infarto-se-va-sixto-valencia-padre-de-memin-pinguin/>

Leopoldo Zea Salas 3.4.3

Leopoldo Zea Salas ideó la representación, en su totalidad, de este héroe mexicano. Estuvo a cargo del trazo, entintado, fondo y tono. Leopoldo se encargó de la creación de los primeros interiores a un solo color y las primeras portadas a colores. Posteriormente, el trazo fue de Jesús Ramírez, siguiendo Arturo Dávila y Andrés Cisneros, con el entintado de Cristóbal Velasco (CRISVEL); y por último, el trazo y el fondo han estado a cargo de Rene del Valle,

En ocasiones también han colaborado en los dibujos de Kalimán, Pedro Cabañas, Arturo Velasco, Oscar Bermúdez y Arnulfo Sánchez Mora.

Las portadas a todo color, han sido dibujadas

por Enrique García Tena, Heladio Velarde, Emilio Ángeles, Enrique Velázquez Mora y José Luis Gutiérrez García.

Además de la revista original en sepia se editaron otras colecciones, como la serie "Kalicolor" y varios números especiales, como la edición en un solo número, de Kaliman contra el dragón rojo, que sirvió para celebrar la venta de mil millones de ejemplares. Kaliman es una historieta en la cual han intervenido generaciones de artistas, sin embargo se ha mantenido el estilo gráfico impuesto por Leopoldo Zea Salas, su obra es considerada como el superman mexicano.

(www.kaliman.net, 2004, [en línea]).



Los años 70's

3.5

103

La década de los 70's fue para México una década de todo, desde Díaz Ordaz hasta López Portillo pasando por Echeverría y desde amor, paz y rock n roll, hasta violencia, drogas y alcohol.

En esta década México subió y bajó, apenas recuperándose de la matanza del 68 ; en 1970 Luis Echeverría es nombrado presidente con su lema "arriba y adelante" y a tan solo un año de gobernar otra desgracia azota a México en julio del 71.

En 1972 la guerrilla sigue avanzando dejando muertos y heridos a su paso; las olimpiadas de Múnich se ven opacadas por el secuestro de atletas israelitas que también terminaron muertos.

En 1973 al fin aparece una buena noticia con el cese al fuego en Vietnam, sin embargo en el mismo año el presidente de Chile es asesinado y Echeverría abre las puertas a todos los chilenos.

En 1976 Echeverría deja una gran deuda al país.

En 1976 López Portillo sube a la presidencia con su lema "la solución somos todos", lo que más buscaba era calmar al país, pensaba que el petróleo era la esperanza, sin embargo la crisis continuaba.

En 1977 el partido comunista es finalmente reconocido legalmente y el siguiente año, en 1978 decenas de Echeverristas son llevados a prisión.

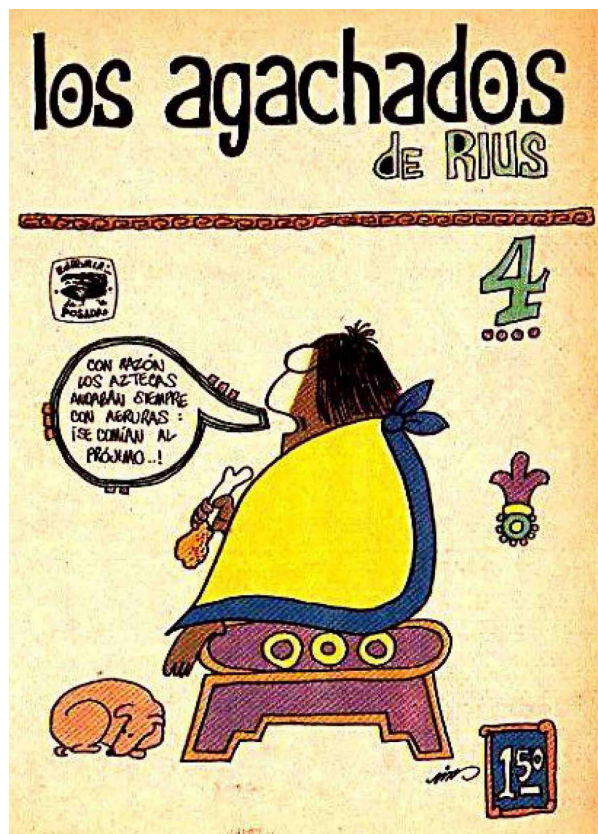
En enero de 1979 Juan Pablo II es el primer papa en visitar México y una gran explosión se da en una destiladora de petróleo, miles de litros son desperdiciados en el mar; López Portillo dejaba al país igual o peor en lo referente a la situación financiera que venía azotando al país.

(<http://www.buenastareas.com/ensayos/M%C3%A9xico-En-La-D%C3%A9cada-De-Los/7461284.html>).





3.10 Eduardo del Río "Rius" exponente mexicano de la historieta de crítica social [fotografía]. Recuperado de <http://zetati-juana.com/noticias/cultura/16698/rius-el-monero-sabio>



3.11 "Los agachados" historieta que muestra la realidad actual étnica en el país [imagen]. Recuperado de <http://www.apolorama.com/2013/03/hoy-es-el-dia-del-comic-mexicano>

Eduardo del Río "Rius" 3.5.1

Originario de Michoacán, nació el 20 de junio de 1934. Es caricaturista, historietista y escritor mexicano que publica bajo el seudónimo de Rius. Comenzó su carrera profesional en 1954 en la revista Ja-Já que sirvió de partida para colaborar en los principales diarios y revistas de México. Autor de *Los Supermachos* y *Los Agachados*, (con fuerte crítica a la sociedad mexicana de aquella época) revistas de finales de los años 60. También ha publicado más de 100 libros y ha ganado docenas de premios nacionales e internacionales. Lo que caracteriza a sus libros es ser escritos de manera informal, ilustrados con sus propias caricaturas.

Utiliza un lenguaje sencillo y coloquial para

acercar el tema a los lectores. Su estilo es irreverente e irrespetuoso. Ha publicado libros con temáticas de diferente índole como: historia, filosofía, religión, y medicina popular.

Rius es un fuerte crítico del sistema político mexicano, del consumismo, del imperialismo y de la religión en general, debido a que en sus obras es donde se puede apreciar la ideología que este historietista plasma en sus ilustraciones.

Hoy en día se encuentra colaborando con la revista de crítica sociopolítica "El Chamuco y los hijos del averno", de la cual es fundador. En dicha revista colaboran otros moneros altamente reconocidos como Rafael Barajas El Fisgón entre otros. Es considerado uno de los exponentes más representativos de la historieta mexicana. (Hoy es el Día del cómic mexicano, 2013,[en línea]).





3.12 Rubén Lara Romero creador gráfico de la adaptación mexicana de la historieta de "Fantomas" [fotografía]. Recuperado de <http://www.supercomics.com.mx>



3.13 Viñetas de la historieta de "Fantomas" en donde se puede apreciar el estilo gráfico del autor [imagen]. Recuperado de <http://www.cinedecomics.es/fantomasvuelve.html>

Rubén Lara Romero 3.5.2

Dibujante de historietas mexicano, originario de la Ciudad de México nace en 1934 y fallece el 4 de mayo de 2013. Reconocido por ser el creador gráfico de Fantomas, la amenaza elegante (1969). Obra más reconocida de este autor y una de las más representativas de este medio de entretenimiento del país.

Rubén Lara comenzó a colaborar en la revista Nota Roja con tan solo 14 años, pasando luego a Pepín. Trabajó seguidamente con las editoriales La Prensa, Editomex y Novaro, para cuya revista Tesoro de Cuentos Clásicos adaptó el personaje Fantomas, creado en 1911 por los franceses Marcel Allain y Pierre Souvestre. Esta adaptación tuvo

tanto éxito que pronto contó con su propia revista. Molesto por la falta de reconocimiento, Rubén Lara abandonó Novaro.

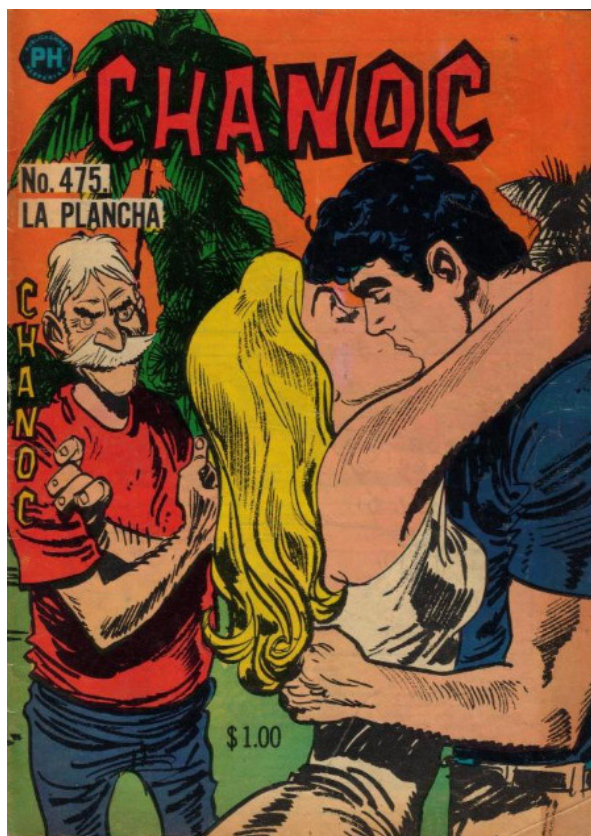
Para Editomex, creó una réplica de Fantomas titulada El Comodín, que no funcionó económicamente, y adaptó la telenovela Simplemente María. Colaboró en El monje loco de Editorial Tempore y Duda de Editorial Posada. Tras trabajar en la revista Rebeldía de Editorial Proyección, se encargó de los lápices de Samurai John Barry de Editorial Vid entre otros demás proyectos.

En el año 2000 participó en la fundación del Museo de la Caricatura y la Historieta Joaquín Cervantes Bassoco, sito en la ciudad de Cuautla Morelos, proyecto que encabeza el historietista Eduardo Soto, otro exponente mexicano. (Entrevista a Rubén Lara y Romero, creador de Fantomas, 2007, [en línea]).





3.14 Ángel Mora creador gráfico de la historieta de Chanoc, considera por el autor como el Tarzan mexicano [fotografía]. Recuperado de <https://mexico.quadratin.com.mx/La-historia-de-quien-la-escribe-la-historieta-de-quien-la-dibuja/>



3.15 La historieta de Chanoc de público durante 22 años consecutivos al cargo de Ángel Mora [imagen]. Recuperado de <http://artes9.com/chanoc-aventuras-de-mar-y-selva-conoce-a-su-creador-angel-mora/>

Ángel Mora 3.5.3

Nació en Frontera, Tabasco a principios de 1925. El maestro Ángel Mora tuvo la oportunidad de ilustrar para Publicaciones Herreras la serie de aventuras, acción y a todo color CHANOC. Que apareció por primera vez en octubre de 1959. Mora ilustró esta exitosa historieta mexicana, creada por el Dr. Ángel Martín de Lucenay, quien por cierto únicamente escribió los argumentos de los primeros 20 números. A la muerte del joven Lucenay, Pedro Zapiain continuó con los guiones de la revista por más de 15 años. Mora y Zapiain hicieron una exitosa mancuerna, regalando al medio historietil una revista original, amena, divertida y didáctica, de tal manera que juntos lograron un

tiraje de un millón de ejemplares semanales.

En esta historieta, los personajes de manera directa alertan al lector sobre la importancia de respetar y cuidar la naturaleza, dando una lección sobre el hábitad, comportamiento o características de algunas especies. Esta es precisamente una de las grandes fortalezas de esta historieta, que fue bien dirigida, escrita y dibujada.

"Chanoc se hizo durante 22 años consecutivos y yo los trabajé todos..., No sé cómo le hice para no fallar en la entrega semanal, puntualmente. Eran 32 páginas semanales y, aunque teníamos un adelanto de unos cuatro números por cualquier contingencia, era extenuante. Más porque yo trazaba, entintaba y sólo se juntaban los exteriores", (Mora.2014).

La historieta de Chanoc, fue reconocida a nivel nacional e internacional aceptados en toda Latinoamérica, España, E.U. entre otros. (QuadratinMéxico,2014,[en línea]).





3.16 Rodolfo Pérez, ilustrador mexicano de las diversas publicaciones del "Libro Vaquero", [fotografía]. Recuperado de <http://diez4.com/2012/el-porno-degenero-la-ilustracion/>



3.17 Viñetas del "Libro Vaquero" ilustradas por Rodolfo Pérez, [imagen]. Recuperado de <http://www.coc4ine.com/2014/06/el-libro-vaquero-en-peligro-de-extincion.html>

Rodolfo Pérez 3.5.4

Dibujante del Libro Vaquero. Encargado de recrear a los personajes de cada historia creando mujeres voluptuosas de senos y caderas perfectas, y a indios o vaqueros de grandes pectorales y abdomen de lavadero tan comunes en este estilo de ilustración y medio de entretenimiento.

"Dice que el libro vaquero es "pasión, amor, lucha", sin embargo es más "lujaría y sexo", quizá esa sea la razón de que sigue en vigencia a pesar de los cientos de pornocómics que invadieron los puestos de revistas" (Pérez.2013).

Colaboro en varios títulos de este género como lo son: *Chambeadoras*, *Los Lavaderos*, *Sábanas Mojadas* entre otros, sin embargo por lo mismo de que eran muy explícitos en el tema del erotismo

y sexo, terminaron cancelando a varias de estas publicaciones. Rodolfo Pérez define al "Libro Vaquero" como una historieta de "moral", donde el hombre no se acuesta con la mujer por sexo, sino que antes la conoce, se enamora y la salva de algún peligro, situaciones que en algunos casos son lejanas a la realidad. En las historias no ocurren casos de violaciones, niños con pistolas, hombres agrediendo a sus parejas, prostitución ni mucho menos narcotráfico a pesar de que su venta es para mayores de edad, el dibujante admite la gran carga de erotismo que manejan sin llegar a lo explícito. A diferencia de otras historietas, en "El Libro Vaquero" la presencia de la mujer es fundamental, una historia nunca será interesante y apasionada sin el toque femenino creado por por los autores involucrados. (sinembargo.mx, 2013, [en línea]).





3.18 Ruben Eduardo Soto, caricaturista mexicano y fundador, junto con otro autores, del Museo de la Caricatura y la Historieta, (MUCAHI), [fotografía]. Recuperado de <http://museocomicmexicano.blogspot.mx>



3.19 "El metiche" revista dedicada a la publicación de caricaturas de Eduardo Soto, con crítica y humor morelen- se, [imagen]. Recuperado de <http://museocomicmexicano.blogspot.mx>

Rubén Eduardo Soto 3.5.5

Caricaturista e historietista mexicano, nació en Cuautla, Morelos, el 16 de septiembre de 1957. Se inició como caricaturista en el año de 1975, en la revista "Insurgencia Popular", órgano oficial de información del Partido Mexicano de los Trabajadores. En esta revista, al cual fue invitado a participar por Heberto Castillo Martínez presidente del PMT, publicó sus caricaturas durante 10 años, hasta la desaparición de la misma en 1985.

En 1978, colaboró con en la versión mexicana de la revista "Interviú" que dirigía Pedro Álvarez del Villar, editada por ZETAMEX. En 1979, realizó caricaturas políticas y de humor negro para la revista "Quecosaedro".

En Noviembre de 1985, funda y publica la revista "El Metiche", donde el personaje principal tiene aventuras que se desarrollan en episodios claves de la historia mexicana, como : "Plan de Ayala" (1911), o en la defensa de Cuautla como colaborador del General Morelos (1812), entre otros.

En diciembre del año 2000 funda el Museo de la Caricatura y la Historieta (por sus siglas MUCAHI) con el apoyo de varios historietistas mexicano de reconocido prestigio como Ángel Mora, Sixto Valencia, Joaquín Cervantes Bassoco, Antonio Gutiérrez y Ramón Valdiosera. Rubén Eduardo Soto Díaz es miembro de la Sociedad Mexicana de Caricaturistas e Historietistas.

A partir de enero de 2008 publica sus caricaturas políticas en forma de video (en el canal de Youtube a través de su pagina elmetiche007. (Soto caricaturista mexicano, 2010,[en línea]).



Los años 80's

3.6

109

La época ochentera comienza con fuerza: los atentados sobre dos importantes líderes, la llamada “boda del siglo” entre un príncipe y una chica de triste futuro y el inicio de un debacle económico en México.

-1982: Año de la devaluación del peso mexicano, de la Guerra de las Malvinas, del lanzamiento del Thriller de Michael Jackson, del premio Nobel para García Márquez.

-1983: Año Mundial de las Comunicaciones, la Tierra aún sigue bajo amenaza nuclear por los continuos pleitos entre rojos y capitalistas, y México permanece en tremenda crisis económica.

-1984: Año en el que ocurre la tragedia de San Juanico en México.

-1985: Se encuentran grandes tesoros marítimos nacionales y en la ciudad de México ocurre un terremoto que ocasiona grandes pérdidas hu-

manas y materiales.

-1986: México se pone de fiesta para celebrar el Mundial de fútbol. Haití y Filipinas le dicen adiós a un par de dictadores. Los gringos reestrenan su Estatua de la Libertad y los estudios Pixar empiezan a llenar de animación al mundo, que también se viste de luto por dos tragedias: el estallido del Challenger y el desastre nuclear de Chernóbil.

-1987: En este año aparecen personajes inolvidables: Los Simpson, Wally y Papá soltero.

-1988: Año de grandes movimientos deportivos como las Olimpiadas de verano y de invierno, trágicos como el huracán Gilberto, políticos como las elecciones presidenciales en México, económicos como la inflación; sociales como la lucha contra el tabaquismo entre otros.

(Un año para recordar..., 2014, [en línea]).





3.20 José Trinidad Camacho Orozco, mejor conocido como TRINO, es un monero mexicano reconocido a nivel nacional e internacional, [fotografía]. Recuperado de <http://www.eluniversal.com.mx>



3.21 Viñetas de una tira comica de trino, sus ilustraciones ,son una sátira social de lo que se vive en la actualidad. [imagen] Recuperado de <http://www.vanguardia.com.mx>

José Trinidad Camacho Orozco 3.6.1

Originario de Guadalajara, Jalisco, del 20 de agosto de 1961, es un “caricaturista e historietista” mexicano, más conocido por su nombre artístico Trino. Tiene un humor ácido y directo, sus creaciones abarcan diversas temáticas, desde el chiste infantil hasta la crítica política más cruda.

Publicó sus primeros trabajos como cartonista en el periódico “Uno Mas Uno” en la ciudad de México. Su primera tira cómica fue “Historias Paralelas” en 1989. Posteriormente sigue el proyecto de “La mamá del Abulón” y “Tu hermana la gordita” que surgen como saga del grupo de moneros y talentosos que formaban “El Galimatías”. Junto con JIS creó la serie de “El Santo y la Tetona Men-

doza” publicada por primera vez en “La Jornada”, 1989-1996. Desde la década de los ochentas, hasta la actualidad Trino ha incursionado por los diferentes medios de comunicación.

TRINO ha colaborado desde el 2002 en la publicación mensual de la revista del Consumidor (Profeco) con la tira “Crónicas de un consumidor compulsivo”. Desde el 2008 en la revista FIEL de los Clubes Atlas de Guadalajara con la tira “Pipo Fiel”. Y desde el 2009 en la Gaceta Universitaria de la UDG junto con JIS en una viñeta de humor quincenal. También con la SEP participan sus imágenes en los libros de texto gratuitos. Trino se ha destacado en el área de conciencia social, capacitación de personal, publicidad y cartel cinematográfico como complemento de su carrera como monero. (TusQuesteditores, 2009, [en línea]).





3.22 Oscar González Loyo exponente de la historieta mexicana y perteneciente a la empresa Ka-boom Studio, [fotografía]. Recuperado de <http://ka-boom.com.mx>



3.23 "Karmatron y los Transformables" fueron aceptados por el público mexicano como "los guerreros de la década de los 80's", [imagen]. Recuperado de www.kaboomstudios.com

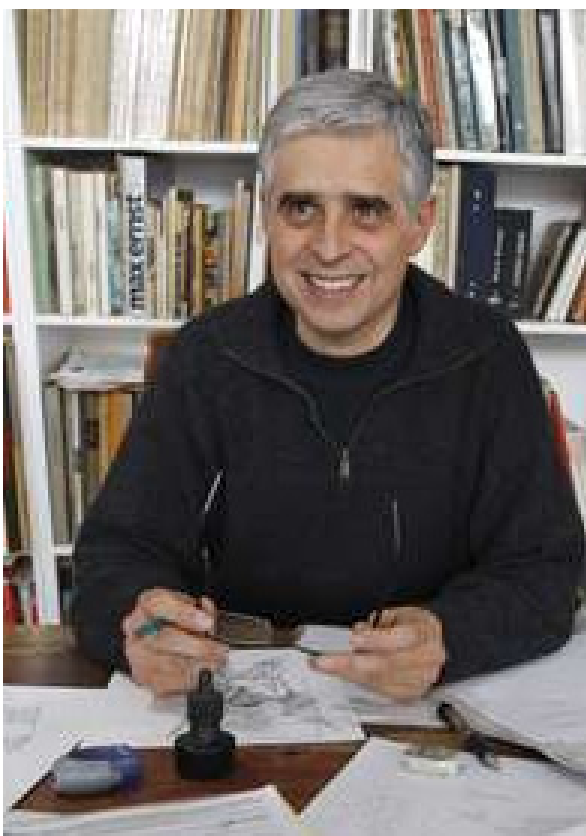
Oscar González Loyo 3.6.2

Oscar González nació el 11 de abril de 1959 en la ciudad de México. SU obra más representativa se titula *Karmatron y los Transformables*. Convencido de que la historieta de corte familiar le era agradable a los lectores en ese entonces, decidió que su personaje de verdad existía para muchos y que el poder de este omnipotente protagonista se basaba en todas aquellas personas que leían y disfrutaban sus aventuras, captando cada uno de sus contenidos. Pero no fue nada fácil para Oscar materializar esta idea, ya que primero se enfrentó a las exigencias de su editor. Oscar González Loyo no estaba de acuerdo con las decisiones que estaba tomando su editor, por lo que tuvo que sa-

crificar su ideología para que su proyecto pudiera salir a la luz en algún momento. No hubo más condiciones que Loyo aceptara posteriormente, y tuvo más libertad de expresar su idea de los temas que a él le interesaban.

"El país de Gnani" fue también una de las creaciones de González Loyo dentro de ¡Ka-boom! studio, Historia de fantasía ligera con temas psicológicos y filosóficos para niños de 5 años en adelante. La historia se desenvuelve en formato de Novela Gráfica además de que el guión también es obra de este autor. Utilizó técnicas como la acuarela y los medios digitales para crear cada detalle de esta historieta. Entre sus demás creaciones podemos mencionar las portadas de los discos de parchís y Katy la oruga. (Square Chronikles, 2010, [en línea]).





3.24 Rafael Barajas “El Fisgon” es un monero mexicano dedicado a la crítica sátira de la sociedad actual, [fotografía]. Recuperado de <http://www.jornada.unam.mx/2010/03/17/cultura/a04n1cul>



3.25 Sus ilustraciones son realizadas en altos contrastes de claroscuro o en escalas de grises, [imagen]. Recuperado de <http://calle-55.com/mexico-charactr-el-fisgon/>

Rafael Barajas “Fisgón” 3.6.3

Nació en la Ciudad de México en 1956. Rafael Barajas, quien firma sus trabajos con el seudónimo de “El Fisgón”, tiene el título de arquitecto, pero a los 20 años descubrió que su verdadera vocación era la de ser “monero”.

Se dedica a la caricatura política desde hace casi 30 años. Los dibujantes lo consideran un escritor y los escritores un dibujante. También es autor de cuentos para niños y tiene su propia obra pictórica; además realiza la curaduría de exposiciones de distintos artistas y maestros historietistas. Afirma que su pasión es la familia y se describe “básicamente como un necio”. Sus cartones aparecieron regularmente en el diario “Uno-

másuno”, de 1981 a 1984, donde dio vida al suplemento dominical “El Másomenos”, y de 1984 al 2002 en La Jornada, donde publicó “Las aventuras del sargento Mike Goodness, de 1985 a 1987.

Autor de: *Sobras escogidas*; *Me lleva el TLC*; *Hacia un despiporre global de excelencia y calidad*; y de la colección de *Cuentos Cruentos Policiacos*, entre otros. Entre sus premios, tiene en su haber, el Premio Manuel Buendía de Periodismo Joven, en 1987. El Premio Constantino Escalante, del Club de Periodistas, en 1996, y el Premio Nacional de Periodismo, en 1999. (Entrevista: Rafael Barajas “El Fisgón”, 2011,[en línea]).





3.26 Martín Áviles exponente mexicano de la historieta, [fotografía]. Recuperado de <http://artes9.com/martin-aviles-sobre-alberto-hinojosa/>



3.27 Portada de la historieta del "Santo la Leyenda de Plata" una de sus obras más reconocidas a nivel nacional,[imagen]. Recuperado de <http://el-santo.blogspot.mx/>

Martín Avilés

3.6.4

Historietista multifacético que lo mismo traza a lápiz y entinta trazos de otros artistas, también realiza trabajos completos tanto en blanco y negro como a color directo y color digital, maneja la animación y es uno de los pocos que ha logrado escribir argumentos y dibujarlos al mismo tiempo.

Nacido en México D.F. el 10 de Marzo de 1963, abandona la carrera de Ingeniero Civil para comenzar a dibujar profesionalmente con Sixto Valencia Burgos en la primera serie a color de "Memín Pinguín." Entre sus trabajos más sobresalientes se encuentran; "Santo La Leyenda de Plata." "El Dinamita," "Novelas Inmortales," "El Libro Sinistro," "La Nota Roja," "Amores y Amantes,"

"Una historia una vida," "Milagros Verdaderos," y "Paginas Intimas,"

Ha sido editor en jefe de diferentes casas editoriales y llevado a cabo proyectos como; Black/Platinum Santander, Santo La Leyenda de Plata, Trazo (Revista de técnicas de dibujo), La verdadera historia de Chilán Chingá, y La Biblia Infantil (Por la cual recibió una felicitación formal de la arquidiócesis de México).

Editor, fotógrafo, diseñador, ilustrador, guionista, escritor, artista digital e historietista por excelencia, Martín Avilés es sin duda uno de los creadores más sobresalientes de la historieta en México. "Cualquiera puede aprender las técnicas del guión y del dibujo, pero el artista verdadero, siempre anda en busca de la magia." Martín Macario Avilés. (Comicorp, 2013, [en línea]).



Los años 90's

3.7

114

Llegan nuevas tecnologías: el cassette se inclina ante el DVD, las cámaras empiezan a ser digitales, la Internet llega a quienes la pueden tener, al igual que enormes teléfonos celulares y agendas electrónicas. La moda es el grunge, estalla la guerra en Chiapas y la oveja Dolly es clonada.

-1990: La guerra fría por fin se acaba, surgen nuevas naciones y otras cambian de nombre. Un mexicano recibe el Nobel de Literatura. Un boxeador que parecía invencible pierde por knock out.

-1991: El derrumbe de la urss, el eclipse más largo, el Metro en Monterrey, la Miss Universo mexicana, el nuevo billete.

-1992: Se firma el Tratado de Libre comercio (TLC) entre México, Estados Unidos y Canadá.

-1993: Surge El Barzón para apoyar a los deudores de la banca. El IFE modifica su composición y establece que se difundirán resultados prelimi-

nares desde el primer día de las elecciones.

-1994: Muere Kurt Cobain líder de la banda musical nirvana y simbolo de la generación x; Se devalúa el peso 15% y se desata la peor crisis económica de los últimos años.

-1995: La aparición de internet como una herramienta al alcance de la población, marca una revolución cultural; primer desciframiento completo del código genético de un organismo vivo (*Haemophilus influenzae*). Se acepta el incremento del 10 al 15% del Impuesto al Valor Agregado (IVA).

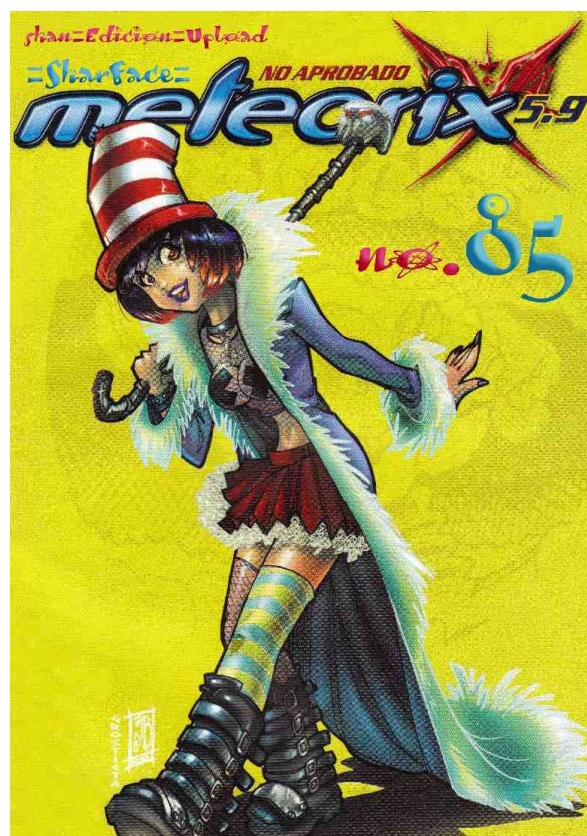
-1998: Se crea el Fondo Bancario de Protección al Ahorro (FOBAPROA) para rescatar las deudas de los bancos.

-1999: Por cuarta vez, el papa Juan Pablo II visita México; Se suscitan las peores inundaciones del siglo, que afectan a varios estados del país. (Un año para recordar..., 2014, [en línea])





3.28 Jorge Break es un historietista mexicano con una nueva propuesta gráfica, denominado por el mismo como meximanga, [fotografía]. Recuperado de <http://alexneko.deviantart.com/art/Jorge-Break-253752616>



3.29 "Meteorix 5.9 no aprobado" es la historieta más reconocida de este autor mexicano, [imagen]. Recuperado de <http://mexicocomic3.blogspot.mx/2012/11/meteorix-59-no-aprobado-81-al-85-ed.html>

Jorge Break 3.7.1

Nacido en la Ciudad de México. Dibujante de historietas, entintador e ilustrador de libros y revistas desde 1993. Creador del comic "Meteorix 5.9 no aprobado." (mensual, México. Editorial Toukan 2000-2008), publicación que duro cerca de 8 años y fue su obra más sobresaliente hasta el momento. Ilustrador de "El Mago de Oz" novela gráfica, (2010, editorial Stone Arch Books, EE.UU.). Ha trabajado en diversos lugares como dibujante e ilustrador de los cuales se puede mencionar:

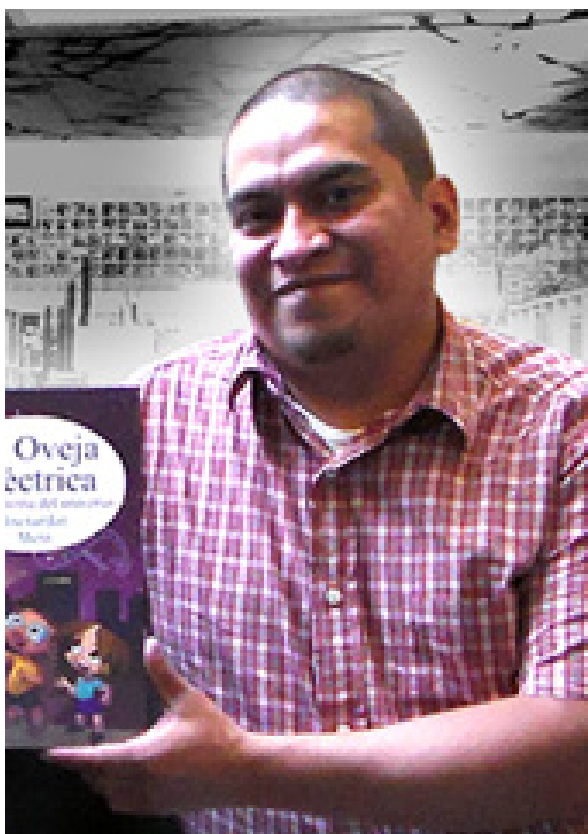
- Deportes caricaturista en el diario "Record", México (2009-2010).
- Ilustraciones para el libro "Planeta Azul" (McGraw Hill Publishing, 2010).

-Ilustrador independiente comic de "Centella azul" (México, 2011).

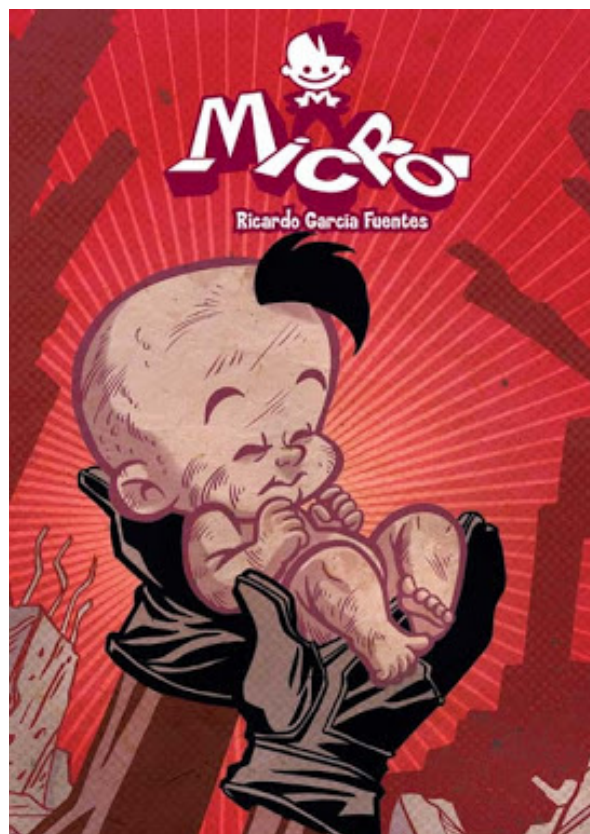
-Actualmente trabaja como ilustrador freelance y dibujo de storyboards.

Sus ilustraciones en las historietas se adaptan de acuerdo a la temática y género que se esté manejando en la historia, no está casado con un sólo estilo y se adecua de acuerdo a las necesidades de este medio de entretenimiento. La forma de representación y trabajo de Jorge Break es empleando colores simples, con poca degradación, sin embargo muy saturados de tono, que hace ver a los pigmentos "muy vivos". Posteriormente propuso un estilo propio, denominado por el como: *meximanga*, una fusión del manga japonés con el estilo visual mexicano. (Ilustrador Jorge Break: Impulsor del Manga en México, 2013,[en línea]).





3.30 Ricardo Fuentes, mejor conocido como “Micro” es de los pocos ilustradores mexicanos que ejerce en el extranjero, [fotografía]. Recuperado de <http://revistareplicante.com/el-sueno-de-la-ciencia/>



3.31 “Micro” novela gráfica con el mismo nombre de su pseudónimo, donde se plasma el escenario actual de la vida de la ciudad capital del país [imagen]. Recuperado de <http://www.lacovacha.mx/>

116

Ricardo García Fuentes “Micro” 3.7.2

Nace en la ciudad de México en 1971, cuatro años más tarde comienza a realizar dibujos o “monos” como se le conoce en México. En la educación primaria, su profesora al ver la facilidad con la que caricaturizaba a sus compañeros de clases, le sugiere buscar trabajo como dibujante, idea que nunca descarto este autor.

Comienza a tocar varias puertas de editoriales en busca de oportunidades sin embargo el comienzo no fue muy fácil, debido a que obtuvo varios rechazos, hasta que un día logró entrar en “pasquines” revista con un humor picante. Aburrido de dibujar chistes, decide moverse al naciente movimiento comiquero de principios de los no-

venta, solo para terminar en los oscuros pasillos de las agencias de publicidad y los estudios de animación. Decide aventurarse a la ComicCon de San Diego donde la fortuna le sonríe al mostrar su trabajo en DC Comics. Es así como comienza a adaptar al cómic las populares series animadas “The PowerPuff Girls”, “Dexter’s Laboratory” y “Mucha Lucha” entre otras.

Él también está impulsando su propia novela gráfica llamada Micro (la razón del apodo del creador), la historia de un pobre chico de la calle que pasa a tener superpoderes y vive en la Ciudad de México, en esta obra el autor pretende plasmar la vida cotidiana en la ciudad capital del país. (comicbookdb.com the comic book date base, 2005, [en línea]).





3.32 Cecilia Pego, representante femenina contemporánea de la historieta en México. [fotografía]. Recuperado de <http://www.lheliso.org/2012/09/02/comic-con-2012-cecilia-s-pegno/>



3.33 "Terrora y Tabo" es una de sus obras más representativas donde maneja ideologías del machismo y feminismo, [imagen]. Recuperado de <http://iconoctlan.blogspot.mx>

Cecilia Pego 3.7.3

Originaria de la Ciudad de México. Artista gráfica y plástica, desde 1990, ha publicado caricatura política, historieta e ilustración en periódicos y revistas como "Diario de Juárez" "Diario de Chihuahua", el suplemento "Histerietas" de La jornada y el semanario "Día Siete" del Universal. Actualmente publica las aventuras de "Madame Mactans: Asesina serial de Asesinos Seriales".

Maneja elementos como: humor negro, gótico, asesinato como una de las bellas artes, la decadencia exquisita y el horror; abordados con un estilo gráfico altamente depurados en base a líneas firmes y enlogadas, además de un uso adecuado del blanco y negro para la estética de sus ilustra-

ciones en plastas de tinta.

Cecilia le otorga a sus páginas un peso importante, tanto a lo meramente visual como a lo que transcurre en ellas, debido a que con solo observarlas, se puede observar un elegante despliegue de masas negras, blancas, líneas caprichosas, ondulantes y vivas, todo eso forman diseños de tipo "neo-deco".

Autora de Terrora y Exilia, es una de las máximas representante de la corriente de caricaturistas femeninas y autoras de novela gráfica, que más que darle importancia a la estética visual de las ilustraciones, ella busca la composición total de la página y ver como todos los elementos se fusionan para crear un todo.

(Historietologo Entrevista: Cecilia Pego, 2011, [en línea]).



El siglo 21 3.8

118

Los ataques terroristas contra Nueva York y Washington, el 11 de septiembre de 2001, abrieron una década nueva con enormes desafíos para todo el mundo. Dos mil 976 personas de diversas nacionalidades, murieron durante los atentados. Estos ataques desatan la llamada “guerra global contra el terrorismo”, encabezada por Estados Unidos.

En abril de 2002, un grupo de militares y civiles protagonizó un golpe de estado contra el presidente de Venezuela, Hugo Chávez, luego de multitudinarias protestas en contra del mandatario que culminaron con la muerte de civiles inocentes a manos de pistoleros chavistas captados en cámara. Chávez pidió que lo trasladaran a Cuba. En cuestión de horas, el golpe se revirtió y Chávez regresó al poder.

La década es pródiga en adelantos tecnológicos. Se populariza a niveles sin precedente el uso

de Internet y se desarrolla de manera sorprendente la telefonía móvil, inclusive la que está integrada a la red.

El 2 de abril de 2005, el papa Juan Pablo II, falleció en Roma a la edad de 84 años. Le llamaban el “papa peregrino” por sus numerosos viajes alrededor del mundo.

A lo largo de 2009, el mundo entero sufre una fuerte recesión económica y una crisis financiera procedente del caos hipotecario. En Estados Unidos se considera que es la peor crisis económica desde los días de las Gran Depresión de los años 30 del siglo XX.

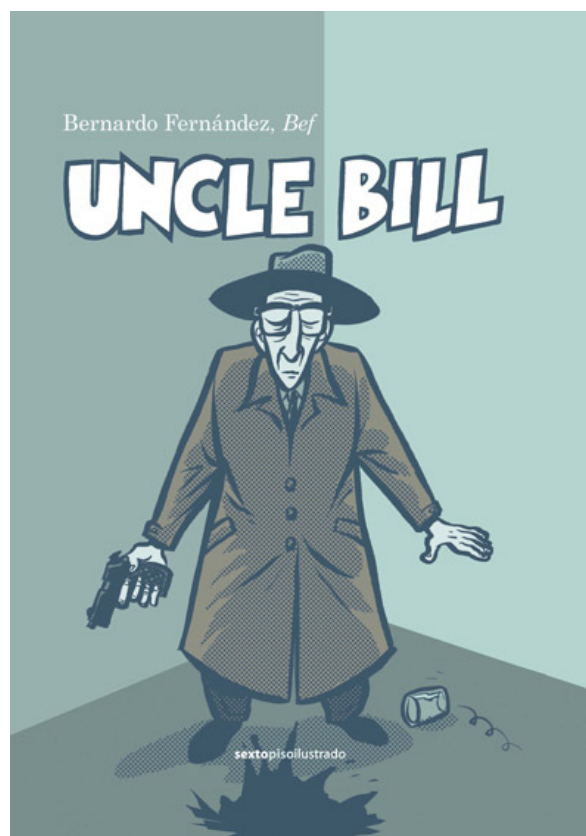
En esta década la influencia más importante para el país fue el crecimiento rápido del avance tecnológico, además de las crisis financieras que afectan a todo el mundo.

(Sucesos de una década, 2010, [en línea]).





3.34 Bernardo Fernández (BEF) es un ilustrador mexicano, exponente de la historieta y novela gráfica del país, [fotografía]. Recuperado de <http://www.schavelzongraham.com>



3.35 Su obra más reciente respecto a la novela gráfica es *Uncle Bill* de William Burroughs, [imagen]. Recuperado de http://www.masculatura.mx/sevende_bef_unclebill

Bernardo Fernández 3.8.1

Nacido en la Ciudad de México (1972), conocido mejor como “Bef”, es un “historietista, escritor y diseñador gráfico”. Sus obras más destacables en lo que va de su trayectoria, es la novela policíaca *“Tiempo de alacranes”*, ganadora del Premio “Una vuelta de Tuerca”, en México y el Premio Memorial Silverio Cañadas en la Semana Negra de Gijón; ha colaborado desde hace 15 años en diversas publicaciones underground y de circulación comercial, escribiendo y dibujando, entre las que destacan *Día Siete*, *Nexos*, *SUB*, *Chilango* y *Complot*. Fue director de arte de esta última de 1997 a 1999, lo que le valió un Premio Nacional de Periodismo en el área de diseño editorial.

En 2004 editó *Pulpo Cómics*, una antología de historietas de ciencia ficción que incluyó a casi 40 moneros y moneras de todo el país. Posteriormente creó “monorama”, una compilación de sus cómics que se publicó a inicios de 2007. Un segundo volumen se publicó en febrero de 2009.

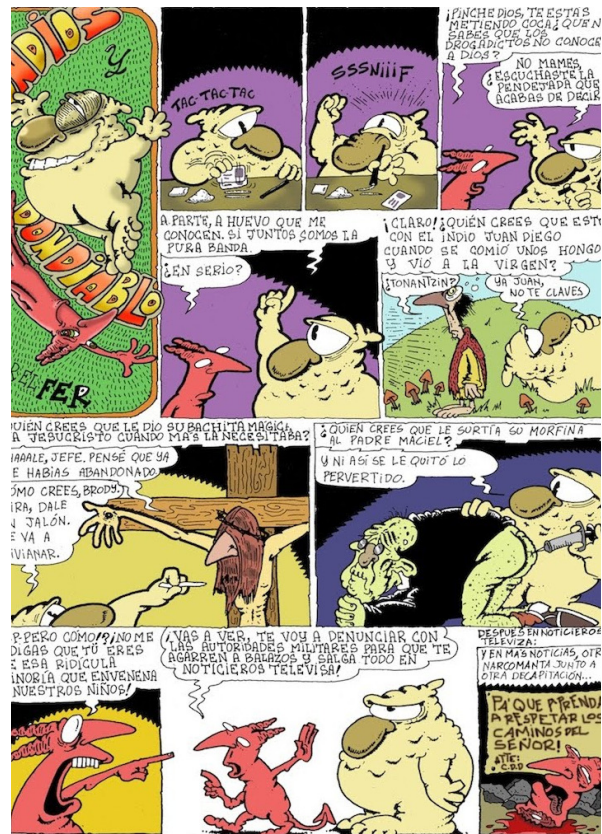
A finales de 2010 se publicó “*Espiral*”, su primera novela gráfica (escrita y dibujada por él mismo) y “*Los viajeros*”, antología que compila relatos de ciencia ficción mexicana de los últimos 25 años. Actualmente reparte su tiempo entre la ilustración, la pintura, la narrativa, el cómic y su despacho de diseño, “*Bésame mucho, s.c.*” “*El dibujar es una vocación que tienen todos los niños*” (Fernández, 2012).

Considerado uno de los exponentes contemporáneos de la historieta e inspirado por autores como German Butze. (Enciclopedia de la literatura en México, 2012, [en línea]).





3.36 Fernando de Anda es un ilustrador mexicano dedicado a la publicación de tiras cómicas en la revista "El Chamuco". [fotografía]. Recuperado de <http://comicmexicano.blogspot.mx>



3.37 Viñetas de su obra más reconocida "Don Dios y Don Diablo, [Imagen]. Recuperado de <http://monotaller.blogspot.mx>

Fernando de Anda Gorráez

3.8.2

Mejor conocido en el mundo de las viñetas y trazos como "El Fer", creador del satírico personaje "Don Dios", se considera a sí mismo como creador de monos y actualmente colabora en la prestigiosa revista satírico-crítica "El Chamuco".

Es un dibujante de tiras cómicas y cartones políticos, siempre ha preferido los personajes comunes, de anécdotas mínimas o absurdas, por sobre los superhéroes que dedican su vida a impedir catástrofes de magnitud planetaria.

Una de sus influencias e inspiraciones para dedicarse a este mundo de viñetas fueron historietas como condorito, que nutrieron la fase de formación de este autor.

Su influencia en la realización de sus trabajos se basa en capturar los "momentos absurdos" o diminutivos de la vida cotidiana, que por lo mismo pasan inadvertidos de los ojos de la mayoría de los lectores, básicamente esa es la base de todas sus obras y creaciones.

"Fontana Rosa", "Robert Cron" "Rogilio Naranjo" personajes de este mundo de la historieta, que influyeron en gran medida a "El Fer" en la esencia y creación de sus obras.

El Fer considera que la tiras cómicas en México, se encuentran en un buen momento actualmente y esto se debe contradictoriamente a la presente situación que vive el país; mientras existan inconformidades en la sociedad sobre su gobierno, los humoristas tendrán material para la creación de sus moneros o tiras cómicas. (Entrevista a El Fer, 2012, [en línea]).





3.38 Oscar Bazaldúa historietista mexicano exponente del género erótico [fotografía]. Recuperado de <http://www.comikaze.net/2011/07/oscar-bazaldua-25-anos-de-arte.html>



3.39 La mujeres voluptuosas semi desnudas son la figura principal de las ilustraciones de Bazaldúa, [imagen]. Recuperado de <http://elfanzine.tv/2014/07/las-chambeadoras/>

Oscar Bazaldúa 3.8.3

Es un ilustrador nacido en México el 16 de Junio de 1967. Comenzó su carrera como colaborador del maestro Sixto Valencia en la elaboración de Memín Pinguín, para después consolidarse como el portadista de historietas eróticas como “Bellas de noche y Las chambeadoras”, además de crear variedad de portadas para géneros de horror, aventura, crimen y lucha libre, en editoriales como Toukán, Mango, Vid, Ragul, Ejea, o Carol.

En los Estados Unidos ha trabajado para cómics como BloodRayne, basado en el videojuego del mismo nombre. Óscar no es inmune a la era digital por lo cual ha comenzado a experimentar con software de ilustración para convertirse en

un artista más completo y adaptarse a las nuevas exigencias de los lectores.

Sobre el trabajo de Oscar Bazaldúa se puede decir que ha sido el colorista que más ha sabido exaltar los trazos, elevándolos al estatus de Arte Fantástico, ya que posee una destreza con el pincel sorprendente; la perversión, el erotismo, el terror, la acción y la aventura, adquieren una fuerza visual increíble en sus manos, convirtiéndose en ilustraciones llenas de poder, que actualmente se pueden ver en portadas de las tan polémicas como exitosas “Sexacionales”. Además de ilustrar las cubiertas de ídolos de La Lucha Libre, como el “Místico y el Príncipe de Plata y Oro.”

Oscar Bazaldúa es un gran exponente de la historieta erótica en el país, género no reconocido de manera adecuada por terceros. (Comikaze por amor al 9° arte, 2011, [en línea]).



Con clu sión

3.9

122

En esta investigación se hace evidente que las técnicas más utilizadas desde el inicio de la historieta en México siguen prevaleciendo en tiempos contemporáneos; las principales son: la acuarela, lápices de color, tinta china y acrílicos. Cabe resaltar que los medios digitales que se utilizan en la actualidad sólo son utilizados para “realzar” los detalles que con las técnicas tradicionales son realizadas las distintas obras de alguno autores contemporáneos.

La sátira y la eterna sonrisa ante la adversidad son los elementos de los nuevos historietistas que aún se mantienen, así como todos ellos permanecen en la comodidad de trabajar con los “utensilios” que sus predecesores utilizaban, y con esto, conservar aquellos rasgos que definían a la historieta mexicana como un escaparate único dentro de las publicaciones de todos los tiempos.

A pesar de que los tiempos cambian y los gustos de los lectores también, se ha demostrado que como en cualquier disciplina, para crear proyectos, es necesario tomar en cuenta las bases de los mismos, es decir se respeta la retícula básica de una página de historieta, y sólo se va adaptando a las nuevas tecnologías.

Finalmente la necesidad de apoyar y difundir a quienes hoy en día son los que dan la cara por mantener viva a la historieta es un trabajo de suma importancia, ya que sin ellos lamentablemente perderíamos para siempre tan bello y arraigado medio, que siempre ha permanecido dentro de la sociedad mexicana.





4

Capítulo

Historieta y Publicidad

Introducción

4.1

125

Durante el desarrollo de este capítulo, se expon-
dra la publicidad existente basada en los comics,
tebeos, manga o historietas, Se observara que
métodos son empleados, para la realización de
dichas publicidades y se observara que técni-
cas usan; si el diseño es basado en la estética
de este medio de entretenimiento o emplean dis-
tintas herramientas de trabajo, como por ejemplo
usar a personajes o protagonistas de las historias
como consumidores del producto que las empre-
sas desean vender, o que estan apoyando algu-
na campaña de razón social, de tal modo que se
obtendran las ocurrencias y recurrencias surgidas
en esta propuesta gráfica que ofrece la historieta
mexicana. Además se estudiara el impacto que
ha ocasionado en distintas ramas del diseño abar-
cando áreas como: interiores o industrial.



El Comíc y la Publi cidad 4.2

126

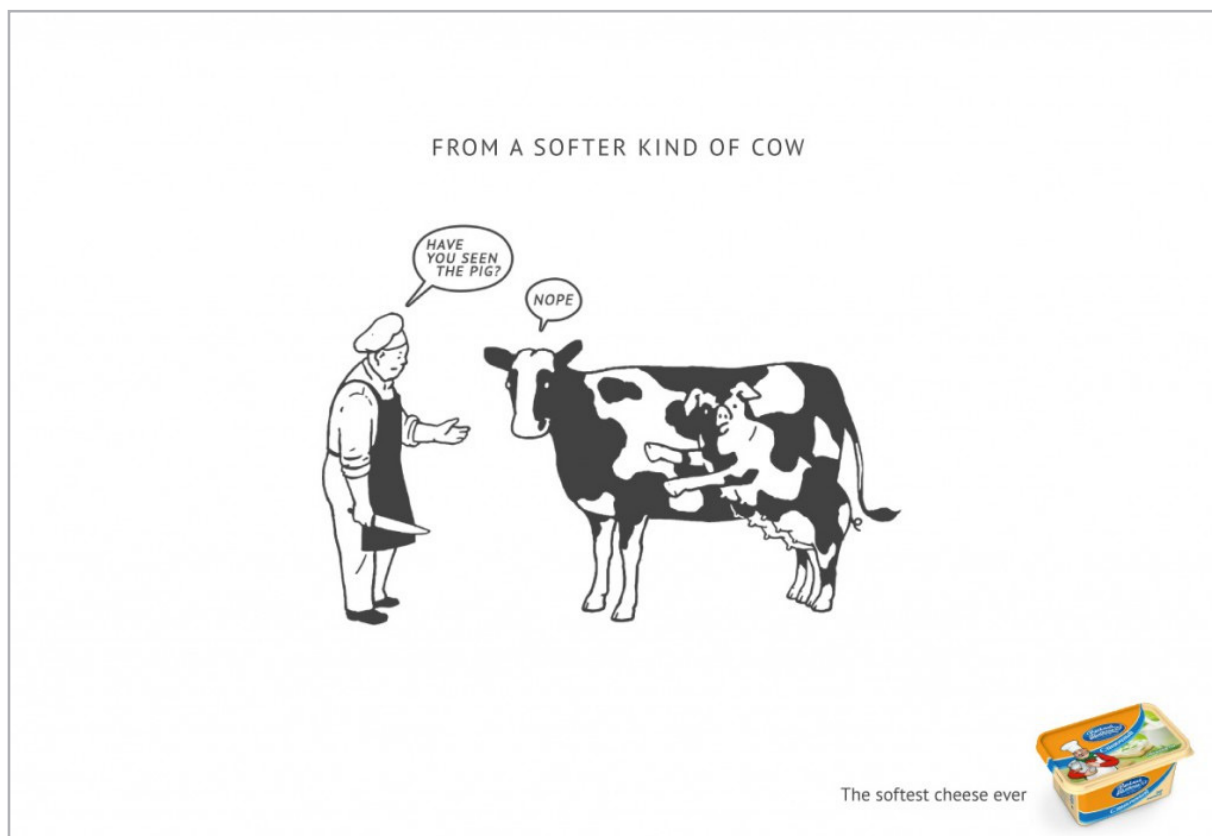
En la actualidad, la publicidad ha ido evolucionando, y encontrando nuevas formas de adaptarse a los sectores y tipos de usuarios de su mercado meta, y esto se debe a que la población se va segmentando y adquiriendo nuevos intereses en específico, hecho que siempre ha existido, sin embargo, hoy en día, la mayoría de los ciudadanos tienen diversos gustos, algunos ya existentes y otros obtenidos en los últimos años, debido a las nuevas tecnologías e ideologías. Sin embargo hay un mercado que no ha sido explotado en su totalidad, *“Los lectores de Cómic o Historietas”*.

En los últimos años los cómics han sido considerados como parte de estrategias de ventas, debido a que la publicidad ha logrado darle la validez que se merece a su forma narrativa como a los personajes de ficción creados previamente con fines de entretenimiento. Un ejemplo claro de este

tipo de publicidad, la podemos encontrar en Mafalda, creada por Joaquín Salvador Lavado, (Quino) en el año 1963, por encargo de la agencia Agnes Publicidad, para promocionar a través de una tira cómica publicitaria, una nueva línea de electrodomésticos llamada Mansfield. De igual manera podemos observar diversas campañas publicitarias de franquicias como Nike, Adidas, McDonald's, Mazda, entre otras, que utilizan personajes del mundo del cómic o el aspecto gráfico del mismo, con la finalidad de generar mayores ventas en su mercado objetivo.

La publicidad busca como medio de difusión, las artes existentes, es decir, busca adaptarse en cada uno de ellas, para que de esa manera pueda llegar a públicos y mercados que difícilmente llegaría con una campaña ordinaria; el cómic como arte más popular se presta adecuadamente para





4.1 Publicidad sobre el queso Soften. *Uso de elementos característicos generales de un comic, [imagen]. Recuperado de <http://www.pupitreestudioscreativos.com/comic-y-publicidad/>*

este tipo de propaganda, ya sea usando elementos característicos de este medio de entretenimiento, como también usar a protagonistas famosos de este mundo de los comics.

El cómic o historieta tiene una ventaja como herramienta de comunicación, debido a que a pesar de ser un medio de lectura no aceptado en su totalidad, la integridad de imágenes y poco texto, ayuda a la facilidad de entendimiento y comprensión, de mensajes o historias contadas, como en el caso de analfabetos, campesinos, estudiantes, padres de familia y consumidores en general; además de que a la sociedad moderna, difícilmente le gusta leer documentos o carteles, con demasiado texto, así que la combinación de ilustración y texto, es la composición adecuada para su mejor difusión y percepción.

La imagen es una herramienta adecuada para

la comprensión, como menciona Luis Gasca:

"La imagen, como un monstruo insaciable, lo devora todo, lo arrolla todo. Salta del cartel publicitario, para introducirse en la intimidad del hogar, para incorporarse, imperceptible, pero machaconamente, al propio ser del individuo. Imagen avasalladora, hiriente, dinámica, garbosa, audaz, fascinante, hipnótica, casi subliminal en sus efectos." (Gasca. 1967: 125-142).

En la siguiente página se mostraran algunos ejemplos en donde la historieta/ cómic ha sido empleada en diversas campañas publicitarias, de alimentos o en productos de uso personal, utilizando personajes de estas historias o elementos representativos de su aspecto gráfico.

Como se muestra en la imagen de arriba, (publicidad sobre el queso Soften), se hace uso de los globos de texto, para la interacción de los personajes, usando únicamente plastas de color negro, sobre fondo blanco para crear un alto contraste.





4.2 Campaña publicitaria sobre el uso de condón.
Se usa la escena de una película famosa, presentada en viñetas.[imagen]
Recuperado de <http://www.pupitreestudioscreativos.com/comic-y-publicidad/>

En la imagen de arriba se muestra una campaña publicitaria, sobre el uso del condón, en donde se observa carteles con una serie de viñetas, retomando escenas de películas famosas, adjudicándole un toque cómico y divertido. Actualmente la sociedad ha evolucionado en aspectos morales y éticos y diversos temas que antes ocasionaban controversia entre la población, hoy en día, se les ha tratado desde diversos puntos de vista, un ejemplo claro es la vida sexual activa a temprana edad, por lo que se realizan estas series de campañas apoyando el uso de un preservativo y evitar consecuencias perjudicables; razón por la cual se busca elaborar publicidad que sea llamativa para los usuarios meta y una opción adecuada es el comic/ historietas.

Se menciona que "la Publicidad es algo necesario en los medios de comunicación aunque no seamos del todo

conscientes, pues lo que importa en el mundo del marketing, es como te perciben y como haces para que te recuerden, es más, como haces para vender tu producto, y todo esto, no sería posible sin aquel fenómeno, del que muchos afirman estar saturados sin ningún tipo de excusa, la Publicidad."(José Carlos León. 2012:4).

Actualmente a la publicidad se le considera improductiva y esto se debe a que existe una gran diversidad de anuncios y campañas que sofocan la vista e intelecto de la sociedad actual y por consecuencia, ya no se le da la importancia que se merece a este medio de difusión, sin embargo, es una idea errónea debido a que la publicidad es algo fundamental en el mercado, por diversas funciones y razones.

Sin embargo para que un producto o servicio pueda ser vendido a un mercado meta, se necesita de una buena difusión entre las personas de la





4.3 Publicidad sobre la sandalia Rider Se emplea una secuencia de viñetas que cuentan una historia. [imagen]. Recuperado de <http://www.pupitreestudioscreativos.com/comic-y-publicidad/>

sociedad y esto se lleva acabo a traves del marketing y publicidad. ¿De qué manera se haría si no es por este fenómeno?; Para saber aquello que se debe o no comprar, e incluso todas las novedades de servicios como de bienes, ¿Cómo se enteraria la gente si no fuese por ella? Por lo tanto, todo esto no sería capaz sin lo que para muchos es una carga, o una pesadilla: La Publicidad.

Como se menciono en una conferencia de talento comunicativo: *“Todos odiamos la publicidad, hasta que queremos vender algo”*. Y para lograr esta finalidad, de realizar una publicidad llamativa y creativa, la historieta ofrece las herramientas y elementos necesarios para crear diseños originales, creativos y frescos.

En la imagen 4.3 se muestra una publicidad sobre RIDER. En donde se puede observar una serie de viñetas, contando una historia, sin embar-

go el producto (que se vende) aparece tapando el recuadro donde se realiza el clímax de la historia, dejando al lector imaginando la posible acción oculta y de esta forma creando una interaccion con los consumidores finales.

Igualmente se crean campañas de concientización social, sobre situaciones de gran inportancia, sin embargo para la mayoría de las personas pasan desapercibidas, debido a la falta de interés sobre el tema o en su defecto vergüenza por padecer alguna de dichas situaciones.

De esta manera se debe de buscar una opción de representación y difusión en la sociedad, que sea entendible para todos y al mismo tiempo llamativo y novedoso.

“Imagen a la que se inmola gustosamente el olvidado placer de la letra impresa. Imagen que en una sola viñeta narra un estado de ánimo, un ambiente, un diálogo y sugiere, además,





todo un oculto universo, desconocido y fascinante, en cada pequeño detalle del dibujo. Casi no se precisán leer los textos escuetos que presenta la ilustración. ¿Para que leer lo que los ojos ya han captado con facilidad?'. (Gasca. 1967:125)

En la imagen 4.4 se muestra una campaña publicitaria sobre el cáncer de mama, en donde se muestra el busto de algunas personajes femeninas de los cómics norteamericanos, realizándose una autoexploración para evitar dicha enfermedad. Del mismo modo que se empleó en esta imagen, existen diversas situaciones en donde se hacen uso de personajes icónicos de los cómics/historietas para llamar la atención, sin embargo, la publicidad creada, no se realiza tomando de base, las características representativas de este medio de entretenimiento, en lugar de eso, se opta por usar a los protagonistas en situaciones de uso común o en su caso, padeciendo alguna enfer-

medad o maltrato social, que cumple su objetivo al crear un diseño llamativo, solo se está haciendo uso de personajes icónicos, en lugar de usar elementos característicos de este medio impreso.

Como se acaba de mencionar en el párrafo anterior, la mayoría de las empresas optan por usar a los protagonistas más icónicos de los cómics en la realización de su publicidad. Como se muestra en la imagen 4.5 se puede observar a personajes de la cultura popular estadounidense, de este medio de entretenimiento, como es Superman y la Mujer Maravilla, representando una campaña publicitaria sobre el SIDA. Sin embargo para crear más impacto entre los lectores de la sociedad, se usaron a personas reales, de este modo se produciría una imagen con mayor dramatismo, llamativo y creativo dentro de los estándares establecidos. La campaña, con el lema *Todos podemos ser afectados por el SIDA*,





4.5 Campaña publicitaria sobre el SIDA. Se emplea a personajes reales para dar mayor dramatismo, [fotografía]. Recuperado de <http://www.pupitreestudioscreativos.com/>



4.6 Campaña publicitaria sobre la adopción de mascotas. Los personajes se llevan al 3D para darle mayor realidad. Recuperado de <http://www.tiempodepublicidad.com>

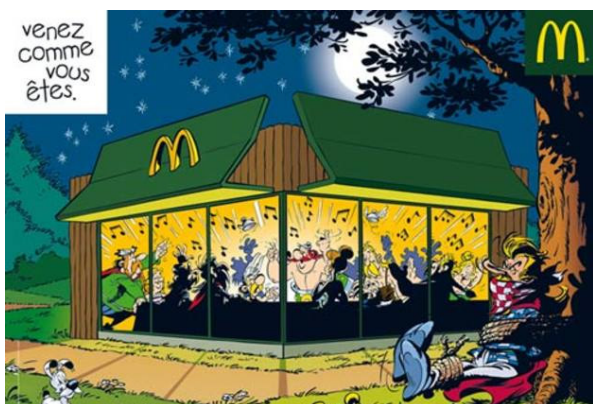
da un mensaje claro y conciso, que respecto a las enfermedades de transmisión sexual, se debe de cuidar uno, de lo contrario, puede significar un daño mortal y nadie esta exento de padecerlo, ni siquiera un superheroe. No se empleo características representativas del comic, sin embargo se usaron a actores reales representado a superheroes de este mundo de entretenimiento, a pesar de ello, es una publicidad que esta influencia por el comic, dejando ver que este medio de entretenimiento ofrece la herramientas necesarias para crear diseños llamativos y que llegue a más gente.

Usando ese mismo procedimiento, se han creado campañas publicitarias empleando a personas reales o en su defecto, trasladar a los protagonistas del 2D al 3D, como se muestra en la imagen 4.6, que se trata de una campaña publicitaria sobre la adopción de mascotas.

La agencia *Leo Burnett* en Hong Kong, es la responsable de estas magníficas gráficas que recogen a personajes clásicos del cómic, como son *Garfield*, *Milú* y *Snoopy*, para dar a conocer el centro de adopción de mascotas HKAAC.

Bajo el lema "Adopt a pet. The stories will follow." se quiere llegar al target, y conseguir personas interesadas en la adopción de un animal y así conseguirle una buena compañía. Buena elección de los personajes, para hacer una campaña cercana al público, y utilizar unos valores que ya vienen dados con sólo mirarlos. En este ejemplo se puede apreciar con mas detalle el uso de elementos característicos del cómic, o sus contrapartes europeas, sin embargo siguen usando a personajes icónicos de este medio de entretenimiento como punto principal del diseño de la campaña publicitaria, en lugar de usar solamente elemen-





4.7 Carteles publicitarios sobre Mc Donalds. Se muestra dos propuestas diferentes en el mundo del cómic, [imagen]. Recuperado de <http://nicefucking.graphics/asterix-obleix>.



4.8 Carteles publicitarios del mundial sudafrica 2010. Se muestran diferentes tomas de viñetas en acción, [imagen]. Recuperado de <http://www.yorokobu.es/los-comic-futboleros>

tos representativos del comic, tebeo o historieta.

“Creo que el cómic tiene herramientas suficientes para tratar cualquier tema. Es cierto que hasta hace unos años la temática de los cómics era casi exclusivamente la de los superhéroes o la de aventuras y que iban muy enfocados a un público juvenil. Ahora estos temas siguen siendo los predominantes, son los más comerciales, pero ha surgido una corriente, que podríamos llamar novela gráfica, que busca tratar otros temas diferentes y llegar a un público que no es lector habitual de cómics. (Paco Roca.2014: 5).

Como menciona Paco Roca el comic es una herramienta de gran utilidad debido a que en ella se puede representar cualquier tema, de interés social o particular, y es un medio en el cual se puede facilitar la comprensión y difusión de los mensajes, la sociedad ha ido evolucionando en cuanto gustos e intereses y muchos medios de entretenimiento han pasado por el mismo proce-

so, razón por la cual el cómic ya no solo se trata de una revista que relata la vida de los superhéroes, puede ser empleado para representar cualquier tema de la actualidad.

En la imagen 4.7 se puede observar dos propuestas diferentes de publicidad basado en comics, para la empresa de hamburguesas Mc Donald, en una se usa al personaje Iron Man con el logotipo de la empresa en el pecho, la imagen es más realista a nivel gráfico. En el segundo cartel se presentan a los personajes Astérix y Obélix (Historieta Franco-Belga), la imagen representa la ultima viñeta de cada historia que tiene estos protagonistas, donde terminan haciendo un festin y fiesta, el aspecto visual de esta imagen es adaptado al estilo gráfico de la historieta, dándole ese aspecto cómico que presentan en sus publicaciones. Por lo que se puede observar el comic





4.9 Imagen del cómic interactivo publicitario de NIKE.[imagen].
Recuperado de <http://nike.com.cn/aw77/liuxiang/>

es una herramienta, que a través de los años a tomado más peso en la producción de publicidad, sin embargo, el uso de los protagonistas en lugar de los elementos característicos de este medio de entretenimiento sigue siendo mayor.

La siguiente campaña publicitaria, esta enfocada para los deportistas, creada en el mundial de Sudáfrica, es una serie de historietas que cuentan las aventuras de algunos de los mejores futbolistas del mundo, Kaka, Messi, entre otros y al mismo tiempo promocionan sus artículos que van de la mano con este deporte, de la marca *Adidas*.

De igual manera la marca competidora *NIKE*, realiza lo propio creando una novela gráfica interactiva, que puede ser consultado vía web a través de su página oficial. Nike presenta su nueva línea de ropa deportiva *Aw77*, dicha historia es protagonizada por el atleta chino Liu Xiang, quien se

convierte en un superhéroe de nuestro tiempo con poderes que le ayudarán a salir de situaciones difíciles, complicadas e inesperadas.

“Entre la publicidad y los cómics existe la misma vinculación que entre la publicidad y el cine, la publicidad y la literatura, la publicidad y cualquier obra artística, técnica o científica. Pues la publicidad se alimenta de todo esto en el momento en que busca la herramienta más apropiada para comunicar.”
(Roberto Goiriz.2012:3).

Como menciona Roberto Goiriz, la publicidad puede adaptarse a cualquier medio artístico, científico o técnico; sin embargo para llevarlo a cabo debe ser empleado de manera correcta para que el mensaje o producto que se quiera transmitir sea lo más claro posible y llegue a la mayor cantidad de gente posible. Como se muestra en la imagen 4.9 de la publicidad de Nike, donde aprovechan la situación del mundial 2010 para ofrecer sus





4.10 Los cómics también son pioneros en la publicidad y un ejemplo claro está en Yellow Kid, primer cómic reconocido en donde un niño se expresaba a través de frases en su playera. [imagen]. Recuperado de <https://richardnilsendotcom1.files.wordpress.com/2013/09/yellow-kid>

productos, por lo que decidieron desarrollar este cómic interactivo, y de este modo generar más difusión entre los usuarios, además de crear una publicidad creativa y original. Usando elementos característicos de este medio de entretenimiento.

Por su lado, los cómics también utilizan elementos del diseño y la publicidad, sea para la puesta en página de la obra, o como tema insertado en su argumento. La relación se ha dado desde siempre, desde los inicios del cómic, a finales del siglo XIX. El Yellow Kid, reconocido como primer personaje e historieta en el mundo, se expresaba mediante leyendas en su camiseta, casi como ahora lo hacen muchas marcas comerciales. (Roberto Goiriz.2012:3).

En la imagen 4.11 se muestra un cartel sobre la empresa WWF, compañía dedicada al cuidado ambiental del planeta y las especies, en donde se puede apreciar el aspecto gráfico de un cómic, con un mensaje claro y conciso.

En este caso, se hacen uso únicamente de aspectos representativos de un cómic, como es la viñeta y las diferentes tomas de perspectivas realizadas, para crear mayor dramatismo, además de usar animales semicaricaturizados, los presentan en una escena claramente en la que están en peligro y piden la ayuda del lector, el mensaje es claro y directo y se puede entender con solo ver la imagen, por lo que se considera a esta publicidad que usa los elementos adecuados del cómic sin llegar a presentar a superheroes o personajes icónicos de los mismos.

Otra marca que ha optado, por el uso de elementos característicos del cómic en sus campañas publicitarias, es la empresa MAZDA, dedicada a la producción de automóviles, en el cual, para la presentación de un nuevo modelo, utilizó la estética visual de este medio de entretenimiento, como





4.12 Cartel publicitario sobre el nuevo auto Mazda. [imagen]. Recuperado de <http://www.cosasdeautos.com.ar/2006/12/mazda->



4.11 Campaña publicitaria a favor de la protección de especies y animales en peligro de extinción. [imagen]. Recuperado de <https://www.elpoderdelasideas.com>

se puede apreciar en la imagen 4.12, en donde se emplea un fondo de viñeta, con el estilo visual de un comic, pero el producto que se vende (en este caso el auto), se muestra una imagen real, creando un contraste a la vista, sin embargo, la combinación de ambos elementos funciona y resulta en la campaña publicitaria creada.

El uso de la técnica o de la temática del cómic es factible siempre y cuando sea pertinente con respecto al carácter de la marca, y a la acción que se desee emprender. Algunas marcas tienen mucha sintonía con la historieta, otras no. No se debería forzar esta asociación simplemente "para estar en onda". (Roberto Goiriz.2012:3).

La razón por la cual las campañas y carteles publicitarios antes mencionados, funcionaron, se debe a que la relación entre el producto/mensaje y el comic es factible para poder realizar un diseño basado en los aspectos característicos de este

medio de entretenimiento, como menciona Roberto Goiriz, no todos los productos se acoplan al estilo visual de una historieta, necesita existir una compatibilidad entre ambos términos, de lo contrario el resultado final no cubrirá las expectativas de la empresa y principalmente del cliente.

Lo mostrado hasta el momento abarca el comic y en menor medida los Tebeos, (como se le conoce en España), sin embargo existe un país donde la publicidad y la cultura abarca distintos puntos de vista e intereses, *Japón*, que incluso tiene su propia versión de este medio de entretenimiento, que se le denomina manga, conocido principalmente por el estilo visual que emplea en sus publicaciones y los temas que se muestran en sus historias, a continuación se mostrarán algunos productos que se han visto influenciados por el manga en Japón.



Publi cidad en Japón

4.3

136

En Japón utilizan habitualmente el manga para vender productos. Es común encontrar a este tipo de personajes promocionando cualquier producto o servicio. Uno de esos productos es el tinte para pelo. Marcas como Schwarzkopf & Henkel con su línea de tintes Men's Fresh Light, utilizan a personajes de los mangas Worst y Crows del mangaka Hiroshi Takahashi para promocionar sus productos debido a la fama que tienen dichos protagonistas entre los lectores de esa sociedad, cabe mencionar que la cultura japonesa es muy distinta a muchas del resto del mundo y en cuanto a gustos o intereses existe una margen bien marcado.

En la imagen 4.13, se puede observar como se usan a personajes del manga para promocionar sus productos, inclusive este método es usado con frecuencia en los distintos carteles publicitarios que existen en ese país.

La Publicidad, antes de ser catalogada por las características culturales de un país u otro, se debe de tomar en cuenta su función principal, la razón por la cual existe: los consumidores. Debido que es un reflejo de los mismos, los estudia y se dirige a ellos, con la intención de ofrecer un mensaje o producto que sea del interés de la sociedad.

Razón por la cual las campañas publicitarias, a nivel nacional o internacional, tienen distintos modos de producción o difusión, debido a las diferencias culturales que existen, y por tal motivo el diseño de dicha producción debe adaptarse al lenguaje de signos de cada país.

Un ejemplo claro de esto es Japón, debido a poseen una diferente ideología, gustos e intereses la publicidad creada en este país debe de ajustarse a los estándares establecidos y difícilmente alguien ajeno a esta cultura podría entender su publicidad.





4.12 Personajes de anime y mangas como cara principal en el producto de tintes para el cabello. [fotografía]. Recuperado de <http://publicidadjapon.com/2011/12/18>



4.13 Uso de la imagen de personajes femeninas de anime sobre tarjetas de crédito o débito. [imagen]. Recuperado de <http://www.publicidadjaponesa.com/>

El ciudadano japonés, no busca mirarse en un espejo y encontrarse a sí mismo, cuando observa un cartel publicitario, busca ver el reflejo de los demás, y viceversa.

Por ello, en la Publicidad japonesa siempre se encuentra el simbolismo y sus múltiples formas de transmisión. Algunas de ellas, son el manga y el anime, (principalmente usando a los protagonistas de las historias) como ya se ha mencionado con anterioridad.

El uso de personajes de anime y manga es una herramienta que se emplea con frecuencia en la publicidad de sus productos, principalmente mostrando a mujeres vestidas de colegiales, un aspecto importante a destacar, debido a que en otros países realizar un cartel publicitario con estas características puede crear desagrado o controversias entre los clientes, sin embargo como ya

se ha mencionado es cuestión de culturas, debido a que en Japón es normal ver ese tipo de gráficos sin ofender a cualquier género.

Mencionando un ejemplo, en donde se presentan este tipo de protagonistas femeninas, es en el aspecto gráfico de las tarjetas de créditos, usado principalmente por el público masculino y en menor grado el femenino. Sin embargo no solo se queda en el aspecto visual, el desarrollo de estas tarjetas de crédito, debido a que los usuarios de dicho producto, podrán interactuar (en unas cámaras especiales para las tarjetas) con las protagonistas llegando incluso a establecer una conexión o relación a nivel personal, un aspecto que en cualquier parte del mundo se vería raro o incomprensible, sin embargo en Japón este tipo de productos abundan y existen porque hay clientes que los demanda.





4.14 El uso de personajes de manga y anime como figura principal en la publicidad nipona es más frecuente que en otros países, [imagen], Recuperado de <http://www.publicidadjaponesa.com/>



4.15 En México existen pocas campañas publicitarias basadas en los comics, un ejemplo claro es la marca Bonafont que empleo al monero Trino para su publicidad. [imagen]. Recuperado de <http://www.vox.com.mx>

En la imagen 4.14, se puede observar otro ejemplo, de como personajes del anime y manga son usados para promocionar productos de cafeína, en este caso café enlatado frío y goma de mascar con sabor a café, en ambos diseños publicitarios se puede observar al protagonista de una serie llamada Golgo 13, plasmado visualmente en un diseño de edición limitada para el nescafé, en cambio la publicidad de la goma de mascar, se usó al mismo personaje pero presentado el producto en corto comercial, de este modo se van abarcando más áreas donde la publicidad basada en mangas funciona en diversos medios de entretenimiento, siendo Japón el lugar el sitio donde se emplea más este método de difusión.

De este modo se ha observado como el comic, manga o historieta puede ser una herramienta de trabajo, que ofrece los elementos necesarios para

desarrollar publicidad original y creativa basado en este medio impreso, sin embargo no ha sido explotado en su totalidad, debido a que las empresas prefieren usar a protagonistas icónicos de estas historias, apostando a que llamara más la atención de los clientes de este modo, dejando a un lado que esta revista de viñetas ofrece un estilo propio y representativo del país de origen.

En México se empleó este método en una campaña publicitaria sobre el hábito de tomar agua diaria, las imágenes presentadas que acompañaban a este proyecto fueron realizadas por el monero mexicano Trino, donde se puede apreciar el estilo propio de este autor, con el humor que lo distingue de sus obras, representando escenas típicas que viven las familias promedio de la sociedad, resaltando como causa principal que la *deshidratación causa mal humor*.



El Cómico en Diseño de Interiores

4.4

139

Ha sido grande el impacto de utilizar personajes de historietas, así como usar el estilo gráfico representativo de algunas, que ha dado como resultado que dichos elementos se usen en accesorios de uso personal e inclusive muebles, de los cuales se mostraran algunos que hacen buen uso del estilo representativo de los cómics e historietas.

Respecto al diseño de interiores, la tendencia de decorar sitios con temáticas de cómics, va a la par con el estilo *Pop Art*, donde usan varios elementos representativos de esta tendencia, para crear ambientes creativos en sitios específicos de un inmueble, y de igual manera emplean a los personajes icónicos de este medio de entretenimiento, en el diseño de dichos espacios.

El *Pop Art* es un arte llamativo y colorido, un estilo de decoración que llena de luz y vida los espacios. Surgió en los años 60 para revelarse con-

tra las normas conservadoras del arte y el diseño de interiores, de aquella época.

Es un tipo de decoración que deja total libertad a la imaginación y creatividad sin abundantes restricciones, generando diseños personales y de gran impacto. La paleta de colores de este estilo está predominada por colores brillantes, chillones y vivos, con el objetivo de llamar la atención y diferenciarse de la sobriedad y decoración clásica. La colocación de cuadros y muebles de esta tendencia, no tiene norma, la creatividad es el límite.

La paleta de colores predominante de esta tendencia es brillante, llamativa y viva. Por lo que la mayoría de las veces se emplean colores contrastantes y uno neutro para equilibrar el resultado. En las paredes predominan colores como el lila, fucsia, rosa, naranja, verde y blanco, además de empapelados con figuras geométricas, rayas de





4.16 Ejemplos de diseño de interiores inspirados en el cómic [fotografía]. Recuperado de www.hogardecorado.com



4.17 Uso de elementos representativos del cómic en el diseño de un dormitorio.[fotografía]. Recuperado de <http://www.decorarhogar.es/estilo-pop-art-en-decoracion/>

colores, o personajes de cómics/historieta.

Sin embargo lo más representativo de este estilo son los muebles y los cuadros, éstos tienen que ser muy llamativos, debido a esto, las paredes no pueden estar saturadas de colores, es recomendable el uso de un color neutro para optimizar el resultados de esta tendencia.

Como se puede observa en la image 4.16, existen dos propuestas de diseño de interiores inspirados en el cómic, en una de ella se puede apreciar que emplea elementos característicos de este medio de entretenimiento, como es el uso de plastas de colores, con tonalidades llamativas e intensas y con un grueso delineado negro, sin mencionar que los muebles y accesorios de esta sala respetan la base con la que fue creado el diseño de este espacio; en cuanto a la segunda propuesta, usa elementos característicos de los personajes

icónicos de este medio de entretenimiento, empleando imagenes representativos de dichos protagonistas, a pesar de ellos es un diseño inspirado en el cómic, sin embargo, principalmente en los personajes que componen este mundo de lectura universal.

En la imagen 4.17, se puede observar como un simple elemento representativo del cómic, puede cambiar el concepto en su totalidad, en este ejemplo es el uso de un globo de texto, acompañado con la onomatopeya característica del sueño, empleado adecuadamente en la cabecera de un dormitorio. Como se puede observar este medio de entretenimiento ofrece las herramientas de trabajo necesarias para ser explotada en disevrasas áreas del diseño, desde publicidad, hasta departamentos icluyendo objetos de uso común y cotidiano de la vida.





4.18 Diadema con decorado de una onomatopeya, [imagen]. Recuperado de <http://www.thekingsoftheblog.com/onomatopeyas/>



4.19 Objetos de uso cotidiano con diseños basados en el cómic. [fotografía]. Recuperado de <http://www.mujietc.cl/metc/?p=10087#sthash.lqtKYP7b.dpuf>

Diseño de objetos con temática del cómic 4.4.1

Existen diversos objetos que se diseñan tomando en cuenta el estilo gráfico de los cómics/historietas, con el único objetivo de vender alguna marca comercial o producto, o con la finalidad de darle un humor gracioso al objeto, a continuación se mostrarán algunos ejemplos de dichos objetos.

En la imagen 4.18, se muestran algunos tocados o diademas, en donde se emplea la onomatopeya para su diseño, dándole un aspecto cómico y divertido a dicho accesorio. con la finalidad de complementar algún outfit creativo.

Como se puede observar en la imagen 4.19 Al igual que con las diademas, se diseñaron ban-

ditas, o curitas, como se le conoce en México, hacen uso de las onomatopeyas para el aspecto visual que ilustran tanto dolor, enojo y que pueden servir para tranquilizar al herido o incluso para hacerlo reír un poco.

De igual manera la marca de cosméticos MAC, lanzo una línea de productos inspirados en la serie de dibujos animados "Archie", Principalmente pensado para un público femenino adolescente. Con esto se muestra que este tipo de entretenimiento no solo busca la aceptación de lectores masculinos, sino que pretende abarcar al público femenino por igual, siendo estas últimas un poco reservadas para leer una historieta o cómic. Este kit de maquillaje contiene en su diseño a los personajes de dicha historieta creando un giro inesperado en la historieta y en los cosméticos femeninos, además de crear un resultado llamativo.



Con clu sión

4.5

142

En el desarrollo de este capítulo se puede observar la importancia que ha tenido el comic en los últimos años, el cual ha sido utilizado como herramienta en la publicidad de diversos productos o campañas de interés social, sin embargo el aspecto que es empleado con mayor frecuencia en dichas propagandas, es la aplicación de personajes famosos de comics y mangas; dichos protagonistas sirven para este tipo de difusión solo como un apoyo visual, para fomentar y vender un producto o idea, eso no indica que dicho sistema sea malo, pero no hacen uso de las principales características de un cómic o historieta, como onomatopeyas, trazos, colores, retículas, etc.

Son pocos los géneros publicitarios que emplean los elementos primordiales y característicos de una historieta como herramienta para la difusión de su producto. Se puede observar que la

historieta mexicana no ha sido explotada en este ámbito; son casi nulos los ejemplos existentes que hagan uso de dicha herramienta.

Por tal motivo, la finalidad de esta investigación, se basa en generar un manual que sirva al diseñador gráfico, para que haga uso de las características visuales de la historieta en la creación de diversos medios publicitarios, de tal manera que se utilice a la misma como medio de comunicación para la sociedad.



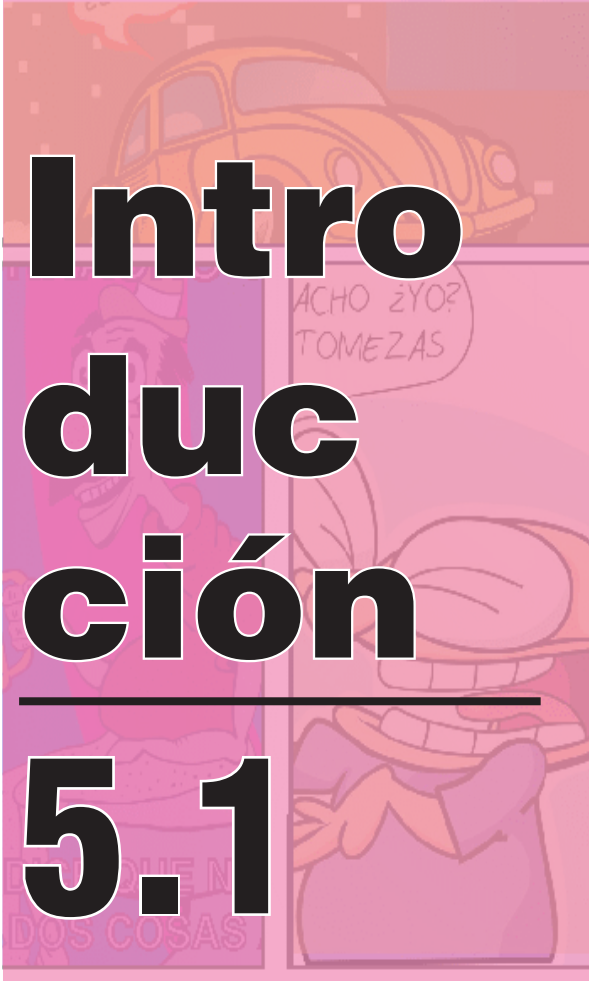
JAJA BORRACHO ¿YO?
SI SOLO 5 TOMEZAS
ME CE RVE...

5

Capítulo

Proyecto





Introducción

5.1

145

En este capítulo se mostrara el proceso de desarrollo para la creación de la guía gráfica basado en la historieta mexicana, que tiene como objetivo el apoyar a los interesados en el tema, en la producción de publicidad en sus diversas propuestas , tomando como base el aspecto gráfico que este medio de entretenimiento ofrece, así como las herramientas necesarias para la creación de diseños inspirados en los autores expuestos en el manual.

Durante el desarrollo de este capítulo, se evidenciara los pasos que se siguieron para la creación del manual, desde la recabación de información, pasando por la selección de datos obtenidos y haciendo una evaluación general para considerar los aspectos que se deben de tomar en cuenta y ser incluidos en la guía gráfica.

De igual manera se decidira el formato final de producción y difusión del proyecto.



Metodología del Diseño

5.2

146

Para conseguir un buen resultado de diseño es necesario seguir una serie de pasos como se proyectán en una metodología (ciencia que estudia los métodos generales, de investigación, entre otras, obteniendo resultados esperados), siendo esté el hicamino que nos dirige al conocimiento mediante uno o varios procedimientos que sirvan de instrumentos para la creación de un proyecto.

En este punto nos apoyaremos en la *Brainstorming*, mejor conocido como lluvia de ideas, método que puede utilizarse en cualquier proceso de desarrollo o solución de problemas, sirve como identificador y seleccionador de preguntas, las cuales posteriormente serán tratadas como posibles alternativas o resoluciones.

En esta metodología se tocan muchas formas de pensamiento y se toman en cuenta diferentes opiniones, sugerencias o puntos de vista, surgen

“nuevas” y mejores propuestas creativas, innovadoras, que rompen con los estereotipos establecidos, para dar a conocer la esencia del tema y destacar sus conceptos principales.

Al mismo tiempo se empleara el procedimiento propuesto por Bruce Archer, en el cual establece el trabajo en múltiples facetas, iniciando por la analítica, la creativa y finalmente la ejecutiva que otorgue los resultados esperados.

El desarrollo de una guía gráfica tiene como objetivo primordial, el apoyo y respaldo para los profesionistas o interesados en el tema, respecto a la creación y desarrollo de publicidad creativa y novedosa, tomando como base principal la estética visual y folklórica que ofrece la historieta mexicana, considerando que existen propuestas gráficas inspiradas en el comic o el manga, son pocas o nulas, las desarrolladas en base a este



Metodología del Diseño

Lluvia de Ideas



Bruce Archer



Fase Analítica

- Programación
- Recopilación de Información
- Análisis
- Fase de preparación (Plantear el problema)
- Fase de información (Definición de la función del producto)

Fase Creativa

- Fase creativa (Encontrar modos menos caros de producción)
- Fase de selección (Buscar alternativas)
- Fase de implementación (Se termina el bocetaje y se comienza a crear la aplicación)
- Prototipos
- Pruebas
- Cambios finales de producción

Fase Ejecutiva

- Presentación al cliente o interesados en el proyecto

5.1 Mapa conceptual sobre la metodología empleada para la producción del proyecto final de tesis.

147

medio de entretenimiento mexicano.

La creación de la guía gráfica, además de apoyar a los profesionistas en la creación de propuestas gráficas inspiradas en la historieta mexicana, fomentara este medio de entretenimiento entre el gremio de diseñadores, y servira de herramienta para el desarrollo de publicidad creativa y novedosa inspirada en el diseño retro o moderno.

Actualmente los diseños publicitarios estan retornado a la estética retro de los años 40, 50, entre otras décadas, sin embargo, las propuestas creativas han llegado a un límite y se han estancado, por lo que se pueden apreciar diversos proyectos con un aspecto visual similar entre ellos. El desarrollo de este proyecto ayudara a los profesionistas y/o usuarios que busquen un diseño innovador, ya sea inspirado en la apariencia retro o en algunos autores contemporaneos; la histo-

rieta mexicana es un medio de entretenimiento que ofrece las herramientas necesarias, (principalmente la época dorada) debido a que en sus páginas se muestra parte del folklore mexicano de aquella época.

El resultado final de producción sera en formato digital, debido a la reducción de costos que conlleva el desarrollo de la guía gráfica, y a la vez la facilidad de divulgación y difusión entre los usuarios, debido a que la sociedad actual es un alto consumidor de internet, principalmente de las redes sociales, y es más factible dar a conocer el proyecto por medio de las mismas.

A continuación se mostrara el desglose de la metodología que se empleo para el desarrollo del proyecto, mostrando paso por paso el procedimiento séguido hasta el resultado final.



Fase Analítica

5.3

148

Durante el desarrollo de esta fase, se analizarán los elementos que componen a una historieta, además de resaltar los más representativos de este medio de entretenimiento en el país.

Se llevará a cabo un estudio detallado en el que se exponga cada aspecto gráfico de la historieta, y se realizarán comparaciones entre géneros, autores, temáticas, estilos, y épocas, en el cual, también se evidenciará la evolución que ha tenido este medio de publicación a nivel nacional.

De igual manera se presentará el período de tiempo que se invertirá para el desarrollo del manual, la recopilación de datos, el planteamiento del problema, es decir, definir el aspecto que tendrá el manual, la manera de división del mismo, la información que se mostrará entre otros aspectos, para finalmente pasar a la siguiente fase que es la creación del proyecto.

Programación 5.3.1

La organización es la base de un proyecto, y para ello se debe determinar un cronograma de actividades relacionadas al desarrollo del mismo; la finalidad de la tesis, tiene como objetivo, la creación de un libro en formato digital, que destaque los aspectos más importantes de la historieta mexicana y sirva de guía gráfica para el desarrollo de publicidad, tomando como referencia el período de tiempo comprendido de las últimas 6 décadas.

En un lapso de 12 semanas se llevará a cabo el análisis de los elementos que componen a una historieta, clasificación, contextualización y vaciado de información, con el propósito de responder a la pregunta inicial de esta tesis: ¿Cómo aplicar características relevantes de la historieta mexi-





5.1 Ejemplo de viñetas de algunos autores que se emplaron para el proceso analítico del proyecto, de izquierda a derecha y de arriba a abajo; Juan Reyes Beiker, Antonio Gutiérrez, Cecilia Pego y Jorge Break. [imagen]

cana, en el diseño gráfico, en base a un estudio analítico, para generar diversas propuestas en diferentes géneros publicitarios?.

Recopilación de Datos 5.3.2

Dentro de la primera fase se encuentra la “compilación de datos”, por lo que sólo aquella información recabada, será clasificada. Se determinó que sea de forma ascendente, es decir, que se tomará como punto de partida el año en el que la historieta mexicana tuvo un gran auge, es decir en en los años 50’s.

A continuación se mostraran algunas imágenes o datos utilizados para el desarrollo de este proyecto, en el cual se tomaran en cuenta el estilo empleado por el autor en cuanto al entintado, el

aspecto visual de los personajes (si de manera realista o cómica), la paleta de colores aplicada o en su defecto en escala de grises o tono sepia, las técnicas empleadas por el autor y la manera en que dibuja los globos de texto y onomatopeyas entre demas características que se tomaran en cuenta para realizar el análisis y contextualización de las historietas.

Como se puede apreciar en las imagenes superiores, el estilo visual de cada autor varia dependiendo la época, e inclusive todos los elementos que componen la página de una historieta, forman parte del diseño estético del autor.

De igual manera en el conjunto de imagenes 5.1 se pude observar una evolución estetica en este medio de entretenimiento, sin embargo, existen elementos de los autores más antiguos, que los historietistas contemporaneos aun conservan





5.2 Serie de portadas de diversos autores que se obtuvieron en la recabación de datos, para la producción del proyecto final de la tesis

en sus obras.

En la imagen 5.2, se puede observar una serie de portadas de distintos autores, géneros y épocas de la historieta mexicana, que a pesar de los años y evolución a la que se ha sometido, todos los autores respetan un elemento característico de estas publicaciones, y es el uso de colores llamativos, vivos, chillones; sin importar el género o estilo del historietista, esta aplicación de colores en portadas y algunas páginas está presente.

Para el recabado de información se realizó una investigación con ayuda del internet, para encontrar autores con sus respectivas obras y de igual manera se realizó una exploración de campo, es decir, visitar puestos de periódicos o mercados en donde se vendan este medio de entretenimiento, escaseado en la actualidad.

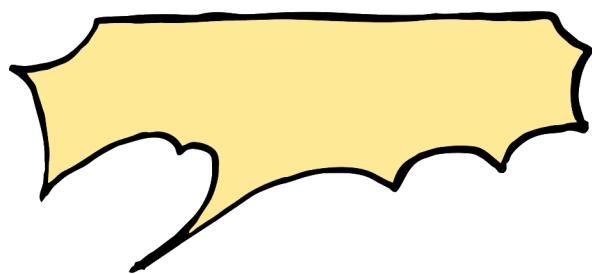
Análisis 5.3.3

Se realizó una investigación, de la cual se obtuvieron datos importantes, para el desarrollo de la aplicación.

Como resultado de esta búsqueda se retomaron y ampliaron los aspectos más importantes que componen el archivo histórico de la historieta mexicana, las diferentes etapas con las que contó este medio de entretenimiento, las similitudes que se mantienen intactas al pasar de los años y las diferencias que se han generado, resultado de la evolución y globalización que ha existido en las últimas décadas.

Posteriormente se mostraron algunas imágenes sustraídas del análisis en las que se podrán observar similitudes entre autores, sin embargo,





5.3 Ejemplo de análisis comparativo entre dos autores (Sixto Valencia y Jorge Break), respecto al diseño de los elementos empleados en la producción de sus historietas.

también se hará evidente estilos totalmente diferentes a lo esperado y temáticas que actualmente pueden parecer normal, pero que años atrás ocasionaban controversia entre los lectores de la sociedad en general.

En las imágenes superiores se puede observar el ejemplo de algunos elementos representativos de la historieta (onomatopeyas y globos de texto) , en las cuales se hace evidente el estilo de cada autor, e inclusive dependiendo de la historia, el aspecto gráfico de cada historietista se puede modificar o adaptar a las especificaciones del género, sin embargo, sin perder la esencia de su personalidad en sus ilustraciones.

El desarrollo de este análisis tiene como función primordial la conceptualización de los elementos que componen una historieta y obtener el aspecto gráfico representativo de los autores estudiados.

El resultado obtenido durante el desarrollo de esta fase de producción, proporcionará los datos necesarios para iniciar con la etapa creativa y seleccionar los elementos que se tomarán en cuenta en la producción de la guía gráfica, además de, elegir las características de este medio de entretenimiento que funcionaran como base para la creación de publicidad en sus diversas facetas para los usuarios finales o interesados en el tema, que pueden ser los profesionistas en Diseño Gráfico, Publicidad, Marketing, entre otros.

Al finalizar esta etapa del proceso, se obtienen las bases necesarias para pasar al siguiente nivel , la fase de preparación, en donde se desarrollarán las primeras propuestas creativas sobre el diseño y las especificaciones que mantendrá la guía al finalizar la metodología.



Fase de Preparación 5.3.4

Durante el desarrollo de esta fase, se llevara a cabo el planteamiento del problema, es decir, para que crear una guía, su funcionalidad y utilidad para los usuarios finales, que elementos se mostraran en ella, cuales seran los requisitos que se tomaran en cuenta respecto a los autores, entre otras. Se comenzará a discutir las diferentes propuestas editoriales para seleccionar la que más se adecue a las especificaciones y características de la historieta mexicana.

Se estudiaran aquellos autores que tuvieron un gran peso como representantes de este medio de entretenimiento, y que a su vez, sirvieron como base para futuros historietistas, ilustradores o moneros mexicanos.

Fase de Diseño de la Información 5.3.5

En esta fase se determinará el orden y la jerarquía de la información que deba estar incluida en la guía, de igual manera los autores que conformaran este proyecto.

La lluvia de ideas ayudará a determinar la composición de la publicación y así manipular de forma correcta el análisis, en el que se mostraran las características principales y representativas de la historieta mexicana, tomando de base a grandes exponentes de este medio, de las últimas 6 décadas, (tanto autores conocidos como no reconocidos) que han contribuido en la biblioteca general de este medió de entretenimiento. Ordenando la información obtenida del análisis, el procesos de desarrollo resultara más facil.



Fase de Evaluación 5.3.6

Se define la función del producto, que en este caso será una guía que contenga las características y elementos representativos de la historieta, y sirva en la creación de publicidad basado en este medio de entretenimiento.

Se tomaran en cuenta aspectos relacionados al diseño, en el cual el principal inconveniente es la falta de originalidad y creatividad en los proyectos publicitarios propuestos, además de considerar si la historieta mexicana ofrece las herramientas necesarias para la elaboración de dichas propuestas gráficas hacia los usuarios finales.

Por tal motivo se desarrollara una campaña publicitaria utilizando los elementos expuestos en la guía grafica; las propuestas visuales realizadas

se expondran a traves de las redes sociales y por este medio se observara la aceptación que obtenga de los consumidores de internet. Con los resultados obtenidos se llegara a la conclusión de funcionalidad total, parcial o nula de la guía gráfica.

El desarrollo de este proyecto se llevara a cabo de acuerdo a las especificaciones establecidas en la fase de preparación, como es el formato, diseño editorial, tipo de información, jerarquización de los elementos entre otros.

Ademas esta publicación aportara al archivo histórico, obras y autores que no son populares entre los lectores de la actualidad, pero que forman parte en la evolución de este medio en las últimas décadas, aunque la finalidad primordial de este proyecto no consiste en dar a conocer a autores contemporáneos, es una información que se obtiene al leer la guía gráfica.



Fase Creativa

5.4

154

En esta etapa se muestra la elección del diseño editorial, medidas del formato, medio de publicación y el proceso creativo de la aplicación; que tiene como objetivo, mostrar la evolución de esta guía gráfica y las características con las que contará el proyecto de tesis.

El primer punto a tomar en cuenta es la elección del medio de publicación, es decir, si será en formato físico (impreso) o digital.

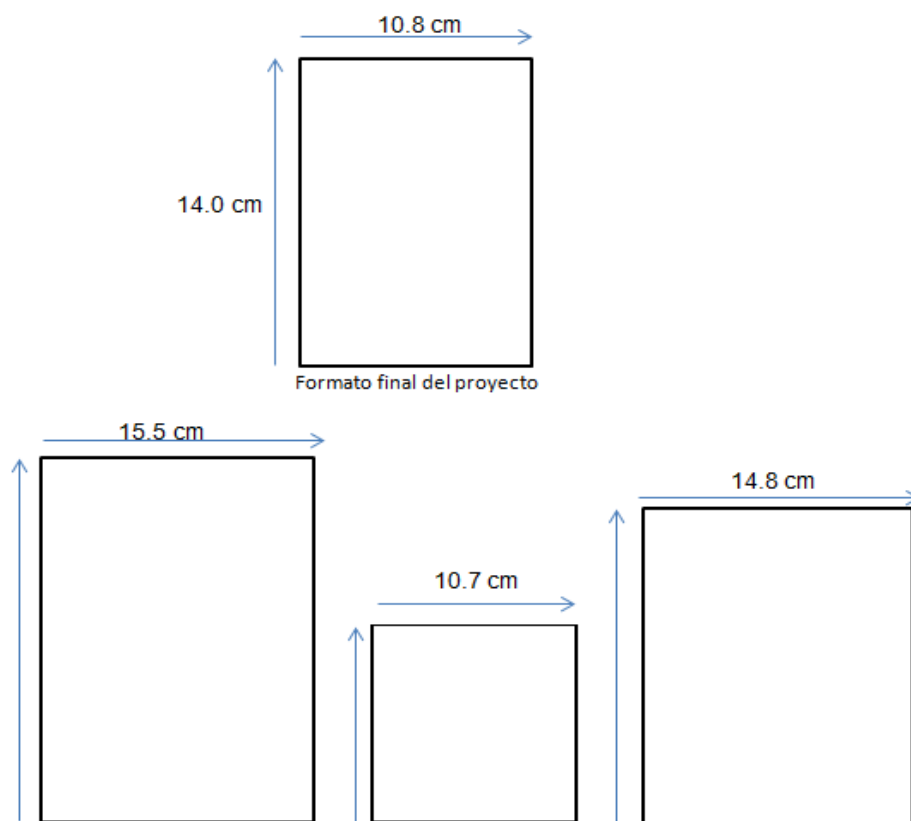
Posteriormente se llevara a cabo la selección de las medidas, en esta etapa se definen las dimensiones (iniciales y finales); y se lleva a cabo una serie de bosquejos de lo que serán los diseños interiores de la aplicación y la información que se acomodara de forma óptima en la guía gráfica.

Al final de esta fase, se presentan los bocetos y el proceso creativo para la realización de este proyecto que tiene como finalidad ayudar a los

profesionistas interesados en la temática de la historieta y que buscan crear diseño nuevos, originales y creativos, empenado como base el atractivo visual que ofrece este medio de entretenimiento, principalmente las publicaciones de época de oro.

El desarrollo de esta fase es primordial debido a que en ella se formara todo el aspecto visual que tendra la guía gráfica, considerando diversos puntos para que el resultado sea óptimo para los usuarios finales e inclusive para los interesados en el tema que no esten relacionados en su totalidad con las profesiones de Diseño Gráfico, Publicidad y similares.





5.6 Diferentes propuestas de formato para las dimensiones que tendrá la guía gráfica.

Selección de Formatos 5.4.1

En la creación de esta gráfica se debe seguir un número de pasos para llegar al resultado que se pretende lograr desde el principio de la investigación, por tal motivo el tamaño de formato es el primer paso a seguir para la producción.

Para dicho proceso se debe realizar una elección del tipo de formato que tendrá la aplicación, teniendo en cuenta todas las opciones posibles, siendo que el resultado final sea benéfico, tanto para los autores del proyecto, como para los usuarios finales o interesados en el tema.

Tomando en consideración lo antes mencionado se llegó a la conclusión de que la guía gráfica tenga un formato digital, debido a que como ya se ha mencionado con anterioridad, los gastos de

producción se reducen, y el medio de difusión a través internet, es mas factible y benéfico para los desarrolladores y usuarios finales del proyecto.

Para las medidas del formato del proyecto se tomaran en cuenta, las dimensiones de las historietas publicadas, en el lapso de tiempo definido, como estudio de investigación, debido a que de ello se obtendrá el tamaño final de la aplicación.

Las medidas que se utilizarán para dicha publicación serán de 10.8 cm x 14.0 cm, que fueron el resultado del análisis de las historietas mexicanas, debido a que se pretenden respetar las dimensiones originales de este medio de entretenimiento, y en una comparación general, resultaron como las dimensiones promedio de este tipo de impresión.

Finalmente después de tener las medidas óptimas para nuestra publicación, se continuara con el proceso de bocetaje, donde se decidirá, des-





5.7 Ejemplo gráfico del formato digital del proyecto final de la tesis

pués de varias propuestas, el diseño editorial y los elementos gráficos que formaran parte del proceso creativo del proyecto.

Selección de Alternativas 5.4.2

Inicialmente se tenía planeado, como complementos de esta guía gráfica, la elaboración de infogramas donde se mostrara, aparte de los elementos gráficos, una breve historia de cada autor expuesto en esta publicación, sin embargo por inconvenientes de tamaño, formato, espacio, y de facilidad para el usuario, se optó por tener un diseño tradicional y sencillo. Descartando la opción de la infografía debido a que no se adaptaba a las medidas establecidas para el formato, además de que se mostraba más información de la necesaria y el

resultado final del proyecto es crear una guía gráfica y no una recopilación bibliográfica de autores contemporáneos de la historieta mexicana.

Además de que aun no se establecía un diseño editorial para el desarrollo de la guía gráfica, por tal motivo surgieron diversas propuestas en base a la infografía, de las cuales se sustrayeron los elementos que se consideraron adecuados para ser implementados en el proceso de producción.

Para continuar con el proceso de desarrollo del proyecto, se implementaron nuevas especificaciones que debía de cubrir la guía gráfica, por tal motivo se debía de generar otra lluvia de ideas, para obtener nuevas propuestas o mejorar la ya existentes en la primera fase.

Como resultado de un segundo Brainstorming se seleccionaron aquellas ideas que beneficiarían a la publicación, originando una guía más apta y





5.8 Primera propuesta editorial basada en el desarrollo de una infografía, en la que se puede observar que el tamaño del formato no es el apropiado para el vaciado de información que se desea establecer.

adecuada para los diferentes tipos de usuarios. Se llegaron a implementar varios diseños editoriales, con el objetivo de llegar a un resultado final adaptado a las necesidades de los interesados en el tema y autores del proyecto.

A partir de este punto se llevó a cabo el proceso de bocetaje editorial, para después descartar aquellas propuestas que no cumplieran con los estándares requeridos, seleccionando las más adecuadas y agradables (visualmente hablando) y así concluir con este proceso de bosquejo de las páginas interiores.

Sin embargo después de seguir avanzado en esta línea de diseño, se optó por modificar la propuesta ya establecida, debido a que se observó que el fondo aplicado en el proyecto, dificultaba la lectura a los usuarios, entre otros elementos como la tipografía aplicada; que más adelante se habla-

ra a detalle durante el desarrollo del proceso de producción

Como elementos decorativos y/o complementarios se usaron plecas que se ubicaron en la parte superior e inferior de las páginas, en donde ese exhibían escenas o ilustraciones de las obras del autor en cuestión. Debido a que cada representante estudiado tiene su carrera como profesionalista y antes de llegar a su obra más destacada, tuvieron que pasar por múltiples facetas creativas y productivas. Sin embargo como ya se ha mencionado con anterioridad, el objetivo principal de esta guía es ayudar a los profesionistas o interesados en el tema en la producción de diferentes propuestas publicitarias basados en el arte visual de la historieta mexicana, debido a las herramientas que ofrece y al arte gráfico del folklore mexicano, especialmente los representantes de la época dorada.





5.9 El uso de fondos fotográficos no es el apropiado debido a que causa problemas de lectura para los usuarios finales.



5.10 Primeras propuestas editoriales respecto al uso de plecas de las páginas de la guía gráfica.

Continuando con el proceso creativo de producción, se propuso el desarrollo de unas plecas que se ubicarían en la parte inferior de la página usando un color en transparencia, que complementara el diseño editorial de la página, además de que en dicho elemento se mostraran algunas imágenes de las obras realizadas por el autor estudiado en cuestión; como ya se ha mencionado antes se cambió el uso de fondos fotográficos (imagen 5.9) debido a la dificultad de lectura, además de que las primeras propuestas tipográficas no eran las adecuadas para la interpretación de la información.

A continuación se mostrará una serie de imágenes, del proceso creativo de producción que se llevó respecto al la pleca como elemento decorativo o informativo respecto al diseño editorial de la guía gráfica .

En la imagen superior se puede observar el diseño propuesto para la pleca, que consiste en una serie de imágenes, de la obra más representativa del autor con una transparencia del 60%, posteriormente se agrega un rectángulo de un color que complementa el diseño editorial, al cual también se le aplicará transparencia, para que finalmente se combinen ambos elementos y originen el diseño que se muestra en la imagen 5.10.

Sin embargo esta fue una de las primeras propuestas respecto al diseño editorial, por tal motivo, se deben de realizar diversas propuestas para poder elegir, combinar o descartar todas las ideas que se vayan surgiendo durante la fase creativa y productiva del proyecto.

Por tal motivo se desarrollaron más propuestas que a continuación se irán mostrando y se evidenciará la evolución que ha tenido el diseño editorial





5.11 Al principio se había diseñado una plecra en plasta de color, donde se mostraran algunas obras del autor en cuestion, despues de varias pruebas, se decidio cambiar el diseño



5.12 En las posteriores propuestas se emplearon plecas donde se muestran escenas de las historietas del autor aplicando colores en transparencias para crear diversos tonos.

durante la producción.

En primera estancia se había decidido que la plecra se ubicaría exclusivamente en la parte inferior de la página, y que solo estaría compuesta de un color en plasta, su funcionalidad no iba a ser meramente decorativa, aportaría información al usuario respecto al autor estudiado, en donde se mostrarían algunas de las obras más representativas del historietista, es decir una cronología de sus trabajos; sin embargo despues varias propuestas y modificaciones, se observó que el espacio no era suficiente para dicha información, que las imágenes y texto establecidos, eran de difícil lectura y no aportaban nada al diseño editorial de la guía gráfica, además, de como ya se ha mencionado, el proyecto es una guía gráfica que ayudara a los interesados en el tema a desarrollar propuestas publicitarias con temática de la historieta mexicana;

mostrar información bibliográfica del autor es un anexo relevante, sin embargo no es de gran importancia para que se cumpla el propósito final del proyecto de tesis.

Despues de descartar la primera propuesta de plecra respecto a la información que en ella se mostraba, se decidió eliminar dicha investigación y centrarse más a la conceptualización de los elementos más representativos que componen a la historieta mexicana, por tal motivo la evolución que obtuvo la plecra pasaría a ser un elemento meramente decorativo en el diseño editorial, en donde se mostrarían algunas imágenes de las obras más representativas del autor combinado con un color en transparencia que se adecuara al diseño establecido en la página y la aplicación de estas plecas se encontrarían en la parte inferior y superior del formato.



5.13 Placas sobre las obras del autor en cuestión, ya sea viñetas, portadas o ilustraciones, sin aplicación de color base.



5.14 Bocetaje de elementos basado en la conceptualización de los autores estudiados.

Después de varios procesos de bocetajes y propuestas realizadas, se llegó a la conclusión de que el diseño de la placa en las páginas de la guía gráfica quedaría establecido de la siguiente manera: se ubicarían en la parte superior e inferior del formato establecido; en el interior de las mismas se aplicarían imágenes de portadas, viñetas o ilustraciones más representativas del autor en cuestión, descartando la idea de agregarle un color en transparencia para crear una tonalidad, debido a que de esta forma se apreciaría mejor las obras realizadas por el historietista, además de que hace un alto contraste respecto al diseño final de la guía gráfica, del cual se hablara a más detalle en las próximas páginas de este proceso creativo de producción.

Fase de implementación Bocetaje 5.4.3

A continuación se mostrará, todo el proceso creativo y de elaboración, que se llevó a cabo, para el desarrollo de esta guía gráfica, que tiene como objetivo, ayudar a los interesados en el tema, a crear publicidad con el arte visual de la historita mexicana; en esta etapa del progreso se evidenciará todos los pasos, propuestas, diseños, ilustraciones entre otros aspectos gráficos, que se llevaron a cabo para llegar al resultado concluyente de este proyecto de tesis.

Una vez ya seleccionado el tamaño del formato del proyecto, el primer paso a considerar es el diseño editorial, en el cual se tomarán en cuenta todos los elementos que debe de ser incluidos en





5.15 Primer bocetaje respecto al diseño editorial, donde se puede apreciar el uso excesivo de elementos llamativos.

la página, y el acomodo apropiado para obtener un resultado presentable.

Diseño Editorial 5.4.4

En esta etapa de la aplicación, se expondrán las diferentes propuestas gráficas para el diseño interior de las páginas, en donde el objetivo principal es crear un aspecto visual, similar al de las historietas mexicanas, sin embargo, al emplear demasiados elementos para dicho propuesta, se observó que la saturación de los mismos, ocasionaba dificultades en la lectura de la información. Como se muestra en la imagen superior.

La primera propuesta de diseño editorial, conta- ba con las viñetas de la obra del autor en cuestión en la parte superior y con otros elementos que

complementaban el diseño en general, sin embar- go, se observó una saturación de componentes visuales, ocasionando que el resultado final de la página terminara en un aspecto sucio y amonto- nado, en lugar de ordenado y limpio.

A pesar de que la historieta se caracteriza por tener una amplia gama de piezas coloridas y lla- mativas, en el caso de la guía gráfica, el exceso de dichos elementos dificulta la lectura y compren- sion de la información que se desea transmitir.

Posteriormente el tipo de letra empleada en la redacción de la información no es la adecuada, debido a la forma y estructura de la tipografía, que al ser empleada en grandes textos, ocasiona una complicada percepción de los datos que se desea transmitir al usuario, dificultando el uso que este le puede dar; de tal manera que seguir con esta línea de diseño no es lo apropiado, si se desea cumplir





5.16 Segunda línea de bocetaje editorial, se retiró el exceso de elementos decorativos, pero se conservó el fondo llamativo y fotográfico.



5.17 En la segunda línea de bocetaje se implementó el uso de columnas inclinadas para darle mayor dinamismo al diseño editorial de las páginas interiores del proyecto.

el objetivo primordial del proyecto.

Posteriormente se desarrolló la segunda fase de bocetaje respecto al diseño editorial, en el cual el uso de elementos excesivos disminuyó o en su defecto se eliminaron en su totalidad, sin embargo el fondo llamativo y colorido se mantuvo, bajo el concepto de respetar las características principales de la historieta mexicana.

A pesar de ello, visualmente seguía ocasionando inconvenientes debido a que el fondo producía problemas de lectura y atención, desviando la mirada del usuario de la información que se debía proporcionar o transmitir.

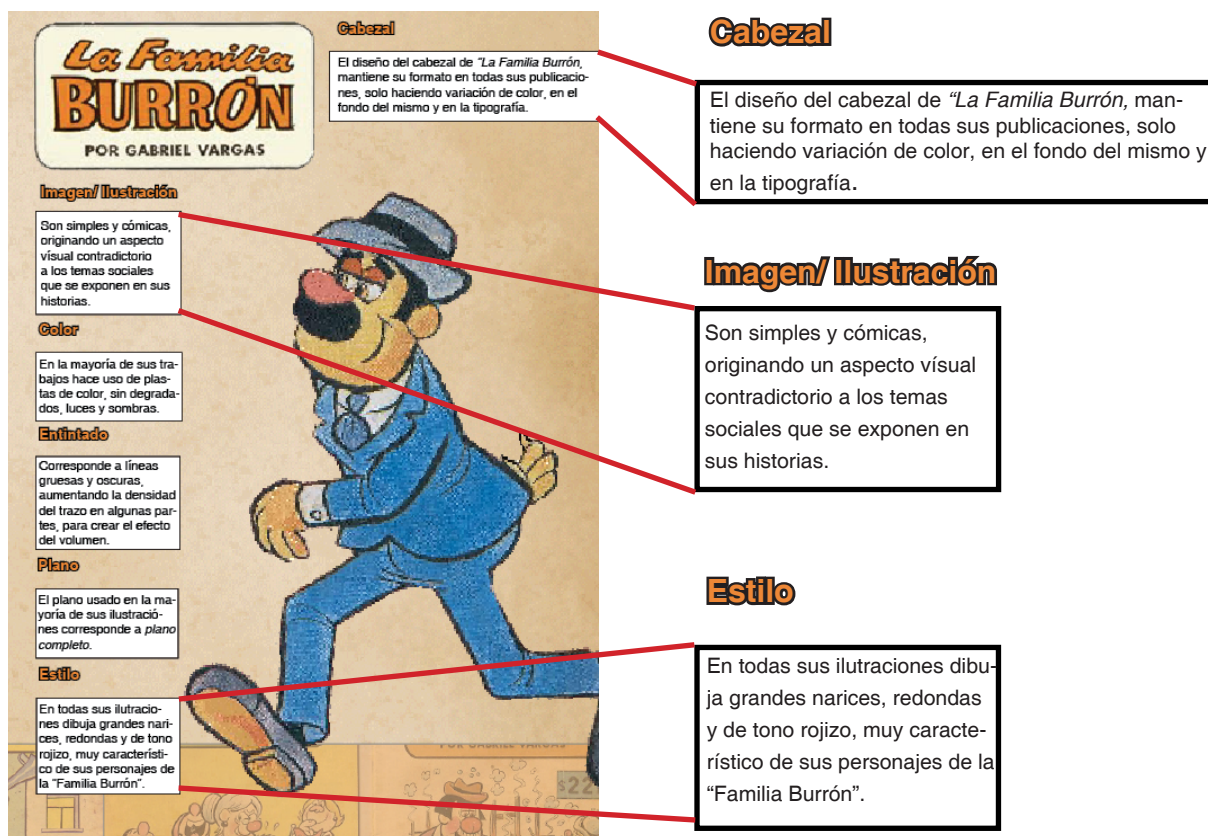
Teniendo eso en consideración, para las siguientes propuestas editoriales el uso de fondos llamativos y/o fotográficos deben de ser discretos para no producir problemas de legibilidad o en su defecto nulos para ser más directo respecto al es-

tudio y análisis mostrados.

De igual manera como se puede observar en las imágenes superiores, el texto seguía presentado problemas de legibilidad y comprensión, a pesar de que se optó por usar una tipografía formal y sencilla, empero, el color empleado en las letras no era el apropiado, además de que, el fondo usado en los diseños competía visualmente respecto a la información mostrada y el diseño en general de la página.

Como se muestra en la imagen 5.17 se propuso una columna de texto inclinada para darle mayor dinamismo al diseño editorial, sin embargo, además de los aspectos ya mencionados con anterioridad, la aplicación de la caja textual en esa forma y dirección no resultó apropiada debido a que las líneas argumentativas se perdían con facilidad y el color empleado no resultaba favorable para la





5.19 Implementación de "cuadros de texto o narrativos" de la historieta, como auxiliar en la legibilidad de la información presentada

los usuarios; teniendo en consideración los diversos estilos visuales que podría presentar de fondo en el diseño editorial, se propuso un elemento que auxiliara en la problemática respecto a la legibilidad de las cajas de texto, y a la vez complementara con la propuesta gráfica que se está estableciendo, lo que dio como resultado un recuadro blanco con un contorno en negro semibold, mejor conocido como cuadro de texto o cuadro del narrador en las historietas, de este modo se integra un elemento representativo de este medio de entretenimiento en el aspecto visual del proyecto.

Como se observa en la imagen superior los cuadros de texto proporcionan una mayor facilidad en la lectura de la información que se presenta a los usuarios, y al mismo tiempo contribuyen en el diseño general de la guía gráfica; al presentar un recuadro blanco contorneado en negro,

se genera un alto contraste respecto al estilo de fondo empleado, de manera que se equilibran en forma jerárquica los elementos seleccionados en la propuesta gráfica del proyecto.

Se conservó la tipografía en Helvetica, de manera que la información fuera lo más entendible posible; referente a los títulos de los elementos analizados, se optó por modificar el aspecto visual de la letra, proponiendo un estilo formal y limpio, sin embargo, con colores cálidos y llamativos, y un trazo semibold en negro, para resaltar las características representativas de la historita mexicana que se están estudiando de cada autor.

El anexo de este aspecto en el diseño editorial del proyecto, resultó benéfica, debido a proporcionar una solución a un inconveniente que se venía presentado en bocetajes anteriores, por tal motivo, será un elemento rescatable en las futuras pro-





5.20 Propuesta editorial en donde se descarta el uso de fondo como elemento decorativo de la página, facilitando la legibilidad de la información

puestas generadas durante el desarrollo creativo de la guía gráfica.

Como siguiente propuesta evolutiva respecto al diseño editorial, se implementó otra alternativa en consideración al fondo aplicado, debido a que producía inconvenientes de jerarquía, produciendo que se le restara importancia a la información proporcionada y de ese modo se incumpliría el objetivo principal del proyecto, ayudar en la creación de propuestas publicitarias basadas en el arte gráfico de la historieta mexicana.

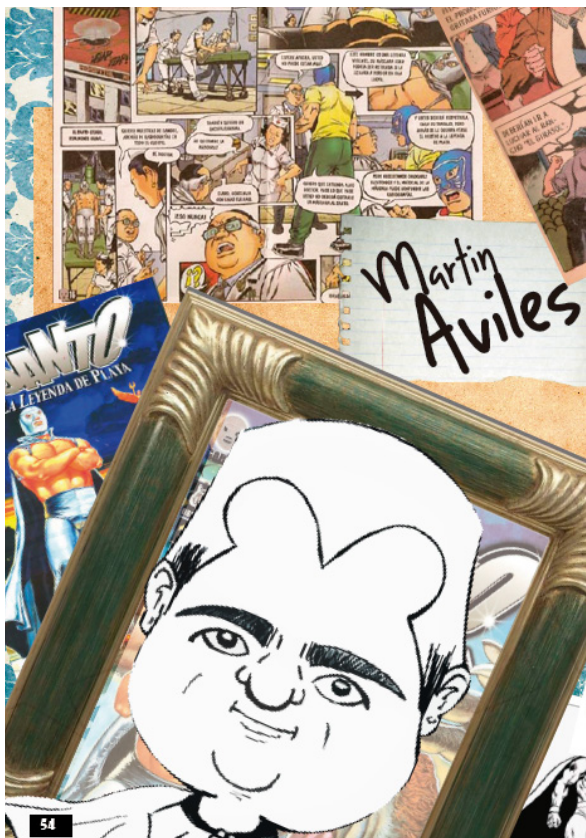
Tomando en consideración lo antes mencionado, se optó por el descarte parcial o total del fondo, (fotográfico o ilustrativo del autor) y en consecuencia, dejarlo en blanco, observado que no alteraba el orden establecido en el diseño editorial, además de que el análisis mostrado en las páginas retomaba mayor importancia, como se había

establecido desde el principio.

Al presentar un fondo en blanco se genera un diseño más limpio y ordenado respecto a los elementos mostrados, sin embargo, se mantiene aspectos representativos de la historieta para que no pierda identidad total con el proyecto y siga siendo llamativo para el lector o usuario final.

Como se observa en la imagen superior, el análisis mostrado de los elementos representativos de la historieta mexicana no es el adecuado, en consideración a las expectativas establecidas, debido a que se muestra una breve explicación sobre el aspecto gráfico estudiado y se adjunta una imagen en donde solo se señala dicho elemento, sin embargo no se puede apreciar en su totalidad la explicación proporcionada, motivo por el cual se decidió que se presentaran de manera individual cada componente característico de este medio de





5.21 Primera propuesta gráfica del diseño editorial, respecto a la implementación de viñetas del autor en cuestión como elemento decorativo de la página.



5.22 Segunda propuesta gráfica del diseño editorial, respecto a la implementación de placas en la parte inferior de la página, en donde se mostrarían algunas obras del autor analizado.

entretenimiento del país.

A continuación se mostrara el proceso creativo para diseñar las placas que se ubicaran en la parte superior e inferior de las páginas, (como se había mostrado brevemente con anterioridad).

En un principio se habían empleado imágenes de viñetas, con una finalidad decorativa, sin embargo, el exceso de elementos ocasionaba un desbalance en la jerarquía del diseño de la página, por tal motivo se descarto esta opción y se prosiguió con el proceso creativo de producción. Además de que visualmente daba la apariencia de no tener un orden establecido en la propuesta gráfica, y una acumulación excesiva de aspectos visuales, que restaban importancia a la información del estudio realizado.

Posteriormente se decidió hacer una placa de color (en plasta sin degradado), donde se mostra-

ra información de otras obras del autor estudiado, no obstante el tamaño de dicho elemento no era el apropiado para mostrar la presente investigación y el usuario tendría inconvenientes para comprender el texto mostrado y apreciar de manera adecuada las imágenes proporcionadas, debido a la poca resolución que se obtendría por las dimensiones del formato.

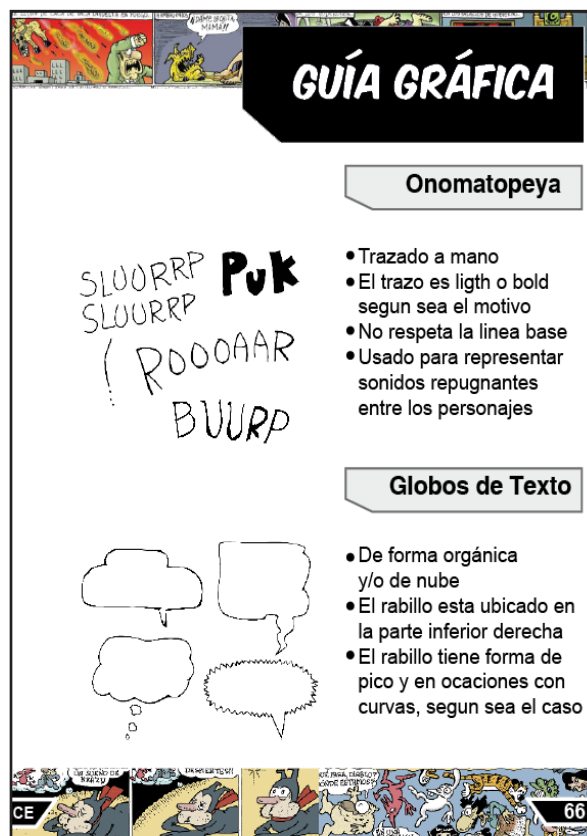
Sin embargo el aumentar información extra, de la establecida en un principio, desviaría el objetivo final del proyecto y la tesis, por lo que se considero descartar información que no fuera levante y enfocarse exclusivamente en el análisis de los elementos que componen una historieta, principalmente la mexicana.

La aplicación de la placa en el diseño editorial se conservo, sin embargo la funcionalidad que tendría dentro de la misma es lo que se modifico,





5.23 Tercera propuesta gráfica del diseño editorial, respecto a la implementación de placas en la parte inferior y superior de la página con la aplicación de colores en transparencia.



5.24 Cuarta propuesta gráfica, respecto a la implementación de placas en la parte inferior y superior de la página sin alteración alguna respecto a las imágenes mostradas

por consiguiente, en lugar de mostrar información extra, desempeñaría como una aspecto decorativo, que se integrará de manera adecuada al diseño editorial de la guía gráfica.

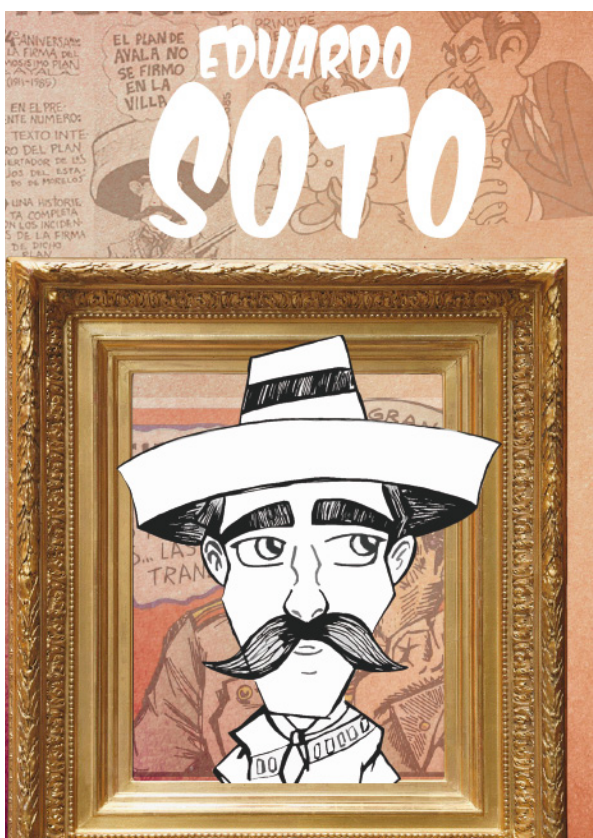
Continuando con la línea de bocetaje y rescatando los elementos funcionales de los anteriores bosquejos, se optó por conservar la placa como elemento decorativo, sin embargo, se ubicarían en la parte inferior y superior de la página, de este modo se extendería la capacidad de viñetas o ilustraciones del autor, mostrada en sus hojas correspondientes, además de que se integrarían adecuadamente en el aspecto visual del diseño.

Asimismo se aplicaría un color sobre la placa con transparencia, de tal modo que las imágenes mostradas adquirieran una tonalidad respecto al diseño editorial empleado en la página y al mismo tiempo generar una opacidad de las mismas,

debido a que, como se están manejando fondos fotográficos o llamativos en las hojas, se debe de crear un balance visual en general y respetar la jerarquía de elementos establecidos.

Finalmente se decidió que las placas se conservarían, mostrando viñetas, ilustraciones o portadas, del autor en cuestión, no obstante se descartaría la aplicación de colores con transparencia, debido a que se excluyó la implementación de un fondo sobre el diseño, de tal modo, que para que no hubiera un desequilibrio de los elementos que componen la propuesta gráfica, se decidió conservar las imágenes sin alteración alguna, de manera que fuera atractivo visualmente para el usuario, sin llegar a la saturación de aspectos y al mismo tiempo mantener limpieza y orden de las características establecidas del diseño editorial, dando prioridad a la información del análisis realizado.





5.25 Primera propuesta gráfica referente a la representación de los autores analizados, en donde se mostraba un dibujo caricaturizado de ellos en blanco y negro.



5.26 Segunda propuesta de la representación gráfica de los historietistas, manteniendo el estilo cómico, abarcando el cuerpo completo y aplicando color a los trazos.

168

Una vez decidido el diseño y resultado final de las placas establecidas en la propuesta editorial, el siguiente paso a considerar fue la presentación y ubicación del área de la imagen del autor analizado en cuestión.

Como primer bocetaje se desarrollo una ilustración del autor, aplicando una estética visual de caricatura y caracterizándolo de algun personaje relevante de sus obras, el dibujo se realizó solo con tinta china, creando un alto contraste con el fondo blanco del sustrato en el cual se aprecián la densidad de los trazos para crear profundidad en algunas partes de la ilustración; el cual abarcaría de la cabeza del historietista hasta el pecho.

Posteriormente se propuso que la ilustración abarcara gran parte de la página y que estuviera enmarcada por imagenes fotográficas de objetos de uso común, galería o algun museo.

Sin embargo, el estilo estético de los dibujos resulto no ser el apropiado en complementación al diseño en general de la página, ademas de no mostrar parecido visual con los autores que se representaban, por tal motivo surgio una nueva serie de bocetaje, en la cual se mantuvo el aspecto cómico, sin embargo se agrego color de manera digital y se conservo la idea de que cada historietista estuviera caracterizado como el protagonista de su obra más relevante. Ademas se considero el representar a los personajes en cuerpo completo , debido a que de esa forma se podrían desarrollar de manera más dinámica y no permanecer estáticos como en la propuesta anterior.

Posteriormente como ocurrio en la propuesta anterior, la apariencia de la ilustración con el autor no resulto ser el más adecuado, ademas de que el aspecto cómico con el que se desarrollaban los





5.27 Tercera línea de propuestas, referente a la representación del historietista, conservado la caracterización de alguno de sus personajes, en un estilo visual mas serio.



Gabriel
Vargas Bernal



Oscar
Bazaldúa

5.28 Cuarta propuesta gráfica para la representación de los autores, en donde se cambió la técnica por aplicación de color en acuarela y se muestra una ilustración más formal.

dibujos no funcionaban como se había planteado en un principio, debido a que ocasionaban más dificultades respecto a las similitudes de los historietistas y sus obras.

Continuando con la línea de bocetaje, las siguientes propuestas mantenían la idea del autor con caracterización de su personaje más representativo de sus obras, sin embargo, se descartó el estilo visual cómico, para implementar un aspecto más serio, (gráficamente), como el que se puede apreciar en historietas de *Kaliman*, *Fantomás*, *Chanoc*, *Libro Vaquero* entre otros.

Respecto a la ubicación seguía manteniendo la inicial, abarcado casi en su totalidad el tamaño del formato, sin embargo, retirando elementos visuales, que en lugar de aportar algo al diseño, lo estaban perjudicando, creando un desequilibrio en el balance estético del diseño de la página.

Después de varias pruebas con esta línea de diseño, se observó, de manera adecuada, que el ilustrar al historietista y adaptarlo visualmente como a uno de sus personajes más relevantes dentro de sus proyectos creados, no fue la mejor idea propuesta, por razones de manufacturación entre los desarrolladores de la guía gráfica, sin embargo, se continuó con la idea de dibujarlos, conservando un aspecto representativo de sus obras o incluso esbozarlo junto a una de ellas.

En las siguientes propuestas se ilustraron a los personajes, con una estética más realista, dentro de las posibilidades, sin embargo tendrá un aspecto visual de pintura, es decir, la aplicación del color será a base de acuarelas, de este modo se presenta una propuesta diferente, respecto a los dibujos anteriores y le da un aspecto más tradicional en lo que se refiere a la apariencia gráfica de



5.29 Primera propuesta en la presentación de la imagen fotográfica del historietista, en donde se observa al autor sin ningún fondo y ornamento.



5.30 Se conservo la imagen fotográfica de los autores, agregando un recuadro con alguna imagen de las obras más representativas del ilustrador en transparencia.

la historieta mexicana. Además las ilustraciones se encontrarían enmarcadas en un ovalo u círculo de tal manera de generar una presentación sería respecto a los autores expuestos en el proyecto.

En la parte inferior del lado derecho se ubicara el nombre del historietista con una tipografía formal o elegante, según la estética de las obras del autor y en el fondo de los recuadros se ubicaran en transparencia, imágenes de algunas ilustraciones del autor, para complementar el elemento gráfico en general.

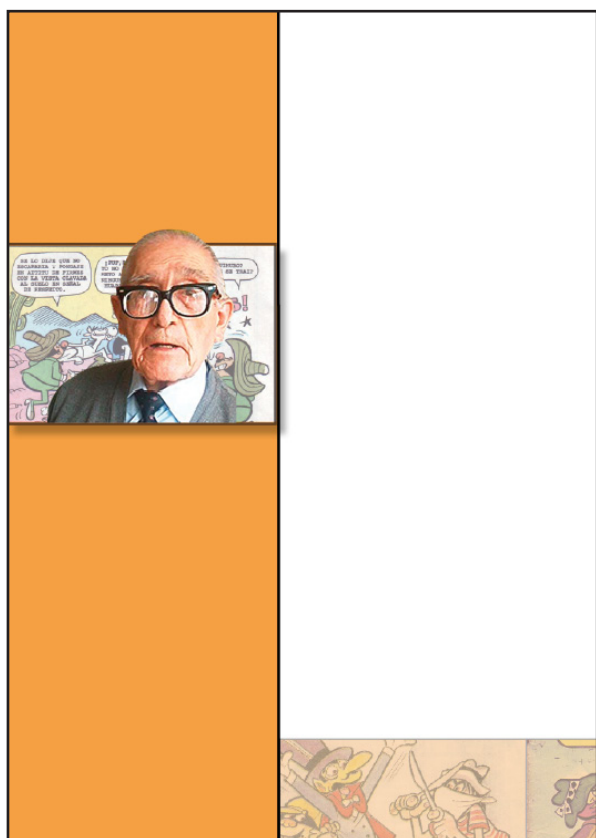
Finalmente se decidió descartar la idea de ilustrar al autor, debido a inconvenientes en el proceso de producción y los resultados obtenidos no eran los más adecuados con la idea original, por tal motivo, se optó por mostrar una imagen fotográfica del historietista analizado, de esa forma la identificación del monero mexicano sería más fácil

y ágil para los usuarios finales del proyecto.

En la primera propuesta gráfica, respecto a el cómodo y presentación de la imagen fotográfica, se decidió retirar el fondo, para conservar solo la silueta contorneada del autor sobre el fondo del diseño editorial propuesto en los primeros bosquejos realizados.

Continuando con la imagen del historietista, se observó que su presentación minimalista no era la adecuada, debido a que no proporcionaba integridad en el diseño editorial, dando un resultado visualmente inconcluso o vacío, por tal motivo se optó por agregar un rectángulo de fondo, con ilustraciones o viñetas de algunas de sus obras en transparencia en el interior de la figura geométrica, de este modo la imagen fotográfica del autor se incorporaría de manera óptima a la propuesta gráfica del diseño de la página.





5.31 La integración de un rectángulo con color en plasta, para generar un diseño editorial adecuado al estilo gráfico de las historietas mexicanas.



5.32 Primera propuesta gráfica referente a la paleta de colores empleada por el historietista, en donde se integra una serie de recuadros junto a un personaje en miniatura.

Posteriormente se agregó un elemento que complementaría el diseño, en particular, el área donde se muestra al historietista, debido a que mostraba visualmente inconvenientes de integridad de los elementos que componen la propuesta editorial, continuando con una serie de bocetaje, se optó por elegir un rectángulo que cubriría parte de la hoja, variando de color (sin degradados solo en plastas), según el autor, en consecuencia a las paletas de colores empleadas en sus ilustraciones y a la vez funcionaría como guía para ubicar a los historietistas entre las páginas de la guía gráfica. Además de que se consideró un ligero rebase de la parte superior de la fotografía del autor en cuestión al recuadro que lo envuelve.

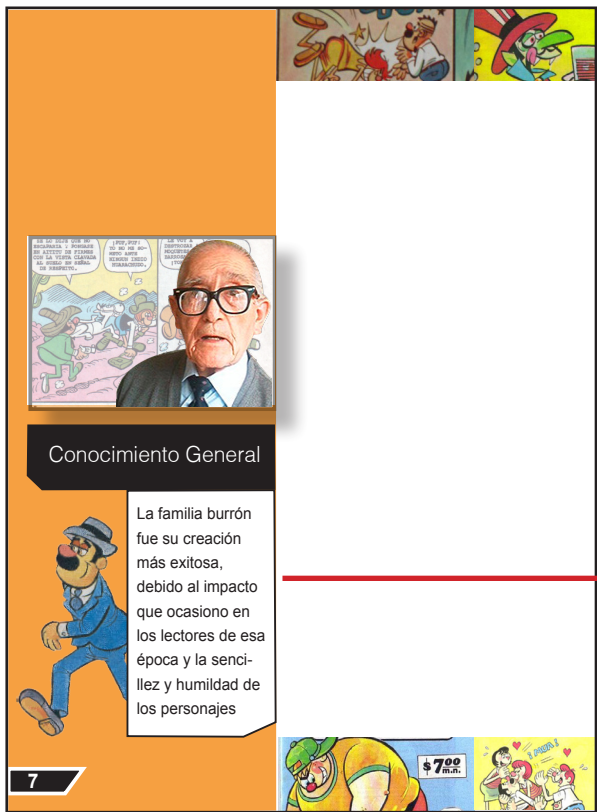
Subsiguientemente se optó por agregar un recuadro en blanco, donde se mostraría la paleta de colores empleada con frecuencia en las obras

de autor estudiado en cuestión, acompañado de la imagen de su personaje más representativo o influyente de la historieta mexicana.

Sin embargo, el mostrar la paleta de colores del autor, ubicada en esa área del diseño de la página, resultó ser inapropiado, debido a que faltaba información por agregar respecto a las tonalidades de los pigmentos y el espacio proporcionado no cumplía con las demandas solicitadas; después de analizar y sugerir posibles soluciones, se decidió que en dicho espacio, se expondría alguna información o dato curioso del autor en cuestión sin llegar a profundizar demasiado, debido a que la finalidad del proyecto es ser una guía gráfica y no bibliográfica.

Respecto a los colores empleados en el recuadro, se emplearon el blanco para el cuerpo del texto y el negro para resaltar el título de la sección.





Conocimiento General

La familia burrón fue su creación más exitosa, debido al impacto que ocasiono en los lectores de esa época y la sencillez y humildad de los personajes

5.33 Se cambio la propuesta gráfica de la paleta de colores implementadas por el autor en cuestión, por una breve información o dato curioso referente al historietista o a sus obras, debido a inconvenientes de espacio para presentar el análisis de manera adecuada

Considerando las propuestas realizadas hasta el momento se decidió que el personaje ubicado, en el lado izquierdo de la paleta de colores, se mantuviera en la sustitución de la información, debido a que mostraba fluidez y caracterización en el diseño, además de que dicho elemento se incorporaba de manera óptima a la propuesta gráfica, sin embargo en un principio se implementó la imagen recargada en el recuadro, dando ilusión a que el personaje se inclinaba en ese elemento, posteriormente, en consecuencia al cambio realizado, respecto a la función, se modificó la acción de la figura mostrando que apareciera saliendo de atrás del recuadro, (en lugar de estar recargado como se había previsto). Realizando todas las modificaciones implementadas en el análisis del diseño editorial, los elementos pertenecientes a la propuesta gráfica se incorporarían de manera ade-

cuada, generando un diseño funcional respecto a las especificaciones establecidas en la realización del proyecto de la guía gráfica.

Respecto a la tipografía que se empleara en el nombre del historietista analizado en cuestión se propusieron varios estilos, formales y sencillos como la Helvetica llegando a emplear otras propuestas con mucho ornamento visual, sin embargo las opciones implementadas hasta el momento, no se integraban de manera adecuada al diseño en general realizado.

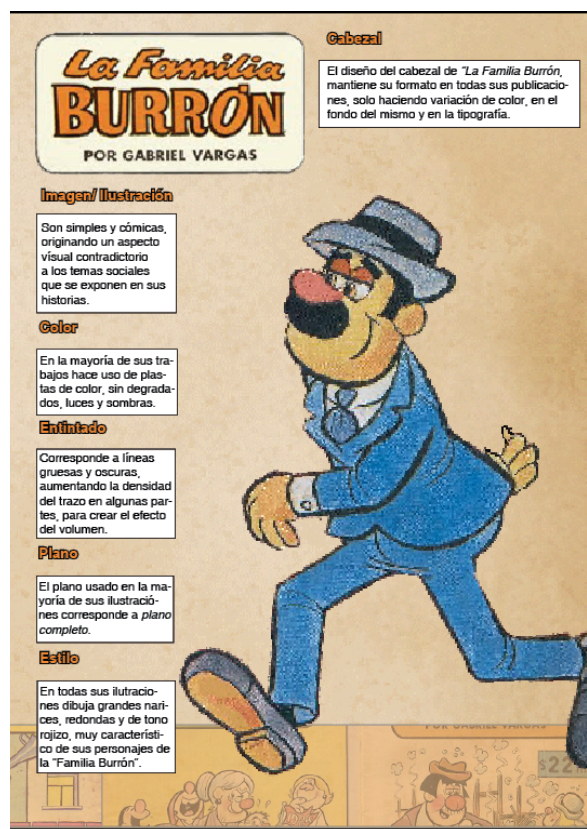
Por tal motivo, se optó por usar una tipografía que estéticamente estuviera inspirada en los comics e historietas, para que los elementos empleados se integraran adecuadamente al diseño editorial y al mismo tiempo su lectura fuera lo más accesible y apropiada posible para los usuarios.

Debido a las especificaciones propuestas en el





5.34 Aplicación de un globo de texto para resaltar el nombre del historietista analizado, colocado en la parte superior de la imagen fotográfica del autor.



5.35 Primera propuesta gráfica referente al análisis de las características que componen el trazo del historietista. Por motivos de espacio se descarto.

párrafo anterior, se decidió usar la siguiente tipografía: Komika Axis, convenientemente representaba un estilo similar al de las historietas y a la vez no producía problemas de lectura para el usuario. Sin embargo la integración del elemento en el diseño editorial estaba incompleta, debido a que se observaba simple y su aporte a la propuesta gráfica, no era del todo adecuada, por tal motivo se le agrego un globo de texto, el cual saldría de la fotografía del historietista, de modo de crear un diseño adecuado a la temática del proyecto y crear una interacción entre la guía gráfica y el usuario.

Finalmente el último paso a diseñar de esta página, (donde se presenta el autor) corresponde a una imagen, con dimensiones similares al del formato, donde se muestra una escena, ya sea de alguna viñeta o portada, de la obra mas representativa del historietista analizado, debido a que de

ese modo, se obtendra un elemento visual llamativo, propio de este medio de entretenimiento en nuestro país, sin embargo para llegar a el resultado concluyente, se llevo a cabo una serie de propuestas visuales y funcionales que acontinuación se mostraran en el desarrollo del capítulo.

La primera propuesta realizada se llevo a cabo con la implementación de un personaje representativo de las obras del autor en cuestión, que abarcara las dimensiones del formato en un 70%, y en esa imagen se evidenciarían algunos aspectos del trazo, estilos y técnicas empleadas por el historietistas en sus ilustraciones, en forma esquemática, sin embargo, a pesar de las medidas de la imagen , la información proporcionada no se podia apreciar de manera optima, debido a que se necesitaba profundizar mas en estos aspectos de manera individual, y el formato establecido no era el ade-





5.36 En esta propuesta editorial, la paleta de colores empleada por el autor se ubicaba en la parte inferior de la foto del historietista, sin embargo por cuestiones de espacio se descarto la idea.



5.37 Finalmente se decidió intercambiar la paleta de colores por una breve información sobre el autor en cuestión, modificando algunos aspectos del recuadro como el color y el personaje que se muestra a un costado.

cuado para mostrar información en conjunto.

Posteriormente en las siguientes propuestas realizadas, se optó por intercambiar la imagen del personaje por una sección en donde se mostrarían algunas obras realizadas del autor analizado, sin embargo por limitantes del formato, se mostrarían tres de sus historietas creadas, que fueron parte fundamental en su crecimiento como profesionalista y sirvieron de base para la creación de su publicación mas reconocida a nivel social.

A pesar de lo antes mencionado, el espacio establecido para mostrar la información no cumplía con las dimensiones necesarias para que las imágenes mostradas se apreciaran con total claridad y nitidez, por tal motivo, la funcionalidad de este elemento disminuía, por lo que se decidió, que la mejor opción era descartar este aspecto informático y darle mayor prioridad a el análisis de los ele-

mentos que componen a una historietita mexicana

Finalmente despues de descartar propuestas y seleccionar aspectos fundamentales de otras se lleo al resultado conclutivo. En la área se ubicaría una imagen que abarcaría el 50% de las medidas del formato establecido, la ilustración mostrada sera una viñeta o portada del autor en cuestión, se optó por este elemento debido a que se acomodaba de manera adecuada al diseño establecido, otorgando calidez, y colores llamativos, respetando de ese modo el aspecto gráfico de la historietita mexicana, sin embargo, de manera óptima para evitar problemas de balance en la jerarquía de los elementos establecidos.

De este modo se lleo a la conclusión del diseño de la página en donde se presenta a el historietista analizado, con imagenes de sus obras como elementos decorativos, posteriormente se llevara





5.38 Primera propuesta gráfica de las demás páginas en donde se muestra el análisis de los elementos que componen a la historieta mexicana. Por motivos de tamaño del formato se descarto, debido a que la información no se apreciaba.



5.39 Segunda línea de bocetaje del diseño editorial de las páginas, en donde se estudian dos elementos por hoja y se aumento el tamaño de las imágenes que complementan la información expuesta.

a acabo la presentación del proceso de producción para el resto de las páginas en donde se expondra el análisis de los elementos característicos de la historieta en cada autor seleccionado.

Como se muestra en la imagen superior, las primeras propuestas realizadas, referente a el análisis, muestran todos los aspectos estudiados en una sola página, sin embargo por cuestiones de tamaño, el espacio dedicado a las imágenes representativas de dichos aspectos es reducido y por consiguiente la calidad y nitidez es insuficiente para apreciar lo que se describe en los cuadros de texto. Tomando otro punto en consideración, el acomodo de las características expuestas en todo el formato, no fue el adecuado, debido principalmente a inconvenientes respecto a las dimensiones, y de igual manera, no se observaba un orden establecido respecto a texto e imagen. Por tal mo-

tivo se opto por descartar esta propuesta, debido a que presentaba más problemas que soluciones respecto al acomodo de la información mostrada en las páginas, por consiguiente se llevo a la conclusión de agregar más hojas para realizar un análisis completo y las imagenes mostradas aumenten su tamaño para una mejor nitidez y comprensión de las mismas.

En la siguiente propuesta, se muestra un mayor espacio para los elementos estudiados en la guía gráfica y el uso de plecas y cuadros de texto para resaltar la información aplicada en las páginas. Por tal motivo las imagenes empleadas para fortalecer y acompañar la investigación expuesta aumentaron de tamaño y la calidad de las mismas mejoro en nitidez y resolución. Sin embargo, como se evidencio en las propuestas anteriores, no existia una relación adecuada entre texto e imagenes

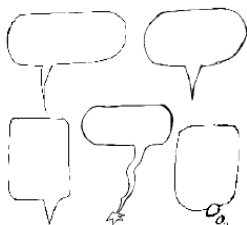
GUÍA GRÁFICA

Onomatopeya



- Representada en altas
- El trazo es realizado a mano
- La tipografía es bold.
- Tiene colores llamativos
- Se acompaña de estrellas u otros elementos para complementar el sonido.

Globos de Texto



- Trazadas de forma semi-circular y/u ovaladas
- El trazo es fino
- El rabillo se encuentra en la parte inferior
- Para la acción de grito o pensamiento, solo se modifica el rabillo.



GUÍA GRÁFICA

Onomatopeya

Globos de Texto

5.40. Diseño editorial final, respecto a las páginas donde se muestra el análisis de los elementos que componen a la historieta mexicana, usando la aplicación de placas para resaltar los títulos y subtítulos de los aspectos estudiados, además de la elaboración a mano de las imágenes que complementan la información mostrada.

176

referente al orden y seguimiento de las mismas, por consiguiente, existe una confusión respecto a la información expuesta y la imagen mostrada debido a no hacer evidente la orientación y pertenencia de las mismas. Por tal motivo se realizó una nueva serie de propuestas descartando los aspectos que no fueron funcionales y solo conservar los que mostraban posibles soluciones.

Para la última línea de bocetaje, respecto a las páginas en donde se muestra el análisis, se llegó a la conclusión de emplear más hojas para una distribución adecuada de las características estudiadas, en donde la parte exterior de cada formato, estará ocupado por cuadros de texto y en la parte interior se emplearán imágenes o letras que correspondan a la información proporcionada del lado opuesto. Se expondrán dos características por página, para tener una mejor distribución

y comprensión de la información mostrada y un óptimo acomodo en la relación de texto e imagen.

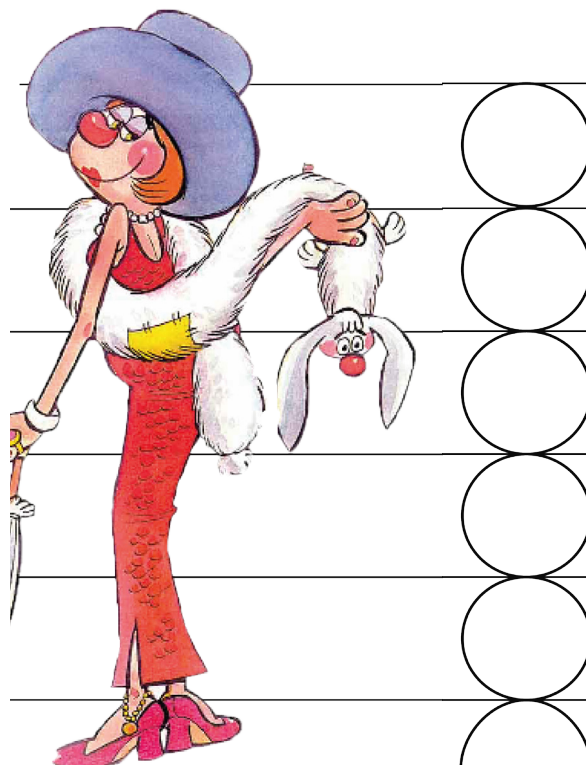
Prosiguiendo la línea de diseño realizada hasta el momento, respecto al apartado de los subtítulos (los elementos gráficos analizados de cada autor), estos se encontraron envueltos en un recuadro de color gris con una opacidad del 30%, con un contorno negro, para resaltar un contraste sobre el fondo. Respecto a la tipografía empleada en este apartado se usará la helvetica bold, por la facilidad de lectura que proporciona al usuario y la simplicidad de su estructura.

En lo referente a los títulos, se usará el mismo recuadro en color negro y la tipografía Komika Axis en blanco, para respetar el estilo establecido hasta el momento, y esta fuente muestra un aspecto visual, similar a las empleadas en los cómics e historietas, sin ornamentos que dificulten la





5.41 El entintado y trazo de los personajes creados por el historietista es uno de los elementos que se analizarán en la guía gráfica, además de la estética visual de los personajes.



5.42 El uso de cabezas empleadas por el historietista en la creación de sus personajes, sirve de base para identificar la proporción de las extremidades del cuerpo.

lectura y comprensión de las mismas.

Prototipos 5.4.5

En esta fase del desarrollo, ya se dejaron establecidas las medidas y especificaciones del diseño de la aplicación, por consiguiente, se llevara a cabo la creación del prototipo es decir la reproducción final de los resultados concluyentes del proceso creativo de producción; tomando en consideración que el formato final de la guía gráfica es digital, debido a la facilidad de producción y difusión.

En el desarrollo de esta etapa de producción se mostraran cuales fueron las características que se tomaron en cuenta para el desarrollo del análisis del estilo gráfico de cada autor de la historieta mexicana, resaltando cada aspecto importante.

Los aspectos que se tomaron en cuenta para el análisis gráfico de cada autor fueron los siguientes: Trazo o entintado, proporción de cabezas en los personajes, tipografía, paleta de colores, onomatopeyas y globos o cuadros de texto.

En el entintado, lo que se toma en cuenta para el análisis es principalmente, el trazo empleado, es decir, si usa líneas delgadas o gruesas en el dibujo de sus personajes; si es una línea continua o emplea alguna técnica que muestre un estilo visual diferente; si aplica plasta de tinta o solo trazos y si la estética de los personajes es comica o realista, dentro de los estandares de las historietas.

En lo referente a la proporción, se emplea a un personaje dibujado por el autor en cuestión y en base a ello se traza un diagrama tomando como unidad la cabeza de dicha ilustración, de tal modo que se pueda observar el número de círculos que

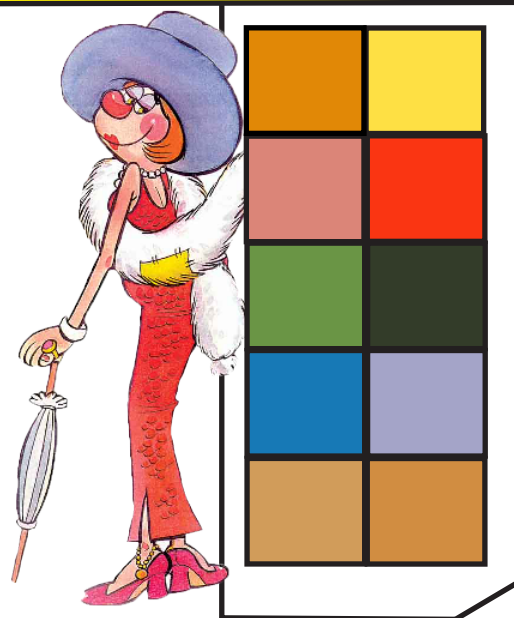


ABCDE-
FGHI-
JKLM-
ÑÑO-
PQRSTU-
VWXYZ

178

5.42 Se analizara el tipo de escritura empleada en los textos de las historietas, identificando si es trazada a mano o de manera mecánica, en caso de ser la segunda opción se proporcionara una fuente tipográfica que imite su estética.

Paleta de Colores
empleada en sus ilustraciones



5.43 La paleta de colores empleada por el historietista mexicano en sus obras, además de identificar si la aplicación de la misma es a base de técnicas como la acuarela y el acrílico o de manera digital en función de programas de diseño.

componen el cuerpo completo de los personajes dibujados por el historietista.

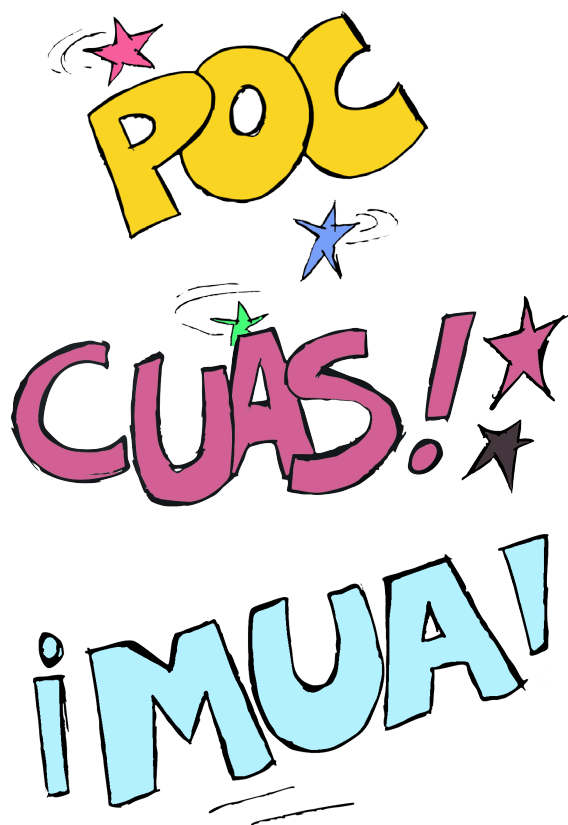
En el aspecto de la tipografía, lo que se toma en consideración para su estudio es si la letra empleada por el autor es trazada a mano o realizada en forma mecánica, en caso de ser la segunda opción se busca una fuente que cumpla con las características empleadas por el historietista, de tal manera de ofrecer una alternativa para ser usada por los usuarios finales o interesados en el tema en alguna publicidad inspirada en el aspecto gráfico de las obras del ilustrador.

En caso de que la tipografía sea trazada a mano por el autor, se estudiará a detalle cada una de sus obras para observar las letras, de tal manera de generar un abecedario haciendo una replica de la escritura del historietista, mostrando al usuario final una propuesta gráfica de una posible

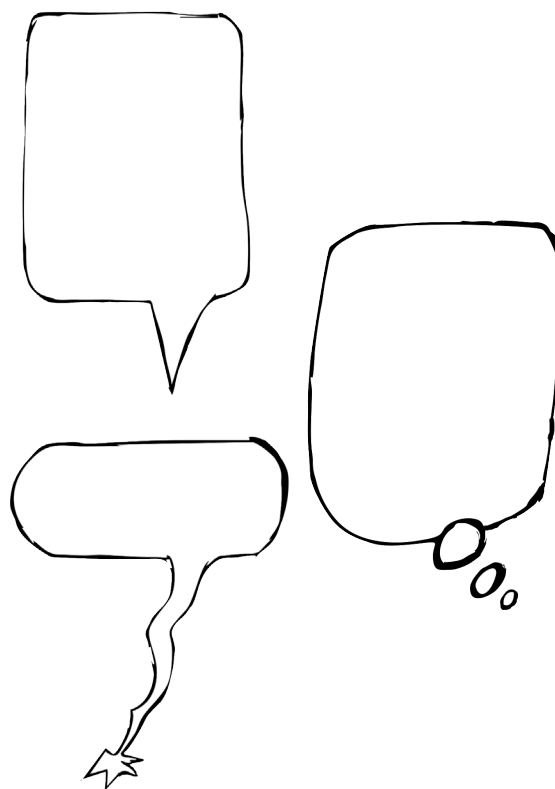
fuentes tipográficas para ser empleadas en los proyectos publicitarios realizados.

El siguiente aspecto que se toma en cuenta es la paleta de colores empleadas por el autor y la técnica usada para aplicarlos, la mayoría de los historietistas usan las acuarelas y acrílicos para iluminar sus ilustraciones, posteriormente las retocan digitalmente con ayuda de programas de diseño, sin embargo para las historietas de la época dorada, no existía el avance tecnológico que hay actualmente, por lo cual el proceso de creación de los dibujos era en su totalidad realizadas a mano y por consiguiente la calidad en las mismas se reducía al momento de ser publicadas. De igual manera se analizan la frecuencia de pigmentos empleados por el historietista en sus obras, ya sea cálidos, fríos, ocre, pálidos, pasteles, llamativos o en tonos sepia, dependiendo de la publicación.





5.44 Para el estudio de las onomatopeyas se observara las características recurrentes empleadas por el autor en cuestión y en base a ello se desarrollaran propuestas visuales que cumplan con las especificaciones.



5.45 En el apartado analítico de los globos de texto, se toma en cuenta la estructura del cuerpo y del rabillo empleados por el autor, además de la manera en la que son trazados al momento de representar las acciones de los protagonistas.

En el apartado de las onomatopeyas, se estudiarán y analizarán el aspecto gráfico que emplea cada historietista en sus obras, es decir, si emplea líneas gruesas o delgadas en el contorno, si usa letras en altas o bajas, Bold, semibold o light, entre otras características que componen a este elemento de la historieta mexicana.

Para la representación de este análisis, se estudiarán las obras del autor en cuestión para sustraer lo más relevante y frecuente del elemento aplicado por los historietistas en sus obras; se trazaran algunas de las onomatopeyas creadas por los moneros en las cuales se destaque el estilo visual de las mismas, evidenciando la dirección de la letras, si son mayúsculas o minúsculas, delgadas o gruesas; si el contorno es un trazo bold o light, que tipo de colores son empleadas en su interior y si existen otros elementos gráficos que

acompañen y complementen la acción representada por las onomatopeyas.

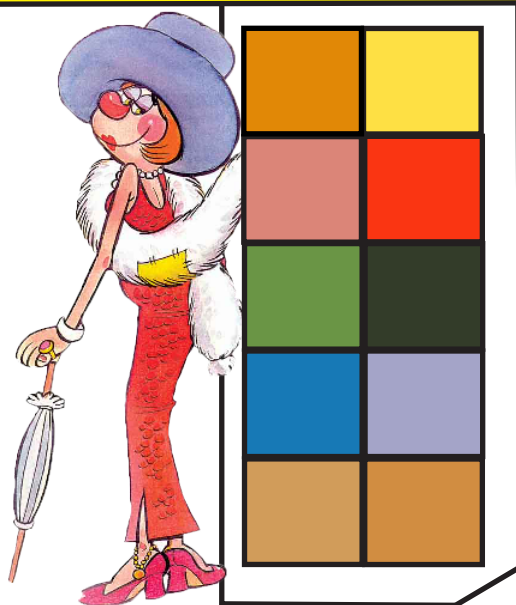
Finalmente el último aspecto que se tomó en cuenta para el análisis de las obras del historietista fue los globos y cuadros de texto; debido a que en cada historieta de los autores estudiados muestra un estilo visual característico y al mismo tiempo muestran propuestas únicas de este medio de entretenimiento en el país.

Se analizarán el cuerpo del globo de texto, es decir si es circular, ovalado o incluso cuadrado, y el aspecto de los rabillos, de como son representados por cada autor, del mismo modo, se estudiarán las emociones o acciones que son trasladadas a este elemento característico de las historietas.

Los elementos mencionados hasta ahora serán los que se mostrarán finalmente en las páginas del análisis de la guía gráfica.



Paleta de Colores empleada en sus ilustraciones



Conocimiento General



La familia burrón fue su creación más exitosa, debido al impacto que ocasiono en los lectores de esa época y la sencillez y humildad de los personajes

Cambios finales de producción 5.4.6

Como ya se menciono con anterioridad en el proceso de bocetaje, se realizaron algunos cambios visuales en las propuestas creadas, con el fin de mejorar el diseño editorial y al mismo tiempo la información mostrada en las páginas sea lo mas simple y concreta posible.

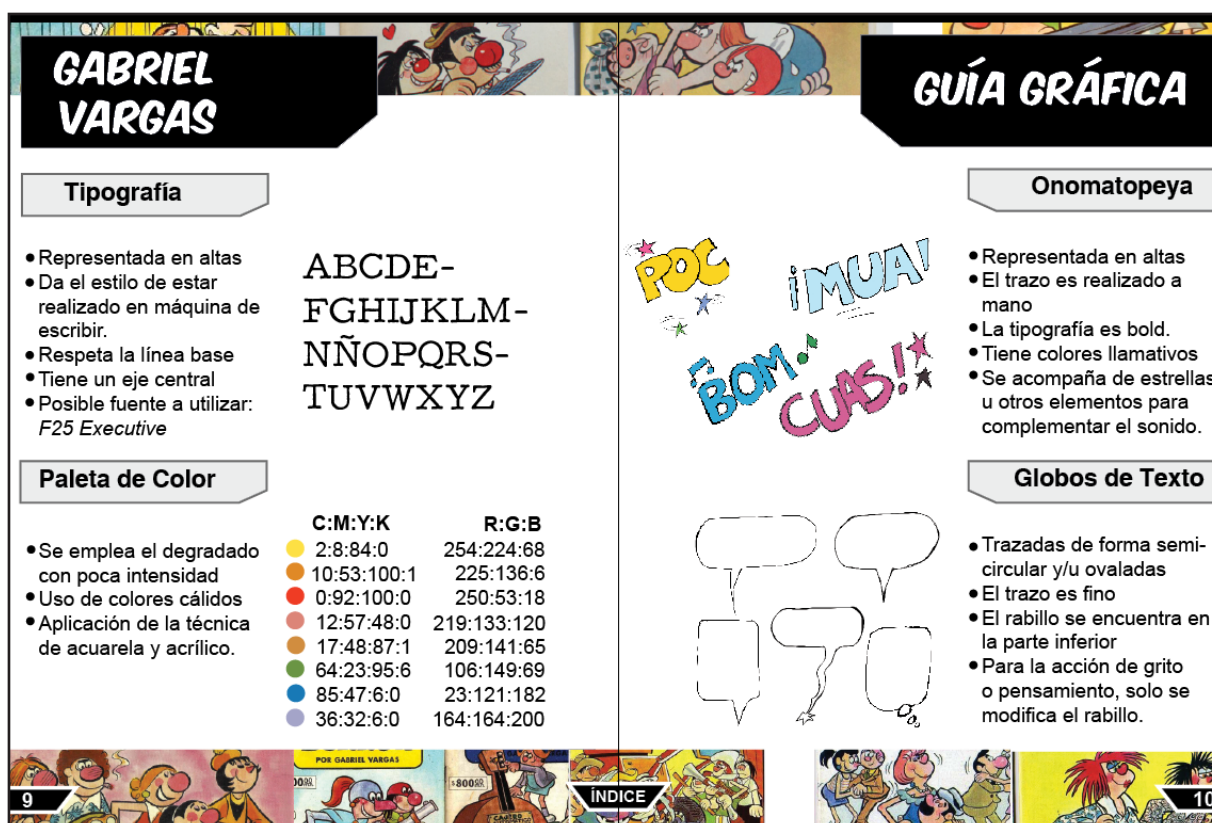
Las modificaciones que se ejecutaron en la hoja de presentación de los autores fueron, respecto a la paleta de colores, debido a que no se mostraba la información a detalle de los mismos, por cuestiones de espacio, en cambio se ubico una breve averiguación, como dato curioso sobre el historietista en cuestión; en cuanto al área donde se exponía algunas obras del autor, por motivos de tamaño insuficiente se decidió intercambiarlo por

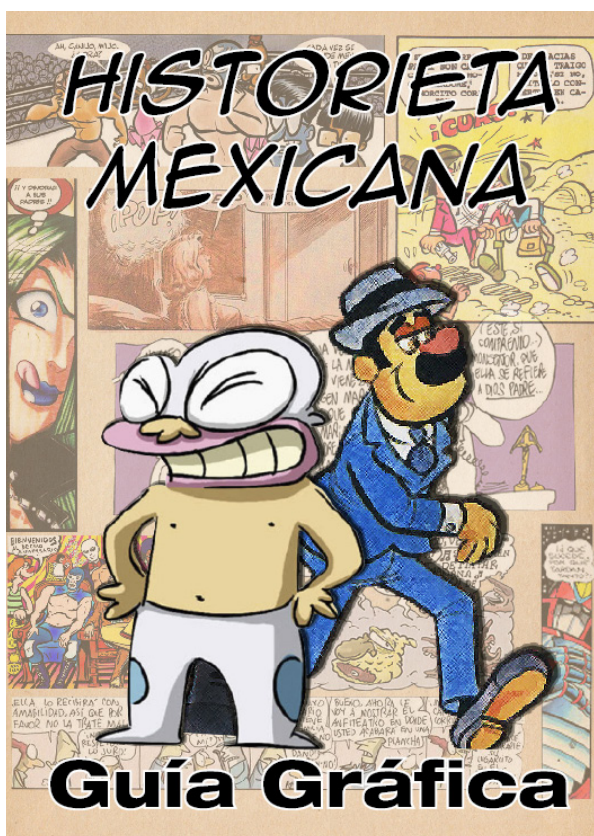
una imagen de la obra más representativa del mismo abarcando gran parte del formato y generando de esta manera una propuesta visual llamativa para los lectores de la guía gráfica sin generar un desbalance en la jerarquía de los elementos que componen el diseño editorial del proyecto.

En cuanto al análisis de la paleta de colores empleada por el historietista en sus obras, su ubicación se paso a las páginas posteriores de la investigación debido a que de ese modo, se expone de manera optima, adecuada, profunda y legible los datos correspondientes de este elemento de la historieta a los usuarios finales de la guía gráfica, modificando algunos componentes como el personaje empleado o el cabezal del título.

A continuación se muestran algunas imágenes de los cambios realizados en la guía gráfica y del aspecto visual que lo compone.







5.47 Primera propuesta gráfica de la portada del proyecto, en se implemento un color que simulara la textura de papel viejo y que no afectara la visibilidad de las viñetas del fondo.



5.48 Segunda propuesta de portada en donde se implementaron elementos de la historieta, se agregaron más personajes y se modifico el color aplicado, para que resulte más llamativo.

El último paso a diseñar consiste en la creación de la portada, la cual se desea que resulte llamativa para los usuarios y que al mismo tiempo se respeten las bases implementadas en el interior de sus páginas respecto a la publicidad basada en este medio de entretenimiento.

Como primera propuesta se aplicó una serie de viñetas de distintas obras de los autores que componen esta guía gráfica en transparencia, además se le agregó una imagen que simulaba la textura del papel viejo, (sustrato muy común en las historietas mexicanas), en las mismas condiciones. Como imagen central se eligieron a dos personajes icónicos de la historieta, que resaltaran sobre el resto del diseño expuesto.

Finalmente para la tipografía se empleó una fuente que simulara el trazo de la historieta y otra que fuera más seria y formal.

Sin embargo se observó que las tipografías no eran adecuadas debido a que no se integraban de manera óptima al diseño, por lo que se decidió modificarlas, manteniendo la idea del trazo expuesto en las historietas.

De igual manera las viñetas y el fondo empleado en transparencia para la portada no funcionaron, debido a que no cumplían con el objetivo de ser llamativos, visualmente, para los usuarios, por tal motivo se decidió aplicar un color rojo en transparencia sin que afectara a las viñetas aplicadas en el fondo, y se optó por integrar a más personajes de la historieta en la portada, para darle variedad y dinamismo al diseño, así mismo se integró el elemento del globo de texto para el título, integrando de ese modo elementos de la historieta.

Con esto concluye la fase creativa del proyecto y da seguimiento al último paso.



Fase Ejecu tiva

5.5

183

Esta es la fase final del proceso creativo de producción, respecto al proyecto de la tesis, en el cual se mostraran los resultados finales y concluyentes que se llevaron a cabo en la realización y que cumplen con las especificaciones y necesidades establecidas durante el desarrollo, implementadas por los autores de la guía gráfica.

La reproducción final del proyecto, se llevara a cabo en formato digital, debido a las facilidades y comodidades que proporciona para su elaboración y distribución hacia los usuarios finales o interesados en el tema y del mismo modo, tomando en cuenta la eficacia al momento de divulgarlo a través de los medios cibernéticos.

La guía gráfica contara con el estudio y análisis de los elementos más representativos que componen a una historieta y el modo en que son empleados o representados por los exponentes

de este medio en México, tomando en cuenta un período de tiempo de las últimas 6 décadas, en el cual se seleccionarán a los autores sobresalientes, en cuanto historia, personajes u obras, y de igual manera a moneros que ofrecen propuestas y proyectos nuevos para este medio de publicación, que actualmente ha perdido importancia e interés entre los lectores modernos de la sociedad, pero que siguen manteniendo activo las viñetas mexicanas; El principal objetivo del desarrollo de este proyecto es ofrecer a los Diseñadores Gráficos, Publicistas, Marketing, Ilustradores y relacionados en el tema una guía que contribuya en la creación de propuestas publicitarias inspiradas en la estética visual de las historietas mexicanas y que busquen opciones frescas en un medio en donde la creatividad se ha estancado por los profesionistas y los medios.

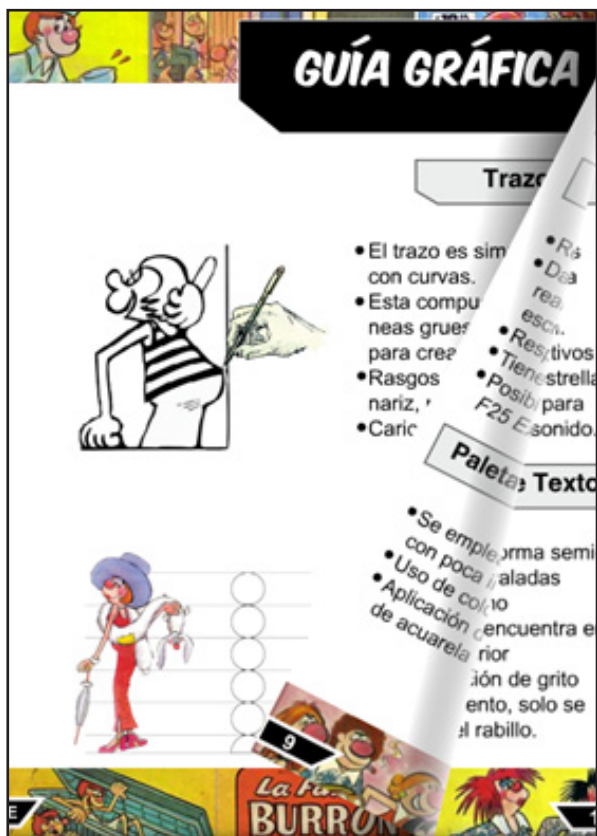




LISTA DE CONTENIDO

Los años 50's	
Juan Reyes	3
Gabriel Vargas	7
German Butze	11
Los años 60's	
Antonio Gutierrez	15
Sixto Valencia	19
Leopoldo Zea	23
Los años 70's	
Eduardo del Río	27
Rodolfo Pérez	31
Eduardo Soto	35
Los años 80's	
Trino	39
Rafael Barajas	43
Oscar Gonzáles	47
Los años 90's	
Jorge Break	51
Cecilia Pego	55
Nuevo Milenio	
Bef	59
Fernando de Anda	63
Oscar Bazaldua	67

184



Puk

TOC TOC

i JA, JA, JA!

INADREX

Con clu sión

5.6

185

Durante el desarrollo de este capítulo se observo las distintas técnicas y estilos que poseen los historietistas en la creación de sus obras, y como este medio de entretenimiento ah ido evolucionando a través del tiempo, adaptandose a las nuevas necesidades y tecnologías de la sociedad moderna, sin embargo, como se lobservo durante el proceso creativo, muchos autores aun conservan las bases implementadas por sus antecesores y que hoy en día son mejoradas o retocadas gracias la las nuevas tecnologías.

De igual manera se observo que cada autor tiene su estilo propio referente a la ilustración, por lo cual es poco probable encontrarse trabajos similares visualmente, ademas de que este medio de entretenimiento del país ofrece una gran gama de temáticas y estilos graficos en lo que a publicaciones se refiere.

Por tal motivo la realización de esta guía gráfica sera de gran ayuda para los diseñadores o interesados en el tema, que se encuentren en la necesidad de generar propuestas publicitarias creativas y frescas, basandose en el diseño retro o e este medio de entretenimiento, y la historieta mexicana ofrece una gran variedad de herramientas visuales para la creación de distintos géneros publicitarios debido a su diversidad estética del arte popular de folklore mexicano.



Con clu sión General

6

186

Como en cualquier profesión, en este caso, del Diseño Gráfico, toda obra o trabajo debe basarse en los antecedentes históricos y conocimientos que con el paso del tiempo se han adquirido y mejorado, en el caso de la historieta, se ha dejado un tanto abandonado, es por eso que se decidió realizar la elaboración de esta guía gráfica, en el cual el usuario podrá crear publicidad utilizando de base los aspectos visuales de este medio de entretenimiento y al mismo tiempo, se da a conocer, a los autores que forjaron y componen a la historieta mexicana.

Basándonos en la recopilación de trabajos e imágenes de las obras de éstos autores, se han logrado objetivos particulares, y se ha llegado a una conclusión de que este medio de entretenimiento, no ha desaparecido en su totalidad, sin embargo, se ha visto afectada por las nuevas tec-

nologías, por consiguiente ha tenido que adaptarse y evolucionar a las nuevas necesidades de la sociedad, se puede decir que la historieta no se a extinguido, lo que ha estado desapareciendo son los lectores modernos

Durante el desarrollo de esta guía gráfica, se obtuvo información útil que sirvió para su diseño y elaboración ; la observación de varios autores, demostró que retoman las bases implementadas por los primeros historietistas de la época dorada, sin embargo, ya con un estilo personal y característicos propios, así mismo hubo otros que se vieron influenciados por sus contrapartes culturales, sin embargo, siguen respetando las bases que hacen inconfundible a este medio de entretenimiento en nuestro país. Se puede observar una gran diversidad de estilos y técnicas, y al mismo tiempo una singularidad en las mismas, por lo que



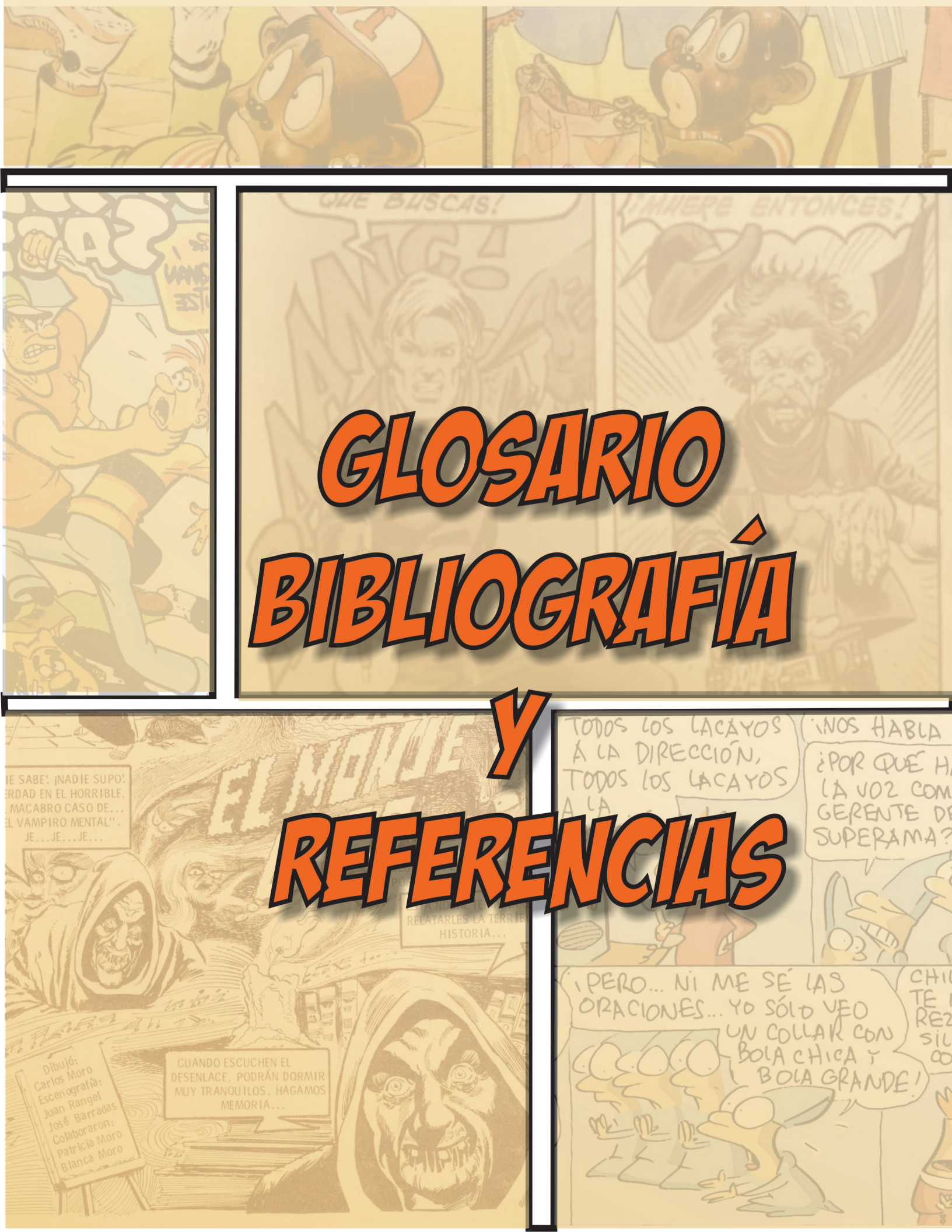
se puede llegar a la conclusión de que este medio de diversión, ofrece las herramientas necesarias para la elaboración de un manual gráfico, debido a la gran variedad de técnicas, métodos y temáticas que componen a la historieta mexicana. Que al ser aplicados en los diferentes formatos de la publicidad generan una identidad y demostración del arte visual popular del país.

Finalmente se ha llegado a la conclusión de que la elaboración de este proyecto, es de utilidad tanto para los interesados en el tema, como para los que buscan una nueva propuesta visual en la creación de su publicidad, utilizando los elementos gráficos representativos de la historieta mexicana debido a la diversidad de opciones que ofrece entre sus distintas publicaciones e historias que han surgido a través de los años .

Al finalizar esta tesis podemos llegar a la conclusión de que la creatividad en los diseñadores gráficos no se ha acabado, solo se ha estancado debido a las tecnologías que rodean a la sociedad actual, ya que de ellas, la habilidad de pensar y crear se ha disminuido, por la facilidad de obtener obras de otros autores y emplearlas como propias,

La realización de esta guía le da las bases a estos profesionistas para generar diseños inspirados en la historieta mexicana, sin embargo, la creación visual debe de realizarla el interesado, la guía solo le ofrece las herramientas necesarias, ya depende del usuario emplearlas de la mejor manera posible.



The background of the entire page is a collage of comic book panels. At the top left, there's a panel with characters looking surprised. To the right, a character is holding a gun. Below these, on the left, is a panel with characters in a dynamic pose. The central part of the background features a large panel with a character's face and the text 'QUE BUSCAS?'. To the right of this is another panel with a character's face and the text '¿MERE ENTONCES?'. At the bottom left, there's a panel with a character's face and the text 'EL HOMBRE'. At the bottom right, there's a panel with characters and the text 'TODOS LOS LACAYOS A LA DIRECCIÓN, TODOS LOS LACAYOS A LA...'.

GLOSARIO BIBLIOGRAFÍA

Y REFERENCIAS

Dibujó:
Carlos Moro
Escenografía:
Juan Rangel
José Barradas
Colaboraron:
Patricia Moro
Blanca Moro

CUANDO ESCUCHEN EL
DESENLAZE, PODRÁN DORMIR
MUY TRANQUILOS. HAGAMOS
MEMORIA...

TODOS LOS LACAYOS
A LA DIRECCIÓN,
TODOS LOS LACAYOS
A LA...

¿INOS HABLA
¿POR QUE H
LA VOZ COM
GERENTE DE
SUPERAMA

PERO... NI ME SE LAS
ORACIONES... YO SÓLO VEO
UN COLLAR CON
BOLA CHICA Y
BOLA GRANDE!

CHU
TE
REZ
SIL
CO

Glosario

Acervo: m. Conjunto de bienes morales o culturales acumulados por tradición o herencia.

Afluencia: intr. Acudir en abundancia o concurrir en gran número a un lugar o sitio determinado.

Aleluyas: art. serie de estampas, acompañadas de unos versos pareados al pie

Amenidad: f. Cualidad de ameno.

Antaño: adv. t. En tiempo pasado.

Apogeo: m. Punto culminante o más intenso de un proceso

Ateo: adj. y s. Que niega la existencia de Dios.

Auge: m. Período o momento de mayor elevación o intensidad de un proceso o estado de cosas.

Autonomía: f. Libertad para que un gobierno, país o individuo se rija por sus propias leyes.; 2.adj Libertad para que un individuo disponga de si mismo.

Barrio: m. Cada una de las partes en que se dividen los pueblos grandes o sus distritos.

Bélica: adj. Relativo a la guerra

Boom: m. Eclosión o crecimiento repentino de cualquier actividad

Campaña: f. Conjunto de actos o esfuerzos de índole diversa que se aplican a conseguir un fin determinado.

Cartel: m. Lámina de papel u otra materia en que hay inscripciones o figuras y que se exhibe con fines noticieros, de publicidad.

Chuscas: adj. Que tiene gracia y picardía.

Comic: m. Serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo.

Consolidarse: tr. Dar firmeza y solidez a una cosa.

Cubismo: m. Escuela y teoría estética aplicable a las artes plásticas y del diseño, que se caracteriza por la imitación, empleo o predominio de formas geométricas; como triángulos, rectángulos, cubos y otros sólidos.

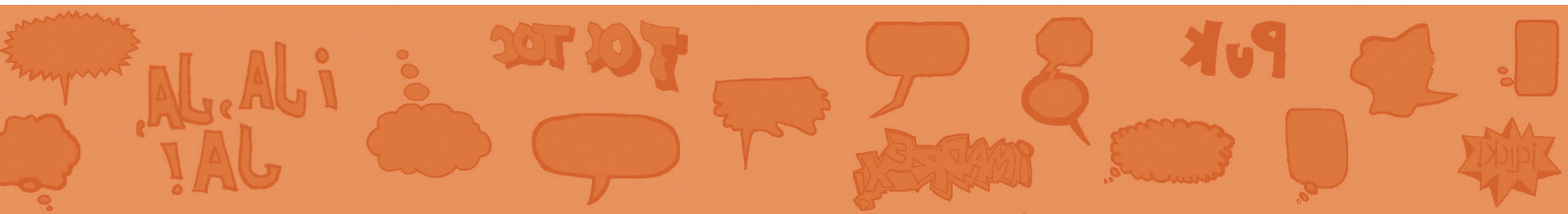
Curaduría: f. Cargo de curador de un menor.; m. y f. Persona que cura algo; como lienzos, pescados, carnes, etc.

Declive: f. Declinación, menoscabo, principio de debilidad o de ruina.

Didáctico: adj. De la enseñanza, relacionado con ella o adecuado para ella.

Dispares: adj. Desigual, diferente

Editorial: adj. Perteneciente o relativo a editores o ediciones.



Estatus: m. Posición que una persona ocupa en la sociedad o dentro de un grupo social.

Grafismo: m. Expresividad gráfica en lo que se dice o en cómo se dice.

Historieta: f. Serie de dibujos que constituye un relato cómico, dramático, fantástico, policíaco, de aventuras, etc., con texto o sin él. Puede ser una simple tira en la prensa, una página completa o un libro.

Homogeneización: tr. Transformar en homogéneo. Pertener a un mismo género.

Ícono: m. Signo que mantiene una relación de semejanza con el objeto representado

Idiosincrasia: f. Rasgos, temperamento, carácter, etc., distintivos y propios de un individuo o de una colectividad.

Inmiscuido: tr. Poner una sustancia en otra para que resulte una mezcla prnl. Entremeterse, tomar parte en un asunto o negocio, especialmente cuando no hay razón o autoridad para ello.

Manga: m. Cómic de origen japonés.

Marca: f. Señal hecha en una persona, animal o cosa, para distinguirla de otra, o denotar calidad o pertenencia.

Marginal: adj. Dicho de una persona o de un grupo: Que vive o actúa, de modo voluntario o forzoso, fuera de las normas sociales comúnmente admitidas

Monitos: m. pl. Méx. cómic (serie de viñetas).

Novela: f. Obra literaria en prosa en la que se narra una acción fingida en todo o en parte, y cuyo fin es causar placer estético a los lectores con la descripción o pintura de sucesos o lances interesantes, de caracteres, de pasiones y de costumbres.

Omnipotente: adj. Que todo lo puede, atributo solo de Dios.

Onomatopeya: f. Imitación o recreación del sonido de algo en el vocablo que se forma para significarlo.

Polémica: adj. Que provoca controversia o discusión

Populacho: m. Multitud en revuelta o desorden.

Prefijo: adj. Gram. Dicho de un afijo: Que va antepuesto

Publicidad: f. Conjunto de medios que se emplean para divulgar o extender la noticia de las cosas o de los hechos.

Sátira: f. Composición poética u otro escrito cuyo objeto es censurar acremente o poner en ridículo a alguien o algo.

Saturada: tr. Llenar, ocupar completamente o utilizar una cosa hasta el límite de su capacidad

Sofisticado: adj. Dicho de un sistema o de un mecanismo:



Técnicamente complejo o avanzado.

Software: m. Inform. Conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas para ejecutar ciertas tareas en una computadora.

Surrealismo: m. Movimiento artístico que intenta buscar y representar una creación y realidad subconsciente, onírica, imaginaria e irracional más allá de la realidad física

Tebeo: m. Revista infantil de historietas cuyo asunto se desarrolla en series de dibujos.

Underground: adj. y m. Que se aparta de la tradición o de las corrientes contemporáneas habituales e ignora voluntariamente las estructuras establecidas, especialmente referido a las manifestaciones culturales

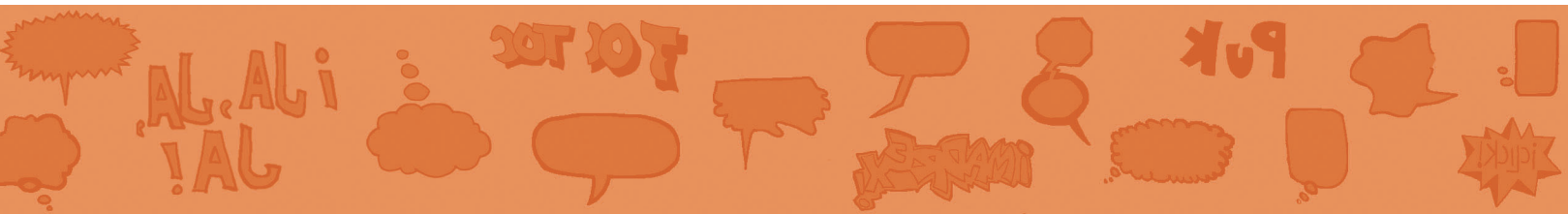
Vestigio: m. Memoria o noticia de las acciones de los antiguos que se observa para la imitación y el ejemplo.

Viñeta: f. Cada uno de los recuadros de una serie en la que con dibujos y texto se compone una historieta.

Recuperado de :

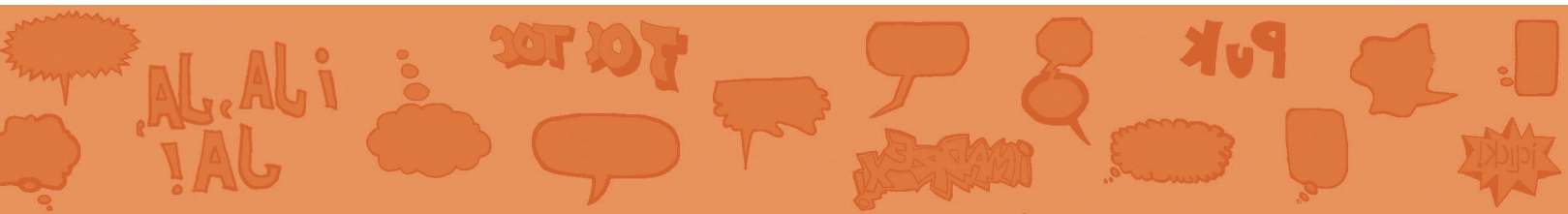
<http://www.rae.es/>

<http://www.wordreference.com/es/>



Bibliografía

- Acevedo J.(1978). *En Para hacer historietas*; España: Editorial Popular.
- Aguilera R. y Díaz L. (1989). *Gente de comic: De Flash Gordon a Torpedo*; España: Diario 16.
- Altarriba A. y Remesar A. (1987) *Comicsarias*; España: Promociones y Publicaciones Universitarias.
- Barrero M. (2004). *El bilbaíno Víctor Patricio de Landaluze, pionero del cómic español en Cuba*; España: Universidad de Deusto.
- Bartra A. (2001). *Los pepines en la educación sentimental del mexicano*; México: Revista latinoamericana de Estudios sobre la Historieta.
- Bartra A. (2001). *Globos globales: 1980-2000*; México: Revista latinoamericana de Estudios sobre la Historieta.
- Blasco J. (1980). *Cómo dibujar historietas*; España: Parramón Ediciones.
- Borí S. (1945). *Tres maestros del lápiz de la Barcelona ochocentista: Padró, Planas y Pellicier*; España: Ediciones Milla.
- Cardoso V. (2002). *Hugo Arturo en Rosa y Federico. Novela ilustrada contemporánea*; México: Revista latinoamericana de Estudios sobre la Historieta
- Cuadrado J.(1983). *PapeliCOs InMasCultos*; España: Tribulete
- Cuadrado J. (1884) *Para saber de tebeos*; España: Tiza
- Cuadrado J. (2000). *Traficantes de viñetas*; España: Ediciones Glénal S.L.
- Cuadrado J. (2000). *Atlas español de la cultura popular: De la historieta y su uso 1873-2000*; España: Ediciones Sinsentido.
- De la Fuente V. (2010). *Entrevista realizada por Agustín Riera Torres para Barcelona comic*; España.
- De Moya A. (1983). *Quadrinhos en el Brasil en Historia de los Comics* ; España: Toutain Editor.
- De Valdés R. (1984). *La historia de los comics mexicanos El progreso de la industria y de la aceptación del arte gráfico-narrativo*; España: Editorial Toutain.
- Eco U. (1995). *Apocalípticos e integrados*; España: Tusquets.
- Ermengol J. (2008). *Historia del Humor Gráfico*; España; Editorial Milenio
- Evanier M. (2009). *Kirby, El rey de los comics*; Estados Unidos: Rossell Comics



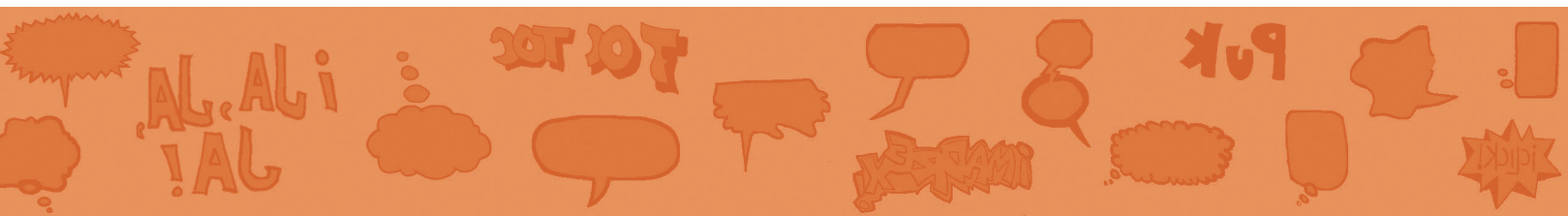
- Foster D. (1993). *Popular culture: The roots of literary tradition*; Estados Unidos: Popular Press.
- Gaines. J. (1972). *The Mad World of William M. Gaines*; Estados Unidos: Lyle Stuart.
- Garzón M. (2007). *Tarzanes y Gamines Breve Historia del cómic colombiano*; Argentina: Sacapuntas.
- Giménez C. (1882). *Un hombre, mil imágenes*; España: Norma Editorial.
- Guiral A. (2012). *Del tebeo al manga Una historia de los cómics*; España: Panini.
- Guiral A. (1998). *En Terminología (en broma pero muy en serio) de los cómics*; España: Ediciones Funnies.
- Harold E. (2007). *La historieta mexicana en los años sesenta y setenta*; México.
- Herriman G. (1982). *En Historia de los Cómics*; España: Toutain.
- Lara A. (1976). *Vuelve Spirit*; España: El país.
- Lipszyc E. (1967). *Técnica de la historieta*; Argentina
- Lucioni M. (2002). *La historieta peruana para la Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta*; Cuba.
- Machado D. (2011). *Humboldt, en blanco y negro*; Cuba: Habana Radio.
- Martínez J. (2009). *La izquierda y los superhéroes*; España.
- Masotta O. (2000). *Técnica de la historieta*; Argentina.
- Masotta O. (1982). *La historieta en el mundo moderno*; España: Ediciones Paidós.
- McCloud S. (2007). *Entender el comic, el arte invisible*; España :Astiberri
- Merino A. (2003). *El cómic hispánico*; España: Editorial Cátedra.
- Moliné A. (2006). *Novaro el globo infinito*; España: Ediciones Sin Sentido.
- Priego E. (2011). *¡Santo! The Stuff of Legend. The Comics Grid*; Estados Unidos.
- Salado A.(1983). *Mortadelo y Filemón a la robótica para ABC*; España: Diario ABC.
- Samaniego F.(1977). *Las aventuras del gato Fritz*; España: El País.
- Seldes G. (2009). *The Seven Lively Arts. New York: Harper and Brothers*; Estados Unidos.
- Soto R. (2009). *Un paseo por la historieta Mexicana*; México: Mucahi Bassoco.
- Soto R. (2009). *Chanoc cumple 50 años*; Mexico.
- Soto R. (2012). *Historietas para jóvenes y adultos en México en Del tebeo al manga: Una historia de los cómics 9. Revistas*



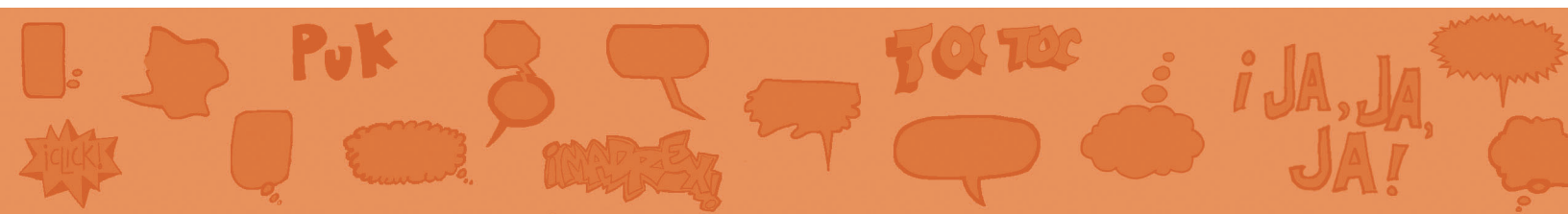
- de aventuras y de cómic para adultos*; México.
- Tubau I. (1975). *Curso de dibujante de historietas*; España: CEAC.
- Tatum C. (1983). *Lágrimas, risas y amor, la historieta más popular de México en Hispamérica*; México.
- Vargas G. (2005). *La familia Burrón*; México: Porrúa
- Vázquez S. (1980). *Los comics del franquismo*; España: Editorial Planeta.
- Vázquez S. (1983). *De Mortadelo a Makoki: El humor y la sátira en los comics españoles de los últimos tiempos*; España: Toutain Editor.
- Vázquez S. (1989). *El comic y la novela negra, De Flash Gordon a Torpedo*; España. Diario 16.
- Vergueiro W. (2004). *Origen, desarrollos y tendencias de las historietas brasileñas*; Brasil: Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta
- Zalpa G. (2005). *El mundo imaginario de la historieta mexicana*; México.

Referencias

- Academia (2011). El cómic como soporte del emplazamiento de productos: el caso de las editoriales Marvel y DC, consultado el 10 de septiembre de 2013. Disponible en [http://www.academia.edu/527408/El_c%C3%B3mic_como_soporte_del_emplazamiento_de_productos_el_caso_de_las_editoriales_Marvel_y_DC].
- Arquitexs (2011). Decoración de comics en habitaciones, consultado el 14 de agosto de 2013. Disponible en [<http://www.arquitexs.com/2011/01/decoracion-comics-habitacion-jovenes.html>].
- Artes9 (2010). Murio Gabriel Vargas, consultado el 8 de octubre de 2012. Disponible en [<http://artes9.com/2010/05/25/murio-gabriel-vargas-1915-2010/>].
- Artes9 (2008). Antonio Gutierrez en sus propias palabras, consultado el 2 de marzo de 2013. Disponible en [<http://artes9.com/2008/04/17/antonio-gutierrez-en-sus-propias-palabras/>].
- Artes9 (2010), Ruben Eduardo Soto “El Metiche” en CNN, consultado el 22 de septiembre de 2012. Disponible en [<http://artes9.com/ruben-eduardo-soto-el-metiche-en-cnn/>].
- Artes9 (2007), Entrevista a Oscar Bazaldua, consultado el 8 de



- octubre de 2012. Disponible en [<http://artes9.com/entrevista-a-oscar-bazaldua/>].
- Asamblea Comics (2009). Un paseo por la Historieta mexicana, consultado el 26 de septiembre de 2012. Disponible en [<http://comiqueros.blogspot.mx/2009/06/un-paseo-por-la-historieta-mexicana.html>].
- BEF (2011), Entrevista - BEF, Escritor e Ilustrador, consultado el 10 de septiembre de 2013, Disponible en [<http://www.youtube.com/watch?v=IBFE2GEag8>].
- Blogger (2005), Biografía Sixto Valencia, consultado el 10 de octubre de 2012. Disponible en [<http://sixtovalencia.blogspot.mx/2005/07/biografia-sixto-valencia.html>].
- Catálogo de Historietas de la Hemeroteca Nacional (2007). Beiker el hombre misterioso, consultado el 14 de agosto de 2013. Disponible en [<http://www.pepines.unam.mx/serie/show/id/40>].
- Comicorp (2010), 2do Aniversario de Comicorp: Felicitaciones de Martin Aviles, consultado el 8 de octubre de 2012. Disponible en [http://comicorp.blogspot.mx/2011/02/2do-aniversario-de-comicorp_02.html].
- Comic Mexicano (2012), Centenario de Germán Butze, consultado el 4 de noviembre de 2012. Disponible en [<http://comicmexicano.blogspot.mx/2012/02/centenario-de-german-butze.html>].
- Comic Zone (2008), Micro de Ricardo García Fuentes (dibujante y guionista), consultado el 26 de octubre de 2012. Disponible en [<http://revistacomizone.blogspot.mx/2008/05/micro-de-ricardo-garca-fuentes.html>].
- Comikaze (2013), Las chicas de Bazaldua, consultado el 20 de junio de 2013. Disponible en [<http://laschicasdebazaldua.blogspot.mx/>].
- Conoce Japón (2013). El fenómeno del manga y el anime, consultado el 20 de octubre de 2013. Disponible en [<http://conoce-japon.com/cultura-popular-2/el-fenomeno-del-manga-y-del-anime/>].
- Deviant Art (2010), Jorge Break, biografía y portafolio, consultado el 26 de octubre de 2012. Disponible en [<http://jorgebreak.deviantart.com/>].
- Diario de Morelos (2012), Ruben Soto con mil historias que contar, consultado el 21 de septiembre de 2012. Disponible en [<http://www.diariodemorelos.com/article/rub%C3%A9n-soto-con-mil-historias-que-contar>].



El Fer (2012), Fernando de Anda Gorraez es “El Fer”, consultado el 12 de febrero de 2013. Disponible en [<https://www.youtube.com/watch?v=zqfllQdms2U>].

El Universal (2010). Muere el caricaturista Gabriel Vargas, consultado el 8 de octubre de 2012. Disponible en [<http://www.eluniversal.com.mx/notas/683023.html>].

Entre comics (2013), Fallece Rubén Lara Romero, consultado el 20 de junio de 2013. Disponible en [<http://www.entrecomics.com/?p=89025>].

Esto es ferpecto (2011), Un manual de como hacer historietas, consultado el 4 de abril de 2013. Disponible en [<http://estoesferpecto.produccionesbalazo.com/?p=1507>].

GQ (2014), Cronicas de un Dandy Trino, consultado el 10 de enero de 2015. Disponible en [<http://www.gq.com.mx/personaje/trino/2>].

Historietologo (2011), Entrevista: Rafael Barajas “El Fisgo”, consultado el 13 de marzo de 2013. Disponible en [<http://historietologo.blogspot.mx/2011/03/entrevista-rafael-barajas-el-fisgon.html>].

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=UzG0Z9B0zzI

http://www.youtube.com/watch?v=K19H8T6t540&feature=player_detailpage

<http://www.youtube.com/watch?v=WKw7Tgl5Gag>

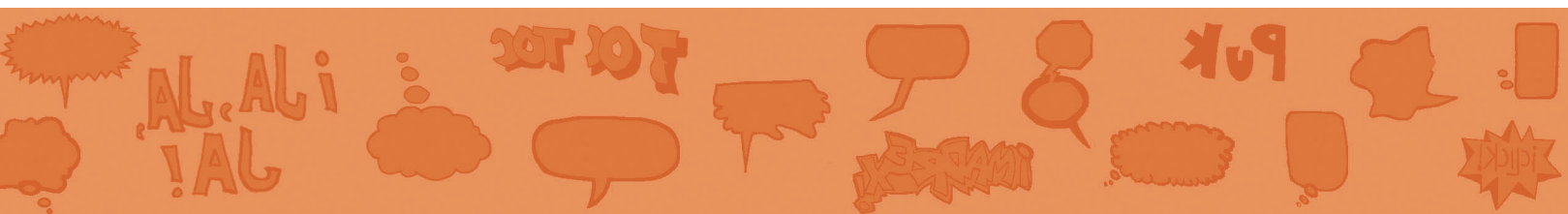
Jorge Break (2011), La Mole 15 Aniversario Entrevista Jorge Break, consultado el 15 de octubre de 2012. Disponible en [<http://www.youtube.com/watch?v=Oqlf920wF8I>].

Las Ultimas noticias (2013). Condorito conquistó el mundo: se publican 1.400 millones de sus tiras al año, consultado el 17 de abril de 2013. Disponible en [<http://www.lun.com/Pages/NewsDetail.aspx?PaginaId=14&bodyid=0&dt=2013-abr-07>].

Lecturalia (2010). Gabriel Vargas Bernal, consultado el 10 de octubre de 2012. Disponible en [<http://www.lecturalia.com/autor/8729/gabriel-vargas-bernal>].

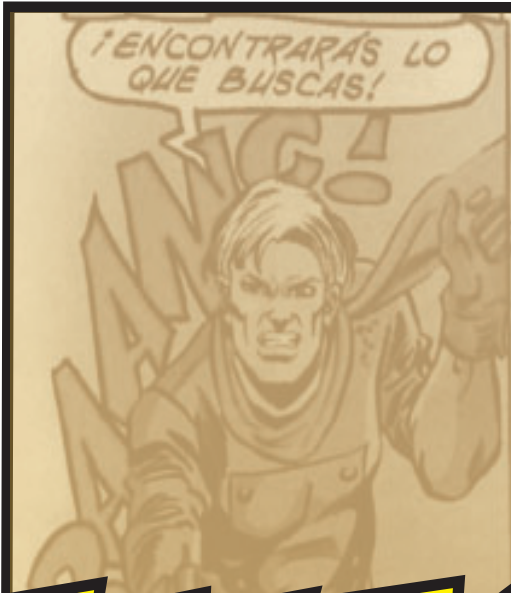
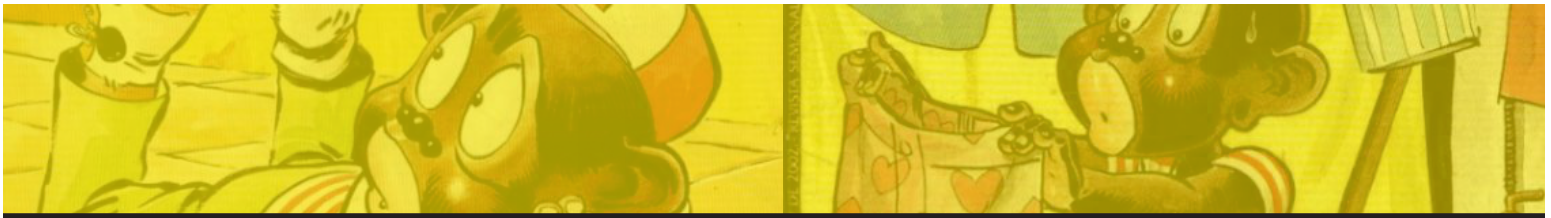
Literatura en Bolivia (2012). José Pepe Luque, artista boliviano: “La revista Cascabel era como bálsamo para el pueblo”, consultado el 20 de mayo de 2014. Disponible en [<http://letrasbol.blogspot.mx/2012/09/jose-pepe-luque-artista-bolivia-no-la.html>].

Marveleando (2012), Sixto Valencia-Felices 78 años, consultado el 10 de septiembre de 2012. Disponible en [<http://marvelean>



- do.blogspot.mx/2012/03/sixto-valencia-felices-78-anos.html].
- Mexico Comic (2011), Oscar Bazaldúa - 25 años de arte, consultado el 26 de octubre de 2012. Disponible en [<http://mexicocomic.blogspot.mx/2011/08/oscar-bazaldua-25-anos-de-arte.html>].
- Merca2.0 (2014). Marketing extravagante: el arte japonés de la publicidad perturbadora, consultado el 19 de agosto de 2014. Disponible en [<http://www.merca20.com/marketing-extravagante-el-arte-japones-de-la-publicidad-perturbadora/>]
- Monorama (2011), Guía de regalos befescos para esta navidad, consultado el 20 de agosto de 2013. Disponible en [<http://monorama.blogspot.mx/>].
- Mr. Kone (2008), BEF y la ilustración en México, consultado el 20 de junio de 2013. Disponible en [<http://mrkone.blogspot.mx/2008/06/bef-en-el-reforma.html>].
- Mucahi Bassoco (2009), Soto caricaturista mexicano, consultado el 11 de octubre de 2012. Disponible en [<http://museocomicmexicano.blogspot.mx/p/soto-caricaturista-mexicano.html>].
- Panflet (2007). La historia del comic en ecuador, consultado el 11 de agosto de 2013. Disponible en [<http://comicenecuador.galeon.com/>].
- Pixel creativo (2014). El comic como herramienta publicitaria, consultado el 17 de agosto de 2014. Disponible en [<http://pixel-creativo.blogspot.mx/2012/07/el-comic-como-herramienta-publicitaria.html>].
- Rius (2015), 80 aniversarius, consultado el 25 de febrero de 2015. Disponible en [<http://rius.com.mx/>].
- Slideshare (2011). El comic en la publicidad, consultado el 20 de junio de 2013. Disponible en [<http://es.slideshare.net/falomir1001/el-cmic-en-la-publicidad>].
- The Cult (2008). Historia del cómic latinoamericano, consultado el 19 de mayo de 2014. Disponible en [<http://www.guzmanurrero.es/Comic/historia-del-comic-latinoamericanohtml>].
- Tiempo de publicidad (2011). Personajes del comic llevados a la publicidad, consultado el 23 de septiembre de 2013. Disponible en [<http://www.tiempodepublicidad.com/2012/05/personajes-de-comic-llevados-a-la-publicidad/>].
- Viñeta 20 (2008). El lenguaje del cómic y personajes de tebeo en publicidad, consultado el 11 de agosto de 2013. Disponible en [<http://blogs.20minutos.es/comics/2008/05/29/el-lenguaje-del-caimic-y-personajes-tebeo-publicidad/>].





ANEXOS



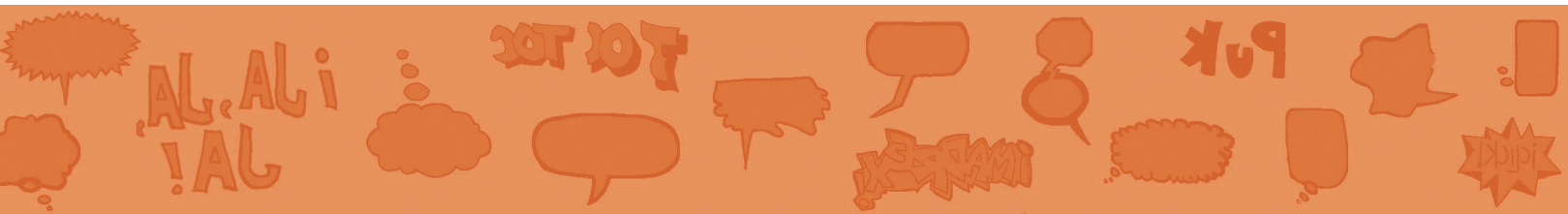
Introducción

203

En esta sección se mostraran algunos ejemplos de aplicaciones ya realizadas en base a la información obtenida y creada en la guía gráfica, proyecto de esta tesis.

La idea principal de las siguientes ilustraciones se basa en la realización de memes, (imagenes de sátira social, presentes principalmente en la redes sociales) que tienen como temática el alcoholismo y sus diversas consecuencias, en donde se elaboraran diferentes situaciones representadas visualmente con el estilo artístico de cada autor presentado en la guía gráfica, de manera de observar la funcionalidad de este proyecto en el momento de elaborar propuestas publicitarias.

Ademas se presentara la realización de una página web, que tiene como objetivo principal la difusión y distribución de este proyecto de tesis.



BEBO PARA VERTE MÁS
ATRATIVO



LLEVO YA 5 BÓTELLAS
Y AÚN NO LO CONSIGO

Homenaje a:
Juan Reyes Beiker

Ilustración realizada como homenaje a Juan Reyes Beiker, autor de "El monje Loco".

204



Homenaje a
Gabriel Vargas

Imagen realizada como homenaje a Gabriel Vargas Bernal, autor de "La Familia Burrón".

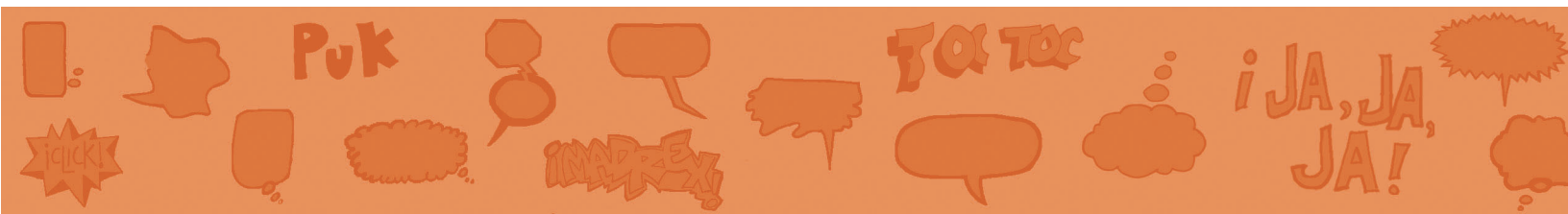




Ilustración realizada como homenaje a German Butze, autor de "Los super sabios"



Imagen realizada como homenaje a Antonio Gutierrez, ilustrador de "Lágrimas y Risas."



HOY SE BEBE



REPITO HOY SE BEBE

Homenaje a
Kaliman

Imagen realizada como homenaje
a Leopoldo Zea ilustrador de "Kali-
man, el hombre increíble".

206

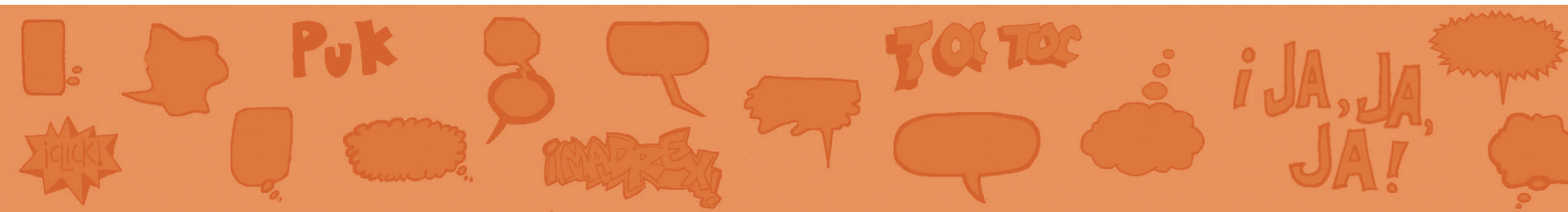
PREFIERO SER
BORRACHO, CONOCIDO



Y NO UN ALCOHÓLICO
ANÓNIMO

Homenaje a:
RIUS

Imagen realizada como homenaje
a Rius autor de "Los agachados".



AMOR, ¿DONDÉ ESTUVISTE
ESTE FIN DE SEMANA?



NO LO SE. AUN NO
ME HAN ETIQUETADO

Imagen realizada como homenaje
a Rodolfo Pérez, ilustrador de "El
libro Vaquero"

Homenaje a:
Rodolfo Pérez

207

EL BEBER ME LLAMA



Ilustración realizada como ho-
menaje a Eduardo Soto, monero
creador de la revista "El metiche"

Homenaje a
El Metiche

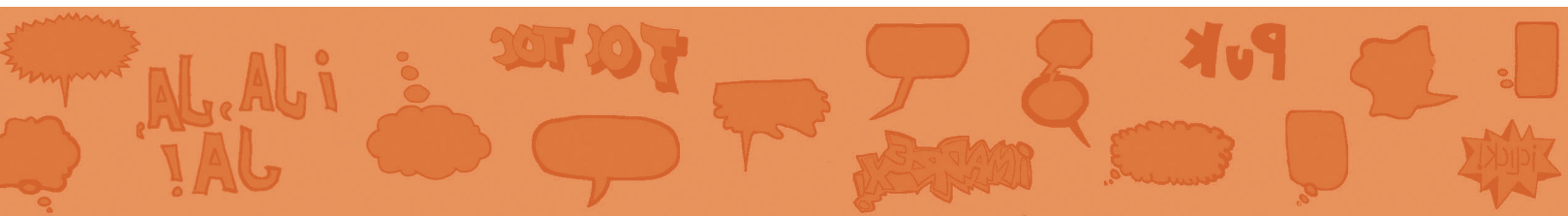




Ilustración realizada como homenaje a Trino de monero de crítica social mexicano.

208



Imagen realizada como homenaje a Rafael Barajas "El fisgon".



Imagen realizada como homenaje a Oscar González Loyo, creador de "Karmatrón y los transformables".



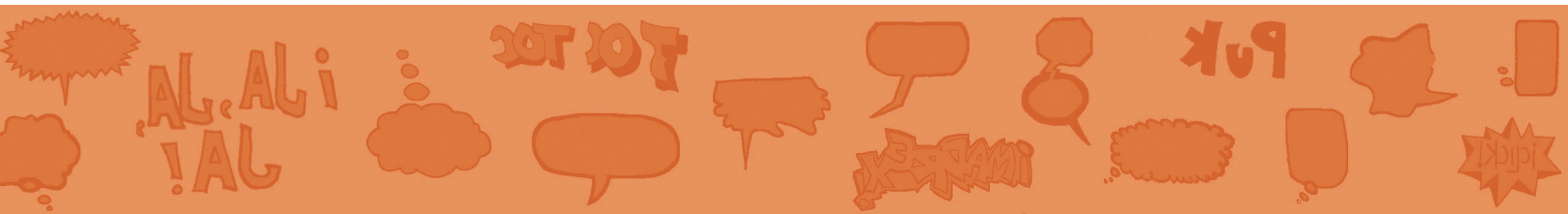
Homenaje a
Óscar González Loyo

209



Ilustración realizada como homenaje a Jorge Break, autor de "Meteorix 5.9 no aprobado".

Homenaje a:
Jorge Break



SALES A LA FIESTA



SE TE OLVIDAN LOS GLOBITOS

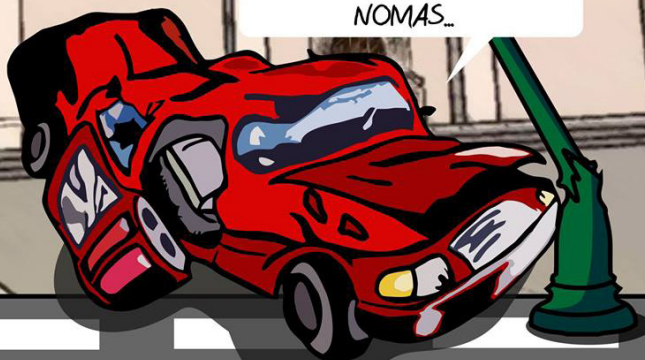
Homenaje a:
Cecilia Pego

Imagen realizada como homenaje a Cecilia Pego autora de la historieta "Terrora"

210

¡CRASH!

MI AMOR CHOQUE,
PERO FUE LA PUNTITA
NOMAS...



Homenaje a
Bef

Imagen realizada como homenaje a Bernado Fernandez "BEF".

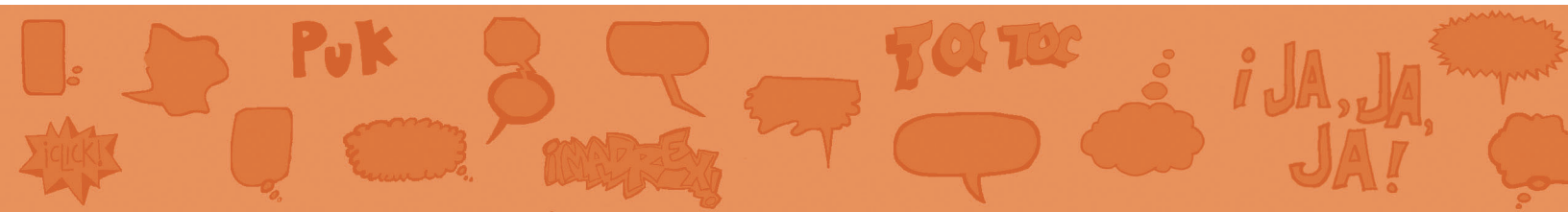




Ilustración realizada como homenaje a Fernando de Anda Gorraéz, creador de "Don dios y don diablo".



Ilustración realizada como homenaje a Oscar Bazaldúa autor de "Las Chambeadoras".





Página web en donde se muestra la galería completa de imágenes creadas en base al proyecto y en donde los interesados podrán adquirir la guía gráfica.



