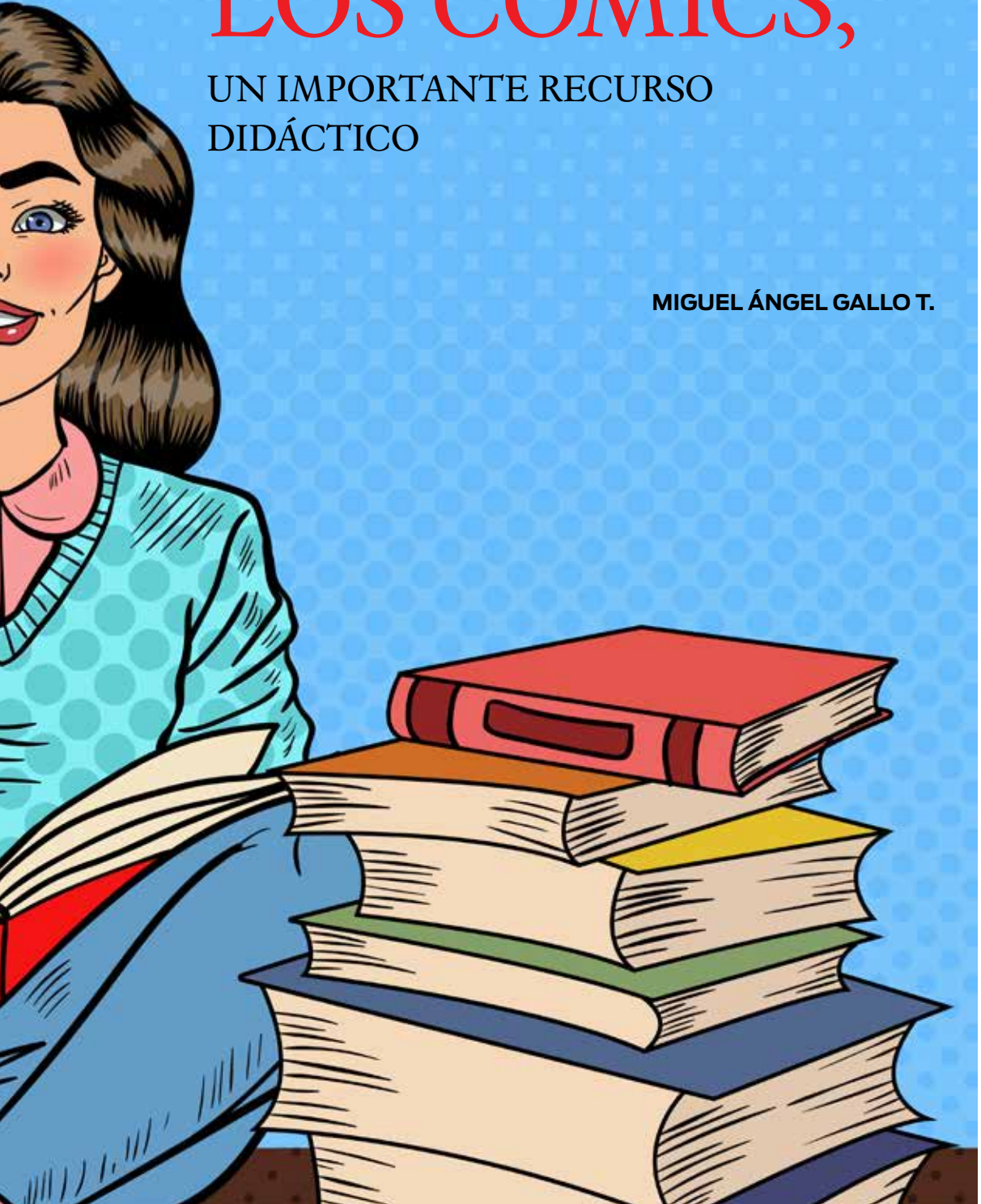


LOS CÓMICS,

UN IMPORTANTE RECURSO
DIDÁCTICO

MIGUEL ÁNGEL GALLO T.



RESUMEN

El autor hace un repaso de varios aspectos de los cómics, como sus características, su historia y su impacto social, para desembocar en la utilización de este medio como apoyo en la enseñanza, sus ventajas y desventajas, así como algunos ejemplos.

Palabras clave: cómics, código, icónico-literario, narración, medio masivo de comunicación, clandestino.

ABSTRACT

The author reviews several aspects of comics, such as their characteristics, history, and social impact, to lead to the use of this medium as a teaching aid, its advantages and disadvantages, and some examples.

Keywords: Comics, code, iconic literacy, narration, mass media, underground.



Los libros, según dijeron los críticos esnobs, eran como agua sucia. No es extraño que los libros dejaran de venderse, decían los críticos. Pero el público, que sabía lo que quería, permitió la supervivencia de los libros de historietas.

Ray Bradbury, *Fahrenheit 451*.

Seguramente tú, estimado lector, has leído por lo menos una historieta o cómic en tu vida. Y si no, has visto alguna o algunas películas con personajes salidos de ese medio. Así que ponte cómodo, que vamos a hablar de un tema que a mí me apasiona, y probablemente a ti te interese o también te apasione. Parodiano a Carlos Monsiváis: “Quien esté libre de cómicos, que tire la primera piedra”.

Para comenzar, una definición. Sin buscar la exactitud a toda costa, propia de científicos, diremos que se entiende por cómic o historieta a la narración en imágenes que combina imagen y texto, que se publica o ha publicado en medios impresos o electrónicos.

SUS CARACTERÍSTICAS

Diremos que se le conoce por *comiquitas* en Venezuela, por *quadrinhos* en Brasil, *bandes dessinées* en Francia, *tebeos* en España y Argentina, *fumetti* en Italia, *muñequitos* en Cuba, *cuentos, cómics o historietas* en nuestro país. Todos esos nombres se refieren a un tipo de expresión, de narrativa, que cuenta con las siguientes características:

1. *Lenguaje icónico-literario*. La combinación iconográfica (imágenes dibujadas, collages o fotografías) con el aspecto literario (texto en sus varias manifestaciones). El có-

mic o historieta resulta de la combinación de ambas, aunque si bien puede prescindir del texto, nunca de la imagen.

2. *Narración en imágenes y texto*. Utilizando el lenguaje señalado, se trata de una narración que combina ambas. Un cartón (o caricatura) no es un cómic, puesto que no narra en imágenes, ya que utiliza solamente una.
3. *Medio masivo de comunicación*. En este sentido, la historieta es hija del periodismo de grandes tiradas, producto de la sociedad industrial y aunque en muchos aspectos se haya “independizado” a partir de los *comic-books* o libros de historietas, el sentido de lo expresado con anterioridad no cambia: cómic y prensa están unidos. Quienes a la tradición iconográfica han pretendido llamar “comics” a la Columna Trajana (Roma), los códices prehispánicos y otras manifestaciones artísticas, han acertado en el tipo de narrativa como precursor al que nos atañe, pero fallan en la ubicación histórica del tema que nos ocupa.
4. *Código fácilmente asimilable*. Pero en constante renovación. La historieta es un código para descifrar que como tal participa de una serie de símbolos y normas. Así, por ejemplo, se lee como la escritura occidental: de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. Igualmente se usan convencionalismos ya aceptados socialmente, por ejemplo, los “globos” saliendo de la boca o apuntando a la cabeza de personajes que hablan, así como la división de las viñetas en cuadros sucesivos, etcétera.

5. *Industria y a veces arte.* A partir de su revaloración como un lenguaje plástico, sobre todo en creaciones como las de Harold Foster (*Príncipe Valiente*), Burne Hogarth (*Tarzán*) o Alex Raymond (*Flash Gordon*), la historieta se ha llegado a considerar en una doble vertiente: como producto industrial-masificado y como expresión artística, el noveno arte, como le han bautizado algunos entusiastas. Pero del hecho de que existan verdaderas creaciones artísticas no derivamos que todas las historietas tienen esa categoría.
6. *Vehículo de ideas.* Ligado a todo lo anterior, la historieta es un excelente vehículo de ideologías, y, por tanto, puede ayudar al reforzamiento del orden imperante, o, al contrario, puede ser un importante medio de politización. Rius es un buen ejemplo de ello.
7. *Como medio de expresión tiene sus propias características.* Aunque también sus obvias limitaciones, que veremos más adelante.
8. *Producto de un equipo de trabajo.* Si algo caracteriza a los cómics es que resultan de un trabajo por equipo en el que intervienen varios dibujantes, creadores, coloristas, fondistas, letristas, así como guionistas, además de todos los que participan en el proceso industrial. Puede darse el caso de creaciones altamente personales, como *Little Nemo in Slumberland*, *Krazy Kat*, *Los Supermachos* o *Mafalda*, pero aún en estos casos, gran parte del proceso tiene un carácter

de equipo: impresión, encuadernado, distribución, etcétera.

UN REPASO DE SU HISTORIA

Una periodización hecha por Pietro Favari nos puede servir para tratar la historia de los cómics. Dicho autor nos dice que la historieta ha tenido tres grandes etapas:

- *Una infancia*, desde sus orígenes hasta finales de los años veinte;
- *Una adolescencia*, desde la crisis económica de 1929 hasta los años cincuenta y
- *Una edad adulta*, desde los cincuenta hasta nuestros días. (Favari, 1979).

Pero como el texto de Favari data de 1979, ese “nuestros días” es un tanto obsoleto y tenemos que actualizarlo, lo que haremos en su momento.

Diremos entonces que en primera época es obvia la influencia del cartoon o caricatura de una sola plana; que los personajes y situaciones son “cómicos” (de ahí el nombre de comics a todo el género), que también dominan los planos generales y al paso del tiempo se introducen las características que definirán al género: los “globos” (“bocadillos”) que enuncian el habla de los personajes; las onomatopeyas (diversos sonidos expresados con letras); la división en unidades narrativas o viñetas; los personajes fijos en las series y alguna crítica social.

La primera etapa

Tanto el surgimiento como el pronto éxito de los cómics estuvo relacionado con el progreso del perio-



Richard Outcault, creador de **Yellow Kid** (*Niño amarillo*), es **considerado** por algunos como el **primer cómic de la historia**.

dismo en Estados Unidos. Elementos técnicos como la invención de la rotativa de 2 cilindros, el uso del color en los periódicos de grandes tirajes, el desarrollo de la publicidad y la invención del teléfono, fueron factores decisivos en el rápido y exitoso proceso de la industria periodística, lo cual facilitó que los cómics se desarrollaran, evolucionaran y se instalaran ganando cada vez más espacio en las páginas de los tabloides más importantes de finales del siglo XIX e inicios del XX.

Pero el origen del cómic sigue en discusión. Las diferencias de opiniones en cuanto al nacimiento del medio tienen mucho que ver con el debate entre quienes lo definen como medio de masas y aquellos que quieren catalogarlo como tradición cultural artística.

Un factor importante del posicionamiento y permanencia de los primeros cómics en las páginas de los periódicos más importantes de Estados Unidos tuvo que ver con la oleada de emigrantes que entraban al país, que contaban con un escaso o nulo dominio del inglés y preferían la lectura de imágenes a la de texto. De ninguna manera es casual que varios de los personajes más entrañables de las primeras tiras hayan sido inmigrantes.

Un claro ejemplo de personajes inmigrantes es la tira titulada *Bringing up father* (*Educando a papá*, en español) creada por George McManus, donde el protagonista, un inmigrante irlandés, se gana la lotería y se vuelve muy rico, lo que ocasionará conflictos entre dicho personaje, que continúa con sus costumbres “lumpen” (ir al billar con sus “amigotes” o tomarse unas cerve-

zas con ellos también) y su esposa e hija, que tienen pretensiones burguesas, como participar del mundo de la moda y las reuniones con gente de la “alta sociedad”.

Los primeros dibujantes de cómics de la prensa estadounidense de fines del siglo XIX y principios del XX sentaron las bases del cómic norteamericano, europeo, japonés y latinoamericano del siglo XX.

Richard Outcault creó de *Yellow Kid* (*Niño amarillo*), el cual es considerado por algunos como el primer cómic de la historia. Outcault trabajó en *The New York World*, propiedad de Joseph Pulitzer. El 7 de julio de 1895 apareció por primera vez una viñeta que narraba acontecimientos sucedidos en un barrio popular *Hogan's Alley*, área proletaria de Nueva York, con una cierta carga de crítica social. Esta vi-



El hecho de **que los dibujantes o creadores pudieran ser dueños de los derechos de autor** de sus propias historias y personajes **no era algo común ni sencillo.**

Viñeta presentaba, dentro de su composición y de manera protagónica, a un personaje infantil calvo y orejón vestido con un gran camisón de dormir. El 16 de febrero de 1896 apareció una viñeta de 3/4 de página, donde se veía a un niño con un enorme camisón color amarillo. Los impresores usaron ese gran camisón para probar el color amarillo que les había estado causando problemas con la rotativa de Hoe para cuatro colores. De ahí surgió el nombre de *Yellow Kid*, del cual se desprendió la expresión de “periodismo amarillo”, que se refiere a la prensa sensacionalista y morbosa.

Esta gran viñeta no es el tipo de cómic que conocemos. Hay todavía una mezcla entre la caricatura periodística y las secuencias narrativas que posteriormente caracterizarán la obra de Outcault. El artista, en esas primeras viñetas utilizaba pancartas, letreros, paredes y sobre todo el camisón del niño para expresar los pen-

samientos, ideas y sentimientos de los personajes.

Pero Outcault no es el creador del globo de diálogo como forma de expresión narrativa de los personajes. Los globos tienen sus antecedentes mucho tiempo atrás, desde el Medievo se utilizaban cintas y hojas de papel con inscripciones saliendo de uno u otro personaje. Además, ilustradores y caricaturistas ingleses del siglo XVII echaron mano de este recurso.

El hecho de que los dibujantes o creadores pudieran ser dueños de los derechos de autor de sus propias historias y personajes no era algo común ni sencillo.

Entre las características básicas de la posteriormente denominada “*Kid strip*” (en cierto sentido inaugurada por *Yellow Kid*), están el uso del globo o bocadillo y la continuidad y permanencia de los personajes. La expresión *strip* o “tira” se refiere a la serie de viñetas horizontales, generalmente entre tres y cuatro, tal y como se publicaban originalmente en los periódicos. Ése era el nombre genérico, y el apellido correspondía al género: *kids*, *familys*, etcétera.

El género *Kid strips*, tuvo tal aceptación en el público que continúa hasta la actualidad. *Charlie Brown*, *Mafalda* y el más reciente *Calvin y Hobbes* pertenecen a este género. Se trata de historias protagonizadas básicamente por niñas y/o niños. Los rasgos típicos de la infancia, como la inocencia, la imaginación, el gusto por las travesuras, el sentido del humor, todos ellos favorecen el encubrimiento de bromas rudas, pleitos, golpes y hasta trasfon-



dos sociopolíticos que, de otra forma llevado al universo adulto, podrían resultar espinosos.

Un ejemplo muy importante de una *Kid strip* es *Little Nemo*, tira creada por Winsor McCay. Estrenada por primera vez en 1905 (se sigue publicando por más de una década), esta historieta además de ser considerada la más bella de la historia, escondía de una manera sutil y elegante un mensaje escondido en los sueños de Nemo. Con ilustraciones estilo *Art Nouveau*, la misma estructura narrativa se mantiene durante todas las tiras: cada una comienza en el interior de un espacio onírico y termina con Nemo despertando en su pequeña cama.

A esta primera etapa de los cómics, pertenecen *Mutt y Jeff* (1908), de Bud Fisher; el bellissimo *Krazy Kat* (1913), de Herriman, considerado como cumbre de este medio impreso; *Thimble Theater* (1919), de Elize Segar, donde surgió quien para muchos es el primer superhéroe, Popeye el marino; *Félix the cat* (*El gato Félix*), de 1923, de Pat Sullivan; *Little Orphan Annie* (*Anita la huerfanita*) y *Chupamirto*, de Jesús Acosta (1926), probable inspiración del Cantinflas de Mario Moreno. En 1917 surge la revista TBO en España, razón por la que en ese país se denomina “tebeos” a los cómics. El primer *comic book* data de 1933, *Funnies on Parade*, en los Estados Unidos. Tenía 68 páginas y costaba diez centavos de dólar.

La herencia de esta primera etapa

Desde el punto de vista del medio de expresión, ya se manifiestan los personajes fijos en las series.

La expresión “comics”, debida al humor desplegado en estas tiras, da origen

al nombre genérico; hoy lo llamamos así, pese a que una gran cantidad de estos productos no son cómicos, empezando por los superhéroes.

También se generalizan varios recursos gráficos y narrativos, como los globos, las onomatopeyas y el uso de diversos “planos” o puntos de vista. Surge, con *Little Nemo*, una vertiente del cómic como manifestación artística.

Predominan la caricatura, los “monos” y cierta crítica social. Y ya es notoria cierta división en “géneros”: *Kid strips*, *family strips*, etcétera.

Desde el enfoque de la industria y la distribución. Se da una difusión cada vez mayor en grandes tirajes. En muchos casos se pasa de la *strip* o tira al *comic book*. Aparecen los procesos de monopolización a través de los *Syndicates*, y hay una distribución prácticamente mundial como consecuencia de la mayor penetración gringa en Europa y América Latina. Es notoria la producción de cómics “de autor”, aunque también se forman algunos equipos, por lo menos entre el guionista y el dibujante. La revista TBO es una de las pioneras publicando a varias series en cada número.

Si hablamos de la mundialización de este tipo de expresiones, sin duda el cómic estadounidense llevaba la delantera, y por ello se convirtió en el modelo a seguir en muchos aspectos.

La segunda etapa

Se inicia alrededor de 1929. En ese año, una serie de factores inciden en la aparición y desarrollo de un nuevo tipo de historieta, aunque las series que datan de la primera etapa, no desaparecieron del todo.



El género *Kid strips*, tuvo tal aceptación en el público que continúa hasta la actualidad”.

Tocando la cultura popular, son los años de la radio y el cinematógrafo, expresiones que también dejarán su impronta en la historieta y desde entonces, sobre todo el cine, tendrán estrechas relaciones con ella.

Los dibujantes que destacaron en esta etapa y que marcaron en mucho a la misma, aspiraban a la representación realista, varios de ellos tenían formación artística académica (Burne Hogarth, por ejemplo, quien llevó a *Tarzán* a su mayor expresión, fue profesor de anatomía artística). Destacan otros dibujantes como Harold Foster, primer ilustrador de *Tarzán* y creador de *El príncipe valiente*. Otros excelentes artistas fueron Alex Raymond (*Flash Gordon*, *Jim de la Selva*) y el extraordinario narrador gráfico Milton Caniff, autor de *Terry y los piratas*.

Lo más representativo de la segunda etapa de la historia de los cómics es el surgimiento y desarrollo de los superhéroes, pese a que algunos de ellos son anteriores al año crucial de 1929.

En nuestra lista de los cómics más importantes de la segunda etapa tenemos a: *Tintin* de Hergé (cómic franco-belga) de 1929 *Tarzán* (1929), de Harold Foster y *Buck Rogers* (1929), de Dille y Calwins. *Mickey Mouse*, de Walt Disney data de 1930; *Dick Tracy* de Chester Gould es de 1931, al igual que *Betty Boop* de Max Fleisher.

En 1934 aparecen *Flash Gordon*, de Alex Raymond, *Terry y los piratas*, de Milton Caniff; *Mandrake el mago*, de Falk y Phil. Surgen *El Pato Donald*, de Disney y el primer superhéroe japonés, *Tanku Tankuro*, de Gajō.

En 1937, *El príncipe valiente*, *La Familia Burrón*, de Gabriel Vargas y nace *Detecti-*

ve Comics, revista de donde saldrían varios superhéroes.

En 1938 se publica *Superman*, con guiones de Jerry Siegel y dibujo de Joe Shuster. Cuatro superhéroes se originan en 1939, año del estallido de la Segunda Guerra Mundial: *Flash*, de Gardner Fox y Harry Lampert; *Batman*, de Bob Kane; *La antorcha humana* de Carl Burgos, y *Sub-Mariner*, de Will Everett. *The Spirit*, de Will Eisner, es de 1940 y *Capitán Marvel*, de Bill Parker y C.C. Beck, también.

En 1941 se publican por primera vez *Capitán América*, de Joe Simon y Jack Kirby; *Wonder Woman*, de William Marston y H.G. Peter; y *Archie*, de Bob Montana. En 1950 se publica *Peanuts* (Charlie Brown), de Charles M. Schulz y en 1951 *Dennis the Menace* (*Daniel el travieso*), de Kank Ketcham, así como *The Cisco Kid*, de Rod Reed y José Luis Salinas.

En 1952 aparece *Mad*, con el humor negro y la parodia como características y un extraordinario grupo de moneros, como Don Martin Harvey Kurtzman y Sergio Aragonés. En 1954 se publica *Seduction of the innocent*, del psiquiatra Frederic Wertham, el primer ataque directo a los cómics y que marca el fin de la segunda etapa de este medio de expresión.

¿Cuál es la herencia de la segunda etapa?

Desde el punto de vista de la expresión: el cómic se vuelve cada vez más complejo; por ejemplo, se enriquece la combinación entre textos de apoyo, onomatopeyas y globos. Surgen los dibujantes académicos y "realistas" con formación artística; los superhéroes comienzan su gran desarrollo y se diversifican. Aparecen y se desarrollan



La expresión
comics,
debida
al humor
desplegado
en estas
tiras, da
origen al
nombre
genérico”.

En nuestro país destacan, además de la mencionada *Familia Burrón*, **Los supersabios**, de Germán Butze, y **Rolando el Rabioso**, de Gaspar Bolaños.

nuevos géneros, como el policíaco, el de aventuras, el de ciencia ficción y los westerns.

Hay también aportaciones como narrativa gráfica: la composición de las páginas, inicialmente en la sección dominical, como en el caso de Burne Hogarth y su *Tarzán*, al que llegaron a decirle “El Miguel Ángel del cómic”. Las secuencias de Milton Cannif en *Terry y los piratas* y el uso del pincel como herramienta básica de la ilustración son muy importantes. También mencionemos las aportaciones narrativas de Will Eisner y su *Spirit*. En algunos casos se profundiza la investigación iconográfica e histórica o sociológica del comic realista, como en el caso de Harold Foster y su *príncipe valiente*.

Con historietas como *La familia Burrón* y *Charlie Brown (Peanuts)* se asiste a ciertos antecedentes de un tipo de historieta más crítico, que se generalizará en la siguiente etapa.

En nuestro país destacan, además de la mencionada *familia Burrón*, *Los supersabios*, de Germán Butze, y *Rolando el Rabioso*, de Gaspar Bolaños.

La tercera etapa (desde 1954 a nuestros días)*

Comprende la Guerra Fría y su final con la caída del socialismo real, el auge y crisis del neoliberalismo. Una década importante fue la de los sesenta, con sus amplios y

profundos movimientos en 1968, que conformaron una revolución cultural, de donde surgiría el movimiento *hippie*.

Los setenta van a traer la crisis económica mundial que será la puerta de entrada del neoliberalismo y su implantación mundial.

El crecimiento enorme de China pondrá en sobre aviso a Estados Unidos y las potencias europeas, planteándose entonces la superación de lo que los dirigentes yanquis llamaron el mundo unipolar (después de la caída de la URSS).

Asistimos en estos años a la crisis del neoliberalismo y a la aparición de una pandemia cuyas consecuencias no podemos vislumbrar con claridad.

En el terreno cultural destacan procesos como el surgimiento y desarrollo del neorealismo italiano, movimiento cinematográfico surgido en 1945, con directores como Rossellini, De Sica y Visconti; la



* aunque existen varias subetapas según algunos autores.

llamada *Nouvelle vague* o nueva ola del cine francés, con directores como Godard, Malle, Truffaut y Vadim.

Otros movimientos importantes son la contracultura, y por consiguiente el auge del rock; la canción folklórica y social latinoamericana; *el boom* de la literatura latinoamericana, etc. Mucho de lo anterior será reflejado por los autores de historietas prácticamente de todo el mundo. Vamos ahora al mundo de los cómics:

Como consecuencia del libro *Sedución de la inocencia*, se implanta en Estados Unidos (1955) el *Comics Code*, o Código de cómics, una serie de reglas sumamente represivas que limitan la libertad de expresión de los autores. En 1957 el dibujante uruguayo Alberto Breccia, junto con el guionista Héctor Oesterheld, publican *El eternauta*, que es, para varios autores, la primera novela gráfica.

En 1959 se publica uno de los cómics más famosos del mundo: *Astérix*, de los franceses René Goscinny (guión), y Alberto Uderzo (dibujo). En ese año aparece la revista de cómics, *Pilote*, dirigida por Goscinny.

De 1960 Data *Los pitufos*, de Peyó, famoso cómic belga. De 1961 es *El supercerdo*, de Gilbert, considerado como uno de los primeros *underground*, más adelante llamados *comix*, así como *Los cuatro fantásticos*, de Stan Lee y Jack Kirby, ambos en Estados Unidos.

En 1962 nacieron *Mort Cinder*, de Oesterheld y Breccia (Argentina); *Barbarella*, de Forest (Francia). Surgen *Mad*, la famosa revista satírica norteamericana, y *Spider Man (Hombre Araña*, de Stan Lee y Steve Ditko).

El extraordinario *western* francés *El*

teniente Blueberry, con guiones de Charlier y dibujos de Giraud, es de 1963. En 1964 surge el más grande cómic latinoamericano: *Mafalda*, del argentino “Quino”. Un año después, se publica otro cómic latinoamericano importantísimo: *Los Supermachos*, de Rius.

De 1965 son *Fritz the Cat*, de Robert Crumb, típico personaje del *comix underground*. Se publica un libro muy importante sobre cultura de masas y cómics: *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*, del italiano Umberto Eco.

En 1967 se publica *La balada del mar salado*, donde aparece el célebre personaje Corto Maltes, de Hugo Pratt (Italia). También se publica la revista *Zap comics*, de Robert Crumb, que contenía cómics *underground*. *Los fabulosos Freak Brothers*, de Shelton, en la misma línea. De ese año es *Lone Sloane*, de Philippe Druillet, (Francia).

Para 1969, Franco Bonvicini “Bomvi”, publica *Sturmtruppen*, una sátira al nazismo y la guerra (Italia). También publica *Vampirella*, creada por Forrest J. Ackerman y Archie Goodwin junto con los artistas Frank

Frazetta, Tom Sutton, José González y Zesar Álvarez.

En 1972, Ariel Dorfman y Armand Mattelart publican en Chile *Para leer al pato Donald*, que desnuda los comics de Disney. Para 1975: Julio Cortázar: *Fantomas contra los vampiros multinacionales*. Y en 1978, en Estados Unidos, Will Eisner publica una obra considerada por algunos autores como la primera novela gráfica: *Contrato con Dios*.

En 1985: Bill Waterson crea *Calvin y Hobbes*, que para muchos es la última “tira”



Lo más representativo de la segunda etapa de la historia de los cómics, es el surgimiento y desarrollo de los superhéroes”.

de cómics. Otra candidata a primera novela gráfica sale en 1986: *Watchman*, de Allan Moore y Dave Gibbons. Otros autores consideran como la primera novela gráfica a la revolucionaria *Maus* de 1992, de Art Spiegelman.

Entre 2000 y 2003 se publica *Persépolis*, de Marjane Satrapi. En el año 2000 el estadounidense Chris Ware, considerado el más grande innovador del cómic, publica *Jimmy Corrigan el chico más listo del mundo*.

De 2006 es el primer webcómic, *Doctor. Fun*, de David Farley. El español Paco Roca publica en 2007 *Arrugas*, la novela gráfica multipremiada.

Finalmente, en este breve repaso por la historia de los cómics, señalemos las que para algunos especialistas son ciertas etapas clave del cómic yanqui: edad dorada, de 1938 a 1956; edad de plata, de 1956 a 1971, y edad de bronce, de 1971 a 1986.

¿Qué deja la tercera etapa a la historia de cómic?

Pregunta difícil de contestar, ya que, como hemos visto, no hay acuerdos entre los especialistas sobre la periodización de los cómics, pues se habla de edad de oro, de bronce, etcétera.

Sí podemos, en cambio, enlistar algunas de sus características:

- El desarrollo de un cómic cada vez más crítico y politizado, que, si bien no predomina, sí es destacable.
- Nuevas experimentaciones en el lenguaje gráfico y literario.
- Mayor injerencia del cine y por lo mismo, mayor difusión de películas con personajes de historietas sea en dibujos animados o con actores.

Respecto a su difusión y al mercado:

- Surgimiento, desde los *comix underground*, de un cómic clandestino, y por tanto ajeno a las grandes distribuidoras.
- Surgimiento y desarrollo de revistas especializadas como *Mad*, *Creepy de Linus*, *Bang* y *Pilot*, que contribuyen a la difusión de los cómics.
- Aparición y desarrollo de la novela Gráfica, que tiene que ver directamente con los cómics para adultos.
- Aparición y desarrollo del cómic digital, muchos de cuyos ejemplares se difunden en la web.

NOTAS SOBRE EL IMPACTO SOCIAL DE LOS CÓMICS

La historieta ha tenido y tiene un impacto social muy destacado, del cual veremos algunos ejemplos. Pero antes de ver propiamente las repercusiones de este medio, preguntémosnos por qué la gente los



El desarrollo de un **cómic** cada vez **más crítico y politizado**, que, si bien no predomina, sí es destacable.

lee, a lo que Oscar Steimberg contesta con las siguientes causas: leer dibujos, ser Supermán, escuchar cuentos. A las causas anteriores agreguemos: leer algo “ligero”, supervivencia de los “mitos”, evasión o, deseo de aprender algo.

Leer dibujos: Steimberg se refiere a una vieja tradición que ha tenido el humano desde la antigüedad y que al desarrollar la escritura como tal (el alfabeto), ha desplazado por la ideográfica, alejando el significado del signifiante. Desde las pinturas rupestres, los papiros egipcios, los códices prehispánicos, la Columna Trajana y muchas otras, la lectura en imágenes otorga un placer especial a los humanos, mismo que los cómics rescatan de alguna forma.

Ser Supermán: el experto analiza los mecanismos de identificación de los lectores con los numerosos superhéroes, el “salir” de la enajenación cotidiana mediante la fácil evasión de los cómics. Según estos argumentos, la persistencia de las causas de la alienación garantiza la supervivencia de los cómics.



Escuchar cuentos: También desde la antigüedad más remota nos ha gustado escuchar “cuentos”, y aunque el término sea usado tal vez con demasiada amplitud, de hecho, nos podemos remitir a leyendas, narraciones maravillosas, mitos, novelas por entregas, radionovelas, telenovelas, series tipo Netflix y otras plataformas, etcétera. Agreguemos a esta lista a los cómics.

Leer algo “ligero”: ¿Por qué, si tenemos la posibilidad de leer obras de literatura, filosofía, historia o tantos temas importantes, recurrimos al cómic? Seguramente tienen mucho que ver el estado de ánimo, la pereza o la carencia del hábito de leer y así buscamos la lectura de algo sencillo, sin complicaciones. La combinación de texto e imágenes se adecua mucho a las necesidades que tienen muchas personas como lecturas; de ahí que no se trata de condenar al medio como tal, sino de buscar utilidades más positivas al mismo.

Supervivencia de los mitos: Muchos cómics reviven o han creado verdaderos mitos de importancia social, auténticos estereotipos que van más allá de su intención inicial. De ahí que algunos personajes sean una especie de encarnación de anhelos sociales, de vicios o simpatías que provocan verdaderas respuestas, como si el personaje estuviera vivo y fuera de carne y hueso.

Evasión o deseos de aprender “algo”: (siempre y cuando se trate de un mínimo esfuerzo) La gran literatura moderna que probablemente arranque con Kafka no ha dejado de poner el acento o por lo menos reflejar el problema de la enajenación. Los cómics; en cambio, son y se presentan como una evasión de los problemas cotidianos. Mucha gente huye de la realidad proyectando su mente hacia fantásticas aventuras galácticas o del Oeste para escapar siquiera unos minutos de la gris condición social. También existe un deseo de aprender, aunque en general éste ha sido poco satisfecho por las historietas.

Otras formas de ver el impacto social

a) Los apodos

El cómic influye poderosamente, junto con otros medios de comunicación masiva, a la formación de “tipos sociales”. Si pensamos en hombres fuertes, nos vienen a la mente Supermán, Popeye y Tarzán; en justicieros, El llanero solitario; en villanos, Brutus, La bruja de Blanca Nieves, Cruela Devil.

¿Quién encarna mejor al marido oprimido que Regino Burrón? Cuando alguien se asemeja por su físico, comportamiento o características a ciertos personajes, los apodos o calificativos no se dejan esperar: “Se cree la mamá de Tarzán”; si el individuo es alto, “Alma Grande”; si es cabezón, será “Piolín”; muy rico “Rico McPato”; torpe, “Tontín”, etcétera.

Recopilamos aquí una lista significativa de apodos salidos de los cómics e impuestos a deportistas: “El ratón” Macias (tomado del *Super ratón*); “Tarzán” Palacios, “Supermán” Marín, “Astroboy” Chavarín, “Kalimán” Guzmán, “Piolín” Mota, “Sobuka” García, “Snoopy” Pérez.

b) Datos significativos

Los aviones del 11º. Escuadrón de Bombardeo de Estados Unidos, fueron decorados con la imagen de “Pancho” (personaje de *Educando a Papá*), durante las dos guerras mundiales.

En 1933 Henry Ford envió un telegrama a Harold Gray, autor de la historieta *Anita la huerfanita*, que había extraviado a su perro Sandy. El texto es el siguiente: “Por favor, haga todo lo que pueda para encontrar a Sandy. Todos estamos interesados” (Citado por Masotta).

En los años treinta hubo una huelga en los periódicos. La gente se desinteresó de las noticias en general, pero no pudo prescindir de los cómics. Fiorello La Guardia,

alcalde de Nueva York, tuvo que leer por radio los últimos capítulos de historietas, imitando incluso los sonidos onomatopéyicos como *bang, crash, gulp* (Favari).

En 1937 los cosecheros de Crystal City, en Texas, erigieron un monumento a Popeye, que había promocionado sus ventas. En 1942 se dice que después de uno de los triunfos míticos de Supermán sobre los alemanes, Goebbels, cerebro de la propaganda nazi, escribió furiosamente: “Supermán es un judío”.

EL CÓMIC, INSTRUMENTO DE POLITIZACIÓN Y CONCIENTIZACIÓN

La faceta de la crítica social ha sido utilizada en los cómics mexicanos desde hace muchos años, como lo comprueban historietas como *Los supersabios*, *Rolando el Rabioso*, *Chupamirto*, pero en la politización y el tratamiento de temas variados con un sentido didáctico, nuestro pionero ha sido Rius, quien abarcó una buena cantidad de

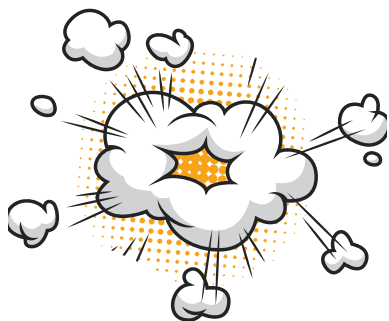


En los años treinta hubo una huelga en los periódicos. La gente se desinteresó de las noticias en general, pero **no pudo prescindir de los cómics**”.

ellos en sus libros: la nutrición (*La panza es primero*); la religión (*Cristo de carne y hueso*); la historia (*Cuba para principiantes*, *La joven Alemania*, *ABChe*, *Descubriendo a Colón*, entre otros).

Donde más desarrolló su obra politizadora fue en sus historietas *Los supermachos* y *Los agachados*, aunque también publicó más libros abiertamente políticos desde la izquierda, de los que podemos enumerar *Votas y te vas* y *Santo PRI, líbranos del PAN*.

Por su parte, Rafael Barajas, “El Fisgón”, ha publicado sobre temas diversos como una historia de la derecha mexicana, libros sobre el narco, el neoliberalismo, sobre el petróleo o la biografía de Felipe Calderón, y otros libros más, sin olvidar su aportación en obras colectivas acerca de Salinas, Fox, con Helguera y Hernández.



En el mundo, son ya muy significativos **los autores** que **han tocado temas históricos** o sociales, muchos de ellos **en forma de crítica**.

Cómics y enseñanza

En el mundo, son ya muy significativos los autores que han tocado temas históricos o sociales, muchos de ellos en forma de crítica; así tenemos a Hugo Pratt y su personaje Corto Maltés, un aventurero que se ubica cronológicamente en el periodo de entreguerras y siempre lucha del lado de los oprimidos; en Francia *Astérix*, de Goscinny y Uderzo. Buena parte de los *comix underground* de Estados Unidos, Inglaterra y España hacen una ácida crítica social, así como la hizo tiempo atrás Will Eisner, con su cómic *The Spirit* y su novela gráfica *Contrato con Dios*.

De unos años para acá brilla la obra *Watchman*, de Allan Moore y Dave Gibbons, lo mismo que *Persépolis* de Marjane Satrapi y la clásica *Mauss*, de Spiegelman. En estos tres casos hablamos de novelas gráficas, pero la vena crítica está presente. Otra importante es *Arrugas* del español Paco Roca.

Pero la mayor parte de las obras citadas en este apartado no fueron hechas con una intención didáctica en el sentido estricto de la palabra; se trata más bien de la utilización de un medio para transmitir las ideas y sentires de los autores acerca de temas importantes.

Sí hay intención didáctica en obras como *La trukulenta historia del capitalismo*, *Marx para principiantes* y *El manifiesto comunista ilustrado*, las tres de Rius, que efectivamente se han utilizado en las aulas como libros de apoyo, con buenos resultados, y lo mismo podemos decir del libro del Fisgón sobre el neoliberalismo.

El cómic es un excelente recurso didáctico, pues se ha usado para explicar diversos temas. Citemos: *La Biblia en comics*, con guion de Claude Moliterni y dibujos de Jesús Blasco; *El hombre de Chicago*,

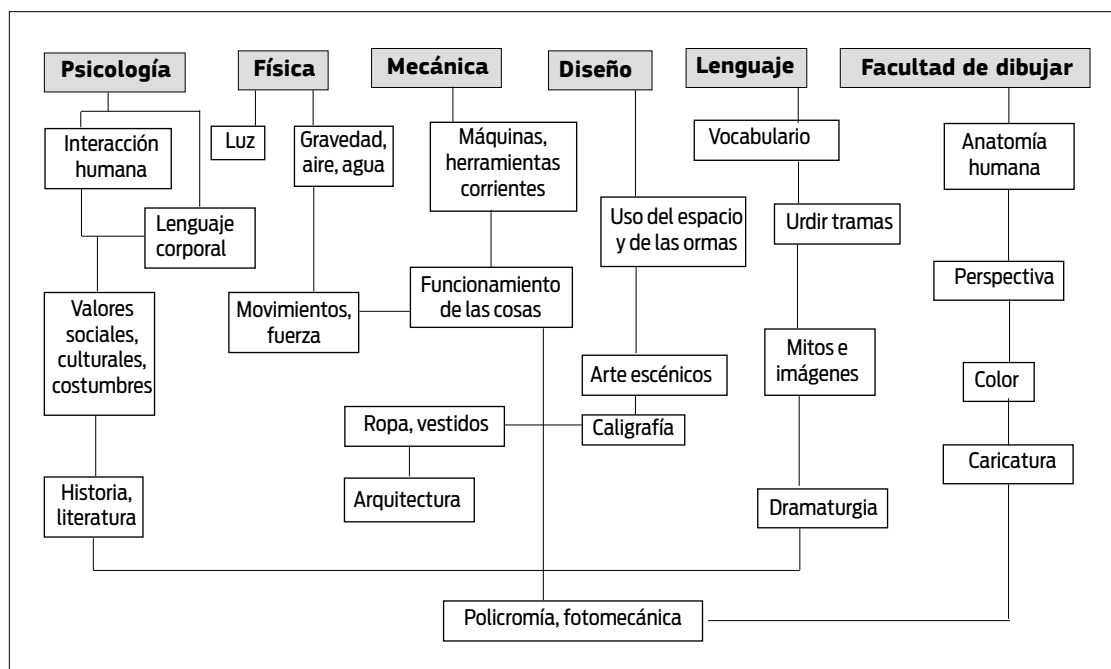
Viva Zapata y El hombre del Nilo, de Sergio Toppi; *Viaje al centro de la célula. Manual de biología en historieta*, de Luca Novelli; la colección *Érase una vez... el hombre*, de Albert Barillé e ilustraciones de Jean Barbaud; con guion de François Beautier y dibujos de Loïc Derrien, *Descubrir el mundo*, un libro de geografía.

La Secretaría de Educación Pública (SEP) aportó, bajo el gobierno de Miguel De la Madrid, una serie de obras en histo-

rieta, como *México, historia de un pueblo* y la enciclopedia en cómics *Proteo*.

Por sus características el cómic es un instrumento muy importante en la enseñanza. Como hemos visto, es un vehículo transmisor de ideas, valores, gustos y actitudes. Y por lo mismo puede ser un excelente apoyo en la enseñanza.

En el esquema de Will Eisner, podemos ver la complejidad de los cómics en cuanto a las disciplinas que puede abarcar:



El cómic es un excelente recurso didáctico, pues se ha usado para explicar diversos temas.

Como casi todo recurso didáctico del que echamos mano, el cómic tiene varias ventajas:

- Es un medio al que están acostumbrados los estudiantes, por lo que resulta atractivo para ellos. Y no sólo los alumnos, sino una gran cantidad de adultos que los leyeron en su infancia, adolescencia o siguen siendo adictos a este medio.

- El apoyo visual que significa la reproducción de cuadros sinópticos, ilustraciones, esquemas y mapas. Se trata aquí de una ventaja invaluable, ya que, en formato grande como carta u oficio, se pueden insertar los elementos señalados, lo que refuerza el conocimiento.
- El cómic tiende a la síntesis. Al contar con la ilustración, mucho de este medio “explica”, “dice” con la imagen propiamente dicha y se refuerza con los textos.
- Facilidad de narrar o explicar hasta los temas más complicados. Hemos señalado ya varios ejemplos en los que se ha echado mano de este medio para tratar diversos temas.
- El apoyo visual refuerza los elementos del texto, ayudando a una mayor comprensión. Este punto se explica por sí solo.
- El manejo del humor sirve como elemento que refuerza y hace amena la lectura. Y ello a pesar de que no todos los cómics son necesariamente humorísticos.
- Se lee con mayor interés y con más rapidez.

Entre las desventajas encontramos

- Que el alumno se conforme con los libros “de monitos” y huya de los que no lo tienen. Es un verdadero problema la carencia de hábitos de lectura en mucha gente, trátese de jóvenes o adultos. Por ello, la historieta puede y debe de ser apenas un vehículo de transición hacia el libro. Soy un convencido de este aspecto.
- Si el cómic tiende a ser sintético, un peligro es que lo sea demasiado. Precisamente por ello el o los autores deben de abundar lo más posible en los temas, sirviéndose tanto de la ilustra-

ción como del texto, principalmente el de apoyo, que no es que se utilizan como globo.

- Carece de sonido y de movimiento. Los artistas del cómic han tratado de cubrir esas carencias con las onomatopeyas: *bang*, *crash*, etc., y la falta de movimiento, con las líneas llamadas cinéticas, que marcan, por ejemplo, el desplazamiento de un brazo.
- Existen profesores que desprecian este medio y otros que no saben cómo apoyarse en él, lo que puede empobrecer su uso. Claro, en este caso, la “desventaja” no es del medio, sino una limitación del docente.

UNA LEVE PROPUESTA

En nuestro país tenemos pocos ejemplos de cómics cuyo tema central sea la historia; hasta ahora, unas pocas golondrinas no han hecho verano. Y, sin embargo, la utilización del cómic no apunta solamente a los impresos, pues hay que tomar en cuenta que la televisión y el cine están llenos de estas manifestaciones; de ellos podemos echar mano para trabajos importantes de los alumnos.

Y, además, pensemos en nuestros alumnos no solamente como consumidores, como lectores. ¿Y si le damos la vuelta a la cuestión y concebimos a los muchachos (as) también como creadores?

Si bien esto implicaría el diseño de ejercicios diferentes, la creatividad de los alumnos es muy grande, a tal grado que ellos podrían facilitarnos el trabajo de diseño. Pensemos en aspectos como temas: algún movimiento histórico o alguna etapa. Ello nos llevaría, entre otras cosas, a que investigaran atuendos, viviendas, costumbres, armas, instrumentos y otros muchos aspectos que ellos tendrían que ver; lo que aportaría conocimientos de considera-

La comparación entre sociedades, clases o grupos diversos es otro elemento que **aportarí** riqueza informativa a los alumnos.

ción. La comparación entre sociedades, clases o grupos diversos es otro elemento que aportarí riqueza informativa a los alumnos.

CONCLUSIONES

Hemos visto hasta aquí la importancia, características e historia de un importante medio de comunicación generalmente llamado cómic.

Igualmente pasamos revista por algunos cómics representativos, que han abordado distintas temáticas y que han sido diseñados para aportar información. No todos tienen una finalidad didáctica en sentido estricto, pero varios de ellos se pueden utilizar como apoyo importante en la enseñanza de la historia.

Repasamos también cuáles son las ventajas y desventajas de este medio para así poder valorar la forma de utilizarlos.

Queda al profesor la decisión de utilizarlos...

REFERENCIAS

Baur, E. (1978). *La historieta como experiencia didáctica*. México: Edit. Nueva Imagen.

Coma, J. (1977). *Los comics, un arte del siglo XX*, España: Ediciones Guadarrama.

----- (1979). *Del Gato Félix al Gato Fritz. Historia de los comics*. España: Edit. Gustavo Gili.

Dorfman, A. y Mattelart, A. (1978), *Para leer al Pato Donald*. México: Siglo Veintiuno Editores.

Dorfman, A. (1980). *Reader's nuestro que estás en la Tierra. Ensayos sobre el im-*

perialismo cultural. México: Edit. Nueva Imagen.

Dorfman, A. y Jofre, M. (1974). *Superman y sus amigos del alma*, Argentina: Edit. Galerna.

Eco, U. (1975). *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*. España: Edit. Lumen.

Eissner, W. (2002). *Los comics y el arte secuencial*. Barcelona: Edit. Norma.

Favari, P. (1979 junio-agosto). "La historieta desde la cuna". En *Revista Artes Visuales*, México: INBA. No. 22.

Gallo, M. Á. (s/f). *Los cómics, un enfoque sociológico*. México: Ediciones Quinto Sol.

Gubern, R. (1972). *El lenguaje de los comics*. España: Edit. Península.

----- (1974). *Literatura de la imagen*. España: Edit. Salvat.

----- *El arte del comic*. Enciclopedia Juvenil Pala. Tomo 4. España.

Herner, I. (1974). *Tarzán el hombre mito*. México: Sepsetentas.

----- (1980). *Mitos y monitos*. México: Edit. Nueva Imagen.

Masotta, Ó. (1970). *La historieta en el mundo moderno*. Argentina: Edit. Paidós,

Silva, L. (s/f). *Teoría y práctica de la ideología*. México: Edit. Nuestro Tiempo.

Steinberg, Ó. (1977). *Leyendo historietas*. Buenos Aires: Edit. Nueva Visión.

