

Un acercamiento al mundo del Cómic: origen, desarrollo y potencialidades

>Alejandro Enoc Maza Pérez*

A través de la historia de la humanidad hemos podido descubrir, apreciar y experimentar una o varias de las consideradas Bellas Artes que están conformadas por: la Arquitectura, Danza, Escultura, Teatro, Música, Pintura, Literatura y recientemente, Cinematografía.

Éstas disciplinas estimulan el despertar de los sentidos, imponen la estética como punto de visión y son un medio de expresión para el ser humano de carácter artístico-creativo. Dentro de la Pintura y la Arquitectura, sobresale el Dibujo como herramienta complementaria y paralela a estas dos clasificaciones artísticas. Tanto el pintor como el arquitecto dependen de esta habilidad esencial para abocetar, trazar, sombrear y marcar contornos, objetos, elementos arquitectónicos o la figura humana, por ejemplo.

Invariablemente, el dibujo ha servido como forma de manifestación desde el inicio de los tiempos. Diversos testimonios históricos han quedado grabados de numerosas maneras y con diversas herramientas.

El hombre primitivo por medio de pigmentos vegetales, representaba tanto sus batallas en contra de bestias para la búsqueda de ali-

mento, como los acontecimientos más representativos. Al carecer de lenguaje y la palabra, la imagen tomaba peso ante los diversos testimonios históricos. A éste tipo de representaciones primitivas se le ha denominado Arte Rupestre.

El Estandarte de Ur, es un mosaico sumerio, hecho entre 4000 y 2000 a.C. Esta obra se encuentra en el Museo Británico y su particularidad consiste en imágenes que conmemoran la victoria del Rey Sumer al tener una gran batalla. Está dividido en dos partes y cada una de estas consta de tres filas de figuras horizontales, donde se describen con detalle las etapas de la batalla, culminando en la victoria.

Los papiros e imágenes grabadas en piedra por la cultura egipcia, también son una muestra del uso del dibujo y la creciente necesidad de expresarse por este medio. El lenguaje pictórico de esta civilización se basaba en un espacio-tiempo, imágenes que se sucedían unas a otras formando una historia, en la mayoría de los casos, acerca del tránsito de las almas de los difuntos hacia el más allá.

La Columna de Trajano, ubicada en Roma y concluida en el año 114 a.C., podría considerarse el

precedente histórico más extenso dentro de la narración gráfica, ya que consta de una escultura de 38 mts. de alto, en la que a manera de espiral de más de 200 mts. de largo, se aprecia una serie de relieves esculpidos donde se referenciaban las batallas y la derrota contra los dacios, pueblo de Rumania.

Con la invención de la imprenta, en el siglo XV, aparte de publicar material bibliográfico tradicional, se comenzaron a producir libros para niños con ilustraciones. Entre los siglos XVII y XVIII, las hojas volantes adornadas con dibujos se popularizaron por su simpleza y por el tratamiento de historias picarescas, crímenes de la época y acontecimientos políticos, entre otros temas. Con la llegada del periódico, en el siglo XVII, se incorpora también un talentoso grupo de pintores, ilustradores y dibujantes como James Gillray, considerado el primer caricaturista de prensa al crear una biografía satírica de Napoleón Bonaparte.

En el año de 1800, Grandville, célebre dibujante de la época con sus obras "Los Animales" y "Otro Mundo", creó un concepto muy particular y poco común de la época. Las ilustraciones, hechas con

35
Cinzontle

* Licenciado en Comunicación por la UJAT DAEA.



Sin título, de la serie Mercado de Comalcalco, 2010.

36 Cinzontle

plumilla y tinta, consistían en animales portando atuendos humanos y erguidos como tal. Eduardo del Río (1984:17), en su libro “La Vida de Cuadritos” opina que Grandville fue un “precursor de Walt Disney”, debido a la enorme semejanza entre el diseño sus personajes y los del famoso dibujante y animador.

Fue en 1894 donde nacería el Cómic como un nuevo modo de expresión, derivado de las disciplinas artísticas, latente hasta la fecha en diversos formatos y estilos y con una característica recién descubierta y aplicada: la continuidad o el manejo del espacio-tiempo.

Alan McKenzie, en su obra “Cómo dibujar y vender Comics Strips”, señala que “cuando apareció por primera vez la tira con continuidad, se incorporó una nueva dimensión al mundo del dibujo: el tiempo. Mediante la representación de una secuencia de dibujos, un artista podía comunicar la ilusión de una serie de sucesos en orden cronológico” (McKenzie, A., 2005:10).

En 1896 en el suplemento dominical del diario New York World, apareció la primera tira cómica regular y por consiguiente el primer protagonista famoso: “The Yellow

Kid”. “En sus páginas aparecían periódicamente unas grandes viñetas en las que un grupo abigarrado de personajes se reunían en torno a un muchachito de cráneo rapado, enormes orejas y boca desdentada, cuyos comentarios despectivamente sarcásticos sobre el mundo de los adultos aparecían escritos en el largo camisón que cubría su cuerpo” (Autores varios, 1995 B:5).

El Cómic, desde la concepción de Sealtiel Alatríste B., es “una narración en viñetas, la ilustración de un script o argumento en secuencias que describen la acción de los personajes y la expresión facial desde diversos puntos de vista” (Alatríste, B. S., 2007:135).

El Cómic también se distingue por ser un medio masivo de información, publicación y periódica, conformada por una historia narrada mediante la imagen, la palabra, símbolos, planos, ángulos, plasmados en papel y distribuidos mediante viñetas y globos de diálogo para mostrar una historia con inicio, desarrollo y conclusión. Posee una estructura narrativa, acompañada de una presencia y una línea temporal, donde marca el antes y después de la historia.

J.L. Rodríguez Diéguez, en su libro *El Cómic y su utilización didáctica: los Tebeos de la enseñanza*, hace mención de 5 características que posee este medio:

1. Carácter predominantemente narrativo, diacrónico, del mensaje.
2. Integración de elementos verbales e icónicos.
3. Utilización de una serie bien definida -en sus aspectos básicos- de códigos y convenciones.
4. Su realización se efectúa tendiendo a una amplia difusión, a lo cual suele subordinarse su creación.
5. Su finalidad es predominantemente distractiva (Rodríguez, D. J. L., 1991:25).

Cabe señalar que de acuerdo a la nacionalidad, el Cómic adopta diversos términos: “en casi todos los países que han difundido estas historias dibujadas, se ha intentado darles un nombre particular, y así en Francia se las denomina “bandes dessinées”, en Italia “fumettis”, en Portugal “quadrinhos”, en la América Latina “historietas”, en Japón “mangas” y en España “tebeos”, término reconocido incluso por la Real Academia de la Lengua, si bien de escasa o nula aceptación por parte de los profesionales que prefieren, con razón, denominarse autores de “Cómics” (Autores varios, 1995A:4).

Diversos sectores han apreciado al Cómic y han reconocido su familiaridad con otras expresiones artísticas como el Dibujo y la Pintura ya que estas técnicas se prestan a la elaboración del Cómic en sí. Un ejemplo de cómo ha sido un medio valorado por la sociedad, lo tenemos en San Diego California, donde anualmente se llevan a cabo los “Premios Eisner” durante la “San Diego Comic Con”, evento de cómics, animación y cine. “La Will Eisner Comic Industry Awards son considerados los “Óscar” de la industria del cómic. Ellos lo entregan cada año en una ceremonia de gala en el Comic-Con Internatio-

nal: San Diego, la convención más grande y antigua en los Estados Unidos. Los Premios Eisner llevan el nombre del reconocido dibujante Will Eisner (creador de “The Spirit” y varias galardonadas novelas gráficas), que, hasta su muerte en 2005, siempre asistió a la ceremonia para felicitar personalmente a los ganadores. Los premios se reparten en más de dos docenas de categorías que abarcan las mejores publicaciones y los creadores del año anterior (como Mejor Historia Corta, Mejor Álbum Gráfico, Mejor Guión, y así sucesivamente). Los finalistas son seleccionados en la urna, por un comité de cinta azul que considera muchas de las entradas presentadas por los editores y creadores. Los nominados son luego sometidos a votación por todos los sectores de la industria del cómic: escritores, artistas y otros creadores, editores, minoristas y distribuidores.” (San Diego Comic Con International, 2004-2011).

En Japón la industria del Manga como allá se les conoce, genera ganancias millonarias y de igual manera sus autores son muy admirados y considerados grandes maestros del dibujo por el estilo muy particular que utilizan en aquellas regiones. Japón trae una cultura muy arraigada sobre la apreciación de esta actividad, es muy valorada y considerada no sólo como un negocio, pasatiempo o una forma de expresión, sino como parte de la idiosincrasia del japonés que lo identifica como tal. Paco Ascencio argumenta lo siguiente en el libro *Manga: step by step*: “hoy en día, la influencia del manga es evidente no sólo en la industria del cómic, sino también en la animación, los videojuegos, el cine e incluso la moda. Uno de los aspectos que lo convierten en un estilo gráfico y narrativo universal es la importancia de la imagen. La historia, los diálogos y la acción se supeditan a la imagen, con lo que la lectura se hace sumamente sencilla y fluida. De hecho, la lectura de



Sin título, de la serie Mercado de Comalcalco, 2010.

una página de manga puede llevar escasos segundos. Su estilo gráfico es siempre llamativo, impactante e intenso” (Ascencio, P., 2009:8).

En México, el Cómic o Historieta ha destacado sobre todo por tratar temas políticos y sociales, además de identificarse por contar con un desarrollo amplio de la Caricatura Política, tema muy sobresaliente y requerido, logrado con mucha certeza, documentación y humor por parte de los caricaturistas o “moneeros” nacionales como Rius, El Fisgón, Helguera, Manuel Ahumada, por tan sólo mencionar a algunos.

El Cómic explora la construcción de lenguaje, se basa en los elementos clave de los que se vale el hombre para comprender al mundo: la imagen y la palabra. Tiene recursos propios y no necesita de procesos decodificadores; se construye mediante imágenes que se abastecen y significan a sí mismas, como las palabras.

Si queremos desarrollar un Cómic basta con tener lápiz y papel, al menos para desarrollar la idea princi-

pal o bocetaje de la historia. En un sentido más estricto y profesional, se emplean una serie de herramientas artísticas que colaboran para el aspecto estético y final de la realización tales como: papel opalina, tinta china, plumillas, pinceles, etc. Otro derivado del Cómic al que también se le puede considerar como tal, son los llamados Web Comics o Cómic Digitales cuyo origen y creación surge directamente de la computadora con apoyo de diversos programas informáticos enfocados al área de diseño gráfico. En este punto cabe señalar que el aspecto manual o físico de la creación de un Cómic se evita en gran parte o se hace a un lado por completo ya que el mouse de la computadora o el lápiz electrónico, sustituyen al lápiz tradicional, pincel, plumilla y demás herramientas artísticas palpables.

A pesar de existir estas dos diferencias para la creación de un proyecto de Cómic, en ocasiones se complementan haciendo una combinación de ambas. Por ejemplo: el dibujante

de cómics, es decir, aquél que dibuja, entinta, colorea, rotula los globos de diálogo, realiza los guiones literarios y técnicos, puede valerse de la computadora para escanear y realizar los retoques finales de las páginas, limpiar los defectos, hacer correcciones digitales, poner matices, efectos visuales, aumentar, disminuir o poner el color por completo en los dibujos.

Desde las décadas de los 50's y hasta mediados de los 90's los dibujantes de Historieta mexicanos al carecer por completo de la computadora se valían únicamente de la realización a mano 100% de sus proyectos: comenzaban con el boceto o bosquejo a lápiz, para posteriormente entintar con plumilla o pincel apoyados con la tinta china. La realización de los globos de diálogo se rotulaban también a mano, con mucho cuidado y precisión, utilizando reglas, escuadras y demás herramientas de medición. Por consiguiente, esta aparente y desconocida limitante en la época provocó que se forjaran y surgieran los considerados grandes artistas de la Historieta mexicana como Gabriel Vargas (con su inmortalizada y reconocida obra *La Familia Burrón*), Eduardo del Río alias Rius (creador de *Los Supermachos*), Sixto Valencia Burgos (dibujante de *Memín Pinguín*) y Óscar González Loyo (autor de *Karmatrón* y *los Transformables*), por tan sólo mencionar a algunos, cuyos trabajos y trayectoria han sido reconocidos a nivel nacional e internacional, producto del esfuerzo, práctica constante sin interrupciones y vastos conocimientos en el tema.

Actualmente la mayoría de los dibujantes de Cómics tanto mexicanos como extranjeros, tienden a utilizar la computadora para el diseño y rotulación de los globos de diálogo; el resto del trabajo se sigue haciendo a mano.

El Cómics tiene la capacidad de transmitirle al lector: valores, ideas, historia, elementos de aprendizaje, ocio, responsabilidad social,

mensajes, etc. Debido a su propia naturaleza ha logrado muchas cosas interesantes para la sociedad: servir como campaña publicitaria para un producto o servicio, para programas de salud en donde se les informe al público en general de manera entretenida y clara los métodos de vacunación, planificación familiar o prevención de enfermedades, enseñar historia, educación, promoción cultural a todo tipo de público.

El Cómics ha sido objeto de estudio y análisis a través de diferentes perspectivas. Daniele Barbieri, lo analiza en su obra *Los Lenguajes del Cómics* desde el punto de vista lingüístico, estableciendo 4 principios fundamentales: "1.- Inclusión (un lenguaje está incluido en otro, forma parte de otro), 2.- Generación (un lenguaje es generado por otro), 3.- Convergencia (dos lenguajes convergen en algunos aspectos) y 4.-Adecuación (un lenguaje se adecúa a otro)" (Barbieri, D., 1998:14). Con estos 4 principios Barbieri sintetiza la importancia del Cómics en cuanto al lenguaje y a la capacidad de transmitir mensajes, lo plantea como un elemento dependiente de otros y por consiguiente enriquecedor en opciones, además de dotarle la capacidad de adaptar un estilo o lenguaje a su medio propio que es el papel. La ilustración y la literatura ilustrada le dieron en sus inicios un diseño determinado o pauta, aunque en la actualidad este medio ha logrado tener sus propias bases. Las artes plásticas son medios que se relacionan o convergen con el Cómics por el hecho de depender en ocasiones de ellos para su creación, si estamos hablando de una publicación a color no digital sino manual. Y finalmente la capacidad que tiene el Cómics para adecuar su lenguaje dentro de sus propios medios y recursos, provoca independencia total con otros lenguajes conocidos.

Si un Cómics se realiza con algún fin específico es seguro que dará

como resultado el efecto deseado: cimentarle al sujeto una historia narrada mediante secuencias gráficas acompañadas de textos. Es por eso que existen diversos géneros para el Cómics de acuerdo al tipo de público al cual se quiere llegar: los hay desde los géneros de estilo cinematográfico como acción, aventura, suspenso, comedia, hasta los géneros enfocados a la educación o enseñanza, donde por medio de historias, dinámicas y pasatiempos se logran aprender muchas cosas; generalmente este género está enfocado al público infantil.

Georgina Guerra hace una acertada reflexión ante el ámbito educativo y la incorporación de los mass-media como cine, radio y televisión. Muestra el panorama y el papel actual de los receptores o alumnos, que deben asumir actitudes de corte crítico y creativo, ante los mensajes de diversa naturaleza que conllevan los medios. Ella ve el potencial que tiene el Cómics ante la educación, haciéndolo resaltar de todos los medios de información masiva existentes, aunque por otro lado compara a la Historieta como un derivado de la prensa. Reconoce en su libro *El Cómics o la historieta en la enseñanza* que dentro del contexto de la educación tecnificada y de los elementos enfocados a la expresión y comunicación "se encuentra el lenguaje icónico, constituyente básico de los cómics o historietas" (Guerra, G., 1982:11).

A mediados de los 80's existieron algunas publicaciones tipo Cómics enfocadas a la educación y a rescatar los valores en los niños como *El tesoro del saber* y *Tareas e ilustraciones*. A principios del 2000, con un éxito efímero en ventas se publicó una revista llamada *Pikiyos*, donde se narraban de forma ilustrada, diversos acontecimientos históricos de México y ayudaban al lector a resolver las tareas escolares. Esta publicación tuvo como finalidad el promover una comunicación más estrecha entre alumno y maestro,

así como motivar el compañerismo y la integración familiar. Las diferentes secciones que manejaba eran de cultura general, ecología, geografía, matemáticas, deportes, historia, eventos culturales y entretenimiento.

Cabe mencionar que no todas las Historietas sirven para comunicar un mensaje positivo, valor o sistema de enseñanza. Existen diversas publicaciones enfocadas al público infantil y juvenil, cuyo fin es entretener o entretener-educar. También circulan las que contienen temas de corte juvenil con historias de acción, superhéroes, romance y para el público lector adulto se maneja también el género erótico o pornográfico.

Un Cómic puede publicarse en diversos formatos. Existen desde los medios más sencillos como la Tira Cómica para la prensa, que consisten en una historia narrada en unas cuantas viñetas o una página completa, pero también pueden existir publicaciones donde se pueden desarrollar con más detalle y profundidad, tales como: revistas de 32 páginas (formato tradicional en nuestro país), novelas gráficas con un número mucho mayor de páginas, y las ilustraciones para libros o cuentos infantiles.

El desarrollo de un Cómic implica que el interesado en desarrollarlo tenga conocimientos amplios sobre dibujo (apoyado en las artes plásticas como la pintura y el grabado), anatomía, perspectiva, encuadre y documentación gráfica si estamos hablando de la parte técnica, pero también se debe tomar en cuenta el aspecto literario que es la que el historietista debe poseer o dominar si lo que quiere es llegar a lograr un trabajo de calidad y a esto se refiere a: conocimientos de literatura, redacción, excelente ortografía y documentación histórica.

Quizá uno de las metas más difíciles de lograr para ser considerado un dibujante de cómics profesional, es obtener un estilo personal

de dibujo, que consiste en tener la capacidad de crear personajes con características propias de diseño, facciones, movimientos y ese toque diferente a los demás que lo distingue de otros dibujantes o artistas. El estilo propio es el resultado de practicar y experimentar diversos estilos de dibujantes famosos y consolidados y llegar a uno definitivo.

El dibujante de cómics profesional que logra adquirir un estilo propio y perfecta dominación de sus herramientas de trabajo se le puede llegar a considerar un artista, como un pintor, escultor, músico, etc. Es capaz de dibujar con maestría, retención y calidad lo que se le pide y trae consigo una documentación del entorno que va a dibujar. El ser dibujante ya es símbolo de distinción y diferencia de carácter sobresaliente entre otras actividades. Es un sujeto admirado y respetado por la mayoría y visto como una celebridad.

Para finalizar y apoyarme en lo mencionado anteriormente, transcribo un acertado comentario del reconocido dibujante mexicano Abel Quezada de su libro *Nosotros los hombres verdes*: “dibujar es un placer que pocos conocemos, es un arma secreta que equivale a hablar en otro idioma. Un idioma que sólo dominan unos cuantos privilegiados. De 5 mil millones de seres humanos que pueblan la Tierra, los dibujantes no llegamos a cien mil. Los que nacimos con esa bendición, con la facilidad para dibujar, no tenemos por qué preocuparnos en la vida. Nunca nos va a faltar nada. Somos como la mujer barbada; como el hombre de color verde. O sea, somos diferentes. Un hombre verde siempre podrá trabajar en los circos válido solamente de su color, sin necesidad de ser ni maromero, ni equilibrista, ni hombre bala. La gente lo verá siempre con curiosidad, con admiración. Y es que hombres verdes no hay muchos.” (Quezada, A. 1985:7).

BIBLIOGRAFÍA

- Autores varios. (1995A). *Curso de Dibujante de Cómics*, Tomo 1. España: Centro de Cultura por Correspondencia.
- Autores varios. (1995B). *Curso de Dibujante de Cómics*, Tomo 2. España: Centro de Cultura por Correspondencia.
- Barbieri, Daniele. (1998). *Los Lengüajes del Cómic*. España: Editorial Paidós.
- del Río, Eduardo. (1984). *La vida de cuadritos*. México: Editorial Grijalbo.
- González, L. Óscar. (25/08/2009). El Tintero Mágico 19 / Desarrollo de un estilo personal. Obtenido el 12/04/2010, desde <http://emelkin.blogspot.com/>
- Guerra, Georgina. (1982). *El Cómic o la historieta en la enseñanza*. España: Editorial Grijalbo, S.A.
- McCloud, Scott. (2007). *Entender el Cómic: el arte invisible*. España: Astiberri Ediciones.
- McKenzie, Alan. (2005). *Cómo dibujar y vender Comic Strips*. España. Aboitiz-Dalmau Editores, S.L.
- Quezada, Abel. (1985). *Nosotros los hombres verdes*. México. Fondo de Cultura Económica.
- Rodríguez, Diéguez. J.L. (1991). *El Cómic y su utilización didáctica: los tebeos en la enseñanza*. España; Editorial Gustavo Gili, S.A.
- San Diego Comic Con International. (2004-2011). Obtenido el 9/03/2011, desde http://www.comic-con.org/cci/cci_eisners_faq.shtml#oscars.
- Alatríste B, Sealtiel. (2007). *Aprende a dibujar con el ejemplo*. México: Editorial Aguilar.
- Ascencio, Paco. (2009). *Manga: step by step*. España: Editorial Project: maomao publications.
- Revista “Pikiyos” (2000). Pikiyos, Número 1. México: Novedades Editores.