

LA HISTORIA ES LO QUE CUENTA

ESTUDIOS SOBRE LITERATURA DIBUJADA

Ilustración, Historietas, Tiras cómicas, Caricaturas, Novelas Gráficas.

2

**Juan Francisco Sánchez
Marco Pinto**

Con un texto de:
Tito Contreras

 **Escuela
NACIONAL
de CARICATURA**

Segunda Parte:

IMAGEN PALABRA, DESDE EL CÓMIC

Por Juan Francisco Sánchez Ramos

¿Saben cómo operan imagen y palabra en el cómic?

Reconocemos el contenido de las imágenes porque hemos hecho un trato con la tradición cultural humana, los símbolos son convenciones que hemos aceptado desde que decidimos comunicarnos los unos con los otros.

La convención es un pacto entre dos, en este caso, entre muchísimas personas que reconocen elementos de sentido en un grafismo. De ese modo, por ejemplo, no nos desviaremos de la idea de una mano, del dibujo de una mano, si esta cuenta con las características fundamentales para reconocerla a primera vista, cinco dedos (o menos), líneas, uñas, etc.

Pero, si esa mano es presentada desarrollando una acción, sosteniendo un hacha, o una flor, podemos establecer un contacto más directo con un mensaje aparente. Nuestra experiencia es interrogada por el símbolo que enfrentamos, nos devuelve información en forma de expectativa: el hacha destruye/ la flor es un presente.

Ahora, si a esa mano le sumamos un brazo, un cuerpo, un personaje, el puente que hemos tendido se hace más llano. Gracias a la caricatura, refiriéndome a ella como síntesis plástica del mundo humano, podemos identificar e identificarnos con las acciones realizadas por los personajes y habitarlas.



Hasta ese momento, nuestras mentes pueden vagar por muchos territorios, atribuirle un sinfín de significados, hasta encontrar un concepto igual, aceptado por otro individuo.

Pero, no es transmutación. No es un acontecimiento sobrenatural. Es la influencia de los símbolos, de las convenciones.

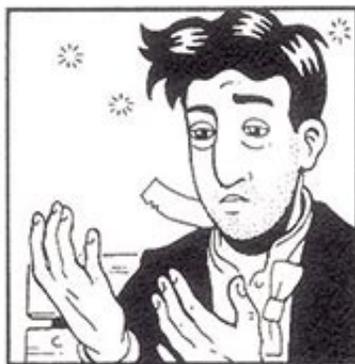
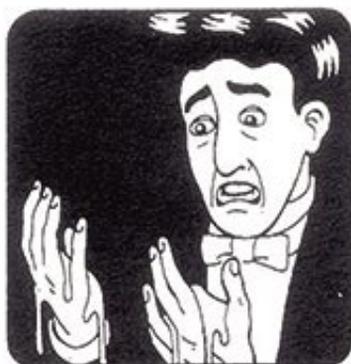
No saberlo, es otra cosa.

puestos a devorar, de nuevo, sin resistencia alguna. El cómic ha colonizado internet, y ha triunfado, se burla de la sociedad contemporánea y nos devuelve al papel de chusma pintoresca de las primeras tiras de los periódicos. Nos permite saber que el mundo humano se sigue mirando el ombligo y se ríe.

No sé si internet sea el dispositivo definitivo para impulsar a más personas a leer cómics, no sé si sea el lugar indicado, pero sé que solo es otro medio que experimenta el cómic y hasta el día de hoy

no ha dejado secuelas (tal vez en los grandes sellos editoriales sí).

El mundo espera la Aparición de mas y mas títulos, de mas y mas personajes, espero, que el sistema dure lo suficiente para seguir viendo las infinitas posibilidades que nos brindan la unión de imagen y palabra en el cómic, que nos entretengan y lleguen a nosotros en cualquiera de sus formas, que nos permitan disfrutar la lectura y el mundo que nos ofrecen.



Tercera parte:

LAS POSIBILIDADES QUE SE ABREN CON LA TECNICA (EL MEDIO DIGITAL Y LA INTERNET)

Por Marco Pinto

Es recurrente escuchar que los medios digitales marcan el fin de la era de lo impreso o de lo tangible, al crear mundos más elaborados que superan la realidad misma. Pero lo digital solo es una más de las innovaciones en la evolución y difusión de imágenes como lo han sido también en épocas pasadas la invención de la imprenta que rompió con la hegemonía del arte único, la fotografía que representó una revolución en la producción de imágenes, el cine con la creación de imágenes en movimiento, la televisión que las llevo al hogar y los ordenadores que permitieron la conexión con la red.

Lo digital es un universo en expansión. No solamente estamos hablando del uso de programas de dibujo o de manipulación de imágenes para la elaboración de imágenes sino a las nuevas formas de divulgación de las mismas y la transformación de productos específicos que involucran el uso de esas imágenes como la ilustración y el comic digitales.

El uso de las herramientas digitales no solo ha implicado la implementación de más recursos para la creación de imágenes sino también su circulación en redes de información, de tal modo que así como se habla de hiper textos también cabe hablar de hiper imágenes que circulan en una forma innovadora y se enriquecen por la infinidad de posibilidades que ofrece el medio. Estos nuevos recursos pueden ayudar desplegar nuevos efectos narrativos a la hora de contar historias.



Viñeta de Scott McCloud *La Revolución de los comics*

Es decir que los universos virtuales potencian una relación que ya era poderosa en los medios tradicionales: la relación imagen palabra.

La no existencia de un formato físico en el entorno digital ha facilitado varias cosas aunque no parezca o seamos reticentes a aceptar esta como una opción que puede dinamizar la producción, distribución y promoción de las imágenes. Por un lado ha reducido considerablemente costos al eliminar algunas etapas de la línea de producción de productos comparado con sus versiones impresas.

El acceso a la red, que va en ascenso al mejorar su cobertura, ha creado un medio ideal para la difusión de contenidos e intercambio de información a través de diversas formas como las redes sociales, las páginas web, los blogs y otros que han permitido crear espacios de libre opinión, creación de una prensa especializada alrededor de temas relacionados con la imagen y su utilización y la proliferación de contenidos alternos a los establecidos o aceptados por las mayorías y también una nueva forma de plantear el plan de negocios o comercialización de contenidos y también de productos impresos por demanda.

Consideremos fenómenos como estos: *La universalización del correo electrónico y el chat*, que vino a actualizar la escritura y el "género epistolar" pero en condiciones en que surgen expresiones nuevas (contracciones del lenguaje) e imágenes de apoyo como los emoticones y los memes. Hoy los jóvenes son expertos en lenguajes que de manera intuitiva combinan imágenes y textos.



Los memes: ejercicios de narrativa gráfica en la red

Los blogs, que si bien inundan y pueden convertirse en otra forma de polución en el ciberespacio, también se mueven entre redes de afinidades y de intereses y hacen posible el reconocimiento personal y profesional. Así mismo, permiten, frente al carácter monolítico de los grandes medios, instalar una opinión y ponerla a circular y es allí donde el ingenio, la creatividad y el uso inteligentes de



Las redes sociales que se convierten en el espacio de socialización por excelencia y que ya han mostrado también sus virtudes para la convocatoria masiva.

Las galerías o portafolios en línea, que permiten algo que antes requería gestiones que podrían ser dilatadas y dispendiosas: hacer visible el trabajo de los artistas desde cualquier latitud.

La multimedia y el concepto de transmedia que pone a interactuar varias estéticas y formatos.

Es importante destacar como estos recursos le dan otra lógica a las estéticas tribales tradicionales y funda otras.

A la hora de hablar del impacto que este no tan nuevo medio ha tenido sobre la imagen y específicamente en algunos productos donde tiene aplicación como en el caso de las historietas, comic o novelas graficas, solo se tendría que decir que el medio ha enriquecido a las historietas al incorporar la interactividad que facilitan los ordenadores y al complementar las imágenes con el sonido y el movimiento que se dio inicialmente con formatos como el CD-ROM - antes del boom del internet - que además del recurso multimedia pone a disposición del usuario contenidos anexos y el uso del hipertexto para abordar temas relacionados.



Motion cómic otra opción en tiempos de cambio tecnológico

Esto sin olvidar la posibilidad de la interacción con el lector al permitir su participación en el desarrollo de historias aspectos que se han desarrollado y perfeccionado hasta el momento y que vemos en formatos como el motion-comic.

La consideración del comic como un "arte secuencial" o el uso de imágenes unidas en una sucesión, nos dejan entender que el arte de contar historias abre paso a una variedad de estilos, contenidos y formatos físicos. Eso lo hemos visto en la misma evolución que se ha dado antes del establecerse el impreso, al pasar de la caverna al bajo relieve, del tapiz al papel impreso y luego a lo más reciente: las pantallas. Pero esta misma innovación en el contenedor de estas imágenes ha cambiado su lectura. La imprenta además de popularizar las imágenes con la elaboración de varias copias de una misma imagen rompió con la lectura de las líneas de tiempo al crear la

pagina y el digital también lo hace al pasar de la pagina a una pantalla entendida como una ventana donde puedo ir de la lectura de paginas completas a modo de pantallazos o ir al detalle convirtiendo la pantalla en viñeta.

Para cerrar: mencionar que las tecnologías de base Imagen Palabra están por descubrir y aprovechar en toda su potencialidad. Volver sobre la palabra y el signo es el recurso necesario para ganar una capacidad de discurso, sea que este se plantee por escrito, visualmente o en la intersección.

Nuestra invitación es a formar autores y además a validar estos espacios que se generan desde los campos de la ilustración para reflexionar, para conceptualizar, para debatir ideas, extendiendo esto más allá del momento del evento y generando continuidad en este intercambio.

Anexo:

EL CÓMIC EN LA CONSTRUCCIÓN DE CAUSAS SOCIALES

Por Tito Contreras

Este artículo quiere mostrar como la literatura dibujada ha promovido causas sociales, sin desconocer que hay muchísimas historias que han tratado temas de sensibilidad social como guerras, desplazamiento, y un sin número de temas. Obviamente en esta corta reseña se quedarán muchas sin mencionar de diferentes rincones del mundo. Este escrito solo deja ver algunas las más representativas.

En sus orígenes el cómic tuvo un objetivo didáctico y no recreativo propiamente. El profesor Rodolphe Topffer (1799-1846), pionero de este género, lo utilizó en la enseñanza en la segunda década del 1800. Las palabras con las que se refería entonces al arte secuencial parecen adelantadas a su tiempo: "La historia en cuadros a la cual la crítica de arte no presta atención, y que raramente inquieta a los doctos, no ha dejado en cambio de ejercer una gran atracción. Y esto en mayor grado que la literatura misma puesto que a partir del hecho de que existe más gente que mira que gente que lee, ejerce su atractivo especialmente sobre los chicos y las masas, ese público al que se puede pervertir y que por lo mismo sería particularmente deseable ayudar a educarse. El cuento dibujado, con esa doble ventaja que le viene de su mayor concisión y de su relativamente mayor claridad, puede y debe vencer a otros medios de expre



sión en tanto puede dirigirse con una actitud realmente viviente a un mayor número de espíritus, y puesto que aquel que lo utiliza —cualquiera que fuera el contexto— tendrá ventaja sobre aquellos que eligen expresarse por medio de libros”¹⁰.

Más adelante al asociarse con la prensa las historietas toman el carácter recreativo - sin duda lo tiene - que ha pesado sobre esta forma de expresión a lo largo de más de un siglo. Pero en su origen estaba ya pensado como contribuyente a la causa de la educación. Sin embargo, durante su consolidación como arte ha trascendido en muchas ocasiones el

¹⁰ George Perry & Alan Aldridge: The Penguin Book of Comics. Middlesex, Penguin Books Ltd., 1967, pág. 15. (Traducción de Oscar Masotta en La historieta en el mundo moderno, pág. 124)

campo recreativo y hoy en día existen muchas obras y estudios donde se verifica su utilidad en la enseñanza, para leer, para la enseñanza de la historia, entre muchas otras.

No cabe duda de que el cómic puede combinar el elemento recreativo y didáctico en uno solo, y haciendo eco y reinventando las palabras de Topffer diría que es más accesible como herramienta educativa que un video, un documental o un libro, sin desestimar el valor que estos tienen. ¿Ha tenido o podría tener la historieta algún valor en la construcción de causas sociales? Es decir, que estas sean capaces de mover, por lo menos a sus lectores en torno a causas que vayan más allá del entretenimiento que les brindan unas páginas?

¿Causas guerreristas?

Cuando aparecen las revistas de superhéroes en los años 30 del siglo XX, llegaron a gozar de gran popularidad y su punto más alto fue seguramente, durante la segunda guerra mundial. Desde las páginas de los cómics de superhéroes los artistas tomaron partido y fue así como se vio a Superman, Batman o al Capitán América enfrentándose a nazis y japoneses incluso antes de que los Estados Unidos participaran activamente en la guerra.

Llegaron a tener tanto impacto que el 25 de abril de 1940 la policía nazi, la SS, publicó en la "Schwarze Korps" un artículo criticando un cómic donde aparece Superman llevando a Hitler y Stalin al tribunal de Naciones, en dicho artículo titulado: "Siegel Ataca" tratan al autor de Superman de "Intelectualmente circuncidado", de interesado e hipócrita, de trabajar en la oscuridad y de llenar los corazones de los jóvenes americanos de



Los Superhéroes como expresión del sueño americano

odio; y se burla del personaje y de la ridícula situación en la que un hombre en calzoncillos lleva a dos líderes mundiales ante los tribunales de la sociedad de Naciones¹¹.

Cuando los Estados Unidos se vinculan al conflicto, pronto los soldados leerían comics en los frentes de guerra, pues eran de los artículos que sus familias les enviaban. eran fáciles de llevar a cualquier lado. Pronto el gobierno capitalizó este interés y a través de las revistas se empezaron a promocionar los bonos de guerra, ofertándolos a través de los superhéroes con portadas e historias explícitas que hoy podrían ser políticamente incorrectas por la cantidad de elementos bélicos de los cuales hacen alarde los personajes.

¹¹ <http://www.lasegundaguerra.com/viewtopic.php?f=31&t=2129>

No hay que desconocer que hubo otros cómics dedicados a la guerra como Terry y los piratas de Milton Cannif o Barney Baxter de Frank Miller (no el autor de Sin City). Pero cuando se trataba de agrupar sentimientos en torno a la guerra, los más populares fueron los superhéroes. La segunda guerra también llevó a que el gobierno de los Estados Unidos propiciara un ambiente de unidad patriótica integrando en ella a las minorías como los afro - descendientes, quienes pronto tendrían cierto protagonismo en las historietas aunque ese esfuerzo de vinculación no fue fructífero porque se quedó en el estereotipo y el cliché.

Con la guardia baja...

Si de guiar causas sociales hablamos es necesario decir que el cómic fue víctima de un movimiento en contra del mismo. Para muchos es sabido que en los años 50s aparece un libro llamado "La seducción del inocente" del Psiquiatra Fredric Wertham, quien asoció las conductas criminales de los jóvenes estadounidenses a la lectura de revistas de historietas, pues en su parecer estas presentaban modelos errados de conducta, además de escenas explícitas de violencia e irrespeto. El asunto fue a parar al senado de los Estados Unidos y se produjo una reprobación que hizo que se cerraran muchas casas editoriales, ya mermadas por la falta de buenas propuestas argumentales. Después de la Segunda Guerra, se creará un ente censor de las historietas - que rigió hasta hace muy poco- y muchos géneros se moderaron excesivamente. Escribir, dibujar o leer historietas se volvió algo socialmente reprochable, la siguiente cruzada sería hacer del oficio y la afición algo digno nuevamente.

Revoluciones sociales

En los años 60s, en medio de la revolución cultural, Marvel cómics llegó a abanderar las causas de la minoría étnicas, tal vez sin proponérselo ya que Stan Lee sabía hábilmente meterse en los recovecos sin ocupar de la industria de los cómics, así que si veía potencial en hacer revistas sobre afroamericanos " había que hacerlas", y de ahí nace Black Panther, el primer héroe negro que protagonizaba su propia historieta.¹² Siguió pues muchos otros personajes, no solo superhéroes, sino seres cotidianos, ocupando lugares relevantes en el mundo imaginario de los cómics. Si bien nació como un esfuerzo de abrir mercado en la industria, también permitió abordar temas como el racismo y la xenofobia.

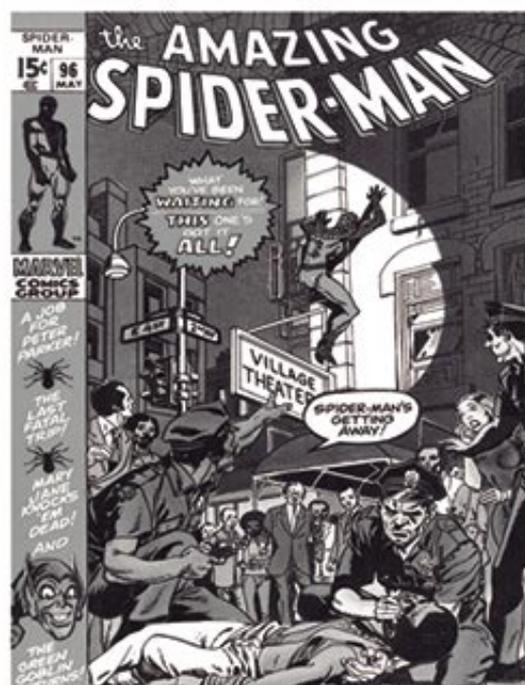


12 Negro, no afroamericano, porque *Black Panther* es rey de un imaginario país africano llamado Wakanda. El primer superhéroe afroamericano sería *Falcon*.

Curiosamente el código de cómics (Comic Code Authority) allanó el camino para la igualdad evitando excesos gramaticales en la forma como se representaba los diálogos de los negros por ejemplo y advirtiendo que: "En ningún caso se permitirá que se ridiculice o se ataque a un grupo étnico o religioso." Sin embargo, en los cómics se dio una "Blacplotation", que al final fue provechosa ya que abrió el mercado no solo a lectores sino también a autores de color. Posteriormente cómics como los de los X-men promovieron una visión integracionista, interracial, que confrontaba el racismo y la discriminación racial bajo el pretexto de jóvenes mutantes.

Contra las drogas

En los 60s los cómics de Spiderman eran muy populares. Debido a ello en 1971 el presidente del organismo de lucha y prevención contra las drogas quiso aprovechar esta popularidad y junto con Stan



13 Amazing Spiderman 96, mayo de 1971.

Lee concibió un comic que previniera sobre los peligros de las drogas entre los jóvenes; la víctima era Harry Osborn el mejor amigo de Peter Parker. Sólo había un problema, Comic Code era muy estricto con respecto a la prohibición de tratar el tema¹², sin importar el beneficio que pudiera tener para los jóvenes lectores, el tema no debía ser tocado. La cuestión no se arregló pero Stan Lee solucionó el asunto publicando el cómic sin el sello del Comic Code.



El caso Rius

También en los años 60s, después de la Revolución Cubana y el crecimiento de movimientos socialistas y de liberación nacional en todo el mundo, el mexicano Eduardo del Rio, conocido como Rius comienza la publicación de la revista "Los supermachos", en la cual de manera sencilla, jocosa y cercana al pueblo reali-

za una labor didáctica y educativa sobre temas como política, religión economía y sexo, que tuvo una aceptación y tiraje inusitado, lo cual obligó al editor, por presiones del gobierno, a cerrar la revista. Sin embargo, esta renació bajo el nombre de Los agachados. Su propósito divulgativo, denunciando la corrupción, las falsedades de estamentos como el gobierno, la Iglesia y la sociedad misma, tuvo amplia repercusión, no solo en México sino en toda Latinoamérica. *Rius* se ha hecho acreedor a varios premios nacionales e internacionales por su trabajo.

Minas, armas y otras campañas

En 1996 en la historia "legado mortífero" Superman ayuda a los niños de Bosnia y Herzegovina a reconocer y evitar las minas antipersona. Este fue un proyecto de UNICEF, Mine Action Centre y DC comics que luego se reimprimió en Mozambique, Kosovo y Colombia. En el episodio de Batman, Muerte de inocentes, se relata cómo El hombre murciélago debe rescatar a la hija de un empleado de las empresas Wayne en un imaginario país de los Balcanes sembrado de minas antipersona, como consecuencia de la guerra civil. El cómic tuvo el patrocinio de la Red de Sobrevivientes de Campos Minados, e incluía tres artículos de activistas que instaban a los lectores a escribir a congresistas y senadores y al propio presidente de los Estados Unidos con el fin promover la prohibición de los campos minados.

También en Batman aparece la historia *Seduction of a gun*¹³ donde El hombre murciélago se enfrenta a las mafias traficantes de armas en Virginia. Casualmente un senador de ese estado, Douglas Wilder, por esa misma época promovía



El Hombre Murciélago contra las minas

una Ley para restringir la venta de armas a los ciudadanos, y se enteró de la existencia del cómic. Compró una copia de la revista para cada concejal y legislador y lo publicitó en los medios haciendo ver como la situación de Virginia era ciertamente endémica. Gracias a esta labor, y a la calidad del comic logró que la ley Una pistola al mes limitara la venta de armas a una por ciudadano en Virginia.

En 2012 Marvel Comics y la Fundación Susan G. Komen for the cure, se unieron para promover una campaña de concientización en torno al cáncer de seno. En el mes de octubre los comics de los superhéroes más representativos de esta editorial circularon con portadas rosa y páginas informativas sobre cáncer de seno dedicadas a los lectores hombres.

Colombia

No hemos sido excepción y uno de los buenos frentes de producción de comics en Colombia han sido las pautas sociales, ya que la industria privada y los organismos gubernamentales han promovido a través del arte secuencial algunas causas sociales. Destacaré particularmente dos: En 1996 la alcaldía de Bogotá promovió una campaña de participación ciudadana y otra para erradicar el uso de la pólvora en la celebración de las fiestas de fin de año. Para ello, entre otros recursos, se valió de la historieta. Se publicaron dos Revistas de circulación gratuita con el diario *El Espectador*, una en el mes de octubre y otra en el mes de diciembre. Estas publicaciones combinaban el estilo fotonovela, protagonizada por *Nestor Elí*, el celador del edificio Colombia, -personaje del humorista Jaime Garzón - un comic dibujado por su hermano Alfredo Garzón.



Y finalmente en 1991 Daniel Rabanal, artista argentino que durante un tiempo estuvo radicado en Colombia, realizó la historieta *Nuestros derechos* en 4 historietas. Se trataba de un proyecto sobre derechos del niño apoyado por el Despacho de la Primera dama, la consejería para la juventud, la mujer y la familia, el Ministerio de educación y otras entidades como el ICBF y la UNICEF. De una manera sencilla y fluida, a través de 4 historias, presentaba los derechos de los niños y de las niñas.

Seguramente se nos quedaron muchas iniciativas en el tintero pero lo presentado es válido para argumentar que la narración gráfica, el arte secuencial, es un medio válido para promover iniciativas educativas con un componente de construcción social y cómo tal muchas entidades y autores le han sabido sacar provecho.



Créditos de las Ilustraciones

Algunas ilustraciones utilizadas como referencia a las que no se les colocó los créditos antes, están reseñadas aquí:

- V de Vendetta* Alan Moore/ David Lloyd Página 15
- Yellow Kid* Richard Outcault, *Little Nemo in Shumberland* de W. McKay Página 10
- The Hulk* de Stan Lee y Jack Kirby Página 11
- Mr. Natural* de Robert Crumb Página 11
- El sueñero* de Enrique Breccia, *Maus* de Art Spiegelmann, Página 12
- Palestina* de Joe Sacco Página 13
- La guerra de las trincheras* de Tardi Página 14
- Gova va a la Escuela* de Roque Página 15
- Bienvenidos a Hellville* de Thomas Ott Página 16
- Hellboy* de Mike Mignola Página 17
- Juego de manos* Jason Lutes Página 18
- Watchmen* de Alan Moore/ Dave Gibbons / John Higgins Página 21
- Capitán América* Joe Simon y Jack Kirby Página 24
- Spiderman* Stan Lee y Steve Ditko Página 25
- Batman* de Bob Kane Página 26



Transversal 26No 57 26 - cuarto piso
Tel. 6968718 - 316 7023698 - Bogotá D.C.
escueladecaricatura.com
www.escueladecaricatura.com