

REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL INSTITUCIONAL

Análisis de contenido de los valores socioculturales de tres superhéroes mexicanos: El Santo, Kalimán, y Meteorix

Autor: Rafael Rosales Santos

**Tesis presentada para obtener el título de:
Lic. En Ciencias de la Comunicación**

**Nombre del asesor:
César Armando Chávez Mendoza**

Este documento está disponible para su consulta en el Repositorio Académico Digital Institucional de la Universidad Vasco de Quiroga, cuyo objetivo es integrar, organizar, almacenar, preservar y difundir en formato digital la producción intelectual resultante de la actividad académica, científica e investigadora de los diferentes campus de la universidad, para beneficio de la comunidad universitaria.

Esta iniciativa está a cargo del Centro de Información y Documentación "Dr. Silvio Zavala" que lleva adelante las tareas de gestión y coordinación para la concreción de los objetivos planteados.

Esta Tesis se publica bajo licencia Creative Commons de tipo "Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada", se permite su consulta siempre y cuando se mantenga el reconocimiento de sus autores, no se haga uso comercial de las obras derivadas.





FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

“Análisis de contenido de los valores socioculturales de tres Superhéroes mexicanos: El Santo, Kalimán y Meteorix”

TESIS

Para obtener el título de:

LICENCIADO(A) EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PRESENTA

RAFAEL ROSALES SANTOS

ASESOR

LIC. CÉSAR ARMANDO CHÁVEZ MENDOZA

CLAVE: 16PU0012S

ACUERDO: LIC070814

MORELIA, MICHOACÁN

JULIO, 2011.

Contenido

Resumen	4
Abstract	4
INTRODUCCIÓN	5
Planteamiento del problema.....	7
Pregunta principal	11
Preguntas secundarias de investigación.....	11
Antecedentes	12
Supuesto de investigación.....	18
Objetivo general.....	18
Objetivos particulares.....	18
Justificación.....	19
Metodología.....	24
CAPÍTULO I El Cómic dentro de la comunicación	36
1.1. La Comunicación	36
1.2. Importancia de los cómics dentro de la cultura	40
1.3. Definición e importancia de cómic	42
1.4. Historia del cómic	47
1.5. Las Historietas mexicanas del cómic	65
1.6. Situación actual de la historieta mexicana	73
CAPÍTULO II Los Superhéroes	76
2.1 ¿De dónde surgen los superhéroes?	76
2.2. El superhéroe mexicano	79
2.3. El lector de la historieta.....	87
CAPÍTULO III El análisis de contenido.....	90
3.1. Estudio interpretativo	90
3.2. Categorías conceptuales.....	94
3.3. Estudio de los valores morales.....	97
3.4. Historietas analizadas	98
3.4.1. Kalimán, el Hombre increíble	98
3.4.2. Análisis de Kalimán, el Hombre increíble: Los Profanadores de Tumbas	102
3.4.3. El Santo, el enmascarado de plata	114
3.4.4 Análisis del Santo, El enmascarado de Plata	119
3.4.5. <i>Meteorix</i> 5.9, no aprobado.....	131
3.4.6. Análisis de <i>Meteorix</i> 5.9, no aprobado.....	133
3.5. Virtudes identificadas	144
3.5.1. La Fe.....	144
3.5.2. La Esperanza	145
3.5.3. La Caridad	146
3.5.4. La Prudencia	149



3.5.5. La Justicia.....	152
3.5.6. La Templanza.....	153
3.5.7. La Fortaleza	154
3.6. Vicios identificados.....	156
3.6.1. La Soberbia	156
3.6.2. La Avaricia	157
3.6.3. La Lujuria	158
3.6.4. La Ira.....	159
3.6.5. La Gula.....	160
3.6.6. La Envidia.....	160
3.6.7. La Pereza	161
Conclusiones y trabajo futuro	163
Bibliografía.....	176
ÍNDICE DE FIGURAS	179
ÍNDICE DE TABLAS	181
ANEXOS	182
Anexo 1 Primer número de la Historieta Kalimán, el hombre increíble en Los profanadores de Tumbas	182
Anexo 2 Primer número de la Historieta Santo, el enmascarado de Plata	185
Anexo 3 Primer número de la Historieta Meteorix 5.9 No aprobado	187



Resumen

La presente tesis busca exponer la manera en la cual las historietas como producto cultural poseen el potencial de recrear y transmitir los valores de sus sociedades de origen. Para tal fin se analizaron en concreto, los contenidos de las obras de tres superhéroes procedentes de diferentes épocas: *El Santo*, *Kalimán* y *Meteorix*. Encontrando no sólo la transmisión de valores por medio de estos personajes arquetípicos e ideales del superhéroe mexicano, sino también la transformación de la sociedad mexicana. Capturada en las páginas de sus historietas.

Abstract

The present thesis want expose the way in which the comic strips as cultural product owns the potential to recreate and transmit the values from their societies of origin. For such purpose we analyzed in particular, the contents of the works from three superheroes coming from different ages: *El Santo*, *Kaliman* and *Meteorix*. Finding not Only the transmission of values by means of these arquetipic and ideal personages of the Mexican superhero, but also the transformation of the Mexican society. Captured in the pages of this histories.



INTRODUCCIÓN

Las historietas nos han hecho sentir emoción, nostalgia, tristeza, miedo y los personajes dentro de ellas nos han hecho aprender a veces sin siquiera darnos cuenta. Este medio en los últimos años ha sido olvidado en parte gracias a la televisión, que ahorra a los consumidores el problema de leer y facilita la recepción de historias.

Las historietas al igual que la televisión o el cine sirven tanto para escapar de la realidad, como para sumergirnos más en ella. Se trata de un medio de comunicación, en el cual muchos autores expresan sus formas de ver la realidad, herramienta para crear conciencia sobre las cosas que pasan a nuestro alrededor o simplemente entretenernos.

En esta dinámica, los superhéroes representan los ideales de cada pueblo, personajes como *Kalimán: El hombre increíble* o *El Santo: El enmascarado de plata* gustaron al instante por ser nobles, proteger al débil, ayudar al desvalido. Adalides de lo que es bueno en la época de oro del radio nacional y el declive de la industria fílmica nacional.

Tras realizar el presente análisis, podemos afirmar que los valores que ellos transmitieron aún son recordados con nostalgia y gusto por quienes vivieron de primera mano sus aventuras. Historietas con una fuerte carga ética que sirvieron para que muchos niños que las leyeron tuvieran la noción de lo bueno y lo malo. Quizá sus detractores puedan señalar lo maniqueo y simplista de dichos héroes, pero es una tendencia acorde a su época y que de alguna manera impactó a las cien mil personas que agotaron el primer tiraje de *Kalimán: El hombre increíble*.

Finalmente, quisiera exponer el motivo por el cual se eligió el presente tema de investigación. La historieta o cómic es un medio que históricamente ha sido minimizado y vapuleado por múltiples circuitos literarios, y sin embargo, es el primer acercamiento que tuve con la lectura; porque fue *Batman* y no Carlos Fuentes quien me indujo a leer.



En un principio gracias a un hermano de mi madre; mi tío Álvaro, ávido lector de historietas y mi primer contacto con ellas. Sin importar lo difícil de leer, nada importaba si podía saber más y más sobre mi personaje favorito. Más tarde siendo ya un lector y coleccionista de historietas, comencé a darme cuenta que eran mucho más complejas que solo monos dibujados de lenguaje gracioso; escondían códigos e ideas profundas que los escritores y dibujantes buscaban transmitir.



Planteamiento del problema

La cultura popular se define en la Tesis *Los valores socioculturales en el cómic estadounidense de superhéroes análisis de las publicaciones de Superman, Batman y Spiderman* (Saavedra Olmos, 2002) como un sistema de símbolos compartidos y creados por un grupo de gente que les permite manejar su ambiente físico, psicológico y social.

Término utilizado para referirse a los fenómenos sociales que los medios de comunicación masiva han provocado con sus mensajes, sus contenidos y las reacciones de la sociedad, que consume información. Al tiempo que integra y explota los valores de las sociedades en las que se desarrolla (Fig. 1).



Figura 1 “La Calavera Garbancera” o “Catrina” de José Guadalupe Posada es hoy día un ícono representativo de la identidad mexicana.

Sólo lo que tiene una significación humana puede ser valorado moralmente, pero a su vez, únicamente los actos o productos que los hombres pueden reconocer como suyos, es decir, los realizados consciente y libremente, y con respecto a los cuales se les puede atribuir una responsabilidad moral. En este sentido, podemos calificar moralmente la conducta de los

individuos o de grupos sociales, las intenciones de sus actos, sus resultados y las actividades de sus instituciones sociales (Sánchez Vázquez, 2006). Dicha valoración moral, es la atribución del valor correspondiente a los actos o productos humanos y comprende tres elementos principales:

- a) El valor atribuible (positivo o negativo).
- b) El objeto valorado (actos o normas morales).
- c) El sujeto que valora (la sociedad que emite el juicio).

Los valores son lo que califican todo lo hecho por el hombre, ya sean las cosas materiales como las acciones. Se atribuye a un objeto social, establecido o creado por el hombre en el curso de su actividad histórico-social. Puesto que no existe por sí mismo, sino por y para el hombre. Los valores se concretizan de acuerdo con las formas que adopta la existencia del ser humano como ser histórico social.

Solo los actos morales que afectan a otros con sus resultados y consecuencias; y son los sujetos a valoración; tomando en cuenta que solo los actos humanos son los valorizados. La valoración es siempre atribución de valor por un sujeto. Este se sitúa, con ello, ante el acto de otro, aprobándolo o reprobándolo.

La obligación moral ha de ser concebida como propia de un hombre concreto que, en su práctica moral efectiva, va cambiando el contenido mismo de sus obligaciones morales de acuerdo con los cambios que se operan en el modo de cumplir la moral su propia función social. Este hombre del que habla la ética, es por principio un ser social, ello nos lleva a entenderlo en esa misma dimensión sociocultural.

El Centro de Estudios Humanísticos del Instituto Tecnológico de Monterrey (2010), desarrolló una aproximación a los valores socioculturales en el mundo. Mismos que define como:



Un conjunto de ideas que están en la base de los que denominamos “cultura” y que son generados por el grupo de instituciones que integran a una sociedad; los valores socioculturales cambian a medida que las instituciones también se transforman a lo largo del tiempo.

Son identificados como la base de ideas que los integrantes de una sociedad usan como referencia para tomar decisiones con respecto a contextos humanos, aspectos de la realidad, situación de la vida y fenómenos sociales.

Los valores socioculturales tienen varias funciones, como por ejemplo: el dar sentido a los actos humanos dentro de una sociedad particular en un tiempo y un espacio determinados; otra función, es la de orientar a los integrantes de una sociedad hacia aquellos comportamientos que sean congruentes con las tradiciones de sus antecesores; y aún otra sería, la función de identidad y cohesión social generada por la sociedad que los practica.

Es en este punto, donde los medios de comunicación social, han sido determinantes en la conformación de las sociedades contemporáneas, eliminando las barreras espacio-temporales que las separaban entre sí (Álvarez Constantino, 1978). El progreso alcanzado en el saber humano, ha determinado profundos cambios en la vida moderna, los cuales son verdaderas “mutaciones” y no simples proyecciones.

Al respecto, Marshall McLuhan (2009) señala que antes del advenimiento de los medios de comunicación, el pensamiento del hombre occidental se había desarrollado dentro de un ámbito lineal, logístico y analítico sobre todo a partir de la aparición de la imprenta, con la cual se logró una gran difusión de la palabra escrita.

La comunicación es base de la época moderna, los cambios son tantos y tan variados en todas las áreas de la vida, que es necesario mantener al hombre informado para que sea consciente de la época que vive y de su situación. El propósito de la comunicación determina el uso de uno u otro recurso, que depende de que tratemos de cambiar la conducta, o de sensibilizar al receptor en una relación de función-motivación.



Dentro de los medios masivos de comunicación, uno de los más ampliamente difundidos y el que tal vez ha aportado más a la cultura popular, es la historieta (Chávez Mendoza, 2006). Esta surge en nuestro país en 1880 como idea comercial dentro de la publicidad. Cuando la cigarrera el “Buen Tono” decide insertar en cada cajetilla un fragmento de *Historia de una mujer* a manera de motivar la venta de su producto.

Sin embargo, la explotación publicitaria, es un reducto mínimo en comparación con el género por excelencia del cómic. Las historias de superhéroes, seres dotados de poderes sobrehumanos por los que se puede llegar a sentir admiración e identificarse con su realidad. Ellos van, desde los increíblemente nobles y sin ningún poder sobre humano, como toda la rama de Luchadores, hasta los que tienen poderes a conveniencia como los de *Kalimán*.

Este género, que ha perdurado a través del tiempo, ha producido sus propios estereotipos. Inmersos en la cultura popular mexicana y recreadores de valores socioculturales como refuerzo de los mismos. Dichos patrones han cambiado para adaptarse a la realidad contemporánea. Han existido personajes muy rudos y políticamente incorrectos, siempre enmarcados en el contexto bajo el que fueron creados.



Pregunta principal

La pregunta central que podemos desprender de nuestra disertación anterior es: ¿Cuáles son y de qué manera han variado los valores socioculturales expuestos en los tres superhéroes mexicanos considerados en nuestro estudio? 1) *Kalimán: El hombre increíble*; 2) *Santo: El enmascarado de plata*; y 3) *Meteorix 5.9: No aprobado*. Complementando este cuestionamiento, habremos de entender de igual manera, algunas cuestiones cómo:

Preguntas secundarias de investigación

- ¿Cuáles son los hilos argumentales y narrativos presentes en las historietas mexicanas a estudiar?
- ¿Cuáles son los elementos éticos y morales presentes entre algunos de los superhéroes mexicanos más representativos del género?
- ¿Existe alguna relación entre los valores de los superhéroes analizados y el contexto sociocultural de país?
- ¿Qué elementos definen a la historieta para ser considerada como un medio de comunicación y una expresión artística?
- ¿Quién es el lector al cual llegan los valores socioculturales de las historietas?

Antecedentes

Toda investigación, no importando el enfoque o los supuestos de esta. Tiene como primer requisito la revisión de bibliografía exhaustiva sobre el tema que se va a tratar (Hérendez Sampieri, Fernández Collado, & Lucio Baptista, 2010). Dicha revisión me llevo al artículo “el cómic como objeto de estudio” del 2007 de José Isidoro Moreno Fernández, publicado en la Revista Digital Independiente Voz Universitaria. (2010)

El cómic, al ser un medio de comunicación al igual que el periódico, la revista y la televisión, adquiere valor e importancia para ser analizado, pues todos los medios de comunicación ofrecen un mensaje con una perspectiva, la cual intentará adoctrinar o guiar a la gente hacia alguna meta o hacia acción creando una forma de ver el mundo.

Estos estudios se centran en conocer las consecuencias que tienen ciertas actuaciones durante la vida de las personas. Marc Howard refuerza esta afirmación pues dice: que desde la niñez las culturas imprimen ciertas orientaciones, entre ellas la confianza, la seguridad y eficacia; mas con el tiempo cada ser humano va reforzando esto por medio de las prácticas e instrucciones; además de esto conforme se va desarrollando va creando una identidad de grupo.

Como el estudio hecho en Chile sobre la historieta de *El Pato Donald*, el cual concluyó que a los personajes se les utiliza como un medio de adoctrinamiento, lo suficientemente estructurado como para lograr la adhesión de niños y los adultos a la ideología capitalista. Específicamente se habla de la empresa *Walt Disney*, donde se señala como a través de los personajes se hace un análisis a la sociedad, expresando todas las relaciones entre el proletariado con la clase capitalista millonaria, mostrando a los capitalistas como los protectores de todos los aborígenes (trabajadores pobres), tratando a los lugareños siempre como seres de poco intelecto y de mucha bondad.

Muestran el análisis una vivencia representada en el cómic de manera que los niños la fuesen tomando como si esto estuviera bien y la aceptarían; así como también exhiben toda la ideología capitalista que está manejando Walt Disney.

También está el análisis que hizo Humberto Eco, en el libro *Apocalípticos e intrigados* del cómic *Steve Canyon* en el cual se analizó desde el punto de vista del signo y símbolo, que explican cada una de las partes de la viñeta.

Los cómics presentan historias que van desde la ironía, la ciencia ficción, el terror, el *western*, los eróticos y las sátiras políticas, hasta una crítica a los valores de su sociedad. Utilizando todo tipo de personajes. El cómic además, da una perspectiva, una opinión y trata de convencer al lector de lo que es: lo bueno y lo malo, dándole un sinfín de matices al mismo tema, para que sea el lector, quien se forme una apreciación completa, con el objetivo de forjar una opinión y una reacción, uno de los temas a seguir es crear conciencia en el lector.

Como se puede analizar, la mayoría de los estudios de los cómics son enfocados en descalificar o valorizar las historietas. Una vez descubiertos estos análisis y haber seleccionado el tema para la realización de esta tesis decidí empezar a documentarme.

En un primer momento y como resulta lógico, la búsqueda se inició al interior de la Universidad Vasco de Quiroga (UVAQ), sin embargo, el material bibliográfico relacionado con las historietas es muy escaso y ninguno se había dado a la tarea de hacer un estudio comparativo entre historietas. Sin embargo, podemos resaltar estudios como *La caricatura como medio expresivo análisis estructural del relato de la tira cómica "El Santos" de Jis y Trino* (Castro Vega, 2005). Trabajo individual en el que se profundiza sobre el personaje del Santos.

En la tesis mencionada se dice que la historieta, es una imagen o una expresión gráfica, con cierto grado de analogía o semejanza con la realidad, la cual variará según la significación que

le da la cultura de la que se trate; donde juegan un papel importante los sistemas de convenciones culturales, lo cual permite al espectador leer signos y entender símbolos.

También está la tesis sobre *Los valores socioculturales en el cómic estadounidense de Superhéroes: análisis de las publicaciones de Superman, Batman y Spiderman* esta tesis fue presentada por Carlos Eduardo Saavedra Olmos (2002) y es de sumo interés para mi investigación la similitud en el tema tratado. Este trabajo arroja conclusiones sobre los valores socioculturales que se exponen en los cómics de superhéroes.

Implican principalmente su noción ética, pues se manejan de acuerdo a las pautas planteadas en el trama de cómo se perciben socialmente las acciones de sus personajes. Sin embargo, a partir de la edad moderna del cómic, el aspecto moral de los valores empezó a tener un peso importante para la definición de las personalidades de los superhéroes, implicando cambios para las estructuras de sus respectivas historias de forma distinta a las épocas anteriores.

En ese sentido, la principal preocupación de los autores de cómics de superhéroes es justamente tratar de darle más características morales a sus personajes, con el fin de erradicar el adjetivo que tanto los superhéroes como sus historias tienen de ser “planos”, es decir, previsibles, superficiales y automatizados a cumplir, sin variar, con sus acciones del bien ético.” También en esta tesis se habla sobre que la principal influencia cultural que podemos apreciar del cómic de superhéroes en nuestro país es concerniente a las características del género y para efectos del mismo, es decir, a la ciencia ficción de sus historias y sus cualidades gráficas.

Los elementos de fantasía que incluyen los cómics de superhéroes (tales como súper poderes, la tecnología, los confines del universo) siguen teniendo relevancia para obras nacionales de cómic, en muchos casos haciendo una adaptación o tropicalización de ellos, como es el caso de *El Cerdotado*, de Polo Jasso, o *El Bulbo*, de Bachan, cuyas historietas, de corte humorístico, están enfocadas en hacer chusco y mexicano el concepto de superhéroe.

Asimismo la calidad gráfica del cómic de superhéroes ha sido usada como parámetro en algunas obras de cómic nacional de temas fantásticos, como es el caso de *Tinieblas*, cuyo formato de páginas y dibujo era de un estilo semejante al que cotidianamente muestra la oferta estadounidense, en otros casos también se cuenta con una gran influencia del manga, que es el estilo oriental de hacer historietas.

Los personajes emblemáticos de las historietas norteamericanas han adoptado los colores de Estados Unidos. El ejemplo más evidente lo encontramos en *el Capitán América*, quien es prácticamente una bandera en sí mismo y una fábula de la lucha contra los nazis. En menor grado, tenemos a *Superman* (probablemente el superhéroe más conocido del mundo) y a *Spiderman*, quienes también utilizan los colores azul y rojo (Ver Figura 2).



Figura 2 De derecha a izquierda, tenemos al *Capitán América*, *Superman* y *Spiderman*

Ambos trabajos, referentes obligados en nuestra investigación, si bien fueron de suma importancia e interés para nuestro trabajo. Son fuentes escasas que nos obligaron a realizar una búsqueda exhaustiva en otras bibliotecas universitarias. Encontrando presencia de temas similares en otros lugares del país.

En la Universidad Iberoamericana encontramos la tesis *Análisis de contenido de la conducta verbal de los personajes de una historieta semanal, en base a la teoría del análisis estructural*. Presentada por Esperanza Samano Gómez y Pilar Pérez Sainz en el año (1979).

Esta tesis se analizaron 40 números de la historieta *Vagabundo*, encontrando que la riqueza que la historieta encierra como uno de los productos culturales más arraigados dentro de la sociedad de masas, debe ser estudiada por investigaciones que colaboren a aumentar el conocimiento que tenemos de este producto cultural, perteneciente a uno de los fenómenos más interesantes e importante de nuestro tiempo: la cultura de masas.

Una cultura que siendo difundida a través de la vasta red de los medios masivos de comunicación, cubre una gran audiencia de nuestra población, proporcionándoles una serie de productos culturales, que como en el caso particular del cómic, muchas veces constituye el único tipo de trabajo intelectual que esta realiza.

También en la Universidad Iberoamericana, encontramos la tesis de Carlos Maya Obe (1978), titulada *Análisis de la Historieta Lágrimas, Risa y Amor*, en la cual se hace un análisis muy similar a la de nuestro estudio. Según la hipótesis de Maya Obe, el hecho de que se vendieran tantas publicaciones entre 1960 y 1970 fue resultado del conocimiento de las actitudes, creencias y valores de sus lectores. Presentando temas de interés en estas novelas gráficas.

Realizada la búsqueda bibliográfica universitaria, se procedió a la consulta de fuentes electrónicas. Producto de la indagación, encontramos la investigación *Del uniforme del Capitán América al azul desnudo del Dr. Manhattan: ascenso y caída del superhéroe como principio de contracción de identidad* de María José Lucerga Pérez de la Universidad de Murcia (2004). Esta investigación analiza la mitología que hay detrás de los superhéroes, diciendo que estos son una necesidad de la sociedad y que las historias de hoy son como las leyendas o mitos de otras épocas. Este trabajo señala que las historias de superhéroes son el equivalente contemporáneo de las leyendas de antaño.

Son una forma de trascendernos y de entretenernos a través de estos “nuevos dioses”. Que si bien no existen, son valiosos para entender nuestras propias interpretaciones del mundo. Ellos son nosotros, pero no son sólo individuos; son representaciones de la humanidad. Los dioses son más grandes que nosotros porque son todos nosotros. Naturalmente, siendo todos nosotros, tienen que ser presentados de una manera poderosa, representan nuestro potencial para el bien y para el mal. Hacen a gran escala lo que nosotros mismos somos capaces de hacer, para lo bueno y para lo malo.

Otro trabajo que se revisó a través de internet fue el de *Influencia de las historietas del Capitán América en niños mexicanos: La concepción del bien y el mal desde el punto de vista de los Estados Unidos* presentada tesis de licenciatura realizada por Ángel Sosa y Sánchez Aguirre de la Universidad de las Américas en Puebla (2006). En este trabajo, se hace notar que si bien, los cómics (o su equivalente) existen en todo el mundo, la gran cantidad de superhéroes son de origen norteamericano y prácticamente tienen monopolizado el género.

En la producción de historietas mexicanas, los héroes tienen un perfil distinto y propio: son más humanos, mucho menos poderosos, más “machos” y más carnales en materia sexual. El cómic mexicano no está a la altura en la calidad de narración, dibujo y distribución de los que nos llegan de otros países, según se comenta en la tesis revisada.

De todo lo anterior y de nuestra propia búsqueda bibliográfica, podemos señalar que si bien, no es un tema común en el estudio de la Comunicación Humana. Existe una gran cantidad de información especializada en idioma inglés sobre este medio masivo de comunicación. Mismo que posee elementos privilegiados y pletóricos de posibilidades expresivas, los cuales cuentan con una vasta tradición y goza actualmente de un auge comercial extraordinario, al grado de ser considerado, en la cultura de masas de la cual es un ícono, el noveno arte (Chávez Mendoza, 2006).

Supuesto de investigación

Los valores que representan superhéroes mexicanos como: *Kalimán*, *El Santo* y *Meteorix 5.9* son muy diferentes entre sí, debido a la capacidad de la historieta para reflejar el momento socio-histórico en el que fueron publicados.

Objetivo general

Estudiar la relación existente entre el contexto histórico de la época en que fueron creados algunos de los superhéroes mexicanos más representativos y su capacidad para la transmisión y recreación cultural de los valores que ellos enarbolan.

Objetivos particulares

- Descubrir cuál es la importancia de la historieta dentro de la ciencia de la comunicación y al interior de la cultura popular.
- Indagar sobre la historia y cronología del cómic a nivel mundial para conocer el estado de desarrollo en que se encuentra.
- Indagar sobre la historia y cronología del cómic a nivel nacional para conocer el estado de desarrollo en que se encuentra.
- Analizar los diferentes elementos presentes tanto en la iconografía como en la narrativa de las historietas de superhéroes de mexicanos, pudiendo explicarlos.

Justificación

Los superhéroes encarnan los mismos principios básicos y nobles que todas las personas desean en la sociedad de la que provienen. Al igual que Moisés en defensa del pueblo judío contra la tiranía egipcia, la defensa de Rodrigo Díaz de Vivar expulsando a los moros de la península Ibérica o Gandhi en su búsqueda de liberar al pueblo hindú del Imperio Británico. *Súperman*, *el Capitán América* o *Spiderman* constituyeron valiosas referencias en la creación y consolidación de la imagen que el pueblo norteamericano tiene de sí mismo (Greenberger, 2000). Tal supuesto nos hace pensar que *Kalimán*, *El Santo* o *Meteorix 5.9* como una forma de narrativa, poseen esa misma capacidad para transmitir valores de los momentos históricos en los cuales surgen (Chávez Mendoza, 2006).

El estudio sobre historietas es limitado debido a la dificultad para encontrar el material que existe. Sin embargo, las posibilidades que plantea como objeto de estudio son bastas. Saavedra Olmos (2002, pág. 4) lo señala al decir que:

El cómic, a lo largo de su historia, ha vivido muchas etapas como medio de comunicación dentro de la sociedad. Los recursos de expresión con los que cuenta, hacen que pueda ser utilizado ya sea como canal de crítica social, como manifestación artística, de entretenimiento y/o incluso como instrumento educativo. Sin embargo, actualmente es poco el interés en general que se le tiene, y existen muchos prejuicios a su alrededor, como resultado de esa falta de atención.

Un tema poco investigado en la dinámica de los medios de comunicación masiva que encontró empezó a ser estudiado de manera formal desde hace más de 20 años como un elemento de gran importancia para la constitución de identidades grupales.

La historieta es un medio de comunicación ligado al público infantil. Situación que lo ha estigmatizado como un divertimento de bajo nivel intelectual e inmaduro y lo ha llevado a no ser considerado como un objeto de estudio serio. Tal situación no es generalizada, ya que en

muchos países como Japón, Inglaterra, Francia, España, Alemania y Estados Unidos han constituido objetos formales de investigación. Desde abordajes literarios y gráficos, hasta los propiamente comunicológicos.

¿Por qué entonces no estudiar a nuestras historietas cómo los belgas estudian a *Tin-tin* En México tenemos una gran variedad de superhéroes con los que el público se identificó a lo largo de más de cincuenta años. Personajes entrañables como *El Santo*, *Tinieblas*, *Blue Demon*, *Chanoc* y sobre todo el que llegó a ser más popular de todos, me refiero a *Kalimán*, *el hombre increíble* (Ver figura 3). Todos ellos también defendían valores y nos protegían de los villanos que querían conquistar el mundo; y al hacerlo, enseñaban lo que era bueno, justo y recto.



Figura 3 collage de personajes de historietas mexicanas

El presente trabajo, estudia a tres personajes icónicos de la historieta mexicana. *El Santo* de gran popularidad entre los años de 1950 y 1960, *Kalimán*, el mayor éxito comercial del medio en nuestro país, de entre 1965 a 1980 y *Meteorix 5.9*, historieta de inicio de siglo XXI.

Para 1950, el artista y editor José Guadalupe Cruz comenzó a publicar la historieta del *Santo*: *El enmascarado de plata* (Ver figura 4), convirtiéndolo en el primer personaje luchador de la historieta mexicana. Estas historietas eran muy solicitadas por los niños y jóvenes de la época (Cultura Cómic, 2011).

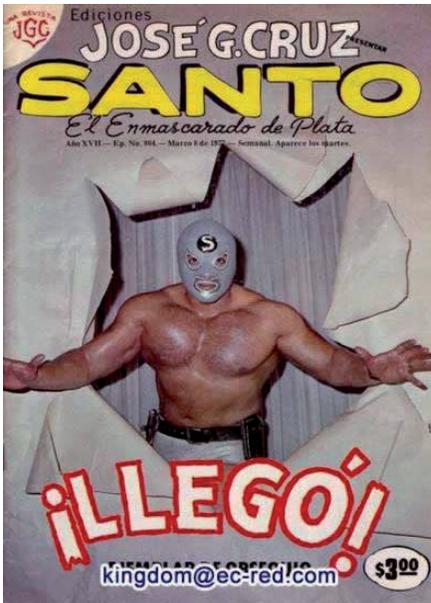


Figura 4 Primera aparición en historieta del Santo

Después de su rotundo éxito en la radio, el 17 de noviembre de 1965 se puso en circulación el no. 1 de la revista *Kalimán: el hombre increíble* (Ver figura 5). Con un tiraje de 100,000 ejemplares, mismo que fue agotado tan rápido que hubo que duplicarlo la misma semana del lanzamiento. Este acontecimiento marcó el inicio de uno de los personajes fantásticos más importantes de México en historieta, de la cual se vendieron más de mil millones de ejemplares, según datos publicados en su página web oficial (Jiménez, 2010).

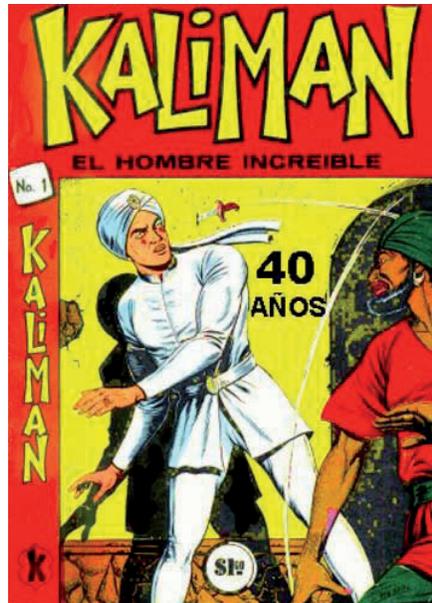


Figura 5 Primera aparición de *Kalimán* en la historieta “Los profanadores de tumbas”

Por último también a *Meteorix 5.9*: no aprobado creado por Jorge Break, en el 2000, tiene el récord de ser el más longevo de los personajes de autores mexicanos, en los últimos 15 años (ver figura 6). Aldo Alba es el típico adolescente que recibe poderes por gracia divina, las desventuras de aprender a utilizarlos. Una saga intergaláctica que mezcla en su estilo lo mejor de lo sensacional y lo mejor de la manga. Los datos sobre *El Santo* y *Meteorix 5.9* fueron publicados la página (Cultura Cómic, 2011).

La importancia de esta investigación, radica en el hecho de que los cómics tienen una gran importancia sociológica, literaria y artística. Por otra parte existen otros motivos por los cuales resulta pertinente realizar esta investigación. Mismos que se puntualizan a continuación:

- Al existir poco material bibliográfico resultado de investigaciones formales respecto al tema, por lo que nuestra investigación será pionera en su campo, al realizar un estudio comparativo de los tres personajes antes descritos y de sus valores.
- Las historietas han tenido gran trascendencia en nuestro país, vendiendo millones de ejemplares y permitiendo la lectura entre una población que no la acostumbra. Permi-

tiendo responder a la interrogante sobre ¿Cuál era la situación de México en el contexto de 1950 y cómo influyó esto en las historias publicadas?

- El lograr el “rescate” de estos superhéroes desde una óptica académica, lo cual permitirá teorizar sobre ellos y la industria de la historieta bajo la cual se desarrollan. Pudiendo beneficiar a quienes se encuentran inmiscuidos dentro del mundo de la expresión gráfica.
- La relevancia de la historieta dentro del mundo de la comunicación masiva y su potencialidad para ser utilizada con fines comerciales y no comerciales. Al tiempo que recrea los valores de la sociedad de la cual procede.

Estos son los motivos principales, que no los únicos que permiten comprender la relevancia de la historieta como objeto de estudio en el presente trabajo y en general en el campo de la comunicación.



Figura 6 Portada del Primer número de *Meteorix 5.9 no aprobado*

En esta investigación trato de identificar a la mayoría de estos superhéroes y analizar los valores socioculturales de tres de ellos, los cuales en su época fueron muy populares y contrastarlos con el contexto en el que fueron publicados, ¿Cuál era la situación de México en esos momentos y como influyo esto en las historias publicadas?

Metodología

A lo largo de la historia de la Ciencia han surgido diversas corrientes de pensamiento, que han originado diferentes premisas que las sustentan, desde la segunda mitad del siglo XIX tales corrientes se han polarizado en dos enfoques principales o aproximaciones al conocimiento: el enfoque cuantitativo y el cualitativo de la investigación (Hérmendez Sampieri, Fernández Collado, & Lucio Baptista, 2010).

En términos generales, los dos enfoques son paradigmas de la investigación científica, pues ambos emplean procesos cuidadosos, sistemáticos y empíricos en su esfuerzo por generar conocimiento y utilizan, en general, cinco fases similares y relacionadas entre sí:

1. Llevan a cabo observación y evaluación de fenómenos.
2. Establece suposiciones o ideas como consecuencia de la observación y evaluación realizadas.
3. Demuestran el grado en que las suposiciones o ideas tienen fundamento.
4. Revisan tales suposiciones o ideas sobre la base de las pruebas o del análisis.
5. Proponen nuevas observaciones y evaluaciones para esclarecer, modificar y fundamentar las suposiciones e ideas; o incluso para generar otras.

En lo que respecta al enfoque cuantitativo este realiza los siguientes pasos:

1. Plantea un problema de estudio delimitado y concreto. Sus preguntas de investigación versan sobre cuestiones específicas.
2. Una vez planteado el problema de estudio, revisa lo que se ha investigado anteriormente. A esta actividad se le conoce como la revisión de la literatura.
3. Sobre la base de la revisión de la literatura construye un marco teórico (la teoría que habrá de guiar su estudio).
4. De esta teoría se deriva las hipótesis (cuestiones que va a probar si son ciertas o no).

5. Somete a prueba las hipótesis mediante el empleo de los diseños de investigación apropiados. Si los resultados corroboran las hipótesis o son congruentes con estas, se aporta evidencia en su favor.
6. Para obtener tales resultados el investigador recolecta datos numéricos de los objetos, fenómenos o participantes, que estudia y analiza mediante procedimientos estadísticos.

Las hipótesis se generan antes de recolectar y analizar los datos. Por esto se explica que las hipótesis se establecen previamente. La recolección de los datos se fundamenta en la medición (se miden variables o conceptos contenidos en las hipótesis). Esta recolección o medición se lleva a cabo al utilizar procedimientos estandarizados y aceptados por una comunidad científica. Para que una investigación sea creíble y aceptada por otros investigadores, debe demostrarse que se siguieron tales procedimientos. Como en este enfoque se pretende medir, los fenómenos estudiados deben poder observarse o medirse en el “mundo Real”.

Debido a que los datos son producto de mediciones, se representan mediante números (cantidades) y se deben analizar a través de métodos estadísticos. Dicho de otra manera, las mediciones se transforman en valores numéricos (datos cuantificables) que se analizarán por medio de la estadística.

En el proceso se busca el máximo control para lograr que otras explicaciones posibles distintas (rivales) a la propuesta del estudio (hipótesis) sean desechadas y se excluya la incertidumbre y minimice el error. Es por esto que se confía en la experimentación y los análisis de causa efecto.

Los análisis cuantitativos fragmentan los datos en partes para responder al planteamiento del problema. Tales análisis se interpretan a la luz de las predicciones iniciales (hipótesis) y de estudios previos (teoría). La interpretación constituye una explicación de cómo los resultados encajan en el conocimiento existente (creswell, 2005).

La investigación cuantitativa debe ser lo más objetiva posible. Los fenómenos que se observan y/o miden no deben ser afectados de ninguna forma por el investigador. Este debe evitar que sus temores, creencias, deseos y tendencias influyan en los resultados del estudio o interfieran en los procesos y que tampoco sean alterados por las tendencias de otros. En pocas palabras, se busca minimizar las preferencias.

Los estudios cuantitativos siguen un patrón predecible y estructurado (el proceso) y se debe tener en cuenta que las decisiones críticas son efectuadas antes de recolectar los datos. En una investigación cuantitativa se pretende generalizar los resultados encontrados en un grupo (muestra) a una colectividad mayor (universo o población). También se busca que los estudios pueden replicarse.

Al final, con los estudios cuantitativos se pretende explicar y predecir los fenómenos investigados, buscando regularidades y relaciones causales entre elementos. Esto significa que la meta principal es la construcción y demostración de teorías. Para este enfoque, si se sigue rigurosamente el proceso y, de acuerdo con ciertas reglas lógicas, los datos generados poseen los estándares de validez y confiabilidad, las conclusiones derivadas contribuirán a la generación de conocimiento.

Este enfoque utiliza la lógica o razonamiento deductivo, que comienza con la teoría y de ésta se derivan expresiones lógicas denominadas hipótesis que el investigador busca someter a prueba. La búsqueda cuantitativa ocurre en la realidad externa al individuo. Esto nos conduce a una explicación sobre cómo se concibe la realidad con esta aproximación a la investigación. Toda vez que hemos definido la lógica de nuestra investigación, optamos por el análisis de contenido como técnica particular de recolección de datos.

Según Klaus Krippendorff (2000) en su libro metodología de análisis de contenido: teoría y práctica, el análisis de contenido es una técnica de investigación destinada a formular, a partir de ciertos datos, inferencias reproducibles y validas que puedan aplicarse a su contexto.

Como técnica de investigación, el análisis de contenido comprende procedimientos especiales para el procesamiento de datos científicos. Al igual que todas las restantes técnicas de investigación, su finalidad consiste en proporcionar una representación de los hechos y una guía práctica para la acción.

De cualquier instrumento de la ciencia se espera que sea fiable. Más concretamente, si otros investigadores, en distintos momentos y quizás en diferentes circunstancias, aplican la misma técnica a los mismos datos, sus resultados deben ser los mismos que se obtuvieron originalmente. Este es el requisito que se tiene en cuenta al decir que el análisis de contenido debe ser reproducible.

Otra definición, la de Berelson (citado por Hernández Sampieri, et al., 2010), sostiene que el análisis de contenido es:

Una técnica de investigación para la descripción objetiva, sistemática y cuantitativa del contenido manifiesto de la comunicación. Por supuesto, el requisito de que la técnica sea objetiva y sistemática está incluido en nuestra definición, cuando hablamos del requisito de reproducibilidad.

Para que un proceso sea reproducible, las reglas que lo gobiernan deben ser explícitas e igualmente aplicables a todas las unidades de análisis. No obstante, hemos excluido de nuestra definición varios requisitos que Berelson (citado por Hernández Sampieri, et al., 2010) plantea en la suya, en gran medida porque son, o bien poco claros, o demasiado restrictivos.

La exigencia de que la descripción sea cuantitativa es análogamente restrictiva: si bien en muchas actividades científicas la cuantificación es importante, los métodos cualitativos han demostrado su eficacia.

El análisis de contenido se caracteriza como un método de investigación del significado simbólico de los mensajes. Los mensajes no tienen un único significado que necesite desplegarse, siempre será posible contemplar los datos desde múltiples perspectivas, en especial si son de naturaleza simbólica. En cualquier mensaje escrito se pueden contar las letras, palabras u oraciones; se pueden categorizar las frases, describir la estructura lógica de las expresiones, verificar las asociaciones, denotaciones, connotaciones o fuerzas ilocutivas; y también pueden formularse interpretaciones psiquiátricas, sociológicas o políticas. Todas estas cosas pueden poseer validez de forma simultánea.

En suma, un mensaje es capaz de transmitir una multiplicidad de contenidos incluso a un único receptor. En estas circunstancias, la pretensión de haber analizado el contenido de la comunicación trasluce una posición insostenible.

No es necesario que exista coincidencia acerca de los significados. Si bien el consenso o el acuerdo intersubjetivo sobre lo que significa un mensaje simplifica enormemente el análisis de su contenido, dicho acuerdo sólo existe en relación con los aspectos más obvios o manifiestos de las comunicaciones, o bien para unas pocas personas que comparten la misma perspectiva cultural y sociopolítica.

El análisis de contenido es también un receptor de datos, aunque probablemente difiera de manera radical de los comunicadores comunes, que quizás asignen significados de forma rutinaria e inconsciente, y sin justificación empírica. Si bien el análisis del contenido puede ocuparse de formular la clase de inferencias que efectúa algún receptor cuando trata de comprender las comunicaciones simbólicas, la técnica ha sido generalizada y alcanza probablemente su mayor grado de éxito al aplicarla a formas no lingüísticas de comunicación, don-

de las pautas presentes en los datos son interpretadas como índices y síntomas, de los cuales; los comunicadores no avezados tal vez ya no sean conscientes.

La formulación de inferencias específicas— que es la clave que distingue entre procesamiento de datos simbólicos y de datos no simbólicos, delineando así el ámbito del análisis de contenido — no está enteramente ausente de otras definiciones.

En todo análisis de contenido deben quedar claro que datos se analizan, de qué manera se definen y de qué población se extraen. Los datos son lo único disponible para el especialista en análisis de contenido, y exhiben su propia sintaxis y estructura. Se describen en función de unidades, categorías y variables, o son codificados de acuerdo con un esquema multidimensional.

Los datos son los elementos básicos, primitivos, del análisis de contenido, y constituyen la superficie que el analista debe tratar de penetrar. La comunicación de los datos al analista es unidireccional. Él es incapaz de manipular la realidad; no dispone de una realimentación correctiva con la fuente que por razones propias, le suministra información; se ve obligado, pues, a estudiar una porción de su universo de manera discreta.

En todo análisis de contenido debe hacerse explícito el contexto con respecto al cual se analizan los datos. Si bien los datos aparecen disponibles de una manera directa, su contexto lo construye el analista con el fin de incluir todas las condiciones circundantes, antecedentes, coexistentes o consecuentes. La necesidad de delinear el contexto del análisis es particularmente importante porque no existen límites lógicos en cuanto al tipo de contexto que un analista puede querer considerar.

En cualquier análisis de contenido, los intereses y conocimientos del analista determinan la construcción del contexto dentro del cual realizara sus inferencias. Por lo tanto, es importan-

te que conozca el origen de sus datos y ponga de manifiesto los supuestos que formula acerca de ellos y acerca de su interacción con el medio.

Debe ser capaz de distinguir entre dos clases de conocimiento: en primer lugar, aquel cuyo estado forma o valor el analista no puede tener, certidumbre alguna, y en segundo lugar, debe saber que existen ciertas relaciones entre las variables que son permanentes, fijas o estables. Como sucede con todo conocimiento, esta distinción se modificará en el transcurso del tiempo. En realidad, los análisis de contenido aplican los datos y conocimientos disponibles sobre las configuraciones estables con el fin de disipar la incertidumbre acerca de la pauta inestable que presenta el contexto de sus datos.

En todo análisis de contenido, debe anunciarse con claridad la finalidad u objetivo de las inferencias. El objetivo es lo que el analista quiere conocer. Dado que el análisis de contenido suministra un conocimiento vicario, información acerca de algo que no puede observarse directamente, ese objetivo se sitúa dentro de la porción variable del contexto de los datos disponibles. Es cierto que pueden realizarse muchos estudios exploratorios, en cuyo transcurso el investigador decidirá en que centrar su atención; pero al final tiene que adoptar un rumbo claro. Sólo si el objetivo del análisis de contenido es anunciado de manera inequívoca podrá juzgar si lo ha podido completar y aclarar el tipo de prueba que finalmente sea necesaria para convalidar los resultados.

Resulta una técnica muy útil para analizar los procesos de comunicación en diversos contextos. El análisis de contenido puede aplicarse virtualmente a cualquier forma de comunicación (programas televisivos o radiofónicos, artículos en prensa, libros, poemas, conversaciones, pintura, discursos, cartas, melodías, leyes y reglamentos, etc).

El análisis de contenido según Berelson (citado por Hernández Sampieri, et al., 2010) señala varios usos, entre los que destacan:

1. Describir tendencias en el contenido de la comunicación.
2. Develar diferencias en el contenido de la comunicación.
3. Comparar mensajes, niveles y medios de comunicación.
4. Construir y aplicar estándares de comunicación.
5. Exponer técnicas publicitarias y de propaganda.
6. Medir la claridad de los mensajes.
7. Descubrir estilos de comunicación.
8. Identificar intenciones, apelaciones y características de comunicadores.
9. Revelar “centros” de interés y atención para una persona, grupo o una comunidad.
10. Determinar el estado psicológico de personas o grupos.
11. Obtener indicios del desarrollo verbal
12. Anticipar respuestas a comunicaciones.
13. Reflejar actitudes, valores y creencias de personas, grupos o comunidades.
14. Cerrar preguntas abiertas.

El análisis de contenido se efectuará por medio de la codificación, es decir, el proceso en virtud del cual las características relevantes del contenido de un mensaje se transforman a unidades que permiten su descripción y análisis precisos.

El universo, como en cualquier investigación cuantitativa debe delimitarse con precisión. Algunos autores como Sánchez Aranda (2005), se refieren al universo como el contexto de la unidad, el cuerpo más largo del contenido que puede examinarse al caracterizar una o más unidades de registro.

Las unidades de análisis o registro constituyen segmentos del contenido de los mensajes que son caracterizados para ubicarlos dentro de las categorías. Sanchez aranda (2005, p. 221), las define como: “el cuerpo de contenido más pequeño en que se cuenta la aparición de una referencia, ya sean palabras o afirmaciones que nos interesa localizar”. Berelson (citado por Hernández Sampieri, et al; 2010) menciona cinco unidades importantes de análisis:

1. La palabra: es la unidad de análisis más simple, aunque puede haber unidades más pequeñas como letras, fonemas y símbolos. Así, se puede medir cuantas veces aparece una palabra en un mensaje.
2. El tema: se define a menudo como un enunciado respecto de algo. Los temas suelen ser más o menos generales. Si los temas son complejos, el análisis del contenido es más difícil, en especial si se complica al incluirse más de una oración simple.
3. El ítem: tal vez es la unidad de registro más utilizada y puede definirse como la unidad total empleada por los productores del material simbólico.
4. El personaje: se trata de un individuo y se analiza a este.
5. Medidas de espacio tiempo: son unidades físicas como el centímetro o columna.

Las unidades se insertan, colocan o caracterizan en categorías y/o subcategorías. Al cuestionarnos sobre que unidad debe seleccionarse, esto depende de los objetivos y las preguntas de investigación. Sin embargo, Berelson (citado por Hernández Sampieri, et al., 2010) sugiere lo siguiente:

1. En un estudio es posible utilizar más de una unidad de análisis.
2. Los cálculos de palabra y las unidades amplias, como el ítem y las medidas de espacio-tiempo, son más adecuados en los análisis que dan mayor importancia a los asuntos definidos.
3. Las unidades amplias y las más definidas son válidas para la aceptación o el rechazo en una categoría.
4. Las unidades amplias, generalmente requieren de menos tiempo para su codificación que las unidades pequeñas, referidas a las mismas categorías y materias.
5. Debido a que los temas o las oraciones agregan otra dimensión al asunto, la mayoría de las veces son más difíciles de analizar que las palabras y las unidades amplias.
6. El tema es adecuado para el análisis de significados y las relaciones entre estos.

Las categorías son los niveles donde serán caracterizadas las unidades de análisis. Son las “casillas o cajones” en las cuales se clasifican las unidades de análisis. Sánchez Aranda (citado por Hernández Sampieri, et al., 2010) las define como características o aspectos que presenta la comunicación con la que estamos trabajando. Según Krippendorff, existen cinco tipos de categorías (2000):

1. De asunto o tópico: se refiere a cuál es el asunto, materia o temática tratada en el contenido (¿De qué trata el mensaje o la comunicación?).
2. De dirección: estas categorías se refieren a como es tratado el asunto (¿Positiva o negativamente?, ¿Favorable o desfavorablemente?, ¿Nacionalista o no nacionalista?, etc.)
3. De valores: este tipo de categorías indican que valores, intereses, metas, deseos o creencias son revelados.
4. De receptores. Estas categorías se relacionan con el destinatario de la comunicación (¿A quién van dirigidos los mensajes?)
5. Físicas: Son categorías para ubicar la posición y duración o extensión de una unidad de análisis.

En un análisis de contenido se suelen tener varias categorías, que deben cumplir los siguientes requisitos:

1. Las categorías y subcategorías deben ser exhaustivas. O sea abarcar todas las posibles subcategorías de lo que se va a codificar.
2. Las subcategorías deben ser de preferencia mutuamente excluyentes, de tal manera que una unidad de análisis clasifique en una y solo una de las subcategorías de cada categoría.
3. Una unidad de registro encajara en una subcategoría de una categoría y en otras subcategorías de las demás categorías.

Cuando se crean las categorías, estas deben definirse con precisión y explicitar lo que se va a comprender en cada caso, y qué habrá de excluirse. El análisis de contenido consiste en asignar cada unidad a una o más categorías. De hecho, el producto de la codificación son frecuencias de categorías. En ella, se cuentan las veces se repite cada categoría o subcategoría (cuantas unidades de análisis se clasificaron en cada una de las categorías). Ya estructuradas las categorías, podemos identificar pasos concretos para llevar a cabo el análisis de contenido:

1. Definir con precisión el universo y extraer una muestra representativa.
2. Establecer y definir las unidades de análisis.
3. Establecer y definir las categorías y subcategorías que representan a las variables de la investigación.
4. Seleccionar los codificadores. Los codificadores son las personas que habrán de asignar las unidades de análisis a las categorías.
5. Elaborar las hojas de codificación. Estas hojas contienen las categorías y subcategorías, y los codificadores anotan en ellas cada vez que una unidad entra en una subcategoría.
6. Las hojas de codificación pueden incluir elementos más precisos para describir el material. Asimismo las categorías y subcategorías deben codificarse con sus respectivos valores numéricos.
7. En caso de tener más de un codificador, se les proporciona entrenamiento. Esta capacitación incluye que los codificadores se familiaricen y compenetren con las variables, comprendan las categorías y subcategorías entiendan las definiciones de ambas. Además debe entrenárseles en la manera de codificar y discutir ampliamente con ellos las diferentes condiciones en que puede manifestarse o estar presente cada categoría y subcategoría. Asimismo, los codificadores tienen que comprender en forma cabal en qué consiste la unidad de análisis.
8. Calcular la confiabilidad de los codificadores. Todos los codificadores realizan análisis de contenido provisional de una parte representativa del material (éste debe ser el

mismo para todos los codificadores), con la finalidad de determinar el grado de acuerdo o consenso entre ellos.

Si no hay consenso no puede efectuarse una evolución confiable de la muestra o universo contenido. Para lo anterior se calcula la confiabilidad de cada codificador individual y la confiabilidad entre codificadores. El cálculo de la confiabilidad individual de los codificadores depende de si tenemos uno o varios de ellos.

Si se dispone de un solo codificador (porque el material es reducido) se observan las diferencias de la codificación del mismo mensaje hecha por el codificador en dos tiempos diferentes. Si las diferencias son muy pequeñas, el codificador es individualmente confiable. Este tipo de confiabilidad se llama confiabilidad intracodificador, la cual mide la estabilidad de la prueba y re prueba de un codificador a través del tiempo.

Si se dispone de varios codificadores, la confiabilidad individual puede determinarse así. Se solicita a todos los codificadores que codifiquen el mismo material, se toman los resultados de todos menos los de uno y se compara la codificación de este contra la del resto. Así se procede con cada codificador. También puede aplicarse a todos los codificadores la fórmula mencionada para calcular la confiabilidad individual; quien se distancie del resto se considera un caso poco confiable.

Efectuar la codificación: lo que implica asignar las unidades al sistema de categorías y contar las frecuencias de repetición de las unidades en las categorías (número de unidades que se seleccionan para cada categoría). Vaciar los datos de las hojas de codificación y obtener totales de cada categoría y realizar los análisis estadísticos apropiados.

CAPÍTULO I El Cómic dentro de la comunicación

1.1. La Comunicación

En todo trabajo, resulta pertinente el iniciar definiendo los conceptos por estudiar. Por tal motivo deberemos empezar definiendo a la comunicación. César A. Chávez (2006, pág. 21) define a la comunicación como:

Un fenómeno inherente (que no es exclusivo) al hombre, en el cual se transmite y reciben ideas mediante diversos procesos articulados, complejos y estructurados; a partir de los cuales nos expresamos, compartimos experiencias, pensamientos y formas de ver y sentir el mundo.

La comunicación es un proceso humano producto de la necesidad de compartir nuestras ideas con nuestros semejantes, para sobrevivir en nuestro entorno (Pacheco Espejel & Cruz Estrada, 2006). Esta actividad se ve enriquecida con la inteligencia y la creatividad, permitiéndonos utilizar diferentes medios para hacerlo. A través de la escritura, la pintura, el radio, el cine, el deporte o como es el caso que nos ocupa, las historietas.

Según Higilio Álvarez en su libro titulado *la magia de los cómics* (1978), La aparición de los medios de comunicación sociales, han sido determinantes en la conformación de las sociedades contemporáneas, al eliminar las barreras espacio-temporales que separaban entre sí a las personas. Propiciando a su vez, un intercambio cultural intenso de todas las sociedades en un contacto intenso que ha determinado profundos cambios en la vida moderna.

Los individuos conocen y son conocidos en su dimensión sociocultural a nivel planetario en un proceso conocido como globalización, que es definida según el diccionario de la Real Academia Española como la tendencia de los mercados y de las empresas a extenderse, alcanzando una dimensión mundial que sobrepasa las fronteras nacionales.

Como todo medio de comunicación, el cómic o tira cómica, tiene un código que está constituido por imágenes y palabras. Este código se transmite en mensajes, según Víctor Hugo Bolaños Martínez en su libro *Impacto de la revista, la gran prensa y la historieta en la conciencia social* (Martínez, 1983). Uno es el mensaje superficial de la historieta o la anécdota, la figura de la aventura, que va aparentemente dirigida a la simple recreación o al pasar el tiempo de una manera entretenida o amena. El otro, la conjugación de los símbolos gráfico-plásticos y los textos en torno de una trama que propone situaciones imaginarias o próximas de la vida real. Censurando o exaltando hechos, virtudes o defectos.

En las revistas ilustradas mexicanas y extranjeras, encontramos las que podrían ser clasificadas como historias de superhéroes. Medios que transmiten mensajes por simple diversión, pero en los que también está implícito el mensaje de que todos los superhéroes son buenos y que defienden la justicia, luchan contra el crimen y aun cuando en ocasiones se disfrazan de delincuentes, a fin de cuentas son instrumentos de la justicia.

También existe otro mensaje, la historia extraordinariamente fina y cuidadosamente armada, por medio de la cual se enajena la voluntad de acción para resolver con inteligencia y con valor los grandes problemas sociales. Siempre hay un superhéroe que vela porque su vida se resuelva con tranquilidad y que a fin de cuentas tranquiliza su espíritu frente a las inquietantes situaciones que la problemática social le propone a cada paso.

De tal modo que este mensaje llega a condicionar el ánimo para la adopción de una conducta personal y social adecuada a los grandes intereses que conducen a nuestra sociedad; apoyan al sistema y ayudan a convencer al hombre para que confíe en el sistema y que espere como en todas las ocasiones una mano prodigiosa que llegue a salvar el día.

El análisis de la historieta debe dividirse en dos grandes apartados (Álvarez Constantino, 1978), el primero debe limitarse a considerar el lenguaje, las aportaciones comunicativas de

este medio, así como a su repertorio de posibilidades. Al segundo, le corresponde el análisis de las técnicas de manipulación y penetración ideológica que practican los comerciantes de la sociedad del consumo.

Las historietas han desarrollado una forma peculiar de lenguaje en la que se combinan la imagen, el movimiento, las onomatopeyas y las palabras. Su código ha sido asimilado por grandes grupos humanos que comprenden todas sus convenciones y claves, así como los estilos de narración a través de imágenes organizadas en secuencia.

Tanto el cuadro, su unidad narrativa; como el globo, en el que aparece la palabra; o las onomatopeyas, que actúan como auxiliares de la imagen; han sido objeto de toda clase de experimentos, logrando un importante nivel de desarrollo de su fuerza expresiva. Buscando nuevas técnicas hasta descubrir la más adecuada al estilo del realizador.

El cómic norteamericano refuerza las fantasías del “american dream”, los estereotipos étnicos y culturales. Representando la normalidad de la vida considerada por la clase social dominante con transacciones mercantiles que giran en torno del dinero, máxima deidad de la vida contemporánea.

Con este medio de comunicación el hombre de nuestra época se encuentra sometido a la penetración de la civilización tecnológica más poderosa de su historia, disminuye fácilmente los recursos pedagógicos, ni las invenciones de la escritura, la imprenta, ni la revolución industrial, los acelerados progresos tecnológicos posteriores fueron vehículos de formación tan activos, ni han incidido tan íntegramente en la configuración de la mentalidad del hombre actual como las historietas.

La historieta se ha constituido lentamente como un objeto de estudio real de la comunicación, del cual se han empezado a hacer estudios formales desde finales de 1960 esto debido

principalmente al potencial de expansión con el que cuenta y hace posible que llegue a un sin fin de personas.

Porque no solo sirve para entretener, sino para desahogar los problemas sociales criticando como lo hacen muchos dibujantes y caricaturistas, también llamados *moneros* por Rius en su libro *Los moneros de México* (Del Río, 2004). En este libro él hace una recopilación de las primeras historietas las cuales eran de tinte político y criticaban a un gobierno que era represor con la sociedad en aquel tiempo.

Las historietas son un medio fácil de entender y de obtener y que pueden expresar un sin fin de ideas, que es lo que las ha mantenido vigentes hasta nuestros tiempos, logrando vender grandes tirajes de algunas ediciones, en México de las más populares han sido *La familia burron*, *Lágrimas*, *Risa y Amor*, *Memín Pinguin*, *Kalimán*, *El pantera*, *El libro semanal*. Pero hoy en día no ha existido ninguna historieta que evoque a los éxitos de antaño, más bien se reimprimen muchas de las anteriormente mencionadas pero sin llegar a las grandes ventas que tenían.

1.2. Importancia de los cómics dentro de la cultura

La cultura forma individuos y que a su vez estos le dan forma a ella, integrando en sí todas las manifestaciones humanas como: el arte, las prácticas, los hábitos, costumbres, moral, etc. Según José Antonio Pérez Tapias.

Humberto Eco menciona que la cultura se encuentra regida por reglas universales a las que identifica como la forma en que se producen los bienes, la división social del trabajo, la creación de herramientas y el lenguaje. Por lo tanto, la cultura es una producción humana que engloba los aspectos sociales característicos y distintivos de los seres humanos, ritualizando y concretando todo lo que en un momento es importante para nuestra especie.

La teoría clásica de cultura y sus divisiones, se manifiestan en la tesis sostenida por Denis Macquail (1979), quien hace distinción entre alta cultura, cultura de masas y baja cultura o popular, donde a través de supuestos básicos juzga elementos que generan cismas entre las diversas manifestaciones del hombre.

Macquail señala que en un principio, anteriormente a los medios masivos de comunicación, la mayoría de las sociedades se encontraban divididas entre sí en dos grandes bloques polarizados y no solo por el estatus social, sino también por las diversas manifestaciones que tenían lugar en el seno de cada grupo.

Con el surgimiento de las clases medias, se iniciaría un consumo masificado de diversión, entretenimiento y seguridad que se distinguía tanto de las élites intelectuales y dominantes, como del proletariado y sus tradiciones.

La alta cultura sería, desde esta perspectiva, aquella a la que solo tenían acceso las clases privilegiadas y educadas, que concentraban en grupos reducidos a la filosofía, la ciencia y todas las artes clásicas, en donde además se entiende que tanto el creador o artista, como

los receptores o consumidores se encuentran en común respecto a ciertos cánones estéticos y criterios valorativos.

La baja cultura por el contrario, aglutinaría a las manifestaciones populares que por desarrollarse fuera de las clases altas se encontrarían ya en otro plano, como lo son la artesanía, el folclor, los mitos y leyendas. En cambio, la cultura de masas sería un hecho históricamente reciente y se encuentra directamente relacionado al consumo y a los productos creados para su adquisición a gran escala.

En conclusión, sí son diferentes entre sí los tres niveles de apreciación cultural y sobresalen dentro de la infinidad de diferencias, las discrepancias en torno al volumen de información que cada una de ellas posee y emite, las diferencias, obvias de cantidad, variedad, apreciación, significantes y vanguardia, responden entonces al estímulo existente de la clase social a la cual deben su generación.

La cultura y los cómics van de la mano, debido a que estos últimos son una manifestación cultural. Los cómics mexicanos presentan una sociedad tradicional y moderna al mismo tiempo, con personajes machistas *que se las pueden de todas a todas*. En los cómics norteamericanos en cambio, se muestra una sociedad democrática, avanzada y justa, que es amenazada por súper villanos que desean acabar con el “American way of life” que defienden los superhéroes locales. Por su parte, los japoneses siempre están dotados de tecnología, pero nunca dejando de lado sus valores tradicionales.

La cultura siempre será importante dentro de las historietas, y estas a su vez dentro de la cultura. Son una muestra de los valores y la moral de los pueblos donde tienen su origen. Por ejemplo, En un cómic americano nunca se verá un desnudo, mientras que en los mangas son naturales, al tener otra perspectiva de lo que es el cuerpo.

1.3. Definición e importancia de cómic

Para Scout McCloud, en el libro *“The understanding Comics, the invisible art”* (McCloud, 2000) el arte secuencial que es capaz de contener en su estructura una narrativa, es llamado de manera genérica en el mundo “cómic” y es el resultado de siglos de refinamiento por parte de los seres humanos, quienes a lo largo del tiempo se han valido de las posibilidades visuales-textuales para narrar historias.

Siendo esta la definición más popular entre los especialistas encargados de estudiar los fenómenos que tengan de ver con el cómic. Otra definición dice que se llama historieta o cómic. A una serie de dibujos que constituye un relato, con texto o sin él, así como al libro o revista que la contiene. O simplemente como la define Higilio Álvarez Constantino (1978), en su libro *La magia de los cómics* considera a la historieta como una sucesión de tipo probablemente narrativo, con núcleo de sucesos (los cuadros), mediante la presencia de dos códigos distintos e interactuantes, uno icónico ávidamente.

Las historietas pueden estar dibujadas en papel, o estar en forma digital (e-cómic, web cómics y similares). Will Eisner en su obra *El cómic y el arte secuencial* aportó la definición más acertada hasta la aparición de la obra de McCloud. Muchas personas, entre ellas Morris (el creador de *Lucky Luke*) y Francis Lacassin, han propuesto considerar la historieta como el noveno arte.

En la tesis de César Amado Chávez (2006) se ahonda en el tema sobre ¿Qué es la historieta? Él dice que investigando sobre lo que es un cómic surge una primera asociación con el termino, donde cada persona de acuerdo a su experiencia particular podrá definir de distintas maneras y niveles de profundidad lo que a su juicio es un tebeo y al tratarse de un medio masivo ampliamente difundido podría resultar aparente para algunas persona que es innecesaria toda explicación sobre él, debido a la rápida asociación del término con aquello a lo que nos referimos.

Tal visión resulta en realidad un enfoque superficial respecto de un fenómeno comunicativo complejo, en el que no necesariamente todos tendremos que entender que es un cómic, su relevancia como medio masivo, las posibilidades que brinda su utilización, mismas de las que se hablarán más adelante.

Debido a las diferencias de lenguaje e históricas, se han usado utilizados diferentes sustantivos para nombrar al cómic. En los países hispano parlantes, el nombre utilizado es el diminutivo historieta. Art Spiegelman ha señalado un uso semántico medieval de historia que significaba "hilera de imágenes en un edificio". En cualquier caso *historieta* proviene del latín historia y éste a la vez del griego, cuya raíz es histor que significa 'juez'. Hacia los años setenta se empezó a imponer en el mundo hispano parlante el término de origen anglosajón cómic, aceptado también en español. En Argentina siempre se usó el término historieta, en España el término más empleado es Tebeo, derivado del título de la revista española TBO, publicada por primera vez en 1917, siendo el término historieta considerado como un regionalismo, en particular en Cataluña. En México y Chile se denomina monitos y en Perú, chistes.

En otros idiomas, la historieta recibe los nombres *de bande dessinée* (francés), *comic* (inglés), *fumetti* (italiano), *manga* (japonés) y *quadrinhos* (portugués de Brasil). También aparece desde el movimiento contracultural el término Comix, primero en inglés y pasando después a otras lenguas, que suele utilizarse para obras y publicaciones de temática o estilo.

La historieta está envuelta en una discusión terminológica constante acerca del nombre que mejor la puede definir. En inglés, además de cómics, se usa *funnies* (para las tiras de prensa) y *cartoon* (para la caricatura). Este último nombre proviene del italiano *cartone* que significa obviamente "cartón", aunque en Italia el cómic se denomina *fumetto* en referencia al nombre del globo de diálogo o bocadillo. Obviamente, los cómics no tienen por qué ser cómicos y, por este motivo, los franceses usan el término *bande dessinée* ('tiras dibujadas') o BD que en realidad es una adaptación de 1962 del inglés *comic strip* ('tira cómica'). El portugués tradujo

el nombre francés para usar *banda desenhada*, mientras que en Brasil le denominan *história em quadrinhos* (historia en cuadritos). Este es, desde el punto de vista semántico, el mejor término junto con el chino *lianhuanhua* ('imágenes encadenadas'), ya que amplían la referencia de la tira a la página o al simple procedimiento sintáctico de la historieta.

En relación a otros nombres asiáticos, aunque otra escuela optó por denominarlo *gekiga* ('imágenes dramáticas'), el término manga ('imágenes grotescas') se ha impuesto en Japón a partir de Osamu Tezuka que lo tomó a su vez de *Hokusai*. El coreano *manhwa* y el cantonés de Hong-Kong *manhua* derivan de aquél. En Japón se denomina al cómic estadounidense *komikkusu*.

José Luis Rodríguez Dieguez (1998) en su obra *El cómic y su utilización didáctica* dice que cuando nos referimos a historieta nos remitimos a un mensaje narrativo que combina elementos verbales e icónicos mezclados con una serie de códigos y convenciones que le son propios. Y se realiza tendiendo a una amplia difusión cuya finalidad puede variar de acuerdo a las circunstancias en las cuales se desarrolla. Rodríguez Dieguez señala en su definición varios elementos:

Por mensaje narrativo nos referimos a la existencia de una línea temporal que marca la presencia de un antes y un después, el cual se encuentra apoyado en la estructura de las viñetas y la secuencia de lectura que se realiza con ellas. Cada fracción de la historia se encuentra representada por un presente inmovilizado que se encuentra en relación directa con lo ya ocurrido y lo venidero.

Al avanzar en el relato, cada presente se torna pasado inmediato y cada viñeta subsecuente en futuro próximo. Dicha secuencia temporal nace de la pauta contigua en futuro próximo. Dicha secuencia temporal nace de la pauta de lectura izquierda-derecha y arriba-abajo, en este desarrollo se basa el proceso diacrónico general de la historieta y se denomina línea de indicatividad o vector de lectura. El ritmo temporal se logra gracias a los recursos de interco-

nexión de viñetas, los cuales permiten situarnos en un plano cronológico distinto a nuestro presente (viñeta actual). Juan Acevedo (1990) en su publicación “Para hacer Historietas” los clasifica en siete tipos distintos dependiendo de la forma empleada para realizar la narrativa:

1. **Fusión:** se logra la ilusión de movimiento con diversos encuadres y acercamientos o alejamientos del plano acción.
2. **Espacio contiguo:** crean la idea de la continuidad al utilizar viñetas sucesivas en espacios que se suponen consecutivos.
3. **Cartela:** recurso no gráfico por medio del cual se explica un texto el contenido de la viñeta.
4. **Enlaces Superpuestos:** se denomina así a los globos, letras, figuras, etc. Conectan a dos viñetas y se conocen también como lazos de imagen o texto contiguo.
5. **Estructura espacial del montaje:** similar al de fusión pero sin acercar o alejar el plano. Es una macro viñeta recortada en diversas secciones y que en su conjunto logran un significado cronológico.
6. **Estructuras temporales del montaje:** nos habla de la distancia que existe entre cada viñeta para dar a entender situaciones que corresponden a tiempos específicos.
7. **Estructura psicológica del montaje:** en este caso se trata de elementos que rompen con la continuidad lineal del relato (que es la más usual), toman su nombre del lenguaje cinematográfico y se denominan flash back y flash forward.

El mismo Acevedo (1990) menciona que la historieta como medio de comunicación, posee diferentes tipos de funciones clasificándolas en: doctrinales, educativas, culturales y de entretenimiento.

1. **Doctrinales:** el fin catequizante o de propagación de doctrinas o ideologías que esconden un deseo proselitista, es muy común en la historieta; no solamente en cuestiones políticas, sino para recrear valores o introducir nuevas formas de pensar. Nor-

malmente son gratuitas y ampliamente utilizadas por religiones, partidos políticos, movimientos sociales y líderes de opinión.

2. **Educativas:** la enseñanza es otra vertiente en la cual es utilizado el cómic, al permitir acercar al público estudiantil la información sistematizada y fungir además como una herramienta pedagógica. Tanto el estado como la educación privada se han servido del tebeo y su rasgo común es el de generalizar la visión del mundo y no crear controversia.
3. **Culturales:** en este caso existe una pre atención por parte del autor o autores de la historieta, para evaluar el nivel intelectual del lector, desarrollando su sensibilidad pensante y artística, en otros casos son simplemente biografías o monografías de personajes célebres, obras clásicas, reportajes, documentales o hechos históricos.
4. **Entretenimiento:** es posible el uso más conocido, debido a encontrarse inmerso en una industria que lucra con él; tiene la finalidad de abrir espacios al esparcimiento y generalmente son de ficción.

1.4. Historia del cómic

Existe una fuerte controversia sobre cuál fue la primera historieta, en función de si se usa una definición más o menos restrictiva. Podríamos decir que las pinturas rupestres, pintadas en las grutas como la de Lascaux en Francia o aquellas que encontramos en Italia, Argelia o China pueden ser consideradas como historietas, ya que relatan historias mediante imágenes. Los frescos y relieves egipcios, griegos, romanos y aztecas también se ajustan a esta definición (ver figura 7).



Figura 7 Ejemplos de las primeras narraciones gráficas

En la Edad Media europea, la historieta en soportes como las vidrieras y los tapices sería mejorada en los manuscritos iluminados que pueden considerarse como los primeros libros de historieta. Las Cantigas de Santa María, realizadas probablemente entre 1260 e 1270 por el taller de Alfonso X, son consideradas como el manuscrito medieval más próximo a un cómic actual (ver figura 8).

Junto con la Biblia Maciejowski (norte de Francia, c. 1250) las Cantigas de Santa María, escritas en gallego, es la primera historieta con el texto al pie que posee viñetas, globos de diálogo, pintar líneas en vez de formas tiras y más de una página. A esto se le añade el sentido de lectura occidental y el formato de novela gráfica.



Figura 8 Las Cantigas de Santa María, cuatrocientas veinticuatro composiciones secuenciales

Sin embargo, otros estudios consideran a la historieta como un producto cultural de la modernidad industrial y política occidental que surgió en paralelo a la evolución de la prensa, primer medio de comunicación de masas. De este modo, una historieta sólo lo sería en tanto que sea reproducida por medios mecánicos y difundida masivamente, relacionando su origen con el de la caricatura y la imprenta.

A pesar de que Gutenberg había introducido la imprenta en Occidente ya en 1446, la reproducción masiva del dibujo no fue posible hasta 1789, año en el que se descubrió la litografía. A diferencia de otras técnicas como el grabado, la litografía permitía técnicamente la impresión directa sobre la página sin ningún proceso humano intermedio, gracias a planchas resistentes a múltiples prensados.

Las historietas cómicas radican en su particular naturaleza de medio de difusión masiva que nace gracias al periodismo de la Revolución Industrial del siglo XIX. El hombre primero dibujó lo que quería decir, luego aprendió a escribirlo y en el siglo XX se retoma otra vez el primer sentido (Álvarez Constantino, 1978).

Con el antecedente de los Ciclos morales del caricaturista inglés William Hogarth que desarrollaba la carrera de un personaje en una decena de grabados; el franco-suizo Rodolphe Töpffer es considerado el fundador de la historieta moderna a partir de su *Histoire de M. Jabot* publicada en 1833 (ver figura 9), a la que seguirían otros seis álbumes. Su *Ensayo sobre fisonomía* de 1845 es considerado como el primer texto sobre teoría de la historieta.

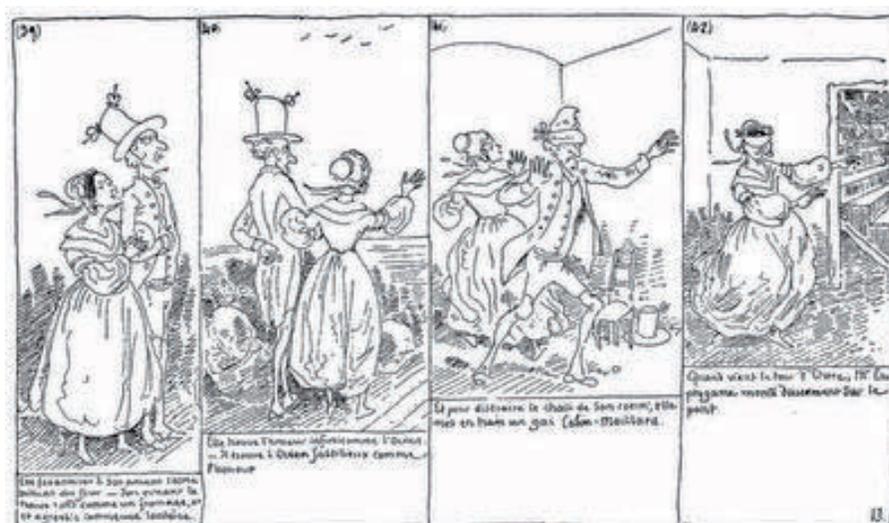


Figura 9 Imagen del Primer Álbum *Histoire de M. Jabot*

A pesar de esta tradición de historietas en forma de libro, el modelo de desarrollo de la historieta en Europa serían las revistas gráficas semanales o mensuales. Así, en noviembre de 1830 la revista *Le Caricature* inauguraría la tradición contemporánea de la caricatura política lanzando una campaña contra Luis Felipe, El Rey Burgués, por medio de imágenes satíricas de nombres de la talla de Daumier o Gustave Doré. El testigo de *Le Caricature* sería recogido por *Le Charivari* que expurgó la crítica política en favor del molde de simple revista de humor (ver figura 10).

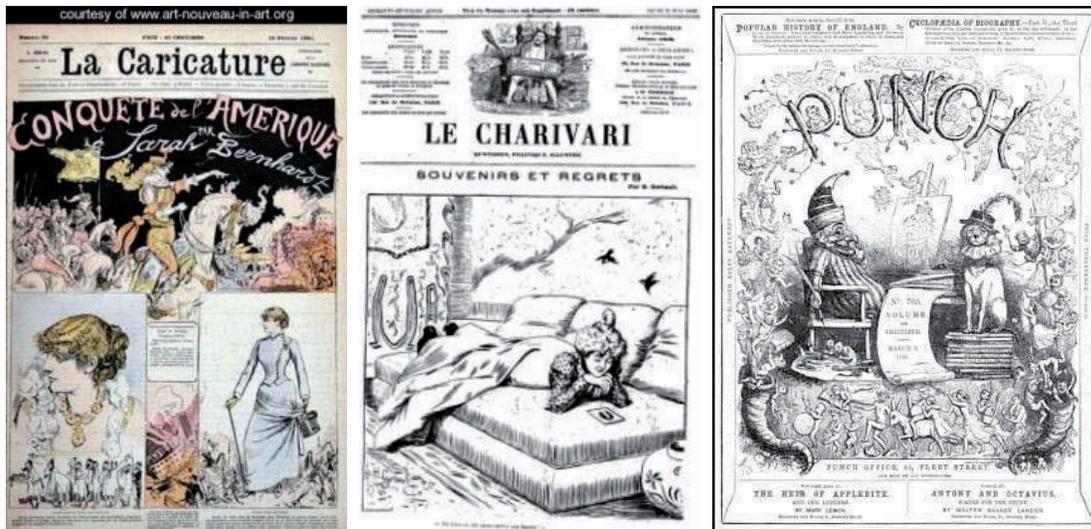


Figura 10 *La Caricature*, *Le Charivari* y *Punche* son los precursores del término cartoon

Inspirada en *Le Charivari*, la revista británica *Punch Magazine* de 1841, fue el motor de la expansión mundial de la historieta. De periodicidad mensual, *Punch* se dirigiría a un nuevo sector aupado también por la revolución social e industrial: la infancia. A la novedad del proyecto de *Punch* se uniría una indiscutible calidad de la mano de ilustradores como John Tenniel, conocido por su trabajo en *Alicia en el país de las maravillas* de Lewis Carroll.

El modelo de *Punch* fue imitado a lo largo del mundo. En Alemania daría lugar a *Fliegende Blatter* en 1848, en el que debutaría el excepcional Wilhelm Busch autor de una de las historietas más avanzadas de su tiempo, *Max und Moritz* (1865). En Japón *Japan Punch* (1862). Y, lo que es más importante, en EE. UU. Inspiraría los magazines *Puck* (1871), *Life* y *Judge*, verdadero campo de pruebas del cómic de prensa en los que comenzaron, entre otros, Richard Felton Outcault y George Herriman.

Un grupo de expertos reunidos para la ocasión en Salón de Lucca (Italia) determinaron como fecha del nacimiento del cómic el 16 de febrero de 1896, día de publicación de la tira de prensa *The Yellow Kid and his new Phonograph* de Richard Felton Outcault en el *New York Journal* (ver figura 11). Esta tira fue la primera en combinar la organización de su discurso en secuencia de imágenes y la integración de la palabra mediante globos o bocadillos. Richard

Felton Outcault reivindicó (sin confirmar) para sí mismo la sugerencia de tal sistema a Outcault. En coincidencia, ese mismo año la revista inglesa *Cómic Cuts* estableció el nombre por el cual hoy es conocida mundialmente la historieta.

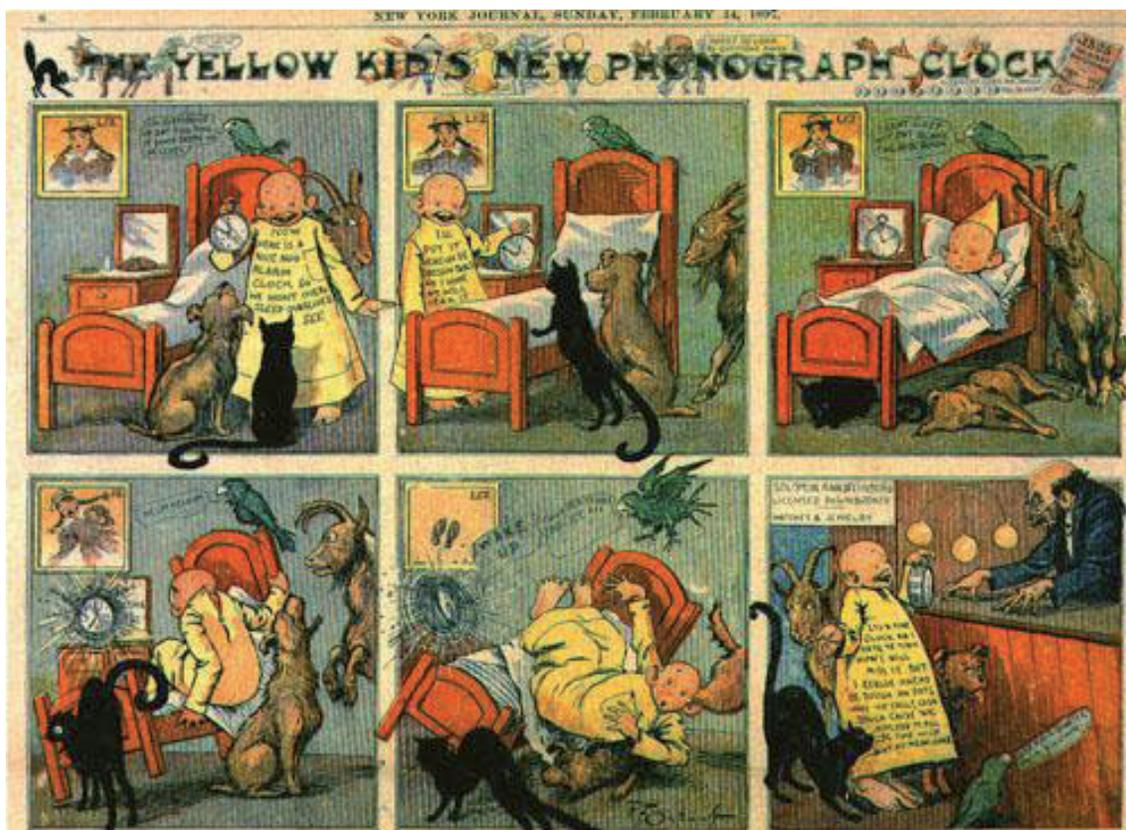


Figura 11. Las historias de "The Yellow Kid" dieron lugar al término prensa amarilla

El uso de globos para texto no se introduciría en el arte secuencial europeo hasta 1908 con *Les pieds nickelés* de Forton y no se generalizaría hasta después de la Primera Guerra Mundial con *Zig et Puce* (1925) de Alain Saint-Ogan. Hasta entonces los cómics europeos colocaban los textos al pie de la viñeta.

En las primeras décadas del siglo XX el principal centro mundial de producción e innovación en el campo de los cómics fue EE. UU. En la época dorada de la prensa estadounidense, los dos principales editores del país, William Randolph Hearst y su rival Joseph Pulitzer, decidie-

ron usar la historieta como una manera de vender sus periódicos a una población emigrante que no entendía muy bien el inglés pero sí podía ver a las historietas.

Inicialmente los funnies, como es conocido el cómic de prensa estadounidense, comenzaron como pequeños gags episódicos de una viñeta y mantuvieron su carácter auto-conclusivo aun cuando se fragmentaron en tiras tras *The Yellow Kid*. El personaje o protagonistas que normalmente daban título a la serie también le darían continuidad.

Esta importancia de los personajes hizo que los editores intentaran robárselos unos a otros hasta que los tribunales arbitraron una solución que obligaba a una serie y a sus personajes a cambiar de título si cambiaban de periódico. En 1914 William Randolph Hearst fundó la primera [agencia](#) syndicate: el Kings Feature Syndicate, al que pronto copiarían sus rivales con el United Features Syndicate y otros. El Syndicate es una agencia para la distribución de las tiras entre los periódicos de un mismo editor y para su publicación en periódicos extranjeros. En una frase: los Syndicates son las editoriales exclusivas de los cómics de prensa.

Además de la ya mencionada *The Yellow Kid* (1894) de Outcault, las series germinales de la historieta de prensa estadounidense fueron *Little Jimmy* (1904) de James Swinnerton, sobre un niño que siempre pierde sus encargos tras haber sido enviado a la tienda, y *Katzenjamer Kids* (1912) de Rudolph Dirks cuya pareja protagonista son un par de pícaros, rubio y moreno, inspirados en Max y Moritz de Wilhelm Busch (ver figura 12).

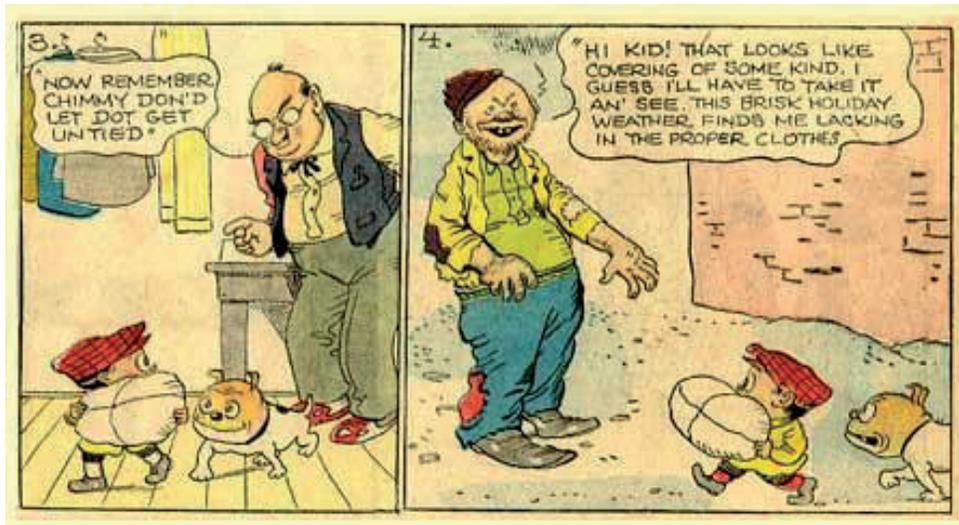


Figura 12 *Little Jimmy*, ejemplo de las primeras tiras cómicas estadounidenses

A partir de *The Yellow Kid*, todos los recursos técnicos de impresión de los diarios se optimizan para obtención de la mayor exuberancia en sus populares páginas de historieta. Al formato sábana de los diarios estadounidenses, que permitía historietas de una o media página, se incorpora el color. El cenit se alcanza poco después con los suplementos dominicales de «sólo» historietas, cambiando su pauta periódica. Esto permitió el surgimiento de series arriesgadas que exploraban las posibilidades cromáticas, rítmicas y esquemáticas de la página y que hoy figuran como los mejores clásicos del cómic de prensa. Estas son *Little Nemo in Slumberland* (1905) de Winsor McCay y *Krazy Kat* (1907) de George Herriman.

Probablemente el más importante de los dos fue Winsor McCay que estableció, anticipándose al cine, el moderno lenguaje visual de planos y raccords, además de destacar como notable pionero de los dibujos animados. Tan sólo cinco años después de la interpretación de los sueños de Freud, su emblemática serie *Little Nemo* relata el mundo onírico de un niño e incorpora al cómic la estética modernista del art decó. *Little Nemo* llevó la imaginación gráfica y narrativa de McCay al límite con metamorfosis, cambios de tamaño y estado del personaje que, en cierto modo, prefigurarían el surrealismo (ver figura 13).

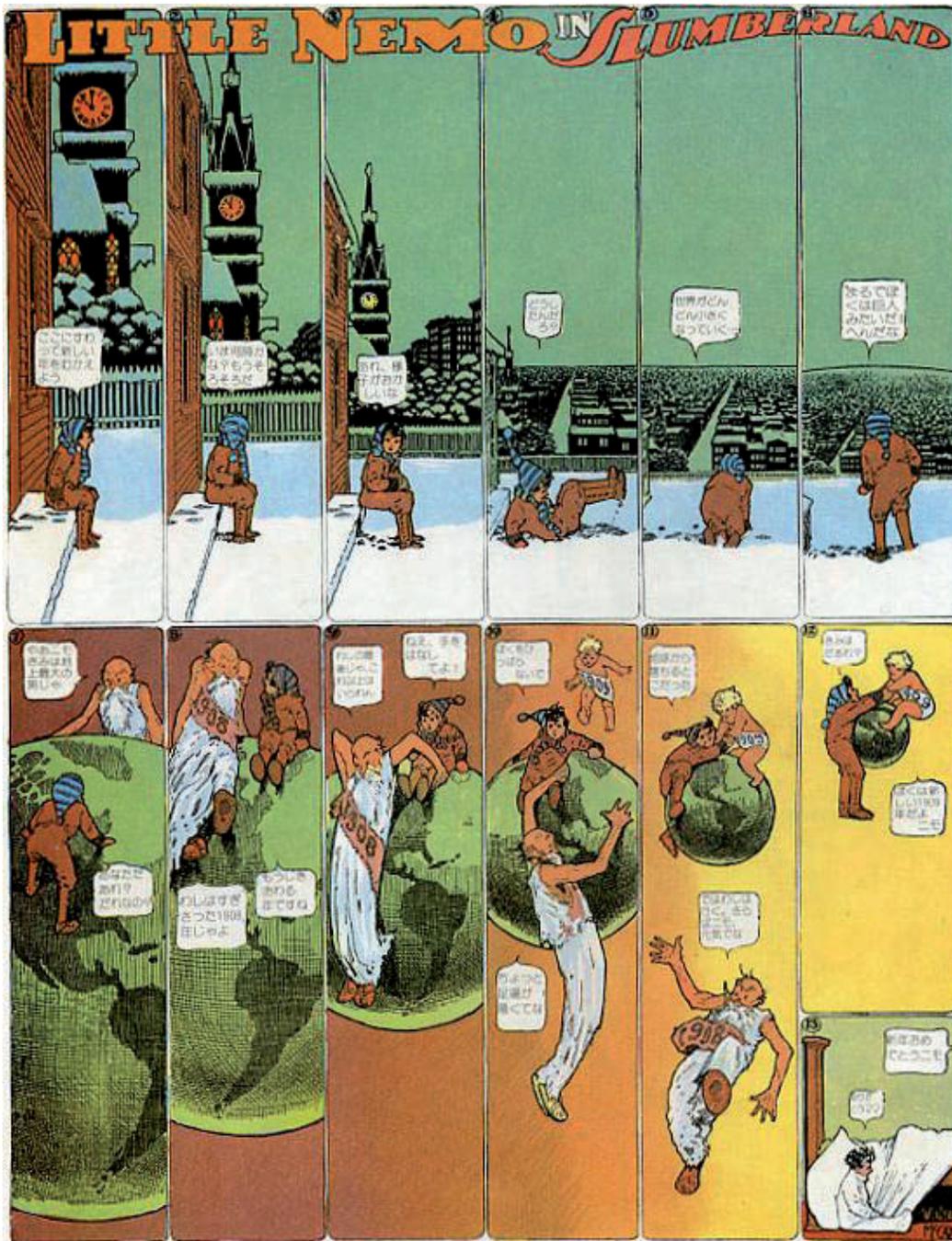


Figura 13 Little Nemo in Slumberland, una nueva forma de narrativa

Por su parte, *Krazy Kat* de George Herriman repite una trama constantemente: *Krazy Kat*, enamorado/a del ratón Ignatz, es constantemente rechazado/a por este mediante adoquinos que él/ella interpreta como signos de amor y que un perro comisario, enamorado de *Krazy Kat*, aprovecha para encerrar a Ignatz en la cárcel. Por su inversión sistemática del or-

den lógico y racional de los acontecimientos; su gusto por la sonoridad, imprecisión y mestizaje del lenguaje oral popular y, en suma, su carácter absurdo, primitivo e infantil; el dadaísmo, que por entonces estudiaba la cultura popular estadounidense bajo la óptica de folclore contemporáneo, sacralizó a *Krazy Kat* como «puro humor dadá estadounidense».

Otras series vanguardistas que vale la pena mencionar son *The Upside Downs* (1903) de Gustave Veerbeek, organizada en páginas que componían la historia primero del derecho para continuarse del revés al invertir la página, y *Kinder Kids* y *Wee Willis Winkies World* (1906) del pintor, miembro fundador y profesor de la Escuela de la Bauhaus Lyonel Feininger en las que inauguraría el uso no-naturalista del color e incorporaría al cómic la antropomorfización de los personajes no humanos.

No obstante, las tiras más populares de la época tenían un registro temático restringido. Oscilaban entre el humor físico del slapstick y el tratamiento de los problemas de adaptación a la modernidad y liberalidad de costumbres por un grupo de personajes. El grupo podía ser una familia o una pareja, siempre polarizada entre un padre y sus hijos o esposa o entre dos compañeros de diferente carácter. Los ejemplos más famosos fueron Mutt and Jeff de Bud Fischer de 1907, que inició la serie diaria, Polly and her pals de 1912 de Cliff Sterret, Bringing up father de 1913 de George McManus, Gasoline Alley de 1918 de Frank King, Little Orphan Annie de 1924 de Harold Gray, The Bungle Family de 1924 de H. J. Tuthill y Blondie (1930) de Chic Young.

Las tiras de prensa consiguieron un público afín y desde marzo de 1897, otra vez de la mano de Hearst, se recopilaron. Entre 1900 y 1909 aparecieron al menos 70 recopilaciones de tiras de las series más populares. De este modo el capital de la modernidad sirvió para que, en un periodo de gracia del que normalmente gozan en un primer momento todas las nuevas artes, los empresarios mantuvieran una actitud filantrópica que dejó como legado a las generaciones venideras estas obras maestras.

La experiencia moderna se truncaría con la depresión de 1929 que empujaría a una renovación del cómic de prensa. Se acabaron el comentario sociológico, ahora peligroso, y los excesos artísticos, ahora demasiado caros, en favor del puro entretenimiento. A pesar de la existencia de notables series de comedia como *Thimble theater* (1919) en la que Segar crearía a *Popeye*, o *Li'l Abner* (1934) de Al Capp, los siguientes años estarían marcados por las tiras de aventuras. Tras el éxito comercial de *Wash Tubbs* (1924) de Roy Crane, que introdujo el plano general, *Tim Tyler's Luck* (1928) de Lyman Young, *Buck Rogers* (1929) de Dick Calkins, *Dick Tracy* (1931) de Chester Gould y *Brick Bradford* (1933) de William Ritt y Clarence Gritt; este género se apuntalaría en 1934 (ver figura 14).

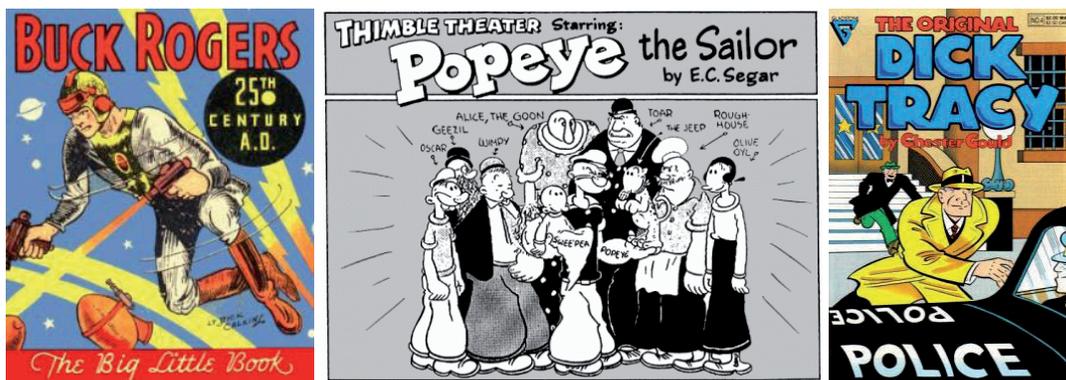


Figura 14 *Buck Rogers*, *Popeye* y *Dick Tracy* Iconos de las historietas

Ese año, la editorial King Features Syndicate contrató como ilustrador al joven Alex Raymond para que hiciese dos series dominicales: *Flash Gordon* y *Jungle Jim*, y una cotidiana: *Secret Agent X-9* (con guiones del escritor Dashiell Hammett). Tanto Raymond como el Harold Foster de *Tarzán* (1929) y *Príncipe Valiente* (*Prince Valiant*, 1937) definirían la nueva estética de las tiras de aventuras: pictorialista, magistral y minuciosa; elegante y, sobre todo, atmosférica. Se recuperó, por tanto, el valor seguro del realismo en detrimento del grafismo más vanguardista de los años veinte.

También en 1934, el periódico Chicago Tribune y la editorial NY Syndicate empezaría a distribuir la más importante tira de aventuras: *Terry y los piratas* (*Terry and the Pirates*) de Milton Caniff. Caniff adoptó el nuevo lenguaje del cine tomando muchos de sus recursos como el

plano estadounidense e imitaciones del plano-secuencia. Pero, lo que es más importante, sustituyó definitivamente lo episódico por la serie de continuidad, siendo el reto del suspenso al final de tira o página fundamental para mantener el clímax. Y llevó esta lógica al extremo: las tiras diarias se conectaban entre sí y con el dominical pero, además, la serie se podía leer sólo con las páginas dominicales o, también, sólo con las diarias: una proeza mandato de su editorial syndicate.

De tal modo, el instinto de repetición característico de la primera época (podríamos decir fordista) se vio sustituido por la continuidad narrativa como nueva política cuyo objetivo final no era otro que fidelizar lectores.

Paradójicamente, al impulsar esta renovación la depresión de 1929 consolidó la historieta estadounidense que, a través de la editorial Kings Feature Syndicate, invadió el ámbito europeo con *Le Journal de Mickey* (1934) al que sólo pudieron resistir las revistas como *Junior* o *Coeurs Valliant* que incluían a un cómic de aventuras anterior a los estadounidenses: *Tintín*. El único país europeo que resistió con fuerza fue Gran Bretaña gracias a la serie *Beano*, mientras la Europa nórdica quedó completamente copada por los estadounidenses (ver figura 15).

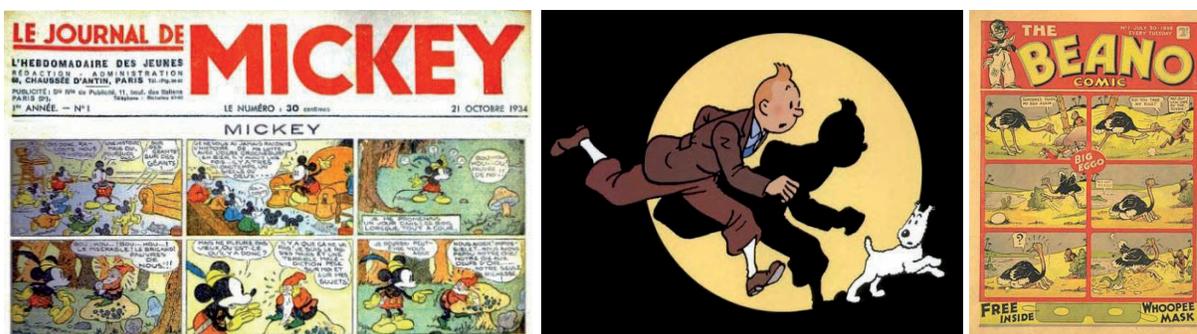


Figura 15 Historietas líderes durante la depresión económica de 1929

Lee Falk continuaría el género aventurero como guionista de *The Phantom* en 1936 y *Mandrake the magician* en 1939. Pero ese mismo año el cómic de prensa sufría un duro golpe: el nacimiento de los cómic-books de superhéroes (ver figura 16).

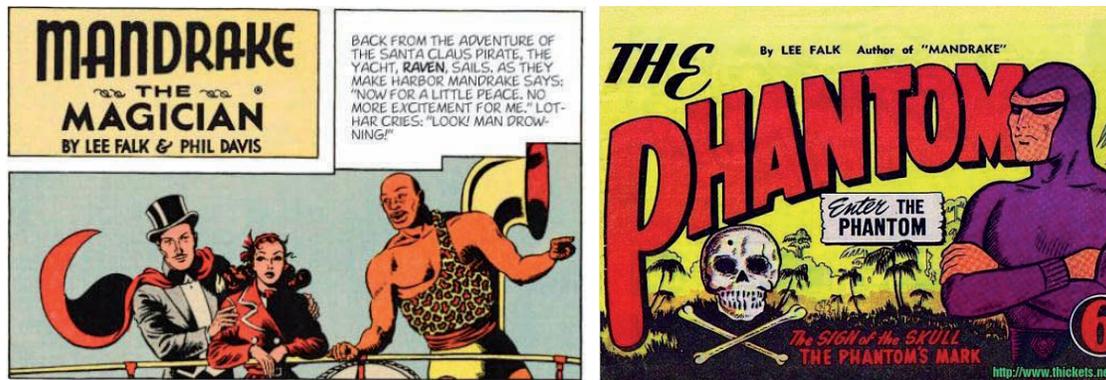


Figura 16 Mandrake y The Phantom creaciones de Lee Falk

Los superhéroes tenían esquemas narrativos muy parecidos a las tiras de aventuras: historia entre la realidad y la ficción, en forma de serie continua, basada en un protagonista carismático con doble identidad, máscara/disfraz o complementos. De esta manera se terminaba la etapa de las viñetas o cartones en los diarios e iniciaba la era dorada de la historieta.

Aunque posteriormente las tiras de prensa de aventuras continuarían con *Spirit* (1940) de Will Eisner, *Johnny Hazzard* (1944) de Frank Robbins y *Rip Kirby* (1946) de Alex Raymond; en los años venideros las más importantes adoptarían predominantemente protagonistas orientados a la infancia, aunque con una fuerte carga intelectual, como *Nancy* (1938) de Ernie Bushmiller, *Barnaby* (1942) de Crockett Johnson, *Pogo* (1948) de Walt Kelly y *Peanuts* (1950) de Charles Schulz. Heredera de esta tendencia es la tira más popular de finales del siglo XX, *Calvin y Hobbes* (1985) de Bill Watterson que, en contraste, ha recuperado elementos del humor físico de la ya extinta época de las tiras de prensa (ver figura 17).

Las historias comienzan a aumentar en calidad, los escritores y dibujantes adquieren un estilo característico del cómic al que ahora se le llama *american* y surgen historias de detectives, científicos y personajes más atractivos y con habilidades superiores a las humanas, siempre salvando al planeta o a su comunidad de una catástrofe mayor.

Con posterioridad a la página, aparece la llamada *daily strip* (tira diaria). Se puede definir como una estructura de montaje horizontal y peculiar de ciertos cómics. Constituye una uni-

dad de publicación. Entre sus características destacamos que ocupa un fragmento de página de contenido heterogéneo, y además puede ser una narración completa o serial. La elección dependía del género. Una misma historia se publicaba diariamente.

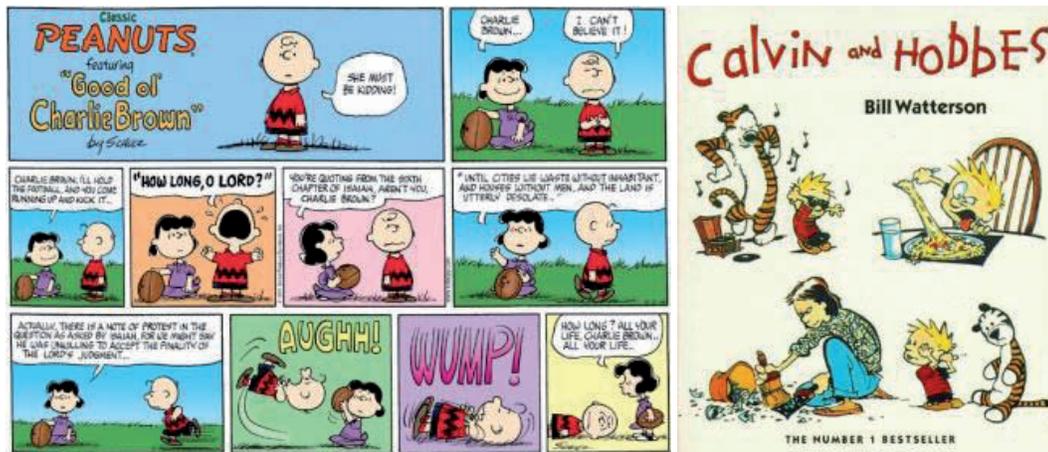


Figura 17 *Peanuts* y *Calvin & Hobbes*, tiras cómicas dominicales de gran profundidad

También había publicaciones de página completa los domingos, aunque los autores eran diferentes. El éxito de los cómics hizo que estos proliferaran, lo que perjudicó a los cómics más realistas. Esto impuso una limitación espacial a los diálogos. Los Daily Strips se utilizaban como reclamo y se incluían en aquellas páginas de periódicos más aburridas visualmente (ver figura 18).



Figura 18 La serie de *Garfield*, ejemplo de una dialy Strip

En 1938 llega el primer superhéroe: *Superman*, creado por Joe Shuster y Jerry Siegel. Posteriormente, otros como *Batman*, *La Mujer Maravilla* o el *Capitán América* (ver figura 19). Los superhéroes fueron creados durante la Segunda Guerra Mundial y en un principio apelaban al patriotismo del público estadounidense, presentando personajes con nombres o uniformes relacionados con EE. UU., o sus símbolos nacionales, y que por lo general se enfrentaban al nazismo. Esto logró un gran éxito comercial, pero también motivó una gran crisis luego del final de la guerra, tras la cual apenas unos pocos títulos permanecieron en actividad.



Figura 19 El cómic de superhéroes es el género por excelencia de la historieta

En la postguerra, adquieren un gran desarrollo las escuelas franco-belga de André Franquin y la japonesa, de la mano de Osamu Tezuka. Ambas son decisivas para el desarrollo contemporáneo de la historieta como medio de entretenimiento, de comunicación y arte (ver figura 19).

A partir de los años sesenta, se afianza una nueva conciencia del medio, sobre todo en Francia. Poco a poco, la historieta dejará de ser un producto popular para convertirse en un medio minoritario, salvo en Japón. Precisamente será esta historieta japonesa la que empezará a triunfar por todo el mundo a partir de los años ochenta.



Figura 20 Franquin (izq) y Tezuka (der), crearon el estilo gráfico y narrativo de sus países.

Mientras, en Europa, el cómic también tenía buena aceptación creándose tiras tan famosas como *Tintín*, creada por Hergé, *Lucky Luke* de Morris o *Los pitufos* de Peyo en Bélgica; mientras en Francia se publicaba la revista *Pilote*, con autores como Goscinny y Uderzo, los creadores de *Astérix* y *Obélix*, y en Italia aparecía ya en 1967 *Corto Maltés* de Hugo Pratt (ver figura 21).



Figura 21 Ejemplo del auge de la historieta Europea

En los sesenta, Marvel Cómics publica *Los Cuatro Fantásticos* y, luego *El Hombre Araña*, *El increíble Hulk*, *Los Vengadores*, *X-Men* y otros, renovando el éxito del género. Si bien se continuaba apelando al patriotismo estadounidense, esta vez enfocado contra la Unión Soviética y China (adversarios de EE. UU durante la Guerra Fría), el resurgimiento del género se debió a la creación de personajes más complejos y menos unidimensionales que los preexistentes

(Chávez Mendoza, 2006). Esto se debió en gran medida a Stan Lee y Jack Kirby, creadores de la gran mayoría de dichos títulos de Marvel (ver figura 22).



Figura 22 Los títulos de Marvel Comics publicados entre 1961 y 1964 dieron inicio a la “Edad de plata del cómic”

En Argentina desde los años 40 empezó un desarrollo individual basado en la enorme publicación de historietas antes de la televisión. De esta época son *Patoruzú* (antecedente gráfico de *Astérix*), las tiras de la revista *Tía Vicenta*, y ya en los años cincuenta empieza la historieta de aventura, escrita por el guionista Héctor Germán Oesterheld que reunió a Hugo Pratt, Alberto Breccia, Francisco Solano López, y creara en 1957 la obra maestra *El Eternauta*. Esta historieta de Buenos Aires es el primer antecedente para la «historieta de autor», después desarrollado en Europa (ver figura 23).



Figura 23 primeros ejemplos de historietas latinoamericanas

En los últimos años, con el desarrollo de las posibilidades de Internet y la generalización de la banda ancha, los cómics han hecho su aparición en línea. Entre este tipo de cómic, está el Webcómic, nombre usado para referirse a los cómic realizados con el fin de obtener directamente una edición digital, para PC o similar; en el cual normalmente se presenta su lectura a través de una página web. El primero de ellos fue *Where the Buffalos Roam* que consiste en tiras originalmente hechas para papel digitalizadas. Con el tiempo los artistas han experimentado nuevos formatos hechos precisamente para el espacio virtual (como el infinite canvas, 'lienzo infinito'), pero los escans siguen siendo la norma (ver figura 24).

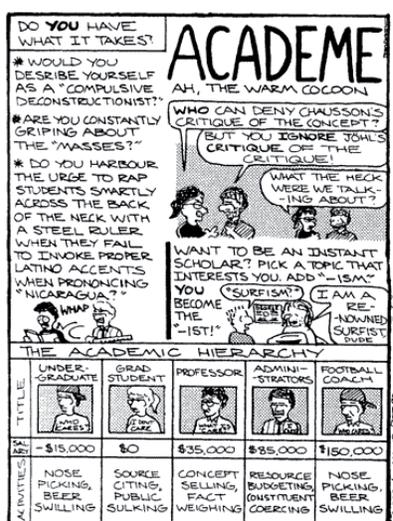


Figura 24 *Where The Buffalo Roams*, fragmento del primer web cómic

A los web cómics también suelen denominarlos como e-cómics; aunque e-cómic es realmente el nombre usado para referirse a los cómics que son realizados específicamente en papel, para su venta o distribución; y que son transformados a su forma digital para ser leído en un PC o similar. Son una posibilidad para los ilustradores que no disponen de una editorial que los publique o para aquéllos que quieren deslindarse de la censura de la misma; asimismo, gente que sólo quiere dibujar cómics por mero pasatiempo dispone de la red para mostrar su trabajo a un público más amplio.

También se suelen utilizar estos tipos de cómic por parte de editoriales grandes, generalmente utilizando Macromedia Flash, con el fin de vender la versión digital de un cómic impreso (como hizo Crossgen), o de ofrecer números atrasados a modo de publicidad (como hace Marvel). Algunas editoriales también utilizan este formato para el acceso a sus archivos históricos y colecciones por parte de investigadores y profesionales.

Muchos dibujantes y creadores de historietas han intentado establecer el mercado de cómics on-line, siendo éste el caso de Scott McCloud, autor de Reinventando los cómics y Destapando los cómics donde intenta explicar cómo la imaginación en conjunto con la tecnología han ido con las décadas, revolucionando esta forma de arte que es el cómic (McCloud, 2000).

1.5. Las Historietas mexicanas del cómic

En el ensayo titulado "La industria de la historieta mexicana o el floreciente negocio de las emociones" (Malvido Arriaga, 1992) dice que "...todas las versiones del inicio de nuestra historieta coinciden en que ésta empieza a germinarse cuando la cigarrera "El Buen Tono" decide insertar en cada cajetilla desde 1880 "Historia de una mujer", serie de 102 litografías ejecutadas por un pintor catalán de nombre Eusebio Planas (ver figura 25).



Figura 25 *El Buen Tono* inserto este tipo de historietas en sus cajetillas

Cuando ya la caricatura política tiene una historia por detrás, "Historia de una mujer" aparece como lo más cercano al lenguaje de la historieta y al igual que las tiras españolas y francesas de la época, se trata de una serie de viñetas ilustradas en las que, dado que aún no aparecía el "globo", el texto queda insertado en la parte inferior del encuadre. Otra similitud con la historieta es que el lector recibe cada capítulo como una novela por entregas.

La tabacalera se dio cuenta del éxito comercial que tenían sus cigarrillos gracias a la inserción de una narración ilustrada y 22 años después publica de igual forma otro título cuyo protagonista es "Ranilla", un fumador que pronto se convierte en el primer personaje de la historieta mexicana y cuyas aventuras llegan al lector con la compra de una cajetilla de cigarrillos (ver figura 26). Un dibujante mexicano, Juan Bautista Urrutia, es el encargado de la realización. El "Buen Tono" se asocia con la Cervecería Moctezuma de Orizaba y así los personajes

de Urrutia, que siempre se meten en problemas, los resuelven fumándose un cigarro, -por supuesto de "El Buen Tono"- o bebiendo una cerveza Moctezuma.



Figura 26 *Ranilla*, primer personaje de la historieta mexicana

Para empezar, en los años veinte, en México, se distribuía material de entretenimiento a través de agencias norteamericanas especializadas en su reimpresión en periódicos mexicanos. Sin embargo, el material muchas veces llegaba con mucho retraso, por lo que se empezó a buscar talento mexicano en este ámbito.

Para principios de siglo ya hay varios semanarios en México que publicaban historietas y posteriormente, con la renovación tecnológica de la prensa y la introducción de la rotativa que impulsa el periodismo industrial, los diarios empiezan a comprar los derechos para reproducir tiras cómicas extranjeras en sus planas en las que pronto intervendrán también autores mexicanos que en no pocas ocasiones se basan en series estadounidenses, como por ejemplo *Mamerto y sus conocencias* (1925), parodia de la tira norteamericana Educando a Papá.

En 1928, aparece en "El Universal Gráfico", *Adelaido el conquistador*, de Juan Arthenack. La historieta siguió ese curso hasta que, a principios del siglo XX, diversos semanarios las publicaban en espacios fijos; además incluían tiras extranjeras que compraban, por ejemplo, a las

editoriales de *cómics* de Estados Unidos. La década de los treinta es importante porque aparecen las historietas desprendidas de los diarios, los géneros y los personajes se diversifican y, por supuesto, los periódicos aumentan el tiraje.

A estos años se les conoce como la *época dorada de la historieta mexicana*. Después, el cómic nacional sufrió un leve declive. En los años cincuenta algunas editoriales —como Editorial Novaro— se dedicaron a la reimpresión de cómics norteamericanos tales como "*El Hombre Araña*" y "*Superman*". A pesar de la competencia extranjera surgieron más historietas mexicanas y al periodo comprendido entre 1950 y 1960 se le denomina la *época de plata*.

En 1936, se lanza *Chamaco Grande*, primera revista semanal mexicana con material nacional. La competencia no se hace esperar y el mismo año surge la revista *Pepín*, que durará hasta 1955. La década de los treinta es importante porque aparecen las historietas desprendidas de los diarios y dentro de revistas autónomas como *Pepín* y *Chamaco*, los géneros se diversifican y de su origen cómico empiezan a surgir los héroes, el terror, la ciencia ficción y un género que perdura hasta la fecha y cuyo éxito no sólo se desborda en la historieta sino también en la televisión mexicana años después: el melodrama (Malvido Arriaga, 1992).

Pero además encontramos en esta época el inicio de argumentistas que más tarde se convertirían en grandes industriales del cómic. El más claro ejemplo puede serlo Yolanda Vargas Dulché. Pero la etapa de oro de la historieta mexicana toca a la década de los cuarentas: *Los Superlocos* de Gabriel Vargas y *Los Supersabios* de Germán Butze, entre otros ejemplos, dan testimonio de ello. En estos títulos es importante destacar una constante: un solo autor. Es decir, cada número está concebido, escrito y dibujado por la misma persona, constante que irá desapareciendo en tanto se industrializa la historieta" (Chávez Mendoza, 2006). Para la revista "*Pepín*", creará Gabriel Vargas en 1947, *La Familia Burrón*, un clásico de la historieta mexicana (ver figura 27).



Figura 27 Los superlocos (izq), La Familia Burrón (centro) y Los SuperSabios (der)

A partir de los sesentas, el cómic sufre una transformación ante la aparición de la revista de historietas *Los Supermachos*: esbozo social con personajes que pretextan estratos para señalar críticas al gobierno de ese entonces. Esta historieta es considerada como una de las más importantes, toda vez que marca un hito en la forma de pensar del mexicano que comienza con el proceso de politización, a raíz de tales lecturas. De igual corte serán *Los Agachados*, segunda Historieta de Rius que marca el inicio del estilo gráfico explicativo del autor y se derivará en los libros-cómics Rius (ver figura 28).



Figura 28 Los Agachados de Rius

A partir de la década de los años 1980, la historieta mexicana comienza una decadencia. Los grandes editores enfocan su producción en la realización de "*Sensacionales*", historietas para adultos de pequeño formato, mala calidad de papel con contenidos eróticos y de acción, en donde destacaban la inclusión de desnudos parciales y sugerencias de sexo. El artista de cómic es minimizado y se convierte en una pieza más del proceso de producción. Por otro lado la distribución de los materiales en puestos de periódicos y revistas afecta a los creadores independientes (ver figura 29).

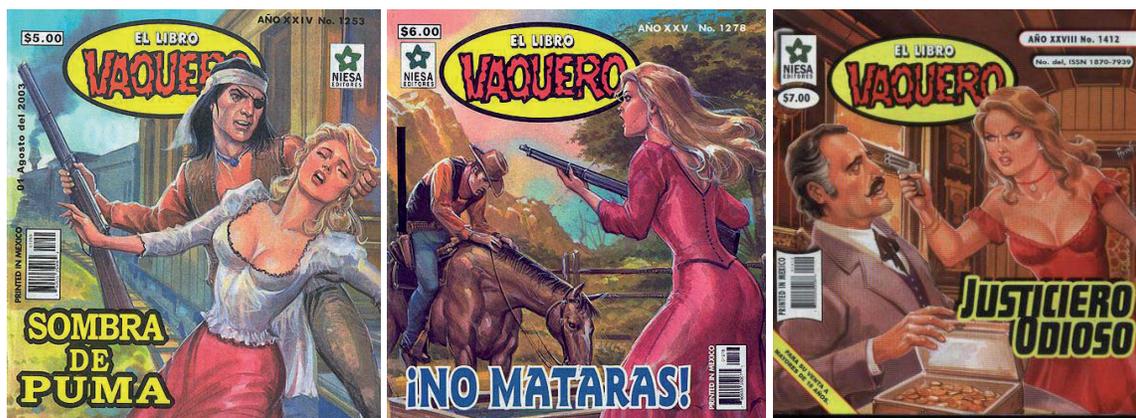


Figura 29 Una de las publicaciones "Sensacionales" más famosas, *El Libro Vaquero*

Entre lo representativo de la década de los 80 se encuentran: *Karmatrón* y los *Transformables*, historieta aparecida en los ochenta que manejaba conceptos muy interesantes tales como robots, energía mística y el 'kundalini' (un tipo de energía interna), entre otros; *las Aventuras de Parchis*, *Don Ramirito*, *la Banda Timbiriche*, *Katy la oruga*, *Simón Simonazo*, *el mil chistes*, *el hijo del Santo*, *Blue Demon* (ver figura 30). En el mercado de los sensacionales: *Sensacional de trailers*, *Así soy, ¿y qué?* y *Sensacional de mercados*, de editorial EJE, la más importante casa editora de esa década.

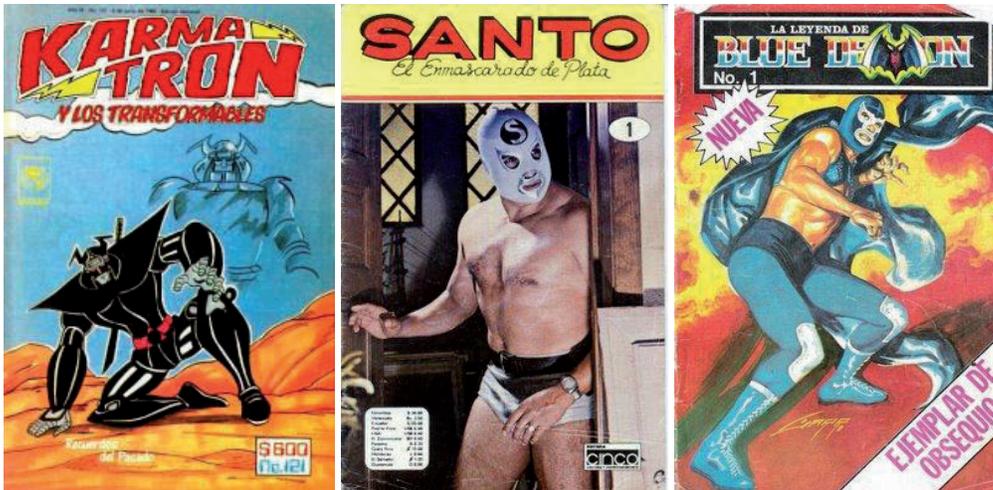


Figura 30 *Karmatron*, *El Santo* y *Blue Demon*, Historietas que gozaron de gran popularidad en 1980

A principios de la década de los noventa, ocurrió un suceso que renovó por completo el interés por el cómic: *La muerte de Superman*. Dicha historia fue reimpressa en México por Editorial Vid y a raíz de ella muchas personas volvieron a interesarse en las historietas una vez más. Empezaron a editarse en el mercado mexicano más historias que eran muy populares en Estados Unidos y aparecieron tiendas especializadas en el cómic en varias partes de la República. Sin embargo, sólo vendían material americano y algo de japonés, pues la producción mexicana era prácticamente inexistente.

A raíz de esto hubo un intento de publicar una compilación de historietas de distintos autores nacionales. El resultado fue una revista llamada *Ka-Boom, el Cómic*, que a pesar de los distintos talentos que reunía no tuvo el éxito esperado.

Sin embargo, después de tantos años de aletargamiento, en 1994 surgió un nuevo movimiento del cómic mexicano. Todo empezó en la nortehña ciudad de Monterrey con el nacimiento de *Ultrapato*, de Edgar Delgado. La premisa de esta historia era la de un pato que obtenía superpoderes gracias a un par de guantes extraterrestres y que libraba una batalla épica contra un enemigo igualmente superpoderoso y contra traficantes de drogas en un mundo poblado por animales antropomorfos.

Con esta historieta nació también el primero de los nuevos estudios de cómics de México (ver figura 31): *Cygnus Studio*, que es hoy uno de los más importantes del país y que reúne a algunos de los mejores talentos del medio tales como Giovanni Barberi, María Elena Salas, Carlos García Campillo y Salvador Vázquez, entre otros. Además de la miniserie de *Ultrapato*, concluida en 1995, *Cygnus* publicó a lo largo de 1997 dos mini-series más. Una de ellas es *Valiants* —una historia situada en el mismo universo que *Ultrapato*— que narra las aventuras de un grupo de vigilantes que intentan defender a Ciudad Lobo de funcionarios públicos corruptos y de un clan de gatos vampiros. La segunda miniserie es *Lugo*, historia acerca de un vampiro que intenta terminar una lucha que se ha desarrollado a lo largo de varios siglos. Ambas miniseries concluyeron en 1998.



Figura 31 De izquierda a derecha: *Ultrapato*, *Valiants*, *Lugo* y *Cerdotado*

Además de *Cygnus*, en varias partes del país han surgido otros estudios más, como *Estudio Entropía*, asentado en Guadalajara. Éste publica *Xiuhcoátl*, la serpiente de fuego, cómic que involucra superhéroes, antiguos dioses aztecas, policías corruptos y más.

Aparte de los estudios, hay personas que hacen el cómic en forma independiente. Tal es el caso de Polo Jasso, que bajo el sello de *Psycomix* publica *Cerdotado*, de la cual él escribe la historia, dibuja y entinta cerdotado es una historia ligera, cómica —que empezó como una

parodia de *Superman* — en la que el superhéroe tiene forma de cerdo pero que en seguida adquirió una personalidad propia y única. Los cómics no sólo sirven como entretenimiento; se puede, de hecho, aprender de ellos. Por ejemplo, recientemente se publicó en Monterrey un cómic llamado *Odisea 400*, el cual fue una producción conjunta de Grupo Semper (un grupo de jóvenes dedicados al dibujo de historietas) y (Asociación de Historiadores del Noreste de México). En dicho cómic se narra las andanzas de una viajera en el tiempo que parte del año 2096 y realiza un recorrido por la historia de Monterrey tratando de encontrar una solución para su negro futuro.

Respecto al futuro de los cómics éste parece prometedor. Hay muchas historias nuevas en puerta, nuevas propuestas de los estudios ya existentes, nuevos talentos que aparecen cada día. Por ejemplo, *Cygnus* ya prepara otra miniserie que llevará el título de *B-Squad*. Grupo Semper ya está haciendo su segundo trabajo, que promete ser de mayor calidad que *Odisea 400*, lo cual es bastante si se considera que ésta fue excelente. Y en cuanto a los nuevos talentos, sólo necesitan el apoyo de un público que debe comenzar a apreciar los cómics hechos en México.

En un primer momento, la historieta encantó a los mexicanos y así nos dejó, al grado que hoy, un siglo después, de acuerdo con Adriana Malvido, nuestro país se ha convertido en el mayor productor y consumidor, por cada habitante, de historietas en el mundo —más que los *mangas* japoneses o los *cómics* de superhéroes estadounidenses—. No es nada raro, al abordar cualquier transporte público o en lugares de trabajo, encontrarnos con lectores que ávidos siguen el discurso de globitos, líneas y colores que forman personajes para conocer el desenlace del capítulo o de la historia.

1.6. Situación actual de la historieta mexicana

De acuerdo al autor Belga Didier Pasamonik (2007), en México se desaprovecha el potencial industrial del cómic, mismo que podría generar millones. El cómic y la historieta en México están a la baja y su situación cada vez es peor, pues aumenta el número de editores que dejan de apostar a estas publicaciones, las cuales podrían dejar ganancias millonarias como sucede en Francia.

La historieta es un género todavía menospreciado en México como fenómeno cultural y artístico, no obstante que fue uno de los negocios editoriales más relevantes del siglo XX. Además, produjo una serie de personajes que se volvieron arquetípicos, y muchos giros de lenguaje de la vida cotidiana surgieron de sus tiras (MacMasters, 2008).

Es una realidad que las historietas mexicanas aparecen cada vez menos en los puestos de revistas. Debido a que no hay suficiente concientización de parte de los operadores editoriales. Simplemente no hay interés y no se apuesta por nuevos lectores. (Pasamonik, 2007):

Se puede ganar dinero de manera muy fácil y gracias a este dinero ganado de esta forma se puede volver a tener un lugar en los puestos de periódicos para la historieta y al mismo tiempo, crear cosas que sean más orientadas y comprendidas para el lector mexicano... El público es inteligente y se le puede sacar provecho cuando se hacen cosas para ellos.

Visto como “un objeto folclórico, de pueblo inculto, cuando mucho un tema de estudio para intelectuales excéntricos”, la historieta aun hoy día es “una de las lecturas más importantes de los mexicanos”, a pesar de que la industria mexicana del cómic va en picada. En su mejor momento.

Las reglas del mercado eran tan estrictas que acabaron convirtiéndolo en una camisa de fuerza para los verdaderos creadores, quienes se alejaron. Esta situación redundó en que la industria repitiera la misma fórmula” (MacMasters, 2008).

Existe el potencial en un gran número de creadores y realizadores, pero estos no son aprovechados por una industria que sólo en lengua francesa representa una industria cercana a los 300 millones de euros en ventas anuales. Esto sin tomar en cuenta la comercialización de las licencias de las historietas para la creación de productos derivados como películas o video juegos.

El éxito de la historieta en Europa es una combinación de factores, economías sólidas, tradición en la lectura de historieta, pero sobre todo, un mercado extremadamente segmentado (Chávez Mendoza, 2006).

Para el caso del mercado global, hablamos de mil millones de dólares en toda Europa, dos mil millones de dólares en Estados Unidos y otro tanto de la comercialización de sus productos fuera de Norteamérica y 17 mil millones en lo que refiere al mercado japonés. Números redondos, es un negocio de 22 mil millones de dólares en ventas anuales alrededor del mundo, sin considerar todos los países donde no existe información, pero si lectura de cómics (Pasamonik, 2007).

Cabe destacar el mercado Japonés, que como ya se dijo, es el mayor productor y comercializador de historietas o mangas en el mundo. Se trata del mercado mejor segmentado del mundo.

Retomando el caso de México, los expertos (Del Río, 2004) coinciden en que la historieta mexicana se encuentra en una etapa de decadencia de la cual no se le ve forma de salir, pero tampoco niegan el hecho de que en México existe un enorme talento para poder producir buen material y volver a darle vida a este medio de expresión y de escape de la sociedad mexicana.

De acuerdo a Rafael Barajas, monero de la Jornada conocido como *El Fisgón*, las mejores historietas del México actual se hacen fuera de la gran industria editorial (Citado en MacMasters, 2008). Para el especialista, se trata de un género muy difícil, muy completo y muy complejo. Por un lado, exige una gran solvencia narrativa y, por el otro, una gran solvencia gráfica, combinación difícil de encontrar. México ha tenido notables historietistas y uno de los grandes narradores del cómic a escala mundial.

Estoy convencido de que en un futuro no muy lejano los libros de texto que hablan de lo que ha sido la literatura mexicana en el siglo XX, tendrán que incluir algunos pasajes de *La familia Burrón*, de Vargas, así como capítulos de *El señor Pestaña*, de Andrés Audiffred e Hipólito Zendejas, y algún capítulo de *Los Supermachos*, de Rius, porque muchas de las grandes historias que se contaron en este país, se narraron precisamente en estos títulos y por estos autores.

CAPÍTULO II Los Superhéroes

2.1 ¿De dónde surgen los superhéroes?

La palabra superhéroe o “superhero” es un término compuesto que procede de la unión del prefijo latino *súper*, el cual indica superioridad, grado máximo o exceso y de la palabra héroe. Del latín *heros*, *-ōis*, y este del gr. ἦρωϛ, identifica a un:

Varón ilustre y famoso por sus hazañas o virtudes que es capaz de llevar a cabo una acción heroica. Usualmente refiere al Personaje principal de un poema o relato en que se representa una acción, y especialmente del épico. En la mitología antigua, el nacido de un dios o una diosa y de una persona humana, por lo cual le reputaban más que hombre y menos que dios; como Hércules, Aquiles, Eneas, etc. (Real Academia Española, 2011).

En atención a lo antes expuesto, empezaremos por definir lo que es un superhéroe. El cual es visto en la lengua inglesa¹ (Oxford Dictionaries, 2011) como:

As a rule, superheroes have powers and abilities far beyond those of ordinary mortals. And to a person they pursue justice, defending the defenseless, helping those who cannot help themselves, and overcoming evil with the force of good.²

Morris y Morris (2008, págs. 11-13), coinciden con esta acepción al establecer que un superhéroe es:

A superhero is an extraordinarily powerful person, with weaknesses as well as strengths, whose noble character guides him or her into worthy achievements.³

1 En este punto empleamos de referencia el diccionario Oxford de la lengua inglesa debido a que el término es en sí, de origen estadounidense y a que este no es contemplado por la Real Academia de la Lengua.

2 Como regla, los superhéroes tienen poderes y habilidades más allá de las que tienen los mortales. Persiguen la justicia, defienden al indefenso, ayudando a los que lo necesitan y oponiéndose al mal con la fuerza del bien. Traducción propia.

Los superhéroes encarnan los mismos principios básicos y nobles que todas las personas deseamos. Al igual que Moisés con el pueblo judío, Eneas con el romano o Roldán para una cristiandad en lucha con el Islam, *Superman* o el *Capitán América* constituyeron valiosas referencias en la creación y consolidación de la imagen que el pueblo norteamericano tiene de sí mismo (Lucerga Pérez, 2004).

Los Superhéroes de los cómics no son diferentes. En el fondo, son héroes antiguos, o diseñados al nivel de la complejidad de la vida actual, al desarrollo de la ciencia y de la tecnología, pero conservan la más pura esencia de defensores del sistema.

El nacimiento del primer superhéroe conocido como tal, está recogido en numerosas publicaciones. En este caso, la fuente utilizada ha sido la introducción de Robert Greenberger (2000) a la reedición de la primera historia de *Superman*. El nacimiento de un superhéroe.

En el año 1933 dos adolescentes de Cleveland, Jerry Siegel y Joe Shuster, dieron vida a un personaje que vio la luz en las páginas del fanzine *Science Fiction* como protagonista del relato titulado *El reinado del Superhombre*. Su nombre era *Superman* y todavía tardaría algunos años en llegar al universo del cómic.

Fue en junio de 1938, en plena efervescencia prebélica y en pleno auge de la interesada interpretación que la Alemania nazi hizo del concepto nietzscheano de superhombre, cuando el Superman que hoy conocemos apareció en el número uno de *Action Comics* con la caracterización que ha servido para abrir esta reflexión. Acababa de nacer el primer superhéroe.

Continuando con la investigación se encontró vestigios del que podría ser el primer personaje con un traje o disfraz:

³ Un superhéroe es una persona extraordinariamente ponderosa, con debilidades así como fortalezas, cuyo noble carácter lo guía o la guía en sus grandes logros. Traducción propia.

The Phantom made his debut on February 17th, 1936 and he was the first costumed hero. He was created by Lee Falk, who still today is working on his stories. *The Phantom* was the kind of hero that despite his normal "human" capabilities, fought crime with bravery and death defying stunts. Many future heroes would follow his lead. Also in 1936 *The Clock* appeared in *Funny Pages* #6. *The Clock* was a masked detective; this is the first time a character used a mask to hide his face. Later on, masks would be used in most costumes so the hero could disguise his or her true identity.⁴

Rastrear el origen de los superhéroes siempre será una cuestión polémica, que puede remontarse a la mitología griega, los héroes de las novelas victorianas como *Sherlock Holmes*, o los clásicos de las tiras cómicas como *El Zorro*, *Dick Tracy* y *The Phantom*. Sin embargo, la primera aparición de *Superman* es extensamente considerada el punto en el que el género de superhéroe realmente nació.

⁴ *El fantasma* hizo su debut el 17 de febrero de 1936 y fue el primer héroe disfrazado. Él fue creado por Lee Falk, quien hasta hoy en día continua trabajando en sus historias. *El fantasma* fue la clase de héroe que desafiaba sus capacidades humanas normales, combatiendo el crimen con fuerza y muriendo sorteando trampas. Muchos superhéroes futuros siguieron sus pasos. También en 1936 *el Reloj* apareció en *Funny Pages* número 6. *El reloj* era un detective enmascarado; esta era la primera vez que un personaje usaba una máscara para ocultar su rostro. Tiempo después, la máscara fue usada en la mayoría de los trajes así que el héroe podría disfrazar su verdadera identidad. Traducción propia.

2.2. El superhéroe mexicano

Toda vez que hemos definido qué es y de donde surge el superhéroe, podemos buscar un símil en el entorno de lo mexicano. Haciendo una comparación entre el contenido de los argumentos y los mensajes del cómic norteamericano respecto del mexicano y latinoamericano en general, se establecen profundas diferencias. El cómic estadounidense nace de la cultura gráfica de los estratos superiores de la sociedad, en tanto que el cómic nacional tiene su origen en las leyendas y corridos que las clases populares describen en sus localidades con base en aventuras reales o ficticias y en que expresan ideales, problemas y anhelos de reivindicación. Cabe afirmar que el cómic americano viene de arriba, en tanto que el mexicano surge de abajo; refiriéndose a las capas sociales de donde provienen.

El romance español y el corrido mexicano son herederos de los géneros populares: pero definen, más claramente los cuestionamientos, las réplicas, las demandas y los objetivos de la clase que representan. Por ello es valiosísimo su contenido social.

Los romances fronterizos tienden a exaltar los valores patrios de los cristianos españoles frente a la dominación musulmana; pero también son una muestra del cruzamiento de las culturas occidentales y árabe, que en ocasiones se acercan y a veces se combaten de modo irreconciliable.

Los corridos mexicanos relatan hechos que el pueblo juzgan importantes por ejemplaridad respecto a sus intereses sociales, pero también son sublimaciones de personajes que consuman lo que ellos no se atreven a realizar: enfrentarse al sistema político y social.

De los personajes del corrido, surgen los bandidos generosos o los hombres de doble personalidad que plasman sus ideales en la leyenda oral. Estos personajes pertenecen a dos géneros, los que ostentan una personalidad estrictamente popular e identificada; la otra corriente es una doble personalidad, forma parte de la clase social poderosa, viven en ella, se disfrazan

para vivir así, pero en un gesto de piedad que viene de las enseñanzas de los catequizadores, actúan disfrazados como bandidos u opositores del régimen político o social.

De este último tipo puede citarse al famoso *Zorro de las Californias*, *Cruz Diablo*, o *la Monja Alférez*, hasta llegar al *Pirata Negro* y *Fantomas* en el cómic. Es claro que estos personajes constituyen un mirar desde arriba a la sociedad, una expresión de compasión: en cierto modo una prueba de que en los altos núcleos sociales existen almas bondadosas y países que se atreven a arriesgar su seguridad para defender a los débiles y castigar a los malvados.

Del otro lado, de los de extracción eminentemente popular, se hallan los *Benitos Canales*, *Heraclio Bernal*, *Chucho el roto*, para llegar al cómic *el Charro Negro*, el propio *Chucho el roto*, *Chanoc*, *El Payo*, *La Adelita*, *Tawa*, *El Hombre Gacela*, *Kalimán*, *Fantomas*, *Diamante Negro*, *Drake*.

En el cómic aparece otro género que lo integran personajes híbridos, cuya identificación social resulta imposible, carecen de biografía personal, a veces dan algunos apuntes acerca del origen de sus extraordinarios poderes, pero no se sabe a ciencia cierta de donde vinieron. Ellos quieren decir que son una abstracción que los autores no alcanzan a situar, porque son en realidad símbolos humanos idealizados, que no es posible comprometer con ninguna de las clases que alientan en la entraña social. En la virtud *Kalimán* y *Fantomas* son, como antes lo fueron *Drake* y *Audifax*, las revistas más leídas del país.

Una diferencia muy clara hay que puntualizar entre estos superhéroes en relación con los personajes de los cómics norteamericanos: en estos, la ciencia ficción y la magia son la fuente del poder de sus superhéroes, en tanto que en los mexicanos es el contacto con la naturaleza, como ocurre en *Chanoc*, la vida del campo y el valor de hombre rudo, como en *el Charro Negro*, o una fuente de poder indefinida, como en *Drake*, o la aplicación de la inteligencia y los poderes extrasensoriales característicos de en *Fantomas* y en *Kalimán*, especialmente los

que confieren sus atributos y sus capacidades para luchar por el bien y combatir la maldad y la injusticia.

Todo esto ocurre porque los estadounidenses, representan a una sociedad que se esfuerza por sostener un status de modo que la defensa del stablishment es su motivación fundamental, en tanto porque los personajes y los argumentos de las historietas mexicanas pertenecen a un pueblo que trata de surgir, que busca caminos para forjar una historia en el futuro inmediato más justa y que por lo mismo, hace que sus personajes y sus tramas se dirijan contra los intereses del propio sistema, sino que proponen poner fin a los sistemas que frenan el desarrollo de nuestro pueblo y que representan la abundancia para cuantos, la riqueza injusta, el lujo desmedido y la explotación; por eso, *Fantomax* combate a los banqueros, roba a los ricachones coleccionistas, despoja a la aristocracia de sabios locos o de grupos en complot para dominar el mundo; pero no se define por ningún sistema o por ningún pueblo, sino que parece reconocer cierta incapacidad para acudir en busca de auténtica redención, de algo en concreto, y hazañas para escarnio del sistema y para disfrute de un ego cuyos intrincados laberintos psicológicos, hacen difícil descifrar un reconocimiento de impotencia.

Del mismo modo *Kalimán* combate seres malignos en mundos imaginarios y aplica sus poderes mentales para destruir simbólicamente el mal, combatir a los perversos; sin embargo, tampoco se aclara a quien sirve, a quién beneficia, por quien lucha y esto también para nosotros, es causa de angustia o deseo desenfrenado; es decir, sienten los autores, al fin como todo hombre producto y reflejo del medio en que se vive, la necesidad de impulsar los esfuerzos por ratificar las fallas, evitar los errores, las injusticias y las desviaciones del sistema político y social, pero no se atreven a tomar partido (Martinez, 1983).

Según el autor Víctor Hugo Bolaños Martínez, las historietas de superhéroes mexicanos quedan simplemente como un sedante para el lector, quien se identifica con sus inquietudes, sus deseos, pero que a fin de cuentas seguramente siente que hay algo que falta y quizás por ello siga con tanta asiduidad los capítulos o las aventuras de estos personajes, con la ilusión, nun-

ca satisfecha, de que alguna vez descubrirá cual es el motivo de las acciones que estos emprenden, con la esperanza de que sean las que el necesita, las que le den su respuesta.

En la revista electrónica Imágenes en su artículo “El cómic, potencial medio de expresión cultural” de Frambel Lizárraga Salas dice da repuesta a la pregunta ¿Por qué en México no se han creado exitosos íconos de superhéroes mexicanos como sucede en el caso de Estados Unidos?, Una posible respuesta radica en que el concepto de “héroe” en México es por completo imposible de separar de la historia nacional. Nuestros “superhéroes” no vuelan o tienen poderes sobrehumanos, pero en cambio “fundan” países, “repelen” invasiones extranjeras, se lanzan al vacío envueltos en banderas o distribuyen “justicia social”.

La heroicidad mexicana radicaba en ofrendar la vida por la patria. Además, ¿por qué soñar con superhéroes cuando se cuenta con la protección de todo el Santoral católico y las mil y una advocaciones marianas? De nuevo, en un país construido de mitos corporativizados, los mitos “intangibles” no tienen cabida.

Por otro lado el superhéroe estadounidense guarda una estrecha relación con el mundo tecnocientífico; no pocos personajes son el resultado de aditamentos y/o armas de última generación que les ayudan en su lucha contra el mal. En México la realidad tecnocientífica raya en la fantasía por escasa.

Después de esta introducción sobre los superhéroes mexicanos, podemos revisar brevemente a los superhéroes mexicanos. Mismos que en palabras de Everardo Ferrer (2008) son los siguientes:

Águila Solitaria. De 1976, es un personaje creado directamente para la historieta por el mismo guionista de las aventuras de *Kalimán El Hombre Increíble*. Las aventuras de este piel roja – único sobreviviente de su tribu masacrada por los hombres blancos- se imprimieron originalmente por la Editorial RaCaNa (propiedad de los creadores de *Kalimán*) en México en el

año de 1976. Este título se convirtió en el de mayor venta de la editorial propiedad de Modesto Vázquez y Rafael Navarro Huerta.

Aníbal 5. Creado en 1966 por Alexandro Jodorosky y Manuel Moro Cid. Es el primer Ciborg de la historia en los cómics al parecer, un personaje adelantado a su época en todos los sentidos, tramas elaboradas, pero de fácil lectura, personajes impensables, interacción de los autores con el personaje y sobre todo avances tecnológicos adelantados a sus época, eran algunos de los elementos de esta historia. Jorge Rivero fue el modelo para el diseño visual del personaje.

Blue Demon. Creado originalmente en el mundo del pancracio por Rolando Vera y Alejandro Hernández. En los cómics ha tenido tres etapas, en las fotonovelas, en Editorial EJE, por espacio de 5 años pudimos disfrutar de las magníficas portadas del maestro Rafael Gallur, en los interiores tuvo muchos dibujantes y argumentistas, entre ellos Nique y Sotelo, además de sus múltiples apariciones en Sensacional de Luchas. A principios de este milenio regreso por la pluma de Horacio Sandoval y Susana Romero.

Chanoc. Publicada en 1958 por Martín de Lucenay, Ángel Martínez y Ángel Mora. *Chanoc* y *Tsekub* son los personajes principales de las historias. *Tsekub*, padrino de *Chanoc*, vive metiéndose en problemas, de los cuales lo tiene que rescatar su ahijado *El Cachorro*. *Chanoc* vive para la pesca y las aventuras. Tanto a *Chanoc* como a *Tsekub*, les apavora la idea del matrimonio. Parece ser la única característica personal que los une, pues de otra forma son diferentes como el día y la noche. Ángel Mora es el responsable de darle ese tono Jocosos al padrino del héroe de mar y selva. Fueron encarnados en la Pantalla por Andrés García y Gregorio Casals en el caso de *Chanoc* y *Tsekub* por Tin Tán y su hermano Ramón.

El Bulbo. Historieta de 1992 *El Bulbo* es un personaje que adquirió por designio divino sus poderes como muchos superhéroes, es además un contra arquetipo de todos sus súper primos estadounidenses. *El Bulbo*, personaje más emblemático de Bachan debutó en la revista

oficial de la CONQUE, en la que apareció en varias ocasiones, para después tener sus propia revista en Shibalba Press y hace casi un año regresar a las librerías, por vía de Caligrama.

El Pantera. De Daniel Muñoz y Juan Alba, es una historia de 1977. Gervasio Robles es el reflejo de muchos mexicanos y de las aspiraciones de este, no es guapo pero como buen garañón tiene mucho éxito entre las damas, no es un policía, pero está al servicio de la justicia y es invaluable apoyo del General Anaya y del Capitán Rosas, con quien sostiene un antagonismo, tanto por la desconfianza que sienten el uno por el otro, como por los favores de las chicas. Recientemente se hizo una “adaptación” para la televisión.

Santo El Enmascarado de Plata. Encarnado desde 1943 por Rodolfo Guzmán Huerta, es sin duda la figura emblemática del superhéroe mexicano, sus películas y combates le han dado la vuelta al mundo. En las historietas ha tenido muchas encarnaciones, primero en las fotovelas de los años 50 de José G. Cruz, posteriormente en las historietistas de los 70, para dar la estafeta a sus Hijos en los ochenta, con trazos de Alberto Ventura, Dejando su más reciente encarnación de manos de Mario Guevara y Martín Avilés entre otros.

Fantomas. Creado en 1911 por Marcel Allain y Pierre Souvestre y en la parte gráfica por Rubén Lara y Romero, dentro de las páginas de Tesoro de Cuentos, después del éxito del personaje en unos cuantos números, estrenaría su propia revista, bellas asistentes y un sinfín de tramas al más puro estilo *James Bond*, es un personaje que por antonomasia representa la elegancia, la cultura y las aventuras trepidantes.

Karmatrón. Creado por Oscar González Loyo en 1982. De origen extraterrestre representa al lado positivo de este universo, buscando que siempre exista el equilibrio de las dos fuerzas. *Karmatrón* y los transformables fue el cómic más importante de los años ochenta en muchos sentidos, ya que marcó a toda una generación, en un país donde no había en ese momento muchas opciones de historieta para niños y jóvenes, generando además una interacción entre la revista y los lectores por muchas de las secciones que esta revista contenía.

Kalimán. Creado originalmente para radio en 1965 por Rafael Cutberto Navarro y Modesto Vázquez González. Sus hazañas alcanzan proporciones legendarias, surgió de la época de oro de la radiodifusión mexicana, por su gran popularidad pasó a la historieta y luego al cine, siempre con una popularidad espectacular. Sus extraordinarias y fascinantes aventuras fueron publicadas en revistas de historietas que mantuvieron por más de veinte años consecutivos, una venta semanal superior al millón y medio de ejemplares, y en ocasiones llegó a los 3 millones en sus aventuras de mayor éxito.

La chica de King Fu. Creada por Juan Alba y José Luis Durán. En los años 70 donde los artes marcialistas “karatecas” estaban de moda, y ya ante el éxito de historietas de servicios como *Iron Fist* y *Richard Drago*. Ni tardos ni perezosos los maestros se dedicaron a crear un personaje nacional y además femenino. Causó mucho interés entre los lectores, una chica detective, sexy, exótica y que además hacía lo que a un hombre le gustaba.

Medio Litro. Creado en 1940 por Ramón Valdiosera Berman en la Revista Tesoros, a manera de homenaje a Harold Foster. 60 años después ha regresado en su propia revista quincenal buscando recobrar el sentido de la historieta familiar, los valores y el fomento a la lectura, enfrentándose a monstruos de distintas mitologías.

Meteorix 5.9. Publicada en el 2000, por Jorge Break, en el 2000, tiene el récord de ser el más longevo de los personajes de autores mexicanos, en los últimos 15 años. Aldo Alba es el típico adolescente que recibe poderes por gracia divina, las desventuras de aprender a utilizarlos. Una saga intergaláctica que mezcla en su estilo lo mejor de los sensacionales y lo mejor del manga.

Micro. Creado en 1992 por Ricardo García, en un principio el niño Milagro era un superhéroe enfocado a los niños. Un niño de la calle con súper poderes, Su primera aparición fue en *Ka-Boom*, el cómic, en donde *Micro* cuentan como conoce a Otilio otro niño que sería algo así como su contraparte en su mundo infantil y como este era defendido por *Micro* de una pandilla de abusivos. En la nueva historia mucho más madura, *Micro* es un niño de la calle con

súper poderes ayudado por un policía corrupto que se redime gracias al trabajo y nobleza del niño.

Tawa. Joaquin Cervantes Bassoco es invitado por Guillermo de la Parra y Yolanda Vargas Dulché para Publicar bajo el sello de EDAR (Editorial Argumentos) en 1959, *Tawa, el Hombre Gacela* saga que cuenta con 600 episodios. La saga de *Tawa* concluye con el episodio número 600 en 1971. Y Su reedición es en formato “mini” con el nombre de *Batú*, *Tawa* tiene una tercera reedición en EDAR que continúa hasta 1985.

Ultra Pato y Valiants. Edgar Delgado y Enrique Martínez irrumpieron entre 1992 y 1996 bajo el sello de Signus Estudio con proyectos nuevos e interesantes, los títulos *Valiants* y *Ultra Pato*. Mismos que gustaron mucho por la calidad del trazo y la impresión posee a ser un fanzine.

Zor. Creado por Oscar González Guerrero en 1959. Moderno robot que protegía a unos niños y su abuelo, crecía su tamaño, además de que fue la primer historieta en sacar el formato gigante y los armables coleccionables. En los setenta y ochenta se reimprimieron sus aventuras teniendo la misma suerte que su “hermano” y cambiar al formato mini. El de los famosos *Capulinitas*.

2.3. El lector de la historieta

Todos siempre hemos tenido un problema con leer historietas a qué edad es propio dejarlas o nunca, hay gente adulta que hace esto también para adultos con temas fuertes y que nunca llegaran a ser propios para los infantes como *The Watchmen*, *Spawn*, etc.

Pero también hay historietas que gustan tanto a niños como adultos por ejemplo *Mafalda*, *Las Aventuras de Tin Tin* y *Charly Brown*.

Según la edad, existe diferencia en las necesidades: los más pequeños descubren personajes, detalles de imágenes, reconocen animalitos, siguen la anécdota que les debe ser narrada. Y aceptan una y otra repetición de esta narración que aquellos van siguiendo con el dedo o con la vista.

Con el aumento de la edad, los niños comienzan a preocuparse por el dibujo mismo. Los detalles anatómicos, la perspectiva, los decorados, la terminación plástica de un paisaje, el diseño de una gran arma, de un carruaje, de una vestimenta o de una posición difícil, constituyen nuevos atractivos para la visión.

Es curioso, de paso, observar un mecanismo de defensa que existe en la mayor parte de los niños. Muy pocos toleran la inclusión de moralejas o actitudes moralizantes o ejemplarizadoras. Ha habido intentos con personajes de la historia o de la humanidad. Pocos han servido para un desarrollo seriado, episódico. Ni los *Santos*, ni los grandes descubrimientos o descubridores, ni los inventos famosos han podido arraigar con la fuerza de *Pato Doland*, de *Catirino el de Silao*, de *Pepe Carioca*, de *Superman*, etc.

Las historietas habituales no incluyen una carga cada vez mayor de balazos, carreras y actos heroicos, sino una dosis más o menos homogénea. La clave de la no aceptación de algunos títulos como vidas ejemplares, se encuentra precisamente en la misma palabra ejemplares.

Las historietas cómicas nacidas en Alemania, industrializadas como artículo de consumo en Norteamérica y multiplicadas en México y en otros países del mundo, originalmente fueron destinadas para los adultos; con el transcurso del tiempo, son impresas lo mismo para niños y adultos. (Álvarez Constantino, 1978, pág. 59).

Frambel Lizárraga es maestra en Comunicación por la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM, ella escribió un artículo para la revista electrónica Imágenes de la UNAM, en dicho artículo se plantea que si son correctos los temas y los géneros abordados en los cómics, ella considera que más que “adecuados” la cuestión es ¿son suficientes los temas que se abordan en los cómics, qué campos o temas falta por abordar? En ese sentido, la oferta es prácticamente ilimitada y cualquier tema es factible.

En el ámbito europeo es común encontrar productos que exploran –además de los géneros tradicionales como la fantasía y la ciencia-ficción– el erotismo, las experiencias de guerra, los problemas de pareja, género o edad, etcétera. Incluso el género autobiográfico en el cual los autores exponen a veces de manera impactante sus historias personales con todo lujo de detalle es cada vez más común. Esta tendencia, aunque inicia en el mundillo underground en Estados Unidos hacia las décadas de 1960 y 1970 con autores como Robert Crumb, se ha afincado plenamente en Europa.

También celeberrimo *Maus*, del estadounidense Art Spiegelman, quien utilizando el recurso del animal antropomorfizado narra la experiencia de supervivencia del padre del autor en el campo de exterminio de Auschwitz: para cualquier ser humano es perfectamente entendible la indefensión del roedor ante el ataque de un felino y la metáfora nos lleva a meditar sobre la naturaleza y psicología del mal del hombre sobre el hombre. Muestra de lo anterior es que Spiegelman recibió el premio Pulitzer por este trabajo en 1992.

Las posibilidades narrativas o expresivas son prácticamente ilimitadas. Acaso sea el factor financiero el obstáculo más frecuente al que se enfrentan los autores o las casas editoriales; pero en definitiva no el creativo.

Muchas personas creen que en verdad las historietas son solo para niños y que en México estas no funcionan pero como es que a finales de los años cuarenta salió a la venta la publicación de Yolanda Vargas Dulché, *Lágrimas, Risas y Amor* que fué un éxito instantáneo. Las historias presentadas en estas publicaciones no eran para niños, de hecho eran compradas por adultos y jóvenes mayores.

Debido a que los gustos cambian con el transcurso de tiempo se dan los cambios de tramas por unas más serias porque es eso lo que uno pide.

El calificar a alguien de infantil por leer historietas es caer en un error, pues todo mundo ha leído las caricaturas que salen en el periódico y revistas, no por haberlo hecho uno es calificado de infantil, las historietas son malinterpretadas.

En ocasiones se encuentran temas que son muy serios, incluso históricos, tratando de ser educativos, de mandar un mensaje, simplemente la historieta es otro tipo de lectura.

CAPÍTULO III El análisis de contenido

3.1. Estudio interpretativo

En un estudio de corte interpretativo como el nuestro, es fundamental tener presente que los valores siempre inciden en los procesos evaluativos y forman parte de la realidad evaluada. El conocimiento no es aséptico ni neutro, aún el conocimiento generado desde los métodos cuantitativos (Álvarez-Gayou Jurgenson, 2006).

La formulación de nuestro problema entiende esta realidad y por lo mismo, expresa relaciones estructurales de sus categorías. Estas se expresan en forma de preguntas y en una dimensión temporal y espacial que se vincula con la naturaleza y comportamiento humano.

Las áreas y categorías de análisis que se incluyen en el diseño de una interpretación van a permitir dar respuesta a las interrogantes planteadas en el diseño. Entendiéndolas como la operacionalización de los valores buscados en las historietas objeto de nuestro análisis. Como lo señala Marta Picado Mesén (2002, pág. 51):

El desarrollo de categorías iniciales pretende la búsqueda sistemática de propiedades y el registro de notas teóricas analíticas e interpretativas. En este momento las categorías adquieren un carácter conceptual para manejar posibles generalizaciones.

1. Análisis de observaciones simples.
2. Construcción de sistemas constructivos: listas, tipologías preliminares, completas o parciales.
3. Formación cualitativa que sugiere relaciones entre categorías. Incluye el análisis comparativo y sistemático de pocos casos.

4. Formulaciones matriciales. Son patrones básicos de análisis de un tema de estudio, que permiten organizar hechos particulares no individuales como atributos descriptivos.
5. El análisis cualitativo con apoyo de la teoría. Pretende la formulación de problemas y la interpretación.

Resulta preciso conocer el área por analizar para lograr una clara comprensión del problema y del objeto que se quiere evaluar. De ahí que nuestros primeros capítulos se dedicaran a la discusión sobre el superhéroe y la historieta. Con respecto al análisis de la información, se parte de las áreas y categorías definidas en el diseño, para realizar la codificación preliminar.

Ésta metodología será aplicada por medio de hojas de vaciado procedentes del modelo teórico antes descritos en las obras de Berelson y Krippendorff. Donde se pondrán en juicio a los tres superhéroes elegidos. Analizando los elementos verbales y no verbales de cada una de las viñetas contenidas en nuestro universo muestral.

Para la realización de nuestra investigación se utilizará la técnica conocida como análisis de contenido, la cual es definida por Berelson (citado por Hernández Sampieri, et al., 2010) como una estrategia para estudiar y analizar la comunicación de una manera objetiva, sistemática y cuantitativa. Por su parte Krippendorff (citado por Hernández Sampieri, et al., 2010) extiende la definición del análisis de contenido a un método de investigación para hacer inferencias válidas y confiables de datos con respecto a su contexto.

Resulta una técnica muy útil para analizar los procesos de comunicación en diversos contextos. El análisis de contenido puede aplicarse virtualmente a cualquier forma de comunicación (programas televisivos o radiofónicos, artículos en prensa, libros, poemas, conversaciones, pintura, discursos, cartas, melodías, leyes y reglamentos, etc).

El análisis de contenido según Berelson señala varios usos del análisis de contenido, entre los que destacan:

1. Describir tendencias en el contenido de la comunicación.
2. Develar diferencias en el contenido de la comunicación.
3. Comparar mensajes, niveles y medios de comunicación.
4. Auditar el contenido de la comunicación y compararlo contra estándares u objetivos.
5. Construir y aplicar estándares de comunicación.
6. Exponer técnicas publicitarias y de propaganda.
7. Medir la claridad de los mensajes.
8. Descubrir estilos de comunicación.
9. Identificar intenciones, apelaciones y características de comunicadores.
10. Descifrar mensajes ocultos y potras aplicaciones a la inteligencia militar y a la seguridad política.
11. Revelar “centros” de interés y atención para una persona, grupo o una comunidad.
12. Determinar el estado psicológico de personas o grupos.
13. Obtener indicios del desarrollo verbal
14. Anticipar respuestas a comunicaciones.
15. Reflejar actitudes, valores y creencias de personas, grupos o comunidades.
16. Cerrar preguntas abiertas.

En esta investigación utilizaremos el análisis de contenido para evaluar si los tres superhéroes seleccionados: *Kalimán*, *El Santo* y *Meteorix 5.9* difieren entre sí en cuanto a sus valores y si podemos atribuir esa variación al contexto socio histórico. El análisis se efectuará por medio de la codificación, es decir, el proceso en virtud del cual las características relevantes del contenido de un mensaje se transforman a unidades que permiten su descripción y análisis precisos. Lo importante del mensaje se convierte en algo susceptible de describir y analizar. Para codificar es necesario definir el universo, las unidades de análisis y las categorías de análisis.

Nuestro universo serán las publicaciones de Kalimán, El Santo y Meteorix 5.9 de las cuales se extraerán quince historietas de cada uno de los superhéroes, las cuales habrán de conformar nuestras unidades de análisis o de registro y constituyen segmentos del contenido de los mensajes que son caracterizados para ubicarlos dentro de las categorías. Berelson (citado por Hernández Sampieri, et al., 2010) menciona cinco unidades importantes de análisis:

1. La palabra: es la unidad de análisis más simple.
2. El tema: se define a menudo como un enunciado respecto de algo. Los temas suelen ser más o menos generales.
3. El ítem: tal vez es la unidad de registro más utilizada y puede definirse como la unidad total empleada por los productores del material simbólico.
4. El personaje: se trata de un individuo y se analiza a este.
5. Medidas de espacio tiempo: son unidades físicas como el centímetro o columna.

Las categorías son los niveles donde serán caracterizadas las unidades de análisis. Krippendorff (citado por Hernández Sampieri, et al.: 2007) por su parte señala cinco tipos de categorías de las cuales una es la que nos interesa en esta investigación la cual es la de valores, según el autor dice que este tipo de categorías indican que valores, intereses, metas, deseos o creencias son revelados.

3.2. Categorías conceptuales

La construcción de categorías conceptuales que obedecieran a los fines de nuestro trabajo y que al mismo tiempo identificaran rasgos afines a lo mexicano, supusieron un doble reto, sobre el cual se resolvió tomar como punto de partida a las tres virtudes teologales y a las cuatro virtudes cardinales de la Iglesia católica, al considerar que la población de nuestro país es en su mayoría de extracción católica y en el resto, de consideración judeocristiana, así que las siete virtudes a contemplar, pueden ser considerar de alcance universal y de plena identificación con la población de México en lo que a “bueno” se trata (Conferencia del Episcopado Mexicano, 2007).

Generando la dicotomía entre el bien y el mal (arquetípica de la historieta), se consideraron como “anti-valores” o rasgos de lo que en una sociedad como la nuestra pueden ser considerados manifestaciones de lo “malo”. En este sentido, se trabajaron los siete pecados capitales como manifestación de la maldad (Ver figura 32).

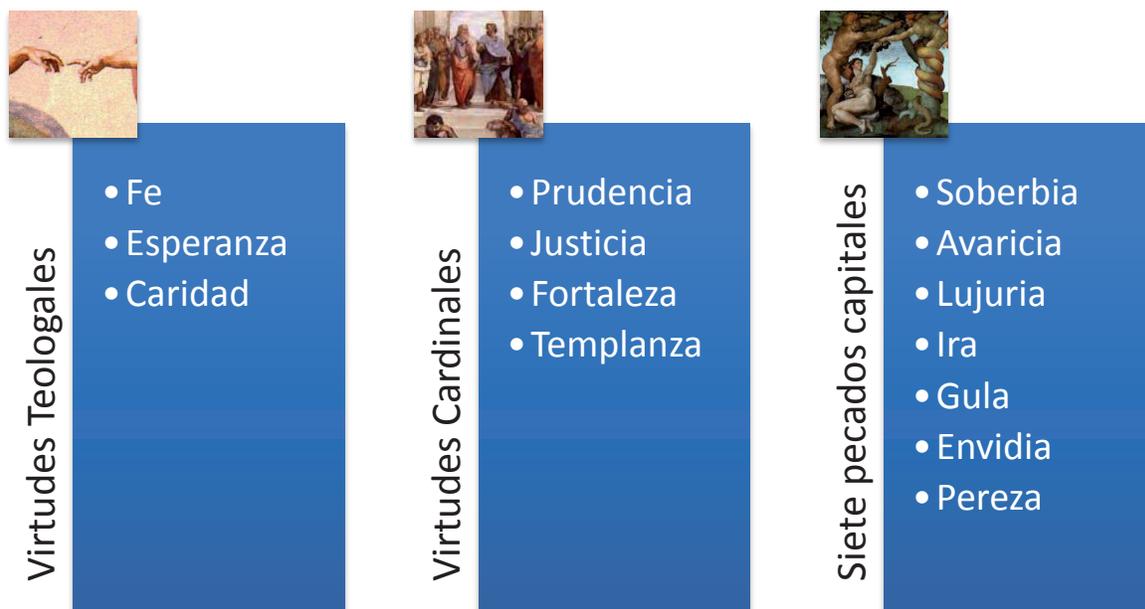


Figura 32 Construcción de categorías para el análisis de contenido

Por el lado de los buenos, encontramos en primer momento a las virtudes teologales, mismas que de acuerdo a la tradición de la teología católica, son hábitos que proceden Dios y se manifiestan en la inteligencia y en voluntad del hombre para ordenar sus acciones a Dios mismo (Conferencia del Episcopado Mexicano, 2007). Nos referimos a la Fe, Esperanza y Caridad:

Aunadas a las virtudes teologales, referimos a las Virtudes Cardinales o Virtudes Morales. Referentes también de la Iglesia Católica y de occidente mismo y presentes por primera vez en la República de Platón, quien las describe como: Prudencia, Fortaleza, Templanza y Justicia.

En la teología católica, se diferencian de las virtudes teologales en que no tienen por objeto a Dios, sino al Hombre. Se trata de virtudes o hábitos que disponen al entendimiento y a la voluntad para obrar según el juicio de la razón iluminada por la fe para que ésta escoja los medios más adecuados al fin sobrenatural del hombre.

Se les denomina cardinales para subrayar la influencia que tienen respecto de las demás virtudes y se establecen como fuente de bondad. Por su parte los denominados pecados capitales provienen del latín *capitālis* (cabeza) y representan una clasificación de los vicios señalados en la primeras enseñanzas del cristianismo como una forma de educar moralmente a las personas.

La identificación y definición de los siete pecados capitales a través de su historia ha sido un proceso fluido y, como es común con muchos aspectos de la religión, la idea de lo que cada uno de estos pecados envuelve ha evolucionado con el tiempo. Por su parte, su denominación capital, refiere a que son fuente de más vicios.

De manera común, un vicio capital tiene un fin excesivamente deseable, llevando a los hombres a cometer una gran cantidad de maldades con tal de su consecución y suponen una cla-

sificación relacionada con los vicios presentes en la naturaleza humana e identificados por los padres de la Iglesia Católica. Estos son: Lujuria, Gula, Avaricia, Pereza, Ira, Envidia y Soberbia.

Finalmente, las categorías antes expuestas como vicios y virtudes, confrontaran con tres sub-categorías de relación de los personajes. Encontrando los lazos que guardan con sus aliados, con las personas comunes y para quienes se identifican como sus enemigos:

1. **Para el amigo** (del lat. *amīcus*). Refiere a los tratamientos deferentes que la acción del personaje tiene sobre sus aliados y la manera en que sus decisiones afectan a estos.
2. **Para otras personas** (del lat. *persona*). Refiere a la relación que los personajes protagónicos entablan con los demás actores de las historias.
3. **Para el enemigo** (del lat. *inimīcus*). Refiere a la forma con la que tratan los personajes analizados a sus contrarios, antagónicos o némesis.

3.3. Estudio de los valores morales

La axiología (del griego *ἄξιος* y *λόγος*) o filosofía de los valores, significa textualmente tratado de lo valioso y es la rama de la filosofía que se encarga del estudio de los valores y la naturaleza de los juicios valorativos. Desde el punto de vista ético, junto a la deontología, es una de sus principales fuentes de argumentación (Sánchez Vázquez, 2006).

Parte del supuesto de que el hombre es la medida de todas las cosas y establece una dimensión ética y estética que no posee un principio de verificación empírica. Son expresiones de la vida espiritual del sujeto y no una captación comprobable del mundo externo. Todo acto moral entraña la necesidad de elegir entre varios actos posibles. Elegimos una opción por encima de otra u otras, porque resulta moralmente más valioso. La posibilidad de elegir supone que preferimos lo más valioso por sobre lo que a nuestros ojos es menos.

De acuerdo con Adolfo Sánchez Vázquez (2006), los valores morales pertenecen exclusivamente al campo humano, ya que proceden del significado que le damos a los actos del hombre y que a su vez, sólo reconoce a los actos que los hombres pueden reconocer como suyos al realizarlos de forma libre y conscientemente, es decir, aquellos de los que es moralmente responsable. Pudiendo incluir, tanto a los actos individuales de las personas, como aquellos que realiza de manera grupal o institucional.

En este tenor, es importante destacar que un producto humano puede soportar varios valores, aun cuando asumamos que uno de ellos sea el dominante. Siendo legítimo abstraer un valor de esa gran formación de valores, sin que por ello se reduzca un valor por otro. En un caso extremo, tendríamos que un asesino, no deja de ser inteligente por el hecho de ser un homicida, pero igualmente, no disminuye sus faltas por el hecho de ser una persona brillante. Una condena moral, es limitada en tanto no puede juzgar por encima de otros valores. Igualmente, el tiempo en el que se realiza un acto, puede condicionar o proporcionar elementos para comprender (no necesariamente justificar) un acto o producto humano.

3.4. Historietas analizadas

Toda vez que hemos explicado la manera en que se realizaron y definieron las categorías de análisis, para la identificación de valores en las historietas revisadas. Presentamos a continuación, una breve reseña de los personajes analizados en esta tesis.

3.4.1. Kalimán, el Hombre increíble

Kalimán es el séptimo hombre de la dinastía de la diosa Kalí (Figura 33). Es un hombre justo que dedica su vida en cuerpo y alma a combatir las fuerzas del mal siempre acompañado de un niño egipcio, descendiente de Faraones llamado Solín. Kalimán viene de una civilización subterránea conocida como el reino de Agharta (Chávez Mendoza, 2006).

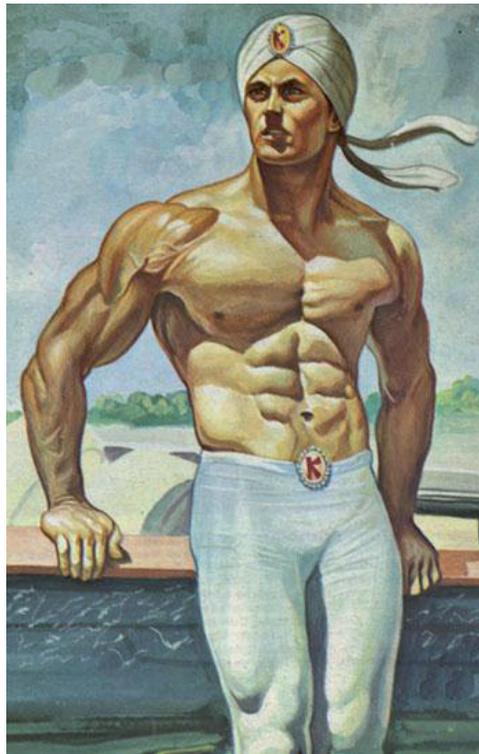


Figura 33 *Kalimán, el Hombre increíble*

Kalimán basa su lucha en el dominio de la mente sobre el cuerpo, utilizando la razón e inteligencia sobre la fuerza bruta aunque posee un físico impresionante y una fuerza física increíble. Jamás sus manos se han manchado con la muerte de un semejante.

Habla con los animales y domina las ciencias de telepatía, telequinesis, desdoblamiento, *actus mortis* (muerte fingida) y muchas otras. Lleva consigo una daga que nunca utiliza para dañar a sus semejantes y una cerbatana con dardos somníferos con los que provoca a sus víctimas un sueño parecido a la muerte por seis horas (Jiménez, 2010).

Su vida en el mundo de la superficie se inicia cuando es encontrado por un rey hindú en un río dentro de un canasto y lo hace su heredero. Por ambición del supuesto heredero del trono es abandonado a su suerte en la selva y vive muchas experiencias y peligros durante 21 años. Cambiando de escenario entre la selva, el monasterio Lama, la vida entre los mongoles, en un barco pirata, y finalmente en África decide regresar a saldar cuentas en su pueblo.

Al regresar a Kalimántán, el usurpador da muerte a su madre adoptiva y éste a su vez es muerto por una cobra. *Kalimán* decide repartir sus bienes y convertir el palacio en un templo. Regresa con los lamas y pasa 4 años con su maestro Ralma aprendiendo los secretos del dominio de la mente. Recibe altos honores y decide continuar su camino defendiendo las causas justas.

Kalimán conoce a Solín en la primera aventura denominada "*Los profanadores de tumbas*". El niño es un descendiente directo de faraones y acompaña a nuestro héroe para detener a un malhechor que desea apoderarse de los tesoros de sus antepasados. Al terminar esa aventura Solín, al igual que *Kalimán* decide no vivir como rey y buscar aventuras en el mundo. Desde entonces son amigos inseparables.

Kalimán es un hombre alto, de aproximadamente 1.90 m, 90Kg. Y de gran musculatura. Su tez es blanca, pelo negro y una de sus características más notables son sus ojos azules. Gallardo y varonil.

Su rostro ha cambiado un poco a través de los años. En un principio el modelo del rostro era el hijo de Leopoldo Zea Salas, el dibujante. Durante sus 26 años el rostro fue dibujado basándose en diferentes actores de cine principalmente norteamericanos, entre los que se encuentran Rock Hudson y Tony Curtis, actualmente el rostro tiene toques de David Hasselhoff.

Kalimán es lampiño, no tiene barba ni bigote, aunque hay una portada en la que el hombre increíble muestra el tórax y se aprecia su "pelo en pecho" y Jeff Cooper (El protagonista de la película) también tenía, esto no es el común denominador y nunca más se aprecia algo parecido.

Kalimán nunca se casó pero durante sus aventuras conoció a muchas mujeres hermosas y se enamoró de varias de ellas y muchas más se enamoraron de él. El primer amor de *Kalimán* fue Brenda Drake, hija del gobernador de Zanzíbar, a la que conoce durante su juventud al ser rescatado del mar después de naufragar el barco pirata donde viajaba. Brenda es cobardemente asesinada por un contrabandista de esclavos.

Posteriormente se enamoró de varias de sus compañeras de aventuras así como de algunas de sus enemigas. A veces esto sucedía por embrujos o al tomar pócimas narcotizadas. Entre algunas de las mujeres que *Kalimán* amó se encuentran: La princesa Jazmín de "El Tigre de Hong Kong" y la diosa Calypso de "El viaje fantástico".

La vestimenta de "El hombre increíble" ha cambiado poco a través de los años. Lleva una casaca blanca la cual en sus primeras aventuras se veía floja y se notaba la botonadura, pero ahora es más ajustada al estilo de los superhéroes. Lo mismo sucede con el pantalón que al principio era holgado y ahora es ajustado y es una especie de mayón que forma una pieza



con los zapatos, que antes eran unas babuchas puntiagudas. Lleva una capa de dos forros, blanca por fuera y roja por dentro. Para sostener su turbante lleva una esmeralda, verde por supuesto con la letra K en rojo. Esta combinación de colores (verde, blanco y rojo), sublimemente representa los colores nacionales aunque el personaje en sí no es mexicano.

Kalimán es sin duda la revista de aventuras más popular y más vendida de México y toda Latinoamérica. La primera publicación salió a la venta en noviembre de 1965, esta revista se vendió semanalmente por 26 años sin interrupciones.

Actualmente es publicada por Corporativo Mexicano de Impresión, S.A. de C.V. Desde sus inicios y hasta la fecha *Kalimán* se ha presentado en varias versiones distintas, las cuales podrán conocer en detalle seleccionando las opciones de la derecha.

Kalimán en su formato de historieta ha cautivado a los lectores principalmente por sus aventuras épicas, misteriosas y emocionantes. Pero también ha tenido un papel importante los trazos, entintados y portadas de los grandes artistas que han tenido el honor de dibujar a nuestro héroe (Jiménez, 2010).

3.4.2. Análisis de Kalimán, el Hombre increíble: Los Profanadores de Tumbas

Por lo que respecta a *Kalimán*, se analizaron las 161 viñetas que componen el primer número de la serie *Los profanadores de tumbas*. A lo largo de la historieta encontramos diferentes manifestaciones de vicios y virtudes en los personajes. Destacándose figuras arquetípicas y maniqueas dentro de la narrativa.

La primer viñeta de la historieta de “Los Profanadores de Tumbas” nos introduce en lo que habrán de ser los sucesos de la historia. En ella observamos a un *Kalimán* inconsciente a merced de dos hombres que intentan acabar con su vida (figura 34).



Figura 34 Primer viñeta de Los profanadores de Tumbas

En la siguiente sucesión de viñetas, observamos al profesor Douglas Farreu en la ciudad Londres hablando con Zarur, un joven por cuyas venas corre sangre de la nobleza del antiguo

Egipto. Mientras estos dos hombres discuten sobre la interpretación de unos antiguos papiros egipcios, son interrumpidos por Jane, la hija del profesor.



Figura 35 El profesor Douglas Farrel conversa con Zarur, su discípulo

Jane señala que ha llegado correspondencia para Zarur. Este se conmueve al ver que ella le entrega las cartas remitidas que previamente había enviado a su prometida Nila. En ese momento, Zarur sospecha lo peor y teme por la vida de Nila quien está a merced de los beduinos.



Figura 36 Jane interrumpe a Zarur y a su padre

Mientras eso ocurre en Inglaterra, en Egipto, se observa la figura de un par de jinetes que avanzando entre las arenas del desierto, presencian el ataque de una banda de asaltantes sobre una indefensa aldea. Se trata de *Kalimán* y Hasan, un guía contratado por nuestro héroe para recorrer el desierto.



Figura 37 Los beduinos atacan aldeas en el desierto egipcio

Kalimán levanta su mano al cielo e indica que él hará caer la justicia de Amo-Ra sobre los malvados. Dicho lo anterior, el cielo se oscurece. Los salteadores asustados ante el hecho escapan, mientras *Kalimán* ríe y explica que el fenómeno observado es un eclipse solar.



Figura 38 *Kalimán* logra asustar a los beduinos con el eclipse solar.

Tras separarse en un oasis, Hasan llega al pueblo más cercano y pregona el suceso del que ha sido testigo. Para su desgracia, en el lugar se encuentra a Alí Faraf, líder de los beduinos que atacaron la aldea. Tras ser interrogado por Alí Faraf y descubrir la identidad de *Kalimán*, Hasan es asesinado.



Figura 39 Después de interrogar a Hassan, Alí Faraf lo asesina.

De vuelta a Inglaterra, Zarur está dispuesto a terminar con su vida ante lo que él teme es la muerte de su prometida producto de su incapacidad para protegerla. Antes de que logre su cometido es descubierto por Jane, quien impide que este cometa suicidio y le comparte que ella y su padre han recibido autorización para buscar la Tumba de Rames III.



Figura 40 Al no poder proteger a Nila, Zaur se dispone a terminar con su vida

Dentro de la historia, se presenta una secuencia aparentemente inconexa en la que *Kalimán* enfrenta a una serpiente en el desierto. Estas cinco viñetas sí bien son irrelevantes en lo que respecta a la trama principal, son un recurso común del hombre increíble. Muy probablemente, esto se deba a la búsqueda de exhibir habilidades y poderes que serán utilizados más adelante en la historia, o simplemente como una forma de mostrar las cualidades del héroe en situaciones adversas.



Figura 41 Secuencia de pelea con una cobra

La secuencia muestra como *Kalimán* es dueño de un pleno dominio de mente y posee habilidades hipnóticas que le permiten enfrentar diversas situaciones. Nuestro héroe hace patente esta condición al enfrentarse a una Cobra real valiéndose únicamente del poder de su mente.

De igual manera, en la siguiente sucesión de viñetas se presenta de nuevo al villano Alí Faraf, quien junto a sus beduinos realiza saqueos y pillajes en los campamentos nómades del desierto y en las pequeñas aldeas del área. En esta oportunidad, los personajes antagónicos a *Kalimán* se muestran como la contraparte de este. Exhibiendo toda clase de vicios y realizando los actos más deleznales.



Figura 42 Alí Faraf asesina a una anciana enferma y postrada en cama

Mientras los beduinos realizan sus tropelías por todo el desierto egipcio, Alí Faraf descubre a Nila, la prometida de Zarur y tras contemplar a la bella joven con actitud lasciva, decide seguirla hasta su hogar. Al llegar a la tienda de su padre, Nila es aconsejada por Tabor, su padre, para que huya antes de la llegada de los ladrones del desierto. En ese momento, son sorprendidos por Alí Faraf. Éste, sin demora, ataca a Nila en frente de Tabor, quien yace postrado en cama.



Figura 43 Alí Faraf intenta violar a Nila ante los ojos de su padre

Tabor implora piedad al malhechor y éste condiciona la suerte de Nila a cambio de la ubicación exacta de la tumba de Rames III. Sin embargo, el viejo enfermo decide que proteger el lugar de descanso del antiguo faraón, es superior a su vida y la de su propia hija y se niega a revelar el secreto.



Figura 44 El anciano Tabor es martirizado por los beduinos frente a su hija

Invadido por una furia asesina, Alí Faraf decide torturar al anciano y extraer de esa manera la información deseada. El martirio de Tabor es largo y angustioso, Nila implora piedad para su padre, pero es ignorada por los beduinos, quienes al no conseguir lo deseado continúan con el castigo.

Lejos de ahí, en el Cairo, el profesor Douglas, Jane y Zarur buscan información sobre Nefris, el pueblo donde se encuentra Nila. Sin embargo nadie parece tener noticia del lugar, que desde hace tiempo se encuentra incomunicado. Es en ese momento cuando son abordados por *Kalimán*. Él informa sobre la penosa situación de la región, que desde hace días es atacada día y noche por gavillas de criminales y se pone a disposición de los recién llegados.



Figura 45 *Kalimán* conversa con los recién llegados en el Cairo

Mientras tanto, en el campamento de Alí Faraf se lleva a cabo una reunión entre el líder de los beduinos y un personaje identificado como Eric Von Kraufen. Estos charlan en tono cordial ante las llamas de una fogata, hasta que el extranjero reprime a Faraf el no haber podido conseguir la ubicación de la Tumba de Rarames III (Figura 46). Es en este punto donde se aclara que la ola de saqueos y destrucción fueron financiadas por el misterioso Von Kraufen para así poder llegar a Tabor y sus secretos.



Figura 46 Alí Faraf conversa con el misterioso Eric Von Kraufen

De regreso a las calles del Cairo, dos de los hombres de Alí Faraf identifican a *Kalimán* como el hombre que ha estado realizando preguntas sobre la ola de violencia desatada en el desierto de Nenfis y como aquél que provocará el oscurecimiento del sol.



Figura 47 Dos beduinos de Alí Faraf identifican a *Kalimán* como una amenaza

Ambos hombres deciden atacar a *Kalimán* en un callejón oscuro con la promesa de recibir una recompensa de su jefe. Al ser agredido, el hombre increíble reacciona cegando con su capa a uno de los agresores y desarma al otro al tiempo que lo deja fuera de combate de un puñetazo. Sin embargo, mientras inutilizaba a uno de los beduinos y en un descuido, es golpeado fuertemente por la espalda y dejado inconsciente.



Figura 48 En un descuido, uno de los beduinos ataca traicioneramente a *Kalimán*

La historieta termina con la escena de la primera viñeta. *Kalimán* está indefenso a merced de los dos hombres de Alí Faraf que buscan darle muerte por considerarlo una amenaza para ellos y su organización.

En la tabla 1, se presentan los resultados del análisis de la historieta de *Kalimán*. Cabe destacar que algunos personajes presentan ausencia de valores o de virtudes, en función de que no los demostraron en la historia, sin implicar que posean la contraparte del vicio o virtud.

<i>Kalimán</i> : El hombre increíble	Virtudes							T
	1	2	3	4	5	6	7	
<i>Kalimán</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10.00
Profesor Douglas	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10.00
Zarur	✗	✗	✓	✗	✓	✓	✗	4.29
Nila	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	8.57
Tabor	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	8.57
Jane	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10.00
Alí Faraf	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	00.0
Eric Von Kraufen	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	00.0
Beduinos	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	00.0

Tabla 1 Registro comparativo de las virtudes de *Kalimán* y demás personajes de la historieta “Los profanadores de tumbas”.

Donde: 1) Fe, 2) Esperanza, 3) Caridad, 4) Prudencia, 5) Justicia, 6) Templanza y 7) Fortaleza.

Por lo que respecta a las acciones negativas y fechorías realizadas por los villanos, estos son mostrados siempre como personajes despiadados, incapaces de mostrar respeto o piedad por algo. Sin dudarlos, atacan a las personas siguiendo un patrón de rapiña, donde entre más desprotegidas, enfermas, ancianas o discapacitadas estén, mayor probabilidad tendrán de ser atacadas por los criminales.

En la tabla 2, se presentan los resultados del análisis de la historieta de *Kalimán*. Cabe destacar que algunos personajes presentan ausencia de vicios o defectos, en función de que no los demostraron en la historia, sin implicar que posean valores o de virtudes opuestas.

<i>Kalimán</i> : El hombre increíble	Vicios							T
	1	2	3	4	5	6	7	
<i>Kalimán</i>	X	X	X	X	X	X	X	00.0
Profesor Douglas	X	X	X	X	X	X	X	00.0
Zarur	✓	X	X	✓	X	X	X	2.86
Nila	X	X	X	✓	X	X	X	1.43
Tabor	X	X	X	X	X	X	X	00.0
Jane	X	X	X	X	X	X	X	00.0
Alí Faraf	✓	✓	✓	✓	✓	✓	X	8.57
Eric Von Kraufen	✓	✓	X	X	✓	✓	X	5.71
Beduinos	X	✓	✓	X	✓	✓	X	5.71

Tabla 2 Registro comparativo de los vicios de *Kalimán* y demás personajes de la historieta “Los profanadores de tumbas”.

Donde: 1) Soberbia, 2) Avaricia, 3) Lujuria, 4) Ira, 5) Gula, 6)Envidia y 7) Pereza.

3.4.3. El Santo, el enmascarado de plata

Rodolfo Guzmán Huerta nació en Tulancingo en estado de Hidalgo el 23 de setiembre de 1917 (Figura 34). Junto con toda su familia, Rodolfo se mudó a la capital desde pequeño. Siempre con buena presencia física, destacó en varios deportes como el Béisbol y el Fútbol americano, pero especialmente en la lucha libre. Habiendo cumplido los 16 años, inició su carrera de luchador en la arena Peralvillo Cozumel sin ningún alias más que su nombre original.



Figura 49 *El Santo, el enmascarado de plata*

En el transcurso de los siguientes 6 años, usó varios pseudónimos, como “Rudy Guzmán” y “el Hombre Rojo” (y aún no usaba máscara). Para esta época, Rodolfo estaba en el bando de los luchadores “rudos” por la forma como encaraba sus combates, aunque siempre denotaba una personalidad sencilla y un carisma que lo llevaría a una siguiente etapa en su carrera.

Su manager, Jesús Lomeli, le cambió su nombre de pila a “Murciélagu II” y realizó algunos sobresalientes combates más, pero por problemas legales tuvo que dejarlo. Y es en 1942 que Rodolfo decide pasarse al grupo de luchadores que usaban máscaras, escogiendo su nuevo y legendario nombre entre estas 3 alternativas: “Diablo”, “Ángel” y “Santo”.

Ese mismo año, enfrenta a “Ciclón Veloz”, “Tarzán López” y otros luchadores de renombre mexicanos. Su fama iba creciendo y lo llevaría a conocer al empresario José G. Cruz, que en 1952 le ofrecería un contrato para inmortalizar su nombre en las historietas.

Utilizando una técnica innovadora de collage y foto composición desde 1943 con la historieta Ventarrón llamada fotomontaje, realizada en la historieta por José Trinidad Romero, sale el primer número de SANTO, volumen 1, el 3 de Setiembre de 1952 con muchísimo éxito, en lo que podemos titular la Edad de Oro de Santo.

En su primera aventura, se ve a un enmascarado ayudando a personas indefensas en el barrio de Santa Cruz, cuando de pronto se enfrenta a unos delincuentes. Luego de una titánica lucha, uno de los maleantes lo hiere de muerte. Con su último aliento, Santo lo detiene y se dirige casi sin sentido y sangrando a su hogar, donde lo encuentra ya agónico su pequeño hijo. Santo le pide que siga la tradición de luchar por la ley, enfundado en su enigmática máscara. Así, Prometiéndolo continuar con el legado, surge 16 años después el nuevo Enmascarado de Plata, que en su primera actuación venga a su padre capturando a sus asesinos. Pero es ahí donde empieza su historia, y continúa combatiendo el mal con el mítico nombre de Santo.

En las primeras historias sus contendientes eran asesinos, bandas de mafiosos y delincuentes, pero poco después sus enemigos fueron más sobrenaturales (brujas, momias, vampiros, sirenas, sombras vivientes, hombres lobo, monstruos lunares, hombres de barro, duendes, muñecos de madera vivientes, el hijo de King Kong, los hombres monos de marte, la misma muerte, zombis, etc). La historieta tenía forma de scrap book o libro de recortes, ya que la

imagen de Santo y personajes secundarios eran fotografiados, recortados y puestos en las páginas, mientras que la mayoría de los fondos y algunas amenazas del enmascarado (ya sea brujas, gigantes o monstruos) eran dibujados creando una composición muy interesante, inédita para esos días.

Horacio Robles, director de la revista, en determinadas ocasiones se colocaba la máscara de Santo para las sesiones fotográficas, sobre todo cuando el enmascarado estaba de gira o tenía un contratiempo. Las portadas de este volumen eran dibujadas a mano.

Siempre devoto de la imagen de la virgen de Guadalupe, el Santo de la historieta forjó una leyenda por la cual, el que veía su verdadero rostro, moriría de una forma violenta, no frecuente pero algunas veces ocurría cuando sus enemigos lo desenmascaraban. Además contaba con una fuerza sobrenatural que le permitía enfrentarse y vencer a animales tan peligrosos como osos, tigres, leones, gorilas y rinocerontes.

Esta historieta que era semanal, pasó a salir dos veces por semana, y a convertirse en todo un suceso; cabe decir que la popularidad de Santo se elevó aún más fuera del cuadrilátero. Las páginas de la historieta tenían una particularidad, y era que se numeraban en forma serial, es decir, si el primer número de la revista iniciaba en el uno y terminaba en el treinta y dos, el siguiente número empezaba a partir de la página treinta y tres. Este cómic duró hasta 1958 con más de 400 entregas, pero luego vendría una rejuvenecida edad de plata para Rodolfo.

En 1960, José G. Cruz inaugura una nueva edición de Santo, y esta vez la mayoría de las portadas eran pintadas por el mismo Cruz, y en las demás se utilizaban fotos a color de Santo. Para esta nueva época, Santo no andaba como un enmascarado solitario en su infaltable moto y Sanjet, sino que contaba con la ayuda de algunos amigos, principalmente de su protegido el niño Bobby ,especie de escudero tipo “Sancho Panza”, Kyra, conocida como la maga blanca que juró amor eterno a Santo, y estaba en espera de vivir con el en el Olimpo, Argo su

amigo extraterrestre, Artea la reina del planeta que lleva su mismo nombre, Tunia la Sirena la novia imposible de Santo, el enanito proveniente del centro de la tierra y el Jefe de Policía de activa participación sobre todo en los episodios policiales.

Entre sus enemigos más singulares estaban Bad Luck, una siniestra mujer que provocaba desastres por su paso, Indo ,jefe de una mafia, Wimpolo ,un tirano, Kroto un científico asesino, Cahuatzin ,jefe de una tribu rivales de los antiguos aztecas, la bruja terrorífica aberración que inició una serie de aventuras sobrenaturales de Santo, Manya la bruja roja, Alí Gazah, el mago gurú, Tubek, el hipnotista criminal) y Bongo un monstruoso guerrero tapajo con la habilidad de convertir a Santo en un Zombi.

En 1974, debido a muchas desavenencias económicas entre José G. Cruz y Santo, este último decide dejar la historieta para dedicarse también a otros proyectos. Pero como el nombre lo tenía registrado Cruz, contrató al ex mister Universo y físico culturista Héctor Pliego para que asumiera el rol de Santo en los cómics a partir del número 698. La diferencia tanto en el físico como en su traje (una S en forma de serpiente en la frente, un cinturón, cuchillo, etc.) era marcada, como para indicar que este Santo era “renovado y más joven”, como aparecía escrito en las propagandas de la época.

Sus aventuras eran reimpressiones de las originales de los años 1950, solo que suplantaban las fotos de Rodolfo con las de Héctor en la misma posición. Esta serie duró hasta 1977 con más de 864 números publicados.

A partir de 1965, se empiezan a publicar recopilaciones en formato digest de 258 páginas con las aventuras de Santo de 1952, tituladas “El Enmascarado de Plata”. Lo curioso de estas ediciones es que a partir del número 100 no figuraba el nombre de José G. Cruz en forma de logo en la portada, sino que ahora aparecía en letras planas bajo el título de “Autor”.

Se llegaron a publicar 415 tomos recopilatorios, siendo este formato original en el sentido que no era el mismo cómic reducido de tamaño sino que era desmembrado para abarcar máximo 2 o 3 viñetas por página. Algunas veces completaban un ciclo argumental por libro, pero en otros casos quedaban las historias a continuar en el siguiente número. La mayoría de ocasiones la portada era dibujada, y ya sólo en los últimos tomos presentaban fotos de Rodolfo Guzmán.

En 1976, por convenio de J. G. Cruz con la editorial colombiana ICAVI, se empiezan a reimprimir las aventuras de Santo el enmascarado de Plata, desde el inicio con las aventuras del 2do Santo, Héctor Pliego. El formato era el mismo, salvo que la calidad de la portada era más frágil y acababa siempre desglosándose del interior. Cabe mencionar que la mayoría de estas historias duraban unos 3 o 4 números, por lo que era frecuente encontrar la palabra “continuará” al final de estos cómics. En las portadas seguían intercalándose las fotos de Héctor Pliego con ilustraciones pintadas de José G. Cruz. Esta nueva andadura de Santo, abarcó 196 números antes de ser asumida por la editora VORD (también colombiana), que continuaría la numeración hasta el número 286. Se sabe que en Venezuela aparecieron algunos cómics de Santo reeditados de los colombianos, por la Distribuidora Continental.

En 1986, la editora CINCO colombiana (que antes ya estaba reimprimiendo cómics de diversas editoriales mexicanas como: Superman, El Fantasma, Batman, Citas, Lagrimas Risas y Amor, etc.) empieza a publicar las historietas de Santo (Héctor Pliego). La particularidad de estos cómics es el pequeño formato que manejaba, y que ya no apareciera en las portadas el logo de José G. Cruz. Esta etapa alcanzó 46 números antes de desaparecer de los kioscos latinos. Es de constar que un tercer Santo se confundió el traje en algunas portadas, posiblemente pudiera ser el actor Jesús Gómez (Bernasconi. 1999).

3.4.4 Análisis del Santo, El enmascarado de Plata

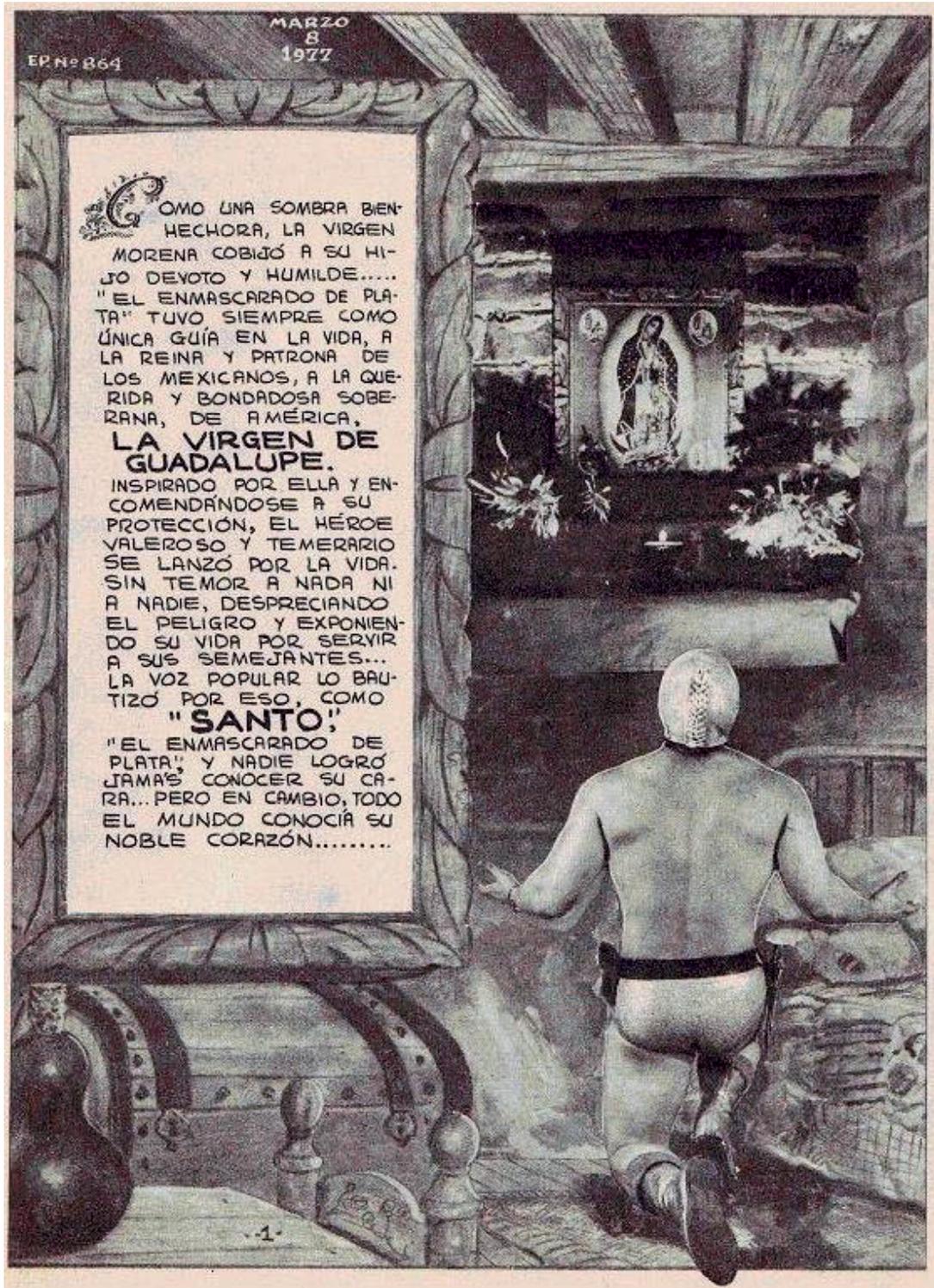


Figura 50 *El Santo* se encomienda a la Virgen de Guadalupe para enfrentar al mal

La historia propiamente dicha, inicia al presentar en una viñeta, una serie de interrogantes referentes al personaje:

¿Cómo dio principio la leyenda apasionante del legendario personaje conocido como “SANTO” el enmascarado de plata? ¿Dónde nació? ¿Cómo era? Nadie pudo contestar jamás a estas preguntas... apareció un día sin saber de que parte procedía... una sola cosa era evidente y conocida por todos: su bondad, y el cariño que sentía por los débiles y los desamparados... ¡El barrio entero de “Santa Cruz” lo adoraba, y lo había convertido en un ídolo...!

Dentro de las 102 viñetas que componen el primer número de El Santo, el Enmascarado de Plata, se establece que el personaje es un héroe en todo sentido, pero más que un ser humano, es una especie de manifestación del bien y la justicia. De él se dice que su fuerza y agilidad son sobrehumanas y es elevado automáticamente al rol de superhéroe. Este ente rodeado del misterio, combate a los criminales y ayuda a los menesterosos sin que nadie sea capaz de señalar su origen o identidad (Figura 51).



Figura 51 *El Santo* es un misterioso personaje bienhechor y bondadoso

En esta introducción podemos ver una gran cantidad de referencias a su estatus de superhéroe. Un hombre que cubre su identidad, realiza actos de vigilante (hace justicia por su propia mano) en función a un estricto código de honor y se auxilia de extrañas habilidades que claramente lo separan del común de las personas.

Como podemos leer en el cuadro de texto de la figura 52, la historia comienza en una noche de enero mientras un grupo de asaltantes ingresa al hogar de un prestamista. Apenas unos instantes después de que han sometido a su víctima, son sorprendidos por el Santo.



Figura 52 Un grupo de asaltantes arremeten contra un rico prestamista

Sin perder tiempo en cruzar palabra, el Santo arremete contra el numeroso grupo de maleantes. No importando su seguridad personal, la superioridad numérica de estos o la presencia de armas de fuego, el enmascarado confronta de manera directa y a puño limpio a los criminales (figura 53).

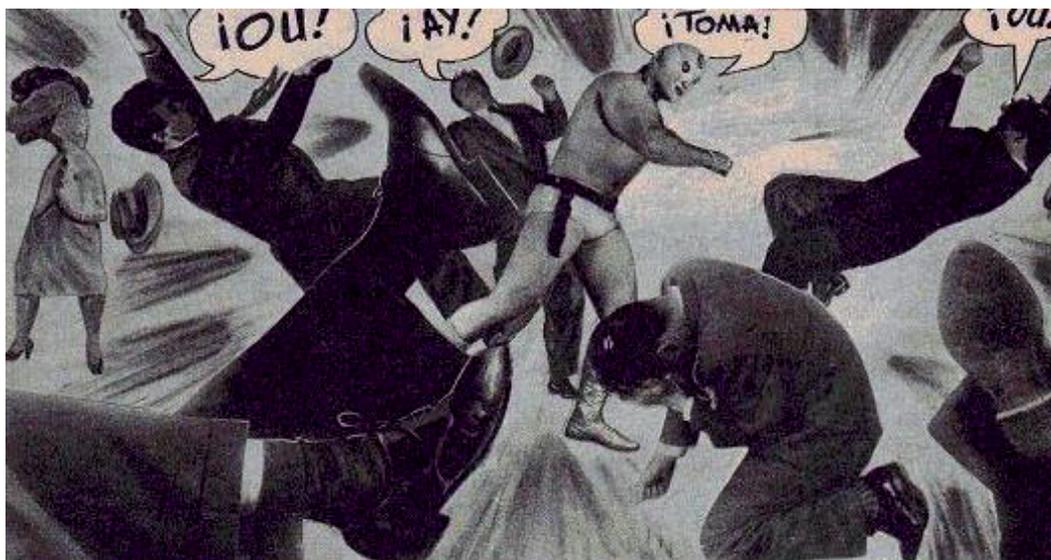


Figura 53 Como una tromba, el Santo encara a los criminales

Durante la pelea y cuando los maleantes ya están prácticamente derrotados a mano limpia por nuestro héroe, el Santo es herido arteralmente en el pecho por uno de ellos, no impor-

tando su seguridad y usando lo último que le quedaba de fuerzas, acaba con el cobarde asesino.



Figura 54 El enmascarado de plata es herido en mitad del pecho al final de la lucha.

Tras someter a todos los hampones, el Santo establece una conversación con Samuel, el dueño de la casa, un prestamista usurero. Sin importar el disparo en su pecho, el enmascarado de plata le pide que rectifique su camino, explicándole que su falta de consideración para las personas que acuden a él en búsqueda de un préstamo, lo rebaja a la misma categoría de los ladrones que trataron de robarlo.

El Santo le pide antes de irse que le haga una promesa: que sea más humano al momento de realizar préstamos a las personas. El prestamista asustado y arrepentido por sus acciones pasadas, agradece al Santo su ayuda y promete rectificar su camino. Dejando de ser el avaro usurero que hasta el momento ha sido.

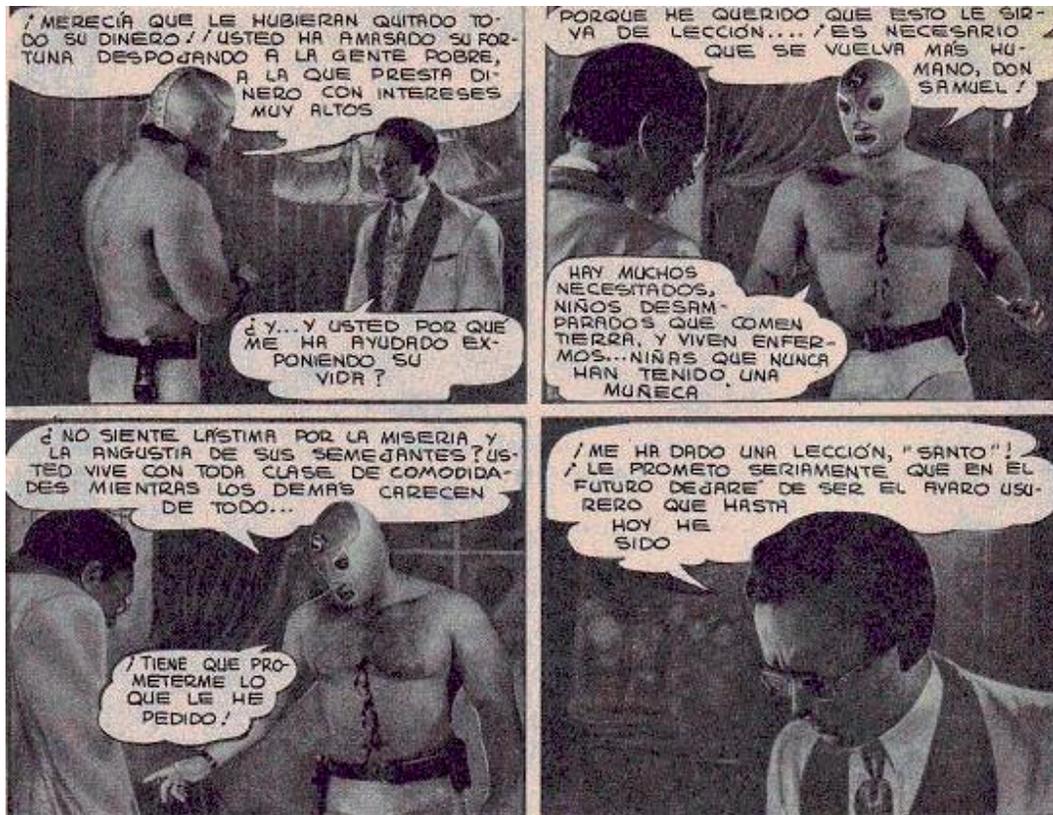


Figura 55 El Santo y el prestamista sostienen una conversación moral.

El Santo se dirige hacia su casa pero está perdiendo mucha sangre, se encuentra muy mal herido, apenas logra llegar a casa, se desploma sobre la cama de su hijo, despertando al infante; el cual al ver a su padre moribundo se incorpora para platicar con él.

El enmascarado con su último aliento le pide que continúe su legado, que luche por la justicia y por el desvalido, que en cuanto tenga la edad él sea el nuevo enmascarado de plata El Santo (figura 56).



Figura 56 *El Santo* ha transmitido el legado al nuevo Santo.

15 años después en una reunión de maleantes los cuales están en plena conversación sobre la veracidad de la existencia del mítico personaje, todo esto debido al largo tiempo que tiene sin aparecer.

Al calor de las copas los hombres comienzan a discutir, uno de ellos se percata de que ha estado siendo víctima de una estafa durante el juego de cartas del que estaba siendo participante, por lo que empieza a reclamarle a los rufianes y estos lo incitan a pelear cuando de repente se apagan las luces y algo pasa por la habitación golpeando a la mayoría de los presentes en esa habitación.

El Santo saca de la habitación al pobre hombre que estaba a punto de recibir una golpiza y le da una lección de humildad, justo como su padre lo hubiera hecho; antes de saltar del edifi-

cio donde se encontraban, convence al hombre de que el dinero fácil no es la salida de la pobreza.

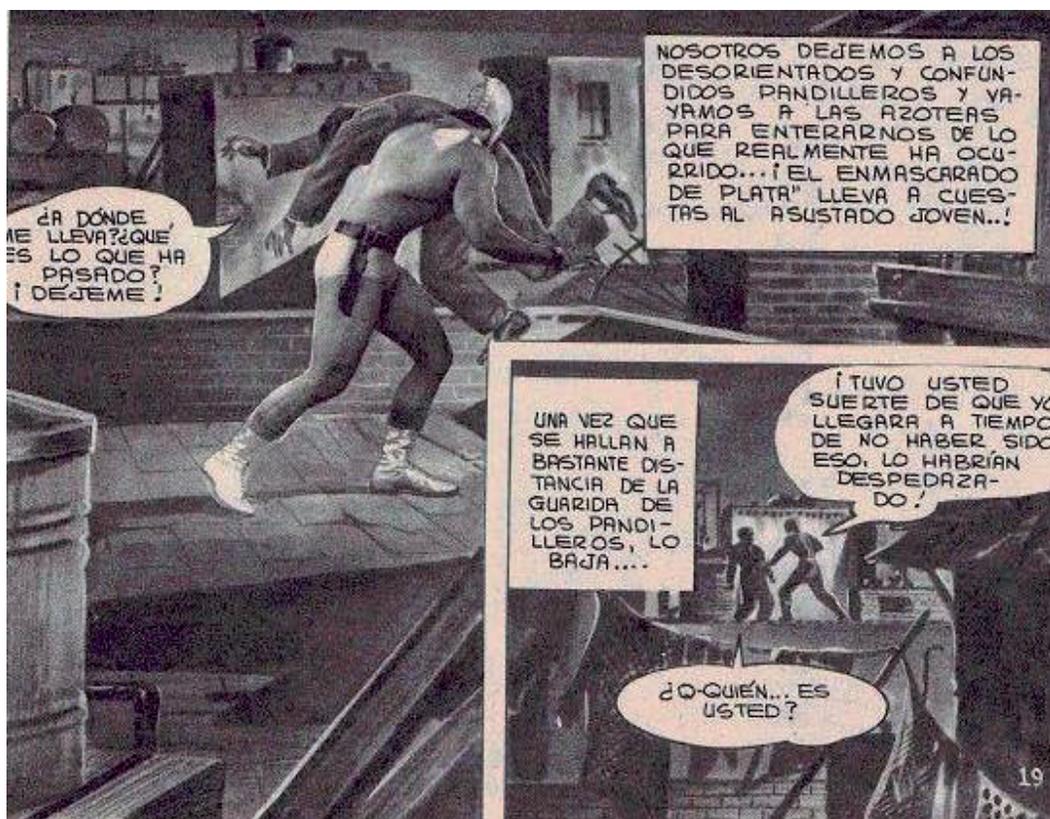


Figura 57 *El Santo* rescata a un apostador a punto de ser golpeado por sus deudas.

Nuevamente el Santo reprende a la persona que rescata y le explica que es su actitud por el juego la que lo ha puesto en una situación tan comprometida. El asustado hombre promete que nunca más volverá a participar en apuestas ilegales y que de ahora en adelante será un hombre de bien.



Figura 58 *El Santo* sostiene una conversación moral con la persona a la que salvo.

Después ya en otro lugar, el héroe es testigo de cómo un niño, comete un robo a un puesto de fritangas, el cual al ver al Santo se asusta y queda inmóvil, permitiendo que el enmascarado le quitara el dinero.



Figura 59 Un niño robando a la distraída dueña de un puesto de "fritangas"

El niño al ser despojado de su botín, corre huyendo de la justicia, logrando escapar de su perseguidor. Al llegar a casa el niño es recibido por su padre, quien al ver que su hijo no consiguió dinero en la calle ese día le propina una golpiza, el niño pidiendo misericordia le dice que fue el Santo el que le había quitado el dinero, logrando el asombro del padre este deja de golpearle. El padre sale rápidamente de la casa con dirección a su guarida para informarle a su jefe que parecía ser que el Santo el enmascarado de plata había vuelto.

Al llegar con sus secuaces estos no le creen sobre la noticia que les traía y regañándole lo llevan con ellos a cometer su siguiente golpe, al llegar a una fábrica asesinan al velador por la espalda, al ver esto el padre del muchacho les recrimina el acto por lo que enojados los gánsteres le asesinan.



Figura 60 El padre del Pecas, el niño ladrón es abatido por un grupo de mafiosos.

El niño despierta en su casa después de una horrible pesadilla en la que veía a su padre morir, se levanta y descubre al Santo observándolo, este le pide que deje de cometer fechorías junto con su padre, pues estos pueden terminar mal. El niño corre al Justiciero de su casa y le dice que ellos nunca cambiarán, el Santo al escuchar al niño salta por la ventana abandonando al muchacho.



Figura 61 El Pecas y *el Santo* sostienen una discusión moral.

Dentro de la publicación uno puede identificar virtudes en el personaje principal, contrario a los demás personajes que ayudan en la narrativa de la historia.

Santo el Enmascarado de Plata	Virtudes							T
	1	2	3	4	5	6	7	
Santo	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10.00
“Pecas”	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✗	1.43
Gánsteres	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	00.0

Tabla 3 Registro comparativo de las virtudes del Santo y demás personajes de la historieta “Santo el Enmascarado de Plata”.

Donde: 1) Fe, 2) Esperanza, 3) Caridad, 4) Prudencia, 5) Justicia, 6) Templanza y 7) Fortaleza.

Dentro de la historieta, podemos encontrar actos de caridad evidentes, puesto que el Santo es un personaje más identificado con una sociedad que vivía una época de decadencia. La idea de que un personaje le dé a los que no tienen y luche por ellos es lo que se deja entrever dentro de la publicación. Se puede observar cómo no solo ayuda al prójimo dándole dinero o asistiéndole medicamente sino también su principal característica, salvar al inocente del peligro.

El Santo es identificado también como un Justiciero, por lo que no duda en someter enérgicamente a los malhechores que merodean las calles en busca de crímenes que cometer, como los siguientes que son sorprendidos por el enmascarado justo en el momento en el que amagaban a un prestamista.

El personaje también tiene como característica el hablar de cuestiones morales con las personas, a veces no solo ayuda al desvalido sino también a personas que están por el mal camino y les invita a enderezar su rumbo. El Santo tiene siempre esperanza en poder encaminar a las personas que son malas y profesa ideas de lo que es correcto socialmente.

Santo el Enmascarado de Plata	Vicios							T
	1	2	3	4	5	6	7	
Santo								00.0
"Pecas"								4.29
Gánsteres								6.5

Tabla 4 Registro comparativo de los vicios del Santo y demás personajes de la historieta "Santo el Enmascarado de Plata".

Donde: 1) Soberbia, 2) Avaricia, 3) Lujuria, 4) Ira, 5) Gula, 6) Envidia y 7) Pereza.

Por otra parte, los Villanos mostrados en el Primer número del Santo, son simples mortales realizando fechorías, no como en sus siguientes publicaciones en las que enfrentaría eventos sobre naturales. Estos maleantes tienden a ser del tipo "Gánster". Son facinerosos, que buscan el dinero fácil gracias a su avaricia.

Como podremos observar a continuación en la figura X atacan a un prestamista mientras este descansaba en su casa. Mientras que en la siguiente figura X vemos a un joven despojando de su ganancia a una fritanguera mientras está se encuentra distraída. Son cobardes nunca actúan solos y matan por la espalda sin el menor aspaviento, iracundos asesinos.

3.4.5. *Meteorix 5.9*, no aprobado

Meteorix 5.9, no aprobado, es una historieta que estuvo siete años en circulación en México (Figura 35). El número 90 fue el final de una de las series más largas y exitosas en los últimos años en México esta historia en particular, revolucionó la historieta independiente y se inauguró el género del Mexi-manga o manga-Naco, términos utilizados para este tipo de cómics (Ferrer, 2008).



Figura 62 *Meteorix 5.9*, no aprobado

Mexi-manga o manga-Naco: es un estilo híbrido en, si resultado de la mezcla de dos estilos de dibujo de historias estilo americano (cómic) y japonés (manga), agregándole el toque picaresco de dobles sentidos y modismos populares mexicanos dando como resultado un estilo propio y original.

Esta historieta narra las aventuras de Aldo Alba, un joven adolescente de 12 años mexicano de segundo de secundaria aficionado a los cómics y videojuegos que está enamorado de la chica más popular de la escuela, Eva, pero no le hace el menor caso. Sus mejores amigos: Miguel Ángel (May), un chico robusto y corpulento de su edad y Lucy, la chica estudiosa que siempre ha estado enamorada de Aldo en secreto.

Todo cambia cuando un meteorito se aproxima y aparentemente se estrellara con la tierra, pero antes de la colisión el ejército estadounidense ya tenía todo bajo control y con un láser gigante destruyen al supuesto meteorito en cientos de fragmentos que cayeron sobre la tierra. Una de estas piezas es tragada accidentalmente por Aldo en un parque otorgándole poderes.

Así inicia la historia de *Meteorix*, a lo largo de sus 90 números la historia evoluciona y se va complicando número a número hasta dar lugar a una trama muy intensa, fantasiosa algo complicada y entre parodias de acontecimientos reales y eventos fantásticos la historia avanza en un muy buen ritmo hasta el final.

3.4.6. Análisis de *Meteorix* 5.9, no aprobado

La historia de *Meteorix*, a diferencia de las del Santo y *Kalimán*, es de un corte menos serio, se trata de una historieta surgida a finales de 1990 y de un nicho mucho más específico. En buena medida recuerda en el estilo y la narrativa gráfica, al manga japonés. Por su parte, la aventura es una suerte de refrito de las películas de la época.

La historia inicia en los Estados Unidos, en la Casa Blanca, donde el presidente de esa nación observa una presentación de su jefe de seguridad, este le explica que hay un meteorito que amenaza con destruir la vida en el planeta, pero que, afortunadamente ya se han tomado precauciones para destruirlo.

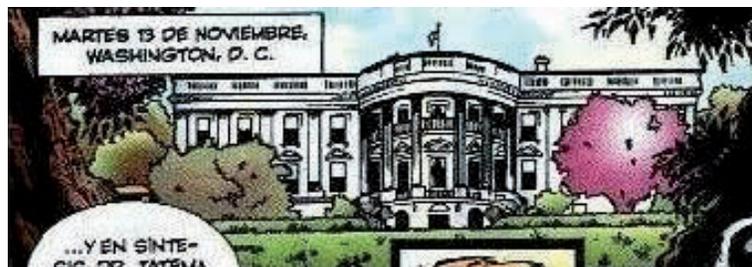


Figura 63 Todo inicia en los Estados Unidos de Norteamérica

La dinámica inicial nos plantea a un gobierno norteamericano situado en la dinámica del policía del mundo y supone a la superpotencia como la única y obvia opción para solventar un problema a escala planetaria. Es un inicio nada prometedor que recuerda a las películas norteamericanas "*Armageddon*" y "*Deep Impact*" de 1998. La premisa es sencilla y recurrente en el cliché de las cintas de desastres. "Algo" está por ocurrir y sólo los norteamericanos lo saben. El resto del mundo es atrasado o simplemente ignorante.



Figura 64 El presidente de los Estados Unidos es informado sobre la amenaza

Lejos de ahí, en la escuela secundaria “Mártires de Acteal” del Distrito Federal, dos amigos se encuentra viendo una revista pornográfica. Aldo Alba y “el May” quienes son sorprendidos por Lucy, una de sus compañeras.



Figura 65 Revista pornográfica de Aldo y May

La situación de “sorpresa”, es un elemento clásico de las historietas japonesas de adolescentes denominadas “Ecchi”. Basadas en “el complejo de Lolita”, de la novela de Nabokov. En este tipo de historias se presentan situaciones de tensión sexual entre personajes adolescentes. Es notoria además, la mención de los jóvenes hacia los “Benditos Gringos”, a quienes se debe la revista pornográfica que los dos adolescentes sostienen.



Figura 66 Lucy recrimina a sus compañeros por la revista pornográfica que hojearan

Tras la situación sorpresiva, Lucy les pregunta si estudiaron para el examen que se llevaría a cabo ese día, a lo que los dos amigos responden que no. En su lugar, ellos tienen un plan para evitarse el problema. Fingirán un ataque epiléptico para no realizar la prueba de ese día.



Figura 67 El plan de May es fingir un ataque epiléptico

Durante el examen, Aldo ingiere las pastillas de Alka-seltzer y finge un malestar severo. La maestra que estaba aplicando el examen, le pide a su amigo May que lo lleve a su casa, logrando ambos bribones huir de sus deberes. La situación es particularmente inverosímil y supone que a nadie le parecería raro que esto ocurriera coincidentemente el día del examen. La idea es que a final de cuentas el héroe se saldrá con la suya por el simple hecho de ser el héroe.



Figura 68 El engaño es puesto en marcha

Tras perpetrar el engaño de manera exitosa, son reprendidos por Lucy. Esta oportunidad de la historieta presenta al personaje de Aldo preocupado por agradar a Eva. Mientras el May le dice que trae loca a Lucy por él.



Figura 69 Aldo y el May platican de las chicas que les gustan

En adelante, las historias mantendrán el tema de la pubertad y los cambios hormonales como una constante. En Japón, dicha temática recibe el nombre de Shōnen Manga, que literalmente significa “muchacho cómic” y son historietas dónde se profundiza en la vida personal y sentimental de jóvenes adolescente.

Los dos amigos deciden aprovechar el tiempo libre en las “maquinitas”. Una vez en el lugar, gracias a su poca pericia Aldo se queda sin dinero. No pudiendo continuar con el juego por falta de dinero y del apoyo financiero de May, este decide salir de los videojuegos.

A lo largo de las secuencias posteriores, se mantiene un contacto constante con los medios de comunicación de manera indirecta (estos forman parte del entorno) y en ellos se avisa de la destrucción del meteorito por parte del gobierno estadounidense. Aldo parece no darle importancia a estos acontecimientos y tras lamentarse su suerte y ser salpicado con agua por una “micro”, decide ir al parque en búsqueda de Eva.



Figura 70 May se niega a prestarle dinero a Aldo

Ya en el parque, Aldo descubre a la chica que le gusta en brazos de otro muchacho, el decide separarlo logrando que Eva, se moleste con él. Burlándose de sus sentimientos y pidiéndole a sus amigos que se deshagan de él.

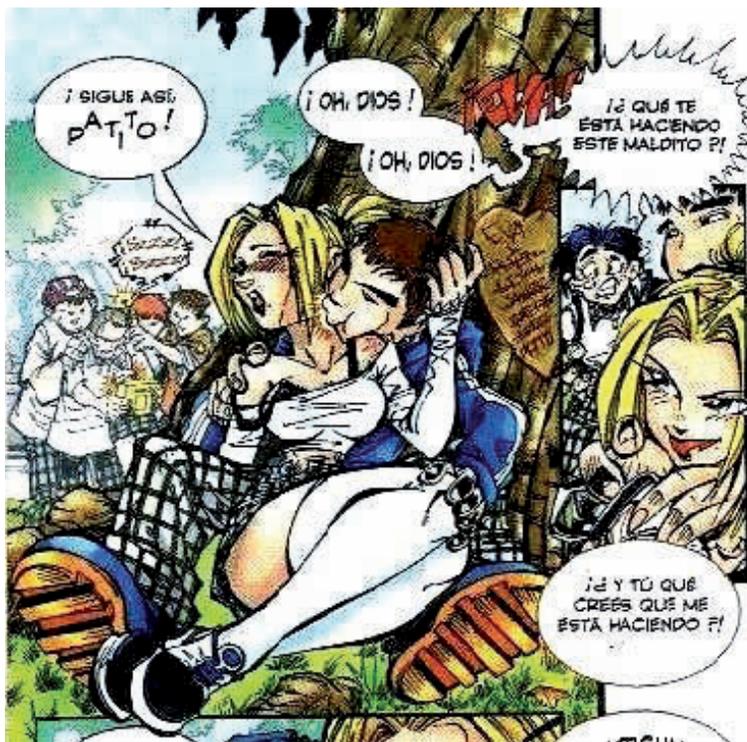


Figura 71 Eva, la chica que le gusta a Aldo, en el parque con su novio.

Los amigos de Eva deciden darle una lección a Aldo por la interrupción y se disponen a golpearlo, pero son interrumpidos por la destrucción del meteorito en mil pedazos.

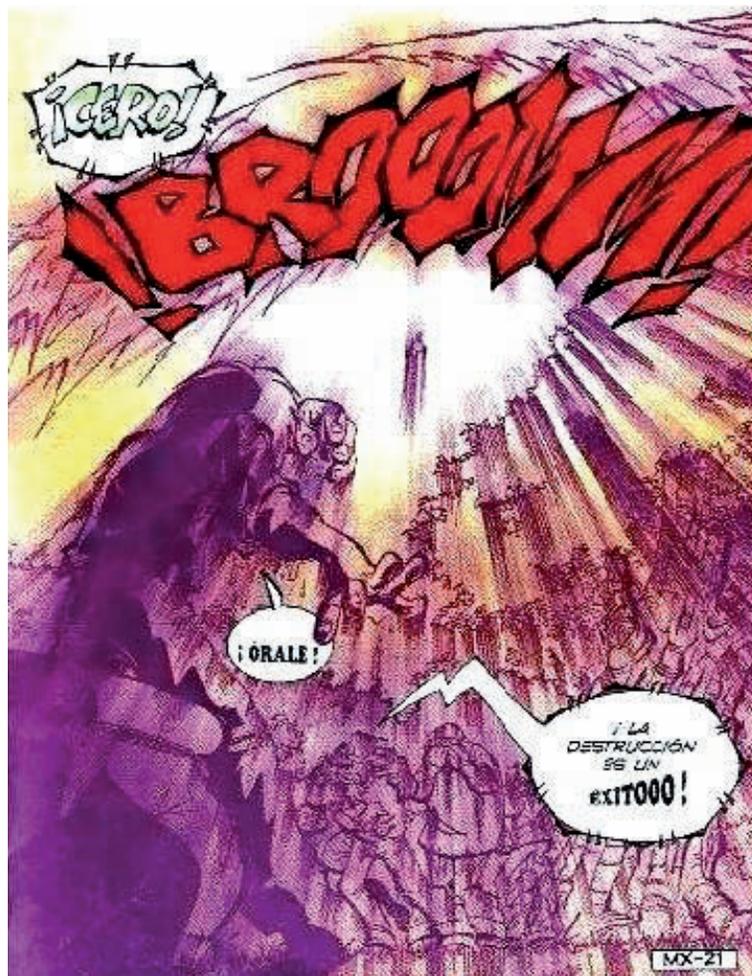


Figura 72 El meteorito es destruido en una gigantesca explosión

Fortuitamente, un pequeño fragmento es disparado hacia Aldo, quien sin querer se lo traga. La acción se denomina *Deus ex machina*. Locución latina que se emplea para referir la intervención azarosa a favor del personaje protagonista en una obra de teatro.



Figura 73 Aldo se traga un fragmento del meteorito que acaba de ser destruido

Muy cerca de ahí, otro fragmento cae sobre un árbol, dotándolo de forma humanoide y una gran fuerza física. En ese momento inicia el ataque contra todo lo que estuviera cerca de él. Eva, al observar la escena lanza un grito de terror, interesando al monstruo en ella y siendo apresada entre sus ramas.



Figura 74 El hombre-árbol atrapa a Eva y arremete contra todas las personas

Al verla en peligro, Aldo trata de derrotar al monstruo sin mucho éxito. Vencido por el árbol, Aldo se lamenta no tener súper poderes para derrotar al monstruo, justo en ese instante, su cuerpo comienza a emanar energía y descubre que al parecer si tiene súper poderes. En ese momento, termina el primer número de *Meteorix*, con él envuelto en una onda de energía proveniente del extraño meteorito que acaba de tragar.



Figura 75 Primer aparición de *Meteorix*

<i>Meteorix</i>	Virtudes							T
	1	2	3	4	5	6	7	
Aldo	✗	✗	✓	✗	✓	✓	✓	5.72
El "May"	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✗	4.29
Lucy	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10.00
Eva	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✓	8.57
Jefe de Seguridad Nacional	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✓	2.86
Monstruo	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	10.00

Tabla 5 Registro comparativo de las virtudes de *Meteorix* y demás personajes de la historieta "Meteorix 5.9 No aprobado".

Dónde: 1) Fe, 2) Esperanza, 3) Caridad, 4) Prudencia, 5) Justicia, 6) Templanza y 7) Fortaleza.

Aldo el protagonista de *Meteorix*, es un personaje muy diferente a los dos anteriores, es primero que nada un muchacho que se encuentra atravesando la pubertad por lo que su problema cae en el hecho de que no tiene bien definido su identidad por lo tanto tampoco su idea de lo bueno y lo malo. De hecho la única muestra de alguna virtud dentro del primer capítulo compuesto por 114 viñetas ocurre hasta el final de la historia.

Donde podemos ver un poco de Fortaleza y caridad, todo esto en Aldo nuestro protagonista justo antes de descubrir sus súper poderes, en las siguiente viñetas lo observamos tratando de salvar a su amada Eva de una abominación que amenaza con lastimarla.

Por otro lado los personajes que muestran dentro de la historieta están sobre cargados de vicios. Por ejemplo Soberbia, en sus acciones y comentarios, que los hacen ocultar información por el simple hecho de sentirse superiores.

<i>Meteorix</i>	Vicios							T
	1	2	3	4	5	6	7	
Aldo	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓	7.15
El "May"	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	7.15
Lucy	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	1.43
Eva	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✓	5.72
Jefe de Seguridad Nacional	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	1.43
Mounstro	✓	✗	✗	✓	✗	✗	✗	2.86

Tabla 6 Registro comparativo de los vicios de *Meteorix* y demás personajes de la historieta "*Meteorix* 5.9 No aprobado".

Donde: 1) Soberbia, 2) Avaricia, 3) Lujuria, 4) Ira, 5) Gula, 6) Envidia y 7) Pereza.

Son lujuriosos sin descaro los personajes, ya que muestran a la mujer como objeto y no como ser humano. De muchas formas podemos verlo, desde el hecho de que el May dice tener una colección de revistas Play Boy lo cual no es muy normal tomando en cuenta que este personaje se encuentra apenas cursando la secundaria y estas publicaciones son solo para mayores de 18 años. Incluso en el personaje de Eva quien se escapa de clases para irse al parque con un compañero.

Son incluso envidiosos que no les importan los demás solo ellos mismos, en la siguiente viñeta apreciamos a los dos amigos, Aldo y el May que fingieron un malestar en plena clase para poder huir de un examen e irse a jugar a las "maquinitas". Los villanos como en los anteriores casos son personajes llenos de ira, a diferencia que los villanos de las otras dos series analizadas, estos tienen súper poderes y son de corte sobrenatural, aunque estos no pueden ser catalogados como malos en sí, esto debido a que solo contienen pocos defectos.

3.5. Virtudes identificadas

3.5.1. La Fe

En la religión católica, primera de las tres virtudes teologales, asentimiento a la revelación de Dios, propuesta por la Iglesia (Conferencia del Episcopado Mexicano, 2007). Como doctrina religiosa se expresa en:

- a) la Voluntad moral, expresión de nuestros actos por la confianza en que lo aplicado será de beneficio para otros. Esta actitud parte de una persona sana, satisfecha consigo misma y relativamente feliz;
- b) la Esperanza moral, expresión de nuestros actos por la confianza de que obtendremos un entorno moralmente acorde a lo que establecemos como bueno, ajustando nuestro comportamiento, dado que es lo moralmente correcto y;
- c) Creencia moral, expresión de la firme convicción, más allá de cualquier argumento que pretenda persuadirnos de satisfacernos de otra manera, expresando nuestros actos por la confianza de que estaremos agradando a alguien poderoso y que este hará lo que promete porque tiene el poder para hacerlo.

Kalimán. Él está convencido de que el poder de la mente puede lograr lo que sea, y lo predica a los cuatro vientos, su espiritualidad es un tanto confusa, pues igual invoca a Alá, que al “Todo poderoso”, ambas manifestaciones monoteístas; que a la diosa Kali o a Shiva de las tradición hindú. Aun así, su espiritualidad es una de sus armas más poderosas, pues muchos de sus aliados al verlo convencido se contagian de esa convicción.

El Santo. Se trata de un personaje que nunca refiere propiamente a la religión católica, pero que es sencillamente guadalupano. Está presente a lo largo y ancho de su historia y es la base de su fortaleza.

El Santo también está convencido de que su fuerza sobre humana, agilidad felina y astucia; lo sacan de cualquier problema, y es así como logra salir victorioso de los diferentes embates que le propinan sus enemigos. El Santo también tiene convicción de que sus aliados tienen la capacidad de responder por él si es que llegase a necesitar ayuda.

Meteorix. No tiene convicción, para él es muy complicado creer en sí mismo y aceptar que tiene grandes poderes, porque los obtuvo por casualidad, el problema es que a veces aparecen amenazas y antes de enfrentarlas ya se siente derrotado. Por lo general llega a necesitar ayuda de sus aliados para alentarlos y hacerlo obtener confianza y poder controlar la situación.

Similitudes. *Kalimán* y El Santo están convencidos de sus capacidades y saben cómo utilizarlas en los momentos más difíciles para poder librarse de trampas mortales.

Diferencias. *Meteorix* a diferencia de los otros dos personajes tiene más poder, pero no está convencido de cómo usarlo.

3.5.2. La Esperanza

En la religión católica, es la virtud por la cual el hombre pasa de *devenir* a *ser* y es la fuente de las Virtudes Cardinales. Es oposición a la desesperanza por defecto y a la presunción por exceso (Conferencia del Episcopado Mexicano, 2007).

Kalimán. El coraje también es uno de los elementos importantes a analizar dentro de los personajes, *Kalimán* es del tipo de personajes que nunca se rinden y así lo expresan, diciendo que si tu mente es fuerte será difícil vencer a tu cuerpo, no importa la situación que el personaje tenga enfrente, el podrá solucionarla. Después de la valentía, el coraje es la categoría de estudio más importante para el superhéroe.

El Santo. Para el enmascarado de Plata, también es muy difícil dejar su coraje de lado, es un personaje que siempre obtiene fuerza de sí mismo, sin importar que esté a punto de ser vencido por los villanos.

Meteorix. Aldo el protagonista de la serie, es un personaje que carece de coraje puesto que su personaje lo permite, cada vez que se siente derrotado se tira al suelo y comienza a pensar sobre su fin y que no pudo derrotar a nadie, como si tuviera baja la autoestima y para poder salir de los aprietos tiene que recibir ayuda de sus amigos.

Similitudes. Los dos primeros superhéroes jamás se dejan vencer, de hecho en un capítulo, Santo termina cediendo ante un villano y muere, pero en el otro mundo continúa luchando por salvar la vida de sus amigos, al igual que *Kalimán* que en un capítulo es herido mortalmente pero esto no le impide enfrentar a un villano.

Diferencias. Los dos primeros superhéroes: El Santo y *Kalimán*, nunca se rinden no importando lo que pase; mientras que *Meteorix* seguido se da por vencido y espera a que otro personaje llegue a salvarle la vida.

3.5.3. La Caridad

En la religión cristiana, una de las tres virtudes teologales, que consiste en amar a Dios sobre todas las cosas, y al prójimo como a nosotros mismos. Situando a Dios como único y perfecto, ejemplo de amor y a las acciones nobles y desinteresadas de las personas como un intento por cumplir su voluntad (Conferencia del Episcopado Mexicano, 2007).

Kalimán. Es un hombre con un alto sentido del respeto para con su prójimo, trata con respeto tanto a sus amigos, como a sus enemigos. Especialmente es cuidadoso en el trato con las personas que no conoce, siendo siempre cortés. Con sus amigos respeta sus decisiones y los considera importantes dentro de sus aventuras, siempre abierto a escuchar a los demás, es

de trato sencillo y modesto. Particularmente en lo que respecta a sus habilidades “sobrehumanas”, de las que nunca alardea y que sólo utiliza en situaciones de alto riesgo.

Para este superhéroe la amistad es también uno de los principales valores, pues todo el tiempo se encuentra acompañado de su inseparable pupilo, Solín, al cual le enseña cada vez que hay oportunidad sobre este valor tan importante, seguido menciona la palabra amigo no para todo mundo, pero él siempre está rodeado de amigos; no importa donde vaya siempre encontrará a uno.

La investigación arrojó que *Kalimán* es un personaje que no duda en ayudar a propios y extraños, ya sea defendiéndoles de algún malhechor que busca hacerles un mal o ayudándolos a conseguir sus objetivos trazados. Esto no sólo lo expresa dentro de sus acciones sino también en sus palabras que en ocasiones habla de los beneficios de ayudar al desprotegido.

El Santo. Para este héroe, el respeto es una cuestión importante y muy pocas veces pierde la cabeza, con sus aliados o amistades no duda en darles su lugar. El personaje no usa palabras fuertes con sus enemigos, a pesar de que los combate, ésta siempre será su última opción; primero siempre busca dialogar para evitar cualquier pelea. Aunque por la naturaleza de la historieta siempre termina enfrentándose a ellos, algo que resulta importante dentro del análisis, es que en ocasiones enfrenta a seres que no son humanos como los son, momias, demonios, espectros, incluso animales como buitres gigantes y feroces felinos, en estas ocasiones no solo ha llegado a lastimarlos sino a terminar con la existencia de estos seres.

Hago énfasis en esta situación debido a que con los humanos, no importando que sean ladrones, asesinos, científicos locos, siempre trata de que sean apresados por la ley, en vez de tener que acabar con sus vidas. El trato con los iguales es una cuestión de profundo respeto.

Para el enmascarado de plata también es muy importante ayudar a las personas, tanto que nunca deja de acudir a un llamado de auxilio y si se le pide, ayuda para resolver algún caso o

derrotar a un villano. Él siempre está ahí, no importando si es necesario sacrificar su propia salud con tal de lograrlo, este rasgo de nobleza es evidenciado en su búsqueda por siempre ayudar a las personas que se encuentran en peligro.

Meteorix. Es un “típico” muchacho de secundaria que está viviendo una etapa de rebeldía. Por lo general es respetuoso con sus amigos, pero no es lo mismo para las personas a su alrededor a quienes trata con indiferencia. Por lo que respecta a sus enemigos, no es su prioridad el respetar sus vidas, de hecho, lo único que le interesa es acabar con ellos de la manera más rápida posible.

Con sus padres sabe que debe haber ese respeto inculcado dentro de la familia y por lo general trata de no generar problemas con ellos, aunque por sus poderes termina metiéndose en problemas, los cuales hacen pensar sobre todo a su madre que su hijo es un caso perdido.

Refiriéndonos a sus palabras, es un personaje que usa el doble sentido de manera frecuente y suele faltar el al respeto a sus propios amigos, al igual lo hace con sus enemigos, pero con gente como sus maestros o adultos trata de mantener la compostura mientras no se sienta agredido.

Para *Meteorix* la solidaridad consiste en ayudar a quien esté en peligro, aunque por lo general siempre termina ayudando a sus amigos, o a quien él denomina “el amor de su vida”, pero de igual manera suele auxiliar a cualquier persona.

Similitudes. En cuanto al respeto por los demás, El Santo y *Kalimán* son muy parecidos, tratan a los demás como a sí mismos, sin importar si se trata de amigos o enemigos y de hecho, nunca han tomado asesinado a ser humano alguno por el profundo respeto que guardan a la vida. En este caso, ambos sienten un gran respeto por la humanidad, tal es el caso, que decidieron luchar a favor de ella para evitar el sufrimiento de las personas. Santo y *Kalimán* resul-

tan tener más similitudes dentro de este valor que *Meteorix*, quien es más bien egoísta e individualista y muchas veces menos cercano a lo que es un superhéroe.

Los tres personajes tienen muy bien entendido lo que es solidaridad, ayudan a quien pueden como pueden y por lo general salen triunfantes de la odisea, los resultados de los análisis de las historietas muestran que *Kalimán* se preocupa más por ayudar a sus aliados o amigos al igual que El Santo, mientras que *Meteorix* lo hace con extraños.

Diferencias. Debido a las diferencias de edades muy marcadas entre *Meteorix* con Santo y *Kalimán*, *Meteorix* aún no desarrolla un amplio sentido del respeto; respeta a sus mayores, pero con personas de su edad o menores, es una persona irrespetuosa. El análisis mostró que este personaje tiene diferentes pautas de conducta en función de quien lo rodea y en más de una ocasión es grosero y vulgar.

En esencia, no se encontró ninguna diferencia en el ejercicio de la caridad dentro de los personajes, los tres ayudan tanto a sus aliados como a extraños. Cabe destacar que El Santo y *Kalimán* ayudan por igual a amigos y enemigos si su vida está en peligro.

3.5.4. La Prudencia

Virtud que viene del ejercicio de razón, es una de las cuatro virtudes cardinales, que consiste en discernir y distinguir lo que es bueno o malo, para seguirlo o huir de ello (Conferencia del Episcopado Mexicano, 2007).

Kalimán. El Hombre increíble nunca ha matado a ningún ser humano y sin importar las fechorías cometida por ellos, él siempre trata de neutralizarlos sin causarles daño. La bondad es una importante cualidad para el superhéroes, *Kalimán* siempre está dispuesto a dar todo de sí para ayudar a quien sea, aunque nunca lo expresa con palabras uno se da cuenta en las acciones del personaje que siempre está dispuesto a hacer el bien.

Kalimán siempre tiene iniciativa, en ocasiones ya está ofreciendo su ayuda sin que se la hayan pedido, pero esto también forma parte de su galantería, si se necesita alguien que acuda a una misión peligrosa, *Kalimán* no lo duda ni un segundo para ofrecerse a cumplir tan peligrosa empresa. Pero a pesar de sus acciones no expresa mucho sus ideas sobre iniciativa, solo se limita a realizarla.

La gran sabiduría de *Kalimán*, la bondad, el respeto a la vida, le permiten que llegue a perdonar en ocasiones a sus rivales, en tres momentos perdona las acciones de sus enemigos, nos arroja los resultados del análisis.

El Santo. Se trata de un personaje bondadoso, ayuda a los desconocidos como si fueran sus amigos, incluso a sus enemigos en ocasiones llega a ayudarles, a salir de problemas o termina salvándoles la vida, esta bondad también le permite perdonar a alguien que haya intentado acabar con él. Pero no solo actúa con bondad sino también propaga las ideas de ser bueno no importando la situación en la que te encuentres.

El análisis nos arroja que el Santo también tiene iniciativa, el único problema con él es que la iniciativa le surge cuando se encuentra en problemas. El personaje normalmente es reactivo, no preventivo y suele actuar hasta que alguien así lo solicita. Aunque también la iniciativa le surge para ayudar a algún amigo en peligro, en este tipo de situación es Santo si hace uso de toda su astucia y sus mejores movimientos.

Meteorix. Para este personaje la bondad radica en ayudarse a sí mismo y a sus amigos, según el análisis no es bondadoso con desconocidos y mucho menos con sus enemigos. Tampoco es un personaje sólo de acciones, sino de palabras y usualmente ayuda a que la gente de manera desinteresada.



Meteorix tiene mucha iniciativa pero para ayudar solo a alguien que le importa, no lo hace por ejemplo cuando se le pide, limpiar o incluso labores normales, de su alter ego, que son las de cualquier muchacho de secundaria, en cambio el prefiere andar tras Eva, una de las protagonistas, la cual fácilmente se mete en líos provocando que a cambio del amor de Eva, *Meteorix* tenga iniciativa de salvarla.

Similitudes. Los tres personajes salieron parecidos en cuanto al nivel de bondad dentro de sus acciones y sus palabras, el más balanceado en ese rubro fue El Santo, mientras que *Kalimán* y *Meteorix* salieron casi iguales. Esto significa que estos dos últimos personajes ayudan sólo a gente en quien confían y desconocidos que no se vean peligrosos. Los tres personajes tienen iniciativa; *Meteorix* y El Santo la usan para su propia conveniencia, ya sea para salvarse o para obtener algo a cambio.

Como viene siendo costumbre, El Santo y *Kalimán* vuelven a salir muy parecidos es los resultados de análisis, personajes que no exageran en su utilización del perdón, pero lo tienen presente como complemento al manojito de cualidades que tienen. Los dos personajes llegan a mostrar perdón por sus enemigos, a quienes ayudan cuando están en situaciones precarias, sin importar que ellos trataran de acabar con su vida.

Diferencias. Las diferencias radican en a quien va dirigida esa bondad, y en el tipo de acciones que hacen, en el fondo las acciones de *Meteorix* parecen más egoístas, como si a cambio de su bondad fuera a recibir algo, que mejor dicho es lo que el espera. *Meteorix*, no tiende a mostrar perdón y solo elimina a sus enemigos, en cuanto los tiene frente a frente.

3.5.5. La Justicia

Virtud presente como la manifestación del resto de las virtudes morales. Platón describe la justicia como la virtud fundante y perseverante porque sólo cuando alguien comprenda la justicia puede conseguir las otras tres virtudes, y cuando alguien posee todas las cuatro virtudes es la justicia que mantiene todos juntos (Conferencia del Episcopado Mexicano, 2007).

Kalimán. *Kalimán* habla y actúa bajo los lineamientos de la justicia, es un personaje que busca la justicia a toda costa, para los desconocidos y terminar ajusticiando a los villanos, nunca es injusto siempre trata de que todos los malos reciban según sus palabras “su merecido” y sus aliados y afectados por las fechorías de los villanos, siempre terminen recompensados.

El Santo. Para él, la justicia es muy importante, pero no lo demuestra mucho dentro de sus acciones, incluso el Santo en algunos diálogos manifiesta que hará justicia, o que entregará a los malhechores a la justicia.

Meteorix. Para el personaje la justicia no es un tema relevante, él solo se enfrenta a villanos que buscan acabar con él y si en el camino estos atentan contra un inocente, él lo defiende pero no lo hace por ninguna razón de justicia, ni los villanos cometen faltas como para que el personaje principal busque justicia contra sus actos, ellos solo quieren capturarlo.

Similitudes. Santo y *Kalimán* toman a la justicia como uno de los motores que los llevan a realizar sus hazañas. Son personajes que tienen bien definido lo que es impartir justicia, tanto Santo ayudando a una familia de escasos recursos a recuperarse, como *Kalimán*, sorteando complicadas trampas que se le presentan con tal de atrapar a un villano.

Diferencias. *Meteorix* a diferencia de los dos paladines de la justicia, no la busca tanto, de hecho ni siquiera la menciona durante la revisión de su aventura.

3.5.6. La Templanza

Dejar que la razón anule los deseos. Una de las cuatro virtudes cardinales que consiste en moderar los apetitos y el uso excesivo de los sentidos, sujetándolos a la razón (Conferencia del Episcopado Mexicano, 2007).

Kalimán. Es un personaje que confía plenamente en sus capacidades mentales y esto lo transmite, tal es la confianza en él que trata siempre de inculcar la confianza en uno mismo, con todos sus aliados y amigos. Confía también en sus amigos y aliados y se caracteriza por tener la cabeza fría para poder reaccionar de mejor manera.

Este personaje es también disciplinado, el análisis demuestra que *Kalimán* demuestra tener una enorme disciplina y en una sola ocasión llegó a comentarlo, pero por lo general no tiene que demostrarlo con acciones dentro de la historieta pues se entiende que es alguien disciplinado.

El Santo. La confianza es muy importante también para este personaje, debido a que con mucha frecuencia se encuentra en situaciones peligrosas, en las cuales no le queda ningún remedio más que confiar en sus habilidades para escapar de ella. Su voluntad y su razón.

El Santo es un personaje que trabaja solo, por lo que no tiene un fiel compañero en el cual confiarle su vida en momentos de gran peligro, en ocasiones muestra confianza en viejos aliados como jefes de policía, detectives y doctores.

Meteorix. Es un personaje que carece de confianza según nos muestra el análisis realizado, en pocas ocasiones el personaje principal de la historieta muestra tener confianza en lo que hace y lo que es, se le puede ver en muchos momentos ofendiéndose el mismo con denominaciones como “Loser”, que en español significa perdedor, es una víctima de sus pasiones y sus deseos.

Similitudes. Tanto *Kalimán* y Santo son personajes que confían en sus capacidades y en sus aliados. Particularmente *Kalimán* establece la supremacía de la mente ante la materia y de la razón y la lógica. En menor medida, El Santo también es una persona caracterizado por pensar las cosas antes de actuar. El Santo y *Kalimán*, aunque tienen mucha similitud, se ven como personajes que son disciplinados, que entrenan a diario para perfeccionar lo que hacen.

Diferencias. *Kalimán* dentro del análisis salió como un personaje que tiende a confiar mucho en sus capacidades, las de sus aliados e inclusive en la de sus enemigos, a los que nunca subestima. En el caso del Santo, esto no ocurre así, él confía en sus habilidades, pero considera que sus enemigos son incapaces de moderar sus apetitos y deseos. Para el caso de *Meteorix*, este no confía en sí mismo, ni en sus habilidades, las cuales deja entre ver que no controla del todo. Aldo es de los tres el más deficiente de los superhéroes en cuanto a disciplina, él no la entiende, de hecho tiene problemas con ella porque a veces se niega a cooperar.

3.5.7. La Fortaleza

Producto de ejercer las emociones o el espíritu, virtud cardinal que consiste en vencer el temor y huir de la temeridad (Conferencia del Episcopado Mexicano, 2007).

Kalimán. Se trata de un personaje valeroso. *Kalimán* es un superhéroe que no duda en tomar decisiones rápidas, sin importar que conlleven un peligro. Sus acciones y sus palabras siempre demuestran el gran valor que tiene, ya sea dando un consejo a quienes lo rodean o arriesgando su vida para ayudar a los demás al combatir a un villano.

El Santo. Este superhéroe salió muy alto en cuanto al conteo de las ocasiones en que demostró fortaleza. Aunque comparativamente lo hizo en menor medida que *Kalimán*, El Santo no es un personaje de palabras sino de acciones; en cuanto ve el peligro, sale a enfrentarlo.

Meteorix. La valentía no es algo que lo distinga pero esto no significa que no lo sea, en el análisis de sus palabras y acciones salió de manera regular en cuanto a este valor se refiere, hay ocasiones en las que prefiere poner su vida a salvo, pero en cuanto ve a alguna persona en peligro, afronta el problema, en muchos momentos parece que está a punto de ser derrotado pero se las ingenia para salir victorioso de la situación.

Similitudes. Los resultados de los tres personajes muestran que la valentía es el principal de sus valores, y que ninguno duda en arriesgar su vida para enfrentar al mal. Es común que los tres se encuentren contra la pared, pero no pierden el valor y enfrentan lo que les pongan enfrente.

Diferencias. *Kalimán* muestra fortaleza a la hora de enfrentar las situaciones peligrosas y a los villanos, mientras que El Santo lo hace con sus aliados, ante ellos es valiente y audaz, pero no es igualmente fuerte al estar solo. En cambio *Meteorix* muestra su fortaleza en condiciones extremas, pues siempre sale en defensa del necesitado, pero es en términos generales un cobarde.

3.6. Vicios identificados

Dentro del análisis de contenido de los tres personajes, se buscaron rasgos de personalidad que pudieran ser entendidos como vicios o defectos en contraposición a las virtudes o valores de los mismos. Para tal fin y como ya se explicó, nos basamos en la concepción judeocristiana del pecado. Particularmente en los denominados siete pecados capitales.

3.6.1. La Soberbia

Del latín *superbiā*; es considerado como la fuente original de los pecados capitales. Es identificado con el envanecimiento de lo propio, con menoscabo de los demás. Esta arrogancia puede ser rastreada en la biblia, al génesis. Cuando Lucifer reclama su calidad superior al de cualquier otro ser (Conferencia del Episcopado Mexicano, 2007).

Kalimán: este personaje salió muy bien en esta categoría al no tener este defecto en su persona, mientras que Zarur uno de sus “sidekicks” la presenta al querer quitarse la vida por sus acciones llenas de soberbia y sin sorpresa también la presentan, el villano del primer número; así como Eric Von Kraufen que es el personaje misterioso.

Santo: en esta historieta las cosas fueron aún más fáciles dado que sus personajes son más simples de analizar, el Santo es un héroe y por lo tanto no tiene ningún vicio como ya habíamos visto, mientras que sus antagonistas, sufren de estos vicios.

Meteorix. Este es el único personaje que incidió en actos de soberbia, tanto de acción como en sus palabras, alardea sobre sus poderes y está convencido de que podría vencer a cualquiera. Esta situación se presentó al enfrentar a uno de sus enemigos, al cual no respetó como contrincante, confiando en sus habilidades, *Meteorix* trató de dejarlo en ridículo y exacerbando la grandeza de sus poderes a manera de burla.

Similitudes. Santo y *Kalimán* no cuentan con estos vicios, al igual que los villanos dentro de las publicaciones si comparten este vicio, esto debido a la naturaleza de ellos; al ser ruines, y malvados.

Diferencias. *Meteorix* difiere mucho de los otros dos héroes analizados puesto que la presentan más personajes dentro de esta historieta, puesto que sus acciones van encaminadas por este vicio, además de que el personaje principal si la presenta.

3.6.2. La Avaricia

Proviene del latín *avaritia* y al igual que la lujuria y la gula, se trata de un pecado relacionado con el exceso. Aplicando particularmente a la acumulación de riquezas, se vincula con la deslealtad, la traición, la corrupción, el robo, el asalto y el engaño (Conferencia del Episcopado Mexicano, 2007).

Kalimán. Este vicio solo apareció en los personajes identificados como antagonistas de la historia, personajes que matan por obtener riquezas y tesoros. Mientras que los personajes aliados de *Kalimán*, no presentaron vicio alguno.

Santo. Solo los gánsteres y el hijo de uno de ellos tuvieron dicho calificativo uno de ellos al robarle a una pobre señora que estaba trabajando y ganando su dinero honradamente, mientras que el padre atracaba una empresa para obtener ganancias.

Meteorix. Este personaje es diferente puesto que el si tiene este vicio en él, siempre busca el beneficio o la riqueza para sí y no le importan las consecuencias de sus actos.

Similitudes. Estas se encuentran en el Santo y *Kalimán*, cuyas publicaciones tienen como dueños de estos vicios a los villanos, mientras que los personajes principales están limpios.

Diferencias. Aldo, personaje a seguir en *Meteorix*, presenta este defecto al igual que su amada, estos sienten protagonistas de la historia, lo curioso es que los villanos no tocan estos vicios.

3.6.3. La Lujuria

Del latín *luxuriā*. Se trata de un pecado producido por los pensamientos excesivos de naturaleza sexual. Supone un empleo ilícito de la actividad sexual a los ojos de la regulación socialmente establecida y supone la desviación hacia el delito por medio de la adicción al sexo, el adulterio y la violación (Conferencia del Episcopado Mexicano, 2007).

Kalimán. Una de los temas más recurrentes dentro de los tirajes de historietas de *Kalimán* es el de salvar damiselas en peligro, por eso parece obvio el hecho de que los villanos de estas historias sean personajes que también busquen obtener a la mujer como objeto, por esto mismo Alí Faraf y sus Beduinos tiene este vicio.

Santo. El corte más infantil dentro de la historia de Santo, hace que este vicio sea nulo y no lo presente ninguno de los personajes.

Meteorix. El personaje principal es un pre adolescente obsesionado con el sexo. Usualmente termina espiando a las mujeres en poca ropa, comprando revistas pornográficas y acosando a sus compañeras. La narrativa visual es idéntica al manga japonés y el desarrollo de la historia es muy similar al denominado “ecchi”, un subgénero de la historieta nipona, caracterizado por incluir a menores de edad en situaciones de tipo erótico y sexual. En esta historieta, se exhiben adolescentes del tipo “lolita”, totalmente desproporcionadas e implícitamente sexuales.

Similitudes. No hay muchas similitudes de este vicio dentro de las tres publicaciones analizadas, más que se encuentra presente en dos de ellas.

Diferencias. A pesar de estar dentro de la publicación de *Meteorix* y de *Kalimán*, en el primero son los mismos protagonistas quienes sucumben ante este vicio mientras que en el hombre increíble son los villanos quienes cuentan con este vicio.

3.6.4. La Ira

Del latín *ira*, habla del apetito o deseo de venganza. Es descrito como un sentimiento incontrolable de odio y enojo. Puede llevar a realizar justicia por propia mano, la discriminación e intolerancia, así como el homicidio y en casos extremos genocidio (Conferencia del Episcopado Mexicano, 2007). Se trata del único pecado que no es egoísta y puede entenderse como una versión pervertida de la justicia que se expresa en la venganza.

Kalimán. Dentro de las páginas del hombre increíble está presente este vicio, cometido tanto por protagonistas como por villanos. Zarur y Nila de origen oriental presentan la Ira pero tal vez con una justificación ante los atroces actos. Mientras que Alí Faraf desata su furia contra cualquier persona con la que pueda, porque generalmente es contra indefensos

Santo. Este vicio lo tienen sólo los villanos principales, dentro de la historia analizada solo la tienen la pandilla de gánsteres que atacan a desvalidos y amigos por igual.

Meteorix. En *Meteorix* el vicio está presente en el Villano principal de la historia que es la mutación del Árbol, el cual responde a todas las fechorías que le han hecho a su estado vegetal con rabia.

Similitudes. La Ira es un vicio muy recurrente no solo en este tipo de historias sino en casi todas, debido a que muchas veces es el móvil de las acciones de los protagonistas o antagonistas, en este caso coinciden los tres villanos de la historieta en ser personajes Iracundos.

Diferencias. Sólo dentro de *Kalimán* los personajes buenos tienen también este problema.

3.6.5. La Gula

Del latín *gula*. Aunque actualmente suele identificársele con la glotonería alimenticia, la gula refiere a cualquier forma de exceso. Marcado por el consumo excesivo, irracional, innecesario y destructivo, como el consumo de alcohol en exceso o la ingesta de drogas (Conferencia del Episcopado Mexicano, 2007).

Kalimán. Dentro de esta historieta, la vemos en los villanos; quienes saquean pequeñas aldeas para hacerse de bienes y excesos.

Santo. Los gánsteres dentro de esta publicación son lo que también realizan atracos, al igual el joven Pecas que roba.

Meteorix. En esta publicación solo el “May” cae en la gula siendo este uno de los personajes principales y catalogados como buenos, llama la atención.

Similitudes. Una vez observamos que vemos este problema dentro de los villanos, nada más.

Diferencias. El “may” uno de los coprotagonistas de *Meteorix* es el que presenta dicho vicio.

3.6.6. La Envidia

Del latín *invidia*, al igual que la avaricia, este pecado se caracteriza por un deseo incontrolable, pero no sólo se encuentra relacionado con bienes materiales, sino con desear algo que alguien más tiene e inclusive regodearse con la desgracia ajena.

Kalimán. La tabla nos muestra que la Envidia es un vicio propio de los villanos como Ali Faraf y los beduinos, quienes les tienen celo a los demás por tener bienestar.

Santo. Los gánsteres así como el “Pecas” tienen este problema gracias a que su padre se lo inculcó y como sabremos, el padre del muchacho es parte de una banda de rufianes.

Meteorix. Aldo y el May son los que sufren de este problema, pues no importa que su amigo este en una situación precaria, estos no se ayudan entre sí.

Similitudes. Observamos una vez más que estos vicios son propios de villanos, los dentro de *Kalimán* y el Santo.

Diferencias. En *Meteorix*, a diferencia de las otras dos publicaciones, sus protagonistas o también identificados como los “buenos” son los que caen en la envidia y lo peor es que la tienen entre ellos mismo.

3.6.7. La Pereza

Del latín *pigritya*, refiere a la negligencia, tedio o descuido en las cosas a que estamos obligados en función de nuestra propia naturaleza o de nuestras capacidades. En el cristianismo refiere particularmente a la parábola de los talentos en Mateo 25:14-29, sobre tres hombres que recibieron beneficios de Dios y la manera en que estos los trabajaron (Conferencia del Episcopado Mexicano, 2007).

Kalimán. No se encuentra este vicio presente dentro la publicación ni para héroes ni para villanos.

Santo. No se encuentra este vicio presente dentro la publicación ni para héroes ni para villanos.

Meteorix. En *Meteorix* la presentan la mayoría de los personajes principales, esto es probablemente causado por el hecho de que son estudiantes y prefieren saltarse las clases para divertirse e irse de pinta con sus amigos.

Similitudes. Están recaen en que no es un vicio dentro de las historietas que más viejas son.

Diferencias. *Meteorix* tiene este vicio por lo que podemos entender como es el sentir de los jóvenes en esa época, en que parece ser lo más divertido antes que lo correcto.

Conclusiones y trabajo futuro

Al concluir el análisis de los números de las historietas revisadas, este nos arrojó una gran cantidad de datos, sobre los valores que enarbolan y promueven cada una de los cómics. En la tabla 7 podemos observar un comparativo de las virtudes presentes en *Kalimán*, *El Santo* y *Aldo Alba (Meteorix)*, los tres personajes principales de las historietas analizadas.

En cada caso, hemos asignado un valor dicotómico de presencia o ausencia para exponer la aparición de las virtudes estudiadas a lo largo de las 377 viñetas analizadas. 161 de *Kalimán*, 102 del *Santo* y 114 de *Meteorix*. Después hemos generado a partir de una escala ordinal, un puntaje procedente de la suma de todas y cada una de las observaciones, dividido entre el número de las mismas.

Historieta	Virtudes de los héroes							T
	1	2	3	4	5	6	7	
<i>Kalimán</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10.0
El Santo	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10.0
Aldo	✗	✗	✓	✗	✓	✓	✓	5.72

Tabla 7 Registro comparativo de los valores de los protagonistas en las historietas de: *Kalimán*, *El Santo* y *Meteorix*.

Dónde: 1) Fe, 2) Esperanza, 3) Caridad, 4) Prudencia, 5) Justicia, 6) Templanza y 7) Fortaleza.

Cabe señalar que se ha procedido de manera tajante para identificar la aparición o la ausencia de las virtudes buscadas, ello en consonancia con lo que manifiesta Adolfo Sánchez Vázquez (2006), sobre los valores morales.

Así como las virtudes teologales (Fe, Esperanza y Caridad) que de acuerdo a la cosmovisión judeocristiana, son imbuidas por Dios en la inteligencia y la voluntad de las personas; y de las

virtudes cardinales (Prudencia, Justicia, Templanza y Fortaleza.) que igualmente iluminan a la razón por medio de la fe.

Podemos encontrar que los dos primeros personajes tienen presentes todos los valores que se analizaron, mientras que Aldo de *Meteorix* es un personaje que carece de algunas virtudes al obtener una calificación menor que los dos primeros, quienes prácticamente obtuvieron una calificación perfecta.

Esto se debe a que *Kalimán* como el Santo son personajes que fueron creados bajo la idea de ser totalmente pulcros, ya que en su contexto esa era la idea que debía proyectar un superhéroe, mientras que Aldo el protagonista de *Meteorix* nace en una época donde los que le gusta más al público son los antihéroes, personajes llenos de vicios pero que al final de cuentas son superhéroes.

Aldo falla en puntos como la fe, la esperanza y particularmente la prudencia, posiblemente esto se deba a que querían darle un corte más humorístico a la historieta apoyándose de los defectos del personaje o “rasgos de personalidad”.

Mientras que la espiritualidad está muy marcada en *Kalimán* o en el Santo, el cual es guadalupano, dentro de *Meteorix* podemos observar una ausencia premeditada de cualquier religión, posiblemente causado porque en la época de su publicación no se asociaba lo religioso con lo divertido, seguramente el personaje relega esta virtud de la fe para personas mayores y no para el que aún es joven, mucho más preocupado en sí mismo.

Recordemos que se separó a estos tres personajes de los demás que conforman sus historietas porque, estos son, los protagonistas los cuales con los que el lector debe sentirse identificado, a su vez transmiten las convenciones sociales y transmiten el espíritu de la época o el zeitgeist.

Los personajes de *Kalimán* y *El Santo*, representan los ideales, el cómo debía ser un caballero en la época en la que combatieron el mal, están llenos de valores y en cada una de sus acciones se muestra a alguien comprometido consigo mismo y con su causa; por otro lado Aldo el personaje principal en *Meteorix* es todo lo contrario, lleno de problemas que aquejan al adolescentes de hoy en día.

De igual manera cómo podemos observar las virtudes dentro de los superhéroes, sus villanos aunque son movidos por diferentes objetivos y son distintos entre sí, todos carecen de virtudes. Como podemos constatarlo en la tabla 8, son personajes incapaces de mostrar cualquier virtud o acto noble. Esto los sitúa en un plano unidimensional al tratarse de un cliché puesto que los malos deben ser siempre malos, son una caricatura que reflejan los rasgos más distintivos de lo que es “lo malo”.

Historieta	Virtudes de los villanos							T
	1	2	3	4	5	6	7	
<i>Kalimán</i>	X	X	X	X	X	X	X	0.0
<i>El Santo</i>	X	X	X	X	X	X	X	0.0
<i>Meteorix 5.9</i>	X	X	X	X	X	X	X	0.0

Tabla 8 Registro comparativo de los valores de los villanos en las historietas de: *Kalimán*, *El Santo* y *Meteorix*.

Dónde: 1) Fe, 2) Esperanza, 3) Caridad, 4) Prudencia, 5) Justicia, 6) Templanza y 7) Fortaleza.

Como complemento a los héroes y los villanos tenemos a los personajes secundarios; esos ayudantes de los que se valen tanto unos como otros para llevar a cabo ya sea su proeza o su fechoría.

La importancia de estos personajes radica en que si ellos no existieran, no tendrían con quien hablar y compartir sus ideas los personajes principales. Más aún, cómo puede lucirse el su-

perhéroe si no hay un testigo de sus acciones. Además, no es poco común que estos personajes arriesgan sus vidas por las del superhéroe cuando se encuentra en peligro o que sean ellos los que lo ponen en situación de riesgo. Estos personajes son la causa y efecto del porqué el personaje principal se arriesga en la búsqueda de la justicia.

Historieta	Virtudes de los sidekick o aliados							T
	1	2	3	4	5	6	7	
<i>Kalimán</i>								10.0
El Santo								0
<i>Meteorix 5.9</i>								7.15

Tabla 9 Registro comparativo de los valores de los personajes de apoyo en las historietas de: *Kalimán*, El Santo y *Meteorix*.

Dónde: 1) Fe, 2) Esperanza, 3) Caridad, 4) Prudencia, 5) Justicia, 6) Templanza y 7) Fortaleza.

Pero en los otros personajes se nota la diferencia de los tiempos y de las edades de los personajes, mientras que los ayudantes de *Kalimán* en esta historia son mayores de edad, los de Aldo son gente de su edad por lo tanto caen en aptitudes y acciones propias de su edad. En el caso del Santo no se analizó a ningún personaje, porque aunque en otras situaciones él si cuenta con un ayudante, en la historia analizada carece de uno.

En contraparte, la misma dualidad existente entre héroes y villanos, es representada a nivel de los personajes de apoyo en los esbirros o secuaces de los villanos, que como la tabla 10 nos deja ver que estos al igual que los villanos carecen de valores pero no precisamente de todos, ya que en algunas ocasiones son personajes de claroscuros que nos da la esperanza de que en algún momento pueda terminar cambiando de bando.

En las viñetas analizadas sin embargo, encontramos una gran presencia de ellos en las publicaciones de *Kalimán* y el Santo, mientras que dentro de *Meteorix* es nula la categoría, puesto que no están presentes dentro de la primera historietas.

Historieta	Virtudes de los esbirros o secuaces							T
	1	2	3	4	5	6	7	
<i>Kalimán</i>								0.0
El Santo								2.86
<i>Meteorix</i> 5.9								0.0

Tabla 10 Registro comparativo de los valores de los personajes de apoyo para los villanos en las historietas de: *Kalimán*, El Santo y *Meteorix*.

Dónde: 1) Fe, 2) Esperanza, 3) Caridad, 4) Prudencia, 5) Justicia, 6) Templanza y 7) Fortaleza.

Estos personajes cuya última finalidad es el estar ahí para que el Superhéroe les propine golpizas, sirven a su lucimiento personal y contribuyen a mostrar aún más malvado al villano protagónico, cabe destacar que el villano no dudaría en prescindir de ellos, por lo tanto en la mayoría de las ocasiones ni sus nombres se dan a conocer al lector.

Lo anterior es lo que respecta a las virtudes identificadas en cada uno de los personajes de las historietas. Ahora revisemos la presencia de los vicios identificados con los pecados capitales dentro de las historietas analizadas.

Continuando con el orden jerárquico, vemos la presencia de los vicios o pecados cometidos por los superhéroes de las historietas. Dado que *Kalimán* y el Santo sólo tienen cabida para las virtudes, no manifestaron en la lectura realizada ninguna tendencia hacia faltas morales. El único personaje principal de las tres historietas analizadas que presenta vicios es Aldo de *Meteorix*, en su haber tiene presentes, la lujuria, la envidia y la pereza. Hechos que tratan de

humanizar al personaje al dotarlo de debilidades y defectos, pero que en lugar de ello, lo rebajan a un chiste (tabla 11).

Historieta	Vicios de los héroes							T
	1	2	3	4	5	6	7	
<i>Kalimán</i>								0.0
El Santo								0.0
<i>Meteorix 5.9</i>								4.29

Tabla 11 Registro comparativo de los vicios de los protagonistas en las historietas de: *Kalimán*, *El Santo* y *Meteorix*.

Dónde: 1) Soberbia, 2) Avaricia, 3) Lujuria, 4) Ira, 5) Gula, 6) Envidia y 7) Pereza.

La tabla de los villanos nos arroja que los personajes que enfrenta *Kalimán* son completamente villanos cuyo único propósito en la vida es hacer el mal, mientras que los del Santo no son tan malos, esto puede deberse a que son simples personas con problemas, para quienes el camino más simple fue el de la delincuencia y que se les hizo muy fácil tomar este camino. Todo lo contrario al villano en *Meteorix*, que muestra muy pocos vicios, se trata de un personaje antagónico incidental, que fue alcanzado por un fragmento de meteorito y que ahora provisto de poderes, lo único que hace es responder a todas las agresiones de las que ha sido víctima (tabla 12).

Historieta	Vicios de los villanos							T
	1	2	3	4	5	6	7	
<i>Kalimán</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	8.58
El Santo	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	7.15
<i>Meteorix 5.9</i>	✓	✗	✗	✓	✗	✗	✗	2.86

Tabla 12 Registro comparativo de los vicios de los Antagonistas en las historietas de: *Kalimán*, *El Santo* y *Meteorix*.

Dónde: 1) Soberbia, 2) Avaricia, 3) Lujuria, 4) Ira, 5) Gula, 6) Envidia y 7) Pereza.

En los que respecta a los personajes de apoyo dentro de las historietas analizadas, observamos que se encuentran más humanizados al caer en algunos vicios como por ejemplo Zarur de *Kalimán* quien intentó quitarse la vida o “el May” y Lucy dentro de *Meteorix* quienes son perezosos, envidiosos y lujuriosos. El Santo, como ya se había mencionado; no tiene ayudante en esta aventura por lo que no se analizó a nadie.

Historieta	Vicios de los sidekick o aliados							T
	1	2	3	4	5	6	7	
<i>Kalimán</i>	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	1.43
El Santo	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	0.0
<i>Meteorix 5.9</i>	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✓	4.29

Tabla 13 Registro comparativo de los vicios de los aliados en las historietas de: *Kalimán*, *El Santo* y *Meteorix*.

Dónde: 1) Soberbia, 2) Avaricia, 3) Lujuria, 4) Ira, 5) Gula, 6) Envidia y 7) Pereza.

En la tabla 14, sobre los Vicios para los secuaces podemos ver que los esbirros de la historieta *Kalimán* y *El Santo* son muy parecidos entre ellos, incluso obtuvieron la misma calificación aunque distó un poco en los vicios en los que caían. Coincidiendo en que los dos están llenos

de avaricia y son envidiosos, distinguiéndose porque los de *Kalimán* son iracundos mientras que los del Santo son soberbios. En el caso de *Meteorix*, no se encontró ningún esbirro; por lo que no se tomaron en cuenta dentro del análisis.

Historieta	Vicios de los esbirros o secuases							T
	1	2	3	4	5	6	7	
<i>Kalimán</i>	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✗	4.29
El Santo	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✗	4.29
<i>Meteorix</i> 5.9	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	0.0

Tabla 14 Registro comparativo de los vicios de los aliados en las historietas de: *Kalimán*, El Santo y *Meteorix*.

Dónde: 1) Soberbia, 2) Avaricia, 3) Lujuria, 4) Ira, 5) Gula, 6) Envidia y 7) Pereza.

Los tres personajes son superhéroes, cada uno famoso en su época, el primero en sobre salir es Santo en 1952, cuando salieron a la venta sus fotonovelas de la mano de José G. Cruz. *Kalimán* lo fue a partir de 1965, llegando después de haber tenido un arrasador éxito en la radio. Mientras tanto *Meteorix* surge en el año 2000 en una época mediocre para la historieta mexicana, donde las pocas publicaciones que valen la pena y aparecen con regularidad tienen poca difusión o distribución y uno se quedaba sin disfrutarlas.

Los resultados que arrojaron las hojas de codificación nos muestran que El Santo fue creado para ser un personaje mítico, que la gente se identifique al leer sus aventuras se emocionara. Los valores que definían al Santo como personaje son la solidaridad y la valentía; además el Santo era un incansable luchador por la justicia, nunca se amedrentaba ante los villanos y sus secuaces, también tenía un gran sentido de la amistad.

El Santo siempre fue justo y bondadoso con sus amigos y aliados, no le importaba defender al desprotegido, ni al que lo necesitara, fuera quien fuera. Así mismo; era implacable con sus enemigos, en pocas ocasiones mostraba flaqueza ante ellos.

En la primera historieta del Santo como se documentó con anterioridad, se ve a un Santo fuerte, y vigoroso luchando contra un grupo de maleantes, ellos le hieren y esto le provoca la muerte, dejando el legado de la máscara de plata a su hijo. El éxito del Santo y de los valores que este personaje transmitía a las personas de la época, era resultado de que éste fuera respetuoso, solidario, valiente y justo. Un héroe arquetípico al servicio de la justicia y listo para combatir a los criminales.

El Santo era un héroe de carne y hueso, debido a que las historietas y todo el mito estaban basados en un hombre real, un luchador profesional que se subía al ring y luchaba en las diferentes plazas de la República mexicana.

Después en la década de los sesenta, apareció en el cómic otro superhéroe, éste al igual que el Santo, ya había tenido su oportunidad de preparar su camino, particularmente en la radio, contando con un gran éxito, nos referimos a *Kalimán*, el Hombre Increíble. Este personaje apareció en las historietas en una época de muchos movimientos sociales y grandes cambios en el país.

México estaba en condiciones parecidas a las que sufrió el Santo cuando también comenzó a ser un superhéroe de historieta. *Kalimán* gozaba de cualidades como: ser respetuoso, solidario, inspiraba confianza, era valiente, justo, nunca se rendía, amistoso, convencido de sus principios y disciplinado.

En buena medida, resultó un exponente equiparable de los mismos valores que enarbolaba el Santo, pero que además exhibía rasgos particulares que lo hacían un personaje mucho más

complejo. Las aventuras de *Kalimán* ocurrían siempre en lugares sorprendentes, sitios que parecerían sacados de una novela de Julio Verne.

Alrededor de 25 años después aparece *Meteorix*, una historieta híbrida que recuerda al manga japonés, pero que no termina de ser un verdadero exponente del manga y que a consideración de la crítica especializada, ni siquiera parece bueno. Se trata sin embargo, del último cómic longevo en la historia reciente de nuestro país. Nace en el año 2000 y se publica hasta el 2008, en un entorno que es muy diferente al vivido en México entre 1950 y 1960.

En nuestro país se suscitan grandes cambios, con el inicio del nuevo milenio, se presentaría la alternancia política del partido en el gobierno (hecho inédito en 60 años) y los intercambios culturales producto de Tratado de Libre Comercio con América del Norte se ven acrecentados. Los jóvenes del 2000, son muy diferentes a sus homólogos de los 1950 y 1960, son de hecho, sus nietos.

Meteorix nace en una época llena de antihéroes norteamericanos, donde las figuras superhéroicas han cedido su lugar a personajes más complejos y menos unidimensionales. *Kalimán* o el Santo son ahora la “vieja guardia” y poco queda del interés que había en ellos durante su época de mayor auge.

Es por esto que los valores de *Meteorix* son tan diferentes, él se desarrolla en un México cínico e individualista y es valiente hasta donde debe serlo o le conviene. Personaje que sólo auxilia a una chica de la que está enamorado y que interactúa en un mundo de faldas pequeñas y grandes escotes.

Pero también cabe señalar que el análisis nos muestra que este antihéroe, no solo tiene estos valores a medias, sino también tiene defectos. El principal de sus defectos es ser una persona lujuriosa, eso significa que siempre que trata de salvar a su amor platónico, también

busca verla en poca ropa, o tocar partes indebidas mientras realiza el rescate, esto aunando que es un asiduo lector de las revistas para caballeros.

También es un personaje que tiende a ser soberbio, gracias a que absorbió los poderes que tenía un pequeño fragmento de meteorito, ahora es poderoso y este lo usa para ridiculizar a algunos de sus enemigos. Otro de sus notables defectos es que es un perezoso, solo si algo que le interesa se encuentra en juego, entra en acción, mientras, todo tipo de actividades le pesan.

Después de realizar este análisis se puede concluir que los valores socioculturales de los personajes si cambian dependiendo de la época o mejor dicho del contexto social vivido a la hora que son publicados.

Otra cuestión que influye, es la edad de los personajes analizados. El Santo y *Kalimán*, son adultos, que si bien no tienen la misma edad, son personajes maduros que tienen un criterio ya formado por todas las situaciones que han vivido, mientras que *Meteorix* es un personaje de doce años, que aún no tiene definido un criterio, pues aún está descubriendo los cambios que su cuerpo tiene, y de repente obtiene súper poderes, así que sus juicios éticos y existenciales, provocan problemas cada vez que se presentan.

Es importante aclarar que la primera conclusión que se obtuvo con esta investigación es que las historietas son importantes dentro de la comunicación porque comunican y expresan mensajes, tienen implícito un sistema de comunicación en el que el mensaje que difunden se queda en el receptor y este lo utiliza día con día. Es una expresión artística por todo el trabajo que con lleva hacer una historieta, desde los trazos hasta el diseño de la historia que sea coherente e interesante para el lector.

Al elegir mi tema de investigación buscaba ser pionero en un campo no muy explotado, lamentablemente este fue el primer obstáculo al que me enfrente: no existe mucha informa-

ción, es triste ver como la historieta carece de valor en los estudios de comunicación dentro de la universidad donde solo se cuenta con unas cuantas tesis y pocos libros sobre el tema.

El método que utilicé para la realización de mi tesis fue el análisis de contenido, para hacer un análisis de las acciones de tres superhéroes mexicanos y contrastar estas acciones con los valores socioculturales y a su vez hacer una comparación de estos con los contextos en los que fueron publicados.

Los resultados fueron satisfactorios, dando como resultado que un superhéroe si cambia de valores dependiendo el contexto, puesto que Santo El Enmascarado de Plata y *Kalimán*, que se llevan menos tiempo entre las salidas de sus publicaciones, son muy parecidos en cuanto a sus acciones; en cuanto al otro *Meteorix*, si es otro tipo de superhéroe que es más individualista y no tan humanista.

Los valores socioculturales expuestos en los tres superhéroes mexicanos considerados en nuestro estudio varían, El Santo y *Kalimán* de ser personajes nobles, que buscan siempre el bien para los demás, son justos y no temen poner en riesgo sus vidas para salvar la de otros.

Esto se debe a que en una época de depresión en el país donde había represión y crisis económica que después de una época de estabilidad, la gente añoraba el regreso de esos antiguos valores que estos personajes representaban, además de que ellos eran el estereotipo del cómo debía ser un superhéroe.

En cambio *Meteorix*, salió a la venta 25 años después de la publicación del último de los superhéroes analizados aunque si presenta valores de superhéroe, como la bondad, la solidaridad y la justicia, no en el mismo modo de solemnidad que los otros dos lo usaban.

El análisis no solo nos muestra esto, sino que también llega a tener antivalores este superhéroe, los cuales fueron representados por los 7 pecados capitales y un personaje que aparte

de ser moderno es muy joven tiende a caer en las ideas de rebeldía y búsqueda de un placer propio antes de ayudar al prójimo en alguna de sus problemas diarios.

Las historietas mexicanas están llenas de superhéroes que por mucho distan de parecerse a los norteamericanos que son patrióticos, se enfrentan a amenazas colosales y siempre salen bien librados. La narrativa de las historietas mexicanas nos ponen a personajes que intentan retratar la vida del mexicano, con familias disfuncionales, que viven en un estado de clase media-baja a baja, siempre tratando de hacer una ácida crítica a nuestro sistema de gobierno y a nuestros representantes.

De esta forma haciendo que los personajes fueran más cercanos a nosotros lograban transmitir valores a todos los que leían la historieta. Los valores socioculturales como dicen su nombre, son parte de nuestra cultura; es imposible que una idea de banda o de justicia sea pasada por alto por alguien.

Mientras realizaba la investigación leí mucho sobre *Kalimán* y sus valores socioculturales aparte de identificarlos son parte ahora de mí, por el simple hecho de haberlo leído y hacer retroalimentación cuando comparto mis experiencias vividas después de leerlas.

Así mismo *El Santo el Enmascarado de Plata* y por último con *Meteorix*, que terminó siendo la historieta menos atractiva de las 3 que se analizaron.

Las tres son muy diferentes entre sí, a pesar de compartir similitudes, las tres tienen también sus virtudes como publicación y además del mérito a ser publicaciones longevas dentro de la historia de las historietas mexicanas.

Bibliografía

1. Acevedo, J. (1990). *Para hacer historietas*. España: Editorial Popular.
2. Álvarez Constantino, H. (1978). *La magia de los cómics coloniza nuestra cultura*. Morelia, México: IMCED.
3. Álvarez-Gayou Jurgenson, J. L. (2006). *Cómo hacer Investigación Cualitativa*. DF, México: Paidós.
4. Ángel Sosa, L. I., & Sánchez Aguirre, D. (2006). Influencia de las historietas del Capitán América en niños mexicanos: La concepción del bien y el mal desde el punto de vista de los Estados Unidos. *Tesis de Licenciatura*. Puebla, Puebla, México: Universidad de las Américas.
5. Castro Vega, R. (2005). La caricatura como medio expresivo análisis estructural del relato de la tira cómica el "Santos" de Jis y Trino. *Tesis de Licenciatura*. Morelia, Michoacán, México: Universidad Vasco de Quiroga,.
6. Chávez Mendoza, C. A. (2006). Análisis hermenéutico de la historieta de la Familia Burrón. *Tesis de Licenciatura*. Morelia, Michoacán, México: Universidad Vasco de Quiroga.
7. Conferencia del Episcopado Mexicano. (2007). *Catecismo de la Iglesia Católica*. Morelia, México: Universidad Vasco de Quiroga.
8. Cultura Cómic. (Enero de 2011). *Cultura Cómic*. Obtenido de www.culturacómic.com
9. Del Río, E. ". (2004). *Los Moneros de México*. México: Random House Mondadori.
10. Fernández, J. I. (2010). el comic como objeto de estudio. *Revista Digital Independiente Voz Universitaria*.
11. Ferrer, E. (8 de Noviembre de 2008). *¿Quién es el más grandioso héroe mexicano en los cómics?* Recuperado el 25 de Febrero de 2011, de Cultura Cómic: <http://www.internationalhero.co.uk/m/mexico.htm>
12. Greenberger, R. (2000). *La primera historia de Superman: El nacimiento de un superhéroe*. . Barcelona: Norma Editorial.
13. Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Lucio Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. DF, México: Mc Graw Hill.
14. Jiménez. (Diciembre de 2010). *Kalimán Historieta*. Recuperado el 25 de Febrero de 2011, de *Kalimán.net*: <http://www.Kalimán.net/radio.htm>
15. Krippendorff, K. (2000). *Metodología de análisis de contenido: teoría y práctica*. México, DF: Paidós.



16. Lucerga Pérez, M. (Diciembre de 2004). Del uniforme del Capitán América al azul desnudo del Dr. Manhattan: ascenso y caída del superhéroe como principio de construcción identitaria. *Tesis de Licenciatura*. Murcia, España: Universidad de Murcia.
17. MacMasters, F. (19 de Septiembre de 2008). *Disertación del caricaturista sobre la muestra-homenaje a Gabriel Vargas y Rius*. Recuperado el 25 de Febrero de 2011, de La Jornada: <http://www.jornada.unam.mx/2008/09/19/index.php?section=cultura&article=a07n1cul&partner=rss>
18. Malvido Arriaga, A. (1992). La historieta en México: ciclo de producción, distribución. *Tesis de Licenciatura*. D.F., México., México.: Universidad Ibero Americana.
19. Martínez, V. H. (1983). *Impacto de la revista, la gran prensa y la historieta en la conciencia social*. México, México: Ciencia, cultura y educación.
20. Maya Obe, C. (1978). Análisis de la Historieta Lágrimas, Risa y Amor. *Tesis de Licenciatura*. D.F., México: Universidad Iberoamericana.
21. McCloud, S. (2000). *Understanding Comics: The invisible art*. Harper Perennial.
22. McLuhan, M. (2009). *Comprender los medios de Comunicación: Las extensiones del ser humano*. España.
23. McQuail, D. (1979). *Sociología de los medios masivos de comunicación*. . México: Paidós.
24. Morris, T., & Morris, M. (2008). *Superheroes and Philosophy: truth, justice an the Socratic way*. Chicago, EUA: Open Court.
25. Oxford Dictionares. (2011). Recuperado el 25 de Febrero de 2011, de <http://www.oxforddictionaries.com/>
26. Pacheco Espejel, A., & Cruz Estrada, M. C. (2006). *Metodología crítica de la investigación : lógica, procedimientos y técnicas*. México: CECSA.
27. Pasamonik, D. (13 de Noviembre de 2007). *En México se desaprovecha el cómic; podría generar millones de pesos*. Recuperado el 25 de Febrero de 2011, de El Porvenir: http://www.elporvenir.com.mx/notas.asp?nota_id=173156
28. Pérez, M. L. (diciembre de 2004). Del uniforme del Capitán América al azul desnudo del Dr. Manhattan: ascenso y caída del superhéroe como principio de construcción identitaria. Murcia, España: Universidad de Murcia.
29. Picado Mesén, M. (2002). ¿Cómo podría delinarse una evaluación cualitativa? *Revista de Ciencias Sociales de la Universidad de Costa Rica*, III(97), 47-61.
30. Real Academia Española. (2011). Recuperado el 1 de Febrero de 2011, de RAE: <http://www.rae.es/>

31. Rodríguez Diéguez, J. (1998). *El Cómic y su utilización didáctica: Los tebeos en la enseñanza.* . España: G. Gili.
32. Saavedra Olmos, C. (2002). Los valores socioculturales en el cómic estadounidense de Superhéroes: análisis de las publicaciones de Superman, Batman y Spiderman. *Tesis de Licenciatura.* Morelia, Michoacán, México: Universidad Vasco de Quiroga, Campus Santa María.
33. Samano Gómez, E., & Pérez Sainz, P. (1979). Análisis de contenido de la conducta verbal de los personajes de una historieta semanal, en base a la teoría del análisis estructural. *Tesis de Licenciatura.* DF, México: Universidad Iberoamericana.
34. Sánchez Vázquez, A. (2006). *Ética.* México: Random House Mondadori-Debolsillo.

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 “La Calavera Garbancera” o “Catrina” de José Guadalupe Posada es hoy día un ícono representativo de la identidad mexicana.	7
<i>Imagen obtenida de</i>	
Figura 2 De derecha a izquierda, tenemos al Capitán América, Superman y Spiderman.....	15
<i>Capítan América y Spider-man Marvel Comics© y Superman creado por X y Y DC Comics©</i>	
Figura 3 collage de personajes de historietas mexicanas.....	20
Figura 4 Primera aparición en historieta del Santo	21
Figura 5 Primera aparición de Kalimán en la historieta “Los profanadores de tumbas”	22
Figura 6 Portada del Primer número de Meteorix 5.9 no aprobado	23
Figura 7 Ejemplos de las primeras narraciones gráficas	47
Figura 8 Las Cantigas de Santa María, cuatrocientas veinticuatro composiciones secuenciales.....	48
Figura 9 Imagen del Primer Álbum Histoire de M. Jabot.....	49
Figura 10 La Caricature, Le Charivari y Punche son los precursores del término cartoon	50
Figura 11. Las historias de “The Yellow Kid” dieron lugar al término prensa amarilla.....	51
Figura 12 Little Jimmy, ejemplo de las primeras tiras cómicas estadounidenses.....	53
Figura 13 Little Nemo, una nueva forma de narrativa.....	54
Figura 14 Buck Rogers, Popeye y Dick Tracy Iconos de las historietas	56
Figura 15 Historietas líderes durante la depresión económica de 1929.....	57
Figura 16 Mandrake y The Phantom creaciones de Lee Falk	58
Figura 17 Peanuts y Calvin & Hobbes, tiras cómicas dominicales de gran profundidad	59
Figura 18 La serie de Garfield, ejemplo de una dialy Strip	59
Figura 19 El cómic de superhéroes es el género por excelencia de la historieta	60
Figura 20 Franquin (izq) y Tezuka (der), crearon el estilo gráfico y narrativo de sus países.	61
Figura 21 Ejemplo del auge de la historieta Europea	61
Figura 22 Los títulos de Marvel Comics publicados entre 1961 y 1964 dieron inicio a la “Edad de plata del cómic”	62
Figura 23 primeros ejemplos de historietas latinoamericanas.....	62
Figura 24 Where The Buffalo Roams, fragmento del primer web cómic.....	63
Figura 25 El Buen Tono inserto este tipo de historietas en sus cajetillas	65
Figura 26 Ranilla, primer personaje de la historieta mexicana	66
Figura 27 Los superlocos (izq), La Familia Burrón (centro) y Los SuperSabios (der)	68
Figura 28 Los Agachados de Rius	68
Figura 29 Una de las publicaciones “Sensacionales” más famosas, El Libro Vaquero.....	69
Figura 30 Karmatron, El Santo y Blue Demon, Historietas que gozaron de gran popularidad en 1980.....	70
Figura 31 De izquierda a derecha: Ultrapato, Valiants, Lugo y Cerdotado	71
Figura 32 Construcción de categorías para el análisis de contenido.....	94
Figura 33 Kalimán, el Hombre increíble.....	98
Figura 34 Primer viñeta de Los profanadores de Tumbas	102
Figura 35 El profesor Douglas Farrel conversa con Zarur, su discípulo	103
Figura 36 Jane interrumpe a Zarur y a su padre.....	103
Figura 37 Los beduinos atacan aldeas en el desierto egipcio	104
Figura 38 Kalimán logra asustar a los beduinos con el eclipse solar.	104
Figura 39 Después de interrogar a Hassan, Alí Faraf lo asesina.....	105

<i>Figura 40 Al no poder proteger a Nila, Zaur se dispone a terminar con su vida</i>	105
<i>Figura 41 Secuencia de pelea con una cobra</i>	106
<i>Figura 42 Alí Faraf asesina a una anciana enferma y postrada en cama</i>	107
<i>Figura 43 Alí Faraf intenta violar a Nila ante los ojos de su padre</i>	108
<i>Figura 44 El anciano Tabor es martirizado por los beduinos frente a su hija</i>	108
<i>Figura 45 Kalimán conversa con los recién llegados en el Cairo</i>	109
<i>Figura 46 Alí Faraf conversa con el misterioso Eric Von Kraufen</i>	110
<i>Figura 47 Dos beduinos de Alí Faraf identifican a Kalimán como una amenaza</i>	110
<i>Figura 48 En un descuido, uno de los beduinos ataca traicioneramente a Kalimán</i>	111
<i>Figura 49 El Santo, el enmascarado de plata</i>	114
<i>Figura 50 El Santo se encomienda a la Virgen de Guadalupe para enfrentar al mal</i>	119
<i>Figura 51 El Santo es un misterioso personaje bienhechor y bondadoso</i>	120
<i>Figura 52 Un grupo de asaltantes arremeten contra un rico prestamista</i>	121
<i>Figura 53 Como una tromba, el Santo encara a los criminales</i>	121
<i>Figura 54 El enmascarado de plata es herido en mitad del pecho al final de la lucha</i>	122
<i>Figura 55 El Santo y el prestamista sostienen una conversación moral.</i>	123
<i>Figura 56 El Santo ha transmitido el legado al nuevo Santo</i>	124
<i>Figura 57 El Santo rescata a un apostador a punto de ser golpeado por sus deudas</i>	125
<i>Figura 60 El Santo sostiene una conversación moral con la persona a la que salvo</i>	126
<i>Figura 61 Un niño robando a la distraída dueña de un puesto de “fritangas”</i>	126
<i>Figura 62 El padre del Pecas, el niño ladrón es abatido por un grupo de mafiosos</i>	127
<i>Figura 63 El Pecas y el Santo sostienen una discusión moral</i>	128
<i>Figura 64 Meteorix 5.9, no aprobado</i>	131
<i>Figura 65 Todo inicia en los Estados Unidos de Norteamérica</i>	133
<i>Figura 66 El presidente de los Estados Unidos es informado sobre la amenaza</i>	134
<i>Figura 67 Revista pornográfica de Aldo y May</i>	134
<i>Figura 68 Lucy recrimina a sus compañeros por la revista pornográfica que hojeaban</i>	135
<i>Figura 69 El plan de May es fingir un ataque epiléptico</i>	136
<i>Figura 70 El engaño es puesto en marcha</i>	136
<i>Figura 71 Aldo y el May platican de las chicas que les gustan</i>	137
<i>Figura 72 May se niega a prestarle dinero a Aldo</i>	138
<i>Figura 73 Eva, la chica que le gusta a Aldo, en el parque con su novio.</i>	138
<i>Figura 74 El meteorito es destuído en una gigantesca explosión</i>	139
<i>Figura 75 Aldo se traga un fragmento del meteorito que acaba de ser destruído</i>	140
<i>Figura 76 El hombre-árbol atrapa a Eva y arremete contra todas las personas</i>	140
<i>Figura 77 Primer aparición de Meteorix</i>	141

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1 Registro comparativo de las virtudes de Kalimán y demás personajes de la historieta “Los profanadores de tumbas”</i>	112
<i>Tabla 2 Registro comparativo de los vicios de Kalimán y demás personajes de la historieta “Los profanadores de tumbas”</i>	113
<i>Tabla 3 Registro comparativo de las virtudes del Santo y demás personajes de la historieta “Santo el Enmascarado de Plata”</i>	129
<i>Tabla 4 Registro comparativo de los vicios del Santo y demás personajes de la historieta “Santo el Enmascarado de Plata”</i>	130
<i>Tabla 5 Registro comparativo de las virtudes de Meteorix y demás personajes de la historieta “Meteorix 5.9 No aprobado”</i>	142
<i>Tabla 6 Registro comparativo de los vicios de Meteorix y demás personajes de la historieta “Meteorix 5.9 No aprobado”</i>	143
<i>Tabla 7 Registro comparativo de los valores de los protagonistas en las historietas de: Kalimán, El Santo y Meteorix</i>	163
<i>Tabla 8 Registro comparativo de los valores de los villanos en las historietas de: Kalimán, El Santo y Meteorix</i>	165
<i>Tabla 9 Registro comparativo de los valores de los personajes de apoyo en las historietas de: Kalimán, El Santo y Meteorix</i>	166
<i>Tabla 10 Registro comparativo</i>	167
<i>Tabla 11 Registro comparativo de los vicios de los protagonistas en las historietas de: Kalimán, El Santo y Meteorix</i>	168
<i>Tabla 12 Registro comparativo de los vicios de los Antagonistas en las historietas de: Kalimán, El Santo y Meteorix</i>	168
<i>Tabla 13 Registro comparativo de los vicios de los aliados en las historietas de: Kalimán, El Santo y Meteorix</i>	169
<i>Tabla 14 Registro comparativo de los vicios de los aliados en las historietas de: Kalimán, El Santo y Meteorix</i>	170

ANEXOS

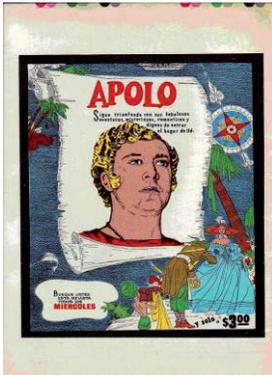
Anexo 1 Primer número de la Historieta *Kalimán, el hombre increíble* en *Los profanadores de Tumbas*





Anexo 2 Primer número de la Historieta Santo, el enmascarado de Plata





Anexo 3 Primer número de la Historieta Meteorix 5.9 No aprobado





