



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE  
HIDALGO  
INSTITUTO DE CIENCIAS SOCIALES Y  
HUMANIDADES  
DOCTORADO EN CIENCIAS SOCIALES**

**LA ACLIMATACIÓN DE LA NOVELA GRÁFICA EN  
MÉXICO (1994-2019): UN GÉNERO ENTRE LA REVISTA  
INDEPENDIENTE, LA AUTOPUBLICACIÓN Y LA  
EDICIÓN DE LUJO**

**TESIS QUE PARA OBTENER EL GRADO DE  
DOCTOR EN CIENCIAS SOCIALES**

**PRESENTA**

Emmanuel Román Espinosa Lucas

**DIRECTORA DE TESIS**

Dra. Thelma Camacho Morfin

PACHUCA DE SOTO, HIDALGO

JUNIO DE 2021



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO  
**Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades**  
*School of Social Sciences and Humanities*

**MTRO. JULIO CÉSAR LEINES MEDÉCIGO**  
**DIRECTOR DE ADMINISTRACIÓN ESCOLAR**  
**PRESENTE.**

**Estimado Maestro:**

Sirva este medio para saludarlo, al tiempo que nos permitimos comunicarle que una vez leído y analizado el proyecto de investigación titulado **“La aclimatación de la novela gráfica en México (1994-2019): Un género entre la revista independiente, la autopublicación y la edición de lujo”**, que para optar al grado de Doctor en Ciencias Sociales presenta **Mtro. Emmanuel Román Espinosa Lucas** matriculado en el Programa de Doctorado en Ciencias Sociales **(2018-2020)**, con número de cuenta **137347**; consideramos que reúne las características e incluye los elementos necesarios de un trabajo de tesis, por lo que, en nuestra calidad de sinodales designados como jurado para el examen de grado, nos permitimos manifestar nuestra aprobación a dicho trabajo.

Por lo anterior, hacemos de su conocimiento que al alumno mencionado, le otorgamos nuestra autorización para imprimir y empastar el trabajo de Tesis, así como continuar con los trámites correspondientes para sustentar el examen para obtener el grado.

ATENTAMENTE

**“Amor, Orden y Progreso”**

Pachuca de Soto, Hgo., a 19 de marzo de 2021

DR. ALBERTO SEVERINO JAÉN OLIVAS  
 DIRECTOR



DR. JESÚS ENCISO GONZÁLEZ  
 LECTOR DE TESIS

DRA. THELMA ANA MARÍA CAMACHO MORFIN  
 DIRECTORA DE TESIS

DRA. SARAHÍ ISUKI CASTELLI OLVERA  
 LECTORA DE TESIS



Carretera Pachuca-Actopan Km. 4 s/n,  
 Colonia San Cayetano, Pachuca de Soto,  
 Hidalgo, México, C.P. 42084  
 Teléfono: 52 (771) 71 720 00 ext 4201, 4205  
 icshu@uaeh.edu.mx

[www.uaeh.edu.mx](http://www.uaeh.edu.mx)

## Agradecimientos

Quiero agradecer infinitamente a la vida por brindarme tanto. Me considero una persona muy afortunada por estar recibiendo numerosas oportunidades y aprendizajes para crecer como persona, estudiante y profesionalista. Más afortunado aun por estar rodeado de varias personas que, con su amor, guía, consejos y ánimos, me han permitido llegar hasta aquí.

A mis padres, Rosa y Román, por su infinito amor, por creer siempre en mí y por enseñarme que la educación es la herencia más valiosa que se puede otorgar. También por ser quienes inculcaron en mí el amor por las historietas. Lo que nació como una forma de entretenimiento y para aprender a leer y escribir es hoy un ímpetu por estudiar narraciones gráficas.

A mis hermanas, Karen y Cindy, por ser siempre un ejemplo de que el trabajo arduo te permite llegar lejos. A mis sobrinos Luis y Juan por enseñarme a vencer mis miedos y mostrarme que nunca sé es viejo para aprender. A mi sobrino nieto León por permitirme ver nuevamente el mundo con el asombro de un niño.

Doy gracias también a la doctora Thelma Camacho Morfín por ser la guía en toda esta aventura que ha durado casi siete años. Aún recuerdo la primera clase de matrices actanciales con *Star Wars* y *El señor de los anillos*. Gracias por ser Gandalf en esta Tierra Media llamada posgrados. No caben las palabras para reconocer su pasión y entrega.

A la doctora Isuki Castelli por ser un ejemplo de constancia y disciplina. Eres una inspiración para todos los que queremos hacer investigación y nos motivas a ser mejores. Al doctor Jesús Enciso González por mostrarme dos mundos fascinantes: la economía y los estudios urbanos; muchas gracias por su paciencia y orientación.

Igualmente agradezco a mis compañeros del seminario de investigación, al que llamamos cariñosamente seminario de monitos. Gracias por la retroalimentación, las risas y el amor por el conocimiento. Gracias a Laura por su entusiasmo por la historieta mexicana; a Alhelí por introducirme a las increíbles

obras de Leo Acosta; a Berenice por su pasión por los vampiros; a Irahida, por su interés en el *art nouveau*; a Sam por sus ideas siempre innovadoras; a Miguel por su compromiso con las cartoneras; a Cristhian por su cariño al manga... Pido disculpas por no nombrarlos a todos y todas, pero sepan de antemano que los llevo en mi corazón.

A mis amigos Georgina, Jesús, Ignacio, Erika y a todos los demás por compartir maravillosos momentos en la realización de este trabajo y sobre todo por escucharme, al igual que darme palabras de aliento cuando lo necesitaba. Una vez más pido disculpas por no nombrarlos a todos.

También quiero agradecer a Edgar Clement, Augusto Mora, Luis Fernando, Ricardo Peláez, José Luis Pescador, Josefina Larragoiti, Elvira Hernández y demás personas entrevistadas a lo largo de esta tesis doctoral. Sus palabras, experiencias y entrega me permitieron ver a las narraciones gráficas mexicanas desde diversas perspectivas.

Esta investigación no habría sido posible sin la beca otorgada por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, así como a la labor de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo por mantener al doctorado en Ciencias Sociales en el Programa Nacional de Posgrados de Calidad.

Finalmente, quiero dedicar esta investigación a mi abuela Petra Iturriaga Hernández. Te extrañamos mucho, pero sé que nos volveremos a encontrar.

Infinitas gracias a todos



## Resumen

En la presente tesis doctoral estudiamos la aclimatación de la novela gráfica en México, en un periodo que comprende entre 1994 y 2019. Partimos de la hipótesis de que este proceso ha ocurrido en un contexto complejo de transformaciones en la vida política, económica y cultural, en el que diversos historietistas tomaron a la novela gráfica como alternativa para insertar a las narraciones gráficas en la industria editorial tras el declive de la industria del cómic mexicano.

Para ello, se originaron diversas estrategias como las convenciones, los talleres, la publicación por parte de editoriales extranjeras, las editoriales independientes, la autopublicación e, incluso, la participación de instancias académicas en la edición de historietas de divulgación. Los autores han narrado sucesos históricos en sus obras, como la Conquista y el Movimiento Estudiantil de 1968. En la actualidad, en México no existe una industria editorial dedicada a la novela gráfica, por lo que los historietistas continúan probando opciones que les permitan una mejor valoración de su trabajo, al igual que subsistir como creadores.

Estudiamos la aclimatación de la novela gráfica en México por medio de las herramientas de la semiótica, la teoría económica y el análisis socioespacial. Sustentamos lo anterior por medio de la historia social del arte. Nuestras fuentes son las novelas gráficas *Operación Bolívar*, *La danza de la Conquista*, *La caída de Tenochtitlan libro I*, *En busca de una voz*, *La pirámide cuarteada*. *Evocaciones del 68*, además de las historietas de divulgación *La Conquista* y *El último tramo del siglo XX*.

**Palabras clave:** Aclimatación; novela gráfica; semiótica; teoría económica; análisis socioespacial; historia social del arte.

## Abstract

The purpose of this doctoral thesis is to study the acclimatization of the graphic novel in Mexico, in a period between 1994 and 2019. We start from the hypothesis that this process has occurred in a complex context of transformations in the political, economic and cultural life, in which several cartoonists took the graphic novel as an alternative to insert graphic narratives in the publishing industry after the decline of the Mexican comic industry.

To this end, various strategies were developed, such as conventions, workshops, publication by foreign publishers, independent publishers, self-publishing and even the participation of academic institutions in the publication of comics. Likewise, authors have explored the use of historical events in their works, such as the Conquest and the Student Movement of 1968. At present, there is no publishing industry in Mexico dedicated to graphic novels, so comic artists continue to try out options that allow them to better value their work, as well as to survive as creators.

We study the acclimatization of the graphic novel in Mexico through the use of semiotics, economic theory and socio-spatial analysis. We support this through the social history of art. Our sources are the graphic novels *Operación Bolívar*, *La danza de la Conquista*, *La caída de Tenochtitlan libro I*, *En busca de una voz*, *La pirámide cuarteada*, *Evocaciones del 68*, as well as the comics *La Conquista* and *El último tramo del siglo XX*.

**Keywords:** Acclimatization; graphic novel; semiotics; economic theory; socio-spatial analysis; social history of art.

## Índice

<b>INTRODUCCIÓN</b>	13
<b>I LA INDUSTRIA CULTURAL DE LA HISTORIETA MEXICANA: PERSPECTIVAS DESDE LA ECONOMÍA POLÍTICA</b>	41
1.1 Las industrias culturales a las industrias	42
1.2 La industria cultural de la historieta y el proceso económico	48
1.2.1 La esfera de la producción	49
1.2.2 La esfera de la distribución	55
1.2.3 La esfera del consumo	59
1.3 La dimensión político-institucional	63
1.3.1 La Unión de Voceadores	66
1.3.2 PIPSA	72
1.3.3 La Comisión Calificadora	75
<b>II LA HISTORIETA MEXICANA COMO UNA INDUSTRIA CULTURAL</b>	83
2.1 Antecedentes	84
2.2 Los periódicos de historietas (1934-1950)	87
2.2.1 Los periódicos de historietas frente al cómic estadounidense	102
2.3 Las editoriales industriales de historietas (1950-1982)	104
2.3.1 Las editoriales industriales de historietas respecto al cómic en EU	120
2.4 La crisis de la historieta mexicana (1982-los años 90)	122
2.4.1 Las crisis en la historieta mexicana y el cómic estadounidense	131
<b>III LA NOVELA GRÁFICA Y SU INSERCIÓN EN LA INDUSTRIA EDITORIAL</b>	137
3.1 Movimiento del cómic de autor y novela gráfica mexicana	139
3.1.1 La transición hacia un régimen plural	142
3.1.2 <i>Gallito Comics</i>	145
3.1.3 <i>Operación Bolívar</i>	153

3.2 La aproximación a la industria editorial	156
3.2.1 Convenciones	157
3.2.2 El Taller del Perro	165
3.2.3 Publicación en editoriales extranjeras	171
3.2.4 Editoriales independientes	177
3.2.5 Autopublicación	182
3.2.6 Instancias académicas	186
3.3 La novela gráfica en otras latitudes	193
3.4 La novela gráfica frente al modelo de política extra cultural	199
<b>IV LA CONQUISTA EN LA NOVELA GRÁFICA MEXICANA</b>	<b>207</b>
4.1 La Ciudad de México en <i>Operación Bolívar</i>	209
4.1.1 Macroespacio: la Ciudad de México	211
4.1.2 La estructura urbana	215
4.1.3 Microespacios o lugares	218
4.2 La Ciudad del Sol en <i>La danza de la Conquista</i>	225
4.2.1 Macroespacio: la Ciudad del Sol	228
4.2.2 Estructura urbana	229
4.2.3 Microespacios o lugares	233
4.3 El imperio mexicana en <i>La Conquista. Nueva historia mínima de México</i>	238
4.3.1 Macroespacio: México-Tenochtitlan	241
4.3.2 Estructura urbana	244
4.3.3 Microespacios o lugares	247
4.4 México-Tenochtitlan en <i>La caída de Tenochtitlan libro I</i>	252
4.4.1 Macroespacio: México-Tenochtitlan	254
4.4.2 Estructura urbana	257
4.4.3 Microespacios o lugares	260
4.5 La Conquista a través del espacio	269
4.5.1 Constantes y variantes en el macroespacio	269
4.5.2 Constantes y variantes en la estructura urbana	271

4.5.3 Constantes en los microespacios	273
4.6 Variantes en el espacio onírico	280
<b>V LA MATANZA DE TLATELOLCO EN LA NOVELA GRÁFICA DE MÉXICO</b>	<b>292</b>
5.1 El Movimiento Estudiantil de 1968 en México	293
5.2 La matanza de los ángeles en <i>Operación Bolívar</i>	296
5.3 El 2 de octubre del 68 en <i>En busca de una voz</i>	313
5.4 El Movimiento Estudiantil en <i>La pirámide cuarteada. Evocaciones del 68</i>	324
5.5 El 68 mexicano en <i>El último tramo del siglo XX</i>	335
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>354</b>
<b>FUENTES DE CONSULTA</b>	<b>373</b>

## Índice de ilustraciones

Figura 1. El ciclo económico	101
Figura 2. Etapa de los periódicos de historietas	102
Figura 3. Etapa de las editoriales industriales de cómics	120
Figura 4. La crisis en la industria de la historieta mexicana	131
Figura 5. Movimiento del cómic de autor y novela gráfica mexicana	142
Figura 6. La Ciudad de México vista desde el eje central Lázaro Cárdenas	213
Figura 7. El nivel inferior en la Ciudad de México	216
Figura 8. La casa/rastro de Leónidas	218
Figura 9. El cuarto de torturas de Román	220
Figura 10. El “tehuacanazo”	220
Figura 11. El “bolsazo con chile”	220
Figura 12. El cuarto de torturas de <i>El Gringo</i>	222
Figura 13. Román mostrando la figura de su madre	223
Figura 14. La Ciudad del Sol	228
Figura 15. Ilustración de México-Tenochtitlan	229
Figura 16. Teotihuacan	230
Figura 17. Palenque	230
Figura 18. El Templo Mayor de la Ciudad del Sol	233
Figura 19. El asesinato de Motecuhzoma	235
Figura 20. El mercado	236
Figura 21. La cámara de los sacrificios	237
Figura 22. El imperio mexica	241
Figura 23. La organización política del imperio mexica	242
Figura 24. La estructura urbana de México-Tenochtitlan	244
Figura 25. La noche triste	245
Figura 26. Los aposentos de Cortés	247
Figura 27. Las habitaciones de Cortés y Moctezuma II	248
Figura 28. Las plazas de Tenochtitlan azotadas por la viruela	249
Figura 29. El sitio de Tenochtitlan	250
Figura 30. México-Tenochtitlan	254
Figura 31. Los canales de Tenochtitlan	256
Figura 32. El gran tianguis de Anáhuac	257
Figura 33. La casa de Atoctli	260
Figura 34. La Casa del Estudio de lo Negro	263
Figura 35. El presagio de los cometas	264
Figura 36. El presagio de la grulla	265
Figura 37. Moctezuma y Tecuichpo	266
Figura 38. Cortés, Malinche y los expedicionarios	267
Figura 39. Malinche interpreta los mensajes entre mexicas y castellanos	268
Figura 40. Encuentro entre las mujeres mexicas y las castellanas	268

Figura 41. La plaza de las Tres Culturas	275
Figura 42. El interior del Templo Mayor en la Ciudad del Sol	276
Figura 43. El sueño de Leónidas y Román	280
Figura 44. La montaña nevada	282
Figura 45. El encuentro con el dios de la Guerra	283
Figura 46. El sueño de Atoctli	284
Figura 47. Mural de José Clemente Orozco en el Hospicio Cabañas	284
Figura 48. Atoctli rodeado por Cortés, el caballero y el monje	285
Figura 49. Mural de Hernán Cortés	286
Figura 50. Mural del fraile	286
Figura 51. Huitzilopochtli y Tezcatlipoca	287
Figura 52. La secuencia de la matanza de los ángeles en <i>Operación Bolívar</i>	297
Figura 53. La secuencia de la matanza de los ángeles en <i>Operación Bolívar</i>	297
Figura 54. La secuencia de la matanza de los ángeles en <i>Operación Bolívar</i>	297
Figura 55. Paloma de la paz de los Juegos Olímpicos de 1968	299
Figura 56. Paloma de la paz del Movimiento Estudiantil	299
Figura 57. Paloma de la paz en <i>Operación Bolívar</i>	299
Figura 58. <i>Operación Bolívar</i>	300
Figura 59. <i>El 3 de mayo en Madrid</i>	300
Figura 60. El arcángel Miguel en <i>Operación Bolívar</i>	302
Figura 61. <i>Nueva democracia</i>	302
Figura 62. Detalle del arcángel Miguel	304
Figura 63. Portada del semanario <i>¡Alarma!</i>	305
Figura 64. Inserción en <i>Operación Bolívar</i>	305
Figura 65. Fragmentos de <i>Guernica</i> que retoman su forma y concepto	307
Figura 66. Fragmentos de <i>Guernica</i> que retoman su forma y concepto	307
Figura 67. Fragmentos de <i>Guernica</i> que retoman su forma y concepto	307
Figura 68. Fragmentos de <i>Guernica</i> que retoman su forma y concepto	308
Figura 69. La mujer del quinqué en <i>Operación Bolívar</i>	308
Figura 70. La mujer del quinqué en <i>Guernica</i>	309
Figura 71. La yegua en <i>Operación Bolívar</i>	310
Figura 72. La yegua en <i>Guernica</i>	310
Figura 73. La mujer del edificio en llamas en <i>Operación Bolívar</i>	311
Figura 74. La mujer del edificio en llamas en <i>Guernica</i>	311
Figura 75. El <i>pastiche</i> del Arcángel Miguel	312
Figura 76. Multifamiliares	315
Figura 77. El crecimiento de Pauline	316
Figura 78. Pauline y la gráfica del movimiento	317
Figura 79. El Movimiento Estudiantil	318
Figura 80. Detalle de la bengala en el cielo	319
Figura 81. Detalle de pistola	320
Figura 82. La matanza de estudiantes dentro de <i>En busca de una voz</i>	321
Figura 83. Pauline sobrevive a la matanza	321

Figura 84. Pauline ha encontrado su voz	322
Figura 85. El presidente en el Zócalo	327
Figura 86. La denuncia de Chucho Salinas	328
Figura 87. Los periódicos de la época	329
Figura 88. La gráfica del Movimiento Estudiantil	329
Figura 89. El semanario <i>¿Por qué?</i>	330
Figura 90. Imagen sobre el asalto a la Preparatoria uno	330
Figura 91. La falsedad en la versión gubernamental	331
Figura 92. El adolescente	333
Figura 93. <i>Los agachados de Rius</i>	333
Figura 94. El semanario <i>¿Por qué?</i> luego de Tlatelolco	333
Figura 95. Víctor Eugenio Ramírez Clachar	334
Figura 96. Primera página sobre el 68 mexicano	338
Figura 97. Detalle de Gustavo Díaz Ordaz	339
Figura 98. Detalle de Genaro Vázquez y Lucio Cabañas	340
Figura 99. Detalle de las manifestaciones	342
Figura 100. Detalle de <i>Libertad de expresión</i>	343
Figura 101. Segunda página sobre el 68 mexicano	344
Figura 102. Detalle de los tanques y los detenidos	345
Figura 103. Detalles de José Revueltas y Heberto Castillo	346
Figura 104. Detalle de Luis Echeverría	347
Figura 105. Detalle de los Juegos Olímpicos	348



## INTRODUCCIÓN

La presente tesis doctoral estudia la aclimatación de la novela gráfica realizada por autores mexicanos, dentro de un periodo que comprende entre 1994 y 2019. Tomamos como fuentes para la realización de esta investigación a *Operación Bolívar* (1994), de Edgar Clement; *La danza de la Conquista* (2006-2009), de Raúl Treviño; *En busca de una voz* (2015), de Augusto Mora; *La pirámide cuarteada. Evocaciones del 68* (2018), de Luis Fernando, y *La caída de Tenochtitlan libro I* (2019), de José Luis Pescador. Igualmente se encuentran las historietas de divulgación *La Conquista* (2013) y *El último tramo del siglo XX* (2019), que pertenecen a la serie *Nueva historia mínima de México*; ambas fueron publicadas por el Colegio de México.

Con el fin de profundizar en el análisis de este proceso recurrimos igual a la revisión hemerográfica en la Hemeroteca Nacional de México, así como en el Archivo General de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. También llevamos a cabo entrevistas con autores, promotores y editores involucrados en la aclimatación de la novela gráfica en nuestro país como Edgar Clement, Augusto Mora, Ricardo Peláez, Luis Fernando, José Luis Pescador y Josefina Larragoiti, entre otros.

La elección de las novelas gráficas que analizamos a lo largo de esta tesis responde, en primer lugar, a que la publicación de cada una de ellas responde a un momento en específico de la aclimatación de la novela gráfica en México. Así, tenemos desde la obra pionera del género en nuestro país hasta un título reciente difundido por un sello transnacional que ha absorbido a editoriales mexicanas.

En segundo lugar, los títulos seleccionados también se ciñen a diferentes alternativas tomadas por los creadores, editores o difusores de la novela gráfica para insertarlas en la industria editorial. Éstas fueron las convenciones, los talleres, la publicación por parte de editoriales extranjeras, las editoriales independientes, la autopublicación y la participación de instancias académicas en la edición de historietas de divulgación. A pesar de que varias de estas opciones fueron llevadas a cabo sobre la marcha y, por lo tanto, no todas pretendieron

fungir desde el principio como herramientas que permitieran la aproximación entre los historietistas y la industria editorial, nosotros hemos decidido nombrarlas como estrategias, ya que a la postre cada una de ellas, a su manera, ha contribuido en este proceso.

En tercer lugar, elegimos a estas narraciones gráficas debido a que abordan dentro de sus contenidos a dos sucesos históricos: la Conquista y el Movimiento Estudiantil de 1968. Estos hechos aparecieron como una inquietud temática en la primera obra del género, *Operación Bolívar*, lo cual ha sido replicado por las obras posteriores que forman nuestro corpus de análisis. Asimismo, desde instituciones educativas se ha promovido la edición de cómics de divulgación que también hablen sobre estos temas. Como mencionó en entrevista José Luis Pescador, se considera que son tópicos que persisten en el interés a los lectores mexicanos y en los que se ofrecen nuevas lecturas que permiten su comparación desde diferentes puntos de vista (Espinosa Lucas, 2020).

Tomamos como delimitación espacial a México, con el fin de abarcar de una manera más extensa el desarrollo de la novela gráfica a nivel local. A pesar de que los primeros esfuerzos para la difusión de este género se concentraron mayormente en la Ciudad de México, poco a poco se han abierto a diferentes ciudades del país, como Guadalajara, Monterrey o Querétaro. Nuestra delimitación temporal comprende desde 1994, año en que fue publicada la primera obra de este género, hasta 2019, periodo en el que observamos que estas obras han alcanzado una notoriedad relativa. Tomamos en consideración los antecedentes tanto económicos como políticos que llevaron al surgimiento de la novela gráfica como una alternativa para mantener vigente a la historieta mexicana luego de la crisis y paulatina desaparición de su industria cultural, así como los intentos para introducir a este medio en la industria editorial.

Utilizamos el término aclimatación, que refiere al proceso por medio del cual un organismo sufre una paulatina adaptación a las condiciones naturales de los factores que inciden en él (Barrera, 2004: 11). El empleo de este concepto procedente de la biología se debe a que, en primera instancia, las ciencias sociales han extraído términos y categorías de análisis de otras disciplinas sin que

esto las invalide ni tampoco se pierda el rigor académico (García Canclini, 2012: 9). En segunda instancia, nuestra investigación no sólo trata la introducción de la novela gráfica como género en nuestro país, sino también los procesos de creación, apropiación, del lenguaje gráfico, las propuestas formales y temáticas, al igual que las diferentes estrategias seguidas por creadores, editores y promotores con objeto de su valoración e inserción en la industria editorial. Como podemos observar, los fenómenos sociales no se encuentran aislados de sufrir sus propios procesos de adaptación en un tiempo, espacio y condiciones determinadas.

La novela gráfica consiste en una narración basada en texto e imágenes para un público adulto, aunque no es exclusivo de éste, que reclama actitudes, lecturas y posicionamientos distintos del cómic masivo, dirigido al auditorio infantil o semialfabeto. Se caracteriza además por el reconocimiento de la figura autoral, así como la integración de diversas tradiciones y temáticas de la historieta, como el manga, los superhéroes, la *bande dessinée*, la autobiografía, el cómic de temática histórica, el de divulgación, entre otras (García, 2010: 16, 267).

Por lo regular, se indica el surgimiento de la novela gráfica durante la década de los 80 en países como Estados Unidos y Francia, al tiempo que se le caracteriza como un movimiento. A pesar de que este proceso influyó, alrededor del mundo, en la formación de nuevas exploraciones sobre la narrativa gráfica, existe la tendencia a homogeneizar que en los países donde aparecieron este tipo de creaciones se tiene un origen, desarrollo y recepciones similares, lo que brinda una idea de que la novela gráfica ha tenido solamente resultados favorables. Esta panorámica deja de lado las condiciones sociales, culturales, políticas, económicas y tecnológicas, así como las propuestas gráficas, temáticas y narrativas de las historietas locales que han incidido en la aparición de este género en diferentes naciones.

En la actualidad, la novela gráfica está gozando de una relativa popularidad en el panorama global. La recepción que ha obtenido del público ha despertado paulatinamente el interés de las editoriales de libros por publicar este tipo de obras; incluso, han surgido sellos editoriales como Fantagraphics (Estados Unidos), Drawn & Quarterly (Canadá) o L'Association (Francia), dedicados

exclusivamente a la publicación de narraciones gráficas de este tipo, al tiempo que las editoras de cómics buscan difundir títulos similares con el fin de no perder un sector de su mercado.

En México, al igual que en otras naciones con tradición editorial como España, el término novela gráfica ya existía desde la década de los 40 del siglo pasado; no obstante, fue a partir de los años 80 que en Europa y Estados Unidos se comenzó a nombrar novela gráfica a un género que presenta narraciones que retoman temáticas históricas, biográficas o que rescatan la memoria de los acontecimientos desde el punto de vista de los participantes, además de experimentar con el lenguaje gráfico. Los jóvenes historietistas mexicanos de los años 90 retomaron esta influencia y emprendieron la elaboración de las primeras obras de esta clase con objeto de romper con la historieta industrial de décadas pasadas. Los autores de esta generación lidiaron con un escenario adverso debido a la desaparición de la industria cultural de la historieta local, así como la cerrazón en la industria editorial para publicar e impulsar estas creaciones, por lo que tuvieron que recurrir a diferentes alternativas para elaborar sus proyectos y perdurar como creadores.

Ante ello, nuestro trabajo propone el estudio sobre la aclimatación de la novela gráfica entre 1994 y 2019. Su relevancia radica, por un lado, en que además de dedicarnos a la introducción de este género a en México, también nos interesamos por los factores de índole político, económico y cultural que influyeron en su desarrollo. Por otro lado, contrastamos las diferentes estrategias utilizadas por autores, editores y promotores para la aproximación de este género dentro de la industria del libro. Para ello, consideramos a las convenciones, los talleres, la publicación por parte de editoriales extranjeras, las editoriales independientes, la autopublicación y la participación de instancias académicas en la edición de historietas. Por último, nos dimos a la tarea de analizar y establecer tanto las convergencias como las divergencias entre un corpus de narraciones gráficas locales con el fin de caracterizar a la novela gráfica mexicana y profundizar en la interpretación que los historietistas realizan sobre sucesos históricos.

La entrada de la novela gráfica en el mercado mexicano no ha sido un proceso con resultados favorables. A pesar de la apertura de canales alternativos para la difusión de la narrativa gráfica mexicana, así como una aproximación con la industria del libro, los historietistas continúan explorando diversas opciones para que su trabajo sea reconocido dentro de un contexto donde la industria editorial aún observa con recelo a la narrativa gráfica local y prefiere apostar por obras extranjeras procedentes principalmente de Estados Unidos, Europa y Japón.

Nuestra investigación aborda un pasado reciente, es decir, los últimos 25 años; no obstante, consideramos pertinente tomar a la industria cultural de la historieta mexicana como punto de partida con el objeto de comprender su funcionamiento, las directrices que marcó en la elaboración de cómics locales y los diferentes factores que provocaron su paulatina desaparición. Lejos de llevar a cabo una narrativa que solamente muestra a los principales autores e historietas en cada etapa de desarrollo en esta industria, decidimos analizarla a través de los factores económicos y políticos que influyeron en ella a lo largo de su historia.

Esto nos permite un abordaje más enriquecedor respecto de la industria cultural de la historieta mexicana, la cual debe revalorarse ya que, por un lado, fue una de las industrias con mayor amplitud en México, al grado de ser material de exportación hacia otros países y competir de manera directa con otros medios, como fue el caso del cine y la radio. Por otro lado, fue una industria que supo tomar diversas medidas para mantenerse vigente entre el público durante siete décadas y también, en su mejor momento, supo adaptarse a las condiciones adversas que llegaron a mermar su dinámica económica. Además, su historia nos lleva a entender los acontecimientos que culminaron en el surgimiento de la novela gráfica en nuestro país, dentro de un contexto marcado por diversos cambios y transformaciones en la vida política, económica y cultural.

El presente trabajo se inscribe dentro de las ciencias sociales, pues se ciñe en las propuestas metodológicas de la historia social del arte y los estudios acerca de la imagen, que para la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco) tomaron relevancia a partir de la década de los 80 del siglo XX, cuando especialistas de las disciplinas sociales y humanidades

ampliaron sus áreas del conocimiento con objeto de analizar la producción de los medios de comunicación masiva, así como las tecnologías de la información y la comunicación. A través de un esfuerzo multi, inter y transdisciplinario, los investigadores pretenden, por un lado, descifrar las analogías y significados que nos pueden brindar las imágenes. En otro rubro, se busca conocer las maneras por medio de las cuales los individuos construyen sus propias imágenes y son empleadas en contextos sociales determinados. Un tema más que atañe a los especialistas es el empleo de fotografías y símbolos dentro de la política y los movimientos sociales (Unesco, 2010: 235).

Las investigaciones en ciencias sociales que abordan a las narraciones gráficas<sup>1</sup>, entre ellas el cómic y la novela gráfica, son todavía un campo joven respecto a otros medios como el cine; sin embargo, paulatinamente han surgido estudios desde diversas disciplinas y enfoques. Para el análisis de la aclimatación de la novela gráfica en México resulta necesario que revisemos el concepto de cultura de masas debido a que fue uno de los primeros términos que se desarrollaron para comprender a los medios de comunicación que surgieron durante finales del siglo XIX y la primera mitad del siglo XX. Podemos definir a la cultura de masas como aquella que puede ser producida o reproducida por medios técnicos y que es dirigida a un público masivo; destaca, además, por ser característica del capitalismo y formar parte de su aspecto cultural (Zubieta, 2000: 117).

Este concepto fue desarrollado por Theodor Adorno y Max Horkheimer, miembros del Instituto de Investigación Social de Frankfurt<sup>2</sup>, fundado en 1923 por Félix Weil. Los autores que participaron en el instituto retomaron las ideas de Hegel, Marx, Freud, entre otros pensadores, para estudiar el desarrollo de las sociedades industrializadas durante la primera mitad del siglo XX, establecer una crítica hacia la modernidad, generar un método de investigación que retomara los planteamientos de diferentes disciplinas y reflexionar sobre el poder y sus manifestaciones (Hernández, 2013: 1). Su principal aportación es la teoría crítica,

---

<sup>1</sup> El historietista Will Eisner define a la narración gráfica como la “descripción genérica de cualquier narrativa que se sirve de la imagen para transmitir una idea” (Eisner, 2003: 6).

<sup>2</sup> El instituto es mayormente conocido como la Escuela de Frankfurt.

“reflexión sobre las condiciones del pensamiento con el fin de establecer la dinámica de condicionantes producidos por la humanidad y que determinan su desarrollo” (Zapata, 2005: 26). La teoría crítica fue empleada para estudiar las contradicciones presentes en las sociedades capitalistas o industriales, las cuales, en el caso de Alemania, desembocaron en el nazismo.

Para Adorno y Horkheimer (1998:165-166) la cultura de masas consiste en una producción de la cultura dirigida hacia ellas, pero no surgida de las mismas, sino de los propietarios de los medios de producción (Cabot, 2011: 137). Se constituye como un sistema en el que los productos culturales elaborados en las sociedades capitalistas ya no son vistos como arte, sino como un negocio, una industria, donde a través de manifestaciones como el cine y la música comercial, se promueven una falsa identidad universal y particular (Adorno y Horkheimer, 1998: 166). Nombraron a esto industria cultural, “la capacidad de producir la masificación de la cultura a través de la manipulación y la suspensión de la reflexión crítica” (Zubieta, 2000: 118). Se caracteriza por la estandarización y producción en serie de la cultura mientras que los espectadores se convierten en consumidores (Adorno y Horkheimer, 1998: 166-168) cuyo objetivo es ser entretenidos, lo que ocasiona que sean manipulados y alienados; renuncian a su condición activa y no participan en la producción de la cultura, de la misma manera en que quedan excluidos de los modos de producción capitalista (Zubieta, 2000: 119-120).

Durante la segunda mitad del siglo XX, con el auge de los medios de comunicación masiva, algunas investigaciones que tomaron como objeto de estudio a la historieta se ciñeron a la propuesta de pensamiento de Adorno y Horkheimer. Entre estos trabajos podemos localizar a Ariel Dorfman y a Armand Mattelart, quienes en *Para leer al pato Donald* (1979) plantearon que, mediante las historietas del personaje de Disney, la burguesía industrial estadounidense impone sus ideas, leyes y actitudes a otras sociedades en un proceso de dominación ideológica (Dorfman y Mattelart, 1979: 153-154), por ello:

Estas historietas son percibidas por los pueblos subdesarrollados como una manifestación plagiada del modo en el que se les insta a que vivan y el modo en que efectivamente se representan sus relaciones en el polo central. No es extraño esto: Disney expulsa lo productivo y lo histórico de su mundo, tal como el imperialismo ha prohibido lo productivo y lo histórico en el mundo del subdesarrollo, Disney construye su fantasía imitando subconscientemente el modo en el que el sistema capitalista mundial construyó la realidad y tal como desea seguir armándola (Dorfman y Mattelart, 1979: 157).

Resulta importante destacar este texto debido a la influencia que tuvo durante la década de los 70 y los 80 en investigaciones dedicadas a los medios de comunicación, ya que mostró la manera en que el cómic puede ser empleado como instrumento para la difusión de una ideología, lo cual fortaleció, en la América Latina de esa época, la percepción de que el cómic era alienante. En esta línea, Irene Herner escribió *Mitos y monitos. Historietas y fotonovelas en México* (1979), donde analizó a algunos de los títulos nacionales y extranjeros más conocidos de la época, como es el caso de *El Payo* y *Batman*, entre otros. Herner concluyó que los cómics y fotonovelas han fungido como una clara representación de la industria de la cultura que busca la generación de criterios uniformes y además participa en las leyes del espectáculo moderno (Herner, 1979: 9). Además, consideró que se encuentra repetida una justificación sobre la existencia de la sociedad de clases, mostrada a través de relaciones de dominación y opresión entre los personajes que protagonizan las historietas (Herner, 1979: 280).

*Las historietas en las colecciones de las bibliotecas públicas mexicanas* (1993) de Miriam Martínez, Jorge Tlatelpa y David Zamora se suma a las investigaciones que parten de Adorno y Horkheimer. Este texto analiza las posibilidades de integrar al cómic como parte de las colecciones bibliotecarias de carácter público; en él se considera que la historieta mexicana de finales de los 80 y principios de los 90 posee un escaso valor ya que está elaborado para enriquecer a los empresarios de esta industria y difundir mensajes que defienden los intereses de una clase reducida, pero que detenta tanto el poder político como el económico (Martínez, Tlatelpa y Zamora: 1993: i).



Una investigación más reciente es *La vida es una historieta. El papel del cómic en la vida cotidiana de jóvenes universitarios en el estado de Hidalgo* (2011) de Tomás Serrano y Rocío Trejo, trabajo en el que analizan la influencia del manga y el *anime*<sup>3</sup> en la vida de tres estudiantes universitarias. Este texto concluye que la combinación entre la soledad y el consumo de las historietas y animaciones japonesas enajenan a las jóvenes al grado de hacerlas sentir que transitan en una realidad bidimensional, donde lo más importante son los personajes de estos productos sobre la vida misma (Serrano y Trejo, 2011: 9-10).

Encontramos que entre las investigaciones que retoman los desarrollos de Adorno y Horkheimer, se mantienen las constantes de caracterizar a las historietas como instrumentos empleados por países industrializados, o élites político-económicas, para la preservación de sus intereses, así como la manipulación y dominación de la población. Los cómics, por ende, son percibidos como productos de escaso valor cultural, ya que presentan temáticas y contenidos banales, alienantes, repetitivos y que difunden la ideología de las agrupaciones que ejercen el poder. Ante ello, la mayoría de estos textos propone su estudio con el fin de mostrar la manera en que se difunden y justifican estos procesos de sometimiento.

Existen otros trabajos que presentan una postura que se contrapone a que la que mostramos en los párrafos anteriores. Entre ellos, se encuentran los planteamientos de Walter Benjamin, autor cercano a la Escuela de Frankfurt. Él sostiene que la reproductibilidad técnica permite a las masas alcanzar un dominio sobre las obras de arte (Benjamin, 2015: 9). Mientras que para Adorno y Horkheimer la reproducción de la cultura promueve la dominación de las masas, para Benjamin esta capacidad permite su emancipación, ya que las personas se apropian de los objetos culturales al sustraerlos de espacios como museos y galerías para ahora tenerlos presentes en otros soportes como la fotografía (Zubieta, 2000: 121-122).

Con ello, las obras de arte pierden el valor de culto y sacralidad en que los había colocado el romanticismo para ahora poseer un valor de exhibición, el cual se encuentra fundamentado en la política (Benjamin, 2003: 52). En consecuencia,

---

<sup>3</sup> Es el nombre con el que comúnmente se denominan a las caricaturas japonesas.

la reproductibilidad permite a las masas convertirse en los gestores de la cultura al tiempo que se exhibe su potencial para transformarse a sí mismas, y a sus industrias culturales. En palabras de Susan Buck-Morss, el planteamiento de Benjamin se podría resumir en los siguientes términos:

La reproducción tecnológica restituye a la humanidad aquella capacidad de experiencia que la producción tecnológica amenaza arrebatarse (...). Benjamin sugiere que las nuevas técnicas miméticas pueden instruir a la colectividad en el empleo efectivo de esta capacidad, no sólo como defensa ante el trauma de la industrialización, sino como un medio para reconstruir la capacidad de experiencia desarticulada por este proceso (...). Recrear miméticamente la nueva realidad de la tecnología (traducir al lenguaje humano su potencial expresivo) no es someterse a sus formas dadas, sino anticipar la reapropiación humana de su poder (Buck-Morss, 1995: 295-297).

El pensamiento de Benjamin fue influido por las ideas Aby Warburg; incluso, asistió a su Instituto<sup>4</sup> durante la primera mitad de los años 20, donde comenzó su tesis doctoral *El origen del drama barroco alemán*. Benjamin planteó que el barroco se contrapuso al Renacimiento por medio del empleo de los símbolos, las alegorías, la recuperación de los mitos sobre dioses antiguos y la melancolía (Burucúa, 2003: 44-45). Estas ideas poseen cierta inspiración en los planteamientos de Warburg sobre algunas formas empleadas en el arte que evocaban experiencias primarias de la humanidad, como el movimiento ondular de las serpientes que nos advierte el peligro. A estos símbolos les llamó el *Pathosformeln* (Burucúa, 2003: 29).

Desde la década de los 60 del siglo pasado, las narraciones gráficas comenzaron a volverse objeto de estudio. En este periodo, Umberto Eco retomó la discusión sobre la cultura de masas y las industrias culturales con *Apocalípticos e*

---

<sup>4</sup> El Instituto Warburg fue fundado por Aby Warburg, quien se especializó en el arte del Renacimiento. Comúnmente se considera que es el lugar donde se cultivó el método iconológico gracias a sus contribuciones en el análisis de las imágenes. En 1921 tuvo su sede en Hamburgo; sin embargo, tras el estallido de la Segunda Guerra Mundial, el instituto se instaló en Londres, ciudad en la que se encuentra actualmente.

*integrados*. Estableció un debate en torno a quienes siguen la línea de pensamiento de Adorno y Horkheimer, a quienes nombró apocalípticos, frente a quienes retoman una postura más cercana a Benjamin y a favor de los medios de comunicación masiva, a quienes denominó integrados. En el primer grupo, atribuyó la creación de conceptos fetiche que imposibilitan la discusión en torno a temas como las industrias culturales (Zubieta, 2000: 124). Dentro del segundo, donde se situó el propio Eco, desarrolló que la cultura de masas “nace en una sociedad en la que éstas participan con igualdad de derechos en la vía pública, en el consumo y en el disfrute de las comunicaciones” (Eco, 1984: 51). Además, la reproductibilidad técnica permite que los productos culturales lleguen a más personas, con lo que se produce una adecuación del gusto y el lenguaje a la capacidad receptiva media (Zubieta, 2000: 124). Esto provoca que las personas sean pasivas o activas dependiendo de sus gustos y los contenidos que vean, lean o escuchen.

Otra investigación que se sitúa en la línea de pensamiento de Benjamin es *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad* (1989) de Néstor García Canclini, texto en el que propone la hibridación de lo culto, lo popular y lo masivo para comprender objetos como el cómic por medio de un enfoque transdisciplinario que abarca a la historia del arte, la antropología, la sociología y las ciencias de la comunicación (García Canclini, 2012:30-33). A través del análisis de la tira cómica *Inodoro Pereyra* del historietista Roberto Fontanarrosa, consideró a las narraciones gráficas un componente central de la cultura contemporánea debido a que exhiben “la potencialidad visual de la escritura y el dramatismo que puede considerarse en imágenes estáticas” (García Canclini, 2012: 314).

Tras esta revisión, nos percatamos que podemos situar a la novela gráfica dentro de la discusión en torno de las industrias culturales ya que se conforma, en la mayoría de los casos, a través de los esfuerzos de industrias editoriales con alcance multinacional, al tiempo que es un género dirigido al público masivo. A pesar de la postura de Adorno y Horkheimer sobre su empleo como instrumentos de alienación, existe la perspectiva de Benjamin, Eco y García Canclini para

quienes la reproducción técnica permite a este género una mayor difusión entre el público quien, tras su lectura, puede entretenerse y además existe la posibilidad de generar un pensamiento crítico. Secundamos esta última propuesta ya que consideramos al cómic, y por ende a la novela gráfica, como un medio que permite tanto a los autores como a los lectores reflexionar sobre el contexto en que viven.

Respecto al estudio particular de la novela gráfica, existe una discusión sobre la existencia de este género y los rasgos que lo caracterizan. Este debate inició entre los propios autores, quienes dialogaron principalmente sobre la definición del término y sus rasgos principales. Uno de los primeros en aportar al tema fue Eddie Campbell, quien en su “Manifiesto de la novela gráfica” definió que cuando se habla de novela gráfica no debemos partir de que por gráfico nos referimos en absoluto a gráficos y de que novela no significa nada relativo a la literatura (Campbell, 2010).

Will Eisner, en *La narración gráfica* (2003: 4), reflexionó sobre la aparición de la novela gráfica al considerar que se trata de una mayor aproximación por parte de la historieta hacia temas como la autobiografía, las reivindicaciones sociales, las relaciones humanas y la historia. Este autor sugirió que en la novela gráfica pueden residir temas aún más significativos que en la historieta convencional; sin embargo, este género se encuentra todavía en un desarrollo temprano, donde debe enfrentarse a un público que no siempre valora los temas que ésta propone, así como a un mercado editorial que continúa rigiéndose por las dinámicas económicas del pasado (Eisner, 2002: 142).

Scott McCloud, con *Reinventar el cómic* (2000), planteó que en la actualidad la novela gráfica es un campo de estudio que puede representar la vida y época de su autor, al tiempo que funge como refugio para historietistas que buscan crear obras más complejas y desafiantes (McCloud, 2000: 10-29). En fechas más recientes, Edgar Clement, cuya obra analizamos dentro de este trabajo, se sumó a esta postura, ya que consideró que la novela gráfica es un intento por expandir la propuesta del lenguaje del cómic y con ello obtener una mejor valoración para un medio que, todavía en nuestros tiempos, lucha por el reconocimiento entre la sociedad (Clement, 2015: 11).

Esta discusión entre creadores fue retomada por los estudiosos del cómic, entre quienes no hay acuerdo en considerar a la novela gráfica como género, ni tampoco sobre los contenidos que puede presentar. Santiago García, en *La novela gráfica* (2010), propuso que se trata de un cómic de carácter adulto que reclama lecturas y actitudes diferentes a la historieta masiva (García, 2010: 16). A pesar de que planteó que entre los rasgos de esta narración gráfica se encuentran el reconocimiento autoral, así como la integración de diversas tradiciones del cómic, llegó a la conclusión de que todavía es un género en desarrollo temprano, por lo que resulta apresurado atribuirle etiquetas (García, 2010: 267, 274).

Tenemos igual el libro *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea* (2013), también de García, texto que reúne a diferentes especialistas en el estudio de las historietas para analizar algunas novelas gráficas y reflexionar sobre el panorama del cómic en el siglo XXI. Para el autor, la novela gráfica resulta la culminación del movimiento del cómic de autor de los años 60,<sup>5</sup> sin embargo, para que sucediera, tuvieron que coincidir diversas coyunturas de índole político, económico, cultural y tecnológico. Santiago García mencionó:

Para que esta culminación llegara, han tenido que coincidir varios fenómenos, algunos de ellos tecnológicos y económicos: el abaratamiento de los costes de producción, la proliferación de contactos internacionales a través de Internet y de los numerosos festivales de cómic; y el interés de las librerías por un nuevo producto [...]. Otros han sido generacionales: una hornada de autores que ha madurado en estos últimos 20 años, y también lo ha hecho un público acostumbrado a leer cómic alternativo de joven que ha querido seguir haciéndolo con naturalidad una vez que se ha hecho adulto (García, 2013: 14).

---

<sup>5</sup> El movimiento del cómic de autor estadounidense tuvo lugar entre 1967 y 1974. Consistió en la generación de historietas cuyas temáticas, contenidos y propuestas estéticas fueron próximas a la contracultura (García, 2010: 144-150). Su elaboración tuvo un carácter semiartesanal, ya que eran hechas a mano y reproducidas por medio de fotocopadoras, a diferencia de la impresión *offset* empleada para las historietas masivas. Asimismo, exploraron canales alternativos para su distribución, como las *head shops*, tiendas en las que se vendieron artículos relacionados con la cultura *hippie* (Mazur y Danner, 2014: 14). Entre sus principales exponentes se localizan Robert Crumb, Aline Kominsky, Justin Green o Harvey Pekar.

Dan Mazur y Alexander Danner, por su parte, plantearon que la novela gráfica tiene como antecedente los movimientos de la historieta de autor de los años 60 en regiones como Europa y países como Estados Unidos. Consideraron que pretende elevar al cómic a un nivel más significativo a partir de la presentación de narraciones más complejas y la experimentación gráfica. No obstante, ambos autores no llegan a un acuerdo sobre si la novela gráfica es un género, un formato, o respecto de los contenidos que puede explorar (Mazur y Danner, 2014: 295, 308).

En la serie de artículos “El cómic. Una cuestión de formatos: revistas de cómics, *fanzines*, minicómics, álbumes y novelas gráficas”, Rubén Varillas reflexionó sobre el desarrollo de este medio de comunicación a partir de sus diferentes presentaciones. En la parte final de este ensayo, centró su discurso en si la novela gráfica se trata de un formato, un movimiento o un género. La conclusión de Varillas es que novela gráfica se refiere a un cómic que desarrolla una historia demasiado extensa como para requerir un formato similar al de una novela. En cuanto a sus contenidos, se caracteriza por tomar como público principal a los adultos, presentar historias conclusivas y que tratan de ser más ambiciosas (Varillas, 2014: 20).

Existen igual artículos de investigación que, a través del estudio de algunas novelas gráficas, buscan analizar el papel que toman los episodios históricos dentro de estos títulos. En nuestro caso, elegimos textos sobre obras españolas ya que en ese país está ocurriendo una tendencia similar a México, donde se están difundiendo novelas gráficas que retoman hechos históricos de los que se están efectuando nuevas interpretaciones o se pretende rescatar su memoria. En el caso español, las obras abordan principalmente a la Guerra Civil Española. Entre ellos podemos encontrar el artículo “Viñetas de la memoria. *Los surcos del azar* de Paco Roca” (2016) de Carmen García. En él, tras el análisis de esta novela gráfica que aborda a la Guerra Civil Española, la autora concluyó que el cómic, como medio, puede auxiliar en el rescate de la memoria sobre este conflicto bélico. García planteó que los elementos de ficción dentro de esta obra

permiten trascender la experiencia individual y convertirla en colectiva por medio de la lectura (García, 2016: 129-130).

Diego Espiña, en “El día que mi padre comenzó a hablar. Trauma y memoria de la Guerra Civil Española en *Un largo silencio*” (2016), toma como objeto de estudio la novela gráfica de Miguel Gallardo, la cual está basada en algunos episodios de la vida de su padre Francisco, quien formó parte del ejército republicano durante este conflicto bélico. En este artículo, Espiña estudió las maneras por medio de las cuales Gallardo rescata el testimonio de su padre en la narración gráfica. El texto concluyó que obras como *Un largo silencio* funcionan como un alegato contra el olvido ya que, a través de la transmisión de los recuerdos de una persona, se contribuye a generar una memoria colectiva que se puede contraponer a las versiones oficiales (Espiña, 2016: 106-107).

Un último ejemplo es “La memoria del exilio a través del cómic. *Un largo silencio, El arte de volar y Los surcos del azar*” (2015) de David Fernández, donde comparó las interpretaciones sobre el exilio español en este corpus de novelas gráficas. Para Fernández, el cómic, y por ende la novela gráfica, son un medio de gran utilidad para la recuperación de la memoria debido a que es una forma de expresión versátil, accesible para la mayor parte del público y en el que los autores se involucran ampliamente con su obra, ya que observamos su perspectiva acerca de los sucesos históricos (Fernández, 2015: 30).

Existen igual perspectivas en contra de que se adopte el concepto de novela gráfica. Alan Moore, autor de *Watchmen*, afirma que el término es solamente un sinónimo de “cómic caro” empleado para la venta de historietas en tiendas departamentales o librerías (Vylenz, 2003), y Manuel Barrero, para quien “se ha llegado a denominaciones híbridas y bastardas como *graphic novel* / novela gráfica, muy usada tanto en inglés como en español, pero en ambas lenguas bajo razones diferentes, y que únicamente consiste en una etiqueta editorial que facilita su venta en librerías” (Barrero, 2012: 29), lo que conlleva, como menciona Daniel Gómez (2013: 456-458) a la falsa idea de legitimación para un medio que ya era reconocido por sí mismo (la historieta), al tiempo que se desprestigia a toda producción que no sea dirigida al público adulto.

Existe una postura que señala que la novela gráfica ya existía décadas antes de los 80 en países como México y España. Entre quienes defienden este planteamiento se encuentran Armando Bartra, quien desarrolló que desde los años 40 del siglo pasado ya existía este género en nuestro país, pero con otro nombre, la historieta novelada, la cual destacó por publicar historias con una estructura conclusiva y una extensión cercana a las 250 páginas (Bartra, 2001: 152). Rubén Soto agregó que, durante ese periodo, algunas publicaciones incluyeron el cintillo de que eran “novelas gráficas para adultos”, aunque en realidad eran aptas para todos los públicos y desarrollaron relatos diversos, desde aventuras hasta suspenso (Soto, 2007: 181).

Paulatinamente, en nuestro país comienzan a abundar investigaciones que toman por objeto de estudio a la historieta contemporánea y novela gráfica mexicanas. En *Del Gallito Inglés al Taller del Perro. Páginas recientes para una historieta aún no escrita de la historieta mexicana independiente* (1013), Octavio Jiménez recrea la historia del movimiento del cómic de autor en México a través de dos de sus principales proyectos, la revista *El gallito inglés*, posteriormente intitulada *Gallito Cómic*, y el Taller del Perro, sello editorial y proyecto para la enseñanza de la historieta. Esta tesis concluye que ambas contribuyeron a forjar un cómic de autor mexicano e inspiraron a nuevas generaciones que quisieron dedicarse a la narrativa gráfica; sin embargo, las circunstancias económicas y técnicas de su tiempo (la década de los 90), así como la falta de organización y objetivos en común entre los miembros que participaron en la revista y el taller provocaron su paulatina desaparición (Jiménez, 2013: 407).

Oscar Aparicio, en *Análisis del cómic mexicano como industria comercial de 1980 a 2002* (2005), abordó la crisis que sufrió esta industria y las consecuencias que provocó a largo plazo en el medio. Concluyó que, tanto los rezagos del cómic industrial mexicano, como la historieta independiente, no logran despertar el interés de un público ávido por leer narraciones gráficas, pero que no se siente identificado por los productos hechos en el país. Ante ello, Aparicio consideró la existencia de dos alternativas: una mejora en la calidad que permitiera la vigencia



del cómic hecho en México o su desaparición como un formato impreso para aproximarse a la historieta digital (Aparicio, 2005: 94-98).

Una investigación que se inserta en la vertiente de abordar el surgimiento y adaptación de un tipo de narración gráfica en nuestro país es *La introducción del manga en México* (2017) de Isuki Castelli, quien analizó la inserción de las historietas japonesas en el país, así como la posterior creación de mangas mexicanos. Si bien, este texto no trata sobre novela gráfica, resulta importante ya que recrea el contexto de la industria editorial mexicana durante los 90, el cual se caracterizó por el cierre de editoriales, la escasa publicación de historietas locales y el surgimiento del movimiento del cómic de autor en México, al igual que los factores que permitieron la importación del manga a nuestro territorio, entre ellos la adopción del neoliberalismo, la firma del Tratado de Libre Comercio (1992) y la importación de productos culturales procedentes de diferentes países (Castelli, 2017: 51-72).

Existen trabajos que analizan novelas gráficas mexicanas con el fin de averiguar qué las caracteriza y distingue de las obras hechas en otros países. Entre estos textos localizamos *Novela gráfica: ¿literatura sin texto? Análisis de El cadáver y el sofá de Tony Sandoval*, de Sofía Ruiz (2017: 49), quien propuso que la novela gráfica es una creación híbrida que conjunta las virtudes de la literatura y las creaciones gráficas. En la *Novela gráfica contemporánea (origen y producción)*, de Daniela Negrete (2015), se estudia el panorama de las narraciones gráficas durante las décadas de los 80 y 90, así como el surgimiento del movimiento del cómic de autor mexicano y la novela gráfica. La autora concluye que este género ya no conserva semejanzas estilísticas, argumentales o temáticas con sus antecesores, por lo que resulta novedosa (Negrete, 2015: 155).

Tenemos igual textos donde se analizan a algunas de las novelas gráficas que forman parte de nuestro corpus de análisis, principalmente *Operación Bolívar* y *La danza de la Conquista*. En “Aproximaciones al mito de Quetzalcóatl a través del cómic: una lectura didáctica” (2020), Mónica Ruiz, José Rovira-Collado y Eduardo Baile analizan las maneras en que es presentado este dios en diferentes narraciones gráficas, entre ellas *La danza de la Conquista* de Raúl Treviño. Los

autores abordaron que, si bien Quetzalcóatl no aparece de manera explícita en este relato, se pueden localizar esfuerzos intertextuales que dirigen al lector hacia la leyenda sobre el retorno de esta deidad (Ruiz, Rovira-Collado y Baile, 2020: 329).

En “Un encuentro utópico: la historia contemporánea de México contada desde el futuro y el pasado” (2018), Katja Carrillo aborda a *Operación Bolívar* través de su narrativa y elementos gráficos. Este artículo concluye que el historietista emplea la historia y lo histórico con el fin de desarrollar un relato futurista que a la vez funge como una crítica del México de inicios de los años 90, cuando tomó al neoliberalismo como modelo económico tras la crisis económica de 1982. A través de ello, la autora establece una analogía entre la Conquista de México y la adopción del modelo neoliberal como dos procesos de dominación (Carrillo, 2018: 170, 196).

Por último, Felipe Gómez, en “Narcotráfico, colonialidad y resistencia cultural en la obra de Edgar Clement” (2014) aborda la manera en que se representa el narcotráfico en *Operación Bolívar* y *Los perros salvajes*, otra novela gráfica del mismo autor. Gómez establece que, a través de su obra, Clement brinda su lectura del crimen organizado como una herramienta política, económica y cultural que parece haber dominado todos los rubros de la sociedad mexicana, al tiempo que desaparecen los mecanismos por medio de los cuales la población se resiste a él (Gómez, 2014: 57).

A raíz de las fuentes consultadas, nos percatamos que el movimiento del cómic de autor y la novela gráfica son el episodio más reciente en la historia de la historieta en nuestro país. Tienen como antecedente la debacle y desaparición de la industria cultural de la historieta mexicana, ocurrida desde inicios de la década de los 80 y a lo largo de los 90, en un contexto en el que México sufrió diversos cambios y transformaciones en las esferas de lo político, lo económico y lo social. Como mencionamos anteriormente, las investigaciones en torno a este tema comienzan a aparecer paulatinamente. A pesar de que éstas se preocupan por recrear la crisis que sufrió la industria cultural del cómic mexicano, así como el surgimiento de la historieta alternativa y el rescate de los testimonios de

historietistas que vivieron estos procesos, nos percatamos que hace falta una profundización sobre las diferentes alternativas que emplearon para mantener activa la dinámica económica en este medio ante la ausencia de una industria, así como las opciones que efectuaron los creadores para tratar de instalar a las narraciones gráficas en otra industria cultural, la del libro.

Persiste también una discusión sobre qué rasgos caracterizan a la novela gráfica hecha en México y cuáles son los elementos del lenguaje gráfico, así como de las propuestas formales y temáticas, que tanto la emparentan con las obras de este género hechas en otros países, como los que la distinguen. Consideramos que una de estas cualidades es el empleo de episodios históricos, de los que cabe cuestionarse de qué manera son utilizados e interpretados por los creadores dentro de sus obras.

Lo anterior nos ha llevado a preguntarnos: ¿de qué manera las estrategias llevadas a cabo por autores, editores y promotores para la publicación, distribución e incentivación del consumo de las narraciones gráficas *Operación Bolívar*, *La danza de la Conquista*, *En busca de una voz*, *La pirámide cuarteada*, *Evocaciones del 68*, *La caída de Tenochtitlan libro I*, *La Conquista* y *El último tramo del siglo XX*, influyeron en la inserción de la novela gráfica dentro de la industria del libro, en un periodo que comprende entre 1994 y 2019?

Como respuesta a este cuestionamiento, sostenemos que la aclimatación de la novela gráfica en México se desarrolló en un contexto complejo de transformaciones de la vida política, económica y cultural. Por un lado, el país se declaró en bancarrota derivado de la crisis económica de 1982. En otra vertiente, fue adoptado el neoliberalismo y con ello se inició la apertura del país al libre mercado. Finalmente, dentro del escenario local, la industria cultural de la historieta mexicana entró en un declive.

Dentro de este panorama, diversos historietistas tomaron a la novela gráfica como alternativa para insertar a las narraciones gráficas en la industria editorial. Para ello, originaron diversas estrategias como las convenciones, los talleres, la publicación por parte de editoriales extranjeras, las editoriales independientes y la autopublicación. Incluso, instancias académicas como El Colegio de México han

participado en la edición de historietas de divulgación con su serie *Nueva historia mínima de México*, basada en el libro homónimo. Estos títulos no pueden considerarse novelas gráficas ya que son trabajos hechos por encargo. No obstante, se relacionan con este género ya que también abordan sucesos históricos. Además, fueron ilustrados por historietistas involucrados en el movimiento del cómic de autor, como Ricardo Peláez, y creadores de novelas gráficas como José Luis Pescador.

Los autores han explorado diferentes contenidos en sus obras, como el empleo de sucesos históricos, entre ellos la Conquista y el Movimiento Estudiantil de 1968, con el objeto de ofrecer sus interpretaciones sobre estos hechos y su comparación con otros puntos de vista. La elección de estos temas se debe, también, a que continúan siendo de interés entre los lectores.

En la actualidad, en nuestro país no existe una industria editorial dedicada a la novela gráfica, por lo que los historietistas continúan probando opciones que les permitan una mejor valoración de su trabajo, al igual que subsistir como creadores.

Desarrollamos nuestra respuesta en que las industrias culturales producen bienes, servicios y actividades relativas a la edición de libros, fonografías, cine-video, prensa escrita, historietas, radio, televisión y tecnologías de la información y la comunicación. Debido a que se trata de productos cuya manufactura es industrial, resulta importante considerar el papel que juegan los factores económicos en su elaboración. El cómic mexicano, al constituirse como una industria cultural, no se encuentra exento de que estos elementos incidan en su dinámica.

La industria cultural de la historieta mexicana produjo cómics durante siete décadas. En este lapso, tuvieron lugar diversos cambios y transformaciones de índole económico y político que afectaron a las esferas de la producción, la distribución, el consumo y la base institucional de esta industria. En este sentido, la historieta mexicana, como una industria cultural, tuvo su desarrollo a lo largo de tres etapas: los periódicos de historietas (1934-1950), las editoriales industriales de cómics (1950-1982) y la crisis de esta industria (1982-los años 90).

En la actualidad se desarrolla el movimiento del cómic de autor y novela gráfica mexicana (1994 hasta ahora), que propuso la introducción de la novela gráfica como género y su inserción en la industria editorial a través de diversas estrategias que responden al avance tecnológico y las políticas culturales propias del neoliberalismo.

Finalmente, uno de los rasgos que ha caracterizado a la novela gráfica mexicana es el empleo de sucesos históricos entre sus contenidos. Dos de ellos son la Conquista y el Movimiento Estudiantil de 1968, los cuales aparecieron como una inquietud temática dentro de la obra fundadora del género, *Operación Bolívar* de Edgar Clement. La Conquista fue retomada por obras posteriores como *La danza de la Conquista*, *La caída de Tenochtitlan Libro I* y *La Conquista*, mientras que el 68 mexicano ha sido abordado por *En busca de una voz*, *La pirámide cuarteada*, *Evocaciones del 68* y *El último tramo del siglo XX*. En la mayoría de estas narraciones gráficas, los autores tienen la intención de efectuar sus propias interpretaciones sobre estos hechos históricos, las cuales pueden contrastarse con el fin de establecer sus convergencias y divergencias, así como los matices con que abordaron estas coyunturas.

Como podemos observar, nuestra tesis doctoral propone averiguar sobre el surgimiento de la novela gráfica en México, a partir de los factores económicos y políticos que influyeron en su aparición; la contrastación entre las diversas estrategias para la inserción de este género en la industria editorial, e indagar sobre su caracterización a través del análisis de un corpus de obras que retoman entre sus contenidos a la Conquista y el Movimiento Estudiantil de 1968.

Para ello, el objetivo general del presente trabajo es valorar la forma en la que arraigó la novela gráfica en nuestro país, por medio del análisis de aquellas que se ocupan de temáticas referentes a la Conquista y al Movimiento Estudiantil de 1968. Con ellas accederemos a las diferentes estrategias para la inserción de la novela gráfica en la industria editorial, por medio de un modelo de análisis, la revisión hemerográfica y la realización de entrevistas con autores, editores y promotores involucrados, con objeto de comprender el contexto en que se formó

cada una de ellas y los procesos que estas tácticas siguieron para aproximarse a la industria del libro.

Para lograr lo anterior partimos de los siguientes objetivos particulares:

-Construir un modelo de análisis con los instrumentos y categorías de la teoría económica para el estudio de los factores productivos, distributivos, consuntivos y de la base institucional que constituyeron la dinámica económica en la industria cultural de la historieta mexicana.

-Analizar a la industria cultural de la historieta mexicana, por medio de nuestro modelo y con base en la revisión de fuentes documentales y hemerográficas, para indagar en los cambios y transformaciones de índole económico y político que afectaron los ámbitos de la producción, la distribución, el consumo y el marco normativo de esa industria en sus diferentes etapas de desarrollo.

-Analizar a las narraciones gráficas *Operación Bolívar*, *La danza de la Conquista*, *La caída de Tenochtitlan libro I* y *La Conquista* a partir del empleo de la semiótica como herramienta y el análisis espacial como instrumento, para indagar de qué manera cada una de estas obras retoma a la Conquista de México dentro de su relato.

-Analizar las interpretaciones sobre la matanza de Tlatelolco en las narraciones gráficas *Operación Bolívar*, *En busca de una voz*, *La pirámide cuarteada*, *Evocaciones del 68* y *El último tramo del siglo XX*, mediante el empleo de la semiótica como herramienta, para distinguir los matices con que cada obra abordó este hecho histórico.

El abordaje de la novela gráfica en México requiere de un enfoque transdisciplinar. Por lo tanto, partimos de una epistemología materialista dialéctica, a través del modelo de conocimiento del reflejo modificado o dialéctico, que en palabras de Adam Schaff (1982: 86) postula que la concepción de la realidad es transmitida socialmente; en ella, el conocimiento se obtiene a través de la interacción que ocurre entre el sujeto y el objeto. Ambos elementos inciden el uno sobre el otro, poseen un papel activo y además se encuentran sometidos a diversos condicionamientos sociales. El método, entonces, es construido a partir de las herramientas que forma el sujeto en función del objeto.

Como nuestro cometido es conocer la aclimatación de la novela gráfica en México, proceso al cual sólo podemos acceder de manera indirecta por medio de las fuentes, el sujeto debe generar éstas últimas con base en las huellas que nos proporciona el pasado, más su habilidad para hacer preguntas. El conocimiento es, como mencionamos anteriormente, generado de la interacción entre sujeto y objeto; es un acercamiento a la realidad en el que construimos verdades relativas que pueden ser sujetas a revisión, así como punto de partida para futuros investigadores.

El enfoque teórico de nuestro trabajo es el materialismo histórico. Podemos definirlo como la perspectiva que indaga sobre los problemas sociales a través del estudio de las condiciones reales de la existencia humana; se enfatiza en los que se relacionan con las necesidades económicas y materiales (Morrison, 2010: 75). Entre sus desarrollos, localizamos que el régimen económico de la producción sentó las bases de una estructura social dividida en clases que se contraponen en una lucha constante y cuyo desarrollo responde a un largo proceso histórico (Marx y Engels, 2017: 37). En esta estructura existe una distribución inequitativa de los bienes y los recursos en la sociedad, por lo que se identifica a un sector de la población, el capitalista, que es dueño de los medios de producción y que prolifera a través de la explotación y preservación del otro segmento, el proletariado, que necesita vender su fuerza de trabajo para subsistir.

Ante esto, resulta importante considerar el factor económico cuando analizamos a la cultura. Esto se debe a que, a partir de la segunda mitad del siglo XX, y con el incremento de las industrias culturales, su desarrollo no se encuentra exento de insertarse en relaciones capitalistas y, por tanto, en la división de una clase que se beneficia de su producción, al igual que de la explotación del otro sector, que pretende subsistir a través de la elaboración de bienes, servicios y actividades relativas a la edición de libros, fonografías, cine-video, prensa escrita, historietas, televisión y tecnologías de la información y la comunicación (Bustamante, 2003: 19). En esta misma vertiente, existe el interés por comprender de qué manera estos productos, así como el proceso creativo para su elaboración o ejecución, se encuentran subordinados en el engranaje económico.

Finalmente, hay que destacar que los productos culturales elaborados de manera industrial no son neutrales, sino que están marcados por los grandes capitales que los promueven. Durante los años 30, la Escuela de Frankfurt retomó los planteamientos de Marx para estudiar la producción de la cultura en países industrializados. Con ello, construyeron un análisis crítico de la sociedad con un carácter emancipador en el que las masas se tornen conscientes de los procesos de dominación a los que están sujetos (Camacho y Morales, 2017: 26).

Max Horkheimer y Theodor Adorno, exponentes de esta escuela, plantearon que las élites difunden su ideología a través de los productos culturales realizados de forma industrial, como el cine o la música comercial, con objeto de manipular a las masas (Adorno y Horkheimer, 1998: 168). Éstas, al entrar en contacto con este tipo de producciones, renuncian a su sentido crítico y, en consecuencia, colaboran con el poder y su perpetuidad (Zubieta, 2000: 119). No obstante, esta perspectiva deja de lado la capacidad de los individuos para reflexionar sobre estos objetos, elegir entre aquellos con los que se sienten afines, así como la facultad de las personas para elaborar sus propias creaciones culturales.

Así, al planteamiento de Adorno y Horkheimer se opone el de Walter Benjamin, quien estudió a la fotografía y al cine. Para él, la reproducción técnica de los productos culturales permite la educación y posterior emancipación del pueblo (Zubieta, 2000: 121-122), el cual puede transformarse paulatinamente en gestor de su propia cultura y de sus industrias culturales. Otro autor que estudió este tipo de expresiones culturales fue Sigfried Krakauer, quien analizó el cine. En su *Historia psicológica del cine alemán* (1947), consideró que este medio “es un reflejo fiel del imaginario social” (Camacho y Morales, 2017: 26).

En Italia, Antonio Gramsci se ocupó del estudio de las clases subalternas y marginadas, así como a la valoración de sus creaciones culturales, lo cual también contribuyó a romper con la perspectiva de Adorno y Horkheimer, quienes además establecieron una clasificación entre alta y baja cultura, donde sólo la primera tiene validez y reconocimiento en la vida social (Camacho y Morales, 2017: 27).



El método que utilizamos a lo largo de esta investigación es la historia social del arte, enfoque que ha tenido distintas vertientes. Una de ellas es la marxista, que influyó durante las décadas de los 40 y 50 en los desarrollos de los húngaros Friederick Antal y Arnold Hauser, quienes trasladaron de manera mecánica los planteamientos de Marx hacia la producción artística (Camacho y Morales, 2017: 27).

Por el otro lado, hay una historia social del arte que se ha construido paulatinamente, de la que podemos rastrear sus principales exponentes en autores como John Berger, quien en la década de los 60 retomó los planteamientos de Walter Benjamin, que habían caído en el olvido. Para Berger, la reproductibilidad y el avance tecnológico no sólo permitieron la concepción de nuevas formas de expresión artística, sino también de diferentes modos de ver, al tiempo que se modifica la lectura, significado e incluso la función social de las imágenes (Berger, 2016: 11-15).

Formado en el Instituto Warburg y emigrado a Estados Unidos, Michael Baxandall (1981) consideraba que expresiones como la pintura nos permiten acceder a las relaciones sociales, políticas, económicas y tecnológicas que permearon durante un periodo determinado. Su discípula Svetlana Alpers enfatizó en el condicionamiento social de la mirada en la realización, apreciación e interpretación de las expresiones artísticas visuales, a lo que denominó cultura visual (Camacho y Morales, 2017: 33). Aunque el primero se dedicó al arte del Renacimiento, mientras que la segunda se enfocó en la pintura holandesa, los planteamientos de ambos nos auxilian en la profundización de las capacidades de la imagen. Para ambos, la cultura visual es una manera de aproximarse al arte desde el aspecto social.

Los medios de comunicación fueron el problema que estudió Omar Calabrese, quien consideró que éstos, nacidos de la reproducción técnica y la optimización de este trabajo, también pueden ser objetos de estudio de la historia social del arte debido a que poseen su propia estética, la cual está basada en la repetición (Calabrese, 1987: 44). Así, desde esta vertiente de la historia social del arte, la cual ha generado una apertura hacia el estudio de la imagen más allá de

las obras de arte, así como ha apelado por el desarrollo de enfoques inter, multi y transdisciplinarios, podemos aproximarnos al estudio de la novela gráfica en México.

Para abordar nuestro objeto de estudio es necesario emplear herramientas procedentes de diferentes disciplinas. Calabrese (1987: 26) planteó que esto permite el análisis de objetos dotados de una forma y estructura subyacente que debe descifrarse. Así, una primera herramienta a la que recurrimos es la semiótica, a la cual podemos conceptualizar como un área de la filosofía que aborda las estructuras de comunicación, así como sus significados y el proceso de significación a través de diferentes niveles (Talens, 1980: 45).

Como instrumento de análisis retomamos a la estética neobarroca desarrollada por Calabrese, la cual funda sus principios a través de la repetición que existe en los productos de los medios de comunicación masiva. Este instrumento emplea como categorías de análisis a la cita, el fragmento y el detalle (Calabrese, 1987: 97-91, 189). Otro instrumento de análisis que utilizamos dentro de la semiótica es el análisis narratológico, que se ocupa de la estructura del relato. En nuestro caso, al tratarse de novelas gráficas, corresponde al estudio de los rasgos que definen y componen al lenguaje del cómic, el empleo de éstos en el proceso de narración, y las propiedades que lo distancian de otros medios o formas de expresión artística como la literatura o el cine (Varillas, 2009: 19).

Tenemos igual a la matriz actancial, “sistema de seis actantes o clases que en ella aparecen desvinculados de los rasgos individuales que ofrecen los relatos y que se agrupan en parejas por oposiciones binarias” (Beristáin, 1982: 63-64). Sus relaciones son las siguientes: sujeto-objeto, destinador-destinatario y ayudante-oponente. A través de ella, podemos desarticular un relato a sus elementos básicos y con ello desentrañar la existencia de un nivel del parecer, lo que se aparenta en la narración, y un nivel del ser, lo que realmente sucede.

Nuestra segunda herramienta para la realización de esta tesis doctoral es la teoría económica, la cual nos auxilió para abordar los cambios y transformaciones de esta índole que incidieron en las etapas de desarrollo de la industria cultural de la historieta mexicana. Manejamos como instrumento de análisis al proceso

económico, el cual se aborda las diversas relaciones sociales que ocurren dentro de esta actividad. Las categorías empleadas, en un primer momento, fueron la producción, la distribución, el consumo y la base institucional. Nos auxiliamos de otras con el fin de profundizar sobre las relaciones sociales que ocurren dentro de la dinámica de la economía; éstas fueron la subsunción del trabajo al capital, el trabajo excedente no remunerado, la plusvalía, la subsunción del consumo al capital y la centralización del capital. Un último concepto empleado fue la destrucción creativa, la cual puede manifestarse como innovación, crisis o colapso.

En nuestra investigación también analizamos el espacio dentro de un corpus de narraciones gráficas que abordan la Conquista de México. La importancia de esto radica en que, a través de las diferentes dimensiones espaciales, podemos acceder a las relaciones sociales que los actantes llevan a cabo y con ello desentrañar diversas interpretaciones sobre este hecho histórico. Es por ello que utilizamos como instrumento al análisis socioespacial, el cual nos permitió indagar en los niveles que componen al espacio, así como la estructura de los relatos. Este tipo de análisis maneja como nociones al espacio, el macroespacio, el mesoespacio o estructura urbana, el microespacio, el lugar y el espacio onírico.

Nuestro marco teórico-metodológico nos permite abordar de manera adecuada la aclimatación de la novela gráfica en México ya que, por un lado, se ciñe a una genealogía que ha abordado como objeto de estudio a la imagen, así como a las obras de arte y los medios de comunicación masiva. Por el otro lado, nuestro marco permite un enfoque multi, inter y transdisciplinar que se auxilia de la semiótica, la teoría económica y el análisis socioespacial para nuestros propósitos. La tesis consta de cinco capítulos. En el primero establecimos una reflexión respecto de las industrias culturales. Posteriormente, nos dimos a la tarea de crear, junto con el doctor Jesús Enciso González, un modelo a partir de la teoría económica como herramienta, y el proceso económico como instrumento de análisis, que nos permitiera analizar la dinámica de la industria cultural del cómic en México.

En el segundo capítulo analizamos, a partir del modelo creado, los factores de índole económica y política que tomaron parte en los ámbitos de la producción, la distribución, el consumo y el marco normativo de la industria cultural del cómic local. Este ejercicio nos permitió comprender a profundidad la dinámica económica que ocurrió dentro de esta industria en sus diferentes etapas de desarrollo.

Nuestro siguiente apartado consistió en el estudio del desarrollo y adaptación de la novela gráfica en nuestro país. Contrastamos a las diferentes estrategias llevadas a cabo para insertar a este género dentro de la industria editorial. Con ello, ahondamos en la manera cómo las diversas transformaciones ocurridas en el contexto económico, político y cultural mexicano, así como las políticas propias del neoliberalismo, influyeron en la conformación y actuación de estas tácticas.

En el cuarto capítulo estudiamos mediante la semiótica y el análisis socioespacial, la manera en que las narraciones gráficas *Operación Bolívar*, *La danza de la Conquista*, *La caída de Tenochtitlan libro I* y *La Conquista* retoman dentro de su relato a la Conquista de México. Su análisis nos permitió indagar que la mayoría de estas obras continúa sujetándose a la versión de este hecho histórico emanada del nacionalismo revolucionario.

En el último capítulo analizamos, por medio de la semiótica, la manera en que se interpreta el Movimiento Estudiantil del 68 en un corpus formado por *Operación Bolívar*, *En busca de una voz*, *La pirámide cuarteada. Evocaciones del 68* y la historieta de divulgación *El último tramo del siglo XX*. A través de ello, distinguimos los matices con que cada obra abordó la memoria de este suceso.

## **I La industria cultural de la historieta mexicana: perspectivas desde la economía política**

El presente apartado tiene por objeto, mediante el empleo de la teoría económica, brindar una panorámica acerca de la manera en la que se condujo la industria cultural de la historieta mexicana durante sus diferentes etapas de desarrollo. La economía política es un planteamiento teórico-metodológico que tiene por objeto el estudio de las relaciones y condiciones sociales que influyen en la elaboración de un producto, su distribución e intercambio dentro de un entorno, así como las medidas para generar su consumo (Schettino, 2002: 4). Un cenit lo tiene el marxismo desde el siglo XIX; lo inauguró como una forma de ver el fenómeno social que combina el análisis económico con el abordaje sobre el poder, la política y las instituciones.

En una primera instancia nos dimos a la tarea de establecer una reflexión en torno a las industrias culturales y su pertinencia para ayudarnos a explicar y comprender la producción masiva de la cultura durante el siglo XX y XXI. Con ello, pretendemos caracterizar cómo su desenvolvimiento va de la mano con el ámbito económico, al igual que con el desarrollo tecnológico y la labor creativa. En una segunda instancia, con la ayuda del doctor Jesús Enciso González, hemos construido un modelo de análisis para abordar a la industria cultural de la historieta mexicana a través de su proceso económico, es decir, las relaciones sociales que inciden en la elaboración de productos, la división del trabajo, la circulación de las mercancías en el mercado, la generación de pautas que motiven su consumo y la generación de normas y acuerdos tanto formales como informales que permitan su actuación de forma armónica. A través de este modelo, ofrecemos una aproximación sobre la dinámica económica dentro industria del cómic local. En el siguiente capítulo de nuestro trabajo profundizamos el desenvolvimiento de este engranaje, donde incluimos también a otro factor importante dentro de esta industria: los historietistas y los cómics.

Así, este capítulo se encuentra organizado de la siguiente manera. En una primera parte abordamos a las industrias culturales, así como la elaboración de

productos, bienes y servicios culturales en el siglo XX y XXI. En una segunda sección, centramos la discusión en la industria cultural de la historieta mexicana y el estudio de su proceso económico mediante nuestro modelo de análisis, el cual se enfoca en los ámbitos de la producción, la distribución, el consumo y la base institucional que tomaron un papel fundamental a lo largo de la historia de esta industria. Abarcamos desde 1934, año donde comenzó la formación de este medio, hasta 2019, donde continúa el periodo que hemos nombrado movimiento del cómic de autor y novela gráfica mexicana.

### 1.1 Las industrias culturales

A partir de la década de los 40 del siglo pasado, comenzaron a estudiarse las actividades artísticas en los mercados capitalistas, las cuales ya se desplazaban en este escenario a partir de la rentabilidad, es decir, el capital económico que podían proveer a sus autores. En este sentido, algunos investigadores explicaron una cuasi total subsunción de las artes a la generación de plusvalor, donde el desarrollo de estas actividades de manera industrial se convertía en un factor de enajenación tanto para los creadores como los consumidores: desaparecen las nociones de creatividad, predomina lo homogéneo y lo alienante en los productos que circularon en el mercado.

Adorno y Horkheimer definieron primeramente a este fenómeno como cultura de masas, aquellas manifestaciones que pueden ser producidas o reproducidas por medios técnicos y que son dirigidas a un público masivo, aunque no provienen de éste, sino de los propietarios de los medios de producción (Cabot, 2011: 137); además, caracteriza el desarrollo cultural durante el capitalismo (Zubieta, 2000: 117). Tras percatarse que la cultura de masas se constituía como un sistema, ambos autores decidieron renombrarla como industria cultural, es decir, la capacidad de la economía del sistema capitalista para producir bienes culturales de forma masiva y por medio de la lógica de la fábrica.

La industria cultural se caracteriza por no reconocer una apertura democratizadora sobre la producción cultural, sino la “masificación de la cultura a través de la manipulación y la suspensión de la reflexión crítica en la que ya no

hay espectadores, sino consumidores” (Adorno y Horkheimer, 1988: 165-166). En consecuencia, las masas, al entretenerse con los productos de las industrias culturales, “colaboran con el poder y garantizan la perpetua reproducción del mismo contenido” (Zubieta, 2000: 119), el cual, además, se caracteriza por la presentación de una falsa identidad tanto universal como individual (Adorno y Horkheimer, 1988: 165-166). Por lo tanto, al renunciar a su condición activa, los espectadores no participan en la producción de la cultura, de la misma manera en que son excluidos de los modos de producción capitalista (Zubieta, 2000: 119-120).

Existen posturas que se contraponen al posicionamiento de Adorno y Horkheimer sobre la industria cultural como una herramienta para la dominación de una élite sobre las masas. Walter Benjamin (2015: 9) desarrolló que la reproductibilidad técnica no necesariamente conlleva a procesos de alienación, sino que puede permitir al pueblo alcanzar un dominio sobre el arte y con ello su emancipación, ya que las personas se apropian de los objetos y productos culturales al sustraerlos de espacios como museos y galerías, para ahora tenerlos presentes en otros soportes como la fotografía o el cine (Zubieta, 2000: 121-122). Con ello, la reproducción técnica concede a las masas la posibilidad de volverse gestora de su cultura, al igual que de las industrias culturales.

En este sentido, el desarrollo de los productos culturales surgidos de la reproducción técnica, y su empleo para generar conciencia social, permitieron que se reivindicara su sentido creativo, sin estar necesariamente peleado con su valor monetario y su elaboración industrial. Así, a finales del siglo XX y principios del XXI, y con un pensamiento menos doctrinario, se replantearon estas industrias al revalorar sus facultades mercantiles y creativas. La Unesco las denominó industrias culturales y creativas, “sectores de actividad organizada que tienen como objeto principal la producción o la reproducción, la promoción, la difusión y/o comercialización de bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial” (Unesco, 2007).

De esta definición cabe destacar el fuerte proceso de terciarización de las economías a finales el siglo XX y la “desproletarización” del trabajo, por lo que da

la impresión de que el sentido de clase en esta industria ha desaparecido y en consecuencia se debe reivindicar su sentido artístico. Cabría entonces preguntarse si el empleo de las industrias culturales y creativas alude entonces a una cuestión convenientemente ideológica o es, efectivamente, una aportación sobre la esencia actual de la industria cultural.

Una respuesta posible sobre por qué el anexo de “creativa” a la industria cultural resulta una redundancia la encontramos cuando nos remitimos al concepto mismo de industria. Éste es un término con un alto sentido ontológico, de sus propiedades y características inherentes, que en su origen se refiere a cualquier labor ingeniosa o con alto grado de dedicación. La misma etimología de la palabra lo acusa: *indu* (en el interior), *struo* (construir, organizar), *ia* (sufijo de cualidad), es decir, es una construcción u organización realizada con un sentido de perspicacia, de creatividad (Diccionario etimológico castellano en línea, 2020). Entonces, podemos considerar que cualquier trabajo posee un sentido creativo, el cual es mayor o menormente expropiado por la lógica del capitalismo.

A pesar de su eventual carácter mercantil, diversos productos de la comunicación y el arte no fueron estudiados a fondo por la economía del siglo XIX y al menos en las primeras cuatro décadas del XX. Quizá fue por esto que no se consideró en aquel momento al “sector cultural” como significativo debido a que las actividades, bienes y servicios culturales<sup>6</sup> no se regían por su valor monetario, sino por su sentido simbólico, más complejo de medir. Así, desde la segunda mitad del siglo XX, y con una proliferación de ofertas como la edición de libros, fonografías, cine-video, prensa escrita, historietas, radio, televisión y tecnologías de la información y la comunicación (Bustamante, 2003: 19), la economía ha virado sus intereses hacia el estudio de esta área, donde lo esencial es de qué manera esta “actividad creativa” se encuentra subsumida formal y realmente en el capitalismo contemporáneo. En consecuencia, resulta pertinente el análisis de cuestiones como la intensidad de jornadas de trabajo, los medios tecnológicos,

---

<sup>6</sup> Las actividades, bienes y servicios culturales son aquellas cuya producción implica “alguna forma de creatividad, se realizan con la generación y comunicación de significado simbólico, y el producto representa, al menos en potencia, una forma de propiedad intelectual” (Palma y Aguado, 2010: 146). Se les consideran bienes de experiencia ya que transmiten mensajes simbólicos.



remuneraciones, tipos de propiedad, manipulación del consumo, estrategias de generación de plusvalor y lógica en la distribución de ganancias.

En la actualidad, con renombramiento de las industrias culturales, el desarrollo y consolidación del sector quinario<sup>7</sup> y el avance tecnológico constante, parece que al término de “industria” se le ha desvinculado de toda labor ingeniosa para limitarlo a los procesos productivos por medio de maquinaria y tecnología digital, al tiempo que se exacerban las nociones de entretenimiento dentro del concepto de “creatividad”. Esto tiene como resultado que, en áreas como el cine, la música comercial, los libros y las historietas, por mencionar algunos ejemplos, no se enfatizan las relaciones de conflictos salariales, la explotación laboral y la enajenación que supone la dinámica capitalista. Ante ello, es menester revisar a las industrias culturales (aún y con el anexo de “creativa”), con el fin de abordar su pertinencia para auxiliarnos en la comprensión de la producción de bienes, actividades y servicios culturales en pleno siglo XXI, caracterizado por un impresionante avance tecnológico y con una importante agudización del fenómeno de enajenación. Gaetan Tremblay subrayó el binomio entre la alienación laboral y las industrias culturales, las cuales, dicho en sus palabras:

[...] pueden, entonces, ser definidas como el conjunto en constante evolución de las actividades de producción y de intercambios culturales sometidas a las reglas de la comercialización, donde las técnicas de producción industrial son más o menos desarrolladas, pero donde el trabajo se organiza cada vez más en el modelo capitalista de una doble separación entre el productor y el producto, entre las tareas de creación y ejecución. De este doble proceso de separación resulta una pérdida creciente del control de los trabajadores y artistas sobre el producto de su creatividad (Tremblay citado en Mastrini, 2017: 146).

De la anterior definición se desprende que la alienación del trabajo cultural dentro del capitalismo tiende a limitar y condicionar la autonomía y originalidad del creador. Esta es una de las ideas que también sostiene Richard Florida, quien

---

<sup>7</sup> El sector quinario consiste en una desagregación del sector servicios y que hace referencia entre una de sus principales actividades al entretenimiento. En este sentido, las industrias culturales forman parte de este sector.

además sugirió que en las ciudades modernas se ha generado una “clase creativa” formada por informáticos, periodistas, profesores universitarios, diseñadores gráficos y algunos artistas que han promovido el crecimiento económico en las urbes. Pero este crecimiento, que promociona y beneficia a los grupos más acomodados, ha sido el responsable de los procesos de gentrificación<sup>8</sup> en diversas ciudades del mundo. Con esto se reafirma que la creatividad en el trabajo cultural, una vez subsumida por el capital, abona básicamente a la clase que posee mayores recursos económicos.

Coincide Mastrini (2017: 146) en recalcar que las industrias creativas se forman mediante el ingenio, al igual que con las habilidades que pueden generar riqueza, creación de empleo y explotación de la propiedad intelectual, con un alcance vasto que puede englobar al arte y al arte reproducible, los medios de comunicación, el diseño, la moda, las tecnologías de la información y la comunicación, el turismo, el patrimonio, entre otros. Sin embargo, de muchos años atrás la creatividad de las industrias culturales ha tenido el mismo fin. Ante esto, cabe preguntarse si en verdad hay una nueva creatividad en esta clase de industrias.

Este es uno de los planteamientos de Frédéric Martel, quien sostiene que las industrias creativas no sólo abarcan productos culturales, sino también servicios de esta índole, así como el desarrollo de políticas que permitan a los gobiernos ejercer su poder suave a través de estos bienes y actividades (Martel, 2011: 17). No obstante, desde las industrias culturales de mediados del siglo XX ya estaba presente la idea de que los servicios formaban parte de su proceso de producción, así como la posibilidad de que gobiernos y grupos en el poder pudieran difundir su ideología a través de ellas, por lo que nuevamente no queda clara la dirección que toman las industrias creativas respecto de las industrias culturales.

A pesar de la ambigüedad sobre su área de acción, las industrias creativas cobraron impulso en países industrializados como Inglaterra, durante los inicios de

---

<sup>8</sup> Se denomina gentrificación al proceso de elitización en las ciudades, en donde los sectores más pobres de la población son desplazados por los sectores más adinerados.

la administración del primer ministro Tony Blair en el año 2000. Paulatinamente surgieron diversas críticas respecto a si resultan adecuadas para ilustrar la producción masiva de la cultura durante el siglo XXI o si son convenientes sólo a nivel ideológico. Para Mastrini (2017: 146), las industrias creativas poseen una visión limitada, ya que en su amplitud se diluye la especificidad cultural por la creatividad en un planteamiento demagógico que simula la inclusión, la diversidad y la igualdad de oportunidades de todas las naciones y empresas de generar actividades, bienes y servicios culturales. Justin O'Connor criticó también a estas industrias de la siguiente manera:

La capacidad de las estructuras corporativas de las industrias culturales de absorber los nuevos desafíos digitales y mediáticos, y la rapidez con la que los nuevos actores se integran; la asociación de trabajo creativo con nuevas formas de explotación; la absorción de las industrias creativas en el desarrollo inmobiliario y la escasez de recursos intelectuales y financieros que los gobiernos municipales (con algunas excepciones) ponen en su desarrollo, todo ello, ha socavado en gran medida las energías transformadoras con las que fue recibida en un principio la idea de industrias creativas (O'Connor, 2011: 45).

Consideramos que, en efecto, las industrias culturales y creativas inauguran procesos de trabajo y de valoración propios del siglo XXI, como son los empleos “flexibles” y a domicilio, espacialmente desestructurados, especializados en un sentido, pero desprofesionalizados en otro, con altos niveles de ganancia para el capitalista. Estas industrias pueden sacrificar la ganancia en el corto plazo para los creadores, así como la generación de un prestigio que les permita mejores conexiones y oportunidades laborales. No obstante, su difusión como una instancia innovadora en la producción masiva de la cultura en pleno siglo XXI no parece promover una reivindicación del trabajo creativo, como su nombre sugiere, sino más bien esconder mecanismos más agresivos de subordinación de trabajo al capital, es decir, procesos donde los creadores venden su fuerza de trabajo aun sin contar con las garantías que les permitan subsistir por medio de su labor. En otro sentido, la delimitación en las áreas de actuación de la industria cultural y

creativa resulta ambigua al tratar de englobar la mayor cantidad de productos culturales posibles, por lo que no resulta clara la razón por la que ciertos bienes, actividades y servicios se insertan ahí.

Ante ello, nuestra postura se inclina más por un concepto más clásico y definido de las industrias culturales, el cual se enfoca, como vimos anteriormente, a los libros, la fonografía, el cine-video, la prensa escrita, las historietas, la radio, la televisión y las tecnologías de la información y la comunicación, de las cuales todavía hay mucho qué decir respecto de las transformaciones que han sufrido a lo largo del tiempo. En este sentido, la industria cultural de la historieta en México no ha estado exenta de experimentar diversos cambios en sus esferas de la producción, la distribución, el consumo y la base institucional. Por lo tanto, resulta una oportunidad para analizar, basados en el enfoque de la teoría económica, a esta industria cultural.

## 1.2 La industria cultural de la historieta y el proceso económico

La industria cultural de la historieta mexicana produjo cómics durante siete décadas. En ese lapso tuvieron lugar diversos cambios de índole económico y político que afectaron los ámbitos de lo productivo, lo distributivo, lo consuntivo y el marco normativo en esta industria. Se conformó por las siguientes etapas: los periódicos de historietas (1934-1950), que se caracterizó por la edición de publicaciones misceláneas de cómics por iniciativa de varios empresarios del periodismo; comúnmente se le conoce como época de oro. Le siguió el periodo de las editoriales industriales de cómics (1950-1982), llamado también época de plata, que se distinguió por la aparición de una industria de la historieta en México, así como la formación de editoriales exclusivas del medio. Posteriormente ocurrió la crisis de la industria del cómic mexicano (1982- los años 90), que abarcó la contracción y la paulatina desaparición de la industria masiva de la historieta local. Actualmente, se desarrolla el movimiento del cómic de autor y novela gráfica mexicana (1994 a la fecha), la cual pretende la renovación de la narrativa local, al igual que la inserción de un nuevo género, la novela gráfica, en la industria del

libro por medio de diversas estrategias llevadas a cabo por autores, editores y promotores.

La industria cultural de la historieta mexicana, al ser comprendida como un proceso económico-industrial de elaboración y circulación de cómics llevado a cabo por diversas editoriales, se encuentra ligada a estas relaciones sociales y a ciertas instituciones, las cuales se engloban bajo la lógica del capitalismo. Así, para llevar a cabo su proceso de acumulación, esta industria cultural tuvo que llevar a cabo un trabajo complejo que respondió a diversas estrategias de destrucción creativa, es decir, tuvo que experimentar “una mutación industrial que revoluciona incesantemente la estructura económica desde dentro, destruyendo lo antiguo y creando elementos nuevos” (Schumpeter, 1996: 121).

Estos nuevos elementos no sólo permitieron la supervivencia de la industria del cómic mexicano por siete décadas, sino con ello también su propia renovación a través de la introducción de novedosos métodos de producción; nuevas mercancías, nuevas formas de organización, nuevas formas de distribución y la conformación de mercados emergentes para vender (Schumpeter, 1996: 102-103). Como se logra ver, las esferas del proceso económico se encuentran entrelazadas, por lo que no podemos comprender una sin la existencia de la otra. Por ejemplo, la producción dentro de esta estructura puede ser a la vez el consumo de mercancías que se generan desde otras instancias. Por ello, en nuestro análisis tratamos de que se vean interrelacionados estos ámbitos, ya que nos permite valorar la complejidad del engranaje económico en la industria cultural de la historieta mexicana a lo largo de sus etapas de desarrollo.

Es momento, entonces, de abordar una primera esfera dentro del proceso económico, la cual funge como el punto de partida que detona el ejercicio de la economía dentro de toda industria: la producción.

### 1.2.1 La esfera de la producción

La línea de partida dentro del proceso económico es la producción, a la que podemos definir como una red de procesos de trabajo en el que se transforman diferentes recursos en bienes y servicios demandados por la población (Schettino,

2002: 15), o bien, resulta una apropiación de los recursos obtenidos de la naturaleza por parte de los individuos que se encuentran en el seno de una sociedad determinada (Marx, 1989: 39). Detengámonos un momento para precisar cómo se desarrolló esta esfera en las etapas de desarrollo de la industria cultural de la historieta en México.

En la etapa de los periódicos de historieta (1934-1950) observamos el surgimiento de la industria cultural de la historieta mexicana gracias a la iniciativa de los empresarios del periodismo, quienes comenzaron a desarrollar esta industria para acumular mayores ganancias y desestabilizar a la competencia. En este lapso la destrucción creativa se enfocó en dos aspectos: la generación de necesidades de entretenimiento, así como en una nueva organización del proceso de trabajo. Al forjar necesidades, se trató de modificar las pautas de consumo con la introducción de un nuevo producto, las publicaciones misceláneas de historieta como *Paquín* de Editorial Sayrols; *Pepín*, de Panamericana, o *Chamaco*, de Herrerías (Aurrecoechea y Bartra, 1993a: 44-82). Con la modificación consuntiva, se promovió de manera paralela la formación de un mercado independiente de los diarios, a pesar de que el proceso de producción se mantuvo por un tiempo adherido a este medio.

La segunda estrategia consistió rescatar un esquema más parecido al de los talleres artesanales que al de las fábricas, en el que se experimentó propiamente una subsunción de trabajo al capital<sup>9</sup>, es decir, los historietistas vendieron su fuerza de trabajo a los empresarios del periodismo para subsistir como creadores. Esta subordinación fue formal, ya que los guionistas y dibujantes de cómics utilizaron tecnologías de carácter artesanal en la elaboración de historietas. Los editores remuneraron su labor por cada encargo terminado sin ofrecer otro tipo de compensaciones como regalías o pensiones. Esta mecánica

---

<sup>9</sup> Para Marx, la subsunción de trabajo al capital es la forma general de todo proceso capitalista de producción. Es un fenómeno de subordinación, de dominio sobre el trabajador, en el cual se lleva a cabo la formación de la plusvalía por medio de la explotación de trabajo ajeno. Se llama subsunción formal cuando el trabajador emplea tecnologías artesanales. Cuando utiliza tecnología avanzada se llama subsunción real (Olivé, 2012).

provocó la existencia de un mayor trabajo excedente no remunerado<sup>10</sup> que provino del hecho de que el salario de guionistas y dibujantes no siempre fue acorde con las jornadas laborales realizadas. En cuanto a los tirajes, no se tiene un número certero; sin embargo, algunas publicaciones como *Cartones*, de 1945, indicaron que llegaron a imprimirse de manera diaria entre 500 mil y un millón de publicaciones de historietas (Aurrecoechea y Bartra, 1993a: 21-22).

En la segunda etapa, la de las editoriales industriales de historieta (1950-1982), la destrucción creativa se encaminó hacia la conformación de una industria exclusiva del cómic mexicano, la formación de editoriales dedicadas únicamente a este medio como Argumentos (EDAR), Novaro, Promotora K o Senda, y la difusión de títulos individuales. Respecto de los tirajes, Herner (1979: 9) calculó que a mediados de la década de los 70 llegaron a distribuirse mensualmente 70 millones de historietas. En cuanto al proceso de trabajo, los creadores continuaron subordinados formalmente a la explotación capitalista, pero generando un gran excedente. Trabajaron de una manera similar a los agentes libres, esquema donde se percibe el sueldo por encargo terminado. Herner consideró que tanto dibujantes como guionistas no vieron una mejora en las condiciones laborales ya que:

Los salarios son bajos debido a la excesiva oferta de trabajo de quienes aspiran a ser historietistas. La mayoría no posee contrato ni prestaciones ni organización sindical. La producción se realiza en pequeños talleres y no en instalaciones industriales, por lo que se conserva el carácter de los talleres artesanales. Al evitar la concentración masiva de trabajadores, se impide la organización de clase (Herner, 1979: 88).

Igualmente, existe una división del trabajo más marcada en la que los guionistas son más favorecidos y reconocidos que los dibujantes (Hinds y Tatum, 2007: 28). La producción de los cómics siguió el siguiente proceso: primero, el

---

<sup>10</sup> La existencia de una labor no remunerada genera el plusproducto, producto “creado por los trabajadores en la esfera de la producción material por encima del producto necesario. Tal división del producto se basa en la división del tiempo del trabajo y del trabajo de los productores en dos partes: en necesario y adicional” (Borisov, Zhamin, Makarova *et al*, 2009: 186). El plusproducto constituye una de las finalidades del capitalismo, ya que permite ampliar el proceso productivo.

guionista elaboraba una trama sugerida por el editor; posteriormente, el dibujante diseñaba las imágenes que representarían el guion y, finalmente, el director artístico se encargaba de completar la parte gráfica del cómic (Herner, 1979: 85-86). Hinds y Tatum (2007: 28-29) agregaron que el argumentista actuaba como un agente libre que podía laborar en distintas editoriales, mientras que el dibujante principal se dedicaba únicamente a trazos y bocetos preliminares, dejando el trabajo posterior a otros artistas o trabajadores dedicados al dibujo, entintado y color.

Las ganancias de las editoriales provinieron de un trabajo creativo que no fue remunerado conforme a los beneficios que generó a las empresas (Herner, 1979: 89). Por lo tanto, existió todavía una subordinación al capital que limitó su originalidad y su autonomía, a pesar de que algunos creativos se convirtieron en empresarios del rubro. Hinds y Tatum mencionaron, además, que la mayoría de los autores no estuvo bajo contrato ni sindicato alguno, sólo recibieron 10 por ciento de utilidades mientras que distribuidores e impresores llegaron a ganar hasta el 40 por ciento de cada historieta vendida. Así, los historietistas en raras ocasiones se beneficiaron de las ventas y, si llegaron a cobrar regalías, éstas no rebasaron del uno al dos por ciento (Hinds y Tatum, 2007: 29).

Gantús discrepó en que los autores tuvieran bajos sueldos. En conversaciones con dibujantes como Sixto Valencia, le fue revelado que éste llegó a ganar entre 38 y 50 mil pesos (en moneda actual) por historieta terminada. De ser esto cierto, el dinero tenía que dividirse entre los miembros del estudio que apoyaban a los caricaturistas de mayor renombre (Gantús, 2014: 19), lo cual exhibe una distribución discrecional, y no normativa, de las ganancias, es decir, una repartición de los dineros conforme a un acuerdo verbal entre las partes y no mediante el establecimiento de un contrato, así como las bases legales que esto conlleva.

En cuanto a las industrias culturales, el capitalismo tiene una historia paradójica, ya que la introducción de innovaciones puede modificar significativamente o incluso desplazar a bienes, servicios y actividades ya establecidas. Al parecer, el desarrollo de la televisión y de las nuevas tecnologías



perjudicaron a los cómics mexicanos: y es que un fortalecimiento del proceso de subsunción real, es decir, con tecnología de punta, siempre merma procesos de trabajo y productos antiguos. Así, durante la crisis de la industria del cómic local, la destrucción creativa se limitó a obtener el mayor beneficio económico posible y evitar un colapso estrepitoso (Schumpeter, 1996: 129). La crisis económica de 1982 sobrevino en otras circunstancias que afectaron los ámbitos de lo productivo, lo distributivo, lo consuntivo y el marco institucional en la industria de la historieta, la cual sufrió una contracción hasta el punto de desaparecer. Si nos limitamos al primer rubro, la elaboración de historietas disminuyó a causa de que fallaron los suministros de papel para mantener la manufactura estable.

Los historietistas continuaron con una desventajosa subordinación del trabajo al capital, por lo que las condiciones laborales se tornaron cada vez menos favorecedoras: los trabajadores erogaron un mayor producto excedente al tiempo que su paga fue disminuyendo conforme la industria se contrajo. Elvira Hernández Carballido, quien fue argumentista para Novaro, EJE A y Grupo Editorial Vid, comentó que durante los años 80 la industria todavía manejó buenos salarios, a pesar de que tanto guionistas como dibujantes no contaron con garantías ni compensaciones. Si bien en la mayoría de las editoriales de la época no se les otorgó crédito a los autores por su obra, algunas de ellas como EJE A sí lo hicieron (Espinosa Lucas, 2019d). No obstante, con el desarrollo de la crisis económica, las condiciones se tornaron adversas para la industria y, por ende, para sus trabajadores.

Como ocurre durante el declive de alguna industria o empresa, se aprovechó para que surgieran nuevos grupos de poder económico. En el caso del cómic local se formó un mercado en el que se comercializó el erotismo y la pornografía en forma de cómics. Surgieron los *Sensacionales*, donde muchos historietistas firmaron sus obras con seudónimos, pues se avergonzaban de dibujar tramas que explotaran el contenido sexual, la violencia y el doble sentido en el lenguaje (Soto, 2007: 186). Si la historieta en México no fue considerada un medio prestigioso o que otorgara reconocimiento a sus dibujantes, guionistas y demás creadores gráficos, en esta etapa lo fue todavía menos.

Como ya se dijo, la tecnología es un factor que altera todas las esferas del proceso económico. En este sentido, la última etapa en la historia del cómic local, el movimiento del cómic de autor y la novela gráfica mexicana (1994 hasta ahora), fue posible gracias al desarrollo de Internet y herramientas digitales propias de la Tercera Revolución Industrial. Ésta, de acuerdo con Castells (2002: 91), se caracteriza por girar en torno a las tecnologías de la información y la comunicación, el avance tecnológico, la ingeniería genética y el desarrollo de Internet. Su multiplicación permite abaratar costos de producción, así como aminorar la carga de trabajo que, si bien mantiene cierta esencia semi artesanal heredada de los periodos anteriores, también se ve beneficiada con las herramientas de las computadoras y posteriormente de los teléfonos inteligentes y tabletas.

Dentro de esta última parte ya no existe una industria masiva de la historieta, sino más bien una actividad marginal tras su debacle durante las décadas de los 80 y los 90. Sin embargo, la historieta se mantiene como lenguaje, por lo que una nueva generación de autores se dedica a brindarle aliento y renovación, lo cual prosigue de una manera más flexible su relación con el capital, ahora sin el apoyo de inversionistas industriales, pero con proyectos que se pretenden autogestivos y en los cuales se introducen nuevos bienes culturales, como la novela gráfica, así como formas de producción y distribución alternativas. Existe, por tanto, un cambio significativo en la subsunción de trabajo al capital: los historietistas no buscan vender su fuerza de trabajo ni su labor creativa, sino subsistir por cuenta propia mediante la acumulación de capital intelectual y la generación de un prestigio que les permita desempeñarse en diversos ámbitos aledaños al cómic, y evidentemente tener suficientes recursos económicos que sustenten su labor en el largo plazo. Así, intentan que la ganancia<sup>11</sup> sea en su mayoría para ellos, aunque una parte significativa sigue correspondiendo a los diferentes canales distributivos que emplean.

---

<sup>11</sup> En esta acumulación de las ganancias entra en juego el proceso de valorización, “el trabajo social de los productores materializados en las mercancías” (Borisov, Zhamin, Nakarova, *et al*, 2009: 266).

### 1.2.2 La esfera de la distribución

Se puede considerar a la distribución como la sede del mercado. Y éste, a su vez, resulta esencial en el sistema capitalista, ya que orienta la proporción en la que los individuos participan de la riqueza social conforme a las reglas de un marco institucional acordado por los actores de la economía (Marx, 1989: 39). Esta esfera aparece en dos formas adicionales: como un agente que asigna mano de obra en diferentes ocupaciones. Es decir, inicia la subordinación de la fuerza de trabajo a las relaciones de producción y, yendo al fondo, tiene una organización que responde a las necesidades del sistema como un todo. En otro sentido, lo distributivo también es el momento cumbre donde el capital acumulado se divide en ganancias, salarios, intereses y demás valores entre los capitalistas y los organismos que participan en las industrias culturales o en cualquier sector económico (Marx, 1989: 44-47).

Durante los periódicos de historietas (1934-1950), la esfera distributiva impactó en los mercados de trabajo debido a que trasladó la lucha entre las editoriales Sayrols, Panamericana y Herrerías, por el control de la prensa escrita, hacia la formación de un mercado nuevo, el de los cómics. Esta acción indicó un fortalecimiento de estos sellos editoriales al mostrar sus intenciones de expansión, al tiempo que evidencia un comportamiento monopólico que consistió en el abatimiento de la competencia para hacerse de la mayor parte del sector. Ya dentro de la dinámica de la industria del cómic, llevó a una división simple entre guionistas y dibujantes, aunque existieron casos como los de Gabriel Vargas, Germán Butze o Alfonso Tirado, quienes hicieron ambas labores. Si nos adentramos en la comercialización de los impresos, ésta fue llevada a cabo por la Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, mejor conocida como Unión de Voceadores, organización fundada en 1923 que se dedica a la venta de publicaciones periódicas a lo largo del país y que tuvo la facultad de decidir cuáles de aquellas mercancías serían dispuestas en el mercado y cuándo podían hacerlo (Gantús, 2014 40).

Originalmente las publicaciones de historietas tuvieron una periodicidad semanal; sin embargo, a partir de 1939 *Chamaco*, de Editorial Herrerías, apostó

por una publicación diaria con el fin de retener la mayor parte del mercado ante la competencia agresiva que estaba experimentando con sus similares Sayrols y Panamericana, las cuales adoptaron su modelo. Finalmente, en el rubro del capital acumulado<sup>12</sup>, las editoriales percibieron cerca del 60 por ciento de las ganancias por ejemplar vendido, mientras que el 40 restante correspondió para la Unión de Voceadores (Gantús, 2014: 41). Esta situación resultó favorable para los empresarios de este periodo, ya que al formar parte de la prensa y contar con imprentas, así como otros recursos tecnológicos propios, no tuvieron que dividir el capital obtenido con otros sectores.

Las publicaciones del medio fueron comercializadas en 10 centavos; no obstante, con el objetivo de incentivar su consumo en diferentes sectores de la población, las editoriales originaron la medida de realizar publicaciones de mayor o menor tamaño, así como precios diferentes. Un ejemplo de ello es *Chamaco Grande*, que llegó a costar 75 centavos. Asimismo, con el fin de impulsar la venta de los impresos, los editores dispusieron de maniobras como concursos, rifas, la difusión de cartas, dibujos, fotografías, anécdotas y hasta la oportunidad de que las vivencias de los lectores fueran convertidas en historietas, lo que dio origen al género de historias de la vida real (Rubenstein, 2004: 49-73).

En el periodo de las editoriales industriales de historietas (1950-1982), el precio promedio por ejemplar fue de un peso. Los principales géneros explotados fueron el humor, el melodrama y las aventuras (Herner, 1979: 112, 119), con títulos como *Memín Pinguín*, *Lágrimas y risas y amor*, *Kalimán*. *El hombre increíble* o *El Payo*, aunque se mantuvo en menor medida la demanda de títulos de terror y ciencia ficción. Mientras que en la fase anterior se explotaron diversas fórmulas para incentivar la circulación y consumo de historietas, en éste se mejoraron canales de distribución. En la Ciudad de México, esto correspondió a la Unión de Voceadores, la cual envió las mercancías a sus respectivos despachos, expendios y de ahí a los más de 7 mil puestos de periódicos existentes en la urbe (Herner, 1979: 98-100), al tiempo que la Compañía Distribuidora de Periódicos,

---

<sup>12</sup> El capital acumulado se refiere a los dineros que han acaparado las editoriales de historietas conforme a la venta de sus productos y que se distribuyen entre como ganancias entre los diversos participantes de la actividad económica en la industria del cómic mexicano.

Libros y Revistas SA (Codiplyrsa) fue la encargada de llevar las historietas a los estados y al extranjero.

Si nos aproximamos hacia la distribución de la riqueza, podemos observar que Editorial Argumentos (EDAR), Novedades, Novaro y la Promotora K acapararon cerca del 65 por ciento del mercado, al tiempo que cerca de 20 editoriales menores, entre ellas Senda, pudieron hacerse de un sector de los consumidores (Hinds y Tatum, 2007: 26-27). Nuevamente la mayoría de las ganancias correspondió a los empresarios del medio y a la Unión de Voceadores, aunque se sumaron nuevas instancias que provocaron una alteración en los procesos de la producción y la distribución. Entre ellos localizamos a imprentas contratadas por las editoriales más pequeñas, tal fue el caso de Senda con Talleres Editormex Mexicana SA (Herner, 1979: 92), donde las condiciones laborales se asemejaron a las de la industria de la manufactura en general. En otra vertiente, el capital económico también se redistribuyó entre otras instancias independientes de la Unión de Voceadores, como Dimsa SA de CV, que se dedicó a la importación de publicaciones extranjeras, y la mencionada Codiplyrsa, encargada de llevar las publicaciones a los estados del país (Aguilar y Terrazas, 1996: 99-100).

La crisis de la industria de la historieta mexicana, en los años 80, implicó una alteración en la esfera distributiva debido al cierre de grandes sellos editoriales como Novaro, durante 1985, así como la contracción de otros como Editorial Argumentos, que fusionó sus sellos menores y se transformó en Grupo Editorial Vid, ahora dedicado a la reimpresión de historietas para subsistir. Adicionalmente, algunos organismos que también tuvieron relación en esta esfera perdieron impulso en su gestión o, en su defecto, también sufrieron un colapso. La Unión de Voceadores perdió influencia debido a la renuncia de su secretario Enrique Gómez Corchado en 1993 tras un conflicto entre este organismo y el periódico *Excélsior*, así como las disputas internas por el poder (Aguilar y Terrazas, 1996: 152).

Otro incidente que influyó en la renuncia del funcionario fue un conflicto con el periódico *Reforma*, cuando su dueño Alejandro Junco de la Vega denunció un

boicot en su contra por parte de la Unión, alegando que con éste se atentaba contra la libertad de expresión y el artículo quinto constitucional sobre el derecho al trabajo (Aguilar y Gutiérrez, 1996: 155). Estos sucesos, a los que se sumaron una baja considerable en las ventas de publicaciones impresas, así como los conflictos internos entre miembros, restaron alcance a la influencia de la Unión de Voceadores por lo que, a pesar de que continúa existiendo, algunos de sus despachos terminaron por desaparecer.

La Productora e Importadora de Papel, Sociedad Anónima (PIPSA), principal comercializadora de papel en el país durante ese momento, experimentó condiciones adversas tras la crisis económica y la puesta en marcha del Acuerdo General sobre Aranceles, Aduaneros y Comercio (GATT, por sus siglas en inglés) en agosto de 1986, ya que gradualmente se fueron privatizando las plantas y procesadoras de papel pertenecientes a la paraestatal. En 1998, fue adquirida por el Grupo Durango, consorcio líder en la producción de papel en México (Gantús, 2014: 64-65).

En el movimiento del cómic de autor y novela gráfica mexicana (1994 hasta ahora) el ámbito de la circulación también ha presentado una modificación: se perdieron diversos distribuidores de historietas ya que desapareció la industria masiva del cómic mexicano. Por lo tanto, se exploraron diversas alternativas para mantener la difusión de la narrativa gráfica nacional y su disposición en el mercado. Una primera instancia fueron los suplementos de historieta en la prensa de izquierda, cuyos casos más reconocidos fueron “Masomenos” (1979) del periódico *UnoMásUno* e “Historietas” (1986) de *La Jornada*. A ello siguió la formación de iniciativas colectivas, cuyo caso más importante fue la revista independiente *Gallito Comics* (1992-2000). No podemos dejar de lado la formación de proyectos individuales como el webcómic y, finalmente, la aproximación a la industria cultural del libro por medio de estrategias como las convenciones, los talleres, la publicación por parte de editoriales extranjeras, la formación de editoriales independientes, las autopublicaciones y la participación de instancias académicas en la edición de historietas de divulgación, de las que hablaremos más adelante en el tercer apartado de la investigación.

No quisiéramos cerrar este apartado sin mencionar que, para estudiosos de la historieta mexicana como Armando Bartra, la contracción de esta industria cultural significó además la derrota de la lectura ante la crisis económica y la televisión, instancia que desde los 70 vivió su consolidación como medio de comunicación en el país. Bartra enfatizó que:

La derrota de la historieta es la derrota de la lectura. Los monitos no ceden al embate de libros, revistas o diarios, sino al arrollador curso del *canal de las estrellas*. Mientras que la lectura cultivada avanza a paso de tortuga, se desploma la única lectura masiva que jamás hayamos tenido. Frecuentada hasta hace poco por decenas de millones de mexicanos, la historieta ha perdido quizás nueve de cada 10 lectores. Sus tirajes, que fueron millonarios, se reducen a 30 o 40 mil ejemplares de cada título; mientras que la diversidad, que en los buenos tiempos rebasaba el centenar de títulos al mes, se ha constreñido a algunas docenas (Bartra, 2001b: 226).

Ya sea por el auge de la televisión o de las nuevas tecnologías, en la última etapa el desarrollo de la novela gráfica ha propiciado que autores, editores y promotores lleven a cabo diferentes estrategias para la valoración de este género y facilitar su inserción en la industria del libro. A pesar de las medidas realizadas, la novela gráfica local se enfrenta a un escenario donde los consumidores del medio optan por las mercancías extranjeras, procedentes principalmente de Estados Unidos (el cómic de superhéroes) y Japón (el manga).

### 1.2.3 La esfera del consumo

Dentro del ámbito consuntivo, los productos que circulan en el mercado se convierten en objetos para el disfrute de los individuos (Marx, 1989: 39). Cabe destacar que el proceso de producción es al mismo tiempo de consumo, ya que en él se agotan tanto los medios de producción como la fuerza de trabajo. En esta esfera del proceso económico las mercancías toman su forma final como productos, ya que éstas no se pueden concebir como tales sin su intercambio ni la posterior subjetivización que experimentan. De manera paralela, el consumo

genera el móvil de la producción, es decir, las necesidades que permiten la elaboración de las mercancías. En consecuencia, el consumo impulsa a la producción, al tiempo que ésta última genera los objetos de consumo (Marx, 1989: 40-41).

La esfera consuntiva tradicionalmente no había sido un objeto de estudio de la economía sino más bien de la comunicación, la publicidad, la psicología, la moda o la gastronomía, entre otras disciplinas. Y es que, aunque la economía política identificaba el valor de uso, es decir, la utilidad que posee un objeto para satisfacer una determinada necesidad, el consumo era concebido como una actividad que difícilmente encontraba relación con la valorización y la ganancia. Su interés económico viene de la eventual identidad de consumo y producción, o de la identidad con la demanda en el mercado, pero también del hecho de que, en especial para la industria editorial contemporánea, la presencia de las computadoras de escritorio y personales, tabletas y teléfonos inteligentes han modificado la forma de consumir libros e historietas.

En nuestra época, marcada por una fuerte centralización del capital<sup>13</sup>, por un avance tecnológico cada vez más rápido y por la repetición como un principio estético y de valor en los medios de comunicación y del arte, Calabrese identificó una transformación del área consuntiva dentro de las industrias culturales. Para él, los espectadores pueden llevar a cabo diferentes tipos de consumo de acuerdo con sus necesidades simbólicas. Así, tenemos al hábito o consumo por demanda, caracterizado por la presentación de contenidos repetitivos a los que el individuo ya está acostumbrado (Calabrese, 1987: 51); esta clasificación resulta similar al modelo de formación del hábito, el cual supone que las preferencias de los sujetos son el resultado de consumos anteriores, los cuales afectan la acumulación de costumbres (Palma y Aguado, 2010: 147-148).

También se localiza el culto o consumo por consolación, que consiste en la admiración y homenaje a los contenidos vistos, leídos o escuchados, y que

---

<sup>13</sup> La centralización del capital es el proceso que refiere a la concentración de los dineros en grandes empresas multinacionales las cuales, a su vez, para acumular más ganancia, se constituyen en monopolios para abarcar el mayor mercado posible. Un ejemplo de ello podría ser Disney, que posee incidencia en las industrias del cine, la música, los cómics, los videojuegos, los libros, los juguetes, el turismo e incluso la comida.



involucran una participación más activa del espectador por medio de funciones especiales, festivales, convenciones u otra serie de eventos. Se asemeja al modelo de adicción racional, la cual sugiere que el gusto y la adquisición de productos, en este caso culturales, son motivados por un tipo de capital específico que aumenta su apreciación en el futuro, lo cual no implica una modificación en los hábitos y aficiones de las personas (Palma y Aguado, 2010: 148).

Calabrese identificó otro tipo de consumo: el productivo, definido como “la conflictualidad cultural del lector que hace inestable el objeto de lectura ya que es ‘percibido’. Después de esto, lo ‘percibido’ es inestable y potencialmente transformado” (Calabrese, 1987: 166). En la historieta, identificamos esta categoría con los entusiastas del medio quienes, por medio de instancias como las convenciones, las clases de dibujo y los talleres de narrativa gráfica, pasan de lectores a productores de cómics.

Al abundar sobre la correlación entre demanda y consumo en la primera etapa de la industria cultural de la historieta mexicana (1934-1950), identificamos que el público desarrolló un consumo por hábito tras ser expuesto a los periódicos de cómics, ya que comenzó a exigir los contenidos que gustaron y desearon, sin importar lo repetitivos que pudieron ser. Respecto a los índices de lectura de historietas, Aurrecoechea y Bartra (1993a: 22) estimaron que hubo cerca de seis millones de compradores de historietas, mientras que cada pieza vendida contó con alrededor de cuatro lectores, los cuales conseguían acceder a estos impresos mediante la venta, la lectura grupal, el préstamo, la reventa y la renta de ejemplares. Esto llevó a estos autores a considerar que las historietas tuvieron alrededor de 18 millones de lecturas por semana. Este fenómeno puede interpretarse planteando que la estrategia de generación de ganancias en esta industria implicó a la vez mecanismos para subordinar las pautas de consumo a las necesidades del capital. Así, estas tácticas se centraron en una promoción de géneros como el humor, las aventuras y el melodrama como formas de orientar las preferencias de los lectores.

Respecto de la siguiente etapa, las editoriales industriales de cómics (1950-1982) Hinds y Tatum (2007: 44) coincidieron en que el consumo de historietas en

México era masivo y penetraba las diferentes clases y estratos sociales. Identificamos que el consumo fue de culto, ya que el comportamiento de los lectores no sólo se limitó a la adquisición de historietas, sino al consumo de productos derivados o que se relacionaran con otras industrias culturales, como películas o programas de radio, o viceversa, que las mercancías elaboradas en estos medios se convirtieran en cómics. Lo anterior es señal de un proceso ya marcado de subsunción del consumo al capital<sup>14</sup>, es decir, de los procesos y medidas a través de las cuales se alienta a las personas a participar en la actividad consuntiva, y con ello, generar ganancias para la clase capitalista (Veraza, 2005: 87), el cual fue capaz de generar diversas mercancías derivadas de un producto base y que, además, reforzó una segmentación del mercado por áreas y contenidos de interés, edad, género y nivel socioeconómico, entre otros factores.

El nivel de consumo depende de los ingresos y, durante la crisis de la industria cultural de la historieta mexicana, la caída de los salarios provocó que la capacidad adquisitiva de la población se redujera, lo que significó una baja considerable en la venta de cómics. En este periodo se desarrolló un consumo por consuelo en el que la multiplicación y adquisición de historietas eróticas y pornográficas reveló la represión sexual que la población había vivido por décadas. Se trató de historias que abordan relatos donde los varones son en su mayoría abusadores, mientras que las mujeres se dividen en *femme fatales* en busca de satisfacer sus necesidades sexuales o, en su defecto, se trata de jóvenes que se resisten a la actividad sexual, pero terminan accediendo a ésta (Aparicio Lozano, 2005: 75). La difusión de este tipo de cómics provocó que paulatinamente se abandonara al público masivo.

En el periodo más reciente, el movimiento del cómic de autor y novela gráfica mexicana, podemos hablar de una tendencia hacia la conformación de un consumo relativamente productivo en el que los lectores, gracias a medios como Internet e instancias como convenciones y talleres, ahora tienen la oportunidad de

---

<sup>14</sup> Para Veraza (2005: 101), este proceso radicaliza el concepto de enajenación al configurarlo como un proceso de orden material, donde lo que importa es la satisfacción por la adquisición del producto sobre el cumplimiento de necesidades reales y simbólicas.

convertirse en creadores (Calabrese, 1987: 51, 166). Estos consumidores-creadores pueden difundir su obra tanto en canales físicos como digitales, sin recurrir a intermediarios que coopten la mayoría de las ganancias e impidan la acumulación de capital de manera individual.

De manera más general, podemos observar también la existencia de una radicalizada subsunción del consumo al capital donde se sintetizan el conjunto de relaciones sociales, guiadas por la creación de un sistema de necesidades (Veraza, 2005: 10-11). Y es que, al desaparecer la industria aldeaña a las historietas mexicanas, la nueva generación de autores sigue comerciando productos alusivos como playeras, calcomanías, posters, entre otros tipos de *merchandising*, los cuales ahora son elaborados de manera semi artesanal, en pequeña escala y dirigidos a un nicho de mercado más segmentado.

Como podemos observar, las esferas de la producción, la distribución y el consumo dentro de la industria cultural de la historieta en México han seguido un proceso complejo. Con los cambios económicos del país, esta industria ha sufrido diversas modificaciones que van de su crecimiento y auge hacia la crisis y el colapso, así como, en última instancia, a su vuelta a la vida económica por medio de estrategias alternativas. La maniobra más significativa hasta el momento ha sido la novela gráfica, la cual ha permitido que la narrativa gráfica permanezca vigente entre el público y además sobreviva ensayando nuevas figuras empresariales, las cuales requieren de un marco organizacional para mantener estable su propia dinámica económica. Es por ello que damos pauta a nuestro siguiente apartado, donde ahondamos en la formación y actuación de una base institucional que se encargó de regular los otros ámbitos dentro de esta industria cultural.

### 1.3 La dimensión político-institucional

El elemento político dentro de las industrias culturales puede derivar de lo que pudiéramos llamar dimensión institucional que sustenta el proceso económico, lo que da cuenta de que ambas esferas se encuentran relativamente vinculadas. Esta base normativa regula, tanto de manera explícita como implícita, las

relaciones de la producción y la distribución. Así, este marco institucional puede entenderse como el lugar donde se asienta el comportamiento político del sujeto económico e implica la presencia de asociaciones, sindicatos, partidos, cooperativas, mutualidades, leyes, reglamentos, normas, figuras jurídicas o grupos de presión que determinan quién tiene el poder de decisión, cómo se solucionan los conflictos o cómo se efectúan las negociaciones y los acuerdos en la industria del cómic. Se trata de un juego de actores que define el funcionamiento del sector. Todo este conjunto de elementos integra lo que denominamos instituciones, las cuales se definen como:

Las reglas del juego en una sociedad, o más formalmente, son las limitaciones ideadas por el hombre que dan forma a la interacción humana. Por consiguiente, estructuran incentivos en el intercambio humano, sean políticos, sociales o económicos. El cambio institucional conforma el modo en que las sociedades evolucionan a lo largo del tiempo, por lo cual es clave para entender el cambio histórico (North, 1995: 13).

Para Douglas North las instituciones son necesarias en el escenario social ya que “reducen la incertidumbre por el hecho de proporcionar una estructura a la vida diaria y constituyen una guía para la interacción humana” (North, 1995: 14). Por lo tanto, éstas permiten a los sujetos una toma de decisión más limitada pero que resulte más adecuada a sus necesidades. Las instituciones se clasifican en formales, entre las que podemos identificar a las leyes, reglamentos y procedimientos gubernamentales, y las informales, conformadas por ideas, creencias, actitudes y valores de las personas (Urbano, Díaz y Hernández, 2007: 8). En consecuencia, mientras que las primeras residen en el desarrollo del derecho y la economía, las segundas se desenvuelven dentro de la cultura. Asimismo, las instituciones pueden ser legales o formales, como el propio gobierno, y no legales o informales, como es el caso del crimen organizado.

Las instituciones alteran el desarrollo de la economía, por lo que el cambio histórico responde al desenvolvimiento de éstas en un tiempo y un espacio determinado. Urbano, Díaz y Hernández (2007: 8) señalaron que North elaboró

una teoría del cambio institucional con el fin de comprender el desempeño de las economías, dando relevancia a la cultura e historia de los países y regiones. En consecuencia, el cambio institucional consiste en “ajustes marginales al conjunto de limitaciones formales e informales que constituyen el marco institucional” (Urbano, Díaz y Hernández, 2007: 8). Dicho de otro modo, las transformaciones que sufren las instituciones derivan en transformaciones para el escenario económico y viceversa.

Así, el cambio institucional ocurre gracias a las interacciones entre las instituciones y los empresarios u organizaciones que participan en la economía, explicado a partir de un modelo de juegos en el que las primeras son las reglas del tablero, mientras que los segundos son los jugadores (Urbano, Díaz y Hernández, 2007: 8). Respecto al rol que toma cada uno de éstos, podemos profundizar que:

Aunque los empresarios tienen un papel importante como catalizadores del cambio institucional, tanto las reglas formales e informales como la aplicación e implementación de las mismas, condicionan en gran medida su actuación. Dicha estructura institucional determina el tipo y las características específicas de las organizaciones, mientras que los empresarios inducen, guían y dirigen el cambio institucional (Urbano, Díaz y Hernández, 2007: 9).

No obstante, North hizo hincapié en que el cambio institucional es un proceso complejo en el que, si bien la interacción puede provocar transformaciones continuas en las instituciones formales por medio de un marco jurídico, no ocurre así dentro de aquellas cuyo marco normativo es informal o ilegal debido a que las costumbres, las tradiciones y los códigos de conducta son más resistentes que las políticas deliberadas. Sin embargo, estas pautas que residen en la cultura son esenciales ya que conectan al pasado con el presente, al tiempo que proporcionan una clave para comprender el cambio histórico (North, 1995: 17).

Dentro de la historia de la industria cultural de la historieta mexicana localizamos la existencia de una base institucional encargada de regular el proceso de la producción y la distribución, la cual se aproxima más hacia la

informalidad debido a la carencia de contratos, garantías laborales, regalías, créditos, derechos de autor y demás figuras jurídicas que mantuvieran una relación más equitativa entre editores e historietistas. Si bien en los apartados pasados pudimos identificar a algunos actores que participan de esta industria, todo este desarrollo es regulado a través de un marco constituido por las siguientes instancias: la Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, la Productora e Importadora de Papel, Sociedad Anónima (PIPSA) y la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas.

En la actualidad, aunque sólo sobreviven la Unión de Voceadores y la Comisión Calificadora, su influencia dentro de la novela gráfica mexicana es casi nula ya que ha desaparecido la industria cultural de la historieta en nuestro país. En consecuencia, el marco institucional que antes permeó en este medio ha cambiado hacia las políticas neoliberales. A pesar de ello, resulta importante dar cuenta de la manera en que cada una de estas instancias actuó en las etapas de desarrollo de la industria del cómic en México, ya que permite que profundicemos en las relaciones sociales que contribuyeron a regular los procesos de la producción y distribución dentro de este escenario.

### 1.3.1 La Unión de Voceadores

La Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, conocida también como Unión de Voceadores, es una agrupación formada en 1923 que se encargó de la distribución y venta de publicaciones periódicas a lo largo del país y que tuvo la facultad de decidir qué impresos eran dispuestos en el mercado y cuándo podían hacerlo. Era una agrupación con relativa fuerza política, porque al estar en contacto directo con el mercado también podía influir y negociar el establecimiento de precios de las publicaciones. Tuvo un periodo de influencia de casi 70 años, desde su fundación hasta inicios de la década de los 90, cuando paulatinamente perdió fuerza en su gestión.

La Unión estuvo constituida por tres áreas: los despachos, que son seis y funcionan como las bases de operaciones desde las cuales se manejan a todas las publicaciones periódicas del país. Cada una poseyó el nombre de uno de los

miembros fundadores de esta red: Enrique Gómez Corchado, Everardo Flores Serrato, Antonio Velázquez, Guillermo Benítez, Apolonio Padilla y Rubén Darío Flores. La segunda sección son los expendedores, que se dividen a su vez en matutinos, los cuales son los más importantes y poseen un local establecido, y los vespertinos, que se trata de más de 150 expendios ambulantes. Finalmente están los voceadores, agrupados en peladeros, vendedores que comercian las revistas y periódicos de mayor demanda; los ambulantes, que se caracterizan por no tener un puesto fijo, y los propios voceadores, que cuentan con su establecimiento propio que, por lo regular, se trata de un negocio familiar (Gantús, 2014: 38-40).

La principal zona de actuación de la Unión fueron la Ciudad de México y el área metropolitana; sin embargo, en el norte y sur del país mantuvo relaciones con otras distribuidoras sin perder influencia. Para que un editor pudiera publicar un periódico, revista o historieta, debía acercarse a algún despacho de este organismo y negociar su venta. Una vez que ambas partes llegaban a un acuerdo, la red llevaba la publicación a sus expendios y la repartía entre los voceadores para su posterior venta (Gantús, 2014: 40).

Por lo regular, esta agrupación cobró el 40 por ciento del valor de cada ejemplar vendido, el cual era redistribuido de la siguiente manera: el expendedor ganaba el 8 por ciento, la Unión de Voceadores se quedaba con el 1.5, los despachadores el 0.5 por ciento y, finalmente, el 30 por ciento restante era ganancia para los voceadores, quienes daban cuotas a para mantenerse en el organismo o juntar dinero para su pensión, entre otras acciones (Gantús, 2014: 41). Como podemos observar, la distribución de los dineros dentro de esta red tendió a defender los intereses de sus integrantes, así como asegurar la supervivencia y posterior expansión de la Unión. Su modo de operar fue similar al de los sistemas de distribución de periódicos en países como España, Italia y Francia.

Durante la etapa de las editoriales industriales de historieta (1950-1982), la Unión reforzó su vínculo con el gobierno mediante el establecimiento del Día del Voceador el 23 de abril de 1953. Este acto representó no sólo la relación cercana entre el Estado y los medios, sino también que la dirigencia de este órgano podía

prestarse a ser herramienta de presión gubernamental en contra de aquellas publicaciones y editores que atentaran contra los intereses de la clase en el poder (Aguilar y Terrazas, 1996: 12).

Otras acciones que sumaron autoridad a esta red, así como exhibieron su proximidad con el gobierno, fueron su adhesión en 1946 a la Confederación Nacional de Organizaciones Populares (CNOP), órgano perteneciente al recién fundado Partido Revolucionario Institucional (PRI). Tenemos igual el interés que el régimen expresó para auxiliar a la Unión de Voceadores por medio de “programas sociales, la exención en el pago de impuestos y la organización de comidas y desayunos para el gremio” (Aguilar y Terrazas, 1996: 25). Existieron otras acciones durante el periodo como la construcción de una clínica para los voceadores, el establecimiento de un refugio para los trabajadores en situación de calle y adictos, al igual que facilidades para la adquisición de una vivienda. Asimismo, los miembros de esta red no pudieron ser encarcelados por delitos de prensa (Aguilar y Terrazas, 1996: 35).

La Unión sufrió diversas transformaciones en su estructura interna, siendo la dirección una de las más destacadas. Originalmente, durante los periodos presidenciales de Adolfo Ruiz Cortines (1952-1958) y Adolfo López Mateos (1958-1964), la gerencia duró dos años; no obstante, en las gestiones federales de Gustavo Díaz Ordaz (1964-1970) y Luis Echeverría Álvarez (1970-1976), ésta pasó a cinco años. Fue hasta 1974, cuando Enrique Gómez Corchado asumió la secretaría general de la Unión de Voceadores, que ocurrió un cambio significativo ya que se mantuvo en el poder durante casi 20 años consecutivos, con lo cual impidió que otros administradores dentro del organismo pudieran acceder a la secretaría general por la vía democrática (Aguilar y Terrazas, 1996: 45).

Es notorio que la habilidad de Gómez Corchado para mantenerse al frente de la Unión tuviera relación con el establecimiento de diversas alianzas políticas y mercantiles, como es el caso del acercamiento con otras repartidoras que sumaron una mayor área de influencia para la Unión de Voceadores, al tiempo que permitieron una distribución más dinámica de los impresos. Así, este



organismo mantuvo conexiones con CITEM SA de CV<sup>15</sup>, fundada por Guillermo de la Parra, uno de los dueños de Editorial Argumentos, la cual se encargó de distribuir publicaciones en locales cerrados. También se encontró Dimsa, que circuló revistas y periódicos en inglés. Una más fue la mencionada Codiplyrsa, la cual distribuyó publicaciones periódicas en los estados de la república; cabe destacar que fue constituida por el Grupo Flores Hermanos que también poseyó uno de los despachos de la Unión de Voceadores, así como Editorial EJE. También localizamos a Intermex, que mercó algunas de las publicaciones más vendidas en México durante la época, como *Teleguía y Tv y Novelas*, además de que siempre mantuvo una relación amistosa con la Unión (Gantús, 2014: 41-42).

La Unión de Voceadores también se caracterizó por incurrir prácticas poco éticas en las que participaron otros actores de la base institucional como PIPSA. Un ejemplo de ello ocurrió con la revista *El Tabloide* (1958), cuyo costo de 20 centavos representó poca ganancia para los voceadores, por lo que limitaron paulatinamente su circulación. Casualmente, los editores del periódico también tuvieron problemas para adquirir papel. Otro caso fue el de *Política* (1960-1968), revista de crítica dirigida por Manuel Marcué Pardiñas, la cual sufrió diversos boicots, devoluciones de ejemplares que no fueron distribuidos e, incluso, policías llegaron a las instalaciones del impreso para intimidar a su equipo de redacción (Aguilar y Terrazas, 1996: 105-109), lo cual da cuenta de cómo la Unión pasaba gradualmente de prácticas sutiles como el boicot, la negación de venta de una publicación y la disimulación de la circulación, a acciones más agresivas para fungir como herramienta de presión gubernamental contra diversos medios que no se alinearon a los intereses de la clase en el poder. En el caso de las historietas, la muestra de censura y provocación más notable ocurrió en contra de Eduardo del Río *Rius*, de quien hablaremos más adelante.

Durante la crisis de la industria cultural de la historieta mexicana (1982-los años 90), la Unión de Voceadores experimentó un crack a la par de la crisis económica en México. Así, a pesar de que este primer actor del marco normativo

---

<sup>15</sup> El nombre de esta empresa provino de las iniciales de los hijos de Guillermo de la Parra y Yolanda Vargas Dulché: Cristal, Idar, Tonatiuh, Emoe y Manelick (Gantús, 2014: 41).

continúa existiendo hasta nuestros días, perdió paulatinamente fuerza e influencia en su gestión. Esta situación se debió a dos casos en particular. El primero fue la renuncia del secretario Enrique Gómez Corchado en 1993 tras un conflicto entre la Unión y el periódico *Excélsior*.

Como preludio, a inicios de junio fue celebrado el II Simposio Internacional de Editores de Periódicos Diarios, donde Ricardo Perete, director de *Últimas noticias de Excélsior*, presentó una ponencia donde evidenció la necesidad de terminar con la agrupación de voceadores tras monopolizar la distribución de la información por más de 40 años. En respuesta, el organismo boicoteó la circulación matutina de este diario. Así, *Excélsior* desplegó una editorial en la que denunció la situación, así como la ponencia de Perete, quien llegó hasta la presidencia de la república a solicitar el cese de la Unión. La presión ejercida por la dirección y personal del rotativo provocó que Gómez Corchado dimitiera de su puesto el 23 de junio, mientras que la distribución del periódico pasó del despacho del exsecretario al de Everardo Flores Serrato (Aguilar y Terrazas, 1996: 144-150). Podemos ahondar sobre esto que:

Tras la renuncia del líder, despachadores y expendedores de la Unión confirmaron que la salida de Gómez Corchado se debió principalmente a la presión que los editores de *Excélsior* y de la Asociación de Editores de Periódicos de la República Mexicana AC (Aerdimex) hicieron a las autoridades para que se le restara poder al líder. Asimismo, aceptaron que las “grillas” internas de la unión fueron un motivo importante para su salida (Aguilar y Terrazas, 1996: 152).

El segundo incidente fue el conflicto que tuvieron con el periódico *Reforma*, de Alejandro Junco de la Vega, también dueño de *El Norte*. A finales de octubre de 1994, este periódico dejó de ser distribuido en la vía pública, lo que ocasionó que en su portada del 2 de noviembre denunciara un boicot en su contra por parte de la Unión de Voceadores, a la que consideraron un monopolio, al tiempo que exhortó a sus lectores adquirir este diario en tiendas departamentales, de autoservicio o por medio de suscripciones. Un día después, Junco de la Vega manifestó nuevamente el bloqueo, alegando que con éste se atentaba contra la

libertad de expresión y el artículo quinto constitucional, sobre el derecho al trabajo. Esa mañana, empleados y colaboradores de *Reforma* salieron a las calles de la Ciudad de México para distribuirlo y venderlo. A esta estrategia se sumaron actores, columnistas, periodistas, deportistas, diputados del Partido Acción Nacional y senadores (Aguilar y Gutiérrez, 1996: 155-157).

Manuel Ramos, nuevo líder de la Unión de Voceadores, desacreditó las acusaciones de *Reforma* al mencionar que este periódico no respetó el acuerdo sobre los días de descanso obligatorio que tiene la agrupación al año, al tiempo que sostuvo que las acciones emprendidas por los directivos, empleados y colaboradores del periódico fueron de “mala fe”. Posteriormente lanzaron desplegados en diarios como *Excélsior* donde afirmaron que esta red no era un monopolio, así como emprendieron ataques en contra del impreso regiomontano, acciones que continuaron evidenciando las prácticas poco éticas de la Unión, así como los vínculos con gobierno y otras instancias como la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas (Aguilar y Terrazas, 1996: 157-161).

Para distribuir su periódico a lo largo de la Ciudad de México, *Reforma* organizó una pequeña red de “microempresarios” que expendieron este impreso. Las agresiones por parte de los voceadores no se hicieron esperar. Estos incidentes llegaron hasta el Congreso de la Unión, así como la presidencia de la república, los cuales se comprometieron a discutir el caso, del que se obtuvieron pocos resultados. Así, el 14 de diciembre de 1994, la Unión de Voceadores demandó al periódico *Reforma* por daño moral; sin embargo, las causas de su demanda resultaron poco claras. En contraste, *Reforma* empezó a tener resultados fructíferos usando redes de distribución alternativas (Aguilar y Terrazas, 1996: 163-169).

Estos incidentes, a los que se sumaron una baja considerable en las ventas de publicaciones impresas, así como los conflictos internos entre miembros, provocaron una debacle en la Unión de Voceadores. A pesar de que continúa existiendo, algunos de sus despachos como el de Gómez Corchado y el de Benítez desaparecieron. Por otro lado, algunas de las publicaciones más vendidas en México, como *TvNotas* y *Récord*, realizan su distribución por cuenta propia, por

lo que las ganancias de la red han disminuido paulatinamente (Gantús, 2014: 42). El desarrollo de Internet y la introducción de las publicaciones digitales, cuya distribución ya no requiere de medios físicos, han mermado aún más el trabajo de este organismo.

### 1.3.2 PIPSA

La segunda instancia de nuestro marco organizacional fue la Productora e Importadora de Papel, Sociedad Anónima, mejor conocida como PIPSA. Consistió una empresa paraestatal que se encargó de la compra, venta, distribución, exportación e importación de papel en nuestro país. Surgió en 1935 por órdenes del presidente Lázaro Cárdenas ante las denuncias de dueños de periódicos como *El Universal* sobre el monopolio de este insumo por parte de la Papelera San Rafael y Anexas, la cual desde 1892 había acaparado el mercado de este producto. El periodo de mayor auge de PIPSA abarcó desde la segunda mitad de la década de los 30 hasta el último lustro de los 80, cuando la adopción del neoliberalismo en México provocó un debate sobre la permanencia de esta empresa y su posterior venta en 1998. Dentro de su organización, estuvo compuesta por accionistas de tipo A, en su mayoría funcionarios de gobierno, así como de tipo B, formados principalmente por empresarios de la industria editorial y posteriormente de los medios de comunicación (Gantús, 2014: 63). El objeto de su formación fue la compra, venta y distribución de papel en nuestro país a precios más bajos de los que manejó la Papelera San Rafael y Anexas, así como hacer frente a la carestía de este insumo.

Por otra parte, PIPSA era la única que podía comprar este recurso en el extranjero y revenderlo dentro del país, así como exportar el papel fabricado a nivel local. Asimismo, tuvo la facultad de reservarse el derecho de venta y distribución de papel, lo cual es un indicio de la relación estrecha que mantuvo con gobierno y de su rol como instancia para censurar a algunos medios de comunicación, aunque no existe información que confirme de manera fehaciente este tipo prácticas. Esta empresa se asemeja a la Papelera de Puentes Grandes en Cuba, paraestatal que también se encargó de la producción, distribución,

compra y venta de papel en la isla, así como a algunas papeleras en la Unión Soviética, como es el caso de OAO Svetogorsk, en Rusia, una de las principales productoras de este insumo hasta la caída del régimen socialista.

Durante la etapa de las editoriales industriales de cómics (1950-1982), PIPSA no sólo consolidó su rol como monopolio en la manufactura, compra, venta y distribución del papel a lo largo del país, sino que también expandió su producción gracias a la infraestructura que construyó conforme al capital acumulado. El 7 de junio de 1951, con la instauración del Día de la Libertad de Expresión por parte del presidente Miguel Alemán Valdés, no sólo se hicieron explícitos los lazos entre el gobierno y los empresarios del periodismo, sino también con PIPSA. Durante 1954, a consecuencia del desarrollo de la industria editorial en el país, esta paraestatal cambió de instalaciones e incrementó a su personal operativo (PIPSA, 1989). Gantús (2014: 63-64) comentó que a causa de estos avances se generó la leyenda negra de que a los periódicos no afines al gobierno se le negaba el suministro de papel. Si bien no existen pruebas sobre este tipo de prácticas, la existencia de testimonios de personas no allegadas a la paraestatal pudo fungir como una serie de desacreditaciones veladas, algunas efectuadas para desprestigiar a esta empresa y otras hechas con el fin de amedrentar a los medios de comunicación mediante la exhibición de una organización con diversas prácticas poco éticas.

Durante 1969 fue discutida una posible desaparición de PIPSA. El argumento promovido para su desaparición fue que ya había cumplido su objetivo de afianzar a la industria editorial por medio de la venta de papel a precios más bajos, por lo que era conveniente abrir el mercado a diversas empresas. No obstante, representantes del gremio periodístico, así como de la industria del libro “manifestaron su preocupación por la medida. Asimismo, reafirmaron la función sociocultural de PIPSA, y su desempeño provechoso y sin cortapisas para sus clientes” (PIPSA, 1989). En cuestión de meses la iniciativa fue rechazada, al tiempo que se expandió la infraestructura para continuar la producción de papel.

Así, durante 1974 finalizó la construcción de la productora Mexicana de Papel Periódico (Mexpape), cuya planta se localizó en el estado de Veracruz. Se

caracterizó por producir papel con bagazo de caña, así como ser la encargada de suministrar este insumo a la Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos, a editores privados y a diferentes diarios a lo largo del país. A esta fábrica se sumaron Papel Tuxtepec y la Productora Nacional de Papel Destinado. Para 1982, PIPSA había incrementado la producción de papel a nivel nacional, así como inició procesos de reciclaje (PIPSA, 1989).

Ya en el contexto de la crisis de la industria cultural de la historieta mexicana y la adopción del neoliberalismo en el país, PIPSA comenzó a experimentar condiciones adversas de las que ya no se pudo recuperar. La puesta en marcha del Acuerdo General sobre Aranceles, Aduaneros y Comercio (GATT, por sus siglas en inglés) en 1986 provocó que poco a poco se privatizaran las fábricas productoras y procesadoras del insumo de la paraestatal. Tres años después, empresarios del periódico *El Norte* expresaron a la administración del presidente Carlos Salinas de Gortari que, ante la apertura del país al libre mercado, era necesario el cierre de esta empresa para brindar oportunidad a productoras transnacionales. La propuesta fue bien recibida por los dirigentes de otros impresos como *El Universal*, *Novedades* y *Excélsior*; sin embargo, *La Jornada* y *Unomásuno* se opusieron con el argumento de que, tras la apertura del mercado del papel, este recurso y la información tendrían que someterse a las reglas del capitalismo (Gantús, 2014: 64).

El resultado de esta discusión fue que Papel Tuxtepec, Mexpape y la Productora Nacional de Papel Destinado, fábricas más destacadas de PIPSA, fueran vendidas en 1993. A pesar de que la paraestatal continuó en funciones, perdió toda su injerencia en la producción y distribución de este recurso. Finalmente, en 1998 PIPSA fue adquirida por el Grupo Durango (Gantús, 2014: 64-65). La venta de la Productora e Importadora de Papel, Sociedad Anónima dejó en claro que la manufactura, la distribución y la venta de este insumo pasó de ser un proceso dependiente del propio gobierno mexicano hacia el libre mercado.

### 1.3.3 La Comisión Calificadora

Como vimos anteriormente, la instauración de un marco institucional que regule el proceso económico puede incluir desde acuerdos formales hasta ideas y creencias, las cuales sirven para la defensa de intereses éticos o la preservación de valores tradicionales. Por ello, el tercer organismo del que es importante hablar para entender a la industria del cómic en México es la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas, a la que igual se le conoce igualmente como Comisión Calificadora. Se trató de un órgano de mediación establecido por el gobierno federal para negociar con los sectores conservadores sobre la censura y prohibición de publicaciones periódicas. Surgió debido a una primera campaña en contra de las historietas, entre 1942 y 1944. Ésta primera movilización fue organizada por el grupo Acción Social, al que se sumaron la Legión Mexicana de la Decencia, la Sección Familiar de la Unión de Católicos Mexicanos y el Sindicato de Maestros de Oaxaca, entre otros, quienes protestaron ante la Procuraduría de Justicia por la prohibición de los periódicos de historietas debido a su carácter considerado inmoral, la percepción de que eran un obstáculo para la movilidad social ascendente, así como un perjuicio para la unidad nacional (Rubenstein, 2004: 164-169).

Los editores de la industria de la historieta no respondieron directamente el embate debido a su proximidad con el gobierno federal. A pesar de ello, las protestas continuaron, por lo que la Unión de Voceadores sugirió la prohibición de toda publicación, incluyendo historietas, que resultara inmoral. Gobierno federal estuvo de acuerdo con la propuesta, por lo que el 11 de marzo de 1944 fue creado el Reglamento de Revistas Ilustradas en lo Tocante a la Educación, así como el organismo que se encargaría de su operación: la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas, las cuales dependieron de la Secretaría de Educación Pública. Esta nueva instancia tenía el objetivo de eliminar a las publicaciones que desalentaran la entrega al trabajo o al estudio, estimularan la fe en la suerte, mostraran a sus protagonistas triunfando al violar la ley, incitaran el odio por México, agraviaran la “moral y las buenas costumbres” o fueran en contra del “concepto democrático”. Estuvo integrada por seis miembros: un presidente,

un representante del procurador general de la república, uno de la Secretaría de Gobernación, otro más de la Oficina del Distrito Federal, uno de la Secretaría de Educación Pública (SEP), y finalmente, un representante de las editoriales y de la opinión pública (Rubenstein, 2004: 202-205), quienes dictaminaban qué publicaciones infringían los estatutos de esta dependencia y así se hacían objeto de sanción, censura o prohibición.

La movilización no logró desaparecer a los cómics; sin embargo, consiguió la generación de una dependencia encargada de la censura y mediación hacia las publicaciones impresas. Así, con el aparente acuerdo ocurrido tras la campaña de 1942-1944, la comisión fue desmantelada en 1947; sin embargo, retornó en 1951 ya como un órgano oficial del gobierno y con una operación más clara (Gantús, 2014: 47).

En esta segunda aparición, y en el contexto de la segunda etapa de la industria cultural del cómic mexicano (1850-1982), la Comisión Calificadora estableció que, si un editor quería publicar un impreso, éste debía ser inspeccionado por la dependencia, la cual, en caso de aprobarlo, expedía una licencia de título y una de contenido. Sin embargo, debido a los pocos recursos con que este organismo contó para actuar, existió la oportunidad de que los empresarios lanzaran al mercado sus publicaciones sin esas licencias siempre y cuando se especificara en la página legal que estaban en trámite. Esta medida brindaba un tiempo para que las editoriales acumularan ganancias por sus publicaciones en caso de que posteriormente no obtuvieran los certificados de la dependencia (Gantús, 2014: 49). Durante 1954 fue redactado un nuevo reglamento donde se aclararon las cuestiones relativas a lo ilícito, las palabras, imágenes y temas prohibidos en las publicaciones, así como a la capacidad de sanción por parte de la comisión. A pesar de esta renovación, la SEP no tomó en cuenta estas modificaciones (Rubenstein, 2004: 225).

En este lapso, la Comisión Calificadora fungió como mediadora en dos campañas más en contra de las historietas y las publicaciones consideradas inmorales. La primera de ellas ocurrió entre 1952 y 1956, y fue organizada por algunos de los sectores conservadores que participaron en la primera movilización



contra los cómics, a los que se sumaron otras agrupaciones como la Comisión Nacional para Moralizar a la Sociedad, El Movimiento Universitario de Renovación Orientada (MURO), y la Confederación Nacional de Cámaras de Comercio. El objetivo fue eliminar a las historietas, las publicaciones de nota roja y las revistas para hombres exigiendo una actuación más severa de la dependencia. La campaña ejerció presión durante cuatro años y se distinguió por la organización de quemas públicas de cómics y otras revistas en diferentes puntos del país (Rubenstein, 2004: 181-186). No obstante, tal como ocurrió con la primera manifestación, este segundo movimiento no cambió de manera sustancial los contenidos de las publicaciones impresas en el país (Gantús, 2014: 47).

La última campaña ocurrió entre 1972 y 1976. Ocurrió en un contexto en el que la administración del presidente Luis Echeverría Álvarez pretendió reconstruir una apariencia de estabilidad política tras el Movimiento Estudiantil de 1968, y el asesinato de 10 alumnos por parte de paramilitares en 1971<sup>16</sup>. Tuvo una mayor participación<sup>17</sup> y fue organizada por miembros de la sociedad civil; se sumaron organismos que anteriormente participaron en las otras campañas. Destacaron la Alianza de Guadalajara para la Mejora Social, el Club de Leones de León y la Unión Nacional de Padres de Familia, entre otros. Comenzó con una campaña telegráfica donde se exigió al presidente la eliminación de las historietas, al igual que las publicaciones violentas y pornográficas. A los argumentos antes expuestos para su prohibición se sumó el que estas publicaciones eran instrumentos del imperialismo cultural estadounidense, idea probablemente derivada de la lectura de *Para leer al Pato Donald* (1971), de Dorfman y Mattelart. A esta acción siguió el envío de historietas y pornografía a las oficinas del Ejecutivo federal, así como listas de revistas que infringieron los estatutos de la Comisión Calificadora, que se mantuvo como aliada de los grupos conservadores (Rubenstein, 2014: 187-192).

Para 1976, el saldo de esta movilización fue que la Comisión Calificadora emitió recomendaciones contra 185 publicaciones y prohibió otras 50 (Hinds y

---

<sup>16</sup> Este hecho es conocido popularmente como “El halconazo”.

<sup>17</sup> Llegaron a participar más de 10 mil ciudadanos enfocados en la prohibición de las historietas, las revistas de nota roja y con alto grado de violencia, las que trasgredieran las “buenas costumbres” y la pornografía (Rubenstein, 2004: 189).

Tatum, 2007: 36). A pesar de estas medidas, gran parte de las revistas sancionadas acataron parcialmente las órdenes de la dependencia, o en el caso de los impresos prohibidos, reaparecieron en el mercado con diferente nombre, pero mismos contenidos. Esto provocó una mayor desconfianza y enojo por parte de los grupos conservadores; en consecuencia, la Comisión ya no pudo mantener la estabilidad entre estas agrupaciones (Rubenstein, 2004: 192-193).

Así, la tercera campaña en contra del cómic falló nuevamente y la Comisión Calificadora fue perdiendo paulatinamente peso en su gestión. No obstante, por más de tres décadas esta instancia sirvió como un instrumento de apoyo para el Estado con el fin de mediar y negociar con los sectores conservadores organizados políticamente, al tiempo que evitó el daño a una industria cultural que gozó de una amplia expansión durante cerca de 70 años.

Cabe destacar que, durante la etapa de las editoriales industriales de cómics, existieron intentos por parte de gobierno y algunos de los actores del marco organizacional para amedrentar a historietistas y que con ello desistieran de seguir publicando su obra. El caso más conocido es el de Eduardo del Río *Rius*, quien durante el desarrollo de *Los supermachos* sufrió episodios de censura e intimidaciones. En varias ocasiones, las páginas que elaboró fueron modificadas y omitidas por los editores de esta publicación debido a su crítica contra el presidente Gustavo Díaz Ordaz (1964-1970), lo que ocasionó que este autor abandonara el proyecto en 1967. Dos años después, tras la publicación de *Los agachados* y el surgimiento del Movimiento Estudiantil mexicano, el historietista fue secuestrado por policías y militares, quienes lo llevaron cerca de Toluca y amenazaron de muerte. Tras un día en prisión militar, *Rius* fue liberado (Hinds y Tatum, 2007: 106-107). Esta clase de eventos da cuenta de las estrategias que siguió la clase en el poder político para violentar y censurar a editores, historietistas y publicaciones por medio de una base institucional que, en teoría, mediaba por un desarrollo más armónico y equitativo de la industria del cómic mexicano pero que, en ciertas prácticas, sirvió para legitimar al Estado a través del control de medios de comunicación.

Durante la década de los 80, la Comisión Calificadora permitió la legalización de la pornografía, lo que a su vez provocó la propagación de historietas de este tipo. En 1994 fue publicado en el *Diario Oficial de la Federación* que las publicaciones impresas, para ser vendidas, requerían un nuevo certificado de licitud expedido por esta dependencia (Aguilar y Terrazas, 1996: 161); sin embargo, durante el conflicto entre *Reforma* y la Unión de Voceadores, fue denunciado que este decreto servía como una medida de censura a favor de la red y la Comisión. Así, mientras que en décadas anteriores la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas sirvió como un órgano de mediación entre el Estado y los sectores conservadores, durante la crisis de la industria cultural de la historieta mexicana perdió relevancia y peso en su actuar.

Luego de este recorrido podemos concluir que el análisis de las industrias culturales se mantiene tan vigente como cuando Adorno y Horkheimer comenzaron a hablar de ellas durante la década de los 40. No obstante, a lo largo del siglo XX y derivado del pensamiento de Benjamin, han surgido otras propuestas que, lejos de abordar a este tipo de industrias como herramientas para la manipulación de las masas, han enfocado sus esfuerzos en el rescate de su historia, los alcances y limitaciones de su funcionamiento, así como las capacidades que pueden generar en los individuos para que reflexionen sobre el medio en el que viven, la cultura que reciben y la que pueden crear a través de diversas manifestaciones.

En la actualidad hay dos factores que han incidido de manera sustancial en el desarrollo de las industrias culturales. Uno de ellos es el avance tecnológico, el cual es cada vez más rápido. El otro es la economía, cuya dinámica parece mantener una relación cada vez más estrecha en la producción masiva de la cultura. Esto ha expandido los horizontes de esta clase de industria hacia diferentes tipos de bienes, actividades y servicios, y con ello, la formación de un nuevo término para tratar de explicar este fenómeno en pleno siglo XXI: las industrias culturales y creativas. Aunque en el papel este concepto sugiere una reivindicación del trabajo creativo, del elemento humano, así como una innovación dentro de la industria cultural donde los servicios parecen tener una preeminencia

sobre los productos, nosotros consideramos que es, más bien, un concepto ideológicamente conveniente para la clase dueña de los medios de producción en estas industrias, la cual da la impresión de esconder bajo el término “creativo” diversos procesos de subordinación al capital mucho más agresivos y que pueden exacerbar la explotación de los trabajadores.

Si bien es innegable la expansión de las industrias culturales actuales hacia otros rubros como pueden ser los videojuegos, la moda o el turismo, consideramos que el empleo del término “industria cultural y creativa” no termina por delimitar la actuación de este sector, sino que refuerza una ambigüedad que impide un abordaje más específico. Ante ello, decidimos optar por una postura más clásica de la industria cultural, la cual refiere a la elaboración de bienes, actividades y servicios relativos a la edición de libros, material fonográfico, cine y video, prensa, cómics, radio, televisión y las tecnologías de la información y la comunicación. La utilización de este término permite situarnos de manera más adecuada en nuestro objeto de estudio, la novela gráfica mexicana, al tiempo que accedemos a una profundización de las relaciones sociales efectuadas dentro de la industria cultural de la historieta en nuestro país. Creímos interesante aproximarnos a este medio a través de su proceso económico para indagar en sus ámbitos de la producción, la distribución, el consumo y la base institucional.

Así, la presente exploración por la historia del proceso económico en la industria cultural de la historieta mexicana permitió percatarnos de que la teoría económica posee un concepto que resulta fundamental para explicar y comprender tanto al capitalismo de ayer como al actual: la subsunción. Se trata del “fenómeno del sometimiento o subordinación del proceso de trabajo inmediato al capital” (Veraza, 2005: 9), el cual puede ser formal, a través de la propia fuerza de trabajo de las personas, o real, por medio de la tecnología y que hoy día permite una mayor extracción del plusvalor. Igualmente, puede ser un proceso de subordinación hacia el consumo, el cual resulta el momento que consolida la lógica del capitalismo a partir de las relaciones sociales efectuadas en la adquisición de productos y su disfrute (Veraza, 2005: 10-11). Se trata de una idea compleja que da cuenta de la elasticidad del sistema para subordinar a sus fines

los procesos productivos de regímenes precapitalistas, los sistemas de circulación mercantil, las culturas de consumo e incluso los procesos políticos de aparente cambio social. Por lo tanto, la economía política permite centrarnos en las relaciones llevadas a cabo en esta industria; no obstante, la historieta mexicana resulta un medio mucho más vasto y que puede ser abordado desde diversos frentes.

Aunque existen diversas investigaciones que abordan la historia de la historieta mexicana, las cuales han ido en aumento durante el siglo XXI, e incluso existen algunas que se enfocaron en el estudio del medio como una industria con sus muy diferentes resultados, hallazgos e interpretaciones, consideramos que la historieta en nuestro país puede comprenderse y valorarse de una manera más profunda si se supera la narrativa descriptiva que sólo muestra, a manera de catálogo, el orden cronológico en que las publicaciones entraron en escena. Si bien es cierto que se tiene que rescatar la historia de los diferentes títulos que conformaron a las narraciones gráficas locales, al igual que de los historietistas que participaron en este medio, podría resultar también provechoso adentrarse en las relaciones sociales que vivió esta industria y cómo se desarrolló en las esferas económicas y los marcos institucionales en sus etapas de surgimiento, crecimiento, auge y declive.

Probablemente, un análisis de esta naturaleza nos permita explicar la manera en que estas entidades económicas sobreviven al proceso de subsunción formal o real al capital, y nos pueden decir mucho de cómo unos grupos sociales impusieron sus intereses sobre otros. Por ello, consideramos conveniente la investigación sobre la industria cultural de la historieta mexicana, no sólo por el rescate de sus historietas, autores y demás protagonistas, sino también por conservar la historia sobre las diversas relaciones sociales que experimentó dentro de un proceso económico complejo, marcado por ser una historia de gran éxito, así como uno de los colapsos estrepitosos más notables en las industrias culturales desarrolladas en nuestro país.

Es por ello que, luego de esta panorámica toca pasar la estafeta hacia el análisis de la historia de la industria cultural del cómic hecho en México, con el fin

de ahondar sobre sus diferentes etapas de desarrollo, así como los cambios de índole económico y político que incidieron en sus ámbitos de lo productivo, lo distributivo, lo consuntivo y el marco normativo.

## II La historieta mexicana como una industria cultural

En este apartado analizamos a las primeras tres etapas de desarrollo de la industria cultural del cómic mexicano: los periódicos de historieta (1934-1950), las editoriales industriales de cómics (1950-1982) y la crisis dentro de esta industria cultural (1982-los años 90), con objeto de indagar en los cambios y transformaciones de índole económico y político que afectaron a las esferas de la producción, la distribución, el consumo y la base institucional a lo largo de la historia de esta industria. Hemos dejado el último lapso, el movimiento del cómic de autor y novela gráfica local (1994 hasta ahora), para el siguiente capítulo con el fin de profundizar en las relaciones sociales llevadas a cabo durante esta fase.

Como vimos en el capítulo anterior, la primera etapa significó la publicación de periódicos misceláneos de historietas por iniciativa de los empresarios del periodismo. El segundo lapso consistió en la creación de una industria, así como de sellos editoriales, dedicados exclusivamente al cómic mexicano. Finalmente, la última fase trató sobre la contracción y paulatina desaparición de la industria cultural de la historieta en nuestro país. Abarcamos desde 1934, año en que fue editada la primera publicación miscelánea de historietas, *Paquín*, hasta finales de la década de los 80, cuando comenzó a emerger la generación de historietistas que brindó impulso al movimiento del cómic de autor en México, así como al surgimiento de la novela gráfica local. Igualmente, tomamos en cuenta que la industria del cómic mexicano presenta diversas similitudes con su homóloga estadounidense.

Con el fin de analizar a esta industria, empleamos el modelo de análisis que construimos en el apartado anterior, el cual se aboca en el estudio de los ámbitos de lo productivo, lo distributivo, lo consuntivo y el marco organizacional. Recurrimos igual a otras categorías de análisis que permiten indagar y comprender las relaciones sociales efectuadas en la actividad económica, como la subsunción del trabajo al capital y la subsunción del consumo al capital, entre otras. Finalmente, hacemos uso de fuentes documentales y hemerográficas para conocer más a fondo este medio.

## 2.1 Antecedentes

En nuestro país, así como en Estados Unidos, el surgimiento de la historieta<sup>18</sup> está relacionado con el desarrollo de la prensa. Podemos decir que la industria cultural del cómic mexicano tiene como antecedentes las historias dibujadas, caricaturas y litografías que circularon como sátira política y social en la prensa durante la segunda mitad del siglo XIX y principios del XX. Estas narraciones gráficas surgieron “dentro de un periodismo militante y programático; una prensa al servicio de las ideas y proyectos de una nación donde no cabe la neutralidad y ocupa muy breve espacio para el puro divertimento” (Bartra, 2002: 129). Muchas de las directrices de este incipiente medio se encontraron adheridas al proceso económico de la prensa local, aunque hubo algunos títulos que surgieron como material publicitario. Poco a poco, y derivado del éxito cosechado entre algunos de los principales diarios de circulación nacional, comenzaron a desarrollarse diversos procesos de innovación que, a la par de la publicación de los cómics, brindaron los primeros pasos para la conformación de la industria cultural de la historieta mexicana.

Entre los precursores del medio identificamos a las historietas que realizó Juan Bautista Urrutia para la cigarrera El Buen Tono a finales del siglo XIX. Consistieron en litografías que sirvieron como publicidad para la empresa. La estética e influencias que tomó Urrutia para su obra derivaron de impresos que circularon a finales de este siglo y principios del XX, “tales como la gráfica popular mexicana, la caricatura política, la publicidad de prensa, los grabados de José Guadalupe Posada, las aleluyas y las estampas de Epinal” (Camacho, 2013: 13). Las historietas de El Buen Tono rompieron con el ideal de belleza de la litografía

---

<sup>18</sup> Se considera a Rodolphe Töpffer el padre de la historieta, durante la primera mitad del siglo XIX, gracias a sus “garabatos” o “cuentos en imágenes”, cuadernillos donde desarrolló historias ilustradas que parodiaron al sentimentalismo de corte romántico y la novela de formación alemana (*Bildungsroman*) (Bartual, 2013: 78-80). Sin embargo, el nacimiento del cómic como producto industrial ocurrió a partir de la guerra de medios entre Joseph Pulitzer y William Randolph Hearst a finales de esta centuria en Estados Unidos (García, 2010: 59-61). Este acontecimiento provocó además el reconocimiento de algunas características que componen a la historieta, como el uso de la secuencia mimética, que el texto esté contenido en la viñeta, el principio de homogeneidad gráfica, la presencia continua de un personaje principal (Bartual, 2013: 88) y las convenciones que componen al lenguaje de la historieta (Ramírez, 1988: 147).



romántica y se decantaron hacia lo cómico y lo grotesco; renunciaron a la pureza técnica al asumirse como un producto publicitario; la figura del creador se diluyó en el trabajo colectivo y también desistieron de la creación de un lenguaje artístico puro. En cuanto a los temas, Urrutia presentó una visión idílica del país durante el Porfiriato, así como sus contradicciones; durante la Revolución representó hechos políticos y a los bandos contendientes y, en la etapa final de sus historietas con *Las aventuras maravillosas de Ranilla* (1922), se adhirió al nacionalismo revolucionario (Camacho, 2013: 14- 15).

Uno más a principios del siglo XX fueron *Las aventuras de Adonis* y *Las desventuras de Adonis* (1908), de Rafael Lillo, consideradas las primeras tiras de prensa en México que emplearon los recursos del cómic; tuvieron difusión en *El mundo ilustrado* (Bartra, 2002: 129-134). Esta tira marcó el modelo de historieta que comenzaba a desarrollarse en la época: “blanca, aséptica, ligera y, en última instancia, anodina; un divertimento que contrasta notablemente con la rasposa crítica social y violencia gráfica política de la ‘prensa chica’” (Aurrecochea y Bartra, 1988: 115). Puede considerarse, entonces, que este título es uno de los ancestros de la historieta cómica en nuestro país, generó que tuvo éxito a lo largo de la historia de esta industria.

Durante los años 20, diferentes periódicos comenzaron a publicar tiras cómicas y suplementos de historieta a color; asimismo, las convenciones en el lenguaje del cómic fueron aceptadas por la población, que comenzó a emerger como lectora y protagonista de la vida nacional tras la conclusión de la Revolución Mexicana (Aurrecochea y Bartra, 1988: 182). Aunque en un inicio se trató de cómics extranjeros, los periódicos fueron introduciendo gradualmente obras locales (Bartra, 2002: 135). Esta década, entonces, marcó la fundación de la historieta mexicana moderna, la cual es resultado de la imitación de las tiras de prensa estadounidenses y un nacionalismo extremo (Aurrecochea y Bartra, 1988: 182).

Como una medida para el posicionamiento de las historietas en el mercado, aparecieron las primeras series duraderas y con personajes recurrentes, como fue el caso de *Don Catarino y su apreciable familia* con guiones de Carlos Fernández

Benedicto y dibujos de Salvador Pruneda, publicada durante 1921 en *El Herald*. Asimismo, los cómics trataron historias familiares, aventuras de niños y animales antropomorfos, entre otros relatos, que dieron cuenta de un México en transición de lo rural a lo urbano (Bartra, 2002: 138), así como de los primeros géneros que impulsaron el consumo de estos productos entre un público de todas las edades. Durante 1922 Juan Bautista Urrutia publicó *Las aventuras maravillosas de Ranilla*, la cual se difundió simultáneamente en *Excélsior*, *El Universal* y *El Demócrata*; posteriormente fue divulgada como un cuadernillo de historietas. En este título no aparecen algunas convenciones del lenguaje del cómic como los globos y apoyaturas, aunque sí cuenta con un personaje fijo (Camacho, 2013: 163).

Una década después Juan Athernack, uno de los impulsores del cine de animación en nuestro país, dio a conocer *Adelaido*, revista para toda la familia cuyos contenidos fueron historietas, pasatiempos y concursos (López, 2018). Resultó la primera publicación dedicada exclusivamente a historietas; también fue una revista autoeditada, proceso que posteriormente imitaron algunos historietistas que se convirtieron en empresarios del rubro (Aurrecoechea y Bartra, 1988: 256). Esta publicación debió su nombre a *Adelaido el conquistador*, historieta surgida en 1928 en el suplemento de *El Universal Gráfico*. Como podemos observar, *Adelaido* resultó importante porque es un antecedente directo de los periódicos de historieta, al tiempo que estableció algunas tácticas para incentivar el consumo de este tipo de productos, por medio de las narraciones gráficas y diversos juegos.

Así, los títulos anteriores fueron un breve ejemplo del desarrollo de la historieta mexicana dentro del periodismo, primero como un objeto para la sátira y crítica social, para la publicidad de diversos productos, y posteriormente como un medio empleado para el divertimento de la población. Asimismo, nos percatamos de la aparición de diferentes medidas para incentivar su consumo, como la presentación de diversos géneros como la comedia, al igual que actividades como concursos y pasatiempos. Estos antecedentes influyeron en la formación de una industria que comenzó actividades a partir de 1934, cuando los propios editores de la prensa tomaron la iniciativa de publicar periódicos misceláneos de historietas,

los cuales se multiplicaron en un contexto de crecimiento urbano, campañas de alfabetización de la población y un régimen de partido único.

## 2.2 Los periódicos de historietas (1934-1950)

La primera etapa de desarrollo en la industria cultural del cómic mexicano fue la de los periódicos de historietas, que abarcó entre 1934 y 1950; se desarrolló principalmente en la Ciudad de México. Este lapso consistió en la edición y difusión de publicaciones misceláneas de cómics por iniciativa de empresarios del periodismo. Inicialmente, la publicación de este tipo de impresos inauguró un mercado independiente del de los diarios, aunque su proceso de producción y de distribución se mantuvo adherido al de la prensa. Los editores se enfocaron en la generación de necesidades para el entretenimiento que alentaran el consumo de estos nuevos productos, al tiempo que se estableció una organización en el proceso de trabajo llevado a cabo por los guionistas y dibujantes.

Esta etapa igual destacó por la lucha continua entre las principales editoriales de periódicos de historieta, Sayrols, Panamericana y Herrerías, por el control de este mercado naciente. Aparecieron también algunos organismos que conformaron el marco institucional de la industria cultural del cómic mexicano, los cuales se encargaron, por un lado, de regular los ámbitos de lo productivo y lo distributivo, mientras que en otra instancia fungieron como un mediador entre el gobierno y los sectores conservadores del país. Este lapso confluyó con el aumento de la alfabetización en la población mexicana (Camacho, 2014: 339).

La etapa de los periódicos de historietas presenta similitudes con el surgimiento de la industria del cómic en Estados Unidos, ya que ésta igual nació como un derivado de la prensa, generó una organización laboral para la elaboración de cómics y aparecieron actores que conformaron una base institucional que reguló su dinámica económica.

Se considera que este momento en la historia del cómic mexicano empezó cuando el publicista y editor español Francisco Sayrols publicó *Paquín*, impreso que marcó algunos principios en el proceso de publicación por los cuales se condujo la naciente industria, como el empleo del formato tabloide, la circulación

semanal, el precio de 10 centavos por unidad y la combinación de cómics estadounidenses y mexicanos (López, 2015). Emigrado a México desde su juventud, laboró en la cigarrera El Buen Tono. En 1921 formó Sayrols Service, negocio enfocado en la publicidad y las ventas. Diez años después, incursionó en el mercado de los impresos con *Amenidades y Sucesos para todos* (1932), que cimentaron el éxito de su propia editorial, Sayrols, que difundió revistas dirigidas tanto al público masculino como femenino. En 1934 adquirió *Pin Pon*, publicación para niños que perteneció a *Excélsior* y que fue editada por Juan Arthernack. El empresario decidió brindarle una nueva imagen al impreso, por lo que cambió su nombre a *Paquín* y le otorgó un carácter misceláneo en el que las historietas se convirtieron paulatinamente en su contenido principal (Aurrecoechea y Bartra, 1993a: 44-49).

Durante cerca de un año, *Paquín* acaparó los periódicos de historieta, así como marcó algunas pautas que la competencia siguió. Desplazó también a revistas infantiles como *Adelaido*, *Macaco* o *Aladino*. Además, fue una publicación miscelánea en la que se publicaron juegos, concursos y material didáctico. Finalmente, entre sus páginas habitaron tanto narraciones gráficas mexicanas como estadounidenses, aunque el carácter de estas últimas provocó que Sayrols cambiara el rango de edad del público al que esta revista iba dirigida (Aurrecoechea y Bartra, 1993a: 48-52). Su éxito provocó la multiplicación de nuevas publicaciones de historietas, los cuales fueron impulsados por empresarios del periodismo.

Así, entre las principales publicaciones tenemos a *Paquito*, *Pepín* y *Paquita*, pertenecientes a Editorial Panamericana de José García Valseca, así como *Chamaco* de Ignacio Herrerías, fundador de Novedades Editores (Bartra, 2002: 139). De formación militar, García Valseca se convirtió en uno de los empresarios periodísticos más prolíficos del rubro, al grado de alcanzar en 1972 una fortuna de más de mil millones de pesos y una editorial con más de 37 publicaciones. Parte de su éxito se debió a los padrinos políticos que fue ganando conforme su negocio creció. Sin embargo, en un principio fue un emprendedor con pocos resultados que, a inicios de los años 30, se introdujo en el medio periodístico con

publicaciones como *Antequera* (1931) y *Provincias* (1932). Durante 1935, y ante el cierre de la última publicación mencionada, lanzó *Paquito*, la cual se convirtió en su primer negocio rentable (Aurrecoechea y Bartra, 1993a: 56-62).

*Paquito*, al igual que *Paquín* de Sayrols, fue publicada en formato tabloide, tuvo un precio de 10 centavos y en un inicio difundió tanto historietas locales como estadounidenses de King Features Syndicate, poseedora de *El gato Félix*, *Mandrake*, *el mago maravilla* y *Popeye*. En 1946, a causa de la agresiva competencia entre los editores del medio, surgió *Paquito grande*, impreso de mayor tamaño, 64 páginas, costo de 75 centavos, portada e interiores en sepia y que destacó por divulgar títulos que abordaron diversos géneros, como el terror en *Magia negra*, las aventuras de animales antropomorfos en *Leo y el orejón* o el deporte con *Guantes de oro*. Al poco tiempo salió al mercado *Paquito chico*. La presentación de periódicos con diferentes formatos y contenidos respondió al objetivo de diversificar el mercado a partir de la venta de productos dirigidos a diferentes sectores de la población.

Un año después Editorial Panamericana publicó *Pepín*. Sobre su origen, Aurrecoechea y Bartra (1993a: 62) sugirieron que García Valseca contó con el respaldo del gerente general de la cooperativa del periódico *Excelsior*, Gilberto Figueroa, y el apoyo de Everardo Flores, uno de los líderes de la Unión de Voceadores, con objeto de restar peso a Sayrols, su competidor más cercano en ese momento. Fue una revista con formato y precio similar a sus antecesoras, aunque innovó al introducir las portadas a color. Las historietas que divulgó provinieron en un inicio de la agencia Editors Press, las cuales paulatinamente fueron sustituidas por cómics mexicanos cuando la producción comenzó a afianzarse. Entre sus títulos se encuentran *Terry y los piratas*, de Milton Caniff; *El Fantasma*, de Lee Falk, y *Dick Tracy* de Winsor McCay, aunque éstos aparecieron sin los créditos de sus autores. Entre las historietas nacionales destacaron *El flechador del cielo*, de Alfonso Tirado, y *Aztok, la ciudad perdida*, de Cecil V Low e Ignacio Muñoz.

En ese mismo año, Editorial Panamericana publicó *Paquita*, la primera revista de historietas dirigida a mujeres y niñas. En ella, se incluyeron cómics

como *Myra North* de Charles Coll y *Little Annie Rooney* de Darrell McClure, así como secciones de moda, cocina y noticias de Hollywood (Aurrecoechea y Bartra, 1993a: 63). Con ello, Editorial Panamericana compitió durante los 30 con tres periódicos de historietas, mientras que en la década siguiente llegó a tener siete títulos simultáneos en circulación para competir con *Chamaco* de Editorial Herrerías, la cual se imprimió diariamente.

*Chamaco*, de Editorial Herrerías, fue lanzada también durante 1936. Ignacio Herrerías, su fundador, trabajó anteriormente como reportero y cronista deportivo para periódicos como *El Pueblo* (1916), *El Demócrata* (1918), *El Globo* (1924) y *Excelsior* (1932). Durante 1933 publicó su propia revista *Mujeres y deportes*. Tres años después lanzó al mercado *Novedades*, diario que originalmente fue concebido como un suplemento de noticias. El éxito y diversificación de sus publicaciones permitió a Editorial Herrerías insertarse en la naciente industria de los periódicos de historietas. *Chamaco* mantuvo el mismo formato y precio de sus similares. A pesar de ser la última en entrar al mercado, supo ajustarse rápidamente a las pautas impuestas por Editorial Sayrols y Panamericana, a lo que respondió convirtiéndose en la publicación de mayor tiraje (entre 600 mil y 750 mil ejemplares, de acuerdo con Ramón Valdiosera), así como pionera en el empleo del formato medio tabloide con *Chamaco chico* (1937) y una periodicidad diaria a partir de 1939, lo que le permitió acaparar un mayor mercado. Estos cambios en el proceso de publicación provocaron una lucha agresiva entre Herrerías y García Valseca no sólo por el mercado naciente estas publicaciones, sino también por la prensa de la época (Aurrecoechea y Bartra, 1993a: 70-76).

Aunque las publicaciones, editores y editoriales mencionados fueron los protagonistas en esta etapa, también existieron historietas difundidas por otras instancias, como fue el caso de:

*Palomilla*, publicada por el Departamento Autónomo de Prensa y Publicidad (DAPP) y dirigida por la Secretaría de Educación Pública (SEP); *Chapulín*, también de la SEP; *Piocha*, con apoyo de la paraestatal Productora e Industrializadora de Papel, Sociedad Anónima (PIPSA); *La Cruzada*, editada por La Buena Prensa y respaldada por la Unión Nacional de Padres de Familia; *Juan Dieguito*, publicada

por miembros de la Asociación Nacional de Prensa y Editoriales Católicas; así como las más comerciales *Aladino*, *Periquillo*, *Pequeñín* y más tarde *Cartones y figuras* (Bartra, 2002: 139).

El carácter de estas publicaciones fue didáctico y además privilegió al texto sobre el dibujo. En el caso de *Palomilla*, *Chapulín* y *Piocha*, se caracterizaron por ser publicaciones nacionalistas, acordes con los gobiernos de Lázaro Cárdenas y Manuel Ávila Camacho. Entre los dibujantes que laboraron en ellas se encontraron Salvador Pruneda y Gabriel Vargas. *La Cruzada* y *Juan Dieguito*, por su parte, se dedicaron más a la labor catequista (Bartra, 2002: 140-141).

Los periódicos de historietas fue la fase donde los editores se dispusieron a experimentar “con la narrativa, la imaginería y el formato hasta dar con formas genéricas que prometían formar y mantener a un público lector” (Rubenstein, 2004: 37). El ámbito de la producción<sup>19</sup> se mantuvo adherido al de la prensa debido a que sus principales impulsores, Sayrols, García Valseca y Herrerías, eran empresarios de ese rubro. Para la década de los 40, la manufactura de periódicos de historietas pasó de la periodicidad semanal a la diaria; la velocidad con la que debía realizarse provocó que los cómics poseyeran un carácter improvisado, en el que importó más enganchar a los lectores para que continuaran el consumo de estos impresos que en exhibir una hechura más detallada. La división del trabajo, por su parte, fue más parecida a los talleres de artesanos que a la de la manufactura industrial.

Los guionistas y dibujantes experimentaron una subsunción formal de trabajo al capital: vendieron su fuerza de trabajo a los editores de periódicos, quienes remuneraron su labor por encargo terminado sin ofrecerles compensaciones. Esto provocó un trabajo excedente no remunerado donde los historietistas, para subsistir, trabajaron para diversas editoriales donde el pago no siempre fue acorde con las jornadas laborales realizadas. Por lo tanto, la apropiación de la plusvalía y acumulación de capital correspondió en su mayoría a los editores y empresarios, aunque existieron otras instancias que recibieron

---

<sup>19</sup> Cabe recordar que la producción es la esfera donde se transforman diversos recursos en bienes y servicios demandados por la población (Schettino, 2002: 15).

ingresos en menor medida, como fue el caso de la Unión de Voceadores. Así, bajo estas condiciones sobresalieron diferentes autores que dieron forma al cómic nacional.

Uno de los casos más reconocidos es Gabriel Vargas, quien trabajó para Editorial Panamericana. Este historietista debutó en 1933 con las tiras cómicas *Jueves de Excélsior*, posteriormente viró hacia el cómic de trazo naturalista con títulos como *Sherlock Holmes* y *El caballero rojo*. No obstante, las obras por las que Vargas es más distinguido son *Los superlocos* y *La familia Burrón*. La primera fue publicada originalmente en *Pepín* de 1939 a 1949, es una obra que retrató las aventuras del militar Jilemón Metralla y Bomba. Concebida como una competencia para *Los supersabios* de Germán Butze, en un inicio tenía como protagonistas a dos jóvenes inventores; sin embargo, al poco tiempo el castrense se convirtió en el personaje principal. Para Laura Hernández (2018: 7), la importancia de esta serie radicó en que representó una crónica alternativa de la Ciudad de México durante los años 40 en la que Vargas mostró a las clases populares y altas, así como los espacios en que éstas se desarrollaron.

*La familia Burrón*, por su parte, fue publicada a partir de 1948. Se trató de las peripecias de una familia de clase urbana. Para Bartra, esta historieta resulta “una narrativa de caracteres y situaciones, que al ambientarse en la penuria crónica y optar por la rebelión, deviene en alegoría involuntaria del sempiterno drama popular” (Bartra, 2002: 146). Mayra Benítez (2007: 6) consideró que en este título Vargas recreó a personajes y situaciones de la vida cotidiana como fiestas, tradiciones o los problemas de la vecindad, pero no con un fin trágico o melodramático, sino para explorar el lado humorístico.

Otro de los autores que obtuvo reconocimiento en este periodo fue Germán Butze con *Los supersabios*, historieta propiedad de Editorial Herrerías, que a finales de los 40 cambió su nombre a Novedades Editores. Consistió en las aventuras de dos jóvenes científicos, Paco y Pepe, más su amigo Panza Piñón, la cual “es caladora porque tras la narrativa de evasión hay un venenoso retrato de familia con un opresivo paisaje social. Sin las escapadas rocambolescas de Paco



y Pepe, la vida de Panza con su madre y abuelo sería un infierno insoportable” (Bartra, 2002: 147).

Un ejemplo más es Alfonso Tirado, quien estudió en la Academia de San Carlos<sup>20</sup> y se convirtió en uno de los dibujantes más productivos del periodo (Camacho, 2014: 339). Es considerado un pionero en la realización de historietas sobre el México prehispánico y colonial en obras como *Las calles de México* (1934), la revista *Sucesos para todos* (1934), así como *El flechador del cielo* (1936). Asimismo, destacó por la realización del manual *Aprenda a dibujar*<sup>21</sup> publicado en 1941, “un esfuerzo por dar a conocer los recursos para realizar cómics de manera rápida y efectiva” (Camacho, 2014: 339).

Asimismo, se encuentran creadores que se convirtieron paulatinamente en empresarios del rubro, como es el caso de Yolanda Vargas Dulché, quien desde el inicio de su carrera pugnó por su reconocimiento como autora de series como *Ladronzuela*, historieta publicada en *Rutas de emoción* de Editorial Herrerías y que trató sobre una joven en su paso de la niñez hacia la adolescencia (Aurrecoechea y Bartra, 1993b: 358-359). Posteriormente trabajó en *Alma de niño*, *Estrellitas* y *Memín Pinguín* (Bartra, 2002: 150). Un caso más es el de José Guadalupe Cruz, dibujante de *La pandilla*, quien durante los 50 fue reconocido por ser el creador de las fotonovelas y el autor de *Santo, una revista atómica*, basada en el luchador *alter ego* de Rodolfo Guzmán Huerta (Bartra, 2001a: 150).

Como vimos en el capítulo anterior, los editores de los periódicos de historieta dispusieron de varias medidas con el fin de impulsar el consumo de sus productos, como los contenidos familiares, diferentes formatos de publicación, e incluso, la aproximación con el público a través de concursos, cartas o la posibilidad de que las anécdotas de la población se convirtieran en historietas (Rubenstein, 2004: 49-73). La preferencia de los lectores, por su parte, se inclinó hacia géneros como el humor, las aventuras y el melodrama. Aunque existió una historieta nacionalista patrocinada por el Estado, los cómics de la época buscaron

---

<sup>20</sup> La Academia de San Carlos es la institución de educación superior más antigua de México después de la Universidad Autónoma de nuestro país. Fue fundada en 1783 y es una de las principales instituciones para la enseñanza de las artes en nuestro territorio (De los Reyes, 1994).

<sup>21</sup> Este manual tuvo una reedición en 1946 con nuevos agregados por parte del autor (Camacho, 2014: 339).

directamente un auditorio masivo que perteneció a las diferentes clases sociales, y que además fue demandante respecto a los temas que querían leer. Así, las historietas de la época no se propusieron explotar la identidad del pueblo como se propuso el nacionalismo revolucionario que, al mismo tiempo, apostó por el desarrollo de las artes cultas (Bartra, 2002: 150).

En cuanto a la esfera consuntiva, observamos que en esta etapa existió un consumo por demanda, donde el público, tras conocer los periódicos de historietas, comenzó a exigir los contenidos que gustaron. Esto marcó la formación de un hábito, la repetición de la lectura de estos productos, así como de los relatos que prefirieron, lo cual apela a que los gustos de los individuos son resultado de consumos anteriores que afectan la acumulación de costumbres (Palma y Aguado, 2010: 147-148).

Como podemos observar, esta etapa fue posible gracias a la iniciativa de diferentes empresarios del periodismo que incursionaron en la publicación de este tipo de impresos y con ello fundaron la industria de este medio. No obstante, este momento no pudo ser posible sin otros factores determinantes. Uno de ellos fue el aumento de la población que sabía leer y escribir. Durante 1937, Genaro Vázquez Vela, secretario de Educación Pública, impulsó una campaña de alfabetización que tuvo una duración de tres años, la cual fue apoyada por la Federación Mexicana de Trabajadores de la Enseñanza. En la década siguiente el secretario Jaime Torres Bodet inició otra nueva operación contra el analfabetismo, de la que se obtuvo como resultado que más de un millón de adultos se alfabetizaran (Aurrecoechea y Bartra, 1993a: 19).

A largo plazo, las campañas aumentaron la alfabetización de la población. Al concluir la década de los 30, cerca de un 42 por ciento de los mexicanos sabía leer y escribir, y a mediados del decenio siguiente las personas alfabetizadas superaron por primera vez a las analfabetas. Para Rubenstein (2004: 42), la lectura en ese periodo era considerada una puerta a la vida moderna, así como un acto patriótico gracias a las empresas de la Secretaría de Educación Pública (SEP), la identificación del Estado con la educación y el apoyo del gobierno federal hacia la industria editorial. En consecuencia, durante los años 40 la publicación de

revistas de historietas aumentó conforme a la población alfabetizada la cual, a su vez, privilegió a estos impresos como material de lectura. Aunque no se sabe con certeza el número de tirajes, algunas publicaciones como *Cartones*, de 1945, nos aportan indicios relevantes:

Actualmente se editan en la capital cuatro diarios de historietas que hacen, en total, un tiraje de medio millón de ejemplares y con una cantidad de lectores que llega a los dos millones cada día. Existen también tres semanarios especializados cuyo tiraje suma una cantidad aproximada al millón (Aurrecoechea y Bartra, 1993a: 21-22).

Respecto a los índices de lectura de historietas, Aurrecoechea y Bartra (1993a: 22) estimaron que durante ese periodo hubo cerca de seis millones de compradores de historietas, mientras que cada pieza vendida contó con alrededor de cuatro lectores, los cuales accedieron a estos impresos mediante la venta, la lectura grupal, el préstamo, la reventa y la renta de ejemplares. Esto llevó a ambos a considerar que las historietas tuvieron alrededor de 18 millones de lecturas por semana. Bartra argumentó que esta actividad en nuestro país provocó una paradoja, ya que lo “alienante no es leer historietas, sino consumir libros importantes con la intención de cultivarse” (Bartra, 2002: 142). Incluso, guionistas y dibujantes como Ramón Valdiosera sugirieron que las historietas fueron el verdadero motivo que tuvo el pueblo mexicano para alfabetizarse debido al ánimo de comprender qué querían decir y comprender las secuencias que ocurrían en ellas (Aurrecoechea y Bartra, 1993a: 22).

Otro factor determinante para el éxito de los periódicos de historietas fue la formación de un marco normativo que, como definimos en el capítulo anterior, corresponde a la presencia de distintos actores, personas físicas y morales, así como acuerdos tanto formales como informales, que regulan la dinámica económica. En nuestro caso, se encargó principalmente de las esferas de la producción y la distribución de la naciente industria. De la misma manera, fungió como mediadora entre el Estado y los sectores conservadores de la población que pretendieron la prohibición de la narrativa gráfica. Así, los actores que formaron

parte de este conjunto fueron la Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, la Productora e Importadora de Papel, Sociedad Anónima (PIPSA) y la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas.

La Unión de Voceadores, fundada en 1923, se encargó de la circulación y venta de publicaciones periódicas a lo largo del país; además, tuvo la facultad de decidir qué impresos eran dispuestos en el mercado y cuándo podían hacerlo. En el apartado anterior ahondamos en la organización interna de esta red, compuesta por tres áreas: los despachos, los expendedores y los voceadores. Asimismo, nos percatamos que su principal área de actuación fue la Ciudad de México, aunque mantuvo influencia en casi toda la república gracias a otras distribuidoras. La Unión percibió el 40 por ciento del valor de cada historieta vendida, porcentaje que a su vez fue dividido entre los miembros de esta organización con el fin de subsistir y mantener su estabilidad. Así, si bien la Unión ya existía desde antes de la aparición de la industria del cómic en México, comenzó a fungir como un actor que se abocó en garantizar la distribución de estas publicaciones, siempre y cuando los editores llegaran a un acuerdo económico para ello.

La segunda organización dentro de este marco normativo fue la Productora e Importadora de Papel, Sociedad Anónima, conocida también como PIPSA. Surgió en 1935 con objeto de la compra, venta, producción, distribución, exportación e importación de papel en el país. Estuvo compuesta por accionistas de tipo A, pertenecientes a la clase política, y tipo B, empresarios de los medios de comunicación (Gantús, 2014: 63). Era la única empresa en México con la facultad de adquirir este insumo en el extranjero, así como exportar el producido localmente. Asimismo, podía reservarse el derecho de venta y distribución de papel, lo cual brinda una pista sobre la relación que mantuvo con gobierno y de su rol como instancia para censurar a algunos medios de comunicación, aunque no existe información que confirme este tipo prácticas. Su papel para la industria del cómic fue fundamental, ya que era la encargada de abastecer el papel a las editoriales y, con ello, garantizar la producción de los periódicos de historietas.

El tercer actor es la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas, o Comisión Calificadora, órgano de mediación establecido por el

gobierno federal para negociar con los sectores conservadores sobre la censura y prohibición de publicaciones periódicas. Esta dependencia de la Secretaría de Educación Pública fue constituida en 1944 como una medida para apaciguar una primera campaña en contra de las historietas. Estuvo integrada por seis miembros, quienes dictaminaron qué publicaciones eran objeto de sanción, censura o prohibición, además de mantener una relación estable entre el gobierno y la industria editorial. No obstante, la Comisión no contó con facultades claras de sanción ni su presupuesto limitado permitió que efectuaran acciones más efectivas (Rubenstein, 2004: 203-205).

A pesar de sus limitaciones, esta organización se mostró preocupada por la presentación de los siguientes temas dentro de las publicaciones nacionales: sexo, ateísmo, religiones diferentes al catolicismo, divorcio, crimen, la representación de mujeres trabajadoras, faltas o críticas al nacionalismo revolucionario, la defensa de los editores ante los embates de los grupos conservadores y la cultura capitalista transnacional (Rubenstein, 2004: 213). Así, mientras que en este periodo observamos el surgimiento de la Comisión, durante la siguiente etapa de desarrollo de la industria del cómic en México tomó un papel más determinante como mediadora entre los sectores conservadores que buscaron eliminar a las historietas.

Para Héctor Pose Porto, el desarrollo urbano mantiene una relación estrecha con las industrias culturales, ya que el primero brinda la estructura necesaria para el desenvolvimiento de las segundas, al tiempo que la industria cultural otorga una serie de diferentes bienes, actividades y servicios. Esta vinculación es regulada a través de la esfera institucional, desde la cual se pueden formar diversas políticas que permitan un desarrollo armónico entre ambas instancias, las cuales responden a determinados momentos históricos. Así, para explicar este tipo de vinculación, que además de abarcar el proceso económico ahonda también en el desarrollo cultural y de las ciudades, este autor planteó la utilización de los modelos de política cultural, definidos como las diferentes estrategias por medio de las cuales se despliegan la cultura y las industrias culturales en las urbes. A lo largo del siglo XX, se han seguido diversos esquemas

de este tipo, los cuales se agrupan principalmente en tres sectores: el modelo de democratización cultural, el de democracia cultural y el extracultural (Pose Porto, 2006: 24).

Consideramos que la etapa de los periódicos de historietas (1934-1950) confluyó con el desarrollo de un modelo de política cultural similar al de la democratización cultural. Este modelo mantuvo su vigencia entre 1940 y 1960; aprovechó el Estado de bienestar y la explosión demográfica ocurridos en diversos países tras la finalización de la Segunda Guerra Mundial. En la democratización cultural, el Estado tiene el objetivo de extender la cultura de las élites a toda la población a través de un amplio proyecto de desarrollo en el rubro, para lo cual se crearon infraestructuras, equipamientos y sus respectivos canales de distribución. Este sistema se caracterizó además por manejar un concepto rígido de cultura que dejó fuera a las diferentes manifestaciones surgidas entre la población, al tiempo que consideró a ésta un mero receptor al que se podía moldear fácilmente (Pose Porto, 2006: 24).

La primera etapa en la industria cultural de la historieta mexicana confluyó con otra serie de procesos relacionados con una posible democratización cultural, como es el caso del crecimiento urbano tras un periodo de conflictos bélicos, la apuesta por la alfabetización y educación entre la población, el crecimiento de las ciudades y los polos económicos, y finalmente, el impulso a la cultura. No obstante, presenta varias divergencias de las que es pertinente hacer mención. Así, la etapa de los periódicos de historietas se asemeja al modelo de democratización cultural en cuanto a que ambas aparecieron tras conflictos armados, la Revolución Mexicana y la Segunda Guerra Mundial respectivamente, durante los periodos de Estado de bienestar. Asimismo, existieron en un contexto global donde las industrias culturales se encontraron en un proceso de formación o reorganización a causa de los conflictos bélicos ocurridos durante la primera mitad del siglo XX.

En cuanto a sus diferencias, la etapa de los periódicos de historietas se distinguió del modelo de democratización cultural en que la primera fluyó al margen del Estado; en cambio, el segundo necesitó de su auspicio y promoción

para su desarrollo y administración. Como recordaremos, en este lapso surgió un marco organizacional que sirvió para regular las esferas de la producción y la distribución en la naciente industria de la historieta por medio de la Unión de Voceadores (1923), PIPSA (1935) y la Comisión Calificadora (1944); sin embargo, ninguna de estas instancias restó impulso al cómic local. Asimismo, los intentos por parte del gobierno para realizar historietas educativas sucumbieron ante las narraciones gráficas de Editorial Sayrols, Panamericana y Herrerías, cuyos productos no siguieron estrictamente las consignas del nacionalismo revolucionario difundido por el Estado, sino giraron en torno a la conformación de un gusto entre los lectores, así como de pautas consuntivas que permitieran la subsistencia del medio.

Por otro lado, la historieta fue considerada un producto de escaso valor cultural, por lo que su inserción dentro del modelo de democratización cultural no resulta plausible, ya que en éste se pretende la promoción de la cultura procedente de las élites, como es el caso del fomento a las bellas artes. Por lo tanto, el cómic, al ser una manifestación industrial dirigida a los sectores populares, no tuvo cabida dentro de este modelo. Finalmente, la fase de los periódicos de historieta contribuyó a la formación de una educación sentimental entre la población por medio de narraciones gráficas que abordaron géneros como el humor, las aventuras y el drama, mientras que en el modelo de democratización cultural se consideró a los lectores meros receptores sin capacidad de reflexión.

Como podemos percatarnos, la historieta mexicana se opone completamente a la idea de que los lectores no generan sus propias formas de pensamiento; al contrario, dentro de esta etapa fue común que ellos participaran enviando cartas a las editoriales para sugerir ideas en torno a los títulos que se desarrollaban, formando un consumo basado en el hábito (Rubenstein, 2004: 49). Este nivel de interacción sugirió que los lectores tuvieron un papel determinante, no sólo a nivel de ventas, sino también en cuestiones creativas.

No quisiéramos terminar este apartado sin explorar el desarrollo de la industria cultural de la historieta en México como un ciclo económico, es decir, la serie de expansiones que ocurren dentro de las actividades económicas, seguidas

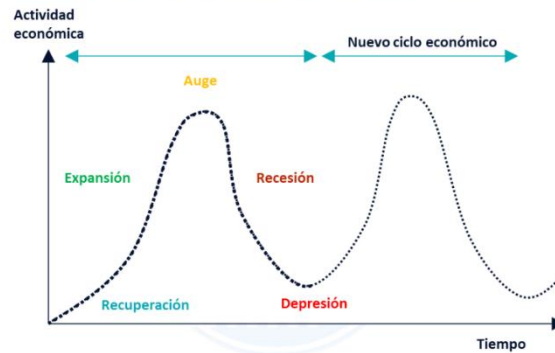
por sus recesiones, contracciones y recuperaciones (Aviña, 2014: 17). Consideramos que, dado que esta industria perduró durante cerca de 70 años, puede representarse a través de un ciclo de Kondratieff o de larga duración, los cuales se caracterizan por tener una extensión mayor a los 40 años.

Esta gráfica sobre el ejercicio económico se compone de diversas etapas: la recuperación, también conocida como valle, que consiste en el momento en que se concluye una depresión y representa el punto más bajo del ciclo; en este punto el desarrollo es ligero. A esta etapa le sigue la expansión, que es el periodo donde un negocio, empresa o industria crecen de manera exponencial. Una vez que se llega al punto más alto dentro de la actividad económica, podemos decir que se está experimentando un auge, la cima dentro del ciclo, pero a su vez, el momento en que la actividad económica comienza a mostrar señales de su agotamiento (Áviña, 2017: 17).

Una vez que la actividad económica tiende a disminuir, se dice que el ciclo entra en una fase de crisis, punto de inflexión que puede darse de manera paulatina o violenta y que representa el cambio entre la fase de ascenso y la de descenso. En caso de que se prolongue, se entra a una etapa de recesión o contracción, que consiste en una disminución del proceso económico. Así, llegamos a la última etapa del ciclo económico, la depresión, la cual implica una recesión continua y sin previsión de mejora. Una vez que es superada, nuevamente avanzamos a la fase de recuperación (Aviña, 2014: 17-18). Podemos representarlo de la siguiente manera:



# CICLO ECONÓMICO



El ciclo económico es una serie de fases por las que pasa la economía y que suceden en orden hasta llegar a la fase final en la que el ciclo económico comienza de nuevo.

Figura 1. El ciclo económico

En el caso de la industria cultural del cómic mexicano, la etapa de los periódicos de historietas (1934-1950) estaría ubicada dentro de las fases de valle y expansión, ya que se está experimentando el surgimiento de una nueva industria, la cual dependió en ese momento de la prensa. Al mismo tiempo, la actividad económica en esta industria comenzó a sufrir un crecimiento exponencial que continuó prolongándose todavía en la siguiente etapa, donde se generaron editoriales dedicadas de manera exclusiva a la publicación de cómics. Así, concluimos este apartado representando de la siguiente manera a esta primera etapa en la industria del cómic hecho en nuestro país:

## Etapa de los periódicos de historietas

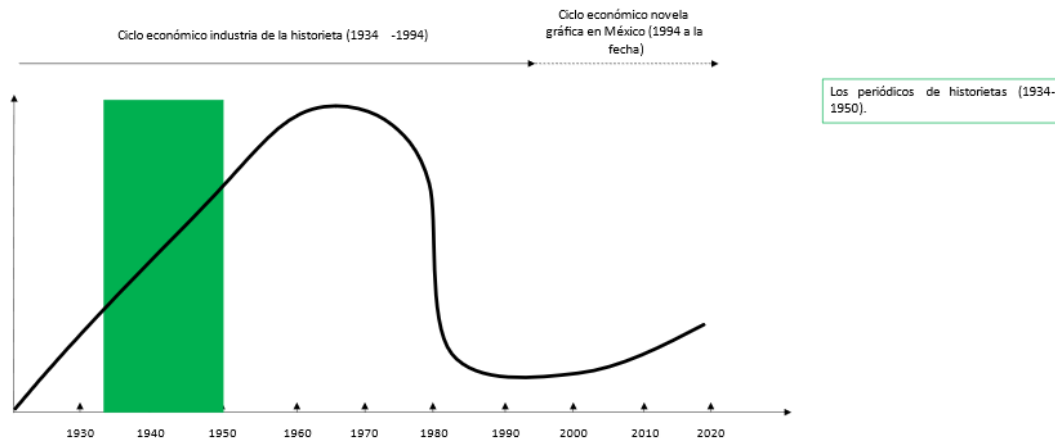


Figura 2. Etapa de los periódicos de historietas

### 2.2.1 Los periódicos de historietas frente al cómic estadounidense

El periodo que analizamos se asemeja a los inicios de la industria del cómic estadounidense en diversos factores. El primero de ellos es que, al igual como ocurrió con la historieta mexicana, la de Estados Unidos comenzó su desarrollo dentro de la industria periodística de finales del siglo XIX y principios del XX, donde tomó relevancia el enfrentamiento entre Joseph Pulitzer y William Randolph Hearst por acaparar el mercado de los diarios y los suplementos dominicales de historieta. En segundo lugar, la industria emergente del cómic en EU también mostró relaciones de producción desiguales donde las editoriales eran las dueñas de los cómics, mientras que sus autores fungieron como asalariados de sus propias creaciones (García, 2020: 58-61), sin derechos laborales y con espacios de trabajo similares a los talleres artesanales.

Una semejanza más fueron los cambios ocurridos en la esfera productiva. Originalmente, la mayoría de los cómics en Estados Unidos eran publicados como tiras de prensa en suplementos dominicales y en diferentes secciones de los periódicos. Este formato perdió fuerza debido a la introducción del *comic-book* en 1933 por parte de Harry Windelberg y Max Gaines (García, 2010: 101). A pesar de

su aparición un año antes que los periódicos de historieta en México, el *comic-book* no proliferó como formato sino hasta 1938 con las historias de superhéroes y aventuras.

Finalmente, la industria del cómic estadounidense también vivió el surgimiento de una parte de su marco normativo con el sistema de sindicación impulsado por las agencias de información y los editores de periódicos, cuyo objeto fue la generalización en la distribución de noticias y contenidos como los cómics. Este modelo consistió en que las agencias (*syndicates*, en inglés) circularon información homogénea a los periódicos suscritos en Estados Unidos, lo que permitió a los diarios locales publicar la misma información que los rotativos de tiraje nacional, entre ellos las historietas (García, 2010: 66). Si bien no es un modo de operación similar al de la Unión de Voceadores, PIPSA o la Comisión Calificadora, las agencias pudieron reservarse el derecho de venta a periódicos morosos, así como regular la distribución de contenidos a lo largo de este país.

Así, el periodo de los periódicos de historietas (1934-1950) se caracterizó por la formación de una industria a partir de la iniciativa de empresarios del periodismo. A lo largo de este proceso se introdujo una nueva mercancía, los periódicos misceláneos de historieta, y se conformó un nuevo mercado. Exploramos algunas prácticas efectuadas por los editores para desestabilizar a la competencia y acaparar el mercado, así como un proceso económico que mostró diversas pautas en la producción, la distribución, el consumo y la base institucional; todo esto en un periodo que confluyó con un régimen de partido único y la alfabetización de la población mexicana, la cual se educó sentimentalmente a través de los cómics, medio que les otorgó costumbres y un vocabulario que permanece hasta nuestros días (Bartra, 2002: 153).

Esta primera etapa en la industria cultural de las historietas en México presentó las pautas por las que se condujeron los ámbitos de lo productivo, lo distributivo, lo consuntivo y el marco normativo. Fue un periodo impulsado por los editores de la prensa quienes, en un proceso que involucró las necesidades de acumulación de mayor capital, así como de destrucción creativa, introdujeron los periódicos misceláneos de historieta para dar inicio con una nueva industria que,

paulatinamente, se quedó entre el gusto de un público que se alfabetizó, educó sentimentalmente y participó con ellos al exigir los contenidos que fueron de su preferencia. Esta fase fue una época dorada para la historieta mexicana donde no sólo se generaron sus bases, sino también se pudieron vislumbrar sus alcances como un producto cultural.

### 2.3 Las editoriales industriales de historietas (1950-1982)

La segunda etapa en la historia de la industria cultural de la historieta mexicana es la de las editoriales industriales de cómics, la cual comprendió entre 1950 y 1982, y fluyó a la par del desarrollo de la contracultura<sup>22</sup> en nuestro país. Este periodo se caracterizó por la aparición de una industria de la historieta nacional. Se compuso principalmente por la fundación de sellos editoriales dedicados exclusivamente al cómic, el establecimiento de formatos homogéneos de publicación y el posterior auge de estas editoriales. En este periodo los tirajes de cómics fueron a la baja respecto a la etapa anterior; sin embargo, observamos una diversificación de géneros y títulos distribuidos de manera individual, al tiempo que desaparecieron los periódicos misceláneos de historieta, lo cual puede interpretarse como un nuevo proceso de destrucción creativa que modificó la producción.

Otras características de esta fase fueron la conformación de editoriales exclusivas del medio, como fue el caso de Editorial Argumentos (EDAR), Novaro, Promotora K o Senda, las cuales llegaron a incurrir en prácticas oligopólicas<sup>23</sup> al acaparar poco más del 65 por ciento de la oferta. Asimismo, algunos guionistas y dibujantes se convirtieron en empresarios del rubro, como fue el caso de Yolanda Vargas Dulché y Guillermo de la Parra (Camacho, 2014: 340). Los historietistas, por su parte, recibieron mejoras salariales; sin embargo, continuaron subordinados al trabajo y realizando una labor excedente sin una remuneración acorde con las ganancias que generaron. Continuaron trabajando de una manera similar a los

---

<sup>22</sup> Denominamos contracultura a “las manifestaciones culturales que en su esencia rechazan, trascienden, se oponen o se marginan de la cultura dominante, del ‘sistema’. También se le llama cultura alternativa o de resistencia” (Agustín, 2017: 19).

<sup>23</sup> Se conoce como oligopolio a la estructura en la que una industria o mercado está dominada por unos cuantos miembros, quienes pueden controlar su dinámica económica, así como desplazar a competidores pequeños (Castañeda, 2014: 38).

agentes libres, esquema en el que recibieron su sueldo por encargo terminado. Por último, hay una división del trabajo más marcada donde los guionistas fueron más favorecidos y reconocidos que los dibujantes (Hinds y Tatum, 2007: 28).

Como una de las modificaciones en las esferas de la distribución y el consumo, las historietas retornaron a la publicación semanal, mientras que dentro de la producción se establecieron formatos homogéneos presentados tanto en episodios conclusivos como seriados. Igualmente fueron creadas y explotadas diferentes fórmulas consuntivas con géneros como el melodrama, el humor, las aventuras, la ciencia ficción y el terror, por mencionar algunos; estas medidas contribuyeron a fortalecer el mercado mexicano de historietas. La industria, además, supo adaptarse a diferentes cambios externos que la obligaron a modificar formatos. En esta etapa se mantuvo la misma base institucional que en la fase anterior, la cual se consolidó en la regulación del proceso económico dentro de esta industria, a pesar de que ocurrieron dos campañas más en contra de las historietas. Este periodo nuevamente fue similar al que experimentó la industria del cómic estadounidense en el interior de su dinámica económica.

La etapa de las editoriales industriales de historieta inició con la desaparición de los tirajes diarios de cómics iniciados por editoriales como Novedades (anteriormente llamada Herrerías) y Panamericana, para pasar nuevamente a la periodicidad semanal de narraciones gráficas tanto conclusivas como seriadas. El cómic, además, amplió su éxito como industria cultural en nuestro país al grado de competir contra otras como la radio y el cine (Bartra, 2001a: 148). A mediados de los 50, “la norteamericanización de las costumbres llega también a la historieta, y para competir con los esbeltos y multicolores cómics importados, los de factura local tienen que adoptar el estilo yanqui” (Bartra, 2001a: 149). Así, la historieta mexicana se adaptó al formato del *comic-book* sin perder su propia identidad ni alterar en gran medida su manufactura. Esta serie de cambios tuvo como consecuencia la desaparición de los periódicos de historieta como *Pepín*, cuyas ventas fueron a la baja. Igualmente, se formaron editoriales exclusivas de historietas como Novaro, de Luis Novaro Novaro y Octavio Novaro

Fiora; Argumentos, de Guillermo de la Parra y Yolanda Vargas Dulché; Promotora K, ligada a Radio Cadena Nacional, y Senda, de Carlos Vigil.

Editorial Novaro inició operaciones en 1949, cuando su subsidiaria Sociedad Editora de América (SEA) publicó el primer número de *Los cuentos de Walt Disney*, cuyos derechos pertenecieron a la agencia estadounidense Dell. Novaro empleó el formato de *comic-book* e introdujo interiores a color, así como un papel e impresión de mayor calidad que su competencia, además de que sus historietas fueron dirigidas hacia la clase media. El éxito de esta serie permitió el surgimiento de nuevas cabeceras como Ediciones Modernas SA de CV (EMSA), Ediciones Recreativas SA (ER) y Alegría, las cuales apostaron por la importación de otros títulos extranjeros. Tras cinco años y el comienzo de una distribución hacia países como Argentina, Uruguay, Perú y España, esta empresa fusionó sus sellos editoriales y estableció en 1963 la Organización Editorial Novaro SA (Gard, 2016: 8-23). Durante esa década, esta editorial se convirtió en una de las mayores distribuidoras de cómics en habla hispana y poseedora de los derechos de varios sellos extranjeros como DC, Dell Walt Disney, Archie Publications, Western Publishing Company, Kauka Film Productions, Les Editions du Lombard, Marvel, Mattel Comics, Selecciones Ilustradas y Bruguera (Gantús, 2014: 147). De acuerdo con Herner (1979: 117), esta editorial llegó a vender mensualmente un aproximado de siete millones de ejemplares en 1976.

Editorial Argumentos, conocida también como EDAR, se constituyó en 1955 por iniciativa de Yolanda Vargas Dulché y Guillermo de la Parra, quienes habían trabajado como argumentistas durante el periodo anterior. Para De La Parra, el objetivo de fundar su propia editorial estribó en generar una lectura para las masas que entretuviera y ofreciera información sobre la historia, tradiciones y costumbres de otros países. Su primera publicación fue *Confidencias de un chofer*, a la que siguieron *La doctora corazón*, *Memín Pinguín* y *Lágrimas y risas y amor*, la cual a finales de la década de los 60 tuvo una publicación semanal entre 1.3 y 1.5 millones de ejemplares. Fue tal la acumulación de capital que tuvo que durante el decenio siguiente se constituyó como un emporio que tuvo incidencia en otras industrias culturales como la televisión con la conversión de sus cómics en

telenovelas, así como la conformación de cadenas de hoteles, bienes raíces y otros negocios (Hinds y Tatum, 2007: 85-87).

La Promotora K, por su parte, fue fundada en 1965 tras el éxito del programa de radio *Kalimán, el hombre increíble* (1963), de Modesto Vázquez González y Rafael Cutberto Navarro, que fue transmitido por Radio Cadena Nacional y posteriormente se convirtió en historieta (Hinds y Tatum, 2007: 58). Esta empresa abarcó también las operaciones y publicaciones de la Editora Racaña (Herner, 1979: 118). Entre ambas lanzaron al mercado títulos como *El conde Bartok*, *La tremenda corte*, *Arandú*. *El príncipe de la selva*, *Rayo*, *Águila solitaria* y *Terror de los mares*, aunque *Kalimán* siempre fue su principal mercancía, ya que llegó a vender cerca de ocho millones de ejemplares al mes durante el final de los años 70 (Herner, 1979: 209).

Finalmente, Editorial Senda fue instituida en 1966 por el empresario Carlos Vigil. En ella fue publicada *El Payo. Un hombre contra el mundo*, cuyos guiones corrieron a cargo de su hermano Guillermo, quien anteriormente había trabajado para Editorial Herrerías como dibujante secundario en *Los supersabios* y *Alma grande* (Hinds y Tatum, 2007: 183). A pesar de que Senda fue una editorial más pequeña en relación con Argumentos, Novaro y la Promotora K, y de que la venta de *El Payo* fuera relativamente menor (entre 100 mil y 130 mil ejemplares), la publicación de este título más un par de fotonovelas le permitió a esta empresa acaparar cerca del uno por ciento del mercado de historietas en México, lo cual da cuenta de que en este periodo convivieron tanto los grandes conglomerados de cómics como negocios más pequeños pero fructíferos y con mayor aceptación en los estados que en la capital y área metropolitana del país.

Durante los años 50 prosiguió el trabajo de autores como Gabriel Vargas con *La familia Burrón*, la cual contribuyó a la conformación de un modelo de historieta de humor. Las editoriales publicaron títulos que abordaron diferentes géneros, temáticas y contenidos con el fin de acaparar el mayor mercado posible de consumidores de historietas, por lo que hubo una mayor subsunción de consumo al capital que en el periodo anterior, ya que incluso la historieta se

relacionó con otras industrias culturales, como fue el caso del cine y la radio con personajes como El Santo y Kalimán.

Entre los géneros explotados por las editoriales industriales de cómic en México que tuvieron mayor demanda se encuentran el humor, la acción-aventura, la historieta novelada y el melodrama. Un primer ejemplo en la acción-aventura durante la década de los 50 lo encontramos con *Santo, una historieta atómica* (1952), de José Guadalupe Cruz, la cual fue realizada con fotomontajes y en su momento de mayor éxito fue publicada hasta tres veces por semana, convirtiéndose en una de las narraciones gráficas de manufactura más acelerada (Bartra, 2001a: 150). Ricardo Viguera aludió sobre este impreso que fue:

Un teatro gótico de barrio, más cercano a la ingenua, tradicional, improvisada entre vecinos pastorela de Navidad donde el fatuo Lucifer siempre es vencido, que al drama teológico o autosacramental. Una obra corta en sus ambiciones, pero extensa en su retrato de la clase humilde mexicana entre los años 50 y 80 del siglo XX. Un retrato sociológico de un pueblo a través de una multitud de historias llenas de lágrimas, espantos y amor, donde el melodrama, el cine negro, la ciencia ficción y el terror se combinaron para crear una serie única, tan descacharrante en sus tramas y soluciones como estimulante y divertida (Viguera, 2016).

A su éxito siguieron diferentes historietas de luchadores que imitaron la fórmula de *Santo*, como fue el caso de *Blue Demon* (1961), que además copió la presentación de sus historias conclusivas por medio de fotomontajes, aunque en sus páginas no se localizaron los créditos de sus realizadores. Posteriormente proliferaron cómics basados en personajes del cine y la televisión, cuyo caso más conocido fue *Aventuras de Capulina*, basada en el personaje de Gaspar Henaine. Otras historietas de acción que cosecharon éxito fueron *Tawa, el hombre gacela* (1959) de Joaquín Cervantes Bassoco y publicada por EDAR. Se basó en *Wama, el hijo de la Luna*, del mismo autor, la cual resultó un plagio a *Tarzán*, que fue distribuido por *La Prensa* (Soto, 2007: 182). Su éxito dio cuenta del poco respeto que tenía la industria hacia los derechos de autor, situación que favoreció a los



editores y empresarios, dueños de las historietas, por encima de los escritores y dibujantes, quienes fueron desposeídos de sus propias creaciones.

Otro caso fue *Chanoc* (1959), del guionista y médico Ángel Martín de Lucenay y el dibujante Ángel Mora, publicada por Novedades. Se trató de las aventuras de un pescador, acompañado de su padrino Tsekub. La importancia de esta historieta se encontró en que a través de su lectura se pudo acceder al estudio de la cultura nacional caracterizada “por una visión conservadora durante los 50, un ideal utópico en los 60 y la confusión de los 70 tras las crisis económicas y sociales” (Hernández, 2012: 220). El éxito de esta obra durante los años 60 permitió que tuviera una versión cinematográfica.

En esta misma década surgieron las historietas noveladas, narraciones gráficas de 250 a 300 páginas dirigidas al público adulto cuya trama poseyó una mayor complejidad que los cómics episódicos, prescindieron de los personajes recurrentes de los *comic-books* y en los que existió una gran expectativa sobre su desenlace (Bartra, 2001a: 152). El mayor ejemplo de este tipo de cómic fue *La novela semanal* de Novedades.

Durante los años 60, la historieta mexicana experimentó su mayor auge, al tiempo que comenzaron a percibirse los síntomas que posteriormente desembocaron en el declive de su industria. Este crecimiento fue posible gracias al reconocimiento de la juventud como un sector de la población y la masificación de la educación media superior y superior, lo cual creó a un público consumidor de cultura el cual, además de adquirir historietas, se acercó a la literatura de la onda, al teatro vanguardista, al cine de autor, a los pintores de la Ruptura, a manifestaciones artísticas como el *happening* y a la ola del rock tanto extranjero como nacional (Bartra, 2001a: 155-156). De igual manera, surgieron algunos esfuerzos por otorgar reconocimiento cultural a la historieta. Uno de ellos fue la exposición “La historieta mexicana” organizada por el Círculo de Tlacuilos de México.

De este proyecto derivó un número especial de la revista *Artes de México* dedicado al cómic nacional. En sus páginas, Luz Solórzano (1960: 4) escribió que la historieta era un medio en un principio enfocado al humor; sin embargo, con el

paso del tiempo se dedicó a la publicación de contenidos que abordaban tanto cuestiones sociales como psicológicas de nuestra sociedad. Su artículo, entonces, fungió como un testimonio sobre el cambio de percepción hacia las historietas, vistas primero como un objeto para el divertimento fugaz, y ahora consideradas como un producto con amplias posibilidades, entre ellas la interpretación de la vida social.

En esta etapa, la industria de la historieta no estuvo exenta de situaciones que dificultaran o modificaran su proceso económico. Un ejemplo de ello ocurrió a inicios de los 60, cuando ocurrió un encarecimiento del papel, por lo que algunas editoriales recurrieron al formato de las minihistorietas de siete por diez centímetros en las que abundaron diferentes temáticas y contenidos. Los *Minis*, como popularmente fueron conocidos, confirmaron el gusto de los lectores por el cómic de bolsillo, el cual había iniciado en la etapa anterior con *Chamaco chico* (Bartra, 2001a: 158). Otros formatos fueron el *águila* (media carta) y *colibrí* (cuarto de carta), por Editorial Novaro durante los 70 (Gantús, 2014: 148). La aparición de este tipo de cómics permitió, por un lado, abaratar costos en la producción, al tiempo que diversificó el mercado con una estrategia utilizada originalmente para sanear la carestía de papel.

Además, “la cultura de derecha dominante desde los 40 deja paso a una nueva cultura de izquierda, alimentada por la Revolución Cubana, la oposición a la guerra de Vietnam y el generalizado antiimperialismo tercermundista” (Bartra, 2001a: 155). Se trató de una generación que tomó a la contracultura en su pensar y sentir, fenómeno político surgido a causa de la rigidez de la sociedad, y que se caracterizó por formar diferentes manifestaciones y movimientos, la mayoría juveniles, que rechazaron, enfrentaron, trascendieron o dieron cuenta de una insatisfacción respecto a la cultura institucional (Agustín, 2017: 140-141). Adicionalmente, esta generación se distinguió por establecer un consumo alternativo, el cual fue gradualmente asimilado por la lógica del capitalismo. Para Veraza (2005: 121, 127-128), la contracultura emergió como una alternativa crítica a diversos valores asociados con una cultura oficial que sometió la dimensión revolucionaria del sujeto social; sin embargo, una de sus principales críticas es

que sus planteamientos recaen en una exacerbación del nihilismo, lo cual fue aprovechado por el propio capitalismo en su estrategia de seguirse reproduciendo.

Así, en este contexto durante los años 60 continuó la expansión de las historietas locales, cuyos géneros recurrentes fueron el melodrama, el humor y la acción-aventura. En el primer rubro tenemos a *Lágrimas y risas y amor* (1962), de Yolanda Vargas Dulché, publicada por EDAR. Se trató de una serie con valor de un peso, portada a color y fotomontajes en sepia donde se narraron diferentes historias conclusivas protagonizadas por mujeres. Incluso, en algunos números se abordó la vida de celebridades como Marilyn Monroe. En palabras de Hinds y Tatum (2007: 85) *Lágrimas y risas y amor* fue durante las décadas de los 60 y 70 la historieta más popular en América Latina con ventas cercanas a los 1.5 millones de copias a la semana tan sólo en México. Incluso, algunas de sus historias como “María Isabel” o “El pecado de Oyuki” llegaron a tener sus propias telenovelas y películas.

Respecto a las historietas de acción y aventura la más notable es *Kalimán, el hombre increíble* de Modesto Vázquez González y Rafael Cutberto Navarro, equipo al que se sumaron Víctor Fox y Cristóbal Velasco, publicada desde 1965 por la Promotora K y que llegó a vender a finales de los años 70 cerca de ocho millones de ejemplares (Herner, 1979: 209). Se trató de una obra con temáticas y contenidos esotéricos cuyas aventuras se desarrollaron principalmente en el Medio y Lejano Oriente “sin pretensiones de ninguna clase: ni culturales, ni literarias, ni plásticas, ni didácticas ni políticas” (Bartra, 2001a: 158). Podemos añadir que este personaje “lucha contra los resultados del mal y no contra sus causas subyacentes, por lo que el lector puede prever únicamente un desfile continuo de nuevos adversarios, más que la erradicación sistemática de su razón de ser” (Hinds y Tatum, 2007: 77). Esto es un rasgo de la estética de la repetición, ya que exhibe la presentación de un relato sin demasiadas variantes para no modificar su esencia. Al mismo tiempo, también apela a un consumo por hábito en el que los lectores exigen esta clase de contenidos sin importar lo repetitivos que puedan ser.

Un ejemplo más es *El Payo. Un hombre contra el mundo* (1966-1980), de Guillermo Vigil y con dibujos de Ángel Mora, quien posteriormente fue sustituido por Fausto Buendía Vázquez. Fue publicada por Editorial Senda, un sello menor que como vimos anteriormente creció gracias a este título, así como a través de las fotonovelas, llegando a conseguir el uno por ciento del mercado de las historietas en México (Hinds y Tatum, 2007: 26). Consistió en las aventuras de un charro que se caracterizaron por su lenguaje literario y la extensa investigación que Vigil realizó sobre la charrería. *El Payo* llegó a vender entre 120 mil y 140 mil ejemplares, los cuales tuvieron un mejor recibimiento en los estados que en el centro del país (Hinds y Tatum, 2007: 183-184).

Dentro de la ciencia ficción destacaron historietas como *Aníbal 5* (1966), de Alejandro Jodorowsky, sobre un individuo con implantes cibernéticos que potenciaban sus capacidades. Uno más fue *Profesor Planeta* (1974), de Guillermo Mendizábal y con dibujos de Luis Chávez Peón, publicada por Editorial Posada, sobre las aventuras de un científico que se adentra en los confines del cuerpo humano y que además tuvo la intención de ser una publicación de divulgación científica (Soto, 2007: 185-186).

Respecto a las historietas de terror, éstas se mantuvieron constantes desde la etapa anterior, aunque nunca compitieron en ventas con los géneros más demandados. En 1962 José Cabezas publicó *Ultratumba*. Un año después apareció *Tradiciones y leyendas de la Colonia* de Editorial Latinoamericana, cómic inspirado en *Las calles de México*, de 1921. En ella se abordaron sucesos fantasmales durante el virreinato; si bien nunca fue mencionado su guionista, contó con portadas de Jesús Helguera e Ignacio Palencia, así como interiores de Cristóbal Velasco, los hermanos Velázquez Fraga y los hermanos Tovar (Soto, 2007: 183). Al éxito de ésta le siguieron *El caballo del diablo* (1967), *El infierno de Dante* (1972) y *El jinete de la muerte* (1974). En el mismo 1967, Novaro lanzó una nueva versión de *El monje loco*, dibujada originalmente por Jaime León y continuada por Rubén Lara. EDAR también incursionó en el género con *El viejo* (1970), con guion de Guillermo de la Parra, dibujos de Héctor García y fondos de Jorge Rodríguez (Soto, 2007: 164).

Durante los 60 también existió la historieta militante, cuyo mayor exponente fue Eduardo del Río *Rius*. Entre su trayectoria destacó como historietista en la revista *La garrapata*, considerada una de las mejores publicaciones de humorismo gráfico de la posrevolución y donde participaron otros historietistas y caricaturistas como Emilio Abdalá (*AB*), Bulmaro Castellanos (*Magú*), Felipe Galindo (*Feggo*), Sergio Arau y Rafael Ahumada (*El Fisgón*) (Bartra, 2001a: 163). También se encuentran *Los supermachos* y *Los agachados*, cómics realizados mediante el esfuerzo individual donde se abordaron los problemas nacionales con el fin de generar conciencia a los lectores (Bartra, 2001a: 163-164). En estos títulos creó pueblos ficticios como San Garabato, que representaron las fuerzas sociales, históricas, políticas y culturales que caracterizaron al México rural de la época, mientras que los personajes reprodujeron los tipos sociales, instituciones y valores mexicanos (Hinds y Tatum, 2007: 110-111). El propio autor comentó sobre su obra que:

*Los supermachos* de *Rius* demostraron que el lenguaje de los monitos es perfectamente compatible con una crítica política no panfletaria y con la exposición antiolemne de contenidos educativos; pero, sobre todo, revelaron la existencia de un público dispuesto a recibir un tipo de cómic adulto que en vez de embrutecer al lector apela a su inteligencia y lo obliga a reflexionar (*Rius*, 184: 100).

Nilanjana Bhattachyara profundizó sobre la importancia de las historietas de Eduardo del Río que:

(Las historietas de *Rius*) han construido una nueva versión de la historia mexicana, la cual es radicalmente diferente a la versión oficial [...]. *Rius* ha desafiado la versión oficial destacando en varios aspectos que ésta quiso camuflar. Y de hecho estas historietas hacen a los actores conscientes de estos temas, como por ejemplo la política de las versiones oficiales, del poder, entre otros. Y eso es la política de las historietas de *Rius*: transformar a las personas en gente más consciente (Bhattachyara, 2001: 29).

La obra de *Rius* influyó en proyectos posteriores que pretendieron la elaboración de revistas alternativas en nuestro país; algunos de los casos más conocidos fueron *Snif* y *Bronca* a inicios de los años 80. La primera fue un proyecto gestado entre la Secretaría de Educación Pública y Editorial Penélope con la dirección de Armando Bartra, Juan Manuel Aurrecochea y Paco Ignacio Taibo II. *Bronca*, por su parte, fue realizada por los mismos involucrados, aunque sin el apoyo de la SEP. Al equipo original se sumaron Jorge Berlamino, Ángel Mora, Sixto Valencia, Juan Alba, Rolo Díez, entre otros (Castelli, 2017: 68).

En la etapa de las editoriales industriales de historietas (1950-1982), dentro del ámbito de lo productivo existió una mayor división del trabajo. La manufactura de cómics tuvo el siguiente proceso: primero, el guionista elaboraba una trama sugerida por el editor; posteriormente, el dibujante diseñó las imágenes que representarán el guion y, finalmente, el director artístico se encarga de completar la parte gráfica del cómic (Herner, 1979: 85-86). Hinds y Tatum (2007: 28-29) agregaron que el argumentista actuó como un agente libre que podía laborar en distintas editoriales, mientras que el dibujante principal se dedicaba únicamente a trazos y bocetos preliminares, dejando el trabajo posterior a otros trabajadores dedicados al dibujo, entintado y color. Herner consideró que los historietistas no vieron una mejora en las condiciones laborales, ya que:

Las condiciones de trabajo son pésimas. Los salarios son bajos debido a la excesiva oferta de trabajo de quienes aspiran a ser historietistas. La mayoría no posee contrato ni prestaciones ni organización sindical. La producción se realiza en pequeños talleres y no en instalaciones industriales, por lo que se conserva el carácter de los talleres artesanales. Al evitar la concentración masiva de trabajadores, se impide la organización de clase (Herner, 1979: 88).

Aunado a esto, gran parte de los guionistas y dibujantes no recibieron regalías ni otro tipo de compensaciones por su obra, por lo que existe un trabajo excedente no remunerado justo como en la etapa anterior. En consecuencia, existió todavía una subordinación al trabajo a pesar de que algunos creativos se convirtieron en empresarios del rubro. Así, la acumulación de capital, ganancias y

plusvalía correspondió nuevamente en gran medida a los empresarios del medio, aunque algunos elementos del marco normativo, como la Unión de Voceadores, continuaron percibiendo dinero por la distribución y ventas de historietas.

Hinds y Tatum complementaron que la mayoría de los autores que trabajaron en la industria del cómic mexicano no estuvo bajo contrato, por lo que su remuneración fue baja y en condiciones de trabajo precarias. Aunado a esto, sólo recibieron 10 por ciento de utilidades mientras que distribuidores e impresores llegaron a ganar hasta el 40 por ciento de cada historieta vendida. Así, los historietistas en raras ocasiones se beneficiaron de las ventas y, si llegaron a cobrar regalías, éstas no rebasaron del uno al dos por ciento (Hinds y Tatum, 2007: 29).

Dentro del consumo, durante los años 70 la industria de la historieta poseyó ventas saludables. Entre 1976 y 1977 se vendió mensualmente un promedio de 56 millones de cómics. Editorial Argumentos, Novedades, Novaro y la Promotora K acapararon cerca del 65 por ciento del mercado, mientras que cerca de 20 editoriales menores, entre ellas Senda, pudieron hacerse de un sector de los consumidores del medio (Hinds y Tatum, 2007: 26-27). Si bien no existen diversas investigaciones que aborden sobre la acumulación de capital dentro de la industria de la historieta mexicana, Herner (1979: 9, 85) calculó que durante 1975 se imprimieron cerca de 70 millones de historietas mensuales, las cuales representaron ganancias por 200 millones de pesos.

Como vimos en el capítulo anterior, en la esfera consuntiva localizamos que la adquisición de historietas en México fue masiva y penetró las diferentes clases y estratos sociales. El consumo fue de culto, ya que el comportamiento de los lectores no sólo se limitó a la adquisición de historietas, sino también a la de productos derivados de industrias culturales como la radio, el cine o la televisión. El consumidor pretendió sentirse inmerso en el mundo que le ofrecieron las historietas y para ello debió obtener las diferentes mercancías que lo conformaron, al tiempo que ofreció algo suyo dentro de la misma modalidad, lo cual produce, a su vez, un consumo de tipo productivo (Calabrese, 1987: 51) que, como veremos más adelante, se verá exacerbado en la etapa del movimiento del cómic de autor y

novela gráfica gracias a instancias como las convenciones y los talleres de historieta.

En esta etapa de desarrollo de la industria cultural de la historieta, el gobierno mexicano no incursionó en gran medida en la producción e impulso de historietas debido a que sus prioridades fueron otros medios como la radio, el cine y la televisión; sin embargo, sí consideró al cómic como un apoyo más para su legitimación entre la población (Hinds y Tatum, 2007: 226). Así, en 1980 el gobierno federal encabezado por José López Portillo ejerció una política en torno a la historieta local con objeto de enaltecerla tras ser “envilecida por los empresarios del ramo” (Bartra, 2001a: 165). Así, a través de la Secretaría de Educación Pública, se dedicó a la edición de cómics educativos. Entre los títulos divulgados se encontraron *México. Historia de un pueblo*, *Episodios mexicanos*, *Novelas mexicanas* y *Aventuras y relatos*. Incluso, se patrocinó un congreso de historietistas con la presencia de figuras como Sergio Aragonés, Roberto Fontanarrosa y Alberto Brescia.

Aunque esta empresa permitió una revaloración del medio, no cumplió el cometido del gobierno de modificar y ejercer control sobre una industria cultural que, si bien sirvió como un medio de apoyo para el Estado, ya tenía definidos sus modos de operación y continuaba en auge, al grado de que a inicios de los 80 se vendieron mensualmente un aproximado de 80 millones de historietas en el país (Hinds y Tatum, 2007: 23). No obstante, la rigidez con la que comenzó a conducirse la industria de la historieta mexicana durante este periodo fue uno de los factores por los cuales no supo adaptarse a los cambios acontecidos tras la crisis económica de 1982.

En cuanto a la base institucional, ésta se consolidó como reguladora en las esferas de la producción y distribución de la industria, así como mejoró sus mecanismos como mediadora en los conflictos entre los medios de comunicación impresos y los grupos conservadores, por lo menos hasta la década de los 70. Como vimos en el primer capítulo de este trabajo, durante esta etapa la Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México reforzó su vínculo con el gobierno, al tiempo que sirvió como herramienta de presión para las publicaciones



y medios que atentaran contra los intereses de la clase en el poder (Aguilar y Terrazas, 1996: 12), como vimos anteriormente con los casos de las revistas *El Tabloide* (1958) y *Política* (1960-1968).

La red mantuvo relaciones con otras distribuidoras con el fin de sumar un área de mayor influencia, así como una circulación más dinámica de las publicaciones impresas. Así, entre los organismos con los que cooperó se localizaron CITEM SA de CV, Dimsa, Codiplyrsa e Intermex (Gantús, 2014: 41-42). Igual sufrió diversos cambios en su estructura interna, siendo la secretaría general la más notable, ya que Enrique Gómez Corchado se mantuvo en el mando de la Unión desde 1974 hasta 1993 (Aguilar y Terrazas, 1996: 45).

La Productora e Importadora de Papel, Sociedad Anónima (PIPSA) también vivió un periodo fructífero, ya que no sólo se consolidó como monopolio del papel a lo largo del país, sino que expandió su producción gracias al incremento de su infraestructura y personal operativo (PIPSA, 1989). Este desarrollo tuvo una mayor incidencia durante los años 70, cuando la paraestatal inauguró fábricas como la Mexicana Productora de Papel (Mexpape), Papel Tuxtepec y la Productora Nacional de Papel Destinado. A pesar de que se mantuvieron rumores sobre la negación en la venta de este insumo para ciertas editoriales, hasta la fecha no existen pruebas que comprueben este tipo de acciones.

Finalmente, la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas fue reinstalada en 1951 con un modo de operación más claro, que consistió en que cualquier publicación que pretendiera ser distribuida en el país debía contar con una licencia de título y una de contenido, ambas expedidas por esta dependencia (Rubenstein, 2004: 203). Asimismo, fungió como mediadora en dos campañas más en contra de las historietas, así como otras publicaciones consideradas inmorales por los sectores conservadores. La primera de ellas, ocurrida entre 1952 y 1956, se distinguió por la quema pública de cómics y revistas en diferentes puntos del país. No obstante, no logró cambiar los contenidos de las publicaciones impresas en el país (Rubenstein, 2004: 181-186).

La segunda campaña ocurrió entre 1972 y 1976; comenzó con una campaña telegráfica de mensajes para exigir al presidente la eliminación de las

historietas, las publicaciones violentas y pornográficas, seguida por el envío de paquetes de cómics y pornografía a las oficinas del Ejecutivo federal, así como la creación de listas de publicaciones que infringieron los estatutos de la Comisión (Rubenstein, 2014: 191-192). Esto provocó que, durante el último año de la movilización, se emitieran recomendaciones a 185 publicaciones, más la prohibición de otras 50 (Hinds y Tatum, 2007: 36). Sin embargo, las medidas no fueron acatadas cabalmente por las editoriales, por lo que la Comisión Calificadora ya no mantuvo la estabilidad entre las agrupaciones conservadoras y fue perdiendo paulatinamente su influencia (Rubenstein, 2004: 192-193).

Luego de dar un recorrido por esta segunda etapa en la historia de la industria cultural de la historieta mexicana, observamos que esta fase confluyó con el desarrollo de lo que Pose Porto denomina un segundo modelo de política cultural, el de la democracia cultural, el cual tuvo mantuvo su influencia entre las décadas de los 60 y los 80 del siglo XX. Este modelo consistió en el reconocimiento de las subculturas igualmente válidas a las oficiales, por lo que se pretendió privilegiar las manifestaciones artísticas de la ciudadanía frente a las élites. Asimismo, persiguió el beneficio ante la generalización del consumo, así como las demandas de la población como ejes del quehacer público. A pesar de ello, Pose Porto calificó a este esquema como incongruente con el contexto sociocultural de algunas naciones, ya que requirió de la existencia de una dinamización cultural y crecimiento urbano que no siempre ocurrió. Por lo tanto, mientras que el primer modelo sirve para mostrar las diferentes estrategias de conformación de las industrias culturales, el segundo exhibe sus discrepancias y contradicciones conforme el panorama de las naciones que reprodujeron este tipo de ofertas (Pose Porto, 2006: 24-25).

Consideramos que la etapa de las editoriales industriales de cómics presenta similitudes con el modelo de democracia cultural en que ambos se desarrollaron principalmente en entornos urbanos donde las industrias culturales sufrieron un periodo de consolidación. Además, el Estado tuvo poca injerencia sobre su administración y toma de decisiones. La fase de las editoriales industriales de historietas representó el auge en la industria del cómic en México

gracias a su número de ventas, la expansión de fórmulas narrativas que tuvieron éxito, la amplia demanda entre los lectores y la mejora del proceso económico en sus diferentes esferas. De igual manera, ambas se asemejan en que su modo de producción se basó en la reiteración, la reproducción contenidos que tuvieron un éxito previo y que continuaron siendo demandados por la población, además de su incidencia hacia otras industrias culturales como el cine, la radio o la televisión.

Por otro lado, la etapa de las editoriales industriales se diferenció de la democracia cultural en que la industria de la historieta penetró tanto a entornos urbanos como rurales; en cambio, el modelo tuvo una preponderancia hacia los entornos urbanos. Esto nos muestra el carácter masivo de la historieta ya que se adentró en los diversos rincones del país y además fue leída por diferentes sectores de la población, sin importar edad, género, nivel educativo, ubicación geográfica o condición socioeconómica.

Finalmente, durante esta fase observamos la convivencia de diferentes géneros de la historieta, desde el cómic masivo hasta el militante, lo cual contribuyó al desarrollo de un medio heterogéneo. La democracia cultural, por su parte, pretendió la asimilación de los productos alternativos o ajenos a la cultura oficial, con el fin de que formen parte de las industrias culturales. Esto no ocurrió en nuestro país debido a que la historieta continuó siendo calificada como un objeto con escaso valor cultural; incluso esta idea se difundió durante la década de los 70 por medio de textos que siguieron la línea de pensamiento planteada por Theodor Adorno y Max Horkheimer sobre las industrias culturales como medios para la alienación del pueblo, como ocurrió con *Para leer al pato Donald* de Ariel Dorfman y Armand Mattelart y *Mitos y monitos* de Irene Herner, donde se argumentó que los cómics son empleados como instrumentos de dominación cultural por parte de los países industrializados, principalmente Estados Unidos.

En el modelo de democracia cultural las industrias culturales alcanzaron su independencia del Estado y establecieron modelos de negocio encaminados a la demanda de los productos que ofrecieron. En el caso de la historieta mexicana, si bien se coincide en la reiteración de fórmulas para su consolidación y desenvolvimiento en espacios urbanos, este modelo no termina por explicar la

complejidad de esta industria, debido a que desde un principio se conformó ajena al Estado, donde fue valorada de manera tardía.

Dentro del ciclo económico, la etapa de las editoriales industriales de cómics (1950-1982) se ubica en la fase de expansión, ya que la industria de la historieta todavía continuó sufriendo un crecimiento exponencial, al grado en que surgieron varios sellos editoriales dedicados a este medio, las narraciones gráficas mexicanas fueron exportadas al extranjero e, incluso, compitieron contra otras industrias culturales como la radio, el cine y la televisión. Asimismo, representa el auge, ya exhibió el pico más alto dentro de la dinámica económica de esta industria, al tiempo que comenzaron a observarse algunas señales de su agotamiento (Aviña, 2017: 17) que posteriormente ocasionaron su crisis y posterior contracción. Podemos expresar este momento a partir de la siguiente figura:

### Etapa de las editoriales industriales de cómics

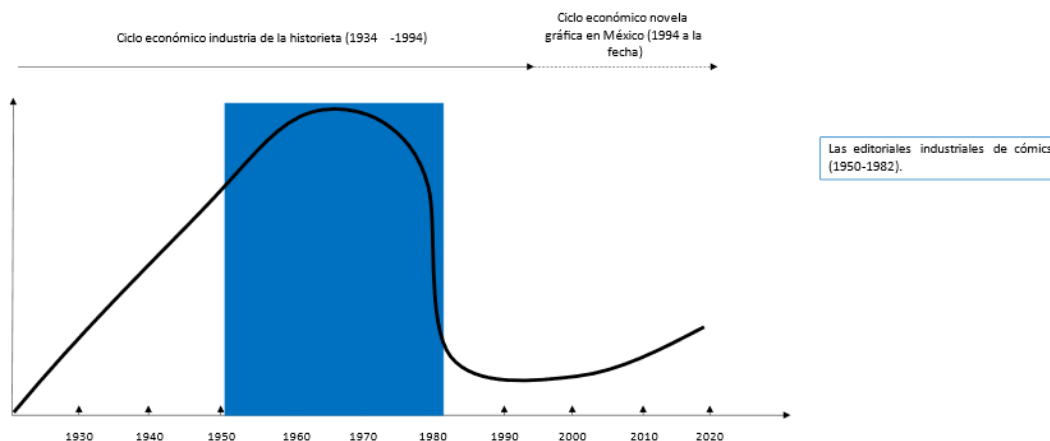


Figura 3. Etapa de las editoriales industriales de cómics

#### 2.3.1 Las editoriales industriales de historietas y el cómic en EU

Concluimos este apartado con una nueva comparación, ahora con la industria de la historieta estadounidense entre 1950 y 1980, debido a que, entre otros factores, fueron lapsos en los que ambas industrias sufrieron diversas transformaciones en

su actividad económica, así como en la búsqueda de reconocimiento por parte de varias instancias. Así, la etapa de las editoriales industriales de cómics mexicanos se asemeja al desarrollo de la industria de la historieta estadounidense en que los historietistas continuaron sin ser reconocidos por su labor ni tampoco pudieron acceder a garantías laborales ni compensaciones. Si bien algunos guionistas y dibujantes recibieron crédito por el trabajo realizado, al final continuaron siendo asalariados de su propia obra. Este fue uno de los factores por los cuales surgió en Estados Unidos el *comix underground* a finales de los 60, que propuso una renovación en las temáticas, los contenidos, la distribución, la búsqueda de reconocimiento autoral y una acumulación mayor de ganancias para los creadores.

Otra de las similitudes se localizó dentro del marco organizacional, ya que en Estados Unidos también surgieron mecanismos para el control, censura y sanción de la industria de la historieta. Esto ocurrió en 1954 tras la publicación de *La seducción del inocente*, libro donde el psicólogo Frederic Wertham responsabilizó a las historietas de perturbar el comportamiento de los niños, tornándolos en seres violentos (Wertham, 1954: 10). La polémica de este texto provocó que el Senado estadounidense sugiriera a los editores de historietas autorregular sus contenidos, lo que tuvo como resultado la creación del Comics Code Association of America y su *Comics Code*, reglamento para la censura del medio.

Gracias a esta medida, el cómic en Estados Unidos cedió espacio a otras industrias culturales como el cine, perdió además a su principal distribuidora nacional, American News Company, y ocasionó la estandarización e infantilización de su industria (García, 2010: 138). A pesar de esto, el *Comics Code* sirvió más como un mecanismo de autocensura sin mayor peso, mientras que instancias mexicanas como la Unión de Voceadores, PIPSA o la Comisión Calificadora dispusieron de mecanismos de acción más agresivos que fueron desde negar la venta de papel, boicotear la distribución y limitar la venta de revistas hasta la prohibición de éstas y la intimidación de editores e historietistas.

Una convergencia más entre ambas industrias es la búsqueda de reconocimiento para el cómic. Mientras que en México esto ocurrió por medio de exposiciones como la organizada en el Círculo de Tlacuilos de México en 1960 y el congreso internacional de historietistas iberoamericanos llevado a cabo por el gobierno durante 1980, en Estados Unidos algunos editores como Stan Lee comenzaron a dar conferencias en universidades (García, 2013: 11), al tiempo que la idea de que el cómic es un medio de comunicación y una forma de expresión artística comenzó a ser concebible (Mazur y Danner, 2014: 14).

Podemos concluir que en la etapa de las editoriales industriales de historietas (1950-1982) representó todavía un periodo de expansión para esta industria, así como su auge y los comienzos de su declive. En este tiempo, se experimentó la consolidación de empresas dedicadas exclusivamente al cómic, que experimentó una diversificación como medio, además de que compitió y se interrelacionó con otras industrias culturales como la radio, el cine y posteriormente la televisión. La industria de la historieta supo adaptarse a los cambios ocurridos en el contexto nacional como la irrupción de narraciones gráficas extranjeras, el encarecimiento de papel, la censura, las campañas en contra del medio e incluso la incursión del propio Estado mexicano para ejercer un control más directo que el ejercido desde la base institucional. Así, para principios de los años 80 la industria del cómic en nuestro país comenzó a tornarse rígida, situación que fue uno de los elementos que provocó su contracción y posterior desaparición.

#### 2.4 La crisis de la historieta mexicana (1982- los años 90)

El tercer periodo abarca la crisis, la contracción y posterior depresión de la industria del cómic local. Comprendió desde 1982 y se prolongó a lo largo de la década de los 90; abarcó la crisis económica que golpeó a las editoriales de historietas, por lo que el mercado se abarató como consecuencia de este evento. A ello, prosiguió la disminución de la censura en el país, el abandono del público masivo y la quiebra de las grandes empresas de cómics. Durante este colapso, las editoriales llevaron a cabo estrategias de subsistencia, más que de innovación,

como había ocurrido en los periodos anteriores. Por otro lado, la rigidez a la que llegó la industria en su cometido por acumular las mayores ganancias económicas no permitió el desarrollo de nuevos proyectos e historietas, ni tampoco esta industria supo adaptarse a los cambios que sufrió a consecuencia de la crisis económica.

Los sectores de lo productivo, lo distributivo y lo consuntivo giraron en torno a obtener el mayor beneficio económico posible y evitar un colapso estrepitoso. Como mencionó Schumpeter (1996: 129), durante la fase de contracción o recesión dentro de una industria, no vale la pena conservar a empresas que van quedando rezagadas u obsoletas ante su propia rigidez, pero sí resulta necesario evitar una caída masiva para no afectar gravemente la dinámica de la economía. Esta coyuntura se asemeja a la crisis que también vivió el cómic estadounidense durante la década de los 80.

La crisis tuvo su desarrollo a lo largo de la crisis económica que azotó al país durante el comienzo de los años 80, lo cual derivó en el desabasto de papel que afectó a las principales editoriales y a una contracción de la demanda ante la reducción del poder adquisitivo del público, lo que a su vez provocó un abandono del consumo masivo de este medio. Las editoriales respondieron con la continuación de las minihistorietas, la reproducción de fórmulas y temáticas que les garantizaran ventas y la difusión de los *Sensacionales*, cómics cuyo contenido era cercano al erotismo y a la pornografía (Camacho, 2014: 341). A pesar de estas medidas, la industria de la historieta en México no evitó su marginalidad.

Como antecedentes, en 1976, año en que José López Portillo asumió la presidencia de la república, el gasto público representó el 37.9 por ciento del Producto Interno Bruto (PIB) nacional; seis años después, casi al concluir el periodo del ejecutivo federal, la cifra incrementó a 47.2 por ciento. En contraste, los ingresos de gobierno sólo aumentaron 1.5 por ciento al pasar de 28.8 al 30.3 por ciento. El incremento del gasto público se tradujo en un déficit fiscal que para 1981 alcanzó el 7.2 por ciento del PIB. Como medida para combatir el déficit, el Estado decidió financiarlo con deuda la cual, en ese mismo año, era del 43.1 por ciento. Esta medida resultaba posible siempre y cuando los ingresos de la

industria del petróleo fueran suficientes para pagarlo. Sin embargo, durante la primera mitad de 1982 el precio internacional de este hidrocarburo se derrumbó mientras que las tasas de interés acrecentaron. Esta situación, aunada a la fuga de capitales que sufrió el país, provocó que el gobierno mexicano se declarara en incapacidad para solventar la deuda externa el 20 de agosto de 1982, lo cual dio inicio a una crisis económica que se extendió a lo largo de la década (Velázquez, 2015: 30-31).

La crisis económica provocó un cambio drástico en la conducción gubernamental tras la quiebra de la economía mexicana, lo que orilló a la suspensión de pagos a acreedores extranjeros, la nacionalización de la banca nacional y una inflación al 100 por ciento (Aboites, 2010: 520-521). Asimismo, condujo a la adopción del modelo neoliberal con objeto de generar las divisas para reanudar el pago de la deuda externa. Sobre esto, Daniel Velázquez (2015: 42) resaltó que este modelo se basa en la idea de que el mercado es capaz, por sí mismo, de generar un vector de precios y asignaciones socialmente eficientes y de pleno empleo, por lo que el Estado no debe intervenir en la economía sino limitarse a supervisar la correcta actuación de los agentes de acuerdo con las reglas del mercado. Sobre su adopción en nuestro país, agregó que:

Con la finalidad de que la economía mexicana se transformara en una economía exportadora, se instauró el modelo neoliberal como modelo de desarrollo, llegando a su fin el modelo de Industrialización por Sustitución de Importaciones (ISI). El modelo pretendía que, a partir de la liberalización económica, las finanzas mexicanas aprovecharan su ventaja competitiva, principalmente con respecto a la economía norteamericana (Estados Unidos y Canadá) y se especializara en exportar bienes intensivos en trabajo; además, la fuerte competencia internacional proporcionaría el ambiente dinámico que las empresas mexicanas necesitaban para desarrollar “ventajas competitivas” (Velázquez, 2015: 28-29).

Con la llegada de Miguel de la Madrid a la presidencia de México en el periodo 1982-1988, el gasto y las inversiones públicas disminuyeron de manera significativa, comenzó la venta de paraestatales y los salarios cayeron, por lo que



la población optó por el autoempleo y la migración a Estados Unidos como alternativas para enfrentar la crisis. El gobierno, al adoptar el modelo neoliberal, conformó acuerdos con el fin de abrirse al mercado, como ocurrió con el General de Aranceles, Aduaneros y Comercio (GATT) (Aboites, 2010: 522-528).

Así, la crisis económica sobrevino en otras circunstancias que afectaron las esferas de la producción, la circulación y el consumo en la industria de la historieta. Asimismo, la base institucional tuvo que reconfigurarse tras la adopción del neoliberalismo en México. Respecto de la esfera productiva, fallaron los suministros de papel para mantener la manufactura estable, al tiempo que comenzó a discutirse aún más la existencia de PIPSA como única empresa encargada de este insumo. Dentro del espacio consuntivo, la caída de los salarios provocó que la capacidad adquisitiva de la población se redujera, lo que significó una baja considerable en la venta de cómics. Ante ello, las editoriales de historietas tomaron diferentes medidas para sobrevivir a este panorama.

Entre las editoriales que quebraron se encuentra Novaro. Durante los 70 resistió el encarecimiento de papel con la presentación de historietas en formato de media y un cuarto de carta. Asimismo, enfrentó los malos manejos administrativos realizados por los herederos de su fundador Luis Novaro Novaro. A pesar de ello, la crisis económica provocó su colapso debido a que ya no pudo solventar los contratos, hechos en dólares, para conservar los derechos de publicación de cómics estadounidenses que formaron parte de su catálogo. Así, a finales de 1985, Novaro fue la primera editorial de historietas que cerró sus puertas (Gantús, 2014: 148).

Editorial Argumentos (EDAR) empleó otro tipo de medidas para subsistir la crisis. En 1985 conformó el Grupo Editorial Vid al fusionar los sellos editoriales que tenía a su disposición: EDAR, EDPA (Editorial de la Parra SA) y MVP (Manelick de la Parra V Editor). Así, el consorcio se dedicó a la reimpresión de sus principales éxitos, entre ellos *Memín Pinguín* y *Lágrimas y risas y amor* (Castelli, 2017: 63). Para competir con otras editoriales como Novedades y EJE, Vid lanzó *El Pantera* (1980), con guiones de Daniel Muñoz y trazos de Juan Alva, quien dejó el puesto a Manuel Calles, Alberto Maldonado y otros dibujantes (Bartra, 2001b: 226).

Durante la década de los 90, esta empresa adquirió los derechos de DC y Marvel que dejaron Novaro y Novedades, al tiempo que fue una de las empresas responsables de introducir el manga en México; sin embargo, Grupo Editorial Vid abandonó paulatinamente la producción de historietas mexicanas inéditas. Esta serie de estrategias le permitieron sobrevivir hasta 2009, cuando paró la impresión de todo cómic en su catálogo. Tres años después la editorial cerró de manera definitiva, aunque ha tratado de regresar publicando series conmemorativas de sus títulos más conocidos, sin el éxito de décadas anteriores.

Un caso más fue el de Novedades Editores. Este sello, al igual que Grupo Editorial Vid, pudo sobrevivir a la crisis gracias a títulos que ya habían producido ganancias, como fue el caso de *El libro semanal*, publicado desde los 50; *El libro vaquero*, que inició su producción en 1979, y *El libro policiaco* (1981-2000), que se distinguió por sus contenidos de erotismo y violencia. Estos títulos mantuvieron un alto tiraje semanal. Por otro lado, Novedades importó durante finales de los 80 algunas historietas de Marvel como *El fabuloso Hombre Araña*, *Los 4 fantásticos*, *Los vengadores* y de personajes de la productora Hanna-Barbera como *Los Picapiedra* y *Don Gato y su pandilla* (Castelli, 2017: 63). Permanecieron hasta 1994, cuando cedió sus derechos a Grupo Editorial Vid. Finalmente, en 2002 Novedades quebró y con ello toda su línea editorial.

Otra de las tácticas llevada a cabo por parte de la industria fue la publicación de cómics protagonizados por personajes provenientes del cine, la televisión e incluso la música, los cuales fueron dirigidos hacia la clase media. Si bien desde épocas anteriores existieron este tipo de propuestas, durante el debacle del cómic local fueron empleados como parte de la oferta principal para la supervivencia del medio. Su impulso, en algunos casos, fue ocasionado por los empresarios de la TV como una medida para afianzar el consumo de sus emisiones, así como el gusto por ciertos actores, conductores, cómicos o la promoción de agrupaciones musicales. Un breve ejemplo de ello fue el cómic de *La banda Timbiriche* (1984), escrita por Manuel Garduño, dibujada por Nicanor Peña y distribuida por Editorial Proyección. En este título, que tuvo más de 150 números, se siguieron las aventuras del conjunto infantil y juvenil organizado por

Luis de Llano, productor de Televisa que anteriormente fue organizador del festival Rock y Ruedas de Avándaro (Gantús, 2020) (González, 2018: 413). Durante los 90, esta estrategia continuó con personalidades como Alejandra Guzmán, Gloria Trevi o Bronco.

Una última estrategia de supervivencia fue la publicación de historietas con contenido erótico o pornográfico. Esta fue la maniobra llevada a cabo por Editorial EJE<sup>24</sup> y sus *Sensacionales*, los cuales definieron la decadencia del cómic nacional (Soto, 2007: 186). Se trataron de minihistorietas de 13 por 14 centímetros, portadas sugerentes e interiores a color que manejaron narraciones conclusivas. Si bien en sus inicios sólo contenían alusiones sexuales, luego optaron por la publicación de contenidos explícitos (Gantús, 2014: 50). Los *Sensacionales* fueron difundidos originalmente entre 1978 y 1979; sin embargo, en los años 80 ocurrió su multiplicación con títulos que abarcaron diversas temáticas: *Sensacional de policía, de terror, de luchas, de futbol, de box, de barrios, de mercados, de trailereros, de artes marciales, de juegos, de sueños, de guerreros del asfalto, de vacaciones*, etcétera. Ante el éxito de estas historietas, otras editoriales surgidas en el periodo como Mango y Toukán<sup>25</sup> replicaron la fórmula con *Las chambeadoras, Bellas de noche y Luchas calientes*, entre otras, las cuales mostraron contenidos más agresivos (Bartra, 2001b: 227). Durante los 90, les siguieron mangas eróticos publicados por sellos como EditoPóster, entre los cuales se encontraron títulos como *Sexis, divertidas y abusadas y Chicas trabajadoras*, las cuales se distinguieron por su temática simple y contenidos menos sugerentes (Aparicio, 2005: 76-77).

La publicación de este tipo de historietas fue posible debido a la disminución de la censura ejercida por la Comisión Calificadora de Publicaciones y

---

<sup>24</sup> Editorial EJE fue un sello fundado por Everardo Flores, dueño de uno de los despachos más prolíficos de la Unión de Voceadores (Gantús, 2014: 195). El nombre de esta empresa es un acrónimo de los cuatro hijos del funcionario: Enrique, Jaime, Everardo y Alberto. Para Daniel Raeburn (2002: 23), esta editorial se caracterizó por no retribuir económicamente a guionistas y dibujantes conforme a las ganancias que generaron, una manufactura barata y de poca calidad, así como la búsqueda de acumular las mayores ganancias posibles a través de sus *Sensacionales*.

<sup>25</sup> Mango y Toukán fueron dos editoriales fundadas por Germán y Jaime Flores, miembros de la familia Flores, uno de los principales actores en la distribución y publicación de impresos en el país, cuando éstos abandonaron EJE a inicios de los 90. El éxito de sus historietas se atribuyó a la combinación de elementos de humor, sexo y terror (Raeburn, 2002: 23).

Revistas Ilustradas, la cual perdió fuerza en su injerencia tras la tercera campaña en contra de los cómics, entre 1972 y 1976. En el caso de los *Sensacionales*, el organismo obligó a las editoriales distribuir sus historietas embolsadas y con un cintillo que especificara su venta para mayores de 18 años. Asimismo, no podían ser exhibidas en las partes frontales de los puestos de periódicos (Castelli, 2017: 72-73). A pesar de estas medidas, los *Sensacionales* “señorearon durante la década de los 80 y parte de los 90” (Soto, 2007: 186).

Como analizamos en el primer capítulo de esta investigación, los historietistas continuaron subordinados al trabajo, aunque paulatinamente las condiciones laborales se tornaron cada vez menos favorecedoras. En consecuencia, los autores lidiaron con condiciones de trabajo aún más injustas que en la anterioridad, una industria que recurrió a la pornografía para su preservación y a una crisis económica que no les permitió emigrar hacia otras ofertas laborales. El propio *Rius* declaró al respecto en su libro *La vida de cuadritos* que:

El problema de la historieta en México es que se ha dejado en manos de los peores mercachifles-editores que, en complicidad con nuestras autoridades educativas, fabrican sólo el cómic enajenante y de mal gusto, pornográfico y sentimentaloides del que venden millones (*Rius*, 1984: 111).

Para Bartra, la crisis en la industria cultural de la historieta significó también la derrota de la lectura de este medio ante la televisión. Este autor enfatizó que el cómic nacional perdió a la gran mayoría de su público, los tirajes millonarios se redujeron a decenas de miles y la amplia gama de títulos fue limitándose (Bartra, 2001b: 226). En esta etapa identificamos que existió un consumo por consolación en el que la adquisición de historietas eróticas y pornográficas reveló la represión sexual que la población vivió por décadas (Aparicio, 2005: 75). La difusión de este tipo de cómics ocasionó que poco a poco se abandonara al público masivo, al tiempo que se generó la idea de que la adquisición de historietas fue una actividad casi exclusiva de las clases marginadas de México (Gantús, 2014: 195).

A pesar de la contracción de la industria, en 1987 el Museo Nacional de Culturas Populares abrigó en sus instalaciones la exposición “Puros cuentos” que, por un lado, cubrió más de 950 metros con las diferentes narraciones gráficas creadas en el país, desde el origen del medio hasta finales de los años 80 del siglo XX. Por otro lado, pretendió el reconocimiento del legado cultural de la historieta, así como el rescate de su propia historia, proyecto que Juan Manuel Aurrecochea y Armando Bartra desarrollaron en sus libros homónimos, los cuales tuvieron por objeto “ofrecer un panorama histórico de la literatura que a diario se encuentra con sus millones de lectores en el camión o en la esquina, en la plaza pública o en la azotea, mientras esperan o cuando sueñan” (Aurrecochea y Bartra, 1988: 7).

En este lapso el marco institucional que conformó a la industria de la historieta sufrió una transformación de fondo, ya que sus propios actores experimentaron un crack a la par de la crisis económica en México. La Unión de Voceadores continúa existiendo en la actualidad; sin embargo, perdió influencia en su gestión debido a dos incidentes: la renuncia del secretario Enrique Gómez Corchado en 1993 tras una querrela entre la red que dirigió y el periódico *Excélsior* (Aguilar y Terrazas, 1996: 144-150). El segundo suceso que afectó gravemente a la Unión fue el conflicto que tuvieron durante 1994 con el periódico *Reforma*, luego de que su dueño, Alejandro Junco de la Vega, denunciara un boicot, por parte de la organización, en la distribución y venta de su diario (Aguilar y Gutiérrez, 1996: 155-157). Como consecuencia, *Reforma* estableció redes de circulación alternativas a la Unión de Voceadores, las cuales resultaron fructíferas (Aguilar y Terrazas, 1996: 163-169). En contraste, la Unión sufrió el cierre de algunos de sus despachos y con ello una contracción en su interior.

La Productora e Importadora de Papel, Sociedad Anónima (PIPSA) sufrió adversidades tras la puesta en marcha del GATT durante 1986, ya que se gradualmente se vendieron las fábricas pertenecientes a la paraestatal, entre ellas Papel Tuxtepec, Mexpape y la Productora Nacional de Papel Destinado. Esta contracción tuvo como consecuencia que durante 1998 PIPSA fuera adquirida por el Grupo Durango, consorcio líder en la producción de papel en México (Gantús, 2014: 64-65).

Finalmente, la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas perdió fuerza en su gestión tras la tercera campaña en contra de las historietas, ocurrida entre 1972 y 1976. Durante los años 80, permitió la legalización de la pornografía, y con ello la proliferación de historietas con esta clase de contenido. Años más tarde, en 1994, fue publicado en el *Diario Oficial de la Federación* que las publicaciones impresas, para ser vendidas, debían adquirir un nuevo certificado de licitud expedido por la Comisión (Aguilar y Terrazas, 1996: 161); sin embargo, durante el conflicto entre *Reforma* y la Unión de Voceadores, fue denunciado que este decreto servía como una medida de censura. Por lo tanto, mientras que en décadas anteriores la Comisión Calificadora sirvió como un órgano de mediación entre el Estado y los sectores conservadores, en esta etapa perdió relevancia y peso en su actuar.

De vuelta al ciclo económico, la crisis en la industria cultural de la historieta mexicana se ubica en las fases de crisis, recesión y depresión, ya que representa un punto de inflexión que marcó el declive, y posterior marginación, de esta industria. La rigidez a la que llegó este medio, así como su estrategia de acumular las mayores ganancias posibles para subsistir a consecuencia de la crisis económica que sufrió México a lo largo de los 80, provocaron que poco a poco se dejara de lado la producción de historietas inéditas y, con ello, se contrajera esta industria. La prolongación de este proceso generó una depresión de la que ya no pudo recuperarse. Podemos identificarlo a través de la siguiente

ilustración:

## La crisis en la industria de la historieta mexicana

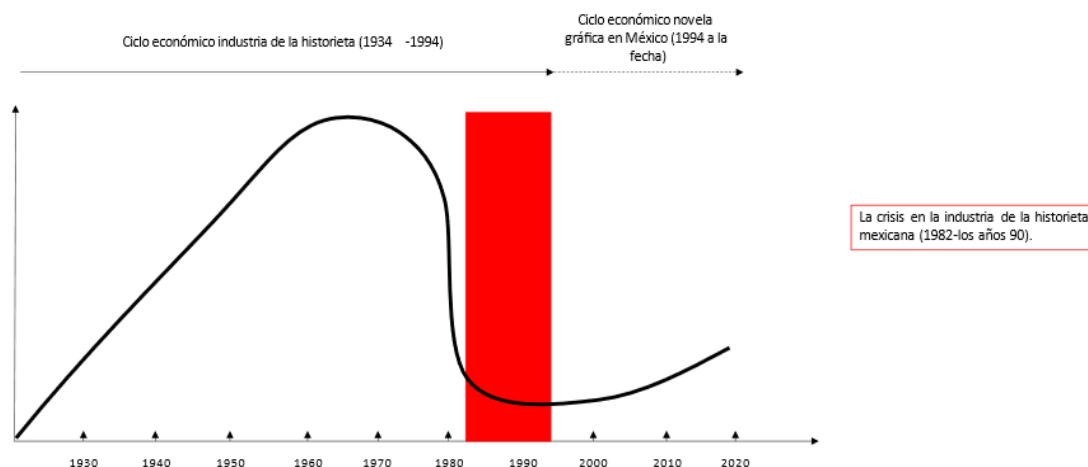


Figura 4. La crisis en la industria de la historieta mexicana

La crisis de la industria cultural de la historieta mexicana confluyó con el desarrollo de un nuevo modelo de política cultural, el extracultural, el cual tiene como objeto la espectacularización de la cultura a través de eventos masivos que, a su vez, impulsan el desarrollo de un sector cultural especializado, al igual que la competencia entre ciudades como destinos turísticos y culturales (Pose Porto, 2006: 25). Abordaremos un poco más sobre este modelo en nuestro siguiente capítulo, ya que consideramos que en la última etapa en la historia de la historieta nacional los autores, editores y promotores tratan de aprovechar las propuestas de este modelo para generar una nueva valoración de la narrativa gráfica local. Mientras, creemos adecuado contrastar una vez más a la industria cultural de este medio en el país con su similar estadounidense debido a que ambas sufrieron una crisis que tuvo notables consecuencias.

### 2.4.1 Las crisis en la historieta mexicana y el cómic estadounidense

La crisis en la industria cultural de la historieta mexicana presenta varias convergencias su similar estadounidense. Durante los años 80, la industria del

cómic en Estados Unidos también sufrió una contracción debido a la sobreexplotación de las historias de superhéroes y la rigidez para ofrecer otros géneros y contenidos. Esto provocó uno de los niveles de ventas más bajos de la industria, lo que a su vez tuvo como consecuencia que algunas editoriales como DC cancelaran varias de sus series, ofrecieran una oferta mínima y cambiaran su modelo de venta en puestos de periódicos por el mercado directo, es decir, por la aparición de tiendas de cómics (García, 2010: 169). La industria de la historieta estadounidense tampoco pudo recuperarse a plenitud, a pesar de que en los 90 introdujeron títulos con ventas millonarias como *La muerte de Superman* (1992). Este proceso marcó la derrota del cómic estadounidense frente al cine, la televisión y los videojuegos, industria cultural que en un extremo opuesto vivió un periodo de efervescencia (Vilches Fuentes, 2014: 175).

Así, la debacle de la industria de la historieta en México se asemeja a la crisis del cómic en Estados Unidos en que ambas confluyeron durante la década de los 80 y se prolongaron a lo largo de los 90. Fueron provocadas por la rigidez interna de ambas en los procesos creativos, lo que tuvo como consecuencia una sobreexplotación de fórmulas que provocaron paulatinamente el abandono del público masivo. De igual manera, las estrategias de supervivencia para hacer frente a sus respectivos quiebres fueron en su mayoría erróneas, ya que ambas industrias culturales cedieron su lugar a otras con mayor exposición.

Por un lado, uno de los factores que ocasionó el declive de la historieta en México fue la crisis económica de 1982; la industria, para subsistir, optó por la acumulación de capital a costa de la calidad y diversidad de temáticas en sus narraciones gráficas. Si bien se evitó un colapso estrepitoso, la historieta local adquirió un carácter marginal frente a los periodos anteriores. En el caso de Estados Unidos, la sobreexplotación de las historias de superhéroes, así como la infantilización del medio a causa del *Comics Code*, provocaron que la industria perdiera terreno frente al cine, la televisión y los videojuegos. Si bien hubo maniobras como la fundación de editoriales alternativas asimiladas por lo



*mainstream*<sup>26</sup>, o la propia novela gráfica, lo cierto es que el cómic estadounidense dependió de otras industrias culturales para mantenerse vigente.

En cuanto a sus diferencias, la más notable es que la industria del cómic mexicano se contrajo paulatinamente hasta tornarse marginal. Como vimos anteriormente, la crisis fue la etapa en la que las historietas eróticas y pornográficas mantuvieron a diferentes editoriales; sin embargo, paulatinamente se abandonó al público masivo de décadas anteriores, por lo que no el proceso económico en esta industria colapsó y poco a poco las editoriales fueron desapareciendo. En Estados Unidos la industria de la historieta continúa existiendo, aunque vive una centralización del capital en la que se encuentra subordinada a otras industrias culturales como el cine, la televisión y los videojuegos, que desde la década de los 90 han explotado a diversos personajes provenientes de las narraciones gráficas. Aunque continúa la acumulación de capital que permite la creación de nuevas historietas, esta industria se encuentra lejos de sus épocas de mayor éxito.

En este capítulo pudimos ahondar en los orígenes, desarrollo y declive de la industria cultural de la historieta en México, fenómeno complejo debido a que, por un lado, es una historia de éxito, de competencia e innovación: el cómic mexicano fue pionero en muchos frentes gracias a sus revistas, formatos y creadores; en su momento tuvo tirajes mayores a los de las industrias de este medio en Estados Unidos y Japón, así como fue una de las industrias culturales más fuertes en el país. Por el otro, es la historia de un colapso debido a la sobreexplotación de sus fórmulas y su resistencia a renovarse. Cuando la crisis económica de 1982 azotó a la industria de la historieta mexicana, los editores optaron por la generación de ganancias y no por continuar la destrucción creativa que los historietistas ofrecieron con sus obras. Aunque todavía persiste la idea de que este medio podría reconstituirse como una industria, lo cierto es que la historieta local se encuentra explorando otros horizontes donde lo que menos importa es la elaboración de un cómic masivo.

---

<sup>26</sup> Podemos definir a lo *mainstream* como cualquier industria, medio, producto o servicio cultural destinado a una gran audiencia" (Martel, 2011: 22).

Podemos considerar que la historia de la industria cultural de la historieta en México ha ocurrido en cuatro etapas. En este apartado sólo hemos abordado las primeras tres. En la primera de ellas, los periódicos de historietas (1934-1950), los empresarios del periodismo tuvieron la iniciativa de publicar periódicos misceláneos de cómics. En este lapso observamos los primeros esbozos de esta industria, el trabajo de historietistas que se convirtieron en pilares del medio a pesar de no contar con garantías laborales ni compensaciones, así como los primeros esfuerzos por realizar un modelo de historieta mexicana a pesar de su carácter improvisado. Coincidió con las campañas de alfabetización de la población llevadas a cabo por parte de gobierno, lo cual permitió la difusión de los denominados *pepines* como medio de lectura, al grado de tener tirajes diarios de cientos de miles de copias.

De igual manera, observamos la manera en que operó el marco organizativo dentro de la naciente industria, constituido por la Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, la Productora e Importadora de Papel, Sociedad Anónima y la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas, quienes regularon la producción y la circulación de narraciones gráficas, al tiempo que también fueron un mediador entre el Estado y los sectores conservadores del país.

En la etapa de las editoriales industriales de cómics (1950-1982), localizamos a una industria dedicada exclusivamente a la producción de historietas, la cual prosiguió una expansión y auge en el que varios dibujantes y argumentistas se convirtieron en empresarios del ramo. Si bien en este periodo los historietistas continuaron subordinados al trabajo, observamos ciertas mejoras laborales como el aumento de salarios. Existió una subsunción de consumo al capital más clara y extensa, en la que identificamos una diversidad de géneros y contenidos dirigidos hacia un público segmentado por edades, géneros, etcétera.

Nos percatamos también de la interrelación de la historieta local con otras industrias culturales como la radio, el cine y la televisión. Asimismo, ante los cambios y transformaciones del contexto cultural y económico en el país, la propia industria supo adaptarse. En esta fase prosiguió la labor de la base institucional

conformada en años anteriores, la cual tuvo que mediar durante dos campañas más en contra de las historietas, al tiempo que ejerció algunas prácticas poco éticas hacia las publicaciones, editores y autores que atentaron contra los intereses de la clase en el poder.

La crisis de la industria de la historieta mexicana fue la fase en la que ésta sufrió su contracción tras la crisis económica de 1982. Si bien se llevaron a cabo estrategias de subsistencia, como la venta de cómics de menor tamaño y narraciones gráficas cercanas al erotismo y la pornografía, las grandes editoriales paulatinamente fueron desapareciendo ante su propia rigidez e imposibilidad para renovarse. Fue una etapa compleja para los historietistas, ya que no pudieron optar por mejores oportunidades laborales debido al poco prestigio que las historietas poseyeron en este lapso, mientras que los editores prefirieron generar una mayor acumulación de capital por medio de contenido pornográfico, en vez de la publicación de narrativas gráficas que revitalizaran al medio. La preferencia de los consumidores se inclinó hacia otras industrias culturales como la televisión. El marco normativo sufrió también un colapso en el que algunas de las instancias que formaron parte de este juego de actores desaparecieron o perdieron injerencia en su gestión.

Consideramos adecuado abordar a la historia de la industria cultural de la historieta mexicana desde su proceso económico debido a que ello nos permitió profundizar en las relaciones sociales que ocurrieron en sus diferentes esferas sin dejar de lado a las historietas. Esto permite comprender y valorar a uno de los medios de comunicación más importantes para el desarrollo cultural del país, ya sea como una instancia para promover la alfabetización de la población, forjar su educación emocional, servir como una forma de entretenimiento o como una alternativa en la cual los lectores se reconocen a sí mismos entre sus páginas y pueden adquirir un sentido crítico en torno a los sucesos que ocurren en su vida cotidiana. A pesar de que ya no contamos con esa industria, las narraciones gráficas hechas por autores mexicanos continúan presentes entre nosotros a través de esfuerzos significativos que pretenden brindar frescura y nuevos bríos a

este lenguaje, donde quizá la estrategia más significativa es la que abordaremos a continuación: la novela gráfica.

### III La novela gráfica y su inserción en la industria editorial

Este capítulo aborda la etapa más reciente de la historieta mexicana como industria cultural, el movimiento del cómic de autor y la novela gráfica nacional, así como las diferentes estrategias llevadas a cabo por creadores, promotores y editores para la inserción de este género en la industria del libro. Esta fase se localiza en un contexto caracterizado por el desarrollo de la globalización, el neoliberalismo y la transición de un régimen de partido único a uno más plural. Analizaremos los siguientes procesos: el movimiento del cómic de autor y novela gráfica mexicana, la inserción en la industria editorial, la novela gráfica en otras latitudes y la novela gráfica frente al modelo de política extracultural.

El primer apartado trata la formación de la historieta alternativa en nuestro país, así como la introducción de la novela gráfica como género. La segunda sección aborda las estrategias efectuadas para aproximar este tipo de narraciones gráficas en la industria de los libros. La tercera parte contrasta el desarrollo de la novela gráfica local respecto a la estadounidense y la *nouvelle bande-dessinée* franco-belga. Por último, comparamos las maniobras para la valoración del género frente a un modelo de política cultural propio de la globalización y el neoliberalismo. El movimiento del cómic de autor y novela gráfica mexicana se asemeja a la aparición de la novela gráfica en Estados Unidos, así como al desarrollo de la nueva historieta franco-belga durante la década de los 90. Delimitamos nuestro análisis desde 1986, año en el que los suplementos de historietas en periódicos como *La Jornada* brindaron impulso a la generación de historietistas que conformó el movimiento del cómic de autor, hasta 2019, cuando fue publicada *La caída de Tenochtilan libro I* de José Luis Pescador, última narración gráfica que analizamos en esta investigación.

Para nuestros propósitos, nuevamente utilizamos el modelo de análisis creado en el primer capítulo, ya que nos permite estudiar a la narrativa gráfica mexicana desde su proceso económico, es decir, a partir de las relaciones sociales efectuadas en las esferas de lo productivo, lo distributivo, lo consuntivo y el marco normativo, los cuales han presentado diversas transformaciones respecto

de las anteriores etapas de desarrollo del cómic local. Hacemos uso de otras categorías de análisis procedentes de la economía, como la subsunción de trabajo al capital, la subordinación de consumo al capital o la destrucción creativa, con objeto de profundizar sobre la dinámica en este medio. De igual manera, hemos recurrido al paradigma de inferencias indiciales, propuesta en la que a través de los indicios o las huellas que nos proporciona el pasado, podemos reconstruir procesos históricos (Ginzburg, 1997: 140-144). También nos auxilió la revisión hemerográfica en el Archivo General de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo y la Hemeroteca Nacional de México para indagar más sobre el contexto en que se ha desarrollado esta última fase en el cómic mexicano. Finalmente, realizamos entrevistas y rescatamos testimonios de algunos autores, editores y promotores que han estado involucrados en este proceso.

También tomamos como parte de nuestras fuentes a las novelas gráficas que analizamos: *Operación Bolívar*, de Edgar Clement; *La danza de la conquista*, de Raúl Treviño; *En busca de una voz*, de Augusto Mora; *La pirámide cuarteada. Evocaciones del 68*, de Luis Fernando; *La caída de Tenochtitlan libro I* de José Luis Pescador, así como las historietas de divulgación *La Conquista* y *El último tramo del siglo XX* de la serie *Nueva historia mínima de México*, publicada por el Colegio de México, debido a que la publicación de cada una de ellas siguió una medida diferente para provocar la aproximación entre la narrativa gráfica local y la industria editorial. Hemos decidido nombrar a esta serie de tácticas como estrategias para la valoración de la novela gráfica, ya que cada una ha provocado un relativo reconocimiento hacia este género. En consecuencia, la difusión de estas obras ha representado un momento específico en el proceso de aclimatación de la novela gráfica en nuestro país.

Consideramos que el movimiento del cómic de autor y novela gráfica en México no fue una copia de los movimientos historietísticos ocurridos en el mismo periodo, entre finales de la década de los 80 y principios de los 90, en países que mantuvieron una industria del medio como Estados Unidos y Francia, sino que más bien responde a procesos complejos de adaptación e hibridación cultural a los que hemos propuesto el nombre de “aclimatación”, ya que no sólo se trata de

la introducción de un nuevo género en la narrativa gráfica hecha en México, sino también de las diferentes estrategias para su valoración, así como los cambios y transformaciones ocurridos en el proceso económico de esta industria.

### 3.1 Movimiento del cómic de autor y novela gráfica mexicana

El movimiento del cómic de autor y la novela gráfica mexicana es la etapa más reciente de la historieta en México como industria cultural. Ésta se ha desarrollado desde 1994 hasta nuestros días, aunque presenta ciertos antecedentes sociales, políticos y culturales que datan de finales de los 80, periodo clave para comprender el desenvolvimiento del país durante la última década del siglo XX, así como su desarrollo en el XXI. En esta última etapa ya no existe una industria masiva de historietas que marque las directrices del medio. Ante ello, los autores buscan tanto la revitalización del lenguaje del cómic como la inserción de un nuevo género, la novela gráfica, en la industria del libro. En esta etapa han tenido lugar la publicación e impulso a suplementos de historietas en la prensa de izquierda, como fueron “Masomenos” (1979) en el *UnoMásUno*, e “Histerietas” (1986) en *La Jornada*. Posteriormente se formaron iniciativas colectivas, cuyos casos más importantes fueron la revista *Gallito Comics* (1992-2000) y el Taller del Perro (1998-2000). A ello ha seguido la generación de proyectos individuales como el webcómic y, finalmente, el retorno a la industria cultural.

En esta etapa ya no existe una industria masiva de la historieta, sino más bien una marginal tras su recesión durante los años 80 y 90; sin embargo, la historieta se mantiene como lenguaje, por lo que una nueva generación de autores se dedica a brindarle aliento y renovación, lo cual prosigue de una manera más flexible la destrucción creativa, la serie de procesos donde se innova un producto, negocio o actividad económica, ahora sin el apoyo de una industria, pero a través de proyectos autogestivos en los cuales se introducen nuevos bienes culturales, como la novela gráfica, así como formas de producción, distribución y mercados alternativos.

Existe un cambio significativo en la subsunción de trabajo al capital. Recordemos que ésta se define como la subordinación que experimentan los

trabajadores para su subsistencia ante la extracción, por parte del capitalista o la burguesía, de los medios de producción. Puede ser formal, lo cual responde a un periodo de la historia donde se responde solamente a la fuerza de trabajo, o real, la cual no sólo involucra las capacidades del trabajador sino también el de la tecnología para su uso (Dussel, 2013: 273). En esta etapa los historietistas no buscan vender su fuerza de trabajo ni su labor creativa a terceros, sino subsistir por cuenta propia mediante la acumulación de capital económico y la generación de prestigio que les permita desempeñarse en ámbitos aledaños al cómic. Pretenden que la valorización, “el trabajo social de los productores materializado en las mercancías” (Borisov, Zhamin, Makarova, *et. al.*, 2009: 266) sea en su mayoría para ellos, aunque una parte sigue correspondiendo a los canales de distribución que emplean.

Hay igual una modificación en la subsunción de consumo al capital, en la subordinación en los procesos de adquisición de mercancías (Veraza, 2005: 10-11). Con la desaparición de la industria de las historietas mexicanas, la nueva generación de autores comercia productos alusivos como playeras, calcomanías, posters, entre otros tipos de *merchandising*, los cuales son producidos de manera semi artesanal, en pequeña escala y dirigidos a un nicho de mercado más segmentado.

En un primer momento, la prensa de izquierda impulsó a los suplementos de historieta mientras que la novela gráfica y el webcómic resultan en su mayoría esfuerzos autogestivos en los que se fomenta el emprendimiento. Así, en esta fase se revitalizaron géneros historietísticos como los suplementos de cómics y los *fanzines*, que aparecieron a mediados de los 80 como una respuesta ante la historieta masiva, además de que se introdujeron nuevos como la novela gráfica, el cómic independiente y posteriormente el webcómic. El movimiento del cómic de autor y novela gráfica mexicana es también posible gracias al desarrollo de Internet y herramientas digitales propias de la Tercera Revolución Industrial, que de acuerdo con Castells (2000: 91) se caracteriza por girar en torno a las tecnologías de la información y la comunicación (TICs), el avance tecnológico, la ingeniería genética y el desarrollo de Internet.



El desarrollo de la novela gráfica en nuestro país ha propiciado que autores, editores y promotores lleven a cabo diferentes tácticas para la valoración de este género y con ello facilitar su inserción en la industria del libro. A pesar de ello, la novela gráfica mexicana se enfrenta a un escenario donde los consumidores optan por los productos extranjeros, procedentes principalmente de Estados Unidos (el cómic de superhéroes) y Japón (el manga). En cuanto a la actividad consuntiva podemos hablar de que existe una productiva en la que los lectores, gracias a medios como Internet, ahora tienen la oportunidad de convertirse en creadores (Calabrese, 1987: 51, 166).

La base institucional ha cambiado de organismos pertenecientes al gobierno y legislación mexicanos hacia las políticas neoliberales, las cuales se caracterizan por la presentación de un libre mercado, la firma de tratados de libre comercio, la globalización, la concentración y centralización del capital en las industrias culturales, es decir, la conversión de industrias como la del libro en monopolios transnacionales que, además, pueden fusionarse o tener incidencia en otras industrias aledañas como la televisión, radio o prensa, entre otras (Borisov, Zhamin, Makarova, *et. al.*, 2009: 31, 46). Todo este desarrollo además responde a la implementación de un modelo de política extracultural, el cual valoriza la vertiente económica de las artes, promueve la realización de eventos masivos y, finalmente, motiva el crecimiento urbano no sólo mediante el desarrollo industrial, sino también por medio de la competencia creativa, turística o de preservación patrimonial entre diversos asentamientos humanos (Pose Porto, 2006: 25).

Esta etapa responde a un proceso de hibridación cultural, la cual podemos definir como “procesos socioculturales en los que las estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas” (García Canclini, 2012: 8). Estos procesos surgen de la creatividad individual y colectiva en diversas esferas como el arte, la vida cotidiana y el desarrollo tecnológico, con el fin de reconvertir un patrimonio y reinsertarlo en nuevas condiciones de producción, mercado, valorización económica y apreciación simbólica (García Canclini, 2012: 10).

## Movimiento del cómic de autor y novela gráfica mexicana

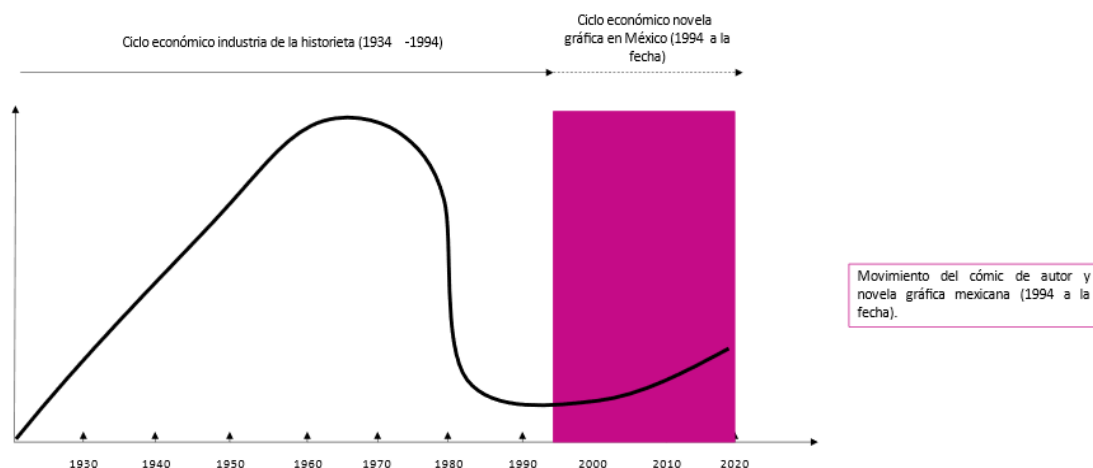


Figura 5. Movimiento del cómic de autor y novela gráfica mexicana

Si representamos esta etapa en la historia de la historieta mexicana a partir del ciclo económico, luciría como en la figura 5, donde podemos observar que se encuentra en un lapso de recuperación o valle tras la depresión que sufrió la industria cultural de este medio a lo largo de los años 80 y principios de los 90. Esta nueva etapa que estamos por abordar, en consecuencia, significa un nuevo ciclo en el que, a través de un nuevo producto cultural, la novela gráfica, más las estrategias para insertarla en la industria del libro, se pretende renovar la dinámica económica de las narraciones gráficas hechas en el país. Con esto en mente, abordemos brevemente el contexto político que permitió el surgimiento de este género para posteriormente ahondar en las estrategias para su valoración.

### 3.1.1 La transición hacia un régimen plural

Como vimos en el capítulo anterior, durante 1982 el país entró en una fuerte crisis que provocó la reorganización del sistema económico, hecho que a su vez incidió en las diferentes esferas que comprenden la vida del país. Una de sus principales consecuencias fue la contracción y depresión de la industria de la historieta mexicana, la cual pasó de ser masiva a marginal, aunque en este periodo

existieron algunos intentos de restablecerla, sin éxito. La restauración de la economía nacional tuvo como consecuencia la adopción del neoliberalismo, modelo económico que consiste en que el mercado tiene la capacidad de generar un vector de precios y asignaciones eficientes y de pleno empleo, por lo que el Estado ya no debe intervenir en la economía, sino limitarse a la correcta actuación de los agentes de acuerdo con las reglas del mercado (Velázquez, 2015: 42). Esto provocó que el gobierno, con el fin de abrirse al mercado mundial, firmara diversos tratados de libre comercio como el General de Aranceles, Aduaneros y Comercio (GATT) y posteriormente el de Libre Comercio de América del Norte (TLCAN), los cuales, además, permitieron diversas aproximaciones culturales que tuvieron como consecuencia un proceso de hibridación sobre las historietas de autores mexicanos.

En la esfera política, el país comenzó una transición de un régimen de partido único hacia otro donde también gobernarán otras fuerzas políticas; sin embargo, este cambio ocurrió paulatinamente. Como antecedentes, en 1976 José López Portillo asumió la presidencia de la república siendo el único candidato registrado para los comicios federales de ese año. Esto provocó que el Partido Revolucionario Institucional (PRI), el Partido Acción Nacional (PAN), el Partido Popular Socialista (PPS) y el Partido Auténtico de la Revolución Mexicana (PARM) establecieran un diálogo con el fin de hacer las contiendas electorales más equitativas y donde pudieran participar todas las instancias políticas de México. Esto tuvo como resultado la creación de la Ley Federal de Organizaciones Políticas y Procesos Electorales (LFOPPE), la cual estableció la incorporación de los partidos políticos a la Constitución, el registro condicionado como fórmula de ingreso a los nuevos contendientes electorales y un nuevo esquema de integración de la Cámara de Diputados (Woldenberg, 2012: 15, 19-20).

Si bien el escenario político todavía fue comandado por el PRI, tras el establecimiento de la LFOPPE se ofrecieron condiciones para forjar una transición. Mientras que en 1977 sólo cuatro municipios eran gobernados por la oposición, para 1979 el Partido Comunista obtuvo su primer triunfo en Alcozauca, Guerrero, mientras que el PAN, que gobernaba Hermosillo y Mérida, incrementó

las localidades donde gobernó. Paulatinamente, las victorias para la oposición fueron aumentando, como ocurrió en 1983 en las elecciones locales de Durango y Chihuahua (Woldenberg, 2012: 23-27). En 1986, tras las elecciones estatales de Chihuahua cuyos resultados fueron cuestionados, el presidente Miguel de la Madrid convocó a realizar una reforma electoral, la cual propuso una renovación de la Comisión Federal Electoral (CFE), la cual ahora estaría integrada por el secretario de Gobernación, así como el diputado, senador y representantes de los tres partidos con mayor votación (Woldenberg, 2012: 33-34); sin embargo, esto significó que cuatro de los seis miembros pertenecían al Revolucionario Institucional, lo cual fue considerado un retraso para forjar un régimen más abierto de cara a los comicios federales de 1988.

En 1987, ante la crisis económica y la adopción del neoliberalismo, miembros del PRI como Cuauhtémoc Cárdenas y Porfirio Muñoz Ledo plantearon reorientar la política económica de México y cambiar la fórmula de elección del candidato presidencial del partido, que consistió en que el presidente designaba personalmente a su sucesor<sup>27</sup>. Como sus denuncias no fueron resueltas, ambos políticos abandonaron al PRI y conformaron, junto con el PARM, PPS y el Partido del Frente Cardenista de Reconstrucción Nacional (PFCRN), el Frente Democrático Nacional de cara a los comicios del año entrante. A este nuevo organismo se sumó el Partido Mexicano Socialista cuando su candidato Heberto Castillo declinó a favor de Cárdenas (Woldenberg, 2012: 36).

Así, el movimiento del cómic de autor en México comenzó a formarse en un contexto en el que prosiguieron los estragos causados por la crisis económica a inicios del decenio, así como un proceso complejo de transición hacia un régimen democrático. En 1988, el candidato presidencial del PRI Carlos Salinas de Gortari resultó ganador de los comicios federales tras la “caída del sistema” de cómputo de votos gestado por la Comisión Federal Electoral (Aboites, 2010: 529). A pesar de la sospecha de fraude, las elecciones de diputados tuvieron un resultado

---

<sup>27</sup> Esta práctica fue popularmente conocida como “dedazo”. Para José Woldenberg, esta práctica funcionó durante décadas debido a que “había un elector privilegiado, el presidente, el destapador. Se trataba de la cúspide del poder político, del árbitro de los poderes constitucionales y fácticos” (Woldenberg, 2012: 35).

diverso ya que por primera vez los partidos de oposición ocuparon el 49 por ciento del Congreso de la Unión.

El inicio de la administración de Salinas de Gortari, con muy poca legitimidad, optó por diversas medidas para fortalecerse, como la renegociación de la deuda externa entre 1989 y 1990, lo cual tuvo como consecuencias un nuevo declive de la economía, salarios sin mejoras, reducción de presupuestos en materias de salud y educación pública, y apoyos limitados para el campo y los pequeños negocios (Aboites, 2010: 529). A pesar de ello, se mantuvo en pie el neoliberalismo como modelo económico, lo cual se consolidó con la firma del Tratado de Libre Comercio de América del Norte en 1992 y su posterior puesta en marcha dos años después.

También se efectuó una nueva reforma electoral que tuvo como resultado la creación del Instituto Federal Electoral (IFE), órgano independiente encargado de realizar, vigilar y ratificar las elecciones; el Tribunal Federal Electoral (Trife), ocupado en la resolución de conflictos electorales, y el Registro Federal de Electores, listado nacional del padrón electoral. Este nuevo organismo realizó sus primeros comicios durante 1991; sin embargo, en 1989 las elecciones estatales de Baja California tuvieron como resultado el triunfo del candidato panista Ernesto Ruffo Appel, primer gobernador perteneciente a un partido de oposición (Woldenberg, 2012: 44-47). Poco a poco comenzarían a sumarse más municipios y estados con un gobierno diferente al PRI.

Esta nueva pluralidad en el escenario político, más el desarrollo del neoliberalismo, fueron parte del contexto en el desarrollo del movimiento del cómic de autor y novela gráfica mexicana, la cual propuso una narrativa con carácter crítico y que hablara sobre los distintos problemas que aquejaron al país, así como una gráfica ecléctica y experimental.

### 3.1.2 *Gallito Comics*

Tras la crisis de la industria del cómic masivo mexicano a lo largo de los 80 y los 90, ésta se tornó marginal, aunque hubo intentos de producir un cómic masivo como en décadas anteriores. Ejemplos de ello son *Karmatrón* y *los transformables*

de Óscar González Loyo a finales de la década de los 80, historieta publicada por Editorial MEASA y posteriormente EditorMex (Aparicio, 2005: 69). El autor realizó todo el proceso de edición de su obra, así como mantuvo los derechos de ella, lo cual infiere un ánimo por parte de los autores de subsistir por medio de la explotación de su obra, aunque con la participación de editoriales como intermediarias en la distribución de sus cómics, es decir, un proceso compartido en el que los creadores persiguieron condiciones más justas en la repartición de capital económico. *Karmatrón* se mantuvo por más de 250 números y su creador siempre tuvo el imperativo de que podría retornarse a una gran industria de la historieta mexicana.

Así, en esta coyuntura surgió una nueva generación de historietistas mexicanos que buscó revitalizar al cómic local por medio de la experimentación gráfica y narrativa, así como el rompimiento con la industria cultural de la historieta que se había reducido a títulos eróticos y pornográficos. Podemos añadir a esto que:

A finales de los 80, la historieta en México atravesaba por una de sus peores crisis temáticas (...). El movimiento del cómic independiente surge con el principal objetivo de impedir la desaparición del autor en el medio (...). Surgen así grupos de nuevos historietistas por toda la república durante los 90. Sus intereses, temas y estilos son diferentes de lo hecho en las editoriales comerciales. Y con su trabajo, cada colectivo propone respuestas a sus inquietudes (Aguilera y Gutiérrez, s. f.).

Para Bartra, esta nueva camada de guionistas y dibujantes se distinguió por desarrollarse al margen de una industria en colapso, recuperar el reconocimiento de la figura autoral, concebir al cómic como un arte, emplearse en espacios como periódicos o suplementos culturales, y fundar revistas independientes de historietas como medio de expresión (Bartra, 2001b: 230). Los intereses de esta generación se mantuvieron próximos a las propuestas alternativas extranjeras y nacionales que comenzaron desde finales de los 60. El grupo fue influido también por la caricatura política y la historieta militante de *Rius*, así como por “la ruptura,

la búsqueda de una historieta extrovertida inspirada en el *underground* californiano y la revista *Metal Hurlant* francesa como una reacción a una industria incapaz de renovarse” (Bartra, 2001b: 235).

Los autores en el movimiento del cómic de autor persiguieron otros objetivos respecto de los historietistas de periodos anteriores. Ya no pretendieron laborar para alguna editorial, lo cual implicó un cambio en la subsunción de trabajo al capital, sino subsistir por su cuenta como creadores independientes a través de esfuerzos autogestivos y la venta de mercancías aledañas a su obra, como playeras, posters, ilustraciones personalizadas, calcomanías, entre otras, situación que exhibe también una modificación en la subsunción de consumo al capital, ya que ésta no depende de una industria aledaña sino de los propios historietistas. Si bien se pretende acumulación de capital económico y que la plusvalía les corresponda, a su vez pretenden conseguir un nivel de prestigio que les permita más y mejores ofertas laborales que incidan en otros espacios como los medios de comunicación, la docencia u otras formas de expresión.

Este proceso tiene como antecedentes los suplementos culturales y de historieta que difundieron algunos periódicos de circulación nacional desde finales de los años 70 y a lo largo de los 80. En 1979, el diario *UnoMásUno* publicó el suplemento “Masomenos” dirigido por Bulmaro Castellanos *Magú*. En éste colaboraron historietistas como Sergio Arau, Rafael Barajas *El Fisgón* y Luis Fernando. En 1987 gran parte del equipo de este suplemento emigró a *La Jornada*, que comenzó a publicar “Histerietas”, que fungió como la cantera para la generación que dio vida al movimiento del cómic de autor mexicano. En él participaron Cecilia Pego, José Quintero, José Ignacio Solórzano *Jis*, José Trinidad Camacho *Trino*, Edgar Clement, Ricardo Peláez, entre otros (Soto, 2012: 200-201).

El éxito de “Histerietas” provocó la formación de proyectos colectivos donde los autores pudieran desarrollar sus narrativas gráficas al tiempo de tener un soporte para su publicación. La principal revista en este rubro fue *Gallito Comics*<sup>28</sup>,

---

<sup>28</sup> En sus primeros cuatro números la revista tenía el título de *El gallito inglés*, el cual aludía a un albur popular. Ante ello, la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas solicitó un cambio de nombre a fin de evitar la censura.

cuyo primer número fue publicado en enero de 1992 y su tiraje se extendió hasta el número 60 durante el año 2000. Su importancia radicó en que fue una revista independiente que sirvió como laboratorio para la formación de varios de sus autores, así como la gestación de la novela gráfica hecha en México.

*Gallito Comics* fue dirigida por Víctor del Real, ingeniero convertido en editor de revistas independientes y suplementos culturales. En ella participaron historietistas como Luis Fernando, José Quintero, Erik Proaño *Frik*, Ricardo Camacho, Ricardo Peláez y Edgar Clement, entre otros. Igualmente, reunió a varios historietistas iberoamericanos como Carlos Trillo y Carlos Maglia de Argentina, y Carlos Giménez de España (Soto, 2012: 202). Ignacio Trejo (1992) escribió para el diario *UnoMásUno* que su lanzamiento fue estimulante para la historieta mexicana debido a su humor, categoría y eclecticismo. Luis Fernando, quien formó parte de los primeros números de este impreso, declaró en el documental *Materiales para resistir la realidad* (2015) que *Gallito Comics* fue importante debido a:

El *Gallito* es un hito en la historia de la historieta mexicana y es el hilo conductor de la nueva historieta mexicana, vamos a decirle así, que es la historieta de autor en la que un artista, un caricaturista, un historietista, tiene control sobre sus materiales, sobre sus desarrollos y es su voz la que quiere manifestar (Castañeda y García, 2015).

Rubén Soto consideró que la importancia de *Gallito Comics* recayó en que ésta fue fruto de la resistencia en dos frentes: no dejar morir a la historieta mexicana ante la caída de su industria y el mantenimiento de ésta incluso con recursos propios de los autores (Soto, 2012: 199-202). Por otro lado, fue una respuesta ante una industria de la historieta mexicana que se tornó marginal. Finalmente, pretendió el rescate de la figura del autor a partir del reconocimiento por su obra, la lucha por sus garantías como creadores y cambiar la perspectiva que se tenía sobre la historieta mexicana como un medio dedicado a la pornografía tras el éxito de los *Sensacionales* y obras similares durante las décadas de los 80 y 90.



Además, esta revista fungió como laboratorio de la novela gráfica, género por medio del cual se ha tratado de insertar a la historieta en la industria del libro. Armando Bartra agregó sobre la ideología e intereses de los integrantes del *Gallito* que:

Nacido en torno al cabalístico 1968, el núcleo duro de los *Gallitos* no pertenece a la generación de la gran esperanza frustrada, pero tampoco a la del descreimiento total. Hay en ellos mucha ironía, una suerte de desencantado utopismo crepuscular y un espíritu crítico a veces intimista y otras metafísico, nunca panfletario. Nada tienen que ver con la tradición monera nacional ni tampoco con el manga ni los superhéroes convencionales (Bartra, 2001b: 234).

El equipo conformado por Víctor del Real realizó diversas estrategias para que *Gallito Comics* pudiera subsistir. La primera de ellas, establecida por el propio editor, fue realizar y mantener esta publicación sin afanes de lucro para conservar su carácter alternativo. Esta situación constantemente generó discusiones con algunos de los historietistas, como fue el caso de Edgar Clement quien en entrevista comentó que:

Los que quería es que el *Gallito* se convirtiera en una especie de editorial y obviamente para eso tenía que haber el asunto del lucro, lucrar con el material que se estaba haciendo ahí precisamente para tener dinero y pagarle a los colaboradores, pagar la impresión, pagar las cosas, expandir el mercado, la cantidad de lectores que tenía el *Gallito*, pero la visión de Víctor del Real nunca fue esa; de hecho, siempre lo dijo abiertamente, él nunca quiso hacer dinero con la revista (Espinosa Lucas, 2016).

El proceso de producción de *Gallito Comics* fue similar al de una cooperativa, tipo de asociación vinculada al anarquismo que pretende “la unión de varios trabajadores para actuar conjuntamente en un mismo proceso laboral o bien en procesos distintos, aunque relacionados entre sí” (Borisov, Zhamin, Makarova, *et. al.*, 2009: 49). Dentro de la revista ninguno de sus miembros cobró por el

trabajo ni tampoco recibió regalías, por lo que las ganancias acumuladas fueron empleadas para la compra de equipo e insumos necesarios para la creación de historietas, así como solventar la producción del siguiente número y su circulación a través de la Unión de Voceadores. Este proceso fue similar al de Futurópolis, librería y editorial independiente de historietas franco-belgas que, al igual que *Gallito*, se montó a modo de cooperativa donde todos sus trabajadores, desde historietistas hasta intendentes, percibieron el mismo sueldo (Mazur y Danner, 2014: 125).

Otra fue que *Gallito Comics* no resultara solamente una revista dedicada a la historieta, sino también a la cultura, al humor gráfico y al rock, especialmente por la popularidad que estaba viviendo el movimiento Rock en tu idioma<sup>29</sup> en nuestro país a finales de los 80 y principios de los 90. Ante esto, sus primeros números fueron dedicados a algunas bandas de rock locales como La Maldita Vecindad, Tex Tex y Caifanes (Castañeda y García, 2015). Así, al aprovechar la popularidad del rock en español, *Gallito Comics* pudo hacerse de un espacio en el mercado editorial de la Ciudad de México, con un público lector segmentado pero fiel. Posteriormente, la publicación se abrió a temas relacionados con la cultura *underground* e incluyó textos y entrevistas a historietistas como Alberto Breccia, Gabriel Vargas, Rafael Muñoz y Hugo Pratt (Paz, 2011).

Una medida más fue la búsqueda de colaboraciones procedentes de países latinoamericanos con tradición historietística como Argentina, Cuba, Venezuela y Colombia; posteriormente, la revista tuvo acercamientos a la historieta española e italiana. Esta acción fue llevada a cabo por Del Real con el fin de brindar soporte a la producción de historietas locales, debido a la inconstancia y desorganización de sus autores para entregar el trabajo a tiempo. De lo contrario, como comentó el

---

<sup>29</sup> Se conoce como Rock en tu idioma a una estrategia comercial impulsada por la disquera Sony BMG por alentar el desarrollo del rock en países hispanohablantes. Tuvo su origen en la década de los 70 con la "Movida española", que abarcó a diversas agrupaciones afincadas en Madrid; prosiguió con el rock argentino con bandas como Soda Stereo y posteriormente se desarrolló en nuestro país con exponentes como Caifanes. De acuerdo con Isuki Castelli, el Rock en tu idioma motivó "la apertura de conciertos, lanzamientos discográficos importantes, y, sobre todo, la adopción de la cultura del espectáculo masivo" (Castelli, 2017: 38), lo cual da cuenta de los procesos de hibridación cultural que estaba experimentando el país.

propio editor en el documental *Materiales para resistir la realidad*, “*Gallito Comics* hubiera terminado en el cuarto número” (Castañeda y García, 2015).

Como últimas medidas para la supervivencia de la publicación se encontraron el patrocinio por parte de dependencias gubernamentales, como el otorgado por el gobierno del estado de Zacatecas en 1993, del cual Del Real es oriundo y donde se dedicó a proyectos culturales. Asimismo, este fue uno de los primeros estados que tuvo un gobierno estatal de un partido considerado de izquierda, el Partido de la Revolución Democrática (PRD), en 1998. La Ciudad de México vivió una situación similar cuando en las primeras elecciones para designar a un jefe de gobierno, en 1997, este partido obtuvo el triunfo, así como la administración de todas las delegaciones de la capital del país (Woldenberg, 2012: 71, 76).

Por último, algunos de los integrantes de *Gallito Comics*, como es el caso de Edgar Clement, concursaron por becas del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA) con el fin de mantenerse como creadores y solventar los gastos de producción de la revista. El propio Víctor del Real ingresó en 1994 dentro del Programa de fomento a proyectos y coinversiones culturales, en el que persiguió “continuar la producción de la revista alternativa de historieta de nuestro país, afinando el aspecto editorial y alcanzando mayor presencia en el mercado hispano de Estados Unidos y Canadá” (FONCA, 2007).

*Gallito Comics* dejó de publicarse en el año 2000 luego de 60 números debido al distanciamiento entre los miembros de su núcleo y Víctor del Real, quien se vio imposibilitado de continuar ante la falta de entregas. Desde un punto de vista periodístico, Camila Paz añadió sobre la relevancia de esta publicación que:

La revista *Gallito Comics* fue un heroísmo inaudito en un momento en que la historieta mexicana pasaba su peor momento. Esta publicación ha sido la más larga y la más propositiva de los últimos 20 años; reunió y formó en muchos sentidos a los nuevos “moneros” y a la escuela de publicación independiente y cómic alternativo que sigue peleando su lugar en la cultura del país (Paz, 2011).

Asimismo, *Gallito Comics* influyó en la creación de otras publicaciones dedicadas a la difusión, estudio, crítica y promoción de la narrativa gráfica local. Entre ellas, podemos citar a *Cenizas. Revista narrativa gráfica* (2006-2009), liderada por Santiago Fernández y que tuvo un desarrollo similar al del *Gallito*. Por un lado, este impreso poseyó un perfil cultural no sólo dedicado al cómic, sino también al cine, la música y la literatura. Los historietistas y articulistas que participaron en ella lo hicieron sin fines de lucro, es decir, donaron su material. Entre las personas que colaboraron se encontró a Erik Proaño *Frik*, Tony Sandoval, Patricio Betteo, Coral Herrera e incluso Robert Crumb, entre otros. Finalmente, la mayor parte del proceso de producción de esta publicación fue solventado gracias a que Fernández se hizo acreedor a una beca del Programa “Edmundo Valadez” de apoyo a la edición de revistas independientes en el año 2006. Si bien esta publicación finalizó en 2009 debido a la desorganización entre su núcleo editorial, resultó un caso importante debido a que se distinguió por una experimentación gráfica y narrativa con una sensibilidad propia (Cuéllar, 2020).

Un último ejemplo es *Comikaze*, revista independiente en formato impreso y digital que existe desde el año 2008 hasta la fecha. Entre su equipo de trabajo se encuentran Everardo Ferrer, Marina Gil, Jorge Tovalín, David Méndez y Alberto Calvo, entre otros. Al igual que las anteriores publicaciones, también ha sido acreedora de la beca del Programa “Edmundo Valadez” en cuatro ocasiones (2010, 2011, 2013 y 2014). Destaca por dedicarse exclusivamente a la difusión de la historieta mexicana, aunque en sus páginas abundan artículos sobre títulos y autores extranjeros. Como proyecto complementario, existe un *podcast* quincenal donde la redacción del impreso discute sobre los alcances del cómic como medio (Comikaze, 2020).

Podemos concluir que la fundación de *Gallito Comics* impulsó a la nueva narrativa gráfica local, así como al movimiento del cómic de autor mexicano, caracterizados por forjar nuevas directrices alejadas de la historieta industrial de décadas anteriores, el reconocimiento de la figura autoral y una transformación considerable en torno al proceso económico de los cómics tras la pérdida de su industria cultural. El esfuerzo por la realización de esta empresa inspiró a

ejercicios posteriores que también tuvieron la intención de promover al nuevo cómic mexicano, como es el caso de *Cenizas*. *Revista narrativa gráfica* y *Comikaze*, esta última todavía vigente en el mercado tanto en formato físico como digital. Finalmente, *Gallito* fue relevante ya que dentro de sus páginas se originó la primera novela gráfica hecha por autores locales con *Operación Bolívar* de Edgar Clement.

### 3.1.3 *Operación Bolívar*

*Gallito Comics* es importante en el contexto historietístico nacional debido a que alentó el surgimiento de la novela gráfica en el país. Podemos definir a este género como un cómic de carácter adulto que exige una lectura diferente a la de la historieta masiva dirigida al público infantil y semialfabeto. Se caracteriza por el reconocimiento de la figura autoral, la integración de diversas tradiciones del cómic como el manga, la autobiografía, los superhéroes o la vida cotidiana, y la experimentación gráfica mediante la aproximación hacia otras artes como la pintura y corrientes como el vanguardismo (García, 2010: 16, 267).

Roberto Bartual (2013: 121-122) agregó que las características formales de la novela gráfica, relacionadas con el formato del álbum, así como sus condiciones de venta y público al que se dirige, han influido en la definición de este género. No obstante, consideró que, para ser reconocida como tal, una novela gráfica debe poseer ciertas características estructurales heredadas de la literatura de ficción, como una narración cerrada de extensión variable, la posibilidad de que forma parte de una línea argumental mayor, que los personajes respondan a un criterio de desarrollo dramático y, por último, que se guarde recuerdo de los eventos ocurridos en episodios anteriores. Rodrigo Vidal (2020) calificó a la novela gráfica como la “otra historieta”, una alejada del consumo masivo, donde la exploración narrativa, temática y gráfica permite ampliar el espectro creativo del medio y la promoción de un pensamiento más reflexivo por parte de los lectores.

En nuestro país, se considera a *Operación Bolívar* de Edgar Clement la primera obra de este género. No obstante, existe un antecedente en los años 80. De acuerdo con el historietista Luis Fernando, se trató de *El cara de memorandum*

(1985), obra de Manuel Ahumada con textos de Jaime López. Para este autor, la obra no tenía comparativa en el panorama historietístico mexicano de los 80 debido a su narrativa compleja y dibujo lleno de experimentación gráfica. Fue impresa por editorial Penélope; sin embargo, su primera edición nunca fue publicada debido a la quiebra de este sello (Espinosa Lucas, 2019b). En los 90, *Gallito Comics* decidió publicarla de manera seriada y en el siglo XXI Editorial Resistencia llevó a cabo una nueva versión.

Así, en 1994 *Gallito Comics* publicó *Operación Bolívar* de Edgar Clement, considerada una de las principales obras de larga extensión en el país en tratar temáticas sociales (Vilches Fuentes, 2014: 270). Un año antes, Clement concursó por una beca del FONCA, de la cual se hizo acreedor para la realización de esta novela gráfica. Originalmente, fue publicada de manera seriada durante cinco años en los que el trabajo del autor fue inconstante debido a estancias en Alberta, Canadá, y San Francisco, Estados Unidos (Del Real, 2018: 6). Además, fundó el empleo de episodios históricos en la novela gráfica local, ya que dentro de su narrativa retoma dos episodios determinantes en el país: la Conquista y el Movimiento Estudiantil de 1968. Estos sucesos han sido retomados por novelas gráficas posteriores como *La danza de la conquista* (2006-2009) de Raúl Treviño; *En busca de una voz* (2015), de Augusto Mora; *La pirámide cuarteada. Evocaciones del 68* (2018), de Luis Fernando, y *La caída de Tenochtitlan libro I* (2019) de José Luis Pescador. El Colegio de México, por su parte, adaptó su libro *Nueva historia mínima de México* (2004) en una serie de historietas de divulgación que abordan algunos de los sucesos más importantes en la historia del país. Así, trata la caída del imperio mexicano en *La Conquista* (2013), al tiempo que aborda el Movimiento del 68 en *El último tramo del siglo XX* (2019), números que también forman parte de nuestro corpus de análisis.

La novela gráfica de Edgar Clement además fue influida por el propio contexto que sufrió el país, ya que en ella se alude a la adopción del neoliberalismo en México, el régimen de partido único ejercido por el PRI y el levantamiento en armas del Ejército Zapatista de Liberación Nacional (EZLN). El autor manifestó para el documental *Materiales para resistir la realidad* que:

Para mí fue muy nutritivo platicar con Víctor del Real para obtener *Operación Bolívar*. Estaba lo de la muerte de Colosio, estaba lo del Ejército Zapatista, el país estaba hecho un desgarrate. Y, este, Víctor y yo sentíamos como que había ruido, había algo detrás de todo esto, no puede estar tan fragmentado, debe haber un orden en todo este caos y empezamos a elaborar teorías conspiratorias que se fueron acumulando y entonces fui decantando *Operación Bolívar*. Y bueno, yo al menos con el tiempo veo que las teorías no fueron tan desacertadas (Castañeda y García, 2015).

Esta novela gráfica fue realizada en un contexto en el que cambió la gestión gubernamental luego de varios sucesos significativos en la vida del país. Por un lado, el primero de enero de 1994 se levantó en armas el Ejército Zapatista de Liberación Nacional (EZLN) en Chiapas, con objeto de fortalecer los derechos de los pueblos indígenas. El presidente nombró a Manuel Camacho como comisionado para la Paz y la Reconciliación, quien auxiliado por el obispo Samuel Ruiz, buscó establecer un diálogo con los líderes del EZLN. Para el 21 de enero, el ejército cesó al fuego y optó por el diálogo con gobierno, por lo que “se pasaba así de las armas a la política, de una posible espiral de violencia a una fórmula pacífica para dirimir profundas diferencias” (Woldenberg, 2012: 56).

Un evento más que cambió la gestión gubernamental fue el asesinato de Luis Donald Colosio, candidato presidencial por el PRI, en Lomas Taurinas, Baja California. En su último discurso, emplazó a aceptar la competencia electoral, las posibilidades de la derrota, así como una renovación interna para dejar atrás al sistema de partido hegemónico (Woldenberg, 2012: 60-61). Finalmente, en diciembre de ese año, la moneda nacional sufrió una devaluación de casi 100 por ciento que afectó a la economía mexicana, rezagó el salario, aumentó el desempleo, disparó las tasas de interés e hizo impagables las deudas que algunas personas contrajeron (Aboites, 2010: 530-531). Una vez más, las gestiones realizadas para combatir la nueva crisis económica repercutieron los contextos político, económico y cultural del país. Así, parte del contexto político que México

sufrió a inicios de los años 90 influyó a Edgar Clement en la construcción de la primera novela gráfica en México, *Operación Bolívar*.

Así, con el surgimiento de esta propuesta para revitalizar a la historieta tras la debacle de su industria cultural, los creadores, promotores y editores involucrados en este proceso han llevado a cabo diversas estrategias para la valoración de este género y su inserción en la industria del libro. Ante ello, es necesario revisar estas medidas a fin de conocer su desarrollo conforme a las transformaciones que ha sufrido el contexto cultural nacional y el de la historieta en México.

### 3.2 La aproximación hacia la industria editorial

Como vimos en el apartado anterior, el movimiento del cómic de autor y la novela gráfica mexicana es una etapa compleja en la que los autores propusieron la aproximación de la novela gráfica en la industria del libro. Este proceso se ha desarrollado al borde de una industria historietística marginal tras la crisis económica de 1982, la desaparición de editoriales como Novaro y Vid, la difusión de cómics eróticos y pornográficos, al igual que la llegada de sellos trasnacionales que introdujeron historietas de Estados Unidos y Japón.

Esta etapa tiene un carácter de resistencia en la que los guionistas y dibujantes persiguen la vigencia y actualización de la narrativa gráfica mexicana; tienen como soporte la formación de proyectos tanto colectivos como individuales. Al no existir una industria masiva del cómic como la de décadas anteriores, y al perseguir otros intereses creativos, los autores alternan su labor como historietistas con empleos que se desenvuelven entre los medios de comunicación y la enseñanza. Asimismo, pretenden que la acumulación de capital, ganancias y plusvalor por su trabajo sea en su mayoría para ellos, al tiempo que también generen prestigio. Finalmente, el proceso de manufactura es llevado a cabo por medio de la utilización de nuevas herramientas digitales, lo cual ha cambiado el proceso de subsunción al trabajo de los historietistas.

Así, dentro de las esferas de la circulación y el consumo observamos que se ha abandonado a los públicos masivos por una segmentación de mercado



mayor, donde los consumidores buscan satisfacer necesidades simbólicas específicas. Existe un consumo productivo en el que los lectores, gracias a instancias como convenciones, talleres y la autopublicación, pueden aportar sus contribuciones a la escena del consumo (Calabrese, 1987: 51), al grado de convertirse ellos mismos en historietistas y comerciantes de productos derivados de las obras que consumen. Por otro lado, la novela gráfica mexicana está luchando por hacerse de un espacio entre una comunidad lectora de historietas cuyas preferencias se inclinan hacia los superhéroes estadounidenses y el manga.

Ante ello, autores, editores y promotores han llevado a cabo diversas medidas para el reconocimiento de la novela gráfica. Hemos decidido nombrar a éstas como estrategias ya que, a pesar de no haber surgido como tal, sino más bien como alternativas para mantener los ámbitos de lo productivo, lo distributivo y lo consuntivo en la historieta mexicana, poco a poco aproximaron en mayor o menor medida a este género hacia otra industria cultural, la del libro. Es por esto que analizaremos algunas de ellas a continuación para, finalmente, comparar el caso mexicano con el de otros países y abordar cómo se desarrollan las siguientes estrategias dentro de un modelo de política extracultural.

### 3.2.1 Convenciones

Las convenciones son una de las primeras estrategias utilizadas para la valoración de la novela gráfica en México. Podemos conceptualizarlas como eventos multitudinarios que tienen por objeto la circulación y venta de cómics, así como la promoción de otras industrias culturales aledañas a la historieta. Si bien la mayoría de estos espacios actualmente se dedica a la venta de cómics de Estados Unidos y Japón, también sirven para acercar las novelas gráficas mexicanas a las nuevas generaciones de lectores que buscan contenidos alternativos a los de la narrativa gráfica industrial (Bartra, 2001b: 30).

Para nuestros propósitos, hemos reunido a las diferentes convenciones de historietas realizadas principalmente en la Ciudad de México en tres periodos: surgimiento, multiplicación y desgaste, y la formación de eventos nacionales y convenciones transnacionales. En la primera etapa identificamos como antecedente

a la Feria de la Historieta realizada en 1993 en la Escuela Nacional de Estudios Profesionales (ENEP) Aragón. Se trató de un festival estudiantil organizado por la facultad de ciencias de la comunicación con el fin de promover este arte (García y García, 2013). Un año después, el Polyforum Cultural David Alfaro Siqueiros fue la sede de la Convención Quetzalcóatl (CONQUE), primera reunión multitudinaria sobre cómics efectuada por los promotores Luis Gantús, Martín Arceo, Gabriela Maya y Fernanda Gantús con el apoyo de algunas empresas como Grupo Editorial Vid (Gantús, 2008b) y tiendas del rubro como Cómics SA, ComiCastle, Manticora, Urantia, Galería, ¡Ka-Boom!, Panel Cómics y la Casa de las Caricaturas, entre otras (Espinosa, 1994).

En la primera edición de la CONQUE estuvieron presentes guionistas y dibujantes como Sergio Aragonés, Yolanda Vargas Dulché, Manelick de la Parra, Sixto Valencia, Ángel Mora, Oscar González Loyo, Oscar González Guerrero, el equipo de *Gallito Comics*, Bernardo Fernández *Bef*, Sebastián Carrillo *Bachan*, Humberto Ramos, Edgar Delgado, entre otros (Espinosa, 1994). Se distinguió por ser un evento para la difusión de obras locales. Aunque los organizadores esperaban la asistencia de 3 mil personas, al final del evento la cifra llegó a 10 mil (Gantús, 2008b). El éxito de esta primera edición permitió la realización de la CONQUE anualmente con duración de tres días, así como de eventos similares. Sobre su inauguración, Espinosa (1994) escribió que las intenciones de sus organizadores fueron crear una convención profesional como las de Estados Unidos, Europa y Sudamérica, con la participación de diferentes tiendas del medio e historietistas de talla internacional.

En un principio, la CONQUE no recibió la atención de la prensa; sin embargo, conforme al paso de sus ediciones, ésta brindó mayor cobertura al evento, el cual fue realizado durante ocho años seguidos, de 1994 al 2001, con una asistencia promedio de 30 mil visitantes por edición (Gantús, 2008b). A pesar de su éxito, desapareció tras su octava incursión debido al costo de su organización, la falta de patrocinadores, la búsqueda de regalías por parte de las empresas que apoyaron en un inicio a los hermanos Gantús, a Arceo y a Maya, y

la lucha contra comerciantes que vendieron piratería y pornografía (Gantús, 2008a).

En 2017, Gantús anunció el regreso de esta convención en una nueva sede, la ciudad de Querétaro, gracias al apoyo del gobierno de este estado, así como el de empresas como Panini Comics, Sony Pictures México y Casa Inn Hoteles, lo cual muestra el ánimo de otras industrias culturales por realizar eventos masivos que fomenten el turismo, una de las directrices del modelo de política extracultural, al igual que una centralización del capital ya que diversas industrias efectúan campañas en conjunto para la promoción de sus productos y con ello conseguir una mayor acumulación de capital. Esta reapertura de la CONQUE representa además la descentralización de estos festivales, la mayoría realizados en la Ciudad de México, y continúa con su antigua estructura de promocionar a la historieta iberoamericana. En la actualidad, este regreso lleva tres ediciones en las que, además de promocionar a la narrativa gráfica, se brinda aliento a otras industrias culturales como el cine. Debido a la contingencia mundial por el coronavirus, la edición 2020 de esta convención fue cancelada.

Tras el éxito de la CONQUE, otras editoriales y empresas dedicadas a la organización de esta clase de eventos comenzaron a crear los suyos, dando origen al periodo de multiplicación y posterior desgaste de las convenciones. Grupo Editorial Vid incursionó en el rubro con la MECyF (siglas de Modelado Estático, Ciencia Ficción y Fantasía), realizada anualmente entre 1995 y 1998. Se caracterizó por la venta de obras locales de esta editorial; la promoción de historietas extranjeras; la difusión de la historieta de autor y novela gráfica mexicanas; zona de juegos de mesa y rol; la realización de talleres de dibujo, guionismo y modelado; concursos de historieta y novela de ciencia ficción; la proyección de películas; conferencias realizadas tanto por historietistas nacionales como extranjeros, e incluso la presentación de bandas de rock. Su primera edición fue realizada en el Hotel Flamingo de la Ciudad de México, mientras que en 1996 cambió su sede a La Fragua (Ponce, 1997). En sus dos últimas ediciones se presentó en el World Trade Center de la capital. Francisco Jiménez, director editorial de Vid, declaró para la revista *Proceso* sobre las intenciones de expandir

este evento anual de historietas, al grado de quedar entre los tres más importantes del mundo, sólo detrás de Sitges en Barcelona y la Comic-Con de San Diego (Ponce, 1997).

La MECyF registró un promedio mayor de 60 mil asistentes anuales (Ponce, 1998). A pesar de ello, la versión del 98 fue la última debido a sus altos costos de producción y a que la mayoría de las pérdidas económicas fueron absorbidas por Grupo Editorial Vid. Respecto a su clausura, Manelick de la Parra declaró para *Proceso*: “Hay algunas compañías que participaron en MECyF’98, pero todo es a riesgo nuestro y puedo asegurar que se pierde mucho dinero; no recuperamos ni 60 por ciento de lo que invertimos” (Ponce, 1998).

Una de las propuestas en esta convención fue la exhortación a dependencias gubernamentales para valorar a la historieta nacional; sin embargo, en sus cuatro ediciones no hubo respuesta de estos organismos, a pesar de que durante dos años seguidos se organizaron concursos para reconocer al cómic y a la novela de ciencia ficción. Inclusive para la edición de 1999 se planeó la presentación de grupos de teatro independiente y la expansión a otras ciudades como Guadalajara y Monterrey, lo cual hubiera significado la descentralización paulatina de las convenciones hacia otras ciudades que no fueran la de México; sin embargo, las pérdidas económicas sepultaron esta iniciativa (Ponce, 1998).

Otro caso más es el de La Mole Comic Con, la cual inició en 1996 y continúa realizándose en la actualidad. El modelo de esta convención se basa en la Comic-Con de San Diego, California, ya que además de dedicarse a la venta y promoción de historietas, también se realiza el comercio de *merchandising* como juguetes, videojuegos y ropa; la presentación y elaboración de paneles con historietistas nacionales e internacionales; la convivencia con personalidades del cine y la televisión, entre otras actividades. Originalmente La Mole fue llevada a cabo en el gimnasio Juan de la Barrera, posteriormente pasó a Expo Reforma, el World Trade Center (Rivera, 2018) y finalmente al Centro CitiBanamex en la Ciudad de México. En su primera edición, estuvo dividida en tres secciones: el área de *stands*, la sala de proyecciones y el espacio para las conferencias (García y García, 2013). En la actualidad, una tercera parte de la sede se ocupa para los

autores, sus conferencias y firmas de autógrafos; otra sección está destinada a las editoriales de renombre al igual que *merchandising*, y finalmente existe un área de pequeños comerciantes que distribuyen cómics, juguetes, ropa, estampas, posters y comida (Rivera, 2018).

La Mole se ha caracterizado por dedicar espacios para la difusión de historietas y novelas gráficas de autores mexicanos. Ha optado igual por la recepción de portafolios de artistas para laborar en revistas de historietas como la estadounidense *Heavy Metal*, al igual que en editoriales como DC o Marvel. También se encuentra la realización de talleres impartidos por dibujantes como el realizado en 2019 por Oscar Balzadúa, ilustrador de *Spider-Man*. Finalmente, otras estrategias dentro de las convenciones han sido programas de radio y televisión por Internet a partir de plataformas como La Mole Radio y YouTube. A pesar de estas medidas, en La Mole se puede observar que los autores mexicanos se encuentran en condiciones desiguales respecto a los extranjeros, así como un trato impar por parte de las editoriales de libros. Esto ha provocado que los creadores locales ocupen otras maniobras derivadas de la venta de su obra para captar a los consumidores, como firmas de autógrafos, fotografías, ropa, calcomanías, posters, ilustraciones o historietas personalizadas. Esto implica una subordinación de consumo al capital de manera semi artesanal, ya que su producción es a pequeña escala, pero aprovecha los beneficios de los avances tecnológicos para su manufactura.

Un caso aparte que vale la pena mencionar es la TNT, primera convención en la Ciudad de México dedicada al manga y al anime. Inició en 2001 y se realiza de manera semestral en el Centro de Convenciones Tlatelolco. Destaca por la realización de concursos de dibujo, karaoke, *cosplay*, la venta de *merchandising*, manga e historietas locales (García y García, 2013). Al igual que CONQUE, durante 2020 sus ediciones tuvieron que ser aplazadas a causa del COVID-19.

Un ejemplo más de convenciones fue Utopía 2003, realizada por Oscar González Loyo, ¡en conjunto con su estudio Ka-Boom! y Ormex, empresa responsable de la organización de la Feria Metropolitana del Libro. Tuvo como punto de reunión el World Trade Center de la Ciudad de México, el apoyo de

tiendas como ComiCastle y Camelot Games, al igual que el de distribuidoras de cine como 20th Century Fox y empresas de viajes como Aeroméxico, lo que confirma una centralización del capital en este tipo de eventos. Contó con espacios para conferencias, proyecciones, venta de historietas, foros de discusión y área de juegos de rol (Ruiz, 2003). Esta convención destacó, además, por impulsar los *fanzines* y proyectos independientes de historieta. Sin embargo, solamente tuvo una edición ante los altos costos de su organización y la cancelación de la mayoría de los historietistas internacionales. Con ella, se marcó un momento de desgaste en estos eventos donde las únicas constantes fueron La Mole y la TNT.

Para inicios de la siguiente década, los eventos dedicados a la narrativa gráfica nacional sufrieron un resurgimiento, mientras que las convenciones organizadas por empresas transnacionales se expandieron hacia foros más grandes, como fue el caso de La Mole en el World Trade Center y el Centro CitiBanamex. Un ejemplo organizado por promotores locales fue FESTO Cómic, realizado anualmente de 2011 a 2015 en sedes como el Centro Cultural España y la Escuela Nacional de Pintura (Comikaze, 2011) y Grabado La Esmeralda, lo cual indicó un grado de reconocimiento hacia la narrativa gráfica desde espacios académicos. Este evento se distinguió por dedicarse exclusivamente a la difusión de cómics nacionales y la presentación de invitados. Tan sólo en su primera edición, durante 2011, asistieron cerca de 70 autores, entre ellos José Quintero, Luis Fernando, Roberto Cucamonga, Sebastián Carrillo *Bachan*, Edgar Delgado, Cecilia Pego, Eva Cabrera, Maritza Campos, Tony Sandoval o Bernardo Gutiérrez *Bef* (Arceo, 2011), a los que se sumaron en ediciones posteriores otros historietistas como Augusto Mora. Su consecución por cuatro años seguidos motivó el resurgimiento de la CONQUE.

Al éxito de las convenciones de historieta en la Ciudad de México siguió su realización por diversas ciudades como una alternativa para impulsar el desarrollo de este medio fuera de la capital del país. Por otro lado, el desarrollo de Internet ha permitido que muchos historietistas ya no tengan que viajar para difundir su obra, situación que a su vez ayuda a disminuir los gastos de la distribución. En

Guadalajara han surgido eventos como Comictlán (1996), Expo-Mono (1997) o Mangatrón (1997) (García y García, 2013). En el caso de Hidalgo, destaca la Tuzo-Con en la ciudad de Pachuca, la cual se lleva a cabo anualmente desde 2009. Jesús Cantera, uno de los organizadores de este evento, comentó en entrevista que, si bien se dedica más a la venta de *merchandising* respectiva al cómic japonés, en sus últimas ediciones se ha brindado espacio para que creadores expongan y vendan sus obras, entre las que se destacan dibujos, pinturas, afiches y, en menor medida, historietas (Espinosa Lucas, 2019e).

A través de esta breve revisión de algunas de las convenciones de historieta más significativas en la Ciudad de México, podemos identificar las siguientes propiedades que caracterizan a este tipo de eventos. En primer lugar, están organizadas con una variedad de actividades tales como exposiciones, proyecciones, concursos, talleres y conferencias. Poseen puestos comerciales de cómics, libros, juguetes, videojuegos, ropa y demás mercancía alusiva. Asimismo, cuentan con zonas para la convivencia con los autores y, en el caso de los historietistas nacionales, vender sus narraciones gráficas sin la necesidad de intermediarios (García y García, 2013).

Por otro lado, las convenciones surgieron como una respuesta ante la debacle de la industria del cómic local, así como la contracción de espacios comerciales para la adquisición y promoción de historietas nacionales. Por lo tanto, en una primera instancia propusieron generar un circuito alternativo de circulación, promoción y valoración de la narrativa gráfica local; sin embargo, con la multiplicación de opciones, paulatinamente las convenciones fueron acaparadas por empresas transnacionales que impulsaron a los cómics extranjeros y brindaron espacio a industrias culturales aledañas como el cine, la televisión, los juguetes y los videojuegos. Si bien en eventos como La Mole y la CONQUE actualmente se ofrecen oportunidades laborales para los historietistas nacionales, así como espacios para la venta de su obra y con ello la generación de capital y prestigio, los autores mexicanos se enfrentan a una relación desigual respecto a los historietistas extranjeros y las editoriales transnacionales.

Esta serie de eventos se asemeja a otras convenciones y festivales de historieta en diferentes ciudades del mundo. Entre ellas se encuentra la Comic-Con de San Diego, California, realizada desde 1970 y que desde 2010 reúne un promedio de 180 mil visitantes. Este festival fue creado por Shel Dorf, Ken Krueger y Ricard Alf como un proyecto pequeño dedicado a la ciencia ficción, el cine y los cómics (Benvenuto, 2015); sin embargo, su paulatino éxito provocó que se convirtiera en uno de los eventos más importantes del rubro en Estados Unidos. En ella, además de la promoción, circulación y venta de historietas tanto de grandes editoriales del medio como de circuitos independientes y editoriales de libros, también sirve como publicidad para el cine, la televisión, los juguetes y los videojuegos (Benvenuto, 2015). De acuerdo con Jessica Hernández, la magnitud de este evento es tal que la propia organización de la ciudad se modifica para que los servicios como turismo, hoteles, entre otros, giren en torno a la Comic-Con (Hernández y Saucedo, 2019), lo cual muestra otro rasgo del modelo de política extracultural, que es la presentación de ciudades como entorno turísticos y creativos que compitan con otras urbes en el rubro de ofertas culturales.

Un segundo ejemplo es la Comic-Con de Nueva York, organizada desde 2006 por la empresa ReedPOP en el Centro de Convenciones Jacob K Javits y que no está afiliada a su similar de San Diego. Además de la venta de historietas y paneles donde se abordan a otras industrias culturales, destaca en la incursión de los *e-Sports*, competencias en torno a los videojuegos. Para su edición 2015, el evento rebasó los 150 mil asistentes (Benicio, 2019). A diferencia de San Diego, la realización de esta convención no representa una actividad sobre la que giren la mayoría de los servicios turísticos en Nueva York debido a la oferta cultural que posee esta urbe (Hernández y Saucedo, 2019).

Un último ejemplo es el Festival Internacional de la Historieta de Angulema, en Francia, realizado desde 1974. A diferencia de las convenciones estadounidenses, éste se dedica exclusivamente a la celebración e impulso de la narrativa gráfica en general. Su éxito ha derivado en que la propia municipalidad de Angulema haya creado en 1982 un taller-escuela para la creación de *bande dessinée*. Asimismo, en cada edición se realiza una premiación que reconoce a lo



mejor de la historieta franco-belga, así como la trayectoria de algunos historietistas que han influido en el cómic a nivel mundial (Abella, 2019).

La realización de convenciones en la Ciudad de México comenzó en 1993 y se ha extendido hasta la fecha. Poco a poco, diversas ciudades del país han realizado sus propios eventos, aunque los de mayor magnitud se concentran en cuatro sedes: Ciudad de México, Guadalajara, Monterrey y Querétaro. La realización de estos eventos no puede comprenderse sin el establecimiento de diversas políticas que, dentro del ámbito cultural, ahora apuestan por la valorización de la vertiente económica de las artes y la organización de eventos masivos donde se exploten a las ofertas culturales (Pose Porto, 2006: 25).

Las convenciones han sido una estrategia para la valoración de las narraciones gráficas mexicanas. Han sido favorables como espacios para la difusión y comercialización de estas obras ante la falta de canales para su distribución y promoción. Además, los historietistas pueden dar a conocer su obra sin la necesidad de intermediarios. A pesar de ello, deben lidiar con condiciones desiguales de trabajo ya que, en casos como La Mole, se encuentran relegados ante los autores internacionales y las editoriales transnacionales. Ante esta situación, se han generado alternativas para competir como la venta de productos derivados, aunque en un nivel más austero y semiartesanal que el llevado a cabo por sellos como Panini México, DC y Marvel.

### 3.2.2 El Taller del Perro

Otra estrategia efectuada para la valoración de la novela gráfica en México ha sido la conformación de talleres dedicados a la enseñanza, creación, publicación y promoción de este género. En diversas convenciones se han llevado a cabo laboratorios de esta índole con el fin de capacitar a entusiastas de la historieta. El esfuerzo más significativo en este rubro fue el Taller del Perro, colectivo teórico-práctico de historietistas que pretendió la creación de una editorial independiente de narraciones gráficas alternativas. Este grupo fue formado por miembros de *Gallito Comics* y mantuvo un trabajo similar al de una cooperativa entre 1998 y 2002.

Tiene como antecedente directo a *Gallito Comics*, que como vimos anteriormente, mantuvo su publicación por ocho años, de 1992 a 2000. Sobre su origen, el historietista Ricardo Peláez escribió que:

El tránsito del *Gallito* al Taller del Perro se dio cuando empezamos a desear tener más control sobre el destino de nuestro trabajo. En *Gallito* teníamos la certeza de que nuestras historietas eran respetadas y valoradas como un trabajo autoral, pero también entendimos que jamás viviríamos de ello. Nos pareció restringido el esquema de militancia férrea que se rehúsa a tener que ver con planteamientos más dinámicos de mercado y partimos con la hipótesis de que la creación libre y éticamente comprometida no está reñida con las ventas (Peláez, 2002: 72).

La falta de remuneración en *Gallito Comics* en pos de conservar su esencia militante provocó un distanciamiento entre sus fundadores y Víctor del Real, lo cual derivó en la conformación del Taller del Perro con el fin de explayar sus narraciones gráficas y subsistir mediante esta actividad. Ernesto Priego comentó sobre esto que:

Peláez, Quintero, Clement y *Frik* fundan el colectivo de historietistas e ilustradores Taller del Perro, promoviendo la autoedición y la participación crítica de los historietistas en actividades académicas. El Taller del Perro comienza a funcionar en 1998 y pronto se convierte en un laboratorio artístico, una trinchera cultural e ideológica, un espacio crítico que desea lograr que el lenguaje de la historieta sea reconocido como un medio artístico y narrativo legítimo, mediante la publicación de *comic-books*, tiras cómicas y novelas gráficas autoeditadas (Priego, 2002: 64).

El Taller del Perro tuvo como mayor pretensión forjar un sello editorial independiente y autofinanciado. Además, fungió como un laboratorio para la creación de historietas, mecanismos de autoedición y diseño editorial, así como un espacio para pláticas, conferencias y concursos. El colectivo aspiró a la realización de narraciones gráficas alternativas de larga extensión, con reconocimiento autoral y en las que el formato del álbum europeo y el género de la novela gráfica fueran

sus principales medios de expresión (Priego, 2002: 65-67). Finalmente, fue un centro en el cual se promovió la autopublicación y la coedición entre sellos como Vid o dependencias gubernamentales.

Durante su desarrollo, el primer proyecto publicado por el colectivo fue *Fuego lento*, compilación de historietas de Ricardo Peláez que aparecieron originalmente en *Gallito Comics*. Su lanzamiento permitió a los autores comprender las dificultades del proceso de edición, llevado a cabo anteriormente por Víctor del Real. En el 2000, fue publicada de manera íntegra *Operación Bolívar* de Edgar Clement. Fue un proyecto en coedición con la empresa familiar Ediciones del Castor, la cual se encargó del papel y la impresión. Le siguió *Krónikas perras* de Erik Proaño *Frik*, la cual fue un esfuerzo autopublicado (Peláez, 2002: 73).

Otro de sus logros fue la realización de proyectos coeditados. El primero de ellos fue *Buba* (2000) con Grupo Editorial Vid, álbum recopilatorio de las historietas basadas en el personaje creado por José Quintero. Fue un caso sin precedentes para la historieta nacional, ya que Vid publicó un cómic mexicano en un contexto en el que se limitaba a importar obras extranjeras. Asimismo, esta empresa ofreció a Quintero un contrato en el que se ofrecieron regalías del 10 por ciento por cada ejemplar vendido, un tiraje de 5 mil copias y distribución por todo el continente americano (Peláez, 2002: 73), una situación favorable cuando, en décadas anteriores, este tipo de acuerdos era impensable. En el año 2000, el gobierno del Distrito Federal coordinó junto con el Taller del Perro el volumen *Sensacional de chilangos*, recopilatorio de historietas que tuvo la intención de “plasmear la Ciudad de México a través de la mirada de siete autores” (Peláez, 2002: 73). En este álbum se dio total libertad creativa a los historietistas, tuvo un tiraje de 25 mil ejemplares, la distribución corrió a cargo de la Jefatura de Gobierno del DF y fue gratuito.

El núcleo del Taller del Perro se desintegró en el año 2002 debido a las diferencias creativas entre sus miembros, la falta de asesoría en la administración y producción dentro del proyecto, así como a un contexto económico, político y cultural que no favoreció su desarrollo. A pesar de esto, se mantuvo como un sello

editorial que siguió impulsando la publicación de autores locales; su último cómic fue *Lazarus* (2014), que narró las aventuras de un guerrero prehispánico durante la Conquista.

Entre las características de esta estrategia localizamos la pretensión de sus miembros de generar capital económico para convertir al colectivo en su sello editorial, así como la obtención de un renombre en el medio. Por otro lado, identificamos que sus procesos de producción y distribución fueron en primera instancia autogestivos, a través de negocios pertenecientes a las familias de los integrantes; en un segundo momento, esto fue llevado a cabo por medio de coediciones con editoriales dedicadas a las historietas, como fue el caso de Vid, así como instancias gubernamentales, como la Jefatura de Gobierno del Distrito Federal.

El Taller del Perro, además, experimentó una hibridación en su esquema laboral. Como vimos anteriormente, originalmente su organización fue similar al de una cooperativa, herencia de *Gallito Comics* y el editor Víctor del Real. Los integrantes del taller se repartieron sueldos iguales y parte de las ganancias fueron destinadas a la producción de sus obras, así como la obtención de insumos, con objeto de que todos pudieran publicar. El colectivo mantuvo una operación similar a la del taller artesanal, herencia de las primeras dos etapas de desarrollo de la industria cultural de la historieta mexicana; sin embargo, este esquema explotó los avances tecnológicos y herramientas digitales como computadoras, Internet y el software especializado en dibujo. Esta mezcla permitió que los autores explotaran sus capacidades, así como hicieron gastar menor tiempo en la producción de la narrativa gráfica.

Existió también una modificación en la subsunción de trabajo al capital, ya que los autores no buscaron vender su fuerza de trabajo a otras editoriales o medios, sino subsistir a través del trabajo creado en el colectivo. Para ello, además de la creación de narrativa gráfica, el Taller del Perro se constituyó como un espacio para la enseñanza del dibujo y la historieta, la realización de conferencias, debates, concursos y demás eventos. No obstante, cada miembro

tuvo la libertad de laborar en proyectos externos, por lo que exploraron diversas alternativas que contribuyeron a que éste se mantuviera por cerca de cuatro años.

Para Peláez, la mayor virtud del taller fue el aprendizaje del trabajo autogestivo y el inicio de la experiencia docente; sin embargo, esto representó al mismo tiempo su mayor dificultad ya que los autores no produjeron al ritmo que debieron ni tampoco las condiciones sociales, económicas y culturales del país a finales de los años 90 permitieron un desarrollo más favorable (Espinosa Lucas, 2019a). A esta serie de problemas se añadieron que algunos miembros ocuparon sus instalaciones como vivienda provisional, como mencionó Erik Proaño *Frik* en el documental *Materiales para resistir la realidad* (Castañeda y García, 2015), lo cual nos habla de la desorganización dentro del colectivo, lo cual es un freno para el proceso de destrucción creativa, ya orillan a proyectos como este hacia una contracción debido a su incapacidad para presentar nuevos productos (Schumpeter, 1996: 120, 129).

El Taller del Perro implicó la migración de sus integrantes hacia otros ámbitos relacionados con la historieta y las artes, como las conferencias sobre cómic, talleres de dibujo y la docencia. Durante 2002, esta diversidad permitió a los creadores un trabajo interdisciplinario con metas a corto, mediano y largo plazo (Peláez, 2002: 74). En la actualidad Erik Proaño *Frik* enseña artes plásticas a niños; Edgar Clement lleva a cabo talleres literarios y de narrativa gráfica (Espinosa Lucas, 2018a) y Ricardo Peláez es tallerista, así como docente del diplomado de novela gráfica en la Academia de San Carlos (Espinosa Lucas, 2019a).

Este proyecto tuvo su auge entre 1998 y 2002, periodo en el que publicaron varias de sus obras y se presentaron en diferentes festivales de historieta, algunos en Canadá y Francia. En este último viaje realizado durante 2002, con motivo de una exposición de cómic francés, cubano y mexicano, conocieron a los miembros de L'Association, colectivo de historietistas que buscó la renovación de la historieta francófona por medio del movimiento conocido como *nouvelle bande dessinée*, que promulgó la realización de una narrativa gráfica más cercana a los sucesos cotidianos y la autobiografía, así como la exploración de formatos

diferentes al álbum, en contrasentido de la industria cultural de este medio en Francia y Bélgica, la cual llegó a un estancamiento debido a la sobreexplotación de las historias de aventura para adolescentes (García, 2010: 212). El éxito de esta agrupación tuvo como consecuencia la formación de una editorial independiente que aglutina algunos de los mejores autores alternativos de Europa. De acuerdo con Peláez, tras el encuentro con este colectivo se forjó un mayor interés en transformar al Taller del Perro en una editorial independiente y de renombre. No obstante, sus intenciones no funcionaron a largo plazo a causa del contexto cultural y editorial local, aunado a la poca organización entre sus integrantes (Espinosa Lucas, 2019a).

El Taller del Perro se asemeja también a algunos colectivos mexicanos de historietistas que también pugnarón por una narrativa gráfica alternativa. Entre ellos podemos mencionar a la revista jalisciense *Galimatías*, publicación de inicios de los años 80 donde hicieron sus primeras incursiones José Ignacio Solórzano Pérez y José Trinidad Camacho Orozco, mejor conocidos como *Jis* y *Trino*. Su humor ácido contrastó con la moral conservadora de Guadalajara. Por otro lado, en la Ciudad de México se localizó el colectivo Molotov formado por Sebastián Carrillo *Bachan*, Bernardo Fernández *Bef*, Luis Javier García *Carcass*, Alfonso Escudero *Vera* y *el Corrosión*; sus historietas, que alcanzaron un estatus de culto y se distinguieron por la presentación de antihéroes como la “Fresa asesina” y el “Tiburón travesti” (Bartra, 2001b: 235).

Finalmente, esta estrategia proliferó durante un periodo en el que el país continuó viviendo una transición de régimen de partido único hacia uno más diverso. Recordemos que esta transformación comenzó primero a nivel municipal, para posteriormente trasladarse a los estados y, finalmente, en el 2000 ocurrir a nivel federal. Así, luego de que en 1996 se hiciera una nueva reforma en la cual se abrió la competencia electoral en el Distrito Federal, durante 1997 el PRD ganó la jefatura de gobierno de esta demarcación, así como todas sus delegaciones. Para las elecciones federales del 2000, el PRI gobernaba 21 estados, el PAN siete y el PRD cuatro. En este escenario ocurrió el triunfo del candidato panista Vicente Fox

Quesada, quien asumió la presidencia de México tras siete décadas del PRI en la administración federal (Woldenberg, 2012: 71-83).

El Taller del Perro conformó una estrategia importante para la valoración de la novela gráfica nacional ya que impulsó la publicación de obras de todos sus integrantes. Aprovecharon el surgimiento de espacios como las convenciones para emplearlos como canales de distribución y comercialización de su obra. Finalmente, al ser también una escuela, forjó a una nueva generación de historietistas que, motivados por los ejercicios del taller, continuó su labor creativa a través de otras estrategias como las que veremos más adelante.

### 3.2.3 Publicación en editoriales extranjeras

Nuestra siguiente estrategia se trata de un proceso en el cual los autores persiguen la difusión de sus obras a nivel local por medio de editoriales extranjeras o transnacionales. Esta coyuntura fue ocasionada por la contracción de la industria del cómic en México, que a su vez provocó la migración de varios autores a editoriales de otros países en busca de las oportunidades laborales que el medio mexicano no pudo ofrecer. Ejemplo de ellos son Humberto Ramos y Raúl Valdés, que trabajan para Marvel, o Eddie Berganza, quien fue editor de *Superman*.

Uno de los primeros antecedentes de esta estrategia fue el propio Edgar Clement con *Operación Bolívar*, cuya primera parte fue publicada por la española Planeta en 1995. Se planteó el lanzamiento de la conclusión de esta novela gráfica; sin embargo, al ser un proyecto construido sobre la marcha, la editorial desistió de su publicación. Con la desaparición de la industria del cómic mexicano prosiguió el éxodo de autores locales hacia editoriales de historieta transnacionales quienes, como en el caso de Ramos, Valdés o Berganza, tuvieron la oportunidad de consolidarse al grado que actualmente reciben contratos de exclusividad, son invitados a laborar en diversos sellos editoriales o, incluso, publican narrativa gráfica de manera independiente.

Un primer caso sobre la novela gráfica mexicana corresponde a Raúl Treviño con *La danza de la conquista*, publicada por la editorial española Norma

entre 2004 y 2009. Treviño, quien también es artista conceptual y escritor, inició su trabajo como historietista en la miniserie *Sombra* de Justin Jordan, la cual fue publicada por Boom! Studios en Estados Unidos y Kamite en México. Desde 2001 y hasta 2009 trabajó como colorista para algunas editoriales de cómics de Estados Unidos y Francia como DC, Marvel, Glénat y Los Humanoides Asociados (Treviño, 2019).

Durante 2002, Treviño realizó un sitio web para dar a conocer su trabajo y obtener mejores oportunidades laborales (Treviño, 2009: 53). Ahí ideó los primeros bocetos de *La danza de la conquista*; sin embargo, el proyecto quedó suspendido cuando decidió participar en el primer Concurso Internacional Norma Comics en 2003, cuyo premio sería la publicación de una obra del autor ganador. Obtuvo el primer lugar en el certamen con la historia corta *El mar y yo*, lo que le permitió publicar su primera novela gráfica. Sobre el proceso de desarrollo de *La danza de la conquista*, explicó en los comentarios finales de su obra que:

Allá por el 2002, empecé a sentir la inquietud de tener un sitio web propio [...]. Decidí crear una mascota para mi web [...]. Jugando con la fantasía lo vislumbré como un ser antropomórfico. Y así fue como nació Xolo, cuyo nombre proviene del xoloitzcuintle [...]. Entonces, lo situé en la época de la Conquista de México y le dibujé un adversario, Toroko, jugando con la simbología española: la del toro y su cultura. Me puse a escribir y quise preparar algunas páginas para vender el proyecto, y fue entonces cuando descubrí el concurso de Norma Editorial en el 2003 (Treviño, 2009: 53).

En 2004, Norma Editorial publicó la primera parte de *La danza de la conquista*, trilogía que culminó en el año 2009. Por esta novela gráfica, Treviño fue nominado a Nuevo Talento FNAC y Autor Revelación en la novena Expocómic en Barcelona (Treviño, 2019). La publicación y reconocimiento de esta obra le permitió mayores oportunidades laborales entre editoriales estadounidenses y europeas (Soto, 2012: 205). Durante 2014, Treviño publicó su proyecto independiente *Nómadas del yermo*, novela gráfica que posee un acercamiento con el manga. Esta obra le valió los galardones a Mejor Escritor y Mejor Novela



Gráfica en los Premios Butze-Vargas, los cuales se otorgan a lo mejor de la historieta de autor mexicana (Treviño, 2019). Dos años después, este autor nacido en Monterrey obtuvo una beca FONCA de Sistema Nacional de Creadores de Arte.

La crisis económica que azotó al mundo en 2008 orilló al autor a emigrar a Japón, donde reside actualmente. Ahí, se dedica al desarrollo de proyectos de animación digitales; también a TrevinoArt, su sitio web donde además de la venta de narraciones gráficas ofrece mercancías alusivas a su obra, y la publicación episódica de *Vivir por siempre*, su última novela gráfica distribuida por medio de WebToon, plataforma en línea.

Un segundo caso es el de José Luis Pescador con su obra *La caída de Tenochtitlan libro I*, publicada en 2019 por Editorial Grijalbo. Pescador es un artista visual formado en la Universidad de Guanajuato y en la Escuela de Artes Plásticas de León; ha realizado también diplomados en museografía, artes no objetuales, *performance* y pintura (Espinosa Lucas, 2020). Entre sus principales logros se encuentran la obtención de becas por parte del Instituto de la Cultura de Guanajuato por el proyecto de historieta *La conquista de México* (1998) y la serie de pinturas *Obesos monumentales* (2003), el premio de adquisición de la XI Bienal de Dibujo y Estampa Diego Rivera (2004), y el apoyo económico del Instituto Cultural de León para la realización del cómic *Estas ruinas que ves*, basada en la novela de Jorge Ibarguengoitia. Asimismo, ha trabajado para editoriales de libros como Alfaguara, Raíces, Tierra Adentro o el sello de historietas independientes Fantagraphics. (Pescador, 2020). La trayectoria de este creador exhibe que, ante la ausencia de una industria de la historieta mexicana, los autores se refugian en otras alternativas como el apoyo por parte de instancias gubernamentales y la subsunción al trabajo dentro de la industria del libro, aunque persiste el interés por dedicarse de tiempo completo en la historieta.

Pescador tuvo sus primeros acercamientos con los cómics desde la infancia; posteriormente, amigos de la adolescencia lo aproximaron a la antología de narrativa gráfica *La Caneca Comicx*, a la historieta europea e independiente (Espinosa Lucas, 2020). Luego de estudiar artes visuales, proseguir su formación

y laborar en distintos medios, en el año 2010 dirigió el proyecto *Serie cómic bicentenario*, el cual, con motivos del bicentenario de la independencia de México, publicó historietas educativas que abordaron la vida de los héroes patrios. Posteriormente participó en el proyecto *Nueva historia mínima de México* (2010-2019) del Colegio de México, donde ilustró tres de las historietas de la serie. Finalmente, en 2019 publicó su primera novela gráfica *La caída de Tenochtitlan libro I*. Respecto de su interés por dedicarse a las narraciones gráficas, el autor respondió que:

Me parecía mucho más fresco separarme de la pintura; siempre es como un ambiente distinto, como más institucional, y son otros caminos, pues. Entonces hacer historieta me servía a escaparme de la pintura y estas cosas, pero realmente me gusta más hacer historieta. Entonces, justamente la retomé en 2010, con una serie de cómic histórico, que se llamó *Serie cómic bicentenario*; si tu recuerdas ese año fue una serie de eventos “pseudopatrióticos” y me parecía que con la historieta se podía contar más, yo tenía ganas de volver a hacer historieta, de meterme de lleno a eso y ahí vi una oportunidad (...). Y a partir de ahí no he parado, porque han sido otras historietas que he estado haciendo relacionadas un poco con la historia de México (...) y había en el camino una historia sobre la caída de Tenochtitlan, que la tenía guardada ahí desde hace mucho tiempo y por fin decidí sacarla a la luz (Espinosa Lucas, 2020).

*La caída de Tenochtitlan libro I* es la primera parte de una trilogía de novelas gráficas publicadas por editorial Grijalbo, fundada en 1975 por Juan Grijalbo, editor español exiliado en México. Este sello se distinguió por la publicación de textos relacionados con las ciencias sociales, humanidades, filosofía y literatura. Paulatinamente, se expandió a otros países de Latinoamérica. En 1989 fue adquirida por Mondadori, la editorial más grande de Italia y una de las más prolíficas en Europa (Grijalbo, 2020). Para el año 2001, Mondadori se fusionó con el sello inglés Random House, lo que dio lugar a Random House Mondadori. Once años después, este conglomerado fue comprado por la empresa alemana de medios de comunicación Bertelsmann, dando lugar a Penguin Random House

(Geli, 2012), el negocio de producción, distribución y venta de libros impresos más grande del mundo y que abarca cinco de los seis continentes del planeta. La conformación de este tipo de monopolios en la industria editorial nos habla de una centralización del capital en el que las editoriales más grandes y con mayor penetración internacional absorben a las más pequeñas de sus países de origen, así como a las empresas locales donde buscan insertarse, con el fin de abarcar diversos mercados y acumular mayor capital económico.

A diferencia del primer caso, Pescador tuvo una aproximación más afable con Grijalbo y Penguin para la publicación de su obra. Este proceso dio inicio luego de que el historietista, durante la Feria Internacional del Libro en la ciudad de Guadalajara, Jalisco, le platicara de este proyecto a editores del sello, a quienes les interesó la idea. Tras la presentación de un avance, decidieron publicar la novela gráfica. En un inicio se planteó como una edición de bolsillo con el fin de abaratar costos en su elaboración; sin embargo, al ver los primeros bocetos de Pescador, se optó por una edición menos austera. Asimismo, se brindó total libertad creativa al historietista, situación que muestra una mejora relativa en la relación entre las empresas y sus trabajadores, en la que el capital impulsa a la labor creativa y viceversa. Por otro lado, la difusión anual de libros que tienen como temática a la conquista de México favoreció la apuesta por el proyecto de José Luis Pescador, lo cual muestra una fórmula editorial para incentivar el consumo de textos en el país (Espinosa Lucas, 2020).

Por medio de la revisión de la trayectoria de Treviño y Pescador, nos percatamos que la publicación por parte de editoriales extranjeras o transnacionales ha resultado una alternativa ante una industria del libro rígida y reacia a brindar oportunidades para creadores locales (Espinosa Lucas, 2020), al tiempo que, de manera paradójica, apuesta por lanzar al mercado títulos foráneos exitosos. Por otro lado, los autores persiguen la búsqueda de prestigio, así como de capital económico para continuar su labor creativa, ya sea de manera exclusiva como historietistas, o dedicándose a diversos proyectos relacionados con lo narrativo y lo gráfico.

En el caso de Treviño, la subsunción de trabajo al capital ocurrió en dos momentos diferentes: en el primero, el historietista vendió su fuerza de trabajo a editoriales extranjeras con el fin de ir generando un renombre para, posteriormente, concentrarse en la autopublicación y proyectos aledaños a la historieta, como animación, cine, literatura, *merchandising*, entre otros. En el de Pescador, con los diversos cambios que ha sufrido la industria editorial en México, sucedió de manera diferente: el creador recibió apoyos institucionales que le permitieron realizar historietas e ilustraciones, y con ello generar prestigio. Estas acciones lo fueron acercando a editoriales transnacionales.

Por otro lado, la relación entre estas empresas y los historietistas mantiene un equilibrio relativo: aunque la paga todavía resulta moderada, ésta se compensa en libertad creativa para los historietistas, en una distribución que abarca varios rincones del país y en la generación de una reputación que permita mayores ofertas laborales. Este proceso resulta similar a la agencia libre, ya que los autores pueden reintegrarse a las editoriales si así lo desean con el fin de acumular más capital o buscar coediciones para el lanzamiento de sus obras.

Esta estrategia presenta ciertas convergencias con los escritores mexicanos que publican en editoriales extranjeras o transnacionales, así como la difusión de sus obras en el mercado digital por medio de plataformas como Amazon, cuyo modelo de negocio comprende la publicación virtual de libros y la opción de adquirir copias físicas cuyo armado (tipo de pasta, papel, entre otras opciones) es planeado por el propio consumidor. Finalmente, las novelas gráficas nacionales publicadas por editoriales extranjeras han ocurrido desde 1995, en un panorama donde la industria del libro se ha centralizado a manera de un gran monopolio transnacional dominado por Penguin Random House, la cual aglutina a diversos sellos menores como Alfaguara, Ediciones B, Lumen o Grijalbo (Penguin Random House, 2017).

La publicación por parte de editoriales extranjeras o transnacionales ha sido otra alternativa para los autores mexicanos. En el caso de Raúl Treviño, la divulgación de *La danza de la conquista* por editorial Norma le permitió obtener un mayor prestigio y trabajar tanto en proyectos personales como en empresas

relacionadas con el cómic, como la animación digital. Respecto a José Luis Pescador, a pesar de que tiene pendiente la publicación de los libros II y III de *La caída de Tenochtitlan* con Grijalbo, esto no interviene la difusión de otras obras que ha realizado desde la independencia, como la serie *Sensacional de Marambo comix*.

#### 3.2.4 Editoriales independientes

La siguiente estrategia consiste en sellos editoriales que pretenden impulsar, promover y distribuir a la narrativa gráfica local tras la debacle de su industria. Este es el caso de Editorial Caligrama, que surgió en 2006 y es manejada por Sonia Batres, así como el de Editorial Resistencia, formada en 1998 y dirigida por Josefina Larragoiti (Soto, 2012: 205). Tienen como antecedentes el lanzamiento de *Operación Bolívar* en *Gallito Comics* (1994) y posteriormente por parte del Taller del Perro (2000). Por otro lado, el surgimiento y desarrollo de editoriales independientes ofrece una resistencia ante una industria editorial rígida y monopólica.

Caligrama nació como un proyecto editorial enfocado en la novela gráfica mexicana, así como en la importación de proyectos extranjeros independientes; posteriormente, incursionó en la literatura fantástica. Ha destacado también por la promoción de la lectura entre la juventud del país (Caligrama, 2018). En la actualidad, además de editar impresos, este sello también publica obras de manera digital. Su primera novela gráfica publicada fue *Operación Bolívar*, en 2006. A partir de ese momento, se enfocó en la divulgación de títulos como *Perros muertos* (2008), de Bernardo Fernández *Bef*; *Vinny, el perro de la Balbuena* (2006) y *El Bulbo* (2008), de Sebastián Carrillo *Bachan*, y *Micro* (2007), de Ricardo García Fuentes. Mención aparte para *El cadáver y el sofá* (2006), de Tony Sandoval, y *Gris* (2007), de este mismo autor en coautoría con Patricio Betteo, las cuales han sido exportadas a Francia (Soto, 2012: 205) además de que exhiben el impulso hacia la novela gráfica mexicana en el extranjero. La editorial sigue un proceso de subordinación de trabajo al capital flexible en el que los autores no laboran exclusivamente para ella, sino que pueden trabajar en otros medios.

En el caso de Resistencia, se enfoca a la poesía, la narrativa y el cuento. Sus portadas son realizadas por diferentes artistas gráficos con objeto de elaborar un discurso literario y plástico. Entre sus logros se encuentran que entre 2006 y 2008 varios de sus títulos fueron seleccionados por la Secretaría de Educación Pública para el programa Bibliotecas escolares y del aula, libros del rincón (Resistencia, 2018). Como una de sus maniobras para consolidarse en el mercado editorial mexicano, ha brindado espacio a jóvenes escritores que no tienen cabida en editoriales transnacionales, así como ha impulsado a la novela gráfica, idea surgida desde la propia directora editorial Josefina Larragoiti debido a su formación como diseñadora gráfica y la lectura de las narraciones gráficas del periodista Joe Sacco (Larragoiti, 2015: 13). Al igual que Caligrama, también sigue un proceso de subsunción de trabajo al capital flexible.

Resistencia ha publicado, entre otras obras, *Monorama 1 y 2 de Bef* (2007) y *Cabos sueltos* (2010), de Erik Proaño Frik. También ha realizado compilaciones como *Las historias que yo viví* (2010), de Manuel Ahumada (Soto, 2012: 204). Durante 2018, lanzó la novela gráfica *La pirámide cuarteada. Evocaciones del 68*, de Luis Fernando, historietista que en 2004 ganó el Premio Nacional de Periodismo. Este autor tuvo un acercamiento con la editorial gracias a José Quintero, quien lo animó a publicar con este sello. El resultado de este trabajo fue la antología *Comixtlán* (2010), a la que siguió *Las insólitas aventuras de Yony Latorta* (2013), así como diversos trabajos de ilustración. La inversión en un primer momento corrió a cargo del propio historietista, mientras que la distribución y promoción fue realizada por el sello editorial (Espinosa Lucas, 2019b).

Respecto al origen de su novela gráfica, Luis Fernando comentó en entrevista que en 2007 ganó una beca de producción del FONCA, la cual tuvo una duración de tres años, que le permitió desarrollar este proyecto. En 2017, y a sugerencia de la directora de Resistencia, sometió *La pirámide cuarteada* a un concurso organizado por la Secretaría de Cultura con objeto de elaborar coediciones. La novela gráfica resultó seleccionada, por lo que fue publicada mediante las condiciones que tanto el autor como su editora estipularon (Espinosa Lucas, 2019b). Esta acción marcó la intención de Resistencia por realizar

proyectos cooperativos donde los recursos no sólo provengan del sello editorial o el propio autor, sino de instancias gubernamentales, lo cual promueve un proceso de producción más económico, así como mejores canales de distribución como cadenas de librerías o ferias del libro, lo que a su vez incide para una venta más efectiva.

Cada uno de los proyectos realizados en Caligrama y Resistencia ha destacado por su eclecticismo, lo que permite considerar que la novela gráfica en México es un género lleno de propuestas y temáticas. Rubén Soto (2012: 203) ahondó en esto que la novela gráfica mexicana está en un proceso de experimentación y búsqueda de una ruta propia donde el realismo no es preponderante. El esfuerzo emprendido por estas editoriales ha dado como resultado que otras apuesten por las narraciones gráficas nacionales, como es el caso de Jus y Sexto Piso, que han lanzado títulos de autores como *Bef*, Augusto Mora, Patricio Betteo o Juan Villoro (Soto, 2012: 204-205). En el caso de Sexto Piso, su fundador Diego Rabasa manifestó en entrevista para la revista *Generación Alternativa* que el interés de este sello ronda entre la publicación de clásicos ilustrados de la literatura y la novela gráfica la cual, consideró, mantiene un crecimiento lento pero que comienza a captar a un público en un país no acostumbrado a la lectura (Espíritu, 2015: 19-20).

En la actualidad, Josefina Larragoiti consideró que las editoriales independientes se encuentran en una crisis ya que los autores están terminando con la inserción de la novela gráfica en la industria del libro debido a que no comprenden cómo opera este mercado, ni tampoco quieren seguir sus pautas al pretender ganancias en el corto plazo e incurrir en prácticas donde se perjudica a los editores. Esto, de acuerdo con la editora, ha mermado la inercia creada por sellos de menor tamaño para la valoración de la novela gráfica local, así como su aproximación hacia editoriales internacionales (Espinosa Lucas, 2019c). A través de este testimonio, nos percatamos que los autores, al no adaptarse a las dinámicas de las editoriales, frenan la destrucción creativa porque al perseguir una mayor acumulación de capital en el menor plazo posible, se deja de lado la labor

imaginativa que permite publicar más obras y explorar diferentes circuitos de distribución más allá de las convenciones de cómics.

El trabajo realizado por las editoriales independientes mexicanas se asemeja al de otros países como Francia, donde anteriormente vimos a L'Association. En el caso de Estados Unidos y Canadá, existen algunas editoriales que se dedican exclusivamente a la publicación de narrativa gráfica, como Fantagraphics y Drawn & Quarterly. La primera fue fundada durante 1976 por Gary Groth y Michael Catron en Maryland como un sello editorial para historietas alternativas y de autores noveles. Originalmente, se dedicó a la publicación de antologías, como es el caso de *The Comics Journal* y *Amazing Heroes*. Para 1979, comenzó la publicación de títulos diversos, entre los cuales destacó *Love and Rockets* (1982) de Jaime y Gilbert Hernandez, que se trató de dos historias simultáneas protagonizadas por mujeres en Los Ángeles (EUA) y el pueblo ficticio de Palomar (México). Ambos relatos destacan por sus referencias a la cultura punk, al contexto en el que vive la población mexicano-estadunidense y su narrativa experimental (Sabin, 1996: 204). El éxito de esta obra impulsó a Fantagraphics como una de las principales editoriales alternativas de cómics, por lo que paulatinamente fueron publicando libros, novelas gráficas e historietas provenientes de diversas partes del mundo.

A pesar de esta expansión, desde 1998 esta editorial sufrió una contracción que culminó con su declaración en bancarrota durante 2003. Tras una reestructuración, el sello resurgió por medio de la publicación de antologías de títulos clásicos como *Peanuts* (conocida en México como *Charlie Brown*) y novelas gráficas europeas de autores como Jacques Tardi. Durante 2013, Fantagraphics sufrió una nueva crisis que la orilló a realizar una campaña de cofinanciamiento en la plataforma Kickstarter con objeto de obtener 150 mil dólares para no desaparecer. Luego de cuatro días, los lectores de esta editorial consiguieron la cantidad solicitada (Kozinn, 2013).

Drawn & Quarterly, con sede en Montreal, fue ideada por Chris Oliveros en 1989. Inspirado por el éxito de la revista *Raw*, donde Art Spiegelman publicó *Maus. Historia de un superviviente*. Oliveros recurrió a un préstamo familiar para



fundar su propio sello independiente, el cual se dedicó durante toda una década a la publicación de historietas alternativas canadienses. Entre 2003 y 2005, Drawn & Quarterly se había convertido en una editorial independiente de renombre que comenzó a dedicarse a la producción de novelas gráficas sin dejar de lado sus antologías de cómic independiente; incluso lanzó un manifiesto donde señaló el proceso para elaborar y publicar una novela gráfica. Asimismo, reunió el trabajo de historietistas como Guy Delisle (Francia), Shigeru Mizuki (Japón), Chris Ware o Daniel Clowes (Estados Unidos) (Drawn & Quarterly, 2019). En la actualidad, es una de las editoriales independientes de novela gráfica más importante en el norte de América.

Esta estrategia se ha desarrollado principalmente en la Ciudad de México, en un contexto caracterizado por la transición de un régimen de partido único a uno más diverso a nivel federal, así como uno tendiente a la izquierda en esta demarcación tras el triunfo del PRD en las elecciones de 1997 (Woldenberg, 2012: 71). Asimismo, se ha desenvuelto en un escenario donde la industria editorial se inclina hacia la centralización de las industrias culturales, es decir, en la conformación de monopolios transnacionales que incidan en diferentes esferas como el cine, los libros, la radio, la televisión, Internet, la música, entre otras instancias (Borizov, Zhamin, Makarova, *et. al.*, 2009: 31). Un ejemplo claro de ello es Penguin Random House, conglomerado internacional de sellos editoriales que ha absorbido a empresas dedicadas a la publicación de libros como Alfaguara, Ediciones B, Sudamericana, Grijalbo y Salamandra (EFE, 2019).

Ante esta breve revisión, observamos que las editoriales independientes de narrativa gráfica son producto de la resistencia ante una industria editorial con una postura poco alentadora sobre las obras locales, ya que han preferido divulgar títulos extranjeros. A pesar de estas dificultades, las editoriales independientes han expandido sus horizontes con el propósito de mantener viva a la historieta y la literatura mexicana.

### 3.2.5 Autopublicación

La autopublicación es un esfuerzo donde los ámbitos de lo productivo, lo distributivo y el aliento a la actividad consuntiva recae en los propios autores. Es otra estrategia formada ante las pocas oportunidades de publicación en las editoriales transnacionales de historieta que operan en México como Marvel, DC, Panini o Kamite, así como una industria del libro conformada por consorcios internacionales como Penguin, que ha absorbido a la producción nacional. Las autopublicaciones permiten que los autores mantengan el control creativo de su obra, su promoción y que las ganancias no sean cooptadas por intermediarios. Se desenvuelve mediante la fundación de editoriales, publicaciones impresas, plataformas y páginas web debido a la facilidad de éstas últimas para cargar contenidos y mantener contacto con los lectores. Igualmente, utiliza espacios como las convenciones y los talleres para vender impresos.

Esta táctica tiene su origen en la publicación de historietas alternativas, *fanzines* y revistas independientes de cómics como *Gallito Comics*, *Galimatías* y la obra de colectivos como Molotov, de los que hablamos anteriormente. Con la multiplicación del Internet en México, a partir de la década de los 90, los creadores nacionales se han aventurado a la realización de historietas por medio de herramientas digitales y poco a poco han suplido los medios de difusión físicos por la gran red. Entre los autores que han optado por la autopublicación se encuentran Maritza Campos; Sebastián Carrillo y Sergio Tapia, fundadores de Producciones Balazo; Juan Ramírez Arellano *Juanele* con Moco Comics; Ricardo García; Abraham Martínez; Cecilia Pego; Eva Cabrera, y Claudia Aguirre (Soto, 2013: 205). El propio Luis Fernando incursionó en Internet durante 2010 por medio de una página web en la que publicó historietas de su personaje Yoni Latorta, que posteriormente fueron compiladas por Resistencia en 2013 (Espinosa Lucas, 2019b). El propio Edgar Clement apostó por esta alternativa al publicar en 2014 su versión del autor de *Operación Bolívar*.

Un caso más que nos concierne es el de Augusto Mora, historietista fundador de la editorial Muerte Querida y autor de la novela gráfica *En busca de una voz* (2015), la cual aborda el Movimiento Estudiantil de 1968 en México. De

formación autodidáctica y con más de 15 años de experiencia, Mora inició sus publicaciones en el diario *Milenio* gracias a que fue uno de los asistentes del Taller del Perro, donde Ricardo Peláez y José Quintero lo adentraron hacia los medios de comunicación (Espinosa Lucas, 2018b). Entre sus influencias destacan historietistas como Eduardo del Río *Rius*; Sergio Aragonés, Don Martin y Peter Kuper de la revista *MAD*; Ricardo Peláez, José Quintero y Edgar Clement, integrantes de *Gallito Comics*; ilustradores como Patricio Betteo, al igual que autores estadounidenses como Frank Miller y Mike Mignola. Dentro de las influencias no procedentes del cómic, Mora mencionó a Diego Rivera, el Taller de la Gráfica Popular y artesanías nacionales como los alebrijes (Espinosa Lucas, 2018b). A través del testimonio de Mora, podemos percatarnos que la autopublicación se inspira tanto en la historieta independiente nacional como extranjera. Del lado mexicano, la historieta militante es una influencia, mientras que en la vertiente estadounidense el trabajo de historietistas alternativos resultó fundamental para impulsar los esfuerzos de la nueva generación de creadores.

En 2003, Augusto Mora publicó la tira cómica *Muerte querida*, título que después dio nombre a su propia editorial y una novela gráfica publicada en 2012 por Caligrama. Como ilustrador, ha colaborado para editoriales como Richmond Publishing, Santillana y Televisa; respecto a revistas, ha ilustrado para *Cine Premiere*, *Emeequis*, *El Chamuco* y *Día Siete*. Dos años después de su tira cómica, publicó su primera novela gráfica *Cosas del infierno*, editada por MQ Comics. Durante 2010 ganó el primer Premio Nacional de Novela Gráfica convocado por Editorial Jus, lo que le permitió dar a conocer *El Maizo, la maldición del vástago*. A esta obra le siguieron *Muerte querida* (2012); *Tiempos muertos* (2012), con Editorial Resistencia; *Grito de Victoria* (2013) y *Fuertes declaraciones: diario de un presidente* (2013) de vuelta con MQ Comics (Mora, 2016), y *En busca de una voz* (2015), proyecto autogestivo que ganó el segundo concurso de historieta convocado por el Memorial del 68 (Tovalín, 2015).

La obra de Mora, que se desarrolla entre las editoriales independientes, la autopublicación y el webcómic, destaca además por manejar temáticas sociales. Respecto de dónde provino esta convicción por representar sucesos como el

Movimiento Estudiantil de 1968 o el #YoSoy132, el autor ha referido que su principal influencia han sido las obras de *Rius*, las cuales fueron de su conocimiento desde niño gracias a su madre, quien es historiadora. Augusto Mora añadió sobre esto que:

Lo he mencionado mucho porque creo que tiene mucho que ver, en particular este libro *Vida de cuadritos*, que ahí conocí el cómic social. Yo, a esa edad, 14 años, no sabía que existía un cómic social. Como que desde muy chavo siempre me he ido a la contracultura. Entonces ese acercamiento con el trabajo de *Rius*, que era como más contestatario, como que más crítico, sí marcó mi personalidad en la adolescencia. Entonces a partir de esto empecé a leer otras cosas que no tienen nada que ver con cómic pero que me fueron formando una personalidad un poco crítica hacia la sociedad (Espinosa Lucas, 2018b).

En adición, el autor consideró que el cómic es un buen medio para tratar temáticas sociales debido a que en él los lectores, además de reflexionar sobre las situaciones que ocurren en su entorno, pueden mantener un papel más activo respecto a otras artes como el cine (Espinosa Lucas, 2018b). Respecto del panorama que vive el cómic local en la actualidad, Mora se ha mostrado optimista ante la cantidad de creadores que está realizando historietas. Si bien ya no existe una industria masiva del cómic local, los nuevos autores cuentan con otros medios que les permiten distribuir su obra y subsistir de ello, siendo la autopublicación e Internet de las más relevantes debido a que la primera accede a una mayor independencia y control creativo, mientras que la segunda permite una distribución más directa y con mejores posibilidades de interacción con los lectores. El propio autor mencionó que:

A mí lo que me ha tocado vivir es que veo con alegría que cada vez hay más autores de cómics que están haciendo cosas de calidad, o sea, que se están preocupando por hacer productos que le gusten a la gente, que enganchen a la gente (...). Yo pienso que a lo mejor lo que ha ayudado también son las redes sociales, el Internet, que ha creado también esta disciplina como de conectar con

el público y darte cuenta de que sí hay lectores que quieren leer las cosas que estás haciendo, darte cuenta de que puedes contestarle directamente a una persona que te dice “oye, me gusta lo que estás haciendo” y entonces eso como que te anima a hacer algo y a publicarlo y hacer este tipo de cosas (Espinosa Lucas, 2018b).

La revisión a la trayectoria de Mora nos permite inferir algunas facultades de la autopublicación como estrategia para la valoración de la novela gráfica. En primer lugar, es una alternativa ante las pocas oportunidades que poseen los historietistas locales de publicar en la industria del libro. Por otro lado, al igual que ocurre con otras medidas, los autores tienen como propósito generar prestigio, así como el suficiente capital económico para subsistir por medio de su trabajo creativo. Asimismo, la subsunción de trabajo al capital ha sufrido una modificación, ya que, si bien los creadores venden su fuerza de trabajo a diversos medios de comunicación, ésta sigue un modelo flexible similar al de la agencia libre, donde los trabajadores pueden tener uno o varios empleadores. En un segundo momento, los historietistas pueden optar por la subsistencia solamente por medio de su obra, o llevar un trabajo en conjunto que les permita tener un salario seguro.

La producción, la circulación y el consumo depende en su mayoría de los propios autores, quienes mantienen un rol más activo en el segundo ámbito, así como la venta de sus obras por medio de canales como las convenciones, ferias del libro, festivales, conferencias, talleres, etcétera. Este proceso puede aligerarse gracias a Internet y otras herramientas tecnológicas que permiten a los historietistas desarrollar un proyecto en menor tiempo, así como distribuirlo a nivel mundial a través de la red. Esto tiene como consecuencia un mayor control creativo, al igual que la aparición de diferentes canales de interacción con los lectores, ya sea por medios físicos o digitales. Finalmente, en caso de que busquen circular su obra de manera impresa, recurren a intermediarios cuyos intereses sean afines al autor y que no coopten en gran medida la acumulación de capital, la distribución de las ganancias ni la generación de la plusvalía.

La autopublicación se asemeja a algunos casos de la historieta independiente nacional y extranjera, como es el caso de *Gallito Comix*. En el

panorama mundial, comparte ciertos rasgos con el *comix underground* estadounidense, narrativa gráfica de carácter artesanal y alternativo que surgió como una respuesta ante una industria que tras el *Comics Code*, durante los años 50, infantilizó al medio. Tuvo su origen en 1967 cuando Robert Crumb publicó *Zap Comix*, revista alternativa de historietas que se distinguió por ser un proyecto autogestivo y de producción casera auxiliada por el uso de fotocopadoras (Vilches Fuentes, 2014: 110). Optó por un canal de distribución diferente por medio de las *head shops*<sup>30</sup> y fue publicada sin el sello de autorización de Código del Cómic estadounidense. En cuanto a los autores, conservaron los derechos, regalías y control creativo por su obra. Asimismo, sus propuestas estéticas viraron hacia el desorden y lo grotesco, mientras que sus temáticas fueron eclécticas, acordes con la contracultura y en sentido opuesto de la moral conservadora (García, 2010: 144-50). Su auge perduró hasta 1974, año en que las propuestas de *Zap Comix* perdieron audiencia, al tiempo que el *comix underground* se convirtió en un género absorbido por la industria cultural.

Como podemos observar, la autopublicación, ya sea de forma física o digital, ha sido otra estrategia que ha permitido la proliferación y valoración tanto de la novela gráfica como de la historieta de autor. Si bien su desarrollo parece mantener un cierto proceso artesanal, se ve beneficiado por la tecnología de la era digital. Asimismo, opera en un contexto donde se ha asimilado por completo al neoliberalismo como el modelo económico por el que se conduce el país. La exploración de esta alternativa ha permitido a los autores mantener el control sobre sus creaciones, así como desenvolverse en un espacio más democrático que la industria editorial, como mencionó en entrevista Ricardo Peláez (Espinosa Lucas, 2019a). El esfuerzo que forjaron personalidades como Edgar Clement, Peláez o José Quintero en los años 90 alentó a una nueva generación de creadores que continúa la destrucción creativa tanto en el escenario físico como digital. Como menciona el propio Augusto Mora, el panorama luce más halagüeño; sin embargo, “hace falta que haya más autores, hace falta que haya más público y

---

<sup>30</sup> Las *head shops* consistieron en tiendas donde se distribuyeron diversos artículos de la cultura jipi (Mazur y Danner, 2014: 14)

hace falta que haya mayor distribución” (Espinosa Lucas, 2018b) para seguir promoviendo a las narrativas gráficas del país.

### 3.2.6 Instancias académicas

Una última estrategia para valorar a la nueva narrativa gráfica mexicana es la incursión de instancias académicas en la publicación de historietas de divulgación ante la ausencia de una industria de la historieta mexicana. Este es el caso de *La Conquista* (2013) y *El último tramo del siglo XX* (2020), obras pertenecientes a la serie *Nueva historia mínima de México*, editada por el Colegio de México. La primera se trata de una adaptación gráfica del texto de Bernardo García, la cual fue ilustrada por Ricardo Peláez, miembro de *Gallito Comics* y el Taller del Perro, así como por José Luis Pescador. La segunda, por su parte, se basa en el texto de Luis Aboites titulado “El último tramo” y también colabora Pescador en las ilustraciones.

*La Conquista* y *El último tramo del siglo XX* pertenecen a la *Nueva historia mínima de México*, serie de historietas que representan diversos pasajes de la historia de nuestro país. Es un esfuerzo conjunto entre el Colegio de México y Editorial Turner, quienes aprovecharon el bicentenario de la Independencia de México y el centenario de la Revolución Mexicana, ambos en el año 2010, para recibir financiamiento gubernamental y comenzar su publicación con los cómics que abordan dichos episodios históricos. Respecto del lanzamiento de esta serie y sus intenciones, el entonces presidente del Colegio de México Javier Garciadiego declaró para el periódico *Crónica* que “la *Historia mínima de México* es un cómic con el cual ahora hacemos una historia gráfica del país; buscamos enganchar a los niños y jóvenes para que conozcan nuestro pasado, y al mismo tiempo, tener nuevas formas de enseñanza” (Figueroa, 2010).

Esta serie resulta la iniciativa por parte de instancias académicas para introducirse en la producción de historietas educativas en formato de lujo ante la ausencia de una industria cultural de este medio; no obstante, las intenciones del no son presentar un nuevo modelo para creación de cómics desde la academia. Surgió, además, en un contexto en que el Estado organizó los festejos por el

bicentenario del inicio de la guerra de Independencia de México y el centenario del inicio de la Revolución Mexicana en el año 2010, para los cuales fueron asignados cerca de 2 mil 900 millones de pesos ocupados en eventos como la celebración del grito de independencia el 15 de septiembre, la instalación de galerías conmemorativas en diversos museos, la restauración de poblados como Dolores Hidalgo, en Guanajuato, y la realización de diversas actividades culturales como la publicación de libros por medio de diferentes sellos de prestigio y alcance internacional como Turner y el (Notimex, 2010).

Esta estrategia tiene como antecedentes las incursiones que realizó la Secretaría de Educación Pública de llevar a cabo cómics de carácter educativo durante la época de oro de la historieta, donde podemos encontrar ejemplos como *Palomilla*, *Chapulín* y *Piocha* (Bartra, 2002: 139), así como las series creadas durante la década de los 80: *México. Historia de un pueblo*, constituida por 14 números a color ilustrados por Salatiel Alatraste, Ángel Mora, Rafael Gallur, Antonio Cardoso y Leopoldo Durañona; *Episodios mexicanos*, que tuvo 70 números en blanco y negro; *Novelas mexicanas*, que adaptó al cómic cerca de 70 clásicos de la literatura nacional y *Aventura y relatos*, que en algunos números abordó la vida de caudillos como Emiliano Zapata (Bartra, 2001a: 165). A pesar de estos esfuerzos, la historieta de divulgación quedó relegada ante el cómic industrial.

Otro antecedente es la historieta militante de Eduardo del Río *Rius* en títulos como *Los agachados*, *Los supermachos* y posteriormente dentro de la industria del libro. Su intención fue la de retratar las diversas fuerzas sociales, históricas, políticas y culturales que caracterizaron al México de la época, mientras que sus personajes reproducen los tipos sociales, las instituciones y valores mexicanos (Hinds y Tatum, 2007: 110-111). El propósito de este tipo de cómic, de acuerdo con el propio autor, fue exponer al lector a una narrativa que en vez de alienarlo apelara a su inteligencia, reflexión e interpretación (*Rius*, 1984: 100). La nueva historieta de divulgación ofrecida por el retoma de este historietista la pretensión de ofrecer contenidos que ayuden a forjar el sentido crítico en un público más joven que cursa educación básica, media y media superior.



El texto *Historia Mínima de México* fue publicado originalmente por el en 1976; en 2004 tuvo una reedición titulada *Nueva historia mínima de México*, la cual sirvió como fuente para su serie de historietas en formato de álbum. Para Garciadiego, la apuesta por la manufactura de historietas de divulgación ha sido uno de los proyectos más arriesgados del Colegio de México debido a su carácter tradicional y riguroso (Figuroa, 2010). A los números sobre la Independencia y la Revolución le siguieron los cómics sobre *El México antiguo* (2011), adaptación del capítulo del libro escrito por Pablo Escalante. En 2013 fueron publicados los números basados en *La Conquista*, de Bernardo García; *Las reformas borbónicas*, de Luis Jaúregui, y *Del Imperio al triunfo de la Reforma*, de Josefina Zoraida Vázquez. La producción de estas obras quedó suspendida hasta 2016, cuando fue publicada la penúltima parte de este compendio, *El Porfiriato*, basado en el texto de Elisa Speckman (Vargas, 2016). En la parte final de 2019, fue publicado el último episodio de la serie, *El último tramo del siglo XX*, que trata sobre el México contemporáneo; el texto original correspondió a Luis Aboites, mientras que la ilustración corrió a cargo de José Luis Pescador.

Sobre la realización de esta obra, la directora de Publicaciones del Colegio de México, Gabriela Said, comentó para *La Jornada* que el propósito de esta iniciativa consistió en “acercarse a jóvenes de secundaria y bachillerato con el fin de promover la lectura, así como el conocimiento por la historia y la cultura del país” (Vargas, 2016). Para ello esta colección se ha ocupado por la narración de los procesos que correspondió a cada uno al igual que las aristas que los comprenden con objeto de mostrar su complejidad.

Respecto del volumen sobre la Conquista de México, el cual forma parte de nuestro corpus de análisis, el historietista Ricardo Peláez comentó en entrevista que llegó a éste por medio del coordinador de la colección Francisco de la Mora, quien además se encargó de los guiones de cada número y fungió como enlace entre los académicos y los historietistas (Espinosa Lucas, 2019a). José Luis Pescador, por su parte, arribó al proyecto gracias al ilustrador José Cárdenas *Pepeto*, quien también colaboró en la serie (Espinosa Lucas, 2020). Podemos inferir que hay una subsunción de trabajo al capital similar al de las etapas de los

periódicos de historietas (1934-1950) y de las editoriales industriales de cómics (1950-1982), en el que los historietistas reciben su salario por trabajo terminado. Por lo tanto, al ser contratados como ilustradores, los creadores poseen una participación discreta en el trabajo creativo al limitarse a las órdenes del coordinador de la serie y los autores de los textos. Esta medida puede mermar el proceso de destrucción creativa ya que, en vez de optar por la cohesión entre los miembros del proyecto, se llega a obtener una actividad fragmentada donde las sugerencias se tornan exclusivas de una parte del proyecto, mientras que las propuestas gráficas de los historietistas pueden quedar relegadas a un segundo plano.

Así, el rigor de la obra base, más la severidad del autor Bernardo García al no permitir modificaciones a su texto, tuvieron como resultado un cómic limitado en sus pretensiones narrativas y gráficas, ya que el guion de De la Mora fue realizado sobre la marcha, al tiempo que Ricardo Peláez no concluyó su trabajo de la manera anhelada; el propio historietista atribuyó que ambas dificultades se debieron, en parte, a las constantes correcciones de García (Espinosa Lucas, 2019a). En consecuencia, Peláez consideró el número dedicado a la Conquista un cómic fragmentado y cuyo resultado no le complació, ya que pudo resultar en un número ameno, atractivo para la lectura y que cumpliera de manera efectiva su propósito de divulgar uno de los episodios más importantes en la historia del país. Pescador comentó que la experiencia con esta historieta tuvo un resultado satisfactorio; no obstante, consideró que esta obra apenas se asoma a un tema bastante amplio en la historia del país. Por otro lado, al establecerse un canal triple entre Bernardo García (autor del texto original), Francisco de la Mora y Rodrigo Santos (guionistas), al igual que Peláez y Pescador (ilustradores), en ocasiones varias propuestas fueron desechadas, aunque siempre se intentó negociar y congeniar las visiones de todos los involucrados (Espinosa Lucas, 2020).

En septiembre de 2019, el Colegio de México finalizó esta serie con *El último tramo del siglo XX*. En él, seguimos la vida de los protagonistas de la obra: Pascual, quien ahora va a entrar a la universidad, y Pascasio, su abuelo

historiador, quienes dan cuenta de algunos de los acontecimientos más importantes del último siglo, desde la guerra cristera en 1926, hasta la elección del candidato presidencial Vicente Fox Quesada en el año 2000, siguiendo la intención de aproximar a estudiantes de educación básica y superior hacia la historia, así como diversificar el trabajo del Colegio de México hacia la divulgación (Sánchez, 2019). El equipo tardó dos años en finalizar esta obra debido a la búsqueda continua de referencias para recrear el periodo en sus diferentes décadas. Si bien siguió una dinámica parecida al número de la Conquista, Pescador y de la Mora siguieron un proceso creativo más fluido en el que se simplificaron guiones y se estableció una labor más cooperativa en la que el guionista enviaba las referencias que debían insertarse y el ilustrador entregaba un boceto que cumpliera esas necesidades. Esto tuvo como resultado un trabajo más pulido, sin demasiadas correcciones y con canales de comunicación más claros (Espinosa Lucas, 2020).

La participación de instancias académicas en la producción y distribución de historietas de divulgación resulta otra alternativa por medio de la cual se pretende valorar a la nueva narrativa gráfica mexicana. Debido a su carácter didáctico, posee mayores aproximaciones hacia los episodios históricos, a los cuales brinda nuevas interpretaciones y discursos que pueden permitir al público al que son dirigidos, estudiantes en educación básica, media y media superior, formar un sentido crítico y conocer la historia nacional. A pesar de esto, se enfrenta a varias dificultades, entre ellas el poco impulso que se brinda a la lectura en nuestro país y que, al ser textos en ediciones de lujo, su valor no es asequible para todos. Aun así, esta estrategia aproxima una vez más a las instancias educativas con los medios de divulgación.

Las estrategias para la valoración de la novela gráfica mexicana y su inserción en la industria editorial han generado resultados diversos. Algunos han sido desfavorables a causa de la inexperiencia entre sus participantes, o debido al propio contexto en que se desarrollaron, ya que no permitió una inercia adecuada para formar proyectos a largo plazo. Un ejemplo de ello son los talleres de historietistas, cuyo caso más notable es el Taller del Perro. Otros, en una

primera instancia, han conseguido efectos positivos; sin embargo, ante el poco entendimiento que los autores poseen sobre la industria editorial, se termina con el dinamismo creado, como sucede con las editoriales independientes. Existen otros, como las convenciones, que parecen esfuerzos más estables; no obstante, en estos espacios la prioridad son las historietas y productos de otras industrias culturales transnacionales, lo que deja de lado a los autores y obras locales.

Abundan otras estrategias cuyas consecuencias han sido favorables o comienzan a brindar secuelas efectivas. Un ejemplo de ello es la autopublicación, donde los historietistas pueden subsistir por medio de su obra, sus ganancias no son cooptadas por intermediarios, emplean diferentes canales tanto físicos como digitales para la circulación de sus proyectos, mantienen su libertad creativa y, en caso de ser necesario, pueden laborar en diferentes medios, aunque de una manera más flexible. La participación de instancias académicas en la publicación de historietas de divulgación, por su parte, ha provocado una revaloración de la narrativa gráfica como una herramienta didáctica, al tiempo que ha acercado a los historietistas e ilustradores a laborar en diferentes proyectos, e incluso a ser promocionados por distintos sellos editoriales. Finalmente, la difusión por parte de editoriales extranjeras y transnacionales ha sido un proceso largo donde, en la actualidad, algunos autores publican sus narraciones gráficas dentro de estos sellos editoriales, los cuales, al formar parte de conglomerados internacionales, buscan afincarse en el mercado editorial local publicando obras mexicanas.

Consideramos que las estrategias analizadas han diversificado las opciones laborales para los creadores de narrativa gráficas. A pesar de que existe una aproximación relativa entre ello y la industria del libro, esta relación ha tenido resultados discretos. La proliferación de la historieta independiente y el webcómic, así como la formación de nuevos colectivos de creadores o de espacios destinados para la difusión de este medio, ha provocado una revaloración de la narrativa gráfica local que, si bien no ha recuperado su carácter masivo, despierta paulatinamente el interés de los lectores que buscan contenidos, temáticas y propuestas gráficas diversas y que no necesariamente se vinculan con las del cómic estadounidense o japonés. Algunos autores como José Luis Pescador

consideran que este periodo es una especie de renacimiento del cómic mexicano, el cual ya no se encuentra centralizado en unas cuantas ciudades, sino que se está extendiendo a lo largo del país (Espinosa Lucas, 2020). No obstante, como comentó Augusto Mora, aún hacen falta diferentes mecanismos para que haya más historietistas mexicanos, más obras en el mercado, mayor difusión para ellas y un proceso económico más equitativo para que los creadores puedan vivir de esta actividad y ser reconocidos por ello (Espinosa Lucas, 2018b). Con esto en mente, toca el turno ahora de revisar cómo ha sido el desarrollo de la novela gráfica en otros países y contrastar sus resultados con la escena mexicana.

### 3.3 La novela gráfica en otras latitudes

La aparición del movimiento del cómic de autor y la novela gráfica en México confluyó con movimientos similares en países como Estados Unidos y Francia, los cuales tuvieron como objeto la renovación de su propia narrativa gráfica hacia una más propositiva y compleja. Ante esto, resulta pertinente comparar entre los casos mencionados para identificar las convergencias entre éstos y las divergencias que generaron procesos más prolíficos o erráticos.

El movimiento del cómic de autor y novela gráfica mexicana se asemeja a la historieta alternativa y novela gráfica estadounidense<sup>31</sup>. Como vimos anteriormente, durante la década de los 80 la industria historietística en Estados Unidos se contrajo a causa de su rigidez para proponer historias diferentes a las de superhéroes. Al margen de ella apareció la historieta alternativa, que se caracterizó por buscar “la respetabilidad mediante la experimentación formal, la relevancia política y un cada vez sofisticado ornato gráfico” (Mazur y Danner, 2014: 182). El ejemplo más sobresaliente de ello fue la revista *Raw* (1980), dirigida por Art Spiegelman, donde se “intentó dar cabida a propuestas formalmente

---

<sup>31</sup> Este proceso tiene como antecedente al *comix underground* (1967) de Robert Crumb, narraciones gráficas que se caracterizaron por temáticas, contenidos y propuestas estéticas próximas a la contracultura, en contrasentido de la moral conservadora y alejadas de la industria historietística de Estados Unidos (García, 2010: 144-150). Su auge perduró hasta 1974, año en que sus contenidos tendientes al sexo y las drogas sufrieron un desgaste como fórmula narrativa y a que editoriales como Marvel las asimilaron por medio de colecciones como *Comix Book*.

revolucionarias y, al mismo tiempo, abrir sus páginas a colaboradores de todo el mundo para darle un carácter internacional” (Vilches Fuentes, 2014: 159).

Al igual que con *Gallito Comics*, *Raw* se dirigió a un público segmentado y brindó espacios a historietistas noveles como Chris Ware o Joost Swarte, interesados por la experimentación gráfica y que rechazaban al cómic masivo (García, 2010: 174). Para Roger Sabin, las influencias de esta publicación iban desde el punk, el *noir* e incluso algunas vanguardias como el expresionismo (Sabin, 1996: 180). El punto más alto de esta publicación llegó con *Maus. Historia de un superviviente* (1986-1991), novela gráfica de Spiegelman en la que cuenta las experiencias de su padre en los campos de concentración nazi durante la Segunda Guerra Mundial. La publicación del primer tomo de esta obra en formato de libro marcó el inicio de la novela gráfica como género, así como de una revaloración para la historieta, en parte gracias a que en 1992 recibió un premio Pulitzer especial debido a su papel como testimonio para preservar la memoria en torno al holocausto.

El reconocimiento que obtuvo *Maus* influyó para que las grandes editoriales de cómics en Estados Unidos, en especial Marvel y DC, publicaran novelas gráficas como estrategia para mantenerse vigentes en el mercado. En una primera instancia el término fue empleado como un sinónimo de formato, por lo que sus primeros títulos se trataron de recopilaciones de historias de superhéroes, como ocurrió con las *Marvel Graphic Novels* en 1982 (Vilches Fuentes, 2014: 176). En 1986 DC publicó *El regreso del caballero nocturno* de Frank Miller, donde se aborda el regreso de un Batman anciano en su lucha contra el crimen, y *Watchmen*, de Alan Moore y Dave Gibbons, relato distópico de superhéroes en el contexto de la Guerra Fría. El guionista Grant Morrison (2011: 15) explicó que, a partir de estas novelas gráficas, el género de superhéroes se tornó más inteligente, filosófico, posmoderno y ambicioso, mientras que el trabajo artístico comenzó a ser más sofisticado.

La aparición de la novela gráfica estadounidense por medio de *Maus* de Art Spiegelman permitió, por un lado, el surgimiento de diferentes autores que buscaron expayar sus ideas más allá del cómic industrial de este país, así como

un posterior acercamiento hacia la industria del libro a través de editoriales como Fantagraphics y Drawn & Quarterly. En el otro extremo, este género permitió la renovación de una industria cultural que durante los 80 se encontraba estancada; si bien no volvieron a los grandes tirajes y ventas de épocas anteriores, es cierto que a partir de la novela gráfica se buscaron planteamientos más profundos, complejos y experimentales, al tiempo que el proceso de producción se ajustó al de la industria del libro.

Así, tomando en cuenta este breve desarrollo, nos percatamos que la novela gráfica mexicana se asemeja a su par estadounidense en cuanto a que ambas aparecieron tras la crisis de sus propias industrias historietísticas durante la década de los 80. Como vimos anteriormente, el cómic mexicano afrontó una crisis económica que no le permitió solventar la manufactura de historietas, por lo que se recurrieron a diversas estrategias de subsistencia y acumulación de capital. La historieta estadounidense, por su parte, colapsó ante su propia infantilización, el abuso en el empleo de los superhéroes como fórmula para incentivar el consumo y el avance de otras industrias culturales que tuvieron un ascenso. En otra vertiente, ambas instancias tomaron como referencia para su desarrollo tanto a los movimientos del cómic de autor como a las publicaciones alternativas de historietas surgidas en sus respectivos países. En el país vecino del norte hablamos sobre ejemplos como el *comix underground*, la revista *Raw* y la publicación de obras como *Maus. Historia de un superviviente*, *El regreso del caballero nocturno* y *Watchmen*, las cuales influyeron en el desarrollo de su novela gráfica. En México, las principales influencias fueron *Rius*, los suplementos de historieta provenientes de la prensa de izquierda como el “Másomenos” e “Histerietas” y esfuerzos colectivos como *Gallito Comics*, que fungió como el laboratorio para la formación de una nueva generación de autores y la publicación de *Operación Bolívar* de Edgar Clement.

La novela gráfica mexicana se distingue de la estadounidense en cuanto a que la primera surgió como una respuesta ante una industria de la historieta que se volvió marginal tras la crisis económica de 1982, mientras que la segunda fue impulsada desde las publicaciones alternativas de cómic en un país que cuenta

con una industria cultural de este medio que se mantuvo estable. Un rasgo más en el que se diferencian es que la primera fue una estrategia para preservar al cómic mexicano como un lenguaje, mientras que la segunda terminó siendo absorbida por la propia industria cultural. En la actualidad, la novela gráfica hecha en México lidia con un panorama donde la industria editorial transnacional tiene como prioridad la publicación de obras extranjeras sobre las de autores mexicanos; si bien comienzan a proliferar las narraciones gráficas locales dentro de sellos como Penguin Random House, sus números son menores en comparación con el de los títulos importados. En el caso de Estados Unidos la industria cultural del cómic asimiló a la novela gráfica como una de las estrategias para mantenerse vigente entre un público adulto que creció leyendo cómics y continúa haciéndolo, aunque con necesidades simbólicas diferentes a las historias de superhéroes.

Esta coyuntura igual se asemeja a la aparición de L'Association, colectivo de historietistas que propuso renovar al cómic franco-belga por medio de la *nouvelle bande dessinée*<sup>32</sup>, narraciones gráficas alternativas al cómic de aventuras para adolescentes y el formato del álbum, modelos habituales dentro de la industria historietística en Francia y Bélgica. Debemos recalcar que este parentesco, además, se debe a que el movimiento del cómic de autor mexicano tomó como influencia a las publicaciones alternativas de esa región.

La década de los 90 marcó una crisis en la industria del cómic franco-belga ante la sobreexplotación de su fórmula basada en el álbum y las aventuras dirigidas al público infantil y juvenil (Mazur y Danner, 2014: 249). Como reacción a

---

<sup>32</sup> L'Association y la *nouvelle bande dessinée* tienen como antecedentes a Futuropolis (1972), librería y editorial independiente fundada por Florence Cestac y Étienne Robial. Este proyecto "se montó a modo de cooperativa en la que todos los miembros del personal percibían el mismo salario" (Mazur y Danner, 2014: 125). Rompió con "las restricciones del formato del álbum estándar mediante la publicación de obras con tamaños y formas diversos" (Mazur y Danner, 2014: 126). Este proyecto funcionó hasta 1994 cuando fue adquirida por la editorial Gallimard.

El otro caso que contribuyó a la revolución de la *bande dessinée* durante los 70 fueron Los Humanoides Asociados y su revista *Metal Hurlant*. Conformado en 1974 por los historietistas Jean Giraud (*Moebius*), Philippe Druillet, Jean-Pierre Dionnet, Richard Corben, Enki Bilal, Milo Manara, Alejandro Jodorowsky, entre otros; fue un colectivo cuyas inquietudes narrativas y estéticas se decantaron por la ciencia ficción y la ruptura con la esfera industrial. Un año después de su formación lanzaron *Metal Hurlant*, publicación que se distinguió por su experimentación gráfica y diversidad de narraciones (Mazur y Danner, 2014: 19). Su éxito provocó que Los Humanoides Asociados se constituyera como una editorial; sin embargo, durante los 80 la industria cultural del cómic francófono asimiló dentro de sí a esta propuesta.



una industria rígida y estancada, el historietista Jean-Christophe Menu, junto con Stanislas, Matt Konture, David B (Beauchard), Patrice Killoffer, Lewis Trondheim y Mokëit van Linden, fundaron L'Association, cuya primera publicación fue *Logique de Guerre Comix*. Este colectivo de historietistas se caracterizó por su militancia en contra de la industria de la *bande dessinée*, así como de sus géneros y formatos hegemónicos. A esta ideología prosiguieron los principios de integridad y largo plazo (García, 2010: 211-212), es decir, la visión del historietista concebido como artista y el aliento por realizar proyectos más vastos y significativos que los mostrados en el ala industrial.

L'Association es una agrupación cuyas inquietudes artísticas estuvieron más cercanas a lo subterráneo y la renuncia de la paleta de colores; Mazur y Danner profundizaron sobre esto que:

Los artistas de L'Association rechazaron los estilos dominantes del *mainstream*, sobre todo el diestro realismo en la ilustración o los derivados de la línea clara que impregnaron la fantasía heroica, las aventuras de época y los *thrillers*. El centro de gravedad de estos artistas fue la sencillez; sueltos y a veces inestables trazos con pincel o plumín, composiciones de páginas sencillas y por lo general viñetas sin enrevesamientos (Mazur y Danner, 2014: 254).

Respecto de las búsquedas narrativas del colectivo, se decantaron por los sucesos próximos a ellos, ante lo cual la autobiografía fue una de sus principales cartas de presentación. Igualmente, optaron por una selección variada de formatos y tamaños con el fin de fomentar una aproximación más literaria (García, 2010: 212) así como reclamar por la sobreexplotación del álbum. El surgimiento de esta agrupación dio origen a un movimiento historietístico conocido como la *nouvelle bande dessinée*, el cual ha continuado su desarrollo hasta nuestra actualidad y prosigue los principios de apertura artística, formal y narrativa pugnados por L'Association.

Entre sus proyectos más significativos se encuentran *L'Ascension du Haut Mal* (1996-2003) de David B, relato autobiográfico sobre la relación del autor con su hermano epiléptico; *Comix 2000* (1999), cuya intención era dar una panorámica

de la historieta a nivel mundial por medio de 2 mil narraciones gráficas procedentes de diversos países (García, 2010: 213), y *Persépolis* (2002), novela gráfica de Marjane Satrappi sobre su infancia y adolescencia marcada por la migración de Irán a Francia así como el choque entre la cultura occidental y la de Medio Oriente. Esta obra rápidamente vendió 100 mil copias y se convirtió en un referente del cómic y novela gráfica del siglo XXI, al punto de tener una versión fílmica. El reconocimiento obtenido por esta obra consolidó a L'Association, la cual se convirtió en una gran editorial que mantuvo sus principios ideológicos. La *bande dessinée* masiva, por su parte, reaccionó a ello fundando sellos editoriales más pequeños con el fin de publicar obras independientes y recuperar los espacios perdidos ante la *nouvelle bande dessinée* (García, 2010: 213). En consecuencia, la inercia provocada por el colectivo fundado por Jean-Christophe Menu marcó un cambio dentro de una industria que, ante su propio éxito, se tornó rígida.

Podemos plantear que la novela gráfica de México se asemeja a la *nouvelle bande dessinée* en cuanto a que ambas surgieron durante la década de los 90 ante la contracción de sus respectivas industrias. En el caso mexicano, la debacle derivó en la desaparición de grandes editoriales como Novaro y Vid, así como la multiplicación de historietas pornográficas, mientras que en Francia la sobreexplotación del álbum y la rigidez de la industria en cuanto a temáticas y contenidos dirigidos al público juvenil y adulto no permitieron nuevos procesos de innovación, es decir, el proceso de destrucción creativa se vio afectado.

Ambas manifestaciones fueron alentadas desde movimientos y colectivos de historietistas que pugnaron por la formación de narraciones gráficas que rompieran con las dispuestas desde la industria cultural. En México, esto fue llevado a cabo por medio del movimiento del cómic de autor, el cual tomó como frentes para su desarrollo la revista alternativa *Gallito Comics* (1994-2000) y el Taller del Perro (1998-2002), así como las estrategias para la valoración de la novela gráfica local. Respecto al caso francés, tenemos a L'Association, caracterizada por su rechazo a la industria aun cuando ellos terminaron convirtiéndose en un gran sello editorial.

La novela gráfica mexicana se distingue de la *nouvelle bande dessinée* en que la primera fue una propuesta para revitalizar el lenguaje del cómic tras la contracción y depresión de su industria, mientras que la segunda fue una respuesta ante un mercado historietístico en crisis, acaparado por las grandes editoriales y su modelo de negocio consistente en la venta de álbumes de aventuras dirigidos al público juvenil. Además, el caso mexicano ha seguido un proceso lento y en ocasiones errático en la búsqueda de su valoración como género; a pesar de la exploración de estrategias para ello, estos ejercicios no han logrado que la novela gráfica nacional sea considerada en gran manera por la industria del libro, relegando a los autores locales. La *nouvelle bande dessinée*, en cambio, ha conseguido reconocimiento por medio de los colectivos de autores y las editoriales alternativas que emergieron, las cuales poseen diferentes pautas de publicación respecto a los sellos hegemónicos de este rubro. A pesar de esto, no existen condiciones justas de promoción, distribución y difusión entre obras pertenecientes a grandes editoriales y sellos más pequeños.

No podemos concluir este capítulo sin revisar cómo el movimiento del cómic de autor y novela gráfica mexicana se ha desenvuelto en un contexto cultural diferente al que sufrió la industria de la historieta mexicana en décadas anteriores. Por ello, proponemos un breve análisis de las estrategias para la valoración de este género frente al modelo extracultural, el cual tiende a la valorización monetaria de las diferentes manifestaciones artísticas y el desarrollo urbano como entornos que brindan diversos bienes y servicios culturales.

### 3.4 La novela gráfica frente al modelo de política extracultural

Como abordamos en el capítulo anterior, Pose Porto planteó que el desarrollo de las industrias culturales es un fenómeno que responde al crecimiento urbano, debido a que gran parte de estas industrias se desenvuelven en ciudades donde, además, tienen lugar varias actividades y servicios de índole cultural. Ante ello, los modelos de política cultural permiten explicar las diferentes estrategias por medio de las cuales se conforman la cultura y las industrias culturales en los asentamientos urbanos. A lo largo del siglo XX, se han seguido diversos

esquemas de desarrollo cultural, por lo que Pose Porto los ha agrupado en tres esquemas: el modelo de democratización cultural (1940-1960), el de democracia cultural (1960-1980) y el extracultural (1980-2000) (Pose Porto, 2006: 24). En el capítulo anterior abordamos a los dos primeros modelos, así que en este apartado final pretendemos la comparación entre las estrategias para la valoración de la novela gráfica local con el modelo extracultural con objeto de establecer las convergencias y divergencias entre ambos.

El modelo de política extracultural surgió a finales de los años 80 del siglo XX y se encuentra vigente hasta nuestros días. Consiste en la espectacularización de la vida cultural a través de la organización de eventos masivos con gran capacidad mediática. Emplea a la cultura como elemento de legitimación política de quien los promueve y enfatiza en la vertiente económica de las artes, así como el desarrollo del sector del ocio, la creación de empleos relacionados con los servicios, la imagen exterior de las urbes y la competitividad entre ellas (Pose Porto, 2006: 25). En este modelo, el desarrollo cultural ya no corre a cargo del Estado, sino de las industrias culturales, las cuales tienen incidencia internacional. Así, el Estado, justo como ocurre dentro del neoliberalismo, limita su actividad a supervisar la actuación de las industrias culturales respecto a una base institucional local.

Este modelo surgió a la par del movimiento del cómic de autor y la novela gráfica mexicana. Igualmente, confluyeron con la adopción y el desarrollo del neoliberalismo en nuestro país, lo cual permitió una nueva valoración económica en el terreno de las artes, la cultura y los servicios. Así, planteamos que esta última etapa en la historia de la industria cultural del cómic nacional se asemeja al modelo extracultural en cuanto a que ambos persiguen la legitimación de los autores, promotores y editores que las impulsan. Respecto de nuestro objeto de estudio, el desarrollo del cómic de autor y la novela gráfica persiguieron el reconocimiento para diversos autores que pretendieron renovar al cómic local al romper con las fórmulas explotadas por la industria entre las décadas de los 50 y los 80. Asimismo, pretende la revalorización de los guionistas y dibujantes de

décadas pasadas, cuyos nombres fueron relegados dentro de la industria cultural de la historieta local.

El movimiento del cómic de autor y la novela gráfica en México también se parecen al modelo extracultural en que valoran aspectos económicos y van de la mano con la globalización. Si revisamos nuevamente la aparición de la novela gráfica en países como México, Estados Unidos o Francia, identificaremos que este género surgió tras una crisis dentro de las industrias historietísticas, a lo que siguió una nueva generación de guionistas y dibujantes que trató de romper con lo hecho por la industria a partir de relatos que, además de su complejidad narrativa y experimentación gráfica, se distinguieron por integrar otras tradiciones de la historieta como el manga, la *bande dessinée* o el cómic de superhéroes. Por lo tanto, el surgimiento de la novela gráfica responde, como diría García Canclini (2012: 8), a procesos de hibridación que modifican las estructuras de producción, apreciación y consumo de formas de los productos culturales.

Por otro lado, la aclimatación de la novela gráfica en México responde a una valoración económica que responde tanto al panorama cultural como el mercadológico tras el colapso de la industria historietística y la adopción del neoliberalismo en el país. Si bien, en un inicio la novela gráfica pudo existir por medio de proyectos autogestivos, en la actualidad las alternativas para su desarrollo han crecido al grado que algunas editoriales extranjeras publican obras mexicanas o, incluso, los propios autores se desenvuelven en espacios como Internet en los cuales no requieren de intermediarios ni tampoco se limitan a barreras geográficas o lingüísticas, lo que permite cosechar un reconocimiento y prestigio más amplio y de una manera más rápida.

No obstante, algunas estrategias empleadas en el caso mexicano resultan erráticas en su intento por insertarse en la industria del libro, debido a que ésta se ha integrado en una industria monopólica transnacional donde se da preferencia a las obras extranjeras que han representado ganancias en sus países de origen, lo que ocasiona que tanto los libros como las novelas gráficas locales queden relegadas a un segundo plano. Aunado a esto, observamos una concentración y centralización del capital en las industrias culturales, al grado en que éstas se

fusionan en grandes conglomerados, por lo que la diversidad de ofertas queda reducida a lo que un monopolio, que abarca diversos medios, ofrece a los consumidores. Si bien la novela gráfica nacional opera como un ejercicio de resistencia frente a esta situación por medio de estrategias como la autopublicación o las editoriales independientes, el monopolio transnacional en la industria del libro absorbe cada vez más espacios, por lo que el campo de acción para los creadores nacionales se vuelve más limitado, a pesar de que existen posibilidades de trabajar para este conglomerado.

El movimiento del cómic de autor y la novela gráfica en México difieren del modelo extracultural en que la primera fluyó al margen de las industrias culturales, al tiempo que el modelo depende del desarrollo de éstas, así como del crecimiento urbano, la globalización y el avance tecnológico. El éxito de este esquema comprende el desarrollo de varios factores al tiempo que la novela gráfica mexicana ha sido un fenómeno que nació ajeno a las industrias culturales pero que, paulatinamente, se ha aproximado a ellas por medio de la industria del libro, la cual ha aprovechado la popularidad de este género historietístico para importar títulos extranjeros y dar espacio, en menor medida, a las obras locales.

Finalmente, el primer rubro se distingue del segundo ya que es un esfuerzo dirigido a un público segmentado, con estrategias fragmentadas para su valoración y que persigue en primera instancia el prestigio de los autores; en contraste, el modelo extracultural tiende a la realización de eventos masivos, emplea estrategias que requieren el trabajo cooperativo entre las industrias culturales, y además persiguen en mayor medida el beneficio económico. La novela gráfica mexicana no se ha planteado la reconstrucción de la industria del cómic local, sino su inserción en editoriales de libros, las cuales mantienen cierto recelo ante los proyectos locales y, como mencionamos, han sido absorbidos por una industria cultural del libro transnacional, lo que dificulta aún más la publicación de títulos mexicanos.

Podemos identificar aspectos del modelo extracultural en el país por medio de eventos como las convenciones de historieta, las cuales se dirigen a un público masivo; asimismo, observamos que en la organización de estos eventos el Estado

no toma un rol como organizador o patrocinador de éstos, sino solamente que éstos se realicen en la legalidad, así como otorga facilidades en la concesión de espacios, siempre y cuando estos sean públicos o formen parte de su administración, lo cual sigue la herencia de que el Estado, en un primer momento denominado modelo de democracia cultural (Pose Porto, 2006: 24), propició el entorno para el desarrollo de las industrias culturales.

Así, en la mayoría de las convenciones los historietistas mexicanos son relegados ante autores extranjeros y editoriales trasnacionales. En consecuencia, esta serie de eventos, que en un principio fueron ideados como espacios alternativos para la distribución y venta de cómics ante la contracción de esta industria, así como el impulso a los nuevos historietistas locales, en la actualidad están realizados con objeto de la venta, promoción y difusión de las industrias culturales de otros países. A pesar de esto, continúan recuperándose eventos para las narraciones gráficas hechas en México, como ocurre en la CONQUE desde su regreso en 2017, aunque su organización tuvo que parar en 2020 debido a la contingencia sanitaria por coronavirus.

Mediante esta comparativa entre el movimiento del cómic de autor y la novela gráfica mexicana con el modelo de política extracultural, enfatizamos que la última etapa en la historia de la historieta nacional surgió como una resistencia ante la marginación de su industria en un panorama caracterizado por el neoliberalismo, la globalización, la transición de un régimen de partido hegemónico a uno más plural, el avance tecnológico que permitió nuevas formas de producir narrativa gráfica, industrias culturales que se tornaron en monopolios trasnacionales y una mayor búsqueda de la rentabilidad económica. En este sentido, la novela gráfica realizada por autores mexicanos persigue el prestigio, valoración y reconocimiento de un público segmentado pero ávido por leer historietas mexicanas, ya sin una industria cultural masiva, pero con exploraciones más complejas dentro de su narrativa y gráfica.

Este capítulo nos permitió ahondar en el movimiento del cómic de autor, al igual que el surgimiento de la novela gráfica en nuestro país, así como el proceso de aclimatación que ha tenido este género a lo largo de 24 años por medio de

diversas estrategias cuya intención ha sido la valoración de la nueva narrativa gráfica mexicana y su inserción en la industria del libro. Aunque estas estrategias han contribuido al desarrollo de esta nueva historieta a lo largo de la última década del siglo XX y lo que llevamos del XXI, lo cierto es que, como mencionaron autores como Clement, Mora, Luis Fernando y Peláez, hace falta más trabajo para una mejor consideración de las obras hechas en nuestro país.

El movimiento del cómic de autor y novela gráfica, etapa vigente hasta nuestros días, es el capítulo más reciente en la historia de la industria cultural de la historieta en México. Se caracteriza por el surgimiento de una nueva generación de historietistas que, cobijada en el seno de las publicaciones periódicas e influida por el cómic alternativo y militante, se dispuso a generar nuevos espacios para una historieta diferente a la de su industria. En esta fase los autores buscan reconocimiento por su obra, ganancias íntegras y su subsistencia sin experimentar procesos de subordinación de trabajo al capital como los que vivieron los guionistas y dibujantes de épocas pasadas, al tiempo que realizan diferentes estrategias para la valoración de la novela gráfica y su inserción dentro de la industria del libro. Es una etapa donde el mercado está más segmentado, los lectores prefieren cómics extranjeros y el marco organizacional que llegó a poseer gran fuerza e inercia durante la etapa de las editoriales industriales de cómics ahora ha sido sustituida por las políticas neoliberales.

Desde la aparición de la primera novela gráfica en México durante 1994, las nuevas generaciones de historietistas, editores y promotores han llevado a cabo diferentes estrategias para la valoración de este género y, con ello, brindarle nuevos bríos a la narración gráfica mexicana. Esta empresa también tiene como propósito su introducción en la industria de los libros. Así, en un periodo de más de dos décadas, el país ha visto el nacimiento de convenciones de historieta, talleres, la publicación por parte de editoriales extranjeras, la creación de sellos independientes, autopublicaciones e incluso la incursión de instancias académicas en la producción de historietas de divulgación. A pesar de que cada una de estas estrategias ha crecido y provocado un contexto más favorable para el desarrollo de las narraciones gráficas mexicanas en general, aún persisten condiciones



desiguales debido a que en espacios como convenciones y editoriales de renombre persiste un desinterés hacia las obras de autores mexicanos.

Por otro lado, en los talleres y las autopublicaciones persisten los proyectos autogestivos cuya mayoría no posee una asesoría que guíe a los creadores a desarrollar proyectos a mediano o largo plazo. En otra instancia, las editoriales independientes tienen que remar a contracorriente de una industria editorial transnacional que acapara la mayor parte del mercado con textos extranjeros. Finalmente, las instancias académicas deben lidiar contra su propio rigor y el desdén hacia la divulgación con el fin de ofrecer historietas atractivas que además fomenten la lectura de sucesos históricos entre la población.

Establecimos también algunas comparativas en el desarrollo de la novela gráfica mexicana con su similar estadounidense y la *nouvelle bande dessinée* franco-belga. Ambos casos sirvieron como influencia para el surgimiento de este género en México; sin embargo, se nota una relación más cercana con las narraciones gráficas estadounidenses dada su proximidad geográfica y cultural. En la actualidad, tanto el cómic estadounidense como el franco-belga se encuentran explorando nuevas alternativas para su preservación ante el éxito de otras industrias culturales, así como la competencia que poseen con otras naciones que poseen una tradición historietística, como es el caso de Japón con el manga.

Medimos esta etapa con el modelo de política extracultural, el cual propone la valorización de la vertiente económica de las artes a finales del siglo XX y principios del XXI. Nuestros hallazgos permitieron observar que ambos coinciden en que buscan la legitimación de sus autores y promotores, al tiempo que se desarrollan en un contexto permeado por el neoliberalismo y el avance tecnológico. Sin embargo, el movimiento del cómic de autor y la novela gráfica fueron ajenos a una industria cultural, aunque en un momento más reciente busca su adhesión, mientras que el modelo extracultural requiere de ellas para su crecimiento. Finalmente, este último tiende a eventos dirigidos a las masas y emplea estrategias que coordinan los esfuerzos de varias industrias culturales, mientras que el primero se dirige a un público más segmentado y utiliza tácticas

más austeras cuyos resultados han sido variables para el reconocimiento del género y los autores.

El desarrollo de la industria cultural de la historieta en México permite el rescate de su historia, así como la revaloración de este arte reproducible que ha sido importante en el desarrollo cultural del país. Para Luis Fernando, la narrativa gráfica mexicana actual brinda muchas posibilidades; no obstante, todavía no se aprovechan en cantidad todas estas alternativas (Espinosa Lucas, 2019b). En consecuencia, es menester tanto de creadores, editoriales, lectores y estudiosos del medio brindar el apoyo e impulso a este medio que continúa presente entre nosotros, quizá ya no como industria masiva, pero sí como un producto cultural que pretende un mayor reconocimiento y permanencia.

Una vez que hemos indagado sobre el origen de este género en nuestro país, así como en las diferentes estrategias para su reconocimiento y adhesión en la industria cultural del libro, toca el turno de abordar la caracterización de la novela gráfica en México. Para ello, consideramos como uno de sus principales rasgos la utilización de episodios históricos dentro de sus contenidos, los cuales se encuentran presentes desde la primera obra de este tipo en nuestro país, *Operación Bolívar*, hasta en títulos más recientes. Igualmente, el empleo de sucesos históricos ha servido como fórmula para situar a la novela gráfica en el mercado editorial mexicano.

Debido a que *Operación Bolívar* de Edgar Clement retoma como ejes a la Conquista y al Movimiento Estudiantil de 1968, y a que estos sucesos han sido retomados por novelas gráficas e historietas de divulgación posteriores, hemos decidido abordar la manera en que las narraciones gráficas han reinterpretado estos sucesos históricos que han sido determinantes para la vida social del país.

## IV La Conquista en la novela gráfica mexicana

Este apartado tiene por objeto el análisis de las narraciones gráficas *Operación Bolívar*, *La danza de la Conquista*, *La Conquista* y *La caída de Tenochtitlan libro I* con el fin de indagar de qué manera cada una de estas obras retoma a la Conquista de México dentro de su relato. Entre las razones que nos han llevado hacia este abordaje se encuentra que, como mencionamos anteriormente, este episodio histórico ha sido una temática recurrente para la novela gráfica mexicana desde su aparición. De igual manera, la Conquista ha sido narrada por el Colegio de México a través de su serie de historietas de divulgación *Nueva historia mínima de México* (2010-2019). Por otro lado, las narraciones gráficas que dentro de su relato se aproximan a la historia pueden mostrarnos diferentes lecturas e interpretaciones que se pueden realizar en torno a un suceso de esta índole.

Para nuestros propósitos, empleamos como una primera herramienta a la semiótica. Dentro de ella, tomamos como instrumentos de análisis a la estética neobarroca, al análisis narratológico y a la matriz actancial, los cuales nos auxiliaron a localizar y analizar los indicios a través de los cuales los autores, dentro de sus obras, retoman a la Conquista de México y efectúan interpretaciones sobre ella. Otro instrumento que tomamos para nuestro cometido es el análisis socioespacial, el cual combina categorías sociológicas y antropológicas con aquellas provenientes de la arquitectura, la ingeniería civil y la domótica, para responder a cuestionamientos que se relacionan con el comportamiento de las personas respecto al entorno en el que viven, las relaciones de poder que se efectúan ahí, sus rituales y rutinas, el espacio como figura de lucha social y las emociones que derivan de la experiencia con éste.

Consideramos pertinente recurrir al análisis socioespacial para analizar la manera en que las narraciones gráficas seleccionadas retoman a la Conquista de México. A través de la recreación de las diferentes dimensiones del espacio que conformaron al imperio mexica, estos relatos generan una verosimilitud que permite al lector ahondar en este hecho histórico, al igual que de las posibles relaciones sociales, culturales, políticas, religiosas y económicas que ocurrieron en

el pasado. Por lo tanto, su estudio nos aproxima a lo que Baxandall (1981) llamó el “ojo de una época”, así como sus diferentes aristas y significados (Ramírez y López, 2015: 18) y da cuenta de que los problemas sociales son, a su vez, problemas de lucha espacial (Harvey, 1977: 6).

Teniendo esto en cuenta, definimos al espacio como “la totalidad de las relaciones espaciales organizadas en mayor o menor medida en patrones identificables, que son ellos mismos una expresión de la estructura y el desarrollo del modo de producción” (Ramírez y López, 2015: 35). Gracias al desarrollo de la inter, multi y transdisciplinariedad se le toma ahora de manera multidimensional, mantiene una estrecha relación con el tiempo y se encuentra en una constante redistribución y cotransformación (Massey, 2005). Asimismo, el espacio también se erige como un evocador de emociones, sentimientos y recuerdos, capacidad que se conoce como indexicalidad. Como mencionó Colin Ellard, los seres humanos “construimos espacios para cambiar las percepciones y para influir en los pensamientos y sentimientos; por estos medios, intentamos organizar la actividad humana, ejercer poder y, en muchos casos, enriquecernos” (Ellard, 2016: 14). Así, debido a la complejidad para analizar el espacio en las novelas gráficas seleccionadas, delimitamos sus dimensiones. Así, partimos de las siguientes nociones: macroespacio, mesoespacio o estructura urbana, microespacio, lugar y espacio onírico.

Nuestro trabajo se conforma de las siguientes partes: la Ciudad de México en *Operación Bolívar* (1994) de Edgar Clement; la Ciudad del Sol en *La danza de la Conquista* (2006-2009) de Raúl Treviño; el imperio mexica en *La Conquista* (2013) del Colegio de México y México-Tenochtitlan en *La caída de Tenochtitlan libro I* (2019) de José Luis Pescador. En *Operación Bolívar* la Ciudad de México es un espacio de conflicto entre el pasado y el presente. *La danza de la Conquista* nos presenta a la Ciudad del Sol como una urbe que establece una jerarquía social entre los seres humanos y los seres antropomorfos. En *La Conquista. Nueva historia mínima de México* observamos que el imperio mexica es interpretado como un espacio con una compleja organización política y social. Finalmente, en *La caída de Tenochtitlan libro I* esta urbe es mostrada como un

espacio donde la religión y las profecías sobre el origen de Quetzalcóatl juegan un papel determinante en la vida social.

Las narraciones gráficas que analizamos fueron publicadas en la etapa del movimiento del cómic de autor y novela gráfica mexicana. Se asemejan a otras historietas que tomaron a la Conquista de México en su trama. Entre ellas localizamos a *El flechador del cielo* (1936-1938) de Alfonso Tirado, publicada en *Pepín*, de Editorial Panamericana. Localizamos igual a los cómics educativos de la Secretaría de Educación Pública durante la etapa de editoriales industriales de historietas, como *México. Historia de un pueblo* (1975) y *Episodios mexicanos* (1981).

#### 4.1 La Ciudad de México en *Operación Bolívar*

Nuestra primera novela gráfica es *Operación Bolívar*, obra de ficción realizada por Edgar Clement y publicada originalmente durante 1994 en la revista *Gallito Comics*. Su trama gira en torno a un cazador de ángeles quien, al verse envuelto en una conspiración trasnacional, es forzado a pasar por una iniciación chamánica con el fin de dismantelar la operación secreta. Esta obra posee una situación inicial en la que Leónidas Arcángel es un cazador de ángeles inconforme con su trabajo, pero resignado a él. Posteriormente, Leónidas se ve envuelto en una conspiración trasnacional organizada por el Arcángel Miguel y El Gringo, un comisario estadounidense con poderes sobrenaturales. Ante ello, se ve forzado a pasar por una iniciación espiritual para hacer frente a la situación. En la conclusión del relato, Leónidas dismantela la conspiración, conocida como Operación Bolívar: sin embargo, se autoexilia al no ser reconocido por sus acciones.

En esta novela gráfica aparecen diversos personajes: Leónidas Arcángel, un cazador de ángeles; Román, su mejor amigo y policía judicial; Juan Grande, el chamán más viejo del país; El Protector, un ángel expulsado del Cielo y que ahora trabaja como mercenario; el Arcángel Miguel, general del Cielo y uno de los conspiradores de la Operación Bolívar; El Gringo, comisario estadounidense con poderes similares a los de los chamanes y que también organiza la conspiración; Zofiel, un ángel caído que labora como agente doble; el chamán, antiguo experto

en el éxtasis que se le aparece a Leónidas y Román en sueños; Marina, la intérprete del Gringo, y Regina, la reina de los ángeles.

Tenemos igual la presentación de escenarios reales y ficticios. Dentro de los primeros se localizan las catedrales de Puebla y Zacatecas, así como el Eje Central Lázaro Cárdenas de la Ciudad de México y la plaza de las Tres Culturas en Tlatelolco. Entre los segundos se encuentran la casa/rastro de Leónidas Arcángel, el cuarto de torturas de Román, parajes del México subterráneo, la cantina La Nueva Tenochtitlan, la cárcel del Gringo y El Paraíso (antes conocido como Xanadú), que funge como rancho y base de operaciones de la conspiración.

Para la realización de su obra, Edgar Clement se abrevó de diversas fuentes; entre ellas tenemos a textos como *El laberinto de la soledad* (1950) y *Posdata* (1970) de Octavio Paz, así como *La tercera ola* (1979) de Alvin Toffler, al igual que obras de ficción como *Las enseñanzas de don Juan* (1968) de Carlos Castaneda y *Regina. 2 de octubre no se olvida* (1987) de Antonio Velasco Piña. También este relato de nutre de algunas obras cinematográficas como *Blade runner* (1982) de Ridley Scott.

La publicación de *Operación Bolívar* se realizó en la Ciudad de México, donde cada una de sus ediciones responde al proceso de aclimatación de la novela gráfica en nuestro país. Su primera publicación ocurrió de manera seriada dentro de las páginas de la revista *Gallito Comics*, en 1994; la primera parte del relato fue editada por Planeta un año después en formato de lujo; su publicación íntegra sucedió en el año 2000, por parte del colectivo El Taller del Perro y la empresa familiar Ediciones del Castor; en 2006 y 2018 Editorial Caligrama realizó nuevas ediciones de la obra en formato media carta. Finalmente, en 2014 Edgar Clement publicó una nueva versión autoeditada.

Esta narración gráfica destaca, además, por fundar el empleo de episodios históricos dentro de su relato: la Conquista y la matanza de Tlatelolco, las cuales han sido abordadas por otras narraciones gráficas posteriores. El empleo de estas temáticas apela a lo que Calabrese define como una estética de la repetición, es decir, que productos culturales como la música comercial, el cine o la historieta “nacieron como producto de una mecánica reproducción y optimización del trabajo,

pero su perfeccionamiento produce más o menos involuntariamente una estética” (Calabrese, 1987: 44).

En esta obra, el autor estableció una analogía entre la Conquista de México, ocurrida en el siglo XVI, y la adopción del neoliberalismo, a finales del siglo XX, como dos formas de sometimiento en las que converge el trauma de ser un pueblo sometido y el anhelo de ser una sociedad moderna. Identificamos que algunas de estas ideas se encuentran presentes en el macroespacio, la Ciudad de México, donde se planea una conspiración que pretende el dominio de América Latina a partir del libre mercado de una droga conocida como polvo de ángel. Esta urbe, además, destaca mezclar elementos del pasado y el presente. Además del análisis socioespacial, nos auxiliamos con la categoría de hibridación, definida como “los procesos socioculturales en que las estructuras o prácticas discretas que existían en forma separada se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas” (García Canclini, 2012: 8).

#### 4.1.1 Macroespacio: la Ciudad de México

Podemos definir al macroespacio como el “sector cuya dimensión es tal que sólo puede abarcarse a través de una sucesión de visiones locales, separadas entre sí por desplazamientos del sujeto sobre la superficie terrestre” (Pitluk, 2006). En nuestro caso, constituye la dimensión donde ocurre un relato en toda su amplitud. Algunos ejemplos son las ciudades y el entorno oceánico. En *Operación Bolívar*, nuestro macroespacio corresponde a la Ciudad de México; el hecho de que el relato ocurra en esta urbe indica una perspectiva donde los principales acontecimientos de la vida social del país ocurren en su centro, y no en su periferia.

El macroespacio se divide en el territorio, que alude a la perspectiva política del espacio que se asocia a los conceptos de Estado y nación; por lo tanto, se mantiene sujeto a procesos de posesión, soberanía, gestión, dominio, administración, control, resistencia, utilización, explotación, aprovechamiento, apropiación, apego y arraigo (Ramírez y López, 2015: 133). La Ciudad de México comparte esta propiedad al formar parte de una unidad política que comprende

un Estado-nación conocido como México.

Abarca también la noción de región, “un esquema funcional complejo que se desarrolla de acuerdo con los condicionamientos internos y externos, así como las influencias recíprocas de componentes tanto físicos como sociales” (Ortega, 2000: 483). Desde una perspectiva marxista, se trata de “la organización espacial de las relaciones sociales asociado a los modos de producción” (Ramírez y López Levi, 2015: 109). En consecuencia, este concepto apela a una organización económica, así como a una identidad cultural que se comparte entre los individuos que la habitan. Entonces, la Ciudad de México pertenece a una región, el centro, donde se establece como la capital del país, la cual concentra a los tres poderes de la federación: ejecutivo, legislativo y judicial.

De igual manera, el macroespacio engloba al paisaje, representación del entorno y de la naturaleza que alude tanto a elementos físicos (el medio ambiente) como a aspectos culturales (Ramírez y López, 2015: 68). Aborda tanto el sentido geográfico del macroespacio como el estético, aquello que la vista contempla y reflexiona. Resulta además “un producto social, como resultado de una transformación colectiva de la naturaleza y como la proyección cultural de una sociedad en un espacio determinado” (Nogué, 2007: 12), a la que se pueden atribuir significados y símbolos que expresan ideas y emociones. Así, la Ciudad de México se constituye por diferentes cuadros urbanos que en sus primeras zonas combina edificaciones que remiten tanto al pasado prehispánico y colonial, como a un presente donde se pretende la modernización, como podemos observar en la siguiente viñeta:





Figura 6. La Ciudad de México vista desde el eje central Lázaro Cárdenas

La figura 6 nos muestra el eje central Lázaro Cárdenas, una de las principales vías de comunicación de la ciudad, la cual fue inaugurada en 1952. Alrededor de esta arteria se localizan diferentes edificios de estilo neoclásico y modernista. En un primer plano, se identifican las construcciones más antiguas, mientras que en el fondo se observan edificaciones más recientes, como la Torre Latinoamericana, diseñada por Augusto Álvarez e inaugurada en 1956, hito de la modernización que sufrió la capital a mediados del siglo XX, que además fungió como enlace cultural con las ciudades de Estados Unidos (de Anda, 2002: 213). En las bases de los recintos hay lonas que indican la existencia de comercios, ante lo cual inducimos que ni el pasado ni el presente parecen librarse de la lógica del capital.

En medio de esta fila, se encuentra un rascacielos ficticio cuya estructura se conforma por dos caras cuyas torres poseen una forma triangular; detrás de ellas aparece una tercera cara que no termina en torre, sino en un prisma rectangular que brinda soporte. Su estilo se asemeja al de la arquitectura posmodernista. La introducción de esta construcción exhibe la relación que posee la Ciudad de México sobre su pasado y su presente, no sólo en el ámbito urbano sino también en el social. La inclusión de este rascacielos expresa el choque que se vive entre dos temporalidades y con ello dos formas diferentes de concebir el mundo, aunque su estilo posmodernista también nos indica la crítica que se hace a la propia modernidad como un proceso centrado en el progreso y la industrialización.

García Canclini apuntó sobre esto que, entre los pueblos latinoamericanos, este proceso de hibridación se encuentra presente en un modernismo exorbitante pero con una modernización deficiente cuyo objetivo era alcanzar el desarrollo proyectado por Europa y Estados Unidos; sin embargo, no pudo cumplirse ya que no se formaron mercados autónomos, una profesionalización extensa de la población ni tampoco un crecimiento económico sostenido, por lo que los desajustes entre modernidad y modernización fueron aprovechados por las clases dominantes para perpetuar su hegemonía (García Canclini, 2012: 76-77).

La Ciudad de México es un macroespacio que posee dimensiones políticas, culturales, económicas y estéticas en las que se presenta una constante lucha. Su imagen alude, por un lado, a las vivencias del propio Clement, quien durante su época en *Gallito Comics* caminaba del centro histórico hacia Ciudad Nezahualcóyotl, donde residía, y en ese proceso fue conociendo los edificios y calles más antiguos y significativos de la zona (Del Real, 2018). El macroespacio también refiere a una relación entre el pasado y el presente, así como a una dicotomía entre la modernidad, entendida como industrialización, y un sometimiento que no permite este avance. Octavio Paz planteó al respecto que existe una relación entre el México desarrollado y el subdesarrollado, una cultura de la pobreza que consiste en un “complejo de actitudes y estructuras inconscientes que, lejos de ser supervivencias de un mundo extinto, son

supervivencias constitutivas de nuestra cultura contemporánea. El otro México, el sumergido y reprimido” (Paz, 2014: 113).

#### 4.1.2 La estructura urbana

La estructura urbana, o mesoespacio, comprende a “la parte del espacio accesible a una visión global, obtenida a partir de percepciones sucesivas, pero con desfases temporales mínimos. Contiene además objetos físicos no manipulables” (Pitluk, 2006). Se refiere a la organización del entorno en función de las actividades que se realizan en su interior. Ejemplos de ello son los vecindarios, establecimientos comerciales, lugares de gobierno, entre otros. Con esto en mente, tenemos que la Ciudad de México en *Operación Bolívar* se establece en dos niveles. El primero de ellos es el superior, donde observamos a la ciudad actual, dividida en delegaciones y zonas dedicadas a varias actividades; asimismo, aparecen diversas vías de comunicación que conectan todos estos sectores. La urbe combina estilos arquitectónicos que establecen una analogía sobre el conflicto entre el presente y el pasado, entendidos como un deseo de modernidad que no puede efectuarse debido al sometimiento procedente de la Conquista y que continúa a través del neoliberalismo.

Una propiedad que Clement plantea sobre la Ciudad de México es que ésta, debido a su papel como centro político, económico y laboral del país, absorbe a otros lugares de la región central. Este principio se relaciona con la idea de esta urbe como una megalópolis, “conjunto de áreas metropolitanas cuyo crecimiento acelerado lleva a la conurbación de grandes ciudades. Son sistemas urbanos que tienen una población igual o mayor a los 10 millones de habitantes” (González, 2017: 2). Esto se debe a que la Ciudad de México es un catalizador de la vida social que posee una estructura inabarcable, capaz de escapar a todo intento de control y a ser siempre cambiante (González, 2017: 2). Por lo tanto, el nivel superior se sitúa en una constante transformación al consumir otras urbes que terminan formando parte de su cuerpo a través de las actividades que efectúan.

Existe un segundo nivel, el inferior, el cual concentra las ruinas de lo que anteriormente fue México-Tenochtitlan. Su aparición refiere al pasado de la urbe, que se mantiene de manera subterránea y marginal. Esto exhibe el lazo de la Ciudad de México con su pasado prehispánico; sin embargo, la planta inferior se encuentra enterrada, oculta con el fin de ser olvidada y que con ello la población se amolde a una nueva visión política, económica, religiosa y social, la que pretenden el arcángel Miguel y El Gringo con la ejecución de la Operación Bolívar.



*Figura 7. El nivel inferior en la Ciudad de México*

En la figura 7 observamos una porción del nivel inferior de la Ciudad de México. Está conformado por los vestigios de México-Tenochtitlan y el drenaje de la urbe. Sobre ello, Leónidas menciona en la narración gráfica que todas las ciudades en México poseen los mismos cimientos (Clement, 2018). Esto indica que las principales urbes comparten el haber sido fundadas bajo las ruinas de sus antiguas civilizaciones, situación que proviene de que los conquistadores españoles reedificaron la capital del imperio mexica como principal urbe de la Conquista (García, 2010: 124). Por lo tanto, a pesar de la pretensión de su olvido, aún existen conexiones que relacionan a los pueblos antiguos con el México moderno.

En el centro de la imagen se encuentra un antiguo palacio mexicana en cuyo frente aparece una escultura monumental de Coatlicue, diosa de la vida y la muerte. Está representada como una figura antropomorfa que posee dos cabezas de serpiente que se miran de frente y que viste un collar hecho de los corazones de personas sacrificadas, así como una falda de culebras. Para Silvia Selowsky, Coatlicue simboliza la tierra de la que todo surge y vuelve; además, al ser considerada la diosa madre de los mexicas, algunos de sus significados se hibridaron en figuras posteriores como la virgen de Guadalupe (Selowsky, 2014). Otras interpretaciones aluden a que esta diosa posee una naturaleza dual: la de la muerte y la del renacimiento, ya que en sus faldas el cielo se mece y se alternan sus hijos: el Sol, la Luna y las estrellas, mientras que en su regazo combaten el día, la noche y los eclipses (Genis, 2014). A través de esto, podemos inferir que, por un lado, la introducción de esta diosa alude a la figura materna: el imperio mexicana como punto de origen del México actual; por otro lado, su localización en el nivel subterráneo se puede interpretar como el reconocimiento a la dualidad de la urbe como un espacio donde el pasado y el presente son dos fuerzas que chocan constantemente en la vida social.

El mesoespacio, por lo tanto, refuerza la idea de Clement sobre la Ciudad de México como una urbe en constante lucha entre un pasado relacionado con la Conquista y un presente que se conecta con la adopción del neoliberalismo en el país. Consideramos que este desarrollo toma como sustrato ideológico al nacionalismo revolucionario, “corriente política que establece una relación estructural entre la naturaleza de la cultura y las peculiaridades del Estado” (Bartra, 1993: 36-37), y que consiste en una reconstrucción oficial de la cultura (Bartra, 1987: 31) a partir de la cual se forma una noción del mexicano y lo mexicano. Bajo esta perspectiva, se han buscado los cimientos del México moderno en la antigua Mesoamérica (Bartra, 1987). Además, en una primera instancia, fue promovida una visión de que todos males que aquejan al país proceden de la Conquista. Esta noción cambió a partir de los años 50 del siglo XX, cuando se tomó a Estados Unidos como enemigo ideológico de México (Bartra, 1993: 41).

#### 4.1.3 Microespacios o lugares



*Figura 8. La casa/rastro de Leónidas*

El microespacio es “el sector del espacio próximo al sujeto y que contiene objetos accesibles tanto a la visión como a la manipulación (...) es el espacio del objeto, frente al cual se sitúa el objeto, pero desde fuera” (Pitluk, 2006). Dentro de esta dimensión localizamos al lugar, el ámbito de la vida cotidiana que está permeado por la identidad del individuo o una comunidad (Ramírez y López, 2015: 162).

Edgar Clement efectúa su interpretación sobre la Conquista a través de algunos lugares donde se desarrolla el relato, los cuales revelan al nacionalismo revolucionario como sustrato ideológico. A través de ello, podemos identificar una caracterización del mexicano como un personaje traumatado por este episodio, pero que busca superar la herida. Un primer indicio lo encontramos en la casa/rastro de Leónidas, sitio donde procesa los órganos de ángeles en productos para su venta (Clement, 2018). En la figura 8, observamos a este personaje destazando lo que queda de un ser alado en una mesa de carnicero, al tiempo que el torso y las alas cuelgan como si fuese una res, lo cual es una analogía a la lógica del neoliberalismo, donde todo se comercia y nada se desperdicia.

La casa/rastro es también un lugar de ensoñación y melancolía, sentimientos constantes en una de las figuras del México contemporáneo que posee un lazo con la Conquista: el mestizo. Leónidas encarna a uno, definido como “el cuerpo político del proyecto ideológico que unifica y sostiene el proyecto estatal, es la encarnación de la mexicanidad, como sujeto construido por la propia

empresa que la revolución instaure” (García Palou, 2014: 13). El mestizaje es uno de los símbolos por medio de los cuales se legitimó el Estado mexicano, el cual posee el derecho de definirlo y redefinirlo de acuerdo con sus intereses (García Palou, 2014: 14-15).

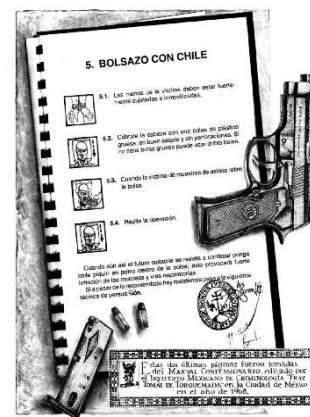
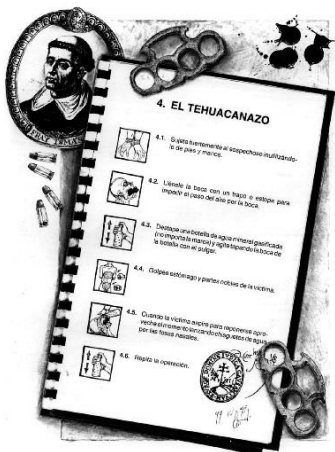
El mestizo es visto como la inserción del mexicano en la modernidad tras la Revolución; simboliza un sentido de progreso y de industrialización acotados bajo la lógica del capitalismo. No obstante, al ser una figura creada a partir de las emociones y los sentimientos, y no desde los valores de la modernidad, vive en un estado de melancolía, en el cual rechaza su herencia prehispánica mientras que tampoco siente arraigo sobre su presente. Está harto de la modernidad, pero ávido de modernización. En el hogar de Leónidas se muestra esta relación ya que vierte sus anhelos por convertirse en algo más que un cazador de ángeles, pero se encuentra resignado a esta actividad debido a su herencia chamánica:

Leónidas: Matar ángeles puede parecer algo repugnante... y lo es. Para destazarlos se necesita un poco de sangre fría... Algunos no soportan el trabajo y se vuelven locos... o se suicidan. Pero un cazador de ángeles nació sólo para esto. Somos seres marcados... no podemos escapar de nuestro destino [...]. Pero mientras no tenga una espada de arcángel, o algo así, tendré que conformarme con ser un mero carnicero. Quizá no sea bueno lo que hacemos. Pero es lo único que sabemos hacer y lo haremos mientras haya gente que pague. Podríamos ser héroes, pero nacimos marcados con vocación para la muerte (Clement, 2018).



Figura 9. El cuarto de torturas de Román

Un segundo lugar son los cuartos de torturas de Román y El Gringo, donde se manifiesta la violencia y corrupción en el poder judicial y militar. En la figura 9 observamos que el primer sitio consiste en una habitación oscura con una lámpara en el techo donde Román golpea a un ángel para que firme una confesión donde admita ser un extraterrestre. La luz está compuesta por el Sol del *Guernica* de Pablo Picasso, figura que representa un ojo que ve toda la injusticia (Esteban, 2016). En *Operación Bolívar* funge como testigo de las atrocidades que comete el poder judicial. Luego de que Román no consigue su cometido, procede a torturar al ángel mediante el “tehuacanazo” y “el bolsazo con chile”.



Figuras 10 y 11. Instrucciones para aplicar el “tehuacanazo” (izquierda) y el “bolsazo con chile” (derecha)



Ambas maniobras aparecen en un “Manual confesionario” elaborado por el Instituto Mexicano de Criminología “Fray Tomás de Torquemada” en 1968. Este instructivo nos indica la legitimidad que posee la violencia como herramienta para obtener una confesión, al tiempo que el nombre de la institución, así como el año, aluden a personajes y sucesos históricos. Por un lado, tenemos a fray Tomás de Torquemada, primer inquisidor general del Tribunal del Santo Oficio de la Inquisición. Durante los 10 años en ese cargo, hubo más de 3 mil ejecuciones y cifras superiores correspondientes a encarcelamientos, torturas, confiscaciones y degradaciones públicas. En 1494, por orden del papa Alejandro IV y con el fin de restar autoridad a Torquemada, fueron nombrados nuevos inquisidores generales. Dos años después, este fraile dominico se retiró al convento de Santo Tomás de Ávila, donde falleció en 1498 (Gavaldá, 2019). Actualmente, tanto Torquemada como la Santa Inquisición arrastran una leyenda negra sobre la crueldad con la que se condujeron.

Por el otro lado, 1968 fue el año donde ocurrió el Movimiento Estudiantil mexicano, que buscó el respeto a los derechos civiles en el país. La represión que vivió por parte del gobierno federal, especialmente durante el 2 de octubre, exhibió a un régimen incapaz de “encabezar a una sociedad urbanizada, plural, ilustrada y sobre todo, inconforme y carente de medios para expresar su punto de vista” (Aboites, 2010: 511). La aparición de este manual da cuenta de que la tortura continúa en la sociedad moderna y su práctica exhibe la manera en que el poder puede ejercerse para someter a las personas.

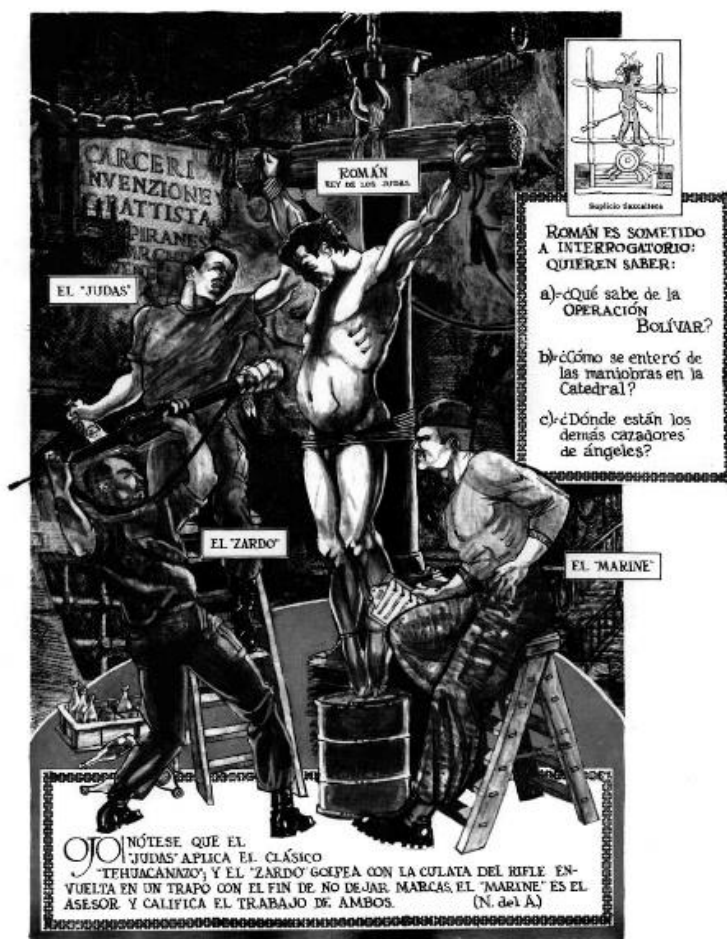


Figura 12. El cuarto de torturas de El Gringo

En el cuarto de torturas de El Gringo (figura 12), el propio Román es sometido para que confiese lo que sabe de la Operación Bolívar. Observamos al policía desnudo y colgado de una cruz; dos sujetos, el Zardo y el Judas, lo torturan con el “tehuacanazo” y golpes en el torso con la culata de un rifle. En el extremo derecho, El Gringo observa a sus subordinados. A pesar de que Román no conoce nada, los conspiradores se disponen a eliminarlo. Esto nos permite percatarnos de que a pesar de que Román posee cierta autoridad, existen otros poderes que van más allá de su alcance. El judicial escapa de sus captores tras recibir una mentada de madre, la cual provoca su ira, y con ello, su salvación.

Fúrico, revela que el agravio a una madre es una de las peores acciones que se pueden cometer a un mexicano:

Román: Me podrán traicionar, torturar, mutilar o incluso matar... pero a mi mamá ¡no la toca nadie! Pues el agravio a una madre no se perdona NUNCA. Y si viene de un gringo: ¡JAMÁS!

Leónidas: Pues aunque no lo parezca, Román tiene ¡MUCHA MADRE! Y es gracias a ello que logra huir. Sus enemigos jamás contaron con que Román es, ante todo: UN EDIPO FURIOSO (Clement, 2018).

Este rasgo se relaciona con una propiedad de la psicología del mexicano, el culto a la madre, el cual se relaciona también con la figura del mestizo. Para Octavio Paz, este rasgo proviene de la adoración a la virgen de Guadalupe como figura maternal de los mexicanos, ya que es “el consuelo de los pobres, el escudo de los débiles, el amparo de los oprimidos” (Paz, 2015: 84); representa a la madre devota que cuida de los hijos sin importar las circunstancias. Confirmamos esto en el epílogo del relato, en el cual observamos a Román vistiendo un huipil con la imagen de su madre, emulando a Juan Diego con la aparición de la virgen (figura 13).



Figura 13. Román mostrando la figura de su madre

Román: La madre de Román lloró lastimeramente la muerte de su “hijito santo”. Jamás vi tanto desamparo. Para la señora, Román era el Salvador Todopoderoso, algo así como su seguro para la vejez. Para Román, lo más importante era ejercer el poder. ¿Cuál poder? No importa cuál. Lo importante era sentir el ejercicio del PODER. Román creyó todo el tiempo que tenía el poder en sus manos y en sus manos no tenía nada (Clement, 2018).

El diálogo nos muestra el culto que Román profesaba a su madre, una relación en la que ambos salían beneficiados: el policía era bendecido y protegido de manera simbólica, mientras que su madre era mantenida económicamente al velar por su hijo. A pesar de esto, también se nos exhibe el otro sentido de su relación: la señora consideraba a su hijo una “pensión” para solventar su vejez sin saber que éste, a su vez, era un oficial envuelto en el crimen organizado.

La reflexión de Leónidas sobre Román y el poder conecta directamente con la sala de torturas de El Gringo, ya que muestra que su amigo puede ejercerlo, pero al mismo tiempo, ser despojado de él. Sobre esto, debemos anotar que entre los siglos XVIII y XIX el castigo físico se convirtió en una parte oculta del proceso penal, del cual se pide su eficacia en la fatalidad, no en la violencia visible; es decir, aparenta la destitución del suplicio, sin embargo, éste se puede manifestar de manera oculta, dentro de una relación sutil de poder en la que se castiga para lograr una confesión. Foucault planteó el poder es una relación social más que una adquisición, por lo que se ejerce a través tanto de mecanismos implícitos y sutiles como explícitos y apreciables. Además, no es una manifestación exclusiva de las clases dominantes, sino que se ejerce de una manera transversal en la que se puede castigar, así como ser castigado (Foucault, 2003: 12-13, 26-27). Así, ambos lugares funcionan como sitios donde se ejerce el poder y se busca el sometimiento como formas de dominación.

A través de esta breve descripción y análisis de algunos lugares que se localizan en *Operación Bolívar*, nos percatamos de que en ellos se manifiestan rasgos sobre la psicología del mexicano como un proyecto fundado por medio de los sentimientos, que no se ajusta por completo a los valores de la modernidad. La figura del mexicano aparece como una inacabada que rechaza su pasado, el

México prehispánico, pero tampoco siente arraigo en el presente, el México contemporáneo, por lo que se sumerge en un estado de melancolía, como menciona Bartra (1987: 33), en el que no avanza, pero tampoco retrocede.

En otros lugares, como los cuartos de torturas de Román y El Gringo, se ejerce el poder. La transversalidad de esta facultad provoca que quien alguna vez lo ejerció también pueda perderlo. Ante ello, los personajes se desenvuelven a través de una noción del poder como un objeto del que se toma posesión, cuando éste implica diversas relaciones sociales donde uno puede someter o ser sometido. Existen otros microespacios que nos conectan de manera directa con la Conquista, así como un espacio onírico que se relaciona con el viaje de iniciación de los chamanes; sin embargo, consideramos adecuado contrastar estos últimos espacios con los de las otras narraciones gráficas a fin de establecer sus convergencias y divergencias.

*Operación Bolívar* hace una comparativa entre la Conquista y la adopción del neoliberalismo en el país como formas de sometimiento y de dominación. A través de las dimensiones del espacio, Clement prosigue la narrativa emanada del nacionalismo revolucionario en la que se atribuye que todos los perjuicios del país son a causa, primeramente, de la toma del imperio mexica, y en segunda instancia, de los estadounidenses durante el siglo XX, por imponer sus condiciones políticas, económicas e ideológicas sobre México (Bartra, 1993: 41). Nos percatamos de esto al analizar que esta urbe que remite al pasado prehispánico, el cual pretende olvidarse del trauma de la Conquista. Por el otro lado, el nivel superior de la ciudad actual alude a un presente en el que tampoco se siente arraigo. Estas dicotomías forjan un espacio contradictorio, pero es ahí mismo donde se presenta su mayor riqueza, ya que exhiben el eterno conflicto entre un pueblo dominado y las fuerzas externas que lo dominan.

#### 4.2 La Ciudad del Sol en *La danza de la Conquista*

*La danza de la Conquista* es una novela gráfica de ficción ambientada en un contexto que funge como una analogía de la Conquista de México. Fue realizada por Raúl Treviño y publicada entre 2006 y 2009 por la editorial española Norma.

En ella, se narra la historia de los seres antropomorfos, quienes son esclavizados por los humanos desde hace varios siglos. Debido al arrojo de dos de ellos, Xolo y Toroko, así como la conquista de la Ciudad del Sol, principal urbe dentro de la obra, los antropomorfos paulatinamente comienzan su rebelión contra la humanidad.

En el inicio de *La danza de la Conquista* nos encontramos con Xolo y Toroko, dos seres antropomorfos dominados por los humanos. Xolo es un híbrido de xoloitzcuintle que realiza diligencias en la Ciudad del Sol; Toroko es un soldado mitad toro mitad humano que arriba junto con los conquistadores a las costas del Nuevo Mundo para proclamar estas tierras en nombre del rey Leonel del Viejo Mundo. Posteriormente, ambos personajes descubren una fuerza interna que no les permite continuar subyugados. Así, Toroko se hace pasar por un dios y conquista la Ciudad del Sol; derrota a Xolo, quien había organizado una breve sublevación en contra de los conquistadores. El perro antropomorfo, tras curar sus heridas, pasa por una iniciación espiritual para conocer el origen de su especie y encontrarse con su creador, el Dios de la Guerra. En la situación final, Xolo asesina a Toroko y acaba con su régimen; sin embargo, el Dios de la Guerra lo castiga confinándolo en el limbo hasta que nadie lo recuerde y así pueda reencarnar. Mientras, los antropomorfos inician su rebelión contra la humanidad con el fin de establecer un nuevo orden.

*La danza de la Conquista* posee diversos personajes, los cuales se dividen entre seres antropomorfos, humanos y dioses. En la primera vertiente tenemos a Xolo, perro antropomorfo que protagoniza el relato; Miti, un cachorro al que Xolo socorre; la madre de Miti, que trabaja para el sacerdote ceremonial; el abuelo de Miti, quien es un curandero. Toroko, toro conquistador que funge como la contraparte de Xolo; Morko, el ayudante de Toroko; Katón, un caballo espía del rey Leonel, y el águila chamán, que ayuda a Xolo en su iniciación espiritual.

Entre los seres humanos se localizan Cahua, un esclavista al que Xolo enfrenta; Motecuhzoma, el gobernante de la Ciudad del Sol; el sacerdote ceremonial; el comerciante, quien es jefe de Xolo; Matly, amigo de Xolo; el rey de Metztlán, monarca de una urbe que rivaliza con la del Sol. Tenemos igual a

Vizcardo, soldado que llega junto con Toroko, y el rey Leonel del Viejo Mundo. Finalmente, entre los dioses tenemos a Ihuac, divinidad con forma similar a la de una serpiente, y el Dios de la Guerra, ente creador de los seres antropomorfos.

Los escenarios de esta novela gráfica se dividen en torno a los diferentes espacios y edificios de las ciudades que observamos. Así, en la Ciudad del Sol se encuentran lugares como el Templo Mayor, el mercado, las cámaras de sacrificios, la mina de oro y el taller de armas. A sus afueras se encuentran los juegos clandestinos, espacio que sirve para la tortura y asesinato de seres antropomorfos. En Metztitlán se libra la guerra entre los soldados de esta ciudad y los guerreros de la Ciudad del Sol; igual tenemos a la casa de Miti, amigo de Xolo. En el Golfo localizamos el mercado negro y la playa. Tenemos también el barco del rey Leonel y, finalmente, la montaña nevada, lugar donde se localizan las cámaras de la diosa Ihuac y del Dios de la Guerra.

*La danza de la Conquista* se parece a la novela gráfica *Maus. Historia de un superviviente* (1980-1991) de Art Spiegelman, debido a su intención de reinterpretar un suceso histórico por medio de animales o seres antropomorfos. *La danza de la Conquista* es una obra publicada en Barcelona. Su primer número fue lanzado al mercado en junio de 2006, el segundo en mayo de 2008 y el tercero en junio de 2009. Su publicación se debe a un contexto en el que editoriales extranjeras publicaron narraciones gráficas mexicanas gracias a la realización de concursos; en el caso de Treviño, este ganó el Primer Concurso de Novela Gráfica (2004) de la Editorial Norma, cuyo premio era la edición y promoción de la obra del participante vencedor.

En *La danza de la Conquista*, la Ciudad del Sol se erige como la capital del imperio de Motecuhzoma. Es una urbe habitada por humanos, quienes dominan y someten en diversas formas a los seres antropomorfos. Conforme avanza el relato, se torna en el espacio donde estos seres se rebelan contra la humanidad. Para auxiliarnos en nuestro análisis, recurrimos a la información que aborda a la civilización mexicana; asimismo, abordamos el mito del salvaje, ya que en esta obra se presenta una dicotomía entre lo civilizado, representado por los humanos, y lo salvaje, simbolizado por los seres antropomorfos. Para Bartra, la imagen el salvaje

es una creación occidental surgida antes de la colonización, que custodia los avances y límites de la civilización, que medita el curso de la historia humana y contrapone a la naturaleza frente a la cultura (Bartra, 2011: 281, 296). Ante ello, empleamos este mito ya que nos permite ahondar en la manera en que el espacio establece una jerarquía entre ambas especies. Finalmente, contrastamos los matices con que esta novela gráfica retoma a la Conquista de México dentro de su trama.

#### 4.2.1 Macroespacio: la Ciudad del Sol

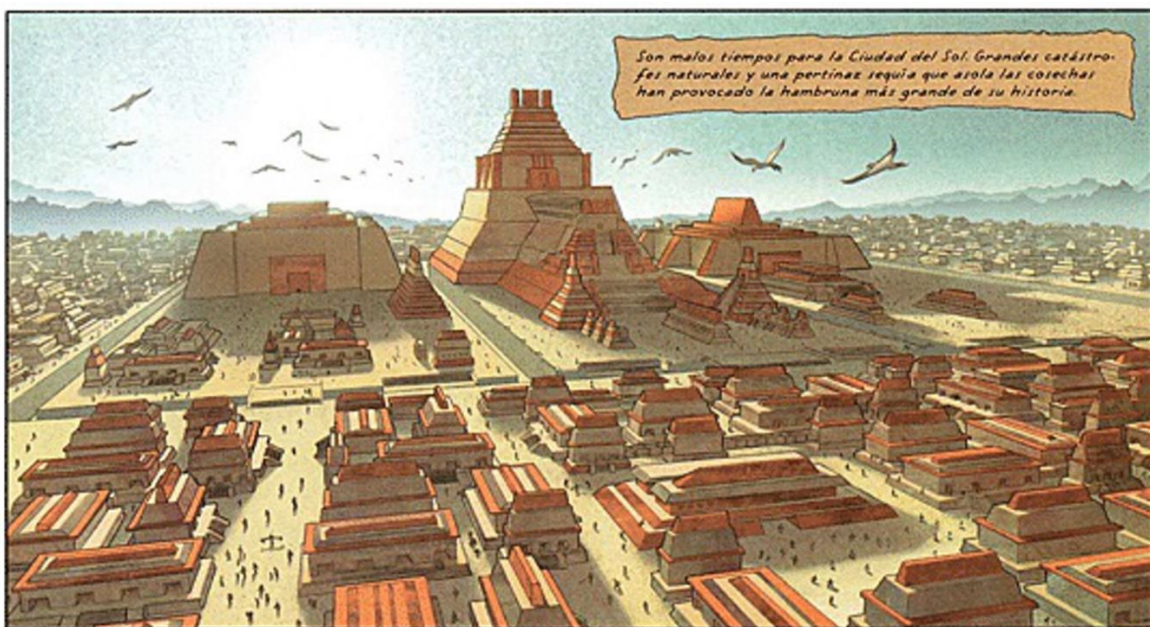


Figura 14. La Ciudad del Sol

La Ciudad del Sol es la capital del imperio de Motecuhzoma, territorio que abarca desde las costas occidentales hasta las orientales de una zona similar a Mesoamérica. Esta urbe es una analogía de México-Tenochtitlan, principal sede del imperio mexica, civilización del posclásico que tuvo su mayor esplendor entre el siglo XIV y el XVI, cuando fue conquistada en 1521 por los castellanos. Sus principales asentamientos fueron Texcoco, Tlacopan y Tenochtitlan, que lideró en proporción territorial, pago de tributos, gobierno y administración militar (Escalante, 2010: 94). Otro factor en el que la Ciudad del Sol se parece a la capital de los mexicas radica en sus alcances políticos tanto para establecer alianzas como para



hacer la guerra, como ocurre con Metztitlán, asentamiento que inicialmente aparece como aliado y posteriormente es invadido (Treviño, 2006: 20).

La Ciudad del Sol se encuentra en la región central del Nuevo Mundo, lo cual nuevamente alude al imperio mexica, que abarcó el centro, sureste y Golfo de México. Las urbes que comprendieron al Valle de México se distinguieron por ser habitadas por más de dos millones de personas y demarcar sus territorios por medio de calles y canales de agua que sirvieron tanto para el comercio como la agricultura (Escalante, 2010: 93). El paisaje de esta urbe presenta una estructura organizada en cuadrículas, como la que se muestra en la figura 14, donde se establece que el centro de la ciudad está destinado a actividades de gobierno y religiosas, mientras que en los demás cuadros se llevan a cabo actividades como el comercio, la vivienda, la circulación, el ocio e, incluso, acciones ilegales.

Un último rasgo por destacar de la Ciudad del Sol es que su estructura favorece una división entre los humanos, quienes rigen las principales actividades de la urbe, y los seres antropomorfos, que se encuentran sometidos a los intereses de los primeros. Algunos lugares que ejemplifican esto son el mercado, donde los antropomorfos sirven de asistentes de los humanos, y los juegos clandestinos, donde la tortura y la muerte son presentados como un espectáculo.

#### 4.2.2 Estructura urbana

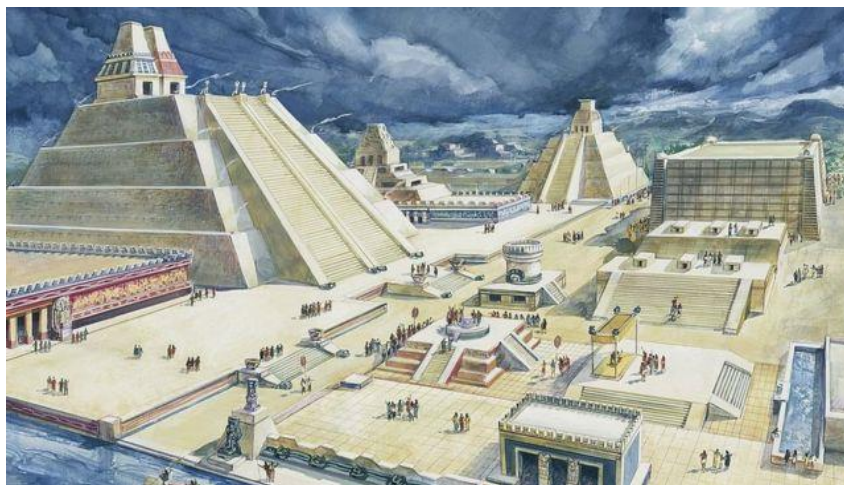


Figura 15. Ilustración de México-Tenochtitlan

El mesoespacio en la Ciudad del Sol se conforma por lugares de gobierno, sitios religiosos, de trabajo y comercio, vivienda, ocio y recreación, así como vías de comunicación. Su estructura urbana conjunta rasgos de ciudades del México prehispánico como Tenochtitlan, Teotihuacan o Palenque. Si comparamos la viñeta donde observamos la panorámica de la Ciudad del Sol (figura 14) con algunas ilustraciones de la capital del imperio mexicana (figura 15), podemos percatarnos de que Treviño retomó el diseño de la urbe como una cuadrícula formada por diversas calles, donde los centros ceremoniales se organizaron en conjunto con los hogares de los gobernantes (De la Fuente, 2006: 20).



*Figuras 16 y 17. Teotihuacan (izquierda) y Palenque (derecha)*

La Ciudad del Sol igual presenta una conexión con Teotihuacan (figura 16), la cual se hace explícita desde su nombre, que alude a la pirámide del Sol, construcción de 46 mil 225 metros que resultó de suma importancia para el aparato político-religioso de los teotihuacanos (Lozano, 2018: 11-12). El Templo Mayor de la Ciudad del Sol está organizado de manera similar a este edificio. Por otro lado, Teotihuacan destacó por un estilo geométrico severo, dispuesto en plazas cuadradas y rectangulares limitadas por pirámides y plataformas que reproducen las figuras de las plazas (De la Fuente, 2006: 15). La ciudad desarrollada por Treviño igual se asemeja a algunos asentamientos mayas en que sus edificios poseen distinta elevación y tamaño, y porque el espacio fluye de manera armónica con los recintos más importantes, como ocurre con Palenque (figura 17) (De la Fuente, 2006: 18). Esta fusión de elementos exalta las cualidades arquitectónicas de cada civilización mesoamericana; no obstante, este

proceso también incluye sus propios conflictos y mecanismos de resistencia (Kroeber, 1948: 152).

La estructura urbana de la Ciudad del Sol también comparte relaciones con México-Tenochtitlan en que “estaba bajo el dominio de la nobleza y era dirigida por un monarca, también nombrado *tlatoani*, quien era auxiliado por una nutrida burocracia de jueces, recaudadores, capitanes y otros administradores” (Escalante, 2010: 94). El imperio de Motecuhzoma en *La danza de la Conquista*, a la par del imperio mexica, comprendió a otros señoríos que pagaban tributo y, en caso de ser necesario, eran convocados por el monarca para actividades como obras públicas o la guerra.

El mesoespacio no sólo organiza las diferentes actividades que se realizan en al interior de la Ciudad del Sol, sino también las relaciones sociales ya que establece una jerarquía entre especies. Así, las construcciones de gran nivel y proporción, como el Templo Mayor, están dedicadas a la administración, a la política y a la religión; son sitios exclusivos para los humanos. Los edificios de menor tamaño, junto con las vías de comunicación, son empleados para la realización de diferentes actividades. Estos sitios son habitados por los seres humanos y los antropomorfos; sin embargo, estos últimos se encuentran subordinados a las acciones e intereses de los primeros.

Esta división marcada nos habla de la relación que se tiene entre lo civilizado y lo salvaje. Para Bartra (2011: 9), “la noción de salvajismo es una aplicación a pueblos no europeos como una transposición de un mito cuya naturaleza se puede entender como parte de la cultura occidental”. Se refiere a todo modo de vida no europeo, no occidental que, sin embargo, acompaña a la civilización en un ejercicio donde se adopta y rechaza constantemente a la otredad, y que sirve como parámetro de comparación entre la propia cultura y la naturaleza, un espejo donde se reflexiona sobre la propia condición humana.

La obra de Treviño aborda constantemente esta dicotomía entre los humanos y los antropomorfos, lo civilizado y lo salvaje, como un juego de espejos donde ambas figuras se miran de frente, se aceptan, reconocen, rechazan y donde, incluso, intercambian roles. Los antropomorfos son resultado de un

conflicto divino, ya que el Dios de la Guerra, quien sintió admiración por el cuerpo humano y los atributos animales, decidió crear un nuevo ser sin el consentimiento de las otras deidades. Esta afrenta provocó su destierro, mas no el arribo de los antropomorfos a la Tierra, donde cayeron bajo el yugo humano (Treviño, 2009: 21). La mayoría son empleados como servidumbre o fuerza de trabajo en actividades riesgosas, como Xolo, quien hace diligencias. Tienen prohibido rebelarse contra los humanos so pena capital.

Esta conducta sumisa se relaciona con el salvaje noble, ya que ambos son individuos ubicados entre la bestialidad y la civilización, al tiempo que muestran las conexiones entre la naturaleza y la cultura (Bartra, 2011: 118-119). También posee un amplio conocimiento del reino natural; un carácter solitario debido a su deseo de volver al medio ambiente, así como una conexión con una deidad que favorece a la naturaleza (Bartra, 2011: 129,151). Su animalidad evoca a una fuerza benigna y protectora (Bartra, 2018: 125). Por lo tanto, ha sido valorado gracias a una personalidad bienhechora que es aprovechada por la humanidad como un fiel acompañante o un ser independiente al que se recurre en caso de auxilio. En *La danza de la Conquista*, Xolo encarna a un salvaje noble ya que es un individuo servicial y eficiente como cargador de leguas. Sin embargo, comienza a tomar conciencia del sometimiento que sufre su especie luego de agredir a un humano que amenazó con lastimar a un cachorro, como muestra el siguiente diálogo:

El comerciante: Aquí tienes Xolo, la última carga del día para la bruja de la ciudad de Metztlán. ¿Qué haríamos los comerciantes sin vosotros, los cargadores de leguas?

Xolo: Desde luego el comercio no sería lo mismo.

El comerciante: ¿Sabes? Siempre me he preguntado por qué vosotros, los antropomorfos, no os liberáis de la esclavitud. Sois más fuertes que nosotros, los humanos y podríais...

Xolo: Esta mañana, para defender a un niño injustamente atacado, tuve que herir a un humano.

El comerciante: ¿Eh? ¡Qué dices! ¡Eso te puede traer muchos problemas! Ve con cuidado. Bueno, debes partir o se te hará tarde (Treviño, 2006: 11).

Podemos concluir que la estructura de la Ciudad del Sol no sólo responde a las diferentes actividades que se llevan a cabo en ella, sino también a una división entre especies donde los antropomorfos resultan desfavorecidos. Sin embargo, conforme avanza el relato, los espacios que antes significaron entornos de dominación, ahora simbolizan la rebelión en contra de la humanidad.

#### 4.2.3 Microespacios o lugares



Figura 18. El templo Mayor de la Ciudad del Sol

Entre los lugares principales en *La danza de la Conquista* se localiza el Templo mayor, lugar de gobierno y espacio religioso (figura 18) cuya estructura guarda relación con el Templo Mayor de Tenochtitlan y la pirámide del Sol de Teotihuacan en su estructura cuadrangular, así como su ubicación en el centro de la urbe. En este microespacio toma acción el emperador Motecuhzoma, que alude a Moctezuma II, tlatoani que gobernó durante la llegada de los castellanos a la capital del imperio mexica. De acuerdo con Enrique Vela (2011: 64), este gobernante fue un hombre instruido en las artes, religioso y con gran talento militar que realizó diversas campañas para conquistar nuevos territorios, situación suspendida con la llegada de los españoles, a quienes dio alojamiento en México-

Tenochtitlan como una estrategia diplomática que tuvo como resultado la ocupación de esta capital.

En *La danza de la conquista*, Motecuhzoma es un gobernante arrogante, pero también con talento político y militar, ya que origina una guerra para obtener alimentos tras una larga sequía en su imperio. Así, el Templo Mayor funge como el lugar donde el monarca, junto con su equipo de consejeros, elaboran diversas estrategias políticas con objeto de no perder legitimidad ante sus subordinados, como muestra el siguiente diálogo:

Consejero 1: ¿Y qué pensarán de nosotros los demás pueblos con los que tenemos tratados de paz?

Consejero 2: Los convenceremos de que no es el afán de conquista lo que nos lleva a la guerra, sino otra causa.

Consejero 1: ¿Qué causa?

Motecuhzoma: ¡Mi hermana! Fue entregada al rey de Metztitlán en alianza matrimonial. ¡Pero él deshonró esa alianza al atreverse a golpearla!

Consejero 2: El hambre nos arrastra a la guerra, pero será el honor el que nos guíe (Treviño, 2006: 20).

Treviño crea una narración similar a las fuentes donde se menciona que el tlatoani era aconsejado por una burocracia compuesta de jueces, recaudadores, capitanes y demás administradores (Escalante, 2010: 94). Igualmente, la sequía en la Ciudad del Sol podría remitir a una gran escasez de agua que vivió Tenochtitlan en 1454. Durante 1980, fue encontrada una ofrenda a la mitad de la pirámide consagrada al culto a Tláloc, que dio cuenta de los rituales y sacrificios realizados para venerar a la deidad de la lluvia y con ello terminar la escasez (López, 2018).





Figura 19. El asesinato de Motecuhzoma

El Templo Mayor igual simboliza el ejercicio del poder. Otro ejemplo sobre cómo se manifiesta se localiza cuando Toroko, luego de ocupar la ciudad haciéndose pasar por un dios, asesina a Motecuhzoma, quien descubrió que sus huéspedes eran mortales. La acción es vista por el pueblo como una reestructuración de orden divino. Sin embargo, el régimen de Toroko se torna aún más cruel, ya que esclaviza tanto a humanos como antropomorfos. Este episodio dentro de la novela gráfica toma inspiración en la leyenda sobre el regreso de Quetzalcóatl. La versión más conocida proviene de la *Historia general de las cosas de la nueva España* de fray Bernardino de Sahagún. En ella, se habla de Quetzalcóatl como un benefactor de la humanidad, al grado que abolió los sacrificios humanos en la ciudad de Tula, acción con la que ganó la antipatía de diversas deidades, entre ellas Tezcatlipoca.

Este dios, en un acto de venganza, engañó a Quetzalcóatl y lo embriagó con pulque, lo que provocó que cometiera incesto con su hermana. Avergonzado, Quetzalcóatl dejó a su pueblo y se autoexilió, llevando el conocimiento a otros confines. Una vez que alcanzó la paz interna, llegó a la playa, construyó una balsa con serpientes y una vez mar adentro se prendió fuego para acabar con su cuerpo físico. El dios arribó a los cielos convirtiéndose en el planeta Venus y prometió su retorno a la Tierra (Rangel, 2015: 122-123). El arribo de Cortés en 1519 coincidió con el año Ce Ácatl, o Uno Caña, en el que se vaticinó el retorno de esta deidad lo que provocó, de acuerdo con la narrativa creada en torno a la Conquista, una confusión donde se creyó que Cortés era Quetzalcóatl.



Figura 20. El mercado

Existen otros lugares donde se muestra la relación entre lo civilizado y lo salvaje. Uno de ellos es el mercado, espacio público donde algunas de sus vías adquieren un carácter privado a causa de las de acciones que ocurren en ellas. Entre sus locales y callejones, Xolo toma conciencia del yugo en el que viven los seres antropomorfos. Un primer momento sobre ocurre cuando este personaje defiende a un cachorro, Miti, de ser secuestrado y devorado por un esclavista llamado Cahua:

Xolo: Deja al niño en paz.

Cahua: ¿Eso lo ordenas tú, un esclavo? Cuidado. Los antropomorfos no podéis rebelaros ante los humanos.

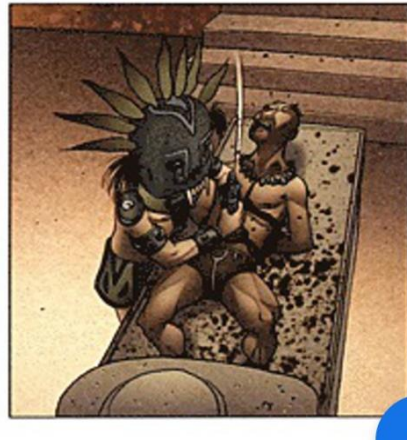
Xolo: ¿Eso dices tú, un caníbal?

Cahua: ¡Soy Cahua y para mi sois sólo animales! ¡Así que ya que estáis aquí tendré ración doble de comida! (Treviño, 2006: 6).

Xolo rescata al niño hiriendo a Cahua, quien pierde un ojo y huye del mercado (figura 20). Esta acción representa un punto en el que se encuentran lo civilizado y lo salvaje; un juego de espejos donde se nos cuestiona en dónde reside el salvajismo, si en el hombre, quien se supone está dotado de razón, que quiere asesinar a un niño para comerlo, o en el antropomorfo, de aspecto y rasgos bestiales, que protege al infante. Así, lo civilizado y lo salvaje se entrecruzan para



mostrar que la civilización no es tan ilustrada como pretende ni el salvajismo se presenta tan bárbarico.



*Figura 21. La cámara de los sacrificios*

Un tercer lugar es la cámara de sacrificios, donde se ofrecen diversas ofrendas, entre ellas el sacrificio humano (figura 21) para obtener la fortuna de los dioses. En este microespacio resalta además la importancia de la organización religiosa en la Ciudad del Sol. Luego de asesinar a Motecuhzoma y de tomar su lugar como monarca, Toroko comprende que debe alinearse a esta estructura si quiere acumular un poder mayor: “Toroko: Olvídate de esos reyes, Morko. Abre los ojos y fíjate en lo que podemos ganar: seré el primer rey antropomorfo, ¡un triunfo para nuestra especie!” (Treviño, 2008: 19-20). No obstante, los conquistadores del Nuevo Mundo son cuestionados por Xolo, quien luego de ser capturado, denuncia su verdadera identidad:

Xolo: ¡Farsantes! ¡No sois dioses! ¡Dejad de engañarnos, mortales invasores! ¡Nos están mintiendo! (...) ¿Os ponéis armaduras de acero y os consideráis inmortales? Un antropomorfo nunca puede ser un dios, y menos en una ciudad donde todos los antropomorfos somos esclavos. ¡Rebanándote el cuello demostraré a mi gente lo mortales que sois! (Treviño, 2008: 27).

La acción de Xolo incide tanto en el nivel religioso como el político ya que, acusa a los dioses de ser farsantes al tiempo que denuncia las injusticias que viven los antropomorfos como esclavos ante la falta de acciones de las deidades.

Esto marca un punto de inflexión en el que la toma de conciencia de Xolo contagiará paulatinamente a otros antropomorfos sobre el sometimiento que viven.

*La danza de la Conquista* retoma, a partir de algunos elementos visuales, analogías y dentro de su relato, algunos elementos de la Conquista de México. Como vimos al inicio de este apartado, la Ciudad del Sol es una urbe ficticia que alude a México-Tenochtitlan; no obstante, Raúl Treviño hibridó características de otras ciudades antiguas para unificar el concepto de civilización mesoamericana. Esta novela gráfica se aleja de la versión de la Conquista emanada del nacionalismo revolucionario, para centrar su trama en la contraposición entre lo civilizado y lo salvaje, representado por los seres humanos y los seres antropomorfos, quienes se rebelan en busca de su autonomía.

A partir de este ejercicio, Treviño reinterpreta a la Conquista como un proceso en el que se contrapusieron dos formas de percibir el mundo y donde la otredad se reconoce, se valora, se acepta y se rechaza continuamente. Resulta significativo que en el planteamiento del autor los villanos u oponentes sean los humanos, sin importar que pertenezcan al Europa o América, mientras que una especie marginada, los antropomorfos, deben tomar conciencia para establecer un nuevo orden. Esto rompe con ciertas lecturas sobre la Conquista que establecen a un bando ganador y a uno vencido, ya que desarrolla la idea de que en ambas facciones existieron pueblos sometidos a los intereses de sus conquistadores y cuya visión del conflicto fue desplazada, por lo que sería pertinente tratar de brindar voz a otras versiones sobre este proceso histórico.

#### 4.3 El imperio mexica en *La Conquista. Nueva historia mínima de México*

*La Conquista. Nueva historia mínima de México* es una historieta de divulgación publicada por el Colegio de México en el año 2013, que se ocupa de la Conquista de México entre 1518 y 1524. Es una adaptación del capítulo elaborado por Bernardo García en el libro *Nueva historia mínima de México*, publicado por la misma institución en 2004. Esta historieta consta de la siguiente cronología sobre este episodio histórico: el arribo de Hernán Cortés a costas de México y su posterior marcha hacia México-Tenochtitlan (1519); la llegada y ocupación de esta

ciudad (1519); la resistencia y el sitio de Tenochtitlan (1520-1521); su posterior caída (1521); el establecimiento de encomiendas (1522), y la llegada de pobladores y frailes (1524).

Presenta diversos personajes, reales y ficticios, cuyas historias se llevan a cabo entre el presente y el pasado. En la línea temporal actual encontramos a Pascual, un estudiante de primaria, y a su abuelo Pascasio, historiador que le enseña sobre la Conquista de México. La existencia de ambos nos auxilia a llevar la narración en un sentido didáctico y cronológico. En el pasado tenemos a figuras históricas como Hernán Cortés y Moctezuma II, al igual que imaginarias como Juan Gallego, expedicionario que llega durante la campaña de Cortés; un niño indígena, un ganadero, un albañil y frailes. Su inclusión genera verosimilitud en el relato.

La historieta igual presenta diferentes escenarios que se dividen entre el presente y el pasado. En el México actual aparecen el puerto de Veracruz, Puebla, Cholula y la Ciudad de México, mientras que en el pasado identificamos algunos de los sitios que conformaron el paso de Cortés hacia el interior de lo que ahora es México: iniciamos con La Habana en Cuba, y de ahí nos transportamos hacia la fundación de la Villa Rica de la Vera Cruz y los viajes hacia Zempoala, Tlaxcala, Cholula, México-Tenochtitlan y la Huasteca.

*La Conquista. Nueva historia mínima de México* se asemeja a otras narraciones gráficas y textos que abordan este suceso histórico. Un primer ejemplo de ello es *El flechador del cielo*, realizada por Alfonso Tirado entre 1936 y 1938, que apareció en las páginas de *Pepín*. Se parece también a algunos cómics educativos que aparecieron durante la etapa de las editoriales industriales de historietas (1950-1982) como *México. Historia de un pueblo* de 1975 y *Episodios mexicanos*, de 1981. Finalmente, tenemos los capítulos “El México antiguo” de Pablo Escalante y “La época colonial hasta 1760” de Bernardo García, del libro *Nueva historia mínima de México* del Colegio de México. Esta historieta es una obra publicada en un contexto caracterizado por la ausencia de una industria del cómic mexicano tras su colapso durante la década de los 80, así como un mercado de la novela gráfica que favorece a títulos extranjeros.

El imperio mexica en *La Conquista. Nueva historia mínima de México* se muestra como una civilización mesoamericana fundada en 1325 y cuya conquista ocurrió en 1521. Estaba constituido por la Triple Alianza, conformada por Texcoco, Tlacopan y México-Tenochtitlan, así como otros señoríos que rindieron tributo a estas urbes. Destacó además por su compleja organización política, militar y social. Para nuestro análisis, además del estudio del análisis socioespacial, nos auxiliamos de la verosimilitud como parte de nuestras categorías debido a la relación entre esta obra y los textos en los que se basa, así como el contraste con otros discursos sobre la Conquista de México para ejercer una interpretación de este hecho histórico.

Para José Vargas, la verosimilitud es un “proceso de significación que se genera en la especificidad del texto y en las diversas relaciones que éste admite” (Vargas, 1993: 7). Se caracteriza por ser “el sentido que el sujeto de la enunciación le da a su contexto, de modo que sea coherente y aceptable por el público receptor” (Vargas, 1993: 7). Es la facultad por medio de la cual una obra persuade al lector para considerarla creíble y aceptarla como una verdad. En el caso de las narraciones que se aproximan a la historia, la intención que se busca no es comunicar una realidad, sino presentar una verdad que se toma a consenso para ser validada (Vargas, 1993: 9).

Julia Kristeva sugirió que para analizar a la verosimilitud es necesario abordarla en dos dimensiones: la semántica, que busca la relación de semejanza existente entre un discurso y otro, y la sintáctica, que estudia el sistema por medio del cual el texto se articula para resultar coherente (Vargas, 1993: 9-10). En nuestro caso, es importante comparar a nuestra historieta con los textos en que se basa a fin de establecer las convergencias entre ellos, así como las partes en que ambas toman distancia. Por otro lado, la verosimilitud en su nivel sintáctico nos permite analizar los mecanismos por medio de los cuales *La Conquista. Nueva historia mínima de México* se articula. Uno de ellos es la ficción.

La ficción, como elemento dentro del discurso histórico o historiográfico, resulta de gran relevancia, ya que funciona como un “laboratorio de formas en la cual ensayamos configuraciones posibles de la acción para poner a prueba su



reinos eran Tlacopan, Texcoco y México-Tenochtitlan, la más famosa de las alianzas triples del Posclásico (Escalante, 2010: 94).

La intención de la historieta de presentar información simplificada responde a ofrecer un contenido para estudiantes cuyo proceso de formación no implica una mayor profundización sobre el hecho histórico; asimismo, pretende seguir la misma secuencia que el libro en el que se basa. Por lo tanto, para comprender de mejor manera el cómic sobre la Conquista, es preferente leer con anterioridad el volumen dedicado al México prehispánico. El hecho de considerar dos capítulos de una obra base genera una mayor cohesión en el relato y crea verosimilitud a través de su contraste y la manera en que se construye el lenguaje del cómic en esta obra.

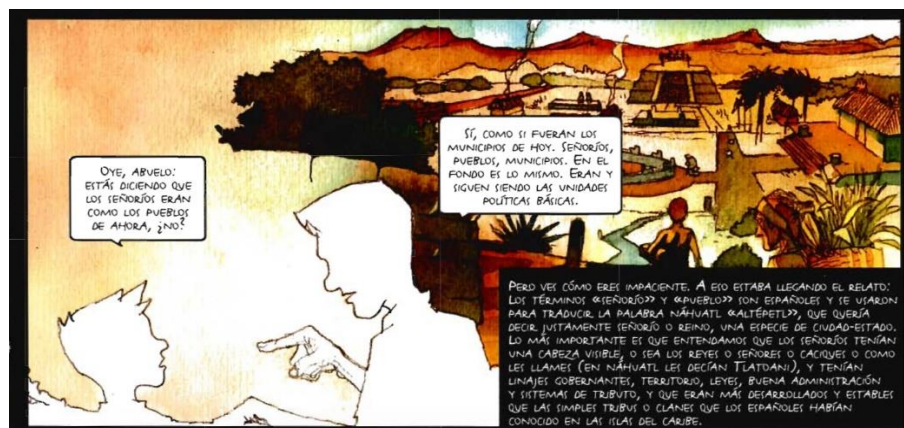


Figura 23. La organización política del imperio mexica

La Conquista desarrolla que el imperio mexica estuvo compuesto por diferentes señoríos con organizaciones políticas diversas que tributaron a las capitales de la Triple Alianza. La viñeta anterior (figura 23) muestra a Pascasio contándole a Pascual que los asentamientos en esta civilización eran similares a las ciudades actuales; en el fondo de la imagen observamos un pequeño poblado en cuyo centro se encuentra una pirámide, probablemente un centro ceremonial o de gobierno. El diálogo lo presenta de la siguiente manera:

Pascasio: (...) los términos “señorío” y “pueblo” son españoles y se usaron para traducir la palabra náhuatl “altépetl”, que quería decir justamente señorío o reino,

una especie de ciudad-Estado. Lo más importante es que entendamos que los señoríos tenían una cabeza visible, o sea los reyes o señores o caciques o como los llames (en náhuatl les decían tlatoani), y tenían linajes gobernantes, territorio, leyes, buena administración y sistemas de tributo, y que eran más desarrollados y estables que las simples tribus o clanes que los españoles habían conocido en las islas del Caribe (El Colegio de México, 2013: 13).

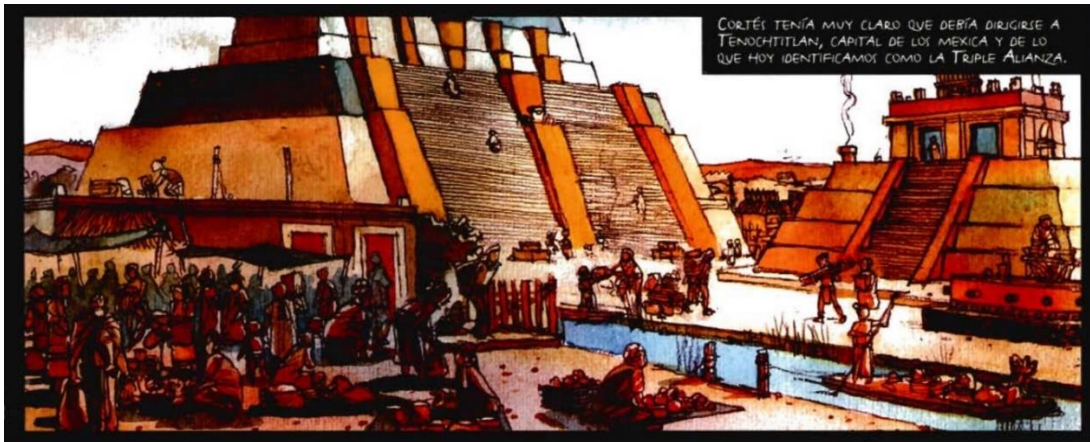
A través de este diálogo, podemos percatarnos de que, para hacer más comprensible el pasado, se brinda la idea de que la organización de los asentamientos humanos antiguos no era tan diferente de los actuales. Incluso se considera que el espacio urbano actual retoma una parte de la distribución que poseyeron las ciudades en el México prehispánico. El texto de García, por su parte, posee un mayor rigor sin perder su carácter de divulgación:

Mesoamérica comprendía por entonces centenares de señoríos, es decir, pequeños estados o cuerpos políticos que disfrutaban de diferente grado de autonomía. En náhuatl se les llamaba “altépetl” (...). Los españoles la tradujeron como *pueblo de indios*. Casi todos estaban encabezados por un gobernante o “señor” hereditario, que de hecho era un pequeño rey y el personaje que encarnaba la legitimidad política (tlatoani en náhuatl, que los españoles tradujeron como cacique) (García, 2010: 119).

Por medio de los textos en que se basa, *La Conquista. Nueva historia mínima de México* forma una interpretación en torno de la composición del imperio mexica, al igual que de la Conquista de México. Las aportaciones de Francisco de la Mora y Rodrigo Santos en el guion, así como las ilustraciones de Ricardo Peláez y José Luis Pescador, mezclan tanto el relato histórico con elementos de ficción o del conocimiento popular que, como veremos a continuación, brindan una mayor riqueza y proximidad al relato.



#### 4.3.2 Estructura urbana



*Figura 24. La estructura urbana de México-Tenochtitlan*

En esta narración gráfica es prioritaria la cronología sobre la Conquista de México y el abordaje de sus principales protagonistas. No obstante, las viñetas creadas por Peláez y Pescador nos permiten identificar algunos indicios que describen la estructura urbana de México-Tenochtitlan. La viñeta que tenemos (figura 24) nos brinda mucha información sobre el mesoespacio, así como la interpretación que los historietistas realizaron sobre esta urbe. Observamos en el centro y extremo derecho dos templos, indicio de que el orden de la ciudad giró en torno al sistema religioso y de gobierno. Beatriz de la Fuente (2006: 20) escribió que “en el centro, el recinto ceremonial estaba encerrado por un muro y junto a éste, en el exterior, se encontraban los palacios de los gobernantes. Los edificios principales reviven el prestigiado culto tolteca”, lo cual muestra a la civilización mexicana como una con amplio fervor religioso, cuya herencia precedente de los toltecas se tradujo en una compleja cosmovisión (De la Fuente, 2006: 20).

La aparición de canales de agua indica que Tenochtitlan fue construida sobre terreno lacustre; su paso a lo largo de la imagen nos permite inferir que también poseyeron múltiples funciones, ya que además sirvieron como vías de comunicación, para establecer intercambios comerciales y como espacios para la agricultura, cuyo sistema giró en torno al uso del regadío en tierra firme y las chinampas en las islas y a las orillas de los lagos (Escalante, 2010: 95). Los canales igual desempeñaron un rol importante durante el sitio de Tenochtitlan ya que, cuando fueron obstruidos, se cortó el paso para evitar que los mexicas



recibieran el auxilio de aliados, así como el suministro de agua (El Colegio de México, 2013: 33).

Al lado del canal acuático se encuentra un mercado o tianguis, el cual nos habla de las diversas relaciones mercantiles que se llevaron a cabo en esta ciudad. Escalante (2010: 93) planteó que entre los principales centros comerciales en Tenochtitlan se localizaron Chalco-Atenco, Xochimilco, Coyoacán, Culhuacan, Iztapalapa, Texcoco, Tlacopan, Azcapotzalco, México-Tenochtitlan, México-Tlatelolco y docenas de villas medianas como Coatlinchan, Mixcoac o Tacubaya.



*Figura 25. La noche triste*

La estructura urbana de México-Tenochtitlan se presenta también como un espacio de lucha a través de su ocupación por parte de los castellanos, así como la resistencia opuesta por los mexicas:

Pascasio: Surgió entonces una resistencia popular frente a los españoles. Cuando Cortés regresó se encontró con la abierta hostilidad de la ciudad. Quiso apoyarse en Moctezuma, a quien pidió que calmara a sus súbditos. Pero tan pronto este se hizo ver en público lo mataron de una pedrada. Los mexicas eligieron a un nuevo rey, Cuitláhuac. Pero los españoles ya no podían seguir dentro de la ciudad. Tuvieron que encerrarse en uno de los palacios y buscar la primera oportunidad para escapar.

Su salida no fue fácil. Quisieron salir de noche y, obviamente, fueron descubiertos. Los más codiciosos quisieron llevarse el oro que habían robado y, con el peso de su carga, quedaron atrapados en los canales de la ciudad. Otros trataron de defenderse sin éxito y cayeron prisioneros. Muchos murieron. La leyenda dice que, apenas lograron salir de la urbe, Cortés lloró al pie de un árbol (El Colegio de México, 2013: 28).

El diálogo de Pascasio se distancia ligeramente del de Bernardo García al brindar mayor peso a relatos como la muerte de Moctezuma II y la Noche triste, lo cual genera una proyección donde el saber popular se conjunta con el conocimiento académico. En el texto original de García, estos episodios se mencionan de manera esporádica para no perder el sentido riguroso: “se generó el movimiento de resistencia mexicana que culminó con la deposición de Moctezuma y la expulsión de los españoles y sus aliados (episodio conocido como Noche triste y que habría de adquirir un lugar importante en la historia popular)” (García, 2010: 120).

Un último rasgo es el carácter de Tenochtitlan como ciudad conquistadora, propiedad que no perdió después de la Conquista. García (2010: 121-124) escribió al respecto que se legitimó al reino de la Nueva España como sucesor del imperio de Moctezuma, y en congruencia con ello, se reedificó México-Tenochtitlan como la capital de la nueva conquista. La historieta, por su parte, narra que esta urbe fue conquistada no por la victoria española, sino porque la hicieron suya, acto que constituyó una paradoja donde la urbe derrotada se alzó como una ciudad victoriosa (El Colegio de México, 2013: 44).

La estructura urbana de México-Tenochtitlan en *La Conquista. Nueva historia mínima de México* permite percatarnos de la complejidad en la organización de esta urbe, así como de algunos de los significados que connota. La combinación de elementos provenientes de la disciplina histórica, así como del saber popular, sirve para hacer de esta narración gráfica un relato en el que los lectores pueden identificarse e incluso tomar una postura más vinculada hacia el México prehispánico. Pasemos ahora al estudio del microespacio abordar algunos de los lugares principales donde se desarrolla esta narración gráfica.

### 4.3.3 Microespacios o lugares



Figura 26. Los aposentos de Cortés

Entre los lugares que aparecen en esta historieta, localizamos los aposentos de Hernán Cortés en el barco que partió de La Habana hacia las costas de México (figura 26). Se trata de un cuarto con una mesa, sillas y repisas, lo cual da cuenta que, más que una habitación personal, se trata de un pequeño centro de operaciones. En él, Cortés planea la estrategia para legitimar su expedición y no recibir sanciones por parte de la corona de Castilla y el gobernador de Cuba, como exhibe el siguiente diálogo:

Hernán Cortés: Habremos de fundar un ayuntamiento, una villa. Con ello lograremos que se nos reconozca nuestra autoridad legítima tanto en es España como en La Habana.

Pascasio: En España, los ayuntamientos tenían el derecho de nombrar autoridades legítimas. Por eso Cortés iba a fundar un ayuntamiento en lo que hoy es Veracruz. Con este acto pequeño, pero significativo, Cortés buscaba proceder con legalidad (El Colegio de México, 2013: 11).

La adaptación hecha por de la Mora y Santos se auxilia del dibujo de Peláez para hacer de este proceso uno entendible para el lector, sin distanciarse del texto base de García, el cual ahonda que la expedición de Cortés fue la tercera, así como los ánimos de conquista y expansión de los expedicionarios castellanos:

Deseando expandirse (de Cuba), (los españoles) organizaron varias expediciones. Una de ellas, encabezada por Francisco Hernández de Córdoba, los condujo en 1517 a las costas de Yucatán. Esta expedición, que más bien fue un viaje de exploración, dio lugar al primer contacto entre el mundo europeo y el mesoamericano.

A esta primera expedición siguió otra y a continuación una tercera en la que ya eran claros los propósitos de conquista, asunto que implicaba precisar (entre los españoles) diversas cuestiones jurídicas que definieran y regularan los privilegios o derechos a que aspiraban los conquistadores. Esta tercera expedición, organizada por Hernando Cortés, se desprendió de su tronco cubano en 1519 mediante el recurso de fundar una población –Veracruz– y erigirle un cabildo (ayuntamiento o cuerpo de gobierno local según la tradición castellana) (García, 2010: 117-119).

Por medio del lenguaje del cómic se simplifica este proceso; sin embargo, se dejaron aspectos que pudieron brindar mayor riqueza a la narración gráfica. Esto genera una fragmentación que puede generar dificultades en el lector debido a su rigidez, situación que el propio Peláez comentó en entrevista al afirmar que el rigor en el guion, así como la renuencia de García para aceptar modificaciones, impidieron realizar un trabajo más atractivo para el público objetivo (Espinosa Lucas, 2019a).



Figura 27. Las habitaciones de Cortés y Moctezuma II

Un segundo lugar son los aposentos donde se alojan Cortés y Moctezuma II tras la llegada de los expedicionarios a México-Tenochtitlan (figura 27). En estos

microespacios se muestra la diplomacia como la estrategia política tomada por ambos líderes con el fin de conocer la situación a la que se enfrentaron, a pesar de la oposición de sus subordinados. Este momento se nos relata como favorable para Cortés, ya que pudo ocupar posteriormente la ciudad y tomar cautivo al gobernante mexica. Asimismo, es el punto de quiebre entre el tlatoani y su pueblo, que se torna hostil luego de que Moctezuma ofreciera hospitalidad a los castellanos en vez de repelerlos:

Acompañante: ¡Esto es insostenible! Debemos aprovechar este gesto inocente y acabar con ellos de inmediato.

Hernán Cortés: Calma, no debemos precipitarnos. Por lo pronto, aprovecharemos su hospitalidad para planear una estrategia.

Consejero: ¡Oh, gran tlatoani, es momento de expulsar a los intrusos de aquí! Podemos derrotarlos en una sola noche y ofrecer sus corazones a nuestros dioses.

Pascasio: La presencia de los españoles en Tenochtitlan en este primer momento debe entenderse como una ocupación militar. Al principio la estrategia usada por Cortés fue la diplomacia. Pero después de varios días en el palacio, Cortés cambió de opinión y decidió tomar como rehén a Moctezuma con ayuda de las armas (El Colegio de México, 2013: 22).

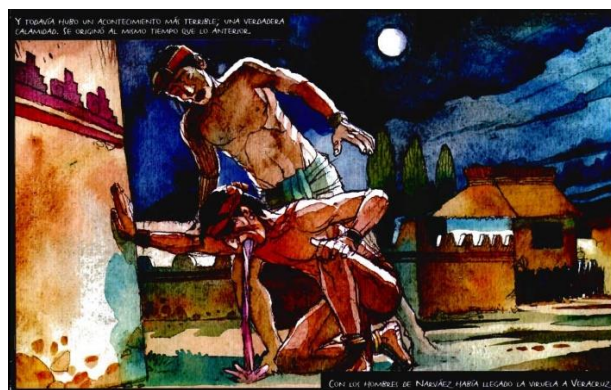


Figura 28. Las plazas de Tenochtitlan azotadas por la viruela

Otros espacios por destacar son las plazas de México-Tenochtitlan. Si bien se trata de espacios públicos, el sitio de la ciudad cambia su carácter a privado. En la figura 28 localizamos a un mexica enfermo de viruela que vomita, mientras



que su acompañante lo mira preocupado ante el desconocimiento de la situación. Así, las plazas se tornan en lugares que connotan la miseria de un pueblo que sufre un conflicto bélico, la hambruna, la falta de recursos, la enfermedad a causa de la viruela y la muerte. *La Conquista. Nueva historia mínima de México* muestra este proceso de la siguiente manera:

Pascasio: La viruela era una enfermedad desconocida en América y por lo tanto la gente no había producido defensas contra ella ni sabía cómo evitar el contagio, ni tenía el modo de combatirla. La muerte, con vómitos y fiebres, acabó con millones de personas. Millones, Pascual, millones. No sabemos exactamente cuántos, pero fueron millones, sobre todo en las costas del golfo de México y a lo largo de las rutas comerciales (El Colegio de México, 2013: 29).

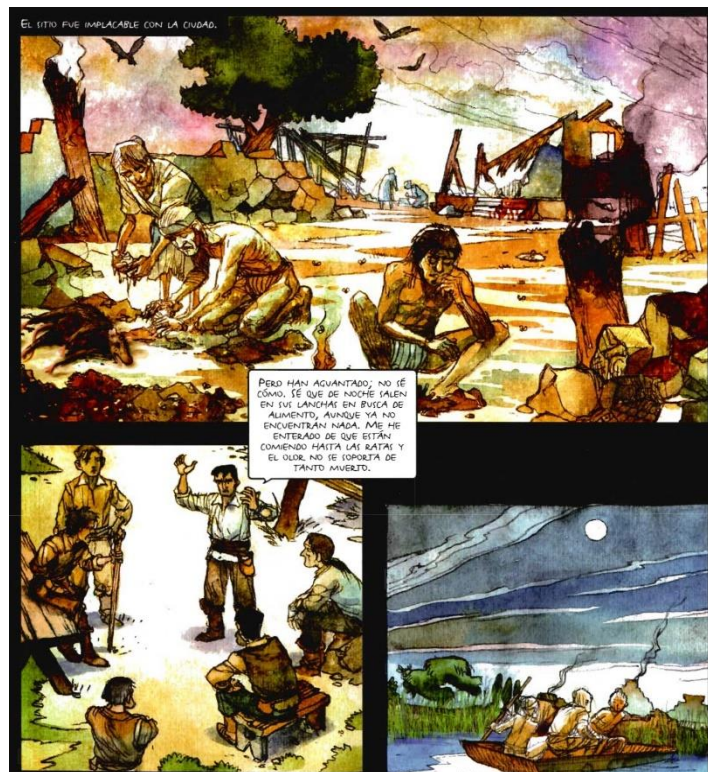


Figura 29. El sitio de Tenochtitlan

La miseria durante el sitio de México-Tenochtitlan es mostrada también a través de la perspectiva de los conquistadores (figura 29), quienes toman con extrañeza la resistencia de la ciudad: “Soldado: Pero han aguantado; no sé cómo.

Sé que de noche salen en sus lanchas en busca de alimento, aunque ya no encuentran nada. Me he enterado de que se están comiendo hasta las ratas y de que el olor ya no se soporta de tanto muerto” (El Colegio de México, 2013: 34). Las viñetas efectúan un juego donde comparamos a ambas partes. En la primera observamos a los mexicas comiendo animales muertos mientras contemplan su existencia en una ciudad destruida. Vemos a un pueblo deshumanizado por la guerra. En la siguiente, el soldado español cuenta con sorpresa cómo la urbe no se ha rendido y la manera en que la gente sobrevive; a través del reconocimiento a la resistencia de los mexicas, restaura la dignidad del pueblo derrotado. Esta serie de imágenes pretende generar empatía en el espectador poniéndolo a favor del pueblo mexica. Si bien este cómic no se aleja de la concepción de los españoles como los villanos en la Conquista, la inclusión de diálogos como el anterior permite humanizarlos en este proceso histórico.

El análisis de las dimensiones espaciales que comprenden a México-Tenochtitlan y al imperio mexica, así como la verosimilitud del relato, nos permiten comprender que El Colegio de México efectuó un trabajo con carácter educativo en el que se brinda prioridad a una cronología del hecho histórico, la cual está dirigida para alumnos de educación básica, media y media superior. El trabajo de los guionistas Francisco de la Mora y Rodrigo Santos, así como el de los historietistas Ricardo Peláez y José Luis Pescador, resulta en una adaptación que se mantiene fiel al texto base de Bernardo García, pero que mezcla elementos del saber popular con el de los historiadores del Colegio de México, a fin de detallar uno de los procesos más complejos en la historia del país. Si bien *La Conquista. Nueva historia mínima de México* cumple este criterio, su contenido, como comentó el propio Peláez, resulta fragmentario y termina limitando la narración hacia la conquista del pueblo mexica y postra a los castellanos como villanos. A pesar de ello, trata de introducirnos a la Conquista por medio de una interpretación didáctica.

#### 4.4 México-Tenochtitlan en *La caída de Tenochtitlan libro I*

*La caída de Tenochtitlan libro I* es una novela gráfica de ficción histórica realizada por José Luis Pescador y publicada en el año 2019 por Penguin Random House y Grijalbo. En esta obra, se narra la vida cotidiana dentro del imperio mexica previo a la conquista de México-Tenochtitlan. Además, se representa el asedio que vivió esta ciudad. Al ser la primera parte de una trilogía (Espinosa Lucas, 2020), todavía no podemos establecer la historia completa de esta obra; sin embargo, podemos abordar brevemente algunas tramas que componen a esta novela gráfica. Para empezar, *La caída de Tenochtitlan libro I* es narrada en dos tiempos: el presente, que consiste en el asedio que sufre esta capital por parte de los conquistadores, y el pasado, que abarca la vida cotidiana en esta ciudad, desde la población común y los comerciantes, hasta la clase noble y los gobernantes. En esta temporalidad seguimos las historias de Atoctli, un tlacuilo<sup>33</sup>, y su familia; el encuentro entre este personaje y Matlahuitl, su interés amoroso; la reunión de Atoctli y su padre, Matlacóchitl, con el maestro tlacuilo Toltecatl. Finalmente, también seguimos el relato sobre el tlatoani Moctezuma Xocoyotzin o Moctezuma II.

Las líneas temporales marcan la aparición de diversos personajes. En el presente localizamos a Atoctli y a Huitzili, quien además es su aprendiz; Matlahuitl, quien se dedica a cuidar de los heridos, y Tehuac, un guerrero jaguar que vigila las actividades que realizan los españoles y los tlaxcaltecas durante el asedio. En el pasado encontramos a la familia de Atoctli, compuesta por Chicahua, su madre; Matlacóchitl, su padre, y Tzitzimitl, su tío. Son tlachiqueros, productores de pulque que comercian en distintos puntos de México-Tenochtitlan. También está la familia de Matlahuitl con Tepeloyotzin, su madre, y Cacamatzin, su padre; ambos son comerciantes viajeros, clase conocida como pochteca. Otros personajes son Toltecatl, maestro tlacuilo; la familia de Huitzili; el tlatoani Moctezuma II; Teotlachco, una de sus esposas; Tecuichpo, una de sus hijas;

---

<sup>33</sup> Los tlacuilos fueron "pintores-escribanos indígenas que tienen su origen en la época prehispánica. Se especializaban en la elaboración de obras pictóricas y su tarea consistía en pintar, mediante símbolos, elementos importantes para el pueblo mesoamericano, por ejemplo: la historia" (González, 2015).



Petlelcaltlal, ministro del gobernante; los jefes del ejército, el consejo de sabios y ancianos, y Nezahualpilli, el señor de Texcoco.

También localizamos diferentes escenarios de México-Tenochtitlan, indicio que da cuenta de la documentación de más de una década que efectuó Pescador para la realización de su proyecto (Espinosa Lucas, 2020). Entre ellos se encuentran Tlatelolco, Aztahuacan, Iztapalapan, Mixiuhca, los tianguis de Anáhuac y Tlatelolco, el palacio de Xocotitla, la Casa del Estudio de lo Negro, la Casa de Armas, el jardín, casas y palacio de Moctezuma II, Tepoztlán y el juego de pelota. Otros escenarios son Totonacapan, en las costas del estado de Veracruz, y el barco de los expedicionarios.

En cuanto a su contextualización, *La caída de Tenochtitlan libro I* se parece a otras narraciones gráficas que abordan a la Conquista de México, como la serie *México. Historia de un pueblo*, de 1975 y *Episodios mexicanos*, de 1981. Esta obra ha sido publicada en durante el movimiento del cómic de autor y novela gráfica mexicana, en un momento donde editoriales trasnacionales, en este caso Penguin a través de sus filiales locales, publican narrativa gráfica hecha por autores mexicanos para afincarse en el mercado editorial local.

México-Tenochtitlan es la capital principal del imperio mexica, la cual es representada en dos tiempos: pasado, donde se exhibe el esplendor de esta urbe, y presente, que muestra el confinamiento durante la Conquista. A diferencia de *La Conquista. Nueva historia mínima de México*, que se enfoca en la cronología del hecho histórico, la novela gráfica de Pescador aborda la vida cotidiana, las leyendas sobre el retorno de Quetzalcóatl y el proceso que llevó a la debacle de la ciudad. Con ello, el autor tiene la intención de brindar protagonismo, por medio de la ficción, a la gente común de la que se perdió registro al brindar prioridad a los hechos más importantes y a los grandes personajes. Pescador pretende reinterpretar este episodio a través de la vida cotidiana. Además, la narrativa se inclina hacia el pueblo mexica, mientras que los españoles son vistos como los villanos del relato.

Nuevamente recurrimos a la verosimilitud y la ficción como categorías de análisis ya que, a través de lo ficticio se generan nuevas percepciones sobre un



aztecas al centro del país, motivados por su fervor al dios Huitzilopochtli, hasta la fundación de esta capital gracias al viaje que emprendió Tenoch:

Huitzili: Tenoch se llevó las reliquias de Huitzil-opochtli a Mexih-Cuauhmixtitlan. Ahí quería estar Huitzil-opochtli. Donde crecía el nopal de entre las rocas, de la misma boca del monstruo de la tierra, el Tlaltecuhli. Un águila vendría a posarse para tomar entre sus garras las tunas floridas, corazones palpitantes, llevando entre su pico la guerra, el atl-tlalchinolli. Ahí Tenochtzin dio la orden de construir el recinto mayor en honor a Huitzil-opochtli en el año Ome-calli [...].

Llegó a convertirse en huitznahuatl, es decir, un conocedor de los toltecayotl, la sabiduría de los antiguos toltecas. Su pueblo lo llamaba con gran respeto Tenochtzin. Era el año Ome-acatl. Tenochtzin realizó la primera ceremonia del fuego nuevo en el citlaltepetl en el año de Ome-acatl. Luego murió en Ce-acatl. Algunos años después, para honrarlo, el tlatoani Acamapichtli renombró la ciudad, que pasó de llamarse Cuauhmixtlan a Méxihco-Tenochtitlan (Pescador, 2019: 60-62).

La narración muestra a los mexicas como herederos de la cultura y grandeza de los toltecas, civilización del posclásico temprano (900 a 1200 d.C.) que destacó por su carácter belicoso procedente de los chichimecas del norte, con la tradición de los nahuas descendientes de Teotihuacan. Su principal urbe fue Tula, donde se impulsó el establecimiento de nuevas rutas de comercio que abarcaron, en el norte, hasta Arizona y Nuevo México, mientras que en el sur se extendió hasta la región maya. En el plano religioso, heredó el culto a Quetzalcóatl, el cual se desarrolló por casi toda Mesoamérica (Escalante, 2010: 83-87). La combinación entre la ficción proveniente de las leyendas, más la verosimilitud pretendida en las fuentes históricas, genera una interpretación en la que se destaca el fervor religioso de los mexicas, su conversión en un pueblo culto y su ánimo de expansión.



Figura 31. Los canales de Tenochtitlan

Respecto de su paisaje, es una ciudad fundada sobre terreno lacustre, cuyas demarcaciones y vías de comunicación son generadas tanto por la hidrografía del lugar como por la acción humana. En la figura 31 podemos dar cuenta de cómo las aguas se conforman en calles que, además ordenan la distribución de la urbe en casas y terrenos dedicados a la agricultura. Pescador describe esto a partir del testimonio de Atoctli sobre cómo era su vida antes de la guerra con los castellanos:

Atoctli: Todos los días, desde que era un niño, venía al tianquiztli<sup>34</sup> de Tlatelolco. Desde antes de que saliera el Sol, cargábamos la mercancía en el acalli. Y remábamos desde Iztahuacan hasta aquí [...].

Seguíamos la calzada que une Iztapalapan con Tenochtitlan [...]. Al final de la calzada llegábamos a la isla de Mixihuca. Y de ahí rodeábamos Mexihco-Tenochtitlan hasta el embarcadero de Mexihco-Tlatelolco. Otras veces entrábamos por las calles de agua de Tenochtitlan entre las chinampas (Pescador, 2019: 16, 22-23).

---

<sup>34</sup> Tianquiztli es el nombre con el que, durante la época prehispánica, se designó a los mercados. Actualmente son conocidos como tianguis.

El diálogo de Atoctli muestra un complejo urbano interconectado a través de sus calles y canales donde se practicaron varias actividades. Con ello, nos percatamos que Tenochtitlan fue una urbe con una organización compleja que repercutía en las diferentes relaciones sociales. Los trabajadores, además, debían tributar en especie o actividades laborales al tlatoani (Escalante, 2010: 98). A través del macroespacio, notamos que la visión de Pescador sobre México-Tenochtitlan exalta su estructura. A diferencia de *La Conquista. Nueva historia mínima de México*, la descripción de este autor resulta más detallada y orientada hacia la población que vivió en la urbe, como una introducción hacia el hecho histórico que relata. Esto contribuye a formar en el lector una imagen de Tenochtitlan como un espacio que experimenta una época de esplendor.

#### 4.4.2 Estructura urbana

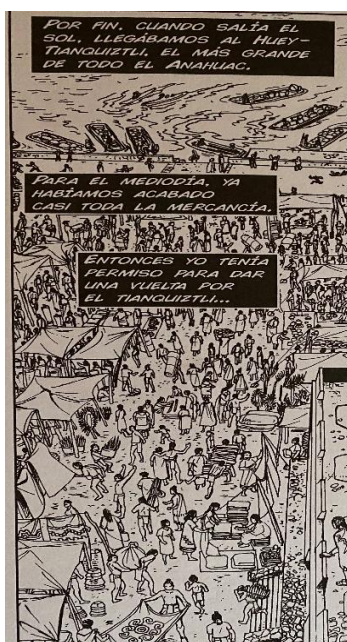


Figura 32. El gran tianguis de Anáhuac

En la obra de Pescador, los cuerpos de agua organizan la estructura urbana de México-Tenochtitlan, y con ello, gran parte de la vida social y comercial. Podemos dar cuenta de ello a través de la imagen anterior (figura 32), que nos muestra al gran tianguis de Anáhuac, uno de los lugares principales dedicados al comercio. Los canales de agua a sus alrededores no sólo sirvieron como vías de

comunicación, sino que en ellos igual se realizaron otras actividades como la agricultura. Incluso, por medio de las balsas se llegaron a efectuar intercambios sin la necesidad de llegar al mercado. En la obra, esto es descrito por Atoctli, quien señala que ahí no sólo se venden diferentes productos, sino también hay personas de todos los rincones del imperio mexicana (Pescador, 2019: 24). Esto recalca la importancia de los canales de agua como en la vida social, así como en la formación de los espacios públicos (mercados, plazas) y privados (casas).

*La caída de Tenochtitlan libro I* comparte con *La danza de la Conquista* que la estructura urbana también divide a sus habitantes en distintas clases. Existen sitios exclusivos para los gobernantes y nobles, quienes rara vez conviven con el pueblo. Abundan igual espacios públicos como los mercados que son transitados por la gente común, los comerciantes, guerreros, viajeros y otras clases. Así, se nos muestra a la capital como un entorno cosmopolita, como exhibe el siguiente diálogo:

Atoctli: Llegaban a mis oídos 400 lenguas distintas. Los otomíes hablaban suavemente, como si cantaran al hacerlo. Los que hablaban el chinanteco parecían querer pelear, como lo hacen los totoles en los árboles. Aprendí a distinguir a la gente de Azcapotzalco, que hablaba más alto y fuerte que la de Texcoco. Me asombraban los cuextecos, quienes andaban desnudos, con el cuerpo pintado de rojo y negro (Pescador, 2019: 25).

Algunos historiadores plantean la visión de México-Tenochtitlan como una urbe cosmopolita. Escalante (2010: 93) desarrolló que las ciudades dentro del imperio mexicana estaban bajo el dominio de la nobleza nahua; sin embargo, en muchos de estos entornos había población perteneciente a otras etnias, como es el caso de los otomíes y los matlatzincas. Aunado a esta diversidad, existió una compleja división social. Podemos percatarnos de ellos cuando Cacamatzin agradece a Atoctli salvar su tienda de un incendio provocado por la caída de un rayo en el tempo mayor:

Cacamatzin: Como ya te habrás dado cuenta, debo mi riqueza al comercio de tilmatlij y he traído para las fiestas del Tlacaxipehualiztli todas las que tengo. Si el fuego las hubiera alcanzado, mi riqueza se habría esfumado. Y yo habría pasado de despertarme pochteca, a dormirme tlacotin en el mismo día (Pescador, 2019: 42).

Por medio del diálogo conocemos a los pochtecas, comerciantes viajeros que operaron en los confines de diferentes señoríos; establecieron un gremio de mercaderes cuya influencia permeó en la clase política y religiosa del imperio mexica (Johansson, 1999: 47). Tenemos igual a los tlacotin, esclavos o sirvientes que constituyeron un grupo numeroso en la ciudad. De acuerdo con Eric Wolf, esta clase estuvo constituida por prisioneros de guerra o habitantes que se vendían como cautivos al empobrecer. Se dedicaron a la agricultura, el trabajo doméstico o eran asistentes de los artesanos; incluso llegaron a tener a otros tlacotin a su servicio (Wolf, 2001: 242).

Otras clases sociales fueron los macehuales, como Atoctli y su familia. Se trata de la población común, que se dedicó a actividades como la agricultura, la pesca, las artesanías y otras labores. Los macehuales rindieron tributo a los pipiltzin o pipiltin, la clase noble, como el maestro tlacuilo Toltecatl. Esta clase se encargó de tareas relacionadas con el gobierno, la justicia, el orden militar y el culto religioso. Se perteneció a este sector a través del nacimiento; no obstante, existieron casos de macehuales que se convirtieron en nobles gracias a su capacidad para la guerra. La legislación mexica siempre favoreció a los nobles, así como su prevalencia, sobre los macehuales.

En la novela gráfica se menciona a una última clase social, los guerreros, quienes morían en combate o en los sacrificios; cuando no se encontraban en campaña bélica, gozaron de gran reconocimiento social y se dedicaron a la enseñanza de jóvenes en las escuelas (Escalante, 2010: 97-98). Su inclusión en el relato alude a la importancia que los mexicas dieron a la guerra dentro de su organización social, ya que a través de ella “se pretendía organizar el dominio público de las regiones, reconociendo a cada uno de los reinos aliados su



influencia sobre una zona y población específicas, y repartiendo los beneficios de la tributación total” (Escalante, 2010: 82).

El mesoespacio en *La caída de Tenochtitlan libro I* nos muestra cómo el entorno natural influyó en la distribución y organización de la urbe. En otro sentido, la estructura urbana divide a la población en diversas clases sociales. Si bien la mayoría de ellas convive en espacios públicos como plazas y mercados, Pescador muestra las diferencias entre cada sector. Con ello, refuerza su planteamiento de exaltar a Tenochtitlan como una gran capital que no estuvo exenta de diversos conflictos entre sus habitantes.

#### 4.4.3 Microespacios o lugares



Figura 33. La casa de Atoctli

En el pasado, los lugares refuerzan la representación de Tenochtitlan como una urbe en esplendor, mientras que en el presente se asocian al sitio que esta urbe sufrió. Un primer lugar a analizar es el hogar de Atoctli y su familia (figura 33), que como podemos observar en la viñeta, se trata de una casa hecha con madera y hierbas; se encuentra a la orilla de un canal de agua, lo que permite a Atoctli, su padre y su tío salir a trabajar. A la derecha del edificio se encuentra un pequeño



huerto de maíz, lo que indica que esta familia también se dedicó a la agricultura de subsistencia. Así, este lugar nos muestra el orden familiar, una organización laboral e incluso religiosa:

Atoctli: Mi familia era de tlachiqueros, devotos de la diosa Mayahuel. Mi padre y mi tío raspaban el aguamiel del maguey, al que luego convertían en pulque, que mercábamos en Chalco, Huitzilopochco, Meyehualco, Tianquizolco, Ixtlahuacan, Mexicaltzingo y por supuesto, Iztapalapan y Tenochtitlan. Aunque también colectaban nocheztli, ese gusanillo del nopal que se usa para teñir de rojo los tilmatlis (Pescador, 2019: 17).

El diálogo da cuenta de que la organización familiar de Atoctli responde a un orden religioso, el culto a la diosa Mayahuel, asociada con el maguey, el pulque y la fertilidad, lo que además se proyecta en un trabajo, la elaboración de esta bebida (Vela, 2014). En esta parte del relato, Pescador resalta el papel de la mujer como madre y guía, ya sea destinando tareas a los hijos, así como otorgando alimento y cariño:

Chichahua: ¡Espera, Atoctli! ¡Olvidaste tu ítacate! ¡Vas a tener hambre, mi piltzintli!  
¡Es un largo camino hasta Tenochtitlan!

Atoctli: Gracias maaaá...

Chichahua: ¡Adiós, mi tepulito, Actotlicito, florecita, plumita, chalchihuite! ¡Que la señora Tonacacihuatl te traiga con bien! (...). ¡Qué la señora Mayahuel los cuide, y la señora Chalchiuhtlicue también, y no caigan prisioneros de los malditos mexicas traicioneros! (...).

Atoctli: (Mi madre) siempre se quedaba en casa con mis hermanos y hermanas, quienes ayudaban a recoger el maíz y desgranarlo, limpiar la casa, darle de comer a los huaxolotes... ¡Y pobre de aquel que no colaborara! ¡Mi mamá lo sonaba bien y bonito! (Pescador, 2019: 19-20).

La conversación muestra el rol de la madre, similar al de tiempos actuales. De acuerdo con Inés García, dentro de su papel la madre es la encargada del cuidado, alimentación y educación de los hijos; sus cotos de poder se manifiestan

en lugares como la cocina, al igual que en actividades domésticas donde se solicita la participación de los descendientes. El cumplimiento de estas tareas implica un trato especial, mientras que la desobediencia conlleva a un castigo que puede ser físico, como los golpes, o simbólico, como la negación de los alimentos. Con ello, la madre refrenda su rol simbólico como dadora de vida o muerte (García, 1993: 226). Así, nos percatamos de la fuerza de Chicahua ya que, por un lado, ofrece cuidado y alimentación, como ocurre con el apapacho y refrigerio para Atoctli, así como sus dotes para brindar vida y muerte al castigar el comportamiento de sus hijos conforme a su colaboración en las labores del hogar.

El comentario de Chicahua sobre los mexicas nos habla del rencor que guardaron varios pueblos tras ser sometidos por ellos. Atoctli menciona que su madre los odia ya que asesinaron a su familia cuando invadieron Painalan, en tiempos del tlatoani Izcóatl. Esto se relaciona con las historias sobre la vida de la Malinche, también conocida como Malintzee, Malintzin o Mallinalli, mujer que se considera nació en este señorío (Barbeytia, 2015: 10) y que sirvió a Hernán Cortés como intérprete durante su empresa hacia el interior de México y durante la Conquista. Así, el autor plantea que este personaje pudo haberse unido a Cortés debido a la invasión que sufrió su pueblo.

Otra clase de lugares son aquellos donde se desenvuelve Moctezuma II. Estos recintos destacan porque en ellos se desarrollan ciertas relaciones de poder, ya sea político o religioso. A través de ellos estudiamos la manera en que los presagios sobre el retorno del dios Quetzalcóatl pudieron influir en las decisiones que tomó este gobernante, las cuales concluyeron con su deposición y muerte. Aunque algunos autores como Michel Graulich (1994: 208) exploraron que esta narrativa sobre los presagios fue una creación castellana para justificar las acciones que tomó Cortés durante la Conquista, Pescador la retoma para fijar una postura más cercana hacia los mexicas. Con ello, y como ocurre con otras narraciones gráficas analizadas en este apartado, los españoles se tornan en los villanos del relato.

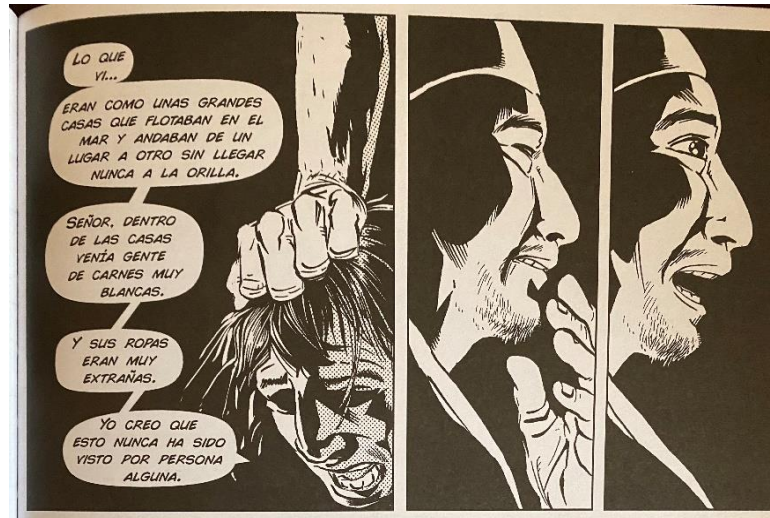


Figura 34. La Casa del Estudio de lo Negro

Entre los lugares donde Moctezuma toma acción se encuentra la Casa del Estudio de lo Negro, recinto dedicado al saber mágico-religioso (Cerbera, 2008: 161) y cuyos interiores se presentan a oscuras para reforzar su carácter misterioso. Ahí, el tlatoani recibe a un macehual que afirmó ver unas grandes casas a la orilla del mar, habitadas por gente de piel blanca y ropas extrañas (Pescador, 2019: 65). Esto provoca que Moctezuma se sorprenda y entristezca debido a que cree que está ocurriendo el retorno de Quetzalcóatl (figura 34). Para Vela (2011: 64) este gobernante fue un hombre maduro que se distinguió por su religiosidad, sensibilidad y aproximación hacia las artes, por lo que resulta verosímil esta interpretación que lo caracteriza como un sujeto melancólico tras recibir algunas señales sobre el regreso de la deidad.



Figura 35. El presagio de los cometas

Un segundo lugar es el totolcalli, el jardín privado del tlatoani. Se trata de un sitio para el desasosiego, y en el que la gran variedad de especies revela el carácter de Moctezuma como un coleccionista de flora, fauna y conocimientos dado su papel de gobernante, como planteó Matthew Restall (2018: 187). En este lugar observa el paso de un cometa, fenómeno que atribuye, una vez más, al retorno de Quetzalcóatl, como se observa en la figura 35 (Pescador, 2019: 67). Este fenómeno resulta una adaptación sobre el cuarto de los ocho presagios sobre el regreso de este dios, el cual consistió en que un fuego del cielo, que se dividió en tres partes, fue avistado en la urbe (Livraga, 2016).

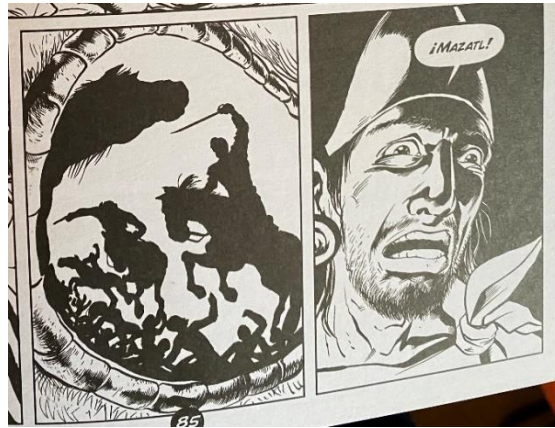


Figura 36. El presagio de la grulla

A través de estos lugares observamos cómo paulatinamente el señor de Tenochtitlan va perdiendo su poder ante una serie de presagios que vaticinan su deposición; con ello, también hay un cambio en su personalidad, ya que pasa de un sujeto arrogante a uno temeroso y melancólico. Esta situación se exagera cuando, nuevamente en la Casa del Estudio de lo Negro, un par de pescadores le muestra una grulla con un espejo negro en la nuca donde el gobernante ve a los mexicas combatir a hombres armados que montan venados gigantes, como se muestra en la figura 36 (Pescador, 2019: 85). Cervera (2008: 161-162) agregó que, durante esta visión, los ciervos parecían dispuestos a hacer la guerra, situación que pasmó al tlatoani, quien pidió a los sabios una explicación; sin embargo, ellos no pudieron observar lo que él. La profecía cuenta que:

Había como un espejo en la cabeza del pájaro, como una rodaja de huso, como en espiral y en rejuego y tenía como perforada la medianía... allí vio estrellas Moctezuma y lo tuvo por muy mal presagio... Cuando vio por segunda vez la cabeza del pájaro, vio allá en lontananza, como si muchas personas vinieran de prisa... se daban empujones... traían como unos grandes venados, que a muchos los traían a cuestras (Livraga, 2016).



Figura 37. Moctezuma y Tecuichpo

Un último lugar donde vemos que Moctezuma actúa es su casa, donde pretende encontrar consuelo al lado de Teotlachco, una de sus esposas, y Tecuichpo, una de sus hijas. En la figura 37 aparece el gobernante con la pequeña, quien le dice una adivinanza (Pescador, 2019: 135). A través de la viñeta se nos muestra otra faceta del tlatoani: su vida familiar. Mediante la ficción se genera empatía en el lector y con ello se explora sobre su vida y linaje. Tecuichpo fue la hija predilecta del gobernante; perdió a casi toda su familia durante la batalla conocida como la Noche Triste. Una vez conquistada Tenochtitlan, fue apadrinada por Cortés y bautizada como Isabel de Moctezuma. Se le dio el título de “doña” debido a su ascendencia noble y se le otorgó parte de la encomienda de Tlacopan, una de las capitales de la Triple Alianza. Murió aproximadamente en 1550, gozó de amplio reconocimiento social, tuvo seis hijos: Leonor (con Cortés), Juan, Pedro, Gonzalo, Isabel y Catalina (con Juan Cano Saavedra), y fue uno de los ejemplos del complejo proceso de mestizaje que se experimentó posterior a la caída del imperio mexica (Salmerón, 2017b).

Finalmente, tenemos al barco de los conquistadores. En él, la comitiva de Moctezuma II arriba para investigar a los europeos y persuadirlos, mediante ofrendas, de no avanzar hacia Tenochtitlan. Son guiados hacia este lugar por Cuitlalpítoc, tlatoani de Cotaxtlan, quien menciona que se sabe de ellos desde hace aproximadamente 20 años y los describe como hombres de piel blanca y barbados que provienen de más allá del mar. La comitiva piensa que son dioses;



sin embargo, llevan consigo a un nahual para que descubra si están siendo engañados y con ello maldiga a los viajeros (Pescador, 2019: 114-115).

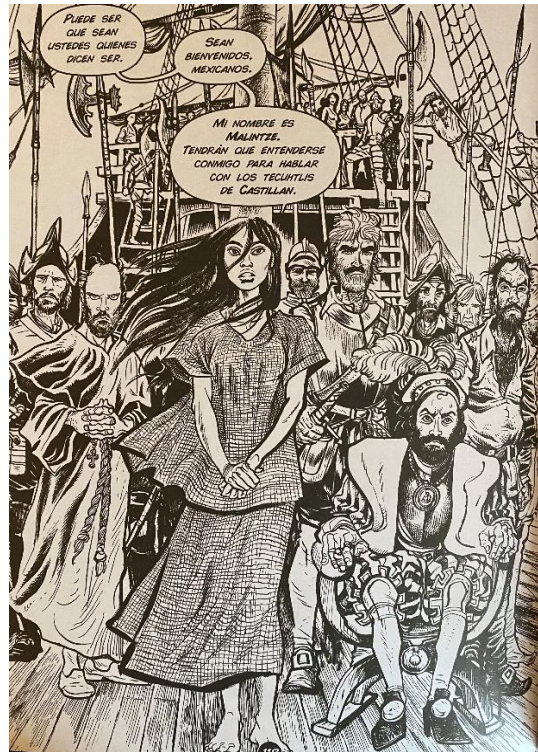


Figura 38. Cortés, Malinche y los expedicionarios

Aquí son recibidos por Hernán Cortés, sus soldados y Malinche, su intérprete (figura 38). A diferencia de las otras historietas abordadas, esta novela gráfica sí retoma a este personaje quien, de acuerdo con Barbeytia (2015: 10), fue hija del tlatoani de Painalan, señorío sometido al imperio mexica. Tras morir su padre, su madre volvió a casarse con otro hombre y ambos tuvieron un hijo varón, al que heredaron el altépetl, mientras que Malinche fue regalada a unos comerciantes de Xicalanco, donde vivió como esclava hasta que fue entregada a Hernán Cortés. Pescador resaltó la importancia de este personaje como la conexión entre dos mundos, lo cual se muestra a través de la aparición de globos con glifos mayas para los nativos y escritura castellana para los españoles (figura 39).

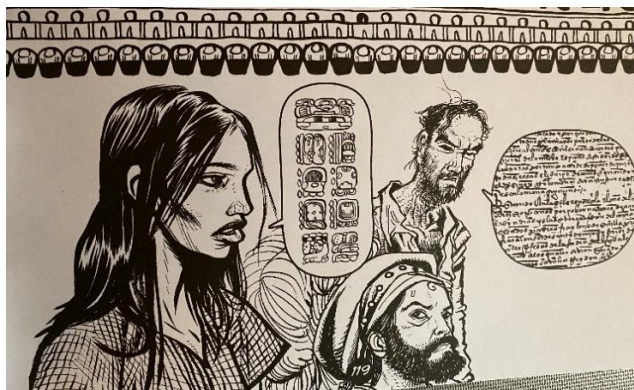


Figura 39. Malinche interpreta los mensajes entre mexicas y castellanos

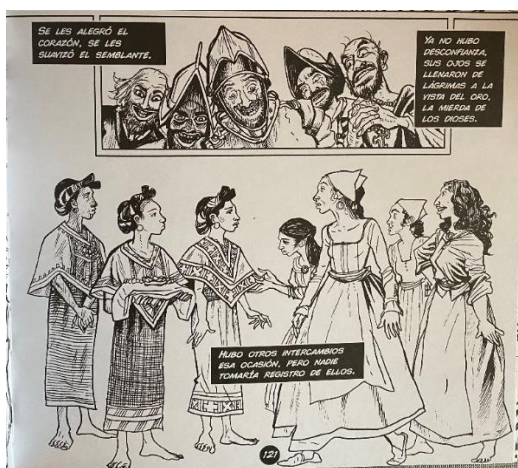


Figura 40. Encuentro entre las mujeres mexicas y las castellanas

En la figura 40 identificamos que los mexicas entregan obsequios a los expedicionarios, quienes se quedan impávidos ante el oro. Aquí se efectúa una interpretación sobre los conquistadores como seres codiciosos, ávidos de riqueza, al mostrarlos llorando tras recibir el metal precioso. En la siguiente viñeta se contrapone a un grupo de mujeres nativas con uno de mujeres castellanas, las cuales se miran y reconocen entre sí. Por medio de esta imagen, el autor pretende crear una conciencia de género, al mostrar que las mujeres fueron entregadas como obsequios para los hombres y que este tipo de hechos no registrados o no mencionados en otros textos deben hacerse visibles, es decir, debe recuperarse la historia de los grupos que no han sido abordados de manera extensiva (Espinosa Lucas, 2020).



*La caída de Tenochtitlan libro I* es una novela gráfica donde el espacio posee gran relevancia debido a que en los múltiples escenarios donde se desarrolla su trama nos percatamos de la complejidad del imperio mexica no sólo en su organización y estructura urbana, sino también en otros aspectos como su orden de gobierno, su religiosidad, su cosmovisión, las clases sociales, las actividades laborales, la guerra y la manera en que la población encaró la llegada de los españoles.

Por medio de la verosimilitud y la ficción, Pescador ha construido un relato donde se combinan la memoria sobre el hecho histórico, leyendas y relatos populares en torno de la Conquista, y lo ficticio, para construir una nueva interpretación sobre este suceso. Aunque desconocemos el desenlace de esta obra, la lectura que este autor realiza sobre la caída del imperio mexica nos muestra el esplendor de su capital, la importancia de su vida cotidiana y el papel que la religión jugó en la toma de decisiones para afrontar la llegada de los españoles. El proceso de documentación del historietista para la realización de su obra da cuenta de la comparación de diversas perspectivas sobre este hecho, pero al mismo tiempo, se brinda un nuevo punto de vista.

Con ello, Pescador ofrece una narración gráfica donde la conquista de una de las ciudades más importantes del México prehispánico es el motivo para conocer no sólo a los grandes personajes, o a las leyendas o dioses, sino a la gente común, cuya historia también debe ser considerada. Toca el turno ahora de comparar las diferentes dimensiones del espacio en las obras que analizamos con objeto de indagar de qué manera cada una de ellas retoma a la Conquista de México en su relato, así como las interpretaciones sobre este hecho histórico.

#### 4.5 La Conquista a través del espacio

##### 4.5.1 Constantes y variantes en el macroespacio

En *La danza de la Conquista* de Raúl Treviño, *La Conquista. Historia mínima de México* del Colegio de México y *La caída de Tenochtitlan libro I* de José Luis Pescador encontramos nuestra primera convergencia, la cual consiste en la exaltación de los macroespacios donde se desarrollan estos relatos. En la primera

novela gráfica se nos muestra a la Ciudad del Sol (figura 14, p. 228), la urbe más importante del Nuevo Mundo; es una ciudad con una estructura urbana que incide en la división entre especies, ya que los seres humanos esclavizan a los antropomorfos. Estas propiedades brindan una mayor complejidad a la capital del imperio de Motecuhzoma, ya que la distribución espacial permite un juego de espejos donde se confrontan las nociones de lo salvaje con lo civilizado.

Esta obra se relaciona con *La caída de Tenochtitlan libro I* en presentarnos una urbe, México-Tenochtitlan, cuya estructura (figura 30, p. 254) también manifiesta una marcada división social en clases como los macehuales, la gente común; los pipiltzin, los nobles; los pochtecas, comerciantes viajeros; los tlacotin, esclavos, y los guerreros. Esta clasificación responde a un fervor religioso. Finalmente, observamos la ciudad a través de sus habitantes comunes, al tiempo que en *La danza de la Conquista* atestiguamos los sucesos mediante la perspectiva de los seres antropomorfos.

Por último, tenemos a *La Conquista. Nueva historia mínima de México*. En ella se resalta en primer lugar el territorio (figura 22, p. 241), el imperio mexicana, como una civilización conquistadora que abarcó a muchos señoríos, los cuales tributaron a sus tres capitales principales: México-Tenochtitlan, Texcoco y Tlacopan. A partir de esto seguimos una cronología sobre la conquista de Tenochtitlan, en vez de una profundización sobre la organización social en esta civilización. Esto se debe a que la historieta pretende aproximar a estudiantes de educación básica hacia la historia de nuestro país. A pesar de esto, en algunos diálogos se menciona que la división social fue similar al de las ciudades contemporáneas (El Colegio de México, 2013:13), rasgo que comparte con las otras novelas gráficas que abordamos.

La perspectiva de los autores consiste en mostrarnos a un imperio que vive una época de esplendor; sin embargo, reducen la Conquista de México solamente a la toma de Tenochtitlan. Esto comprime la complejidad de este proceso histórico; en consecuencia, las perspectivas de Treviño, El Colegio de México y Pescador se adhieren en mayor o menor medida a la idea de que México-Tenochtitlan es el

punto de partida para el nacimiento del México moderno, propuesta derivada del nacionalismo revolucionario (Bartra, 1993: 14).

*Operación Bolívar* toma distancia de las otras novelas gráficas ya que su relato se desarrolla en la Ciudad de México, la urbe contemporánea. El diseño de Edgar Clement retoma elementos de la ciudad real y lo conjunta con edificaciones ficticias para formar una metáfora sobre los procesos de hibridación y conflicto presentes en esta capital, simbolizados por cuadros que mezclan arquitectura colonial, modernista y posmodernista, como se mostró en la figura 6 (p. 213). Con ello, el autor expresa la relación que el otrora Distrito Federal tiene con su pasado y su presente, por los cuales la población no siente arraigo, pero tampoco puede renunciar a ellos.

Esta perspectiva igual se ciñe al nacionalismo revolucionario, el cual propuso la creación de una mitología donde se ubica al mexicano en un tiempo paradójico y contradictorio, se localiza subdesarrollado, pero en la modernidad, y con el anhelo de experimentar una época de esplendor (Bartra, 1987: 33). Esto apela, además, a una hibridación que ha consistido en un modernismo exorbitante, pero con una modernización deficiente, aprovechada por las clases dominantes para perpetuar su hegemonía (García Canclini, 2012: 76-77). Esto refuerza el vínculo existente entre el México desarrollado y el subdesarrollado, en el que se forja una cultura de la pobreza que consiste en un “complejo de actitudes y estructuras inconscientes que, lejos de ser supervivencias de un mundo extinto, son supervivencias constitutivas de nuestra cultura contemporánea. El otro México, el sumergido y reprimido” (Paz, 2014: 113).

#### 4.5.2 Constantes y variantes en la estructura urbana

La estructura urbana también es determinante en cada una de estas narraciones gráficas, ya que organiza a las urbes en función de sus actividades, así como establece divisiones sociales o entre especies. Las versiones de México-Tenochtitlan en *La Conquista. Nueva Historia Mínima de México* y *La caída de Tenochtitlan libro I*, así como la Ciudad del Sol en *La danza de la Conquista* se asemejan en que su mesoespacio exhibe una compleja organización social,

política, religiosa, cultural, económica y militar. Con ello, nuevamente se exalta el esplendor de estas urbes.

En *La Conquista. Nueva Historia mínima de México* (figura 22, p. 241), podemos percatarnos que la estructura urbana que incide en varias esferas de la vida social. El relato ahonda en la unidad política de la Triple Alianza, así como la división del imperio mexicana en varios señoríos que tributaron a Tenochtitlan, Texcoco y Tlacopan. Con ello, se logra un trabajo de divulgación que resulta una alternativa para que los estudiantes de educación básica se aproximen hacia la organización del pueblo mexicana.

*La caída de Tenochtitlan libro I* ahonda en una estructura urbana donde el terreno lacustre donde Tenochtitlan fue edificada organiza y distribuye varias de las actividades realizadas en su interior (figura 31, p. 256). Un ejemplo de ello lo tenemos con los canales de agua, empleados para la agricultura, la comunicación y el comercio. El mesoespacio permite la entrada de habitantes de diferentes señoríos, lo que brinda a la capital un carácter cosmopolita, al tiempo que también divide a la población nativa en diversas clases, como los macehuales, los pipiltzin, los pochtecas, los tlacotin, los gobernantes y los guerreros. El espacio destina sitios para cada uno de ellos y su interacción con los otros.

En este sentido, la anterior novela gráfica se asemeja a *La danza de la Conquista*. La obra Treviño también nos presenta una estructura urbana que expone una compleja organización, la cual incide en la jerarquización social, o en este caso, entre especies (figura 14, p. 228). La Ciudad del Sol está edificada de tal manera que legitima la dominación de los seres humanos sobre los seres antropomorfos. Si bien existen actividades, como la guerra, en la que ambas especies combaten juntos, los beneficios son para los primeros. Esta división se relaciona con el mito del salvaje como una contraposición entre lo civilizado y lo bárbaro, donde en la psique de todo individuo yace un ser primitivo con el que se establece una relación continua para comparar los confines de la cultura con los de la naturaleza (Bartra, 2011: 298).

Como variante tenemos la estructura urbana de la Ciudad de México en *Operación Bolívar*, la cual se divide en dos niveles. En el superior (figura 6, p. 213)

nos encontramos con la urbe contemporánea. Los rasgos que muestra Clement a través de las viñetas apelan a que percibamos esta capital como una megalópolis, cuyo crecimiento acelerado provoca la conurbación de diversas ciudades del centro de México (González, 2017: 2). Esto prosigue el planteamiento de esta urbe como un espacio en constante modernización, aunque lo que realmente busca es modernidad.

En su nivel inferior (figura 7, p. 216) concentra las ruinas de México-Tenochtitlan, cuya cultura se mantiene de manera subterránea y marginal. Con ello, se comparte la idea de que los conquistadores reedificaron esta ciudad como centro de la Conquista (García, 2010: 124). El mesoespacio, por lo tanto, refuerza la idea de la Ciudad de México como un espacio de conflicto donde no se han superado los traumas de la Conquista, y un presente en el que no se siente arraigo debido a que el mexicano se encuentra subdesarrollado.

A través de estas comparaciones, establecemos que en *La Conquista. Nueva historia mínima de México, La caída de Tenochtitlan libro I y La danza de la Conquista* la intención de los autores es mostrar una organización que incidió en lo social, situación que juega un papel importante para el enfrentamiento entre mexicas y castellanos, o entre humanos y antropomorfos. Por lo tanto, las ciudades se confirman como los espacios donde se efectúan diversas luchas sociales (Harvey, 1977: 6). En el caso de *Operación Bolívar*, el mesoespacio funge como una metáfora en la que se compara a la Conquista con la adopción del neoliberalismo como dos formas de sometimiento. Asimismo, se cuestiona el conflicto que posee esta urbe respecto a su pasado y su presente.

#### 4.5.3 Constantes en los microespacios o lugares

Los microespacios son la dimensión más empírica al abordar el espacio. Se trata de los sitios de carácter público y privado donde ocurre la vida cotidiana. Dentro de las novelas gráficas que nos competen, encontramos tres clases de lugares que resultan significativos en el transcurrir de los relatos. El primero de ellos son los mercados o plazas. Aunque estos sitios poseen un carácter público debido a la circulación de individuos y actividades que ahí se realizan, sus secciones pueden

adquirir un carácter privado debido a las acciones de los personajes, lo que los dota de significados y emociones diversas.

En *La danza de la Conquista* el mercado (figura 20, p. 236) es el lugar donde nos aproximamos a la división entre especies en la Ciudad del Sol. Los seres humanos dominan y someten a los antropomorfos, quienes han sido esclavizados por siglos ante un carácter sumiso que no les permite revelarse. Este rasgo se relaciona con el salvaje noble de la literatura y el cine, quien aparece como un subordinado de la humanidad. Al avanzar el relato, el mercado se torna en el lugar donde se gesta la toma de conciencia de los antropomorfos, hecho que ocurre de manera simultánea con la invasión de la Ciudad del Sol por parte de los conquistadores del Nuevo Mundo. Nos percatamos cuando Xolo defiende al cachorro Miti del humano Cahua. Esto, junto con otras situaciones en el relato, provocan que Xolo se encuentre con el dios de la Guerra, quien le encomienda ser el guía de los antropomorfos en el inicio de una nueva era gobernada por esta especie (Treviño, 2009: 27).

En *La caída de Tenochtitlan libro I* los mercados (figura 32, p. 257) muestran la organización social en el imperio mexica. Como vimos en otros apartados, esta civilización mantuvo rutas comerciales hacia el Norte hasta lo que ahora es Nuevo México, en Estados Unidos, y hacia el sur hasta los confines del imperio maya; esto nos habla de la importancia del comercio para los mexicas. Por otro lado, a través de los mercados observamos las diferentes clases sociales: la gente común; los nobles; los comerciantes viajeros; los esclavos, y los guerreros. La propuesta de Pescador es mostrar los espacios de convivencia entre estas clases, al igual que el papel que tomó cada una de ellas en la conquista de Tenochtitlan.



Figura 41. La plaza de las Tres Culturas

En *Operación Bolívar* tenemos a la plaza de las Tres Culturas de Tlatelolco (figura 41), donde comienza el despliegue de la conspiración perpetrada por El Gringo y el Arcángel Miguel, que consiste en el asesinato de ángeles para que sus restos sean procesados y vendidos como drogas a escala internacional. Esta parte del relato refiere a dos hechos históricos: la Conquista y el Movimiento Estudiantil de 1968. Respecto del primero, Paz planteó que Tlatelolco fue un centro gemelo a Tenochtitlan que, incluso, poseyó un cierto grado de autonomía respecto al poder central. Posterior a la Conquista, fue uno de los espacios que sirvieron para constituir las raíces de México, ya que allí los misioneros comenzaron la enseñanza del conocimiento europeo a la nobleza indígena (Paz, 2014: 147-148). Por lo tanto, que el clímax de *Operación Bolívar* ocurra en Tlatelolco simboliza la importancia de esta parte de la ciudad, y su plaza, como un punto estratégico en el proceso de dominación que ocurrió posterior a la caída de Tenochtitlan, al tiempo que se conecta con el 68 mexicano al exhibir la relación que Paz ha llamado “la historia invisible de México”, el subdesarrollo como estructura que moldea la cultura y el comportamiento del mexicano hasta nuestros días (Paz, 2014: 113).



Figura 42. El interior del Templo Mayor en la Ciudad del Sol

Destacamos igual a los lugares donde actúan los gobernantes, ya que en ellos se efectúan diversas actividades que se relacionan con el ejercicio del poder. Con ello, nos percatamos de que esta propiedad no se posee, conserva o pertenece de manera exclusiva a una clase social, sino que conforma diversas relaciones que penetran hondamente en el espesor de la sociedad (Foucault, 2003: 27). En *La danza de la Conquista* el Templo Mayor es el sitio desde donde el emperador Motecuhzoma administra a la Ciudad del Sol en diferentes rubros, desde lo económico-administrativo hasta el plano religioso. En un primer momento, vemos a este personaje tratar de manera despótica a sus subordinados, e incluso organiza una guerra con como chivo expiatorio ante la falta de alimento que sufre el pueblo (figura 42) (Treviño, 2006: 20). Pero con la llegada de Toroko y los conquistadores del Nuevo Mundo, quienes son confundidos con los dioses antiguos, el monarca es despojado del poder, ya que pierde el favor de la población, quien lo percibe como un usurpador. A pesar de que Motecuhzoma conoce la realidad sobre los visitantes, es asesinado por Toroko, quien toma su lugar como monarca.

Esta parte del relato es una analogía a la deposición de Moctezuma II y su muerte. Como vimos anteriormente, el tlatoani permitió la entrada de Cortés y sus hombres a Tenochtitlan como una táctica diplomática para persuadirlos de no



entrar en conflicto; sin embargo, esta estrategia concluyó con la ocupación militar de la capital del imperio, la formación de una resistencia y que los expedicionarios tomaran cautivo a Moctezuma (García, 2010: 120). Esto provocó un vacío de poder, al tiempo que el monarca perdió la empatía tanto de su pueblo, al tomar acciones equivocadas ante la afrenta, como de Cortés, quien lo consideró incompetente como mediador entre la población. Tras la elección de Cuitláhuac, señor de Iztapalapa, como nuevo tlatoani y líder de la resistencia, y luego de varias batallas libradas, los conquistadores solicitaron a Moctezuma hablar con su pueblo para calmar sus ánimos; no obstante, fue asesinado a pedradas (Thomas, 1993: 447-448). Hugh Thomas profundizó sobre esto que:

El discurso que Moctezuma pronunció (o intentó pronunciar) acarrió una lluvia de pedradas a la azotea donde se encontraba. Los guardias no pudieron protegerle. Diríase que del cielo cayeron piedras, flechas, dardos y varas. El emperador recibió tres golpes –“en la sien”, según fray Aguilar, y “tres pedradas e un flechazo en la cabeza y otra en una pierna” según Díaz del Castillo–. Los castellanos le bajaron rápidamente. Trataron de curar las heridas de Moctezuma, mas éste se negó a que lo curaran o ya no quería vivir (Thomas, 1993: 448).

La analogía con este hecho histórico permite que identifiquemos los lugares donde Moctezuma actuó como sitios donde ejerció un grado de poder. Sin embargo, conforme avanza el relato, termina sometido por el propio poder que ejerció, lo que provoca que pierda la empatía de sus gobernados y la vida.

En *La caída de Tenochtitlan libro I* existe mayor variedad de lugares en los que Moctezuma II se desenvuelve, como el Templo Mayor, su palacio, su jardín, su hogar y la Casa del Estudio de lo Negro (figuras 34, 35, 36 y 37, p. 263-266); en ellos se sigue una narrativa que alude a los presagios del retorno de Quetzalcóatl, por lo que observamos las señales sobre la futura deposición del monarca. Mientras que en *La danza de la Conquista* el tlatoani mantiene un carácter despótico, en la novela gráfica de Pescador observamos cómo paulatinamente va perdiendo su autoestima (Thomas, 1993: 446) y adquiere una

personalidad temerosa y melancólica a causa de una situación que no puede controlar.

La alusión a esta serie de eventos sigue una narrativa sobre cómo la estructura religiosa de la cultura mexicana jugó un papel importante en su organización, al igual que en el proceso de su conquista. No obstante, existe la versión de que la influencia religiosa en la vida de Moctezuma fue una narrativa creada por el propio Hernán Cortés y el capellán Francisco López de Gómara para justificar la campaña bélica en Tenochtitlan, así como la soberanía del rey Carlos V sobre ese territorio (León Portilla, 1974: 14). Igualmente, debe tomarse en cuenta que la mayoría de estos presagios poseen una similitud con las profecías que anunciaron la caída de Tula, ciudad donde reinó Quetzalcóatl (Olivier, 2019: 47), lo que podría indicar que los castellanos tuvieron ciertos conocimientos sobre las historias de esta urbe al momento de escribir los presagios de la Conquista.

Una última constante que se presenta en las narraciones gráficas que analizamos son los barcos de los expedicionarios, donde conocemos las estrategias que tomaron para realizar su campaña hacia el interior de México, así como la posterior conquista de Tenochtitlan. En *La Conquista. Nueva historia mínima de México* nos aproximamos a las acciones que tomó Hernán Cortés para legitimar su expedición y no ser sancionado por los reyes de Castilla y el gobernador de Cuba, a través de la fundación de un ayuntamiento (figura 27, p.248) (El Colegio de México, 2013: 11).

En *La caída de Tenochtitlan libro I* el barco de los españoles simboliza el lugar donde dos formas de percibir el mundo se encuentran (figuras, 38, 39 y 40, p. 267-268). La secuencia toma como fuente a *La historia verdadera de la conquista de la Nueva España* de Bernal Díaz del Castillo, y en ella se narra el encuentro que tienen los emisarios de Cortés con los conquistadores. En ese texto, Moctezuma II decidió serenar a los viajeros, sin importar que fuesen dioses o no, enviándoles diversas ofrendas. Una comitiva encabezada por el vigilante de la Casa de las Tinieblas fue la encargada de la tarea. Una vez que Cortés les permitió arribar a su barco, los emisarios mexicanos procedieron a vestirlo como un dios, así como entregar los regalos. Hicieron algo similar con Pedro de Alvarado, a

quien llamaron *Tonatiuh*, el Sol, dada su cabellera rubia. Preguntaron a Cortés si eran sus intenciones llegar a Tenochtitlan. El castellano respondió que sí, su pretensión era encontrarse con Moctezuma (Thomas, 1993: 224-227).

Los mexicas procedieron a sangrarse para ofrecer su líquido a Cortés, pero éste rechazó indignado la oferta, encadenó a sus invitados e hizo accionar los cañones de su navío para intimidarlos. Asimismo, los desafió en combate como una estrategia para medir la bravura de sus huéspedes. Los mensajeros, aterrados por la ira del presunto dios, así como la posible reprimenda que pudieron recibir por parte de Moctezuma II, trataron de evitar el combate. Cortés dejó ir a los emisarios, quienes trataron de volver lo antes posible con el monarca mexica. Tras serle contada la situación, Moctezuma reunió a su consejo y luego de recibir sus sugerencias alegó que debían evitar que los dioses retomaran su lugar en Tenochtitlan, pero que si los castellanos eran enviados de un gran señor del lugar donde venía el Sol, debía recibirlos. En una decisión confusa, el gobernante decidió que su pueblo combatiría a los dioses, pero sería anfitrión de los humanos (Thomas, 1993: 228-229).

La obra de Pescador recrea de manera verosímil este hecho, basado en fuentes como el texto de Bernal Díaz del Castillo. No obstante, brinda mayor peso al encuentro del saber mágico-religioso con el tecnológico, al contrastar el empleo de la hechicería por parte de los mexicas con la utilización de los cañones y arcabuces de los castellanos (Pescador, 2019: 125). Por otro lado, nos percatamos que entre las ofrendas se encontraron mujeres, lo cual es una propuesta del autor en la que, a partir de una conciencia de género, se pretende visibilizar que las mujeres también formaron parte de estos procesos históricos.

La presente comparación entre algunos de los microespacios y lugares en los que se desarrollan los relatos de nuestra selección de narraciones gráficas nos muestra las conexiones que existen al abordar la Conquista de México. La mayoría de ellas ahonda en las diferentes clases que existieron en el imperio mexica, o en su defecto, establecer analogías sobre ello. Por otro lado, se adentran en el papel de los gobernantes durante el proceso: mientras que en *La danza de la Conquista* se nos muestra a una versión de Moctezuma II arrogante y

déspota, carácter que lo lleva a la tumba, en *La caída de Tenochtitlan libro I* la presunción del tlatoani se transforma en melancolía al saber el fin de su reinado. Finalmente, los navíos de los españoles son lugares donde los castellanos y mexicas se encuentran por primera vez, y con ello, dos visiones de concebir el mundo.

#### 4.6 Variantes en el espacio onírico

El espacio onírico es aquel que comprende un entorno primario y de dimensiones no necesariamente físicas donde que las personas desarrollan el concepto de habitar, no sólo en los espacios materiales, sino además en aquellos que la imaginación puede originar (Araújo y Picallo, 2013). Gaston Bachelard (1965: 28) desarrolló sobre este tipo de espacio que no puede seguir indiferente debido a que también es vivido a pesar de las parcialidades de la imaginación. En las novelas gráficas que analizamos, el espacio onírico también posee un papel relevante; sin embargo, no todos aluden a la Conquista, sino que pueden presentar relaciones con otra serie de hechos históricos o narrativas.



Figura 43. El sueño de Leónidas y Román

En *Operación Bolívar* el espacio onírico consiste en el sueño conjunto que tienen Leónidas y Román antes de infiltrarse en Xanadú, el rancho donde El Gringo organiza la operación secreta (figura 43). En este espacio, ambos personajes se encuentran con el chamán, quien les recuerda su herencia prehispánica y los convierte en nahuales:

Leónidas: SOÑAMOS. La voz de un viejo hablando en lengua que no reconocemos (pero que quizás aún podamos entender). Nos dice: “Sé por qué están aquí”. Nos dice: “conozco al hombre que buscan”. Nos dice: “sólo pido que no se les olvide salvar las manos de Juan Grande a la hora de salvar las suyas”. Y nos dice: “para hablar con él necesitamos cubrirnos con rostros de la tierra”. Rostros que hace mucho ya olvidamos. MÁSCARAS, que son la carne de la tierra, la piel de nuestra cara, corteza de nuestros rostros (una voz que no entendemos). Sugestión, quizá, pero nos sentimos ligeros, poderosos. Somos animales. Señores del aire. Invisibles. Invencibles. NAHUALES (Clement, 2018).

El sueño de Leónidas y Román sirve como ritual para iniciarlos espiritualmente y convertirlos en nahuales, guerreros de poderes sobrenaturales que pueden combatir al Arcángel Miguel. Ambos personajes se transforman en chamanes, individuos dotados de facultades mágico-religiosas entre las que destacan la creencia de que el alma puede abandonar el cuerpo para viajar por el mundo y que, a lo largo de estos viajes, se puede entrar en contacto con seres sobrenaturales a los que se les puede solicitar su auxilio o bendiciones. Otras más son la realización de rituales de orden esotérico y también la sanación de diversas enfermedades tanto físicas como psicológicas, al igual que el combate con aquellas fuerzas que perjudican el espíritu de las personas (Eliade, 2009: 21, 50).

Al igual que Leónidas y Román, los chamanes deben pasar por un ritual de iniciación que es precedido por un llamado, una “vocación espontánea” que destina al futuro chamán a seguir su destino (Eliade, 2009: 29). En esta novela gráfica, este proceso inicia cuando Leónidas es alejado de su cotidianeidad para acompañar a Román en sus intentos de extorsión. Así, el sueño de ambos es el microespacio donde se culmina el viaje para transformarse en seres iluminados que equilibran su vida, que reconcilian su pasado con su presente, con el fin de hacer frente a una conspiración que amenaza su futuro.



Figura 44. La montaña nevada

En *La danza de la Conquista* el espacio onírico se asemeja al de *Operación Bolívar*, ya que Xolo también pasa por una iniciación espiritual para vencer a Toroko y vengar las muertes de sus amigos. A diferencia de la primera obra, donde el espacio onírico se constituía en sueños, en *La danza de la Conquista* aparece primero en un plano físico y posteriormente en uno metafísico al que se accede tras superar distintas pruebas. Un primer lugar es la montaña nevada (figura 44), lugar en el que habita el águila chamán, antropomorfo que guía a Xolo para que se convierta en un ser iluminado. La realización de diferentes tareas se parece a la instrucción que experimentan los aspirantes a chamanes ya que, de acuerdo con Eliade, también deben superar pruebas en las que son acompañados por un espíritu guía que regularmente posee la forma de un águila (Eliade, 2009: 73).

El segundo plano es uno completamente metafísico en el que Xolo accede por medio de la meditación, de la renuncia a su cuerpo físico con el fin de purificar su alma, acción que igual lo emparenta con los chamanes. Este espacio posee tres niveles; en el primero, se accede a las puertas de la cámara de la diosa Ihuac, donde Xolo debe enfrentarse a los guardianes de este templo para mostrar que es digno de encontrarse con las deidades. El protagonista pierde el combate; sin embargo, su sangre regada en el piso del templo purifica el lugar, concediéndole un encuentro con Ihuac, quien compensa su esfuerzo al avisarle que conocerá al dios de la Guerra.



*Figura 45. El encuentro con el dios de la Guerra*

Tras un descanso y la comprensión de la naturaleza de su viaje, Xolo se encuentra con el dios de la Guerra, quien emplea a varias serpientes para acogerlo en su seno. Su imagen se asemeja a la diosa Coatlicue, en cuyas faldas hechas con serpientes se mecen el Sol, la Luna y los astros (Genis, 2014), lo cual indica el carácter iniciático del viaje que emprende el perro antropomorfo. El despertar de la deidad tras milenios de destierro es el último paso para que los seres antropomorfos tomen conciencia propia y luchen contra la humanidad. Xolo se convierte en el campeón de este dios para dirigir a los antropomorfos en la lucha; sin embargo, su búsqueda de venganza provoca un último enfrentamiento con Toroko y posteriormente es castigado por desobedecer las órdenes de su dios. Este enfrentamiento revela a Xolo como un antihéroe pues, aunque experimenta un proceso iniciático para ayudar a su especie (Campbell, 1972: 25), cobra venganza de su enemigo, y con ello actúa en beneficio propio. A pesar de esto, las acciones de Xolo sirven para que los antropomorfos enfrenten a los seres humanos para forjar una nueva era donde ocurra la convergencia entre lo salvaje y lo civilizado.





Figura 46. El sueño de Atoctli

En *La caída de Tenochtitlan libro I* identificamos otro espacio onírico luego de que Atoctli se desmaya tras ser golpeado por una roca durante el incendio en el Templo Mayor provocado por la caída de un rayo (Pescador, 2019: 35-41). En sus sueños, le es anunciado el final de una era y la conquista del imperio mexica. Atoctli es sorprendido por un ser antropomorfo con coraza de metal que monta una bestia de dos cabezas (figura 46). En el fondo de la imagen, se observa una atmósfera en llamas, lo cual simboliza que Tenochtitlan ha caído ante la fuerza de los extraños invasores.

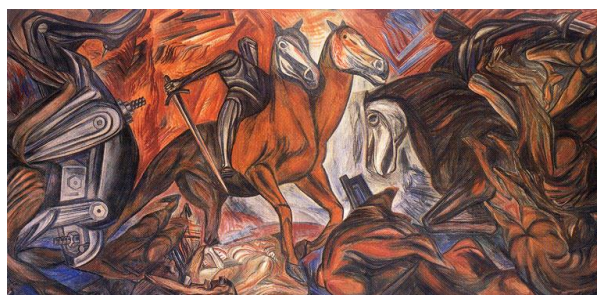


Figura 47. Mural de José Clemente Orozco en el Hospicio Cabañas

El caballero montando un caballo bicéfalo (figura 47) es una cita a los murales que José Clemente Orozco pintó en el Hospicio Cabañas, hoy Centro Cultural Cabañas, en la ciudad de Guadalajara, entre 1936 y 1939. La obra fue encargada por el gobernador de Jalisco, Everardo Topete, y se divide en 57 piezas ubicadas en las bóvedas, crucero y nave lateral del edificio. En ellos aparece la historia del país en tres temáticas: la Conquista, la historia de la ciudad



de Guadalajara y el México del siglo XX (Ayala, 2019). Para la Conquista, Orozco se basó en los textos de Bernal Díaz del Castillo y fray Bernardino de Sahagún con objeto de crear una iconografía en la que los conquistadores son representados como una fusión entre hombres y máquinas, lo cual alude al dominio tecnológico que fue un factor clave para la caída de Tenochtitlan.



*Figura 48. Atoctli rodeado por Cortés, el caballero y el monje*

En la página contigua observamos a Atoctli aterrado en el suelo mientras tres personajes lo rodean (figura 48). En el centro aparece Hernán Cortés, cuyo cuerpo parece estar hecho completamente de metal, mientras su pecho posee un hueco, el cual simboliza la crueldad y falta de corazón del conquistador. A su izquierda observamos a un caballero blandiendo una espada; a su derecha, un fraile con una túnica que cubre hasta sus pies y que sostiene una cruz hecha con sables. Esta imagen es también una cita a los murales de Orozco, aunque tanto Cortés como el fraile aparecen por separado en las laterales del Hospicio Cabañas. Además, la figura del conquistador aparece de frente, mientras que en el mural original aparece de perfil (figuras 49 y 50).



*Figuras 49 y 50. Murales de Hernán Cortés y el fraile en el Hospicio Cabañas*

Ayala (2019) señaló que ambas figuras son representadas con objetos punzocortantes en sus manos (la espada y la cruz) con objeto de simbolizar la violencia, así como los tipos de poder y control que existieron en la época. Edward Lucie-Smith (1994: 53) planteó que el mensaje de los murales de Orozco dedicados a la Conquista es desconsolador, ya que muestra al pasado indígena como uno cruel, pero a la Conquista como una coyuntura mucho más atroz y violenta. En contraposición, Elisa García (2012: 27) desarrolló que el México antiguo y la intervención española son tratados por Orozco con equilibrio, al margen de los conflictos entre los sectores indigenistas e hispanistas. Así, la cita a estos murales muestra a la Conquista como un proceso donde la tecnología de los castellanos jugó un papel determinante para su triunfo. Al mismo tiempo, se anuncia que no sólo implicó un sometimiento de orden bélico, sino también una dominación religiosa, la otra conquista.

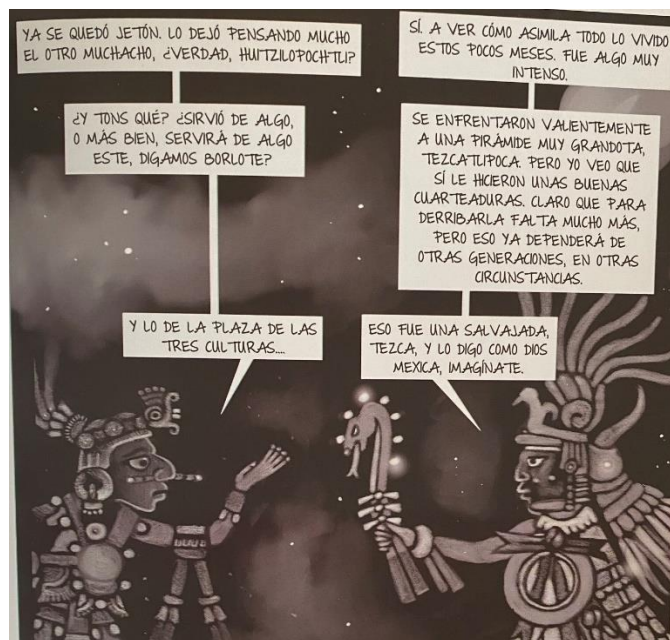


Figura 51. Huitzilopochtli y Tezcatlipoca

Un último espacio onírico aparece en *La pirámide cuarteada. Evocaciones del 68* de Luis Fernando. Si bien esta novela gráfica trata sobre el Movimiento Estudiantil de 1968 en México, el autor establece algunas conexiones con la Conquista por medio de los sueños del protagonista de la obra, el adolescente, donde aparecen los dioses mexicas Huitzilopochtli y Tezcatlipoca, quienes comentan las vivencias del joven como testigo de las manifestaciones (figura 51). Tras la matanza de Tlatelolco, sitio que se relaciona con la Conquista al haber sido un centro urbano hermanado a Tenochtitlan y que posteriormente sirvió para la catequización de los pueblos indígenas (Paz, 2014: 148), las deidades mexicas aparecen una última vez en los sueños del joven para dialogar sobre lo acontecido: “Se enfrentaron valientemente a una pirámide muy grandota, Tezcatlipoca. Pero yo veo que sí le hicieron unas buenas cuarteaduras. Claro que para derribarla falta mucho más, pero eso ya dependerá de otras generaciones, en otras circunstancias” (Luis Fernando, 2018: 115). Con esto, Luis Fernando se aproxima a la tesis de Octavio Paz, en la que “Tlatelolco es la contrapartida, en términos de sangre y sacrificio, de la petrificación del PRI” (Paz, 2014: 149) como partido hegemónico, mientras que se conecta con la Conquista al revelar un pasado que se creía superado: el del México oprimido, una

negación y regresión de todos los valores y aspiraciones que se pretendieron tras la Revolución Mexicana.

Con ello se establece que México es una pirámide, estructura que evoca a la idea de la dominación mexicana sobre los otros pueblos prehispánicos. Al ser conquistada, la estructura continuó perpetuándose en la Colonia, el México independiente, el de la Reforma, el del Porfiriato... la Revolución pareció provocar una ruptura, pero el establecimiento de un partido político convertido en la institución del Estado terminó por proseguir con ella (Paz, 2014: 122-123). El hilo de la dominación continúa vigente; sin embargo, Luis Fernando propone que se han hecho varias cuarteaduras, por lo que hay la oportunidad de derrumbar la pirámide y forjar un mejor presente.

El espacio onírico nos brinda diferentes indicios sobre la manera en que las narraciones gráficas analizadas retoman a la Conquista en su trama. Mientras que en *Operación Bolívar* y *La danza de la Conquista* el espacio onírico refiere a la iniciación chamánica y al camino del héroe, en *La caída de Tenochtitlan libro I* y *La pirámide cuarteada. Evocaciones del 68* este plano expone el fervor religioso de los mexicanos, así como parte de su estructura como pueblo, las cuales persisten hasta nuestros días, y con ello forman parte de la psique del mexicano como un tema que sigue provocando diversas reflexiones.

Por medio del análisis de las dimensiones del espacio que comprenden a nuestro corpus de narraciones gráficas, indagamos las lecturas e interpretaciones que los autores efectúan sobre la Conquista de México y cómo este hecho repercute en nuestra mirada sobre el presente. Las narraciones gráficas que tratan temas históricos se auxilian de la contraposición entre los diferentes desarrollos acerca de los sucesos que abordan, así como de la memoria en torno a ellos, a fin de que los autores generen su propia lectura, su propia reinterpretación, la cual nos ofrece nuevas brechas para tomar a este material como objeto de estudio.

En *Operación Bolívar* analizamos a la Ciudad de México como un espacio que, en su estructura, simboliza el conflicto interno que viven los mexicanos respecto de su pasado y su presente. Edgar Clement muestra al pasado por

medio de los edificios viejos y un nivel subterráneo que se relaciona con el México prehispánico; a pesar de permanecer enterrado, existen vestigios que lo anclan al presente, el cual es exhibido como un tiempo donde se experimenta una modernidad ineficiente pero ávida de modernización, donde los personajes de esta obra existen, pero no sienten arraigo sobre su tiempo y lugar. Con ello, se construye una analogía entre la Conquista de México y la adopción del neoliberalismo en el país como dos eventos paralelos en los que se pretende el dominio y sumisión de la población. A través de Leónidas Arcángel, el autor plantea una posible solución para resolver los problemas que nos aquejan: reconciliarse con lo antiguo para mirar fijamente al futuro o el exilio como alternativa a un esplendor que no arribará.

*La danza de la Conquista*, por su parte, interpreta el hecho histórico a través de una ficción donde se comparan la civilización y lo salvaje. La Ciudad del Sol funciona como una analogía de la Conquista donde el bárbaro y el civilizado se miran en el espejo, se miden, se rechazan y tratan de reconocerse constantemente. Esta acción resignifica a la Conquista no sólo como un proceso donde se aproximan dos formas de percibir el mundo, sino que, a través de ello, las nociones de lo ilustrado y lo salvaje se reconocen y reconfiguran a través de los espacios donde conviven. La aventura de Xolo y Toroko se cuestiona qué pasaría si el orden fuese otro, uno donde la diferencia resultara la fuerza que motiva a los pueblos, invitándonos a reflexionar sobre nuestro propio origen, nuestras mezclas y la riqueza cultural de la que somos descendientes. En otro extremo, la obra de Treviño rompe con el discurso de presentarnos héroes y villanos al plantear que tanto en el Viejo Mundo como en el Nuevo hubo poblaciones oprimidas y violentadas, en una comparación entre el reino de Castilla y Aragón y el imperio mexicana.

*La Conquista. Nueva historia mínima de México* es un relato con fines didácticos donde la verosimilitud, la ficción y el contraste entre textos de divulgación y el saber popular generan una interpretación sobre la Conquista de México que resulta introductoria para lectores de todas las edades y exhorta a la consulta de otros materiales para profundizar la información. A pesar de que el

contenido se muestra fragmentado debido a que el discurso textual, en sus pretensiones de objetividad y rigor, no coincide con el gráfico, y a que toma en consideración el conocimiento popular como una forma de también enriquecer la historia, la interpretación de este suceso a través de los últimos días del imperio mexica resulta coherente y adecuada para sus propósitos de divulgación.

En *La caída de Tenochtitlan libro I* se ha construido un relato donde se combinan el hecho histórico, las leyendas en torno a la Conquista y el relato ficticio, para construir una nueva proyección. La interpretación que Pescador efectúa sobre la conquista de México-Tenochtilan nos muestra el esplendor de una ciudad, la importancia de su vida cotidiana y el papel que la religión jugó en la toma de decisiones. Así, los conflictos que vive esta urbe son el motivo para conocer personajes históricos, pero también imaginar lo que hicieron las personas comunes.

*Operación Bolívar, La danza de la Conquista y La caída de Tenochtitlan libro I* se asemejan en que las tres son obras de ficción en las que, además de interpretarse un hecho histórico, se abrevan del saber mágico-religioso para contar su relato; sin embargo, se diferencian entre sí en la presentación que cada una toma de esta forma de conocimiento. En la narración gráfica de Edgar Clement lo mágico-religioso se relaciona con el proceso de iniciación y aprendizaje que vive un chamán, que busca curarse a sí mismo para hacerlo con los demás. La obra de Raúl Treviño, por su parte, mezcla elementos del aprendizaje chamánico con la senda que debe seguir del héroe. Finalmente, en la creación de José Luis Pescador se recurre a fuentes que hablan de presagios para mostrar cómo la esfera religiosa influyó en la vida social de los mexicas. *La Conquista. Nueva historia mínima de México* toma distancia con el fin de construir un relato más riguroso, en el que este conocimiento se aborda de manera breve para no desviar sus intenciones didácticas.

*La caída de Tenochtitlan libro I y La Conquista. Nueva historia mínima de México* se asemejan en que ambas construyen un relato didáctico en el que los lectores pueden aprender sobre la civilización mexica. Se diferencian en el objeto que toman para su divulgación, ya que mientras la historieta del Colegio de



México se aboca a la narración del hecho histórico, sus principios, consecuencias y algunos procesos alternos que tuvieron lugar a la par de la Conquista, la novela gráfica aborda la vida cotidiana y reimagina la organización social, económica, laboral, gubernamental, militar y religiosa de los mexicas. Si bien en parte de su narración toma como protagonista a Moctezuma II, esto resulta necesario para aproximarnos de una manera más empática a la administración en la ciudad y al panteón de este pueblo.

El presente análisis permitió mostrar que la novela gráfica mexicana nos ofrece una ventana de oportunidades para aproximarnos a diversos temas históricos. A través del lenguaje del cómic, los autores resignifican coyunturas y procesos como la Conquista de México no sólo para entretener al lector o dar a conocer una reseña de estos episodios, sino que con ello efectúan nuevas interpretaciones y visiones sobre estos episodios. Esto genera una mayor riqueza para un género que, en nuestro país, comienza a ser una alternativa para mantener vigentes a las narraciones gráficas locales y acercarlas a la industria cultural del libro como una estrategia para su validación e impulso hacia nuevos creadores.

Toca el turno ahora de pasar al último capítulo de nuestro trabajo, en el cual se analiza el 68 mexicano a través de varias narraciones gráficas mexicanas.

## V La matanza de Tlatelolco en la novela gráfica de México

*Operación Bolívar* (1994), de Edgar Clement, no sólo destaca por ser la primera novela gráfica mexicana, sino que también ha fundado el empleo de episodios históricos dentro de este género. En este relato sobresalen dos sucesos como ejes principales: la Conquista de México y el Movimiento Estudiantil de 1968, los cuales han sido abordados por obras posteriores. Entre las motivaciones que han llevado a retomar estos hechos se encuentran las inquietudes narrativas de los autores, el desarrollo de nuevas interpretaciones conforme a la aparición de nuevas investigaciones al respecto, al igual que la valoración de la narrativa gráfica actual a través de la presentación de estos temas. Por otro lado, los hechos históricos parecen fungir como una estrategia para incentivar el consumo de este tipo de productos culturales. Ante ello, analizamos la manera cómo estos sucesos son mostrados y reinterpretados en un corpus de diferentes narraciones gráficas.

En el presente capítulo analizamos las interpretaciones sobre la matanza del 2 de octubre de 1968, con el fin de distinguir los matices con que cada obra abordó este hecho histórico. Dividimos nuestro análisis en los siguientes apartados: primero, ofrecemos una breve semblanza de lo que fue el Movimiento Estudiantil de 1968. Posteriormente, analizamos la secuencia de la matanza de los ángeles en *Operación Bolívar*, el 2 de octubre del 68 en *En busca de una voz*; el Movimiento Estudiantil en *La pirámide cuarteada. Evocaciones del 68* y, finalmente, el 68 mexicano en *El último tramo del siglo XX. Nueva historia mínima de México*.

Para el análisis, empleamos como herramienta a la semiótica, mientras que nuestros instrumentos fueron la estética neobarroca, el análisis narratológico y la matriz actancial. Dentro de las categorías que usamos a lo largo de este capítulo se encuentran la cita, el fragmento, el detalle y el *pastiche*, procedentes de la propuesta de Omar Calabrese. También nos auxiliamos del paradigma de inferencias indiciales para localizar y analizar aquellos indicios por medio de los cuales los historietistas efectúan su interpretación de este episodio histórico. Así,



observamos que en *Operación Bolívar* se efectúa una interpretación de la matanza de Tlatelolco por medio de la cita, el fragmento y el *pastiche*; dentro de *En busca de una voz*, se lleva a cabo una aproximación sutil a la violencia por medio del detalle y la verosimilitud; *La pirámide cuarteada*, por su parte, confronta el testimonio del autor respecto del Movimiento Estudiantil con la versión de los medios de comunicación afines a gobierno, mientras que en *El último tramo del siglo XX* se efectúa una relectura del suceso a partir de los nuevos hallazgos al respecto. Nuestro corpus de análisis se asemeja a otras narraciones gráficas de temática histórica que rescatan la memoria del suceso que abordan, como es el caso de *Maus. Historia de un superviviente* de Art Spiegelman o *Los surcos del azar* de Paco Roca, entre otras. El presente análisis abarca a diferentes novelas gráficas publicadas entre 1994 y 2019, en la etapa del movimiento del cómic de autor y novela gráfica mexicana.

### 5.1 El Movimiento Estudiantil de 1968 en México

El Movimiento Estudiantil de 1968 en México se caracterizó por emprender la lucha por los derechos civiles en nuestro país, por medio de la realización de marchas y manifestaciones para exigir el cumplimiento de la Constitución, la publicación de un pliego petitorio al igual que la creación de una gráfica propia reproducida a través de cárteles, folletos, trípticos y calcomanías, todo esto durante una época en la que México vivió un gobierno de partido único.

El 22 de julio de 1968 alumnos de la vocacional 2 del Instituto Politécnico Nacional (IPN) tuvieron una gresca con miembros de la preparatoria particular Isaac Ochoterena. Durante el conflicto, granaderos de la Ciudad de México reprimieron violentamente a los jóvenes al grado de invadir las instalaciones (Pérez, 2009). Esta acción provocó que la comunidad estudiantil del IPN convocara a una manifestación el 26 de julio, fecha en la que organizaciones pertenecientes a la izquierda organizaron una marcha para conmemorar la Revolución Cubana. Nuevamente, el cuerpo policiaco reprimió ambas movilizaciones (Pérez, 2009).

Entre el 26 y 29 de julio varias escuelas del IPN y la UNAM entraron en paro

de labores en apoyo a los estudiantes. Granaderos y el ejército entraron a escuelas de ambas instituciones, entre ellas la Preparatoria número 1 en San Ildefonso, cuya puerta fue derrumbada por el proyectil de una bazuca. El 30 de julio el rector de la UNAM, Javier Barros Sierra, condenó públicamente los hechos y encabezó una nueva manifestación (Salmerón, 2017a). Representantes estudiantiles de diferentes escuelas de la Ciudad de México y otros estados conformaron el Consejo Nacional de Huelga (CNH). El 4 de agosto publicaron su pliego petitorio compuesto por los siguientes seis puntos:

- 1.- Libertad a los presos políticos; 2.- destitución de los jefes de policía Luis Cueto Ramírez, Raúl Mendiola y Armando Frías; 3.- extinción del cuerpo de granaderos; 4.- derogación del artículo 145 y 145 bis del Código Penal Federal que sanciona los delitos de “disolución social”; 5.- indemnización de las familias de los muertos y a quienes fueron víctimas de la constante agresión recibida desde julio, y 6.- deslinde de responsabilidades respecto a los excesos represivos de la policía, el cuerpo de granaderos y el ejército (Draper, 2018: 41).

El CNH convocó a tres manifestaciones pacíficas el 5 y 27 de agosto, además del 13 de septiembre. Entre el 18 y 24 de ese mes, el ejército invadió la UNAM y el IPN, las cuales fueron liberadas el primero de octubre (Salazar, 2014). El consejo convocó a una nueva marcha el día siguiente, la cual culminaría en la plaza de las Tres Culturas de Tlatelolco. Así, el 2 de octubre de 1968, el presidente Gustavo Díaz Ordaz ordenó la represión de estudiantes bajo el argumento de que era una conspiración comunista, lo cual exhibió a un régimen incapaz de resolver un conflicto iniciado por un pleito estudiantil y su paranoia anticomunista (Aboites, 2010: 509). Podemos profundizar sobre esto que:

El presidente Díaz Ordaz creía ver una conspiración comunista que amenaza la estabilidad nacional. Conforme se acercaba el inicio de los XIX Juegos Olímpicos, que serían inaugurados en la Ciudad de México el 12 de octubre de ese mismo año, la situación se fue complicando (...). El desenlace llegó la tarde del 2 de octubre. Los estudiantes reunidos en la plaza de Tlatelolco fueron atacados por

soldados del ejército. Ahora se sabe que la tropa respondía a una provocación de francotiradores situados en lugares estratégicos, siguiendo instrucciones de altos funcionarios gubernamentales. Decenas murieron y centenares más fueron recluidos en el penal de Lecumberri (Aboites, 2010: 509-511).

La matanza de Tlatelolco marcó el punto más trágico del Movimiento Estudiantil Mexicano, el cual concluyó el 6 de diciembre de 1968 con la disolución del Consejo Nacional de Huelga. A pesar de su desenlace, el 68 mexicano es considerado el precursor de la lucha por los derechos civiles en el país, o como mencionó Susana Draper (2018: 30), “un movimiento que impulsaba la democratización del país”. Asimismo, evidenció a un régimen político “incapaz de encabezar a una sociedad urbanizada, plural, ilustrada y, sobre todo, inconforme y carente de medios para expresar sus puntos de vista” (Aboites, 2010: 511). Igualmente, exhibió el control gubernamental de los medios de comunicación, lo cual quedó en manifiesto cuando el conductor de noticias Jacobo Zabludovsky evadió el suceso y se limitó a hablar del clima al pronunciar la frase “Hoy fue un día soleado”, al tiempo que redujo lo ocurrido en Tlatelolco a un “zafarrancho”, cuando en realidad fue un hecho que cobró la vida de diversos manifestantes que protestaron ante los abusos perpetrados desde gobierno (Antezana, 2013).

Podemos concluir sobre el Movimiento Estudiantil de 1968 como una movilización que trató de exigir un vínculo entre la democracia, la libertad y la igualdad. Draper profundizó sobre esto que:

Es interesante notar que parte de las demandas que componían el pliego petitorio remitían a una historia de luchas que habían sido sistemáticamente aprisionadas y reprimidas, así como también a una forma de exigir un vínculo entre democracia, igualdad y libertad que iba más allá de lo concreto para postular un cambio en el orden mismo de lo político. Esto tiene consecuencias significativas y altamente relevantes a la hora de distinguir lo que fue el 68 respecto a tantas movilizaciones y movimientos anteriores y posteriores en el tiempo: se trata del carácter transversal, esto es, la capacidad de atravesar el campo social desde una demanda de democracia, exigiendo libertad e igualdad en la participación que

replanteaba los términos de lo político, sus condiciones de posibilidad y existencia (Draper, 2018: 39).

El Movimiento Estudiantil de 1968 se erigió entonces como una serie de diversas manifestaciones por los derechos civiles en el país, al tiempo que exhibió a un régimen autoritario, incapaz de comprender las demandas de la población. Con este recorrido en mente, es momento de analizar la matanza de Tlatelolco en las novelas gráficas seleccionadas.

## 5.2 La matanza de los ángeles en *Operación Bolívar*

*Operación Bolívar*<sup>35</sup> es una novela gráfica del historietista Edgar Clement publicada originalmente en 1994. Para su autor, la importancia de retomar el 68 mexicano radicó en que fue el año en que el país comenzó a sufrir diversos cambios que tuvieron como consecuencia el final de la estabilidad económica. En otra instancia, el 68 reveló una crisis dentro del régimen de partido único que vivió el país durante décadas, lo que representó un punto de quiebre para la esfera política mexicana. En palabras del propio autor:

De hecho, un poquito mi tesis, y luego ya viendo a otros analistas políticos e historiadores, parece que coincidimos en que al país se lo empezó a llevar la chingada a partir del 68 (...). Es el año donde se hace como una especie de pequeño golpe de Estado dentro del gabinete de Gustavo Díaz Ordaz y donde el cerebro maquiavélico fue Echeverría. Entonces, eso vino a violentar una serie de reglas que había llevado a cabo el PRI a lo largo de todo el siglo XX. La deconstrucción del Estado benefactor también empieza por Echeverría, son muchas cosas, el punto de quiebre donde el país comienza a irse a la chingada (Espinosa Lucas, 2016).

---

<sup>35</sup> Una primera versión de esta descripción y análisis se encuentra en: Espinosa Lucas, E. 2017. *Entre cazadores de ángeles y mascotas soldado. La novela gráfica a partir del análisis comparativo de Operación Bolívar de Edgar Clement y We3 de Grant Morrison y Frank Quitely* (tesis de maestría en Ciencias Sociales inédita) Pachuca de Soto: Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Puede encontrarse tanto en formato físico como digital en la biblioteca central y virtual de dicha institución.



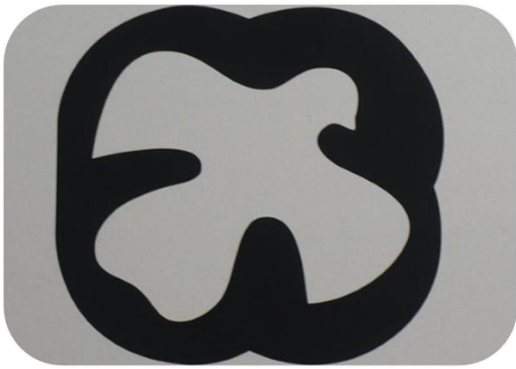
Figura 52, 53 y 54. La secuencia de la matanza de los ángeles en Operación Bolívar

En el clímax de esta creación gráfica, el protagonista Leónidas Arcángel debe detener el asesinato de seres celestiales en la plaza de las Tres Culturas. Esta acción ocurre en una secuencia que abarca tres páginas de la obra, a la cual denominamos la matanza de los ángeles. En la primera (figura 52) observamos en

la parte superior una viñeta donde un grupo de ángeles es fusilado por militares; a su izquierda, se localiza la imagen de una paloma blanca siendo atravesada por un cuchillo militar. Debajo, en una segunda viñeta, vemos a varios seres alados tratando de entrar a una iglesia. A modo de un *collage*, se insertan diversas fotografías del 68 local, así como fragmentos del mural *Guernica*, de Pablo Picasso.

La segunda página (figura 53) se divide en dos laterales. En la izquierda, observamos al Arcángel Miguel, quien grita ante el escape de varios ángeles, quienes vuelan para alejarse de su captor y asesino. En la derecha, se presenta un nuevo *collage* donde distinguimos encabezados de periódicos, imágenes de la matanza de Tlatelolco y otros fragmentos de *Guernica*. En la última página (figura 54), aparece nuevamente el arcángel, ahora en el centro, quien despliega sus alas al tiempo que apresa en sus manos a más seres alados. A su izquierda y en la parte inferior se observa a otro grupo de ángeles revoloteando y tratando de escapar, al igual que la inserción de fotografías y otras piezas del mural de Picasso. A la izquierda de Miguel se localiza un ave de metal con el rostro de Gustavo Diaz Ordaz. Encima del arcángel se encuentra un peso con picos en cuyo interior resalta la leyenda “AQUÍ MIS CHICHARRONES TRUENAN. GDO”.

En esta secuencia Clement alude a la masacre de Tlatelolco, al tiempo que inserta fragmentos del *Guernica* de Pablo Picasso; incluye citas a la paloma de la paz creada para los Juegos Olímpicos de 1968, así como a *El 3 de mayo en Madrid* de Francisco de Goya y el mural *Nueva democracia* de David Alfaro Siqueiros. Por último, también se localizan fotografías y portadas de publicaciones que dieron cobertura a la matanza de estudiantes; con ello, el autor efectúa un ejercicio de verosimilitud, facultad en la que el sujeto de enunciación brinda su contexto, de modo que sea coherente y aceptable para el receptor (Vargas, 1993: 7), donde ancla su relato con el suceso histórico, y con ello parece denunciar la represión vivida en nuestro país durante un régimen autoritario a finales de la década de los 60, así como criticar la adopción del neoliberalismo en México a finales de los años 80.



Figuras 55 y 56. Paloma de la paz de los Juegos Olímpicos 1968 (izquierda) y del Movimiento Estudiantil (derecha)



Figura 57. Paloma de la Paz en Operación Bolívar

En la página que inicia la secuencia (figura 52) encontramos nuestra primera cita, definida como “la inserción de una porción de un texto Y en un texto X y el texto X marca esa inserción” (Calabrese, 1987: 189). En nuestro caso las citas ocurren por medio de imágenes. Consiste en la paloma de la paz creada por el arquitecto Pedro Ramírez Vázquez para los Juegos Olímpicos de 1968 (figura 55), los cuales iniciaron el 2 de octubre. Esta imagen fue retomada por el Movimiento Estudiantil (figura 56), el cual añadió una bayoneta perforando el pecho del ave como símbolo de protesta tras la matanza de Tlatelolco. Olivier Debrouse y Cuauhtémoc Medina destacaron sobre esto que:

La gráfica del Movimiento Estudiantil usurpaba los signos producidos por los diseñadores profesionales de los Juegos Olímpicos, que por aquellos días inundaban las calles de la Ciudad de México. Utilizaron el logotipo de las letras concéntricas de Lance Wyman o la señalización de las diversas actividades



deportivas para denunciar las actividades represivas ejercidas por el gobierno; la paloma de la paz, uno de los distintivos de los Juegos Olímpicos en México, se representó atravesada por una bayoneta. De esta manera lograron una forma de subversión visual que enfrentaba y subvertía el imaginario gubernamental (Debroise y Medina, 2014: 38).

Edgar Clement cita a ambas ilustraciones, aunque cambia la composición de la imagen. Su paloma (figura 57), a diferencia de la de Ramírez Vázquez, no aparece inclinada sino recta, al tiempo que es atravesada por un cuchillo militar cuya punta está manchada de sangre, a diferencia del ave en la gráfica del Movimiento Estudiantil, perforada por una bayoneta unida a un fusil; en el filo de la navaja vemos correr sangre de manera profusa. A pesar de estas diferencias, se mantiene el concepto de una paz rota, así como la subversión al imaginario gubernamental del que hablan Debroise y Medina. La imagen, por tanto, se muestra como un primer indicio dentro de la secuencia en la que Clement establece una analogía entre la generación del 68 y la de los principios de los 90: dos generaciones perdidas, una por un régimen autoritario y represor, y otra por un gobierno neoliberal.



*Figuras 58 y 59. Operación Bolívar (izquierda) y El 3 de mayo en Madrid (derecha)*

A la derecha de la paloma se localiza una viñeta en la que se observa a un grupo de ángeles a punto de ser ejecutados por soldados (figura 58). Esta imagen resulta una segunda cita, a *El 3 de mayo en Madrid* de Francisco de Goya (figura 59), pintura realizada en 1814 para celebrar el retorno de Fernando VII al trono español (Mena, 2016), así como reconocer a los españoles que combatieron la



invasión napoleónica iniciada entre el 2 y 3 de mayo de 1808:

La segunda de las escenas elegidas representa la persecución de los que se habían alzado el 2 de mayo. Ese día, hacia las dos de la tarde, las tropas de Murat, que ocupaban Madrid con un ejército de 30 mil hombres, habían logrado sofocar la revuelta del pueblo, comenzando a actuar de inmediato una comisión militar que, sin escuchar a los detenidos, dictaba sus sentencias de muerte. En grupos, los condenados fueron enviados a distintos lugares de Madrid para su inmediata ejecución: el Paseo del Prado, la Puerta del Sol, la Puerta de Alcalá, el pasillo de Recoletos y la montaña del Príncipe Pío, y fueron fusilados a las cuatro de la madrugada del tres de mayo (Mena, 2016).

En el centro de la pintura se encuentra un hombre vestido con camisa blanca y pantalón mostaza, quien alza los brazos en señal de “alto” a la masacre mientras espera ser fusilado por soldados franceses vestidos con casacas azules y cafés, sombreros altos y botas negras. Ninguno de los rostros de los militares es visible, lo cual apela a su condición de anónimos ante los asesinatos que cometen. Detrás de la figura central se observa a un cura rezando y un varón que cubre sus ojos ante el temor a la muerte. Debajo de ellos yace un cadáver con la ropa ensangrentada. A la derecha, en segundo plano, aparece otro grupo de hombres que espera despavorido su fusilamiento. En el fondo se localiza el cielo oscuro, así como un castillo, presumiblemente el convento de doña María de Aragón, donde estuvieron presos los civiles durante la guerra con Francia.

En la viñeta los fusilados son sustituidos por ángeles, quienes aparecen desnudos como símbolo de su vulnerabilidad, mientras que las tropas francesas son cambiadas por militares que trabajan para el Arcángel Miguel. El ángel muerto que yace en el suelo no sangra, a diferencia del hombre en *El 3 de mayo en Madrid*. En el fondo, un muro de piedra y una fábrica son testigos de la masacre. Así, Clement retomó la composición de la pintura de Francisco de Goya, así como su concepto, el cual alude a la masacre, la violencia y horror perpetrados por fuerzas militares en contra de personas comunes o vulnerables. Esto refuerza el ejercicio de verosimilitud efectuado por Clement, el cual es llevado a cabo de

manera semántica, ya que compara diversos sucesos históricos con la matanza que ocurre en su relato con objeto de denunciar la pérdida de generaciones inocentes ante la violencia de diversos regímenes. Esto genera una mayor coherencia en su obra, al tiempo que propone la generación de un sentido crítico en torno a diferentes hechos históricos (Vargas, 1993: 9-10).



Figura 60. El Arcángel Miguel en Operación Bolívar



Figura 61. Nueva democracia

Una última cita se encuentra en la página final (figura 54) de la secuencia, en la cual observamos en el centro al Arcángel Miguel flotando en el aire mientras apresa a varios ángeles entre sus manos (figura 60). Se trata de una alusión a *Nueva democracia* (1944-1945) de David Alfaro Siqueiros, mural que forma parte de un tríptico que se localiza en el Palacio de Bellas Artes y que fue elaborado para celebrar la victoria de los aliados durante la Segunda Guerra Mundial, al igual que la caída del fascismo en Europa (figura 61). El secretario de Educación Pública Jaime Torres Bodet contrató a Siqueiros para que elaborara un mural en el

recinto antes mencionado de la Ciudad de México. Originalmente, el tema sería *México por la democracia y la independencia nacional*; sin embargo, el pintor desechó la idea e “imprimió a la obra su propuesta la estética de un arte de guerra contra el nazifascismo y la victoria de las democracias” (Guadarrama, 2010: 107).

*Nueva democracia* (figura 61) se compone por una figura femenina que emerge desnuda de un volcán en medio de un terreno desértico afectado por la guerra. La mujer alza la mirada hacia el cielo con un gesto de dolor, “que parece estar en el proceso de un parto doloroso: el nacimiento de la democracia” (Guadarrama, 2010: 108). Viste un gorro frigio, el cual fue tomado como símbolo de la libertad tras la Revolución Francesa. Sus brazos se elevan al cielo a pesar de que en sus muñecas aparecen unos grilletes de los que cuelgan dos pesos de acero. La mano derecha sostiene una antorcha con una llama incandescente, al tiempo que la izquierda empuña una flor que está brotando; ambos objetos simbolizan la libertad y a la democracia emergentes, respectivamente.

Detrás de la mujer se observa un tercer brazo que levanta el puño en señal de lucha. Debajo de éste yace el cadáver gris de un soldado con casco nazi cuyas manos permanecen ensangrentadas a causa de los asesinatos cometidos; su aparición significa la derrota del fascismo en la Segunda Guerra Mundial. Así, la crítica de la época calificó a *Nueva democracia* como un cartel de propaganda en contra de la guerra que posee gran belleza y fuerza expresiva, por lo que las autoridades quedaron complacidas con la obra y le encargaron a Siqueiros dos murales más para complementar el tema, los cuales fueron *Víctimas de la guerra* y *Víctimas del fascismo* (Guadarrama, 2010: 109).



Figura 62. Detalle del Arcángel Miguel

Edgar Clement cita a la figura central de *Nueva democracia* por medio del Arcángel Miguel (figura 62), que aparece flotando y de cuerpo completo en la página final que comprende a la secuencia de la matanza de los ángeles. El ser alado porta un casco mientras que su cuerpo viste una armadura que mezcla las iconografías de los centuriones romanos y los guerreros mexicas. El yelmo está hecho del cráneo de un animal carnívoro, presumiblemente un jaguar. El peto, por su parte, posee en los pectorales los grabados del Sol y de la Luna; en medio de ellos es visible una virgen. El traje de combate tiene además unas muñequeras y grebas con relieves cuyas formas no son distinguibles. El uso de esta vestimenta indica que el Arcángel Miguel es un guerrero, un conquistador que reclama la indumentaria y cultura de las deidades que ha vencido con el fin de acumular más poder, como se exhibe en el epílogo de la novela gráfica (Clement, 2018). La aparición de este arcángel guerrero alude a otro suceso histórico: la Conquista de México, coyuntura que ocurrió en dos frentes, por un lado, el conflicto bélico, y por el otro, la dominación espiritual. Por medio de este personaje, Clement establece una comparativa entre la Conquista y el 68 como dos eventos violentos que cambiaron el curso de la historia en México. Octavio Paz establece una relación entre ellos al plantear que:

Las correspondencias con el pasado mexicano, especialmente con el mundo

azteca, son fascinantes, sobrecogedoras y repelentes. La matanza de Tlatelolco nos revela que un pasado que creíamos enterrado está vivo e irrumpe con nosotros (...). Es un pasado que no hemos sabido o no hemos podido reconocer, renombrar, desenmascarar (Paz, 2014: 40).

El arcángel (figura 62), al igual que la mujer en *Nueva democracia* (figura 61), eleva el rostro al cielo con gesto de dolor. Sus brazos, los cuales no poseen grilletes ni pesos de acero, se alzan al tiempo en que sus manos apresan a algunos ángeles que tratan de escapar de la matanza. Aparece un tercer brazo detrás del ser alado, el cual se distingue por llevar una muñequera y aplastar a otra criatura. Finalmente, el soldado nazi no aparece en la imagen de Clement. Nuevamente, la cita retoma la composición y el concepto de la obra original, que aluden al nacimiento de la democracia, aunque en dos contextos distintos: la Segunda Guerra Mundial en el mural de Siqueiros y el Movimiento Estudiantil de 1968 en la narración gráfica. Esto concuerda con las nuevas lecturas e interpretaciones que se han realizado sobre el 68 mexicano como uno de los movimientos precursores en la lucha por los derechos civiles de nuestro país; en palabras de Draper, las exigencias del Movimiento Estudiantil fueron de una “democratización entendida como una demanda de igualdad en el derecho a la participación y la disidencia” (Draper, 2018: 38).

Foto 27



Figuras 63 y 64. Portada del semanario ¡Alarma! (izquierda) e Inserción en Operación Bolívar (derecha)

Un segundo objeto de análisis en *Operación Bolívar* son las fotografías y portadas que aparecen en la secuencia (figura 64), las cuales fueron publicadas en *Excélsior*, *La Prensa*, *El Heraldo de México*, *Tiempo*, *Life en español*, *¡Alarma!* (figura 63) y *¿Por qué?*, lo cual muestra “la existencia de diversos matices y claroscuros que van de la derecha empresarial anticomunista hasta los radicales de la ultraizquierda, pasando por una gran variedad de opciones moderadas” (Del Castillo, 2008: 103). Estas imágenes nos brindan indicios sobre la cobertura de hechos violentos y el control ejercido por el gobierno mexicano sobre la mayoría de los medios de comunicación masiva:

Nos muestran los escasos márgenes de maniobra de la prensa en esta situación límite y los parámetros de subordinación a las coordenadas marcadas por el régimen del partido de Estado, que impuso la versión de su teoría de la conjura (...). Una de las escasas excepciones está representada por la revista *¿Por qué?*, plenamente identificada con el Movimiento Estudiantil en las semanas anteriores (Del Castillo, 2008: 103-105).

La inserción de estas imágenes más la portada del semanario *¡Alarma!* permiten al espectador relacionar el relato en *Operación Bolívar* con la matanza de Tlatelolco. Esta acción resulta un *collage* en el que se enriquece la narración gráfica con un nuevo *pathos*, como menciona Mario de Micheli, (2000: 183), en el cual se contrasta la noción de verdad, entendida como lo real, y el artificio, comprendido como la ficción, lo cual permite ensayar “configuraciones posibles de la acción para poner a prueba su coherencia y plausibilidad” (Ricoeur, 2002: 19). Con ello, Clement brinda cohesión a su obra al tiempo que ofrece su propia lectura del 68, al que sugiere como el momento donde se forjó un cambio profundo en el país, como comentó en entrevista (Espinosa Lucas, 2016). Además, por medio de la composición de las viñetas, brinda una nueva legibilidad a las fotografías, a fin de que el lector pueda originar su punto de vista del 68 mexicano.

La mujer que llora a su hijo muerto, el soldado, el toro, las mujeres de los edificios, el Sol y la yegua son fragmentos provenientes de *Guernica*, mural realizado por Pablo Picasso en 1937 como protesta en contra del ataque que

sufrió esta villa por parte de la Alemania nazi durante la Guerra Civil Española. Picasso fue contratado por el gobierno republicano español para realizar una obra que sería exhibida en la Exposición Internacional de París. El espacio, además, sería utilizado para hacer propaganda de la república ante el inicio de la Guerra Civil Española. A pesar de que el pintor malagueño ya había comenzado a trabajar en los aguafuertes *Sueño y mentira de Franco* (Sautto, 2013: 15), se encontraba en una crisis creativa que terminó tras enterarse por medio de los periódicos *L'Humanité* y *Ce Soir* del bombardeo de aviones alemanes a Guernica con el consentimiento de Francisco Franco. La pintura representa “un testimonio del horror que supuso la Guerra Civil Española, así como una premonición de la Segunda Guerra Mundial” (Esteban, 2016). Así, la presentación de esta pintura en la obra de Clement ocurre de manera fragmentaria (Espinosa Lucas, 2017: 124-124).

Podemos definir al fragmento como un acto divisorio, una ruptura no necesariamente definitiva que se caracteriza por no contemplar a su precedente para ser definido, por lo que brinda un nuevo sentido al sistema en que se inserta o constituye un sistema en sí mismo (Calabrese, 1987: 88). En la secuencia que analizamos, los fragmentos de *Guernica* se agrupan en tres tipos. La primera de ellas son piezas que retoman tanto la forma como el concepto de la obra original y está integrada por la mujer que sostiene a su hijo (figura 65), el soldado caído (66), el toro (67), el Sol (68) y la mujer herida. Su inserción refuerza la idea de que contemplamos la muerte ligada a la violencia y la barbarie.





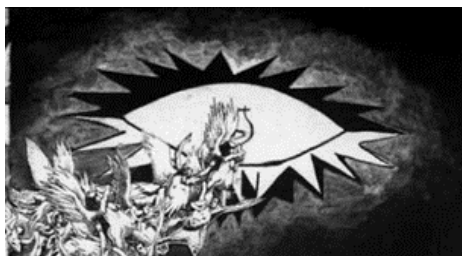


Figura 65, 66, 67 y 68. Fragmentos de *Guernica* que retoman su forma y concepto

El segundo conjunto corresponde a fragmentos que cambian la forma en que aparecieron en *Guernica*, pero conservan su concepto, lo cual apela a una relativa migración de los símbolos, la existencia de obras que no retoman el estilo de un periodo, cultura o autor anterior pero sí su significado (Wittkower, 2006: 178). En este conjunto se encuentran la mujer del quinqué; la yegua y la mujer del edificio. En *Operación Bolívar*, el primer fragmento (figura 69) aparece con los brazos levantados en alto en señal de auxilio, mientras que el quinqué, que simbolizaba la esperanza, ha desaparecido. A su lado, se encuentra un encabezado de periódico que intitula que Tlatelolco ha perdido 69 a 63, como si se tratara de un marcador deportivo. Esto podría significar la idea de que para el Estado las muertes y desapariciones provocadas en este hecho quedaron reducidas a números, lo cual desprovee de toda humanidad a los manifestantes afectados, así como una apuesta por la desmemoria, como mencionó José Luis Pescador (Ortega y Pescador, 2018).



Figura 69. La mujer del quinqué en *Operación Bolívar*



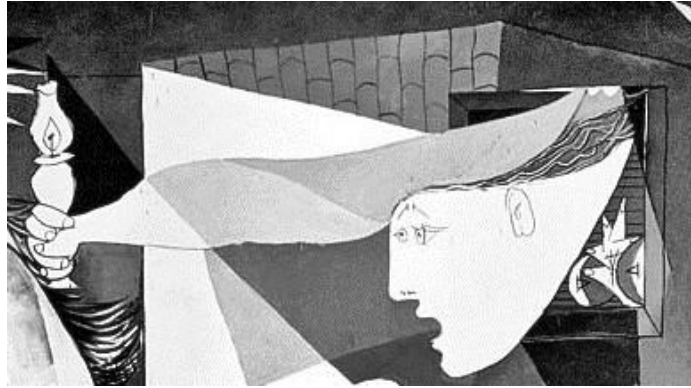


Figura 70. La mujer del quinqué en Guernica

El segundo caso es el de la yegua. En *Guernica* (figura 72) aparece en el centro de la composición; se trata de un equino de cuerpo completo, herido por una lanza en el costado. El animal posee un gesto de dolor y desconcierto a causa de la lesión. Su cuerpo posee diversas marcas que asemejan a la tinta impresa en un periódico. La yegua en *Operación Bolívar* (figura 71), por su parte, aparece en la lateral izquierda de la última página que comprende la secuencia que analizamos. No se localiza de cuerpo entero, sólo observamos su cabeza, cuello, pechera y una de sus patas. Presenta también un rostro agonizante, así como las marcas dentro de su figura; sin embargo, aparece también el rostro de Ernesto Che Guevara, figura que también retomó el Movimiento Estudiantil. Para el *Che*, el cambio social en Latinoamérica debió responder a cuatro vertientes: “la lucha por la toma del poder en un país subdesarrollado, la lucha contra el imperialismo como sistema internacional, la lucha por el desarrollo y la lucha por la construcción de una nueva sociedad” (Ledezma, 1997: 132-133). Su inserción nos indica la influencia del pensamiento de Guevara en toda una generación; asimismo, al encontrarse junto a las marcas en la yegua y los ángeles masacrados, podemos inferir que Clement establece una denuncia sobre las muertes y desapariciones en Latinoamérica a causa de los regímenes autoritarios que sufrió esta región.



Figuras 71 y 72. Las yeguas en Operación Bolívar (izquierda) y Guernica (derecha)

La última imagen es el de la mujer del edificio en llamas. Dentro de *Guernica* se localiza en el extremo derecho del mural (figura 74); se trata de una mujer que grita al cielo y extiende los brazos mientras que su edificio es consumido por las llamas tras el ataque a la villa. Se trata de una cita a *El 3 de mayo en Madrid* de Goya. En *Operación Bolívar* sólo tenemos a la mujer (figura 73), quien se localiza en el centro de la parte inferior de la última página de la secuencia. Este fragmento se localiza en el suelo y es aplastada por el cúmulo de ángeles que trata de escapar de la masacre. Esta imagen expresa la brutalidad con la que actuaron la policía de la Ciudad de México y el ejército. Este significado se refuerza con la ilustración que tenemos encima, la de un simio con casco que trata de clavar una bayoneta a un estudiante que yace en el suelo y cuyo único objeto de resistencia es un libro. Esta imagen formó parte de la gráfica del movimiento como una de sus protestas en contra de la represión ejercida por las autoridades.



Figuras 73 y 74. Las mujeres del edificio en llamas en Operación Bolívar (izquierda) y en Guernica (derecha)

El último caso se conforma por medio del *pastiche*, “combinación de trozos copiados de obras auténticas diversas, formando una nueva y engañosa composición” (Monreal y Hagggar, 1999), es decir, un ensamblaje realizado a partir de fragmentos extraídos de diversas fuentes (Corona, 2008: 83). Se trata del Arcángel Miguel (figura 75), que está ensamblado con el rostro de la mujer que llora y uno de los brazos del soldado caído procedentes de *Guernica*, así como un casco formado por el cráneo de un jaguar, elemento que relaciona a este personaje con los guerreros jaguares del imperio mexica, cuya indumentaria mostraba el carácter ritual de los combates al igual que un estatus social (Fernández, 2015: 104). Al conformarse este nuevo sistema se cambia el significado de la obra original, se abandona el concepto sobre el horror de las masacres y ahora se asocia con la pérdida de poder, ya que el arcángel grita de desesperación ante el escape de los ángeles que pretende asesinar, y con ello, se frustran sus planes de dominar América Latina, como menciona el epílogo del relato: “Antiguos dioses yacen bajo la armadura del Arcángel Miguel. Dioses que devoró y que ahora forman su carne y su osamenta. Él es la historia del Poder: verdades a medias, mentiras que ocultan más mentiras que a su vez ocultan más mentiras...” (Clement, 2018).



Figura 75. El pastiche del Arcángel Miguel

El Arcángel Miguel resulta un ensamblado complejo, dado que su significado no sólo relaciona la masacre ocurrida en Guernica con la matanza de Tlatelolco, sino que también establece una conexión entre el 68 mexicano y la propia Conquista de México al mostrar al ser alado como un híbrido entre un centurión romano y un guerrero jaguar. La conformación de esta figura refiere al planteamiento desarrollado por Paz de que el 2 de octubre de 1968 fue la negación de las aspiraciones buscadas durante la Revolución Mexicana y la confirmación de que, desde la Conquista, somos un pueblo sumergido y reprimido que vemos a diario, pero que no reconocemos como tal (Paz, 2014: 113).

Los fragmentos de *Guernica* insertados en *Operación Bolívar* sirven para generar un mayor dramatismo en la secuencia, al tiempo que se efectúan comparaciones entre diversas masacres ocurridas en la historia: el bombardeo de Guernica durante la Guerra Civil Española, que además fue un prelude de la Segunda Guerra Mundial, y la matanza de Tlatelolco, justificada a través del argumento de que con ello se detuvo una conspiración comunista en el marco de la Guerra Fría. Asimismo, se relaciona a la matanza de Tlatelolco con la Conquista de México, al mostrar un pasado que se creía enterrado y superado, pero que del que se teme hablar y reconocer: el de la derrota y la represión, ya sea por la figura del tlatoani mexicana, la de los conquistadores españoles o la de un régimen de partido único. Con ello, el autor expresó que las masacres y matanzas son frecuentes en la historia sin importar naciones y contextos:

Es un *collage*, no nada más es el *Guernica*, también tengo por ahí unas cosas sobre *El 3 de mayo*, incluso nota roja. Bueno, también el rollo de la caída de Tlatelolco, ahí meto, entre chunga y chiste, el equipo de basquetbol de Tlatelolco que perdió ahí un torneo. Entonces, más que nada lo que estoy tratando de expresar es cómo la violencia y estas matanzas masivas, estas matanzas, digamos, operadas desde el poder, son frecuentes en la historia, y cómo estas matanzas están marcando momentos donde los países están cambiando de una manera radical (Espinosa Lucas, 2016).

A través de la matanza de los ángeles Clement también establece una conexión entre el 68 mexicano y la adopción del neoliberalismo en el país como dos eventos donde se perdió una generación: el Movimiento Estudiantil ante un régimen autoritario, y la de los 90 ante un capitalismo más agresivo, de lo cual nos podemos percatar al conocer los planes del Gringo, los cuales consisten sembrar ángeles en países como México para después cosecharlos, asesinarlos y comerciar sus partes alrededor del mundo (Clement, 2018), analogía de la explotación capitalista de los países industrializados sobre los subdesarrollados.

Así, la matanza de los ángeles en *Operación Bolívar* resulta una secuencia compleja ya que Clement recurrió a citas, fragmentos y *pastiches* para forjar un sentido de verosimilitud en el cual seguimos el relato principal pero también las relaciones con diversos hechos históricos donde se perpetró violencia contra poblaciones inocentes. Con ello, el historietista pretende que los lectores puedan reflexionar sobre los diferentes sucesos a los que alude su novela gráfica.

### 5.3 El 2 de octubre del 68 en *En busca de una voz*

*En busca de una voz* (2015), de Augusto Mora, es una novela gráfica publicada por medio de su propia editorial, Muerte Querida. Ganó el Segundo Premio de Cómics convocado por el Memorial del 68 (Tovalín, 2015). En ella, Pauline es una estudiante muda que busca su propia voz; pretende encontrar la manera de expresarse. Conforme se desarrolla la trama, la protagonista comienza a tomar conciencia y comunicarse a partir de la gráfica creada por el Movimiento

Estudiantil; además se vuelve partícipe de las manifestaciones estudiantiles. En la situación final, Pauline sobrevive a la matanza de Tlatelolco. Tras observar la versión de los hechos emanada de los medios de comunicación, alineados a gobierno, la joven decide no quedarse callada: ha encontrado su voz.

Entre los personajes de *En busca de una voz* se localizan Pauline; su familia, compuesta por su madre y padre; sus compañeros de escuela; los participantes del Movimiento Estudiantil de 1968; el batallón Olimpia, que perpetró la matanza de Tlatelolco; los medios de comunicación, que difundieron una versión del 68 mexicano acorde con los intereses de la clase en el poder, y la gráfica creada por los manifestantes, la cual cuestionó a las versiones oficiales y subvirtió las imágenes creadas para eventos como los Juegos Olímpicos, con el fin de denunciar la represión gubernamental y mostrar las demandas de los estudiantes. El relato también se desenvuelve en diferentes escenarios. Entre los ficticios se encuentran la casa de Pauline, su bachillerato y un cine que frecuenta. Entre los escenarios reales localizamos algunas calles de la Ciudad de México, así como la plaza de las Tres Culturas de Tlatelolco.

*En busca de una voz* se asemeja a otras historietas que abordan movimientos estudiantiles, como *La pirámide cuarteada. Evocaciones del 68* (2018), de Luis Fernando, que narra las vivencias del propio historietista como testigo y participante del 68 mexicano, y *Grito de victoria* (2017), también de Mora, en la que relata, a través de paralelismos, el *Halconazo* durante 1971, y el movimiento #YoSoy132 de 2012. Esta novela gráfica fue publicada en 2015, dentro del movimiento del cómic de autor y novela gráfica local; su producción y distribución siguió la estrategia de las autopublicaciones. Un último rasgo que distingue a este proyecto es que contiene diálogos mínimos. Sobre esta alternativa, el autor comentó que:

La protagonista de mi historia está en esta búsqueda, ¿no? Está en esa búsqueda un tanto metafórica, digamos, de encontrar una voz, porque ella físicamente no puede hablar. Pero aparte es una representación de la represión de la que te hablaba, de la juventud que había antes del 68, como esa falta de voz que tenían los jóvenes en general; no se refiere a la discapacidad física de este personaje,



sino más bien a la falta de voz que tenían los jóvenes en ese entonces. Entonces, ¿qué sucede en esta historia? Lo que pasa es que esta chica, a pesar de tener una discapacidad del habla, encuentra en la gráfica una forma de expresarse (Espinosa Lucas, 2018b).

Mora exhibe de manera breve la manera cómo los jóvenes vivieron durante la década de los 60; asimismo, rescata parte de la gráfica creada por el Movimiento Estudiantil y nos aproxima a la matanza de Tlatelolco. Su interpretación de este hecho histórico es efectuada a través de la verosimilitud y el detalle, definido como una porción de un conjunto que permite volver sobre el mismo o releer el sistema global desde el que ha sido extraído de manera provisional. Funge como un ejercicio de “excepcionalidad” de una porción no antes contemplada en su sistema precedente (Calabrese, 1987: 87-91).



*Figura 76. Multifamiliares*

El relato inicia en 1958. La viñeta nos muestra una serie de edificios con diversos hogares (figura 76). Su apariencia es similar a la de un multifamiliar, construcciones de corriente funcionalista que pretendieron resolver el problema de la vivienda generado por la expansión poblacional. Surgieron durante los años 40 y el primero de ellos fue el Multifamiliar Presidente Alemán desarrollado por Mario Pani (Rincón, 2020: 10). En el interior de uno de estos hogares observamos a Pauline y su familia. Mientras vemos a sus padres hablar durante la cena, la

protagonista guarda silencio. Esta secuencia da cuenta de cómo, a mediados de siglo, la clase media comenzó a crecer en las ciudades junto con la industrialización y una influencia cultural estadounidense cada vez mayor (Agustín, 2017: 18). La juventud, por su parte, fue un sector que empezaría el proceso de definir su propia cultura a través de diversas manifestaciones como el cine y la música (González, 2018: 15).

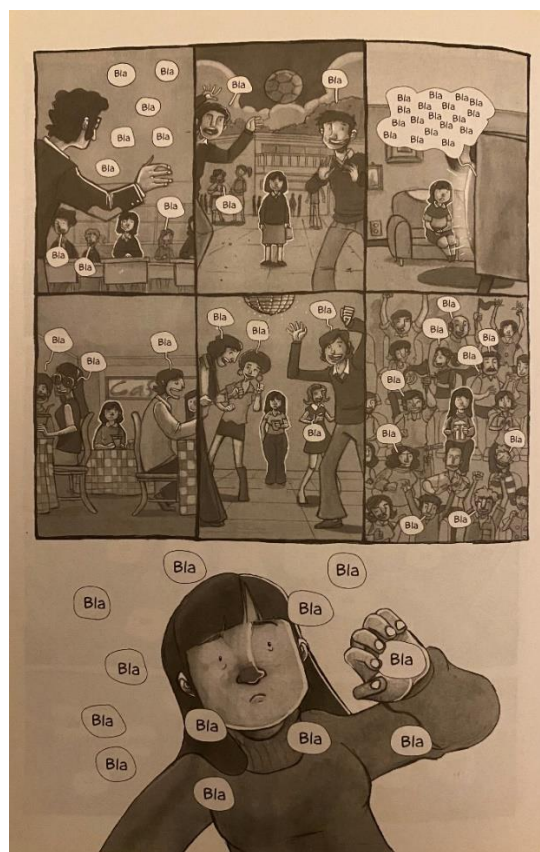
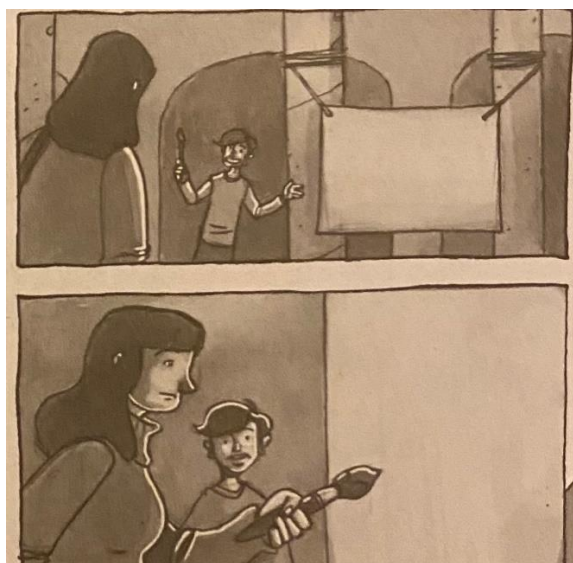


Figura 77. El crecimiento de Pauline

Las siguientes viñetas muestran el crecimiento de Pauline a lo largo de 10 años y las diferentes actividades que experimenta con la edad, desde el paso por la escuela, las primeras experiencias con los medios de comunicación masiva, hasta el encuentro en lugares como restaurantes, discotecas y cines (figura 77). Con ello, Mora trata de recrear las transformaciones que la sociedad mexicana estaba viviendo durante los años 60. Como mencionó González (2018: 122-125) a finales de esta década la juventud mexicana se estaba poniendo al tanto de diversos movimientos culturales, sociales y políticos, entre ellos los *hippies*, la



liberación sexual, el empleo de drogas, la aproximación a las espiritualidades orientales, las protestas contra la guerra de Vietnam, la lucha por los derechos civiles en el mundo, la literatura de la Onda, el rock y la canción de protesta latinoamericana. Sin embargo, Pauline se siente alienada por todas las palabras, la gente, los espacios y los medios: aún no ha encontrado “su voz” y tampoco ha tomado conciencia sobre el mundo en el que vive.



*Figura 78. Pauline y la gráfica del movimiento*

Conforme avanza la narración, Pauline se encuentra con un grupo de estudiantes que realiza carteles para denunciar la represión cometida por el gobierno contra los jóvenes (figura 78). Son integrantes del Movimiento Estudiantil, quienes pertenecieron a las diversas clases que compusieron a la Ciudad de México durante la época, desde estudiantes, jipitecas, miembros del Partido Comunista, jóvenes “fresas o afrancesados” e, incluso, simpatizantes del Partido Revolucionario Institucional con posturas diferentes a las del régimen (Spotify, Rolling Stone México y Cultura UNAM, 2018c). Un joven invita a la adolescente a unírseles y así Pauline se une al movimiento. Esto simboliza el nacimiento de su sentido crítico, así como la toma de conciencia en la juventud del 68 respecto del contexto en el que viven. Sobre este aspecto, Augusto Mora comentó que:

...Creo que el adolescente por sí mismo, o el joven por sí mismo, es como rebelde, ¿no? O sea, como que encuentra una rebeldía y por eso, justamente esto que

mencionaste acerca del 68, es un poco parte de la importancia de este movimiento, que no nada más fue un movimiento político, sino que fue también una onda como social, iba permeando la sociedad y justamente la juventud se hizo presente en estos momentos porque no existía antes la figura del “joven” como la conocemos ahora. Entonces ese momento fue como un parteaguas (Espinosa Lucas, 2018b).

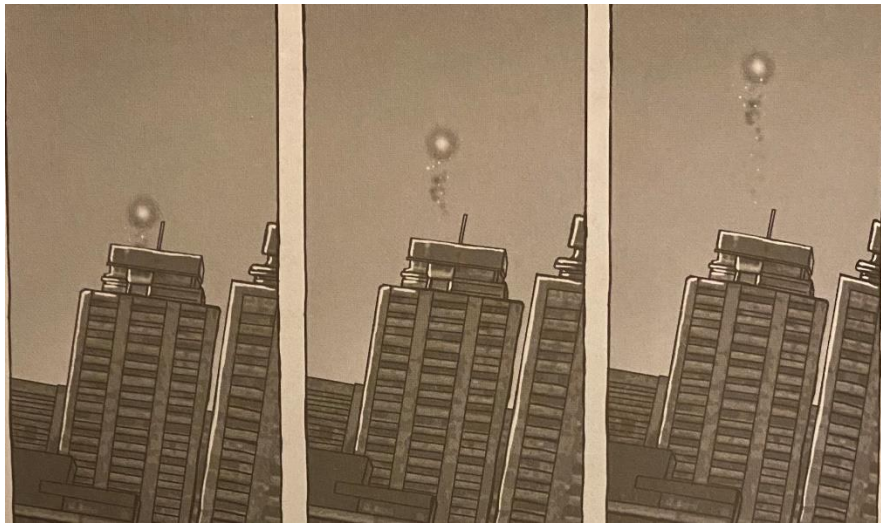


Figura 79. El Movimiento Estudiantil

En las viñetas siguientes (figura 79), observamos a Pauline manifestarse con sus compañeros utilizando diversos carteles que recrean la gráfica del Movimiento Estudiantil. Entre ellos localizamos la paloma de la paz de Pedro Ramírez Vázquez siendo atravesada por una bayoneta, un cartel que dice “Ni represión ni derrota” y uno más que tiene el retrato de Demetrio Vallejo, secretario general del Sindicato Ferrocarrilero, quien fue acusado de disolución social y encarcelado tras la huelga de este gremio (Aboites, 2010: 506). Dentro del pliego petitorio del Movimiento Estudiantil se pidió la libertad de presos políticos, incluido él. La importancia de la gráfica creada por el 68 mexicano radicó en que:

Los temas y estilos desarrollados en la gráfica del Movimiento Estudiantil fueron

variados. En ellos, se mostraban influencias de las diversas posiciones políticas del movimiento, e iban desde representaciones clásicas de la izquierda (puños, manos formando la “V”, retratos de Demetrio Vallejo y el *Che* Guevara), hasta imágenes que parecían inspirarse en el cristianismo renovado. Mientras que algunos carteles se acercaron a los motivos realistas socialistas del Taller de la Gráfica Popular de los años 30, hubo muchos que adoptaron el estilo gráfico del 68 francés, la parodia y comentario del diseño de las Olimpiadas, y toda gama de estilos *Pop* y *Op* (Debroise y Medina, 2014: 68).



*Figura 80. Detalle de la bengala en el cielo*

La secuencia (figura 79) prosigue con una imagen que muestra a una multitud reunida en la plaza de las Tres Culturas de Tlatelolco el 2 de octubre de 1968. Las tres viñetas siguientes (figura 80) presentan una bengala disparada de un edificio que se alza lentamente en el cielo. El empleo del detalle brinda pausa y dramatismo a la secuencia, ya que el tiempo en la narración se torna lento conforme la luz se eleva en el aire. La secuencia se empata con los testimonios de los manifestantes que sobrevivieron la matanza de Tlatelolco, como Luis González de Alba, lo cual genera una mayor verosimilitud en el relato:

Ya estaba prevista la operación del batallón Olimpia, que fueran de civil y con un guante blanco, rodearan el (edificio) Chihuahua porque sabían que ahí era donde íbamos a estar con el equipo de sonido. Eso estaba previsto. Nos iban a detener.

El ejército iba a rodear Tlatelolco para filtrar, detener a todo el mundo e ir filtrando, para eso iban a acercarse al ejército. Estoy convencido de que no fue planeado como una masacre y que se dio por errores en la logística militar. Empezó la operación, como la describieron después los del Olimpia al Ministerio Público, exactamente lo que ellos esperaban, eso ocurrió: un helicóptero, una bengala, dos bengalas y ahí tenían la orden de disparar al aire. No dispararon al aire. En ese instante vi al de la esquina derecha, un alto fornido, sacar un pistolón y empezar a disparar sobre la gente al azar, así ¡pum!, ¡pum!, no al aire, sino sobre la gente, sin apuntar... Entonces dije: “pues nos van a matar” ... (Spotify, Rolling Stone México y Cultura UNAM, 2018b).



*Figura 81. Detalle de pistola*

La viñeta siguiente consiste en el detalle de una mano empuñando un arma de fuego (figura 81). El destello de su cañón indica que su carga ha sido disparada, lo cual se confirma en la viñeta contigua, con un grupo de estudiantes huyendo de las balas que perforan uno de los carteles, que enuncia que el único diálogo que han tenido los manifestantes con las autoridades ha sido la represión. A través de este ejercicio, Mora respeta la integridad de los lectores al no exponerlos hacia la violencia explícita, pero sí exhibe lo suficiente como para hacerlos conscientes del horror y la muerte durante la matanza de Tlatelolco.





Figura 82. La matanza de estudiantes dentro de *En busca de una voz*

El autor sólo presenta dos viñetas con violencia explícita, un estudiante alcanzado por la ráfaga de una pistola y un infiltrado del batallón Olimpia (figura 82), representado con un guante blanco en el brazo izquierdo para que las fuerzas policiales lo reconocieran (González, 2018: 36), quien golpea la espalda de un alumno con el mango de una pistola. La intención del autor es exponernos a una limitada cantidad de violencia para denunciar la barbarie cometida por el gobierno mexicano en contra de los estudiantes y auxiliar al lector a generar una toma de conciencia sobre este momento el 68 mexicano. Draper (2018: 47) profundizó sobre esto que Tlatelolco fue el punto clave de un movimiento con demandas explícitas de política y democracia, que fue invisibilizado por medio del silencio, la indiferencia y la represión por parte del Estado.



Figura 83. Pauline sobrevive a la matanza

Pauline escapa de la matanza y ante el dolor rompe su cartel, que posee la

leyenda “Ni represión ni derrota”. El afiche cae al suelo, donde podemos observar unos lentes y un zapato de mujer (figura 83); por medio de estos objetos el autor alude a los estudiantes y manifestantes desaparecidos tras Tlatelolco, cuyo paradero continúa siendo desconocido. Con ello, genera la idea de que los participantes en el Movimiento del 68 pudieron ser familiares, amigos, compañeros o colegas, de manera similar a como ocurre en *La pirámide Cuarteada. Evocaciones del 68*, que analizaremos más adelante.



Figura 84. Pauline ha encontrado “su voz”

En la viñeta final (figura 84), Pauline mira el televisor entre lágrimas. El aparato parece transmitir el parte informativo sobre Tlatelolco. Ante la impotencia por lo sucedido, lanza un grito en el cual aparecen diversas ilustraciones realizadas por el Movimiento Estudiantil, entre ellas la “V de la victoria”, la paloma de la paz atravesada por una bayoneta, tanques que simbolizan la represión por parte del ejército, cascos y macanas que representan la violencia ejercida por el cuerpo de policía de la Ciudad de México, la silueta de un estudiante que empuña el brazo en señal de lucha y el perfil simiesco de un soldado que revela dentro de sí el rostro del presidente Gustavo Díaz Ordaz, lo cual simboliza que las fuerzas castrenses son primates que no evolucionaron y que encubren al autor intelectual, el presidente de la república. Pauline ha encontrado su “voz”, su sentido crítico. Para Mora, la importancia de rescatar la gráfica del movimiento radicó en que:

Yo lo que quería también era recuperar la gráfica que se volvió muy particular del 68, esa gráfica que fue voz de los jóvenes, que se fue creando de manera espontánea, ¿no? Ni siquiera es que haya existido un diseñador que hubiera dicho: “voy a diseñar de esta manera la gráfica” y sin embargo se vuelve muy representativa de ese movimiento. Es una gráfica que se hace a partir de muchas expresiones, a partir de muchas personas que empiezan a dibujar, inclusive mucha gente que utilizaba parte de la gráfica popular de aquellas épocas para hacer carteles o rescatar inclusive dibujos de *Rius* (Espinosa Lucas, 2018b).

Así, Mora retomó la gráfica del Movimiento Estudiantil para darle voz a la protagonista de su obra, al tiempo que destaca su importancia como uno de los elementos de las manifestaciones. Por lo tanto, contribuye a generar en el espectador un sentido crítico sobre este suceso. Respecto del papel que pueden tener las narraciones gráficas para aproximarnos hacia sucesos históricos, el autor profundizó que:

El cómic por sí solo no va a cambiar el mundo; el cómic por sí solo no va a generar la memoria que es necesario generar, pero es una voz más ahí dentro del mundo de voces que hablan sobre el tema y que generan memoria histórica como documentales, libros y películas (...). Entonces, sí es importante que a través del cómic se hable de todos estos temas. Como te decía, el cómic no creo que vaya a cambiar el mundo, los problemas de la sociedad, pero invita a la gente a reflexionar sobre los problemas de su propio entorno (Espinosa Lucas, 2018b).

La obra de Mora toma como base el testimonio de los manifestantes que participaron en el Movimiento Estudiantil y sobrevivieron a Tlatelolco, con el fin de crear mayor verosimilitud y brindarnos una lectura de este hecho histórico a través de sus propios protagonistas, simbolizados en el personaje de Pauline, adolescente que va tomando conciencia del régimen en el que vive. El empleo del detalle brinda pausas y dinamismo a las secuencias con el fin de expresar un mayor dramatismo en la interpretación sobre la matanza de Tlatelolco. La aproximación a la violencia, realizada de una manera sutil pero efectiva, es entonces una invitación para que encontremos nuestra voz, nuestro sentido crítico.

#### 5.4 El Movimiento Estudiantil en *La pirámide cuarteada. Evocaciones del 68*

*La pirámide cuarteada. Evocaciones del 68* es una novela gráfica realizada por Luis Fernando Enríquez Rocha, mejor conocido como Luis Fernando, historietista con más de cuatro décadas de trayectoria que también formó parte de los inicios de la revista *Gallito Comics*. En 2004 ganó el Premio Nacional de Periodismo en la categoría de caricatura/humor (Consejo Ciudadano del Premio Nacional de Periodismo, 2019). La obra fue publicada por Editorial Resistencia en coedición con la Secretaría de Cultura, y tuvo un tiraje de mil ejemplares (González Mendivil, 2018). Sobre cómo surgió este relato, el autor comentó en entrevista que en 2007 ganó una beca del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA) para creadores, la cual, durante tres años, financió la realización de este proyecto. Tras la conclusión de su compromiso con el FONCA, esta narración gráfica permaneció enlatada hasta que Josefina Larragoiti, editora de Resistencia, sugirió a Luis Fernando someter su obra a un concurso para la publicación de textos en coedición con la Secretaría de Cultura. Al resultar seleccionados, tanto Larragoiti como Enríquez estipularon diferentes elementos en la edición como tipo de papel, pasta o cubierta, entre otros (Espinosa Lucas, 2019b).

*La Pirámide cuarteada. Evocaciones del 68* es una obra autobiográfica donde el autor narra las memorias de su adolescencia marcadas por el aprendizaje en el dibujo, el Movimiento Estudiantil del 68, el desencanto con el Estado mexicano, la manipulación de los medios de comunicación y la toma de conciencia del historietista. En palabras de Joel Ortega, quien participó en el 68 mexicano, esta obra destaca ya que:

Luis Fernando arma una narrativa en torno a él mismo (...). Va armando el ambiente urbano de esa época. Y luego, en la segunda etapa, es el cuadro mundial. Yo no me canso de decir que el 68 fue un movimiento planetario (...). Justamente en el 68 se produce un fenómeno que yo llamo “casi astral”, se “ordenaron los astros” de tal manera que se produjo un movimiento simultáneo en por lo menos 66 países. Fue en todo el mundo. En el mundo capitalista avanzado: Francia, Alemania, Italia. En el campo denominado socialista, en Praga lo aborda



muy bien Luis Fernando, y en el tercer mundo: en la India, en Paquistán, en los países del norte de África y también en la mal llamada Latinoamérica (Ortega y Pescador, 2018).

En el inicio de esta novela gráfica nos encontramos con el adolescente (el propio Luis Fernando), un muchacho apasionado por el dibujo y la música, quien a través de los medios de comunicación comienza a observar las diferentes manifestaciones sociales ocurridas a nivel mundial durante 1968. Durante el desarrollo del relato, el adolescente comienza a tomar conciencia del régimen autoritario que vive México al atestiguar y paulatinamente formar parte del Movimiento Estudiantil. Asimismo, empieza a cuestionar la visión de los hechos presentada por los medios. Al final, genera sentido crítico respecto del régimen en el que vive. En su adultez, un imperativo ético lo hace reflexionar y manifestarse en torno a 1968.

*La pirámide cuarteada. Evocaciones del 68* cuenta con los siguientes personajes: el adolescente, una versión joven de Luis Fernando. También se encuentra su familia, compuesta por su hermano, abuela y abuelo, con quien platica continuamente sobre las noticias que lee en los periódicos, escucha en la radio o ve en el televisor. Igual están sus compañeros y amigos de escuela, quienes muestran las diferentes perspectivas respecto al 68 mexicano: desde los colegas que apoyan y participan en el movimiento, hasta quienes lo condenan. Localizamos igual a los dioses Huitzilopochtli y Tezcatlipoca, entidades que aparecen en los sueños del adolescente y que reflexionan sobre lo que éste vive día con día, así como el contexto del país durante el 68. Finalmente, se encuentran los medios de comunicación; la comparación entre los hechos que vive el joven y la versión presentada por éstos se convertirá en un paso clave para la toma de conciencia del protagonista.

La novela gráfica se desarrolla en diferentes lugares de la Ciudad de México; entre ellos, localizamos vialidades como Reforma, Insurgentes, las avenidas Chapultepec, Juárez y San Juan de Letrán, que posteriormente fue renombrada Eje Central Lázaro Cárdenas. Identificamos también algunos monumentos como el ángel de la Independencia y la estatua de Cuauhtémoc;

plazas como la de la Ciudadela, Washington y la de la Constitución, mejor conocida como el zócalo capitalino. Otros sitios son el bosque de Chapultepec, el parque Jesús Urueta, el multifamiliar El Buen Tono, el cine Orfeón, la Escuela de Medicina, la Preparatoria número 1, Ciudad Universitaria, el Auditorio Nacional y la Sala Margolín. Finalmente, entre los sitios donde el adolescente pasa los días están la casa de sus abuelos, su cuarto, la escuela de dibujo y la papelería La Roca.

Luis Fernando recurre a su propio testimonio como participante del Movimiento Estudiantil para brindarnos su perspectiva sobre la matanza de Tlatelolco; asimismo, contrasta a los medios de oposición frente a la versión ofrecida por gobierno. A partir de este ejercicio, conforma un sentido de verosimilitud que es resultado de la combinación y comparación de los discursos que operan e interactúan en una realidad sociohistórica y cultural concreta (Vargas, 1993: 13). Así, en un primer momento, el historietista nos explica el contexto global alrededor del 68 para expresar su importancia e influencia en el Movimiento Estudiantil local. Informa sobre la guerra de Vietnam, el movimiento por los derechos civiles en Estados Unidos, el asesinato de Martin Luther King y Robert Kennedy, la primavera de Praga y las manifestaciones obreras y estudiantiles en Francia (Luis Fernando, 2018: 30-32). Su resumen coincide con interpretaciones sobre el 68 que lo señalan como un año donde ocurrieron diversas manifestaciones tanto globales como locales (Spotify, Rolling Stone México y Cultura UNAM, 2018a). Draper (2018: 23), por su parte, afirmó que el 68 fue la primera revuelta global que produjo cambios profundos en diferentes sectores de la vida. Finalmente, para Veraza (2005: 28-29) este proceso representó, por primera vez en la historia de la humanidad, una acción mundial de masas en contra del capital, sus estados y su cultura.



Figura 85. El presidente en el Zócalo

La obra aterriza posteriormente en el contexto político local, caracterizado por un país que vive un gobierno autoritario encabezado por Gustavo Díaz Ordaz. Nos percatamos de ello cuando se mencionan sucesos como las manifestaciones de los trabajadores de la salud, las guerrillas en el sur del país y la represión que ambas campañas recibieron por parte del Estado (Luis Fernando, 2018: 26), ocurridos durante los primeros años de la gestión de Díaz Ordaz (Aboites, 2010: 508). Luis Fernando establece una analogía del Partido Revolucionario Institucional (PRI) y el presidente como sucesores del imperio mexica y el *tlatoani*, lo cual es mostrado en una viñeta (figura 85) donde vemos al presidente, con un tocado de plumas adornando su cabeza, saludando a la población desde un balcón ubicado en el zócalo, espacio que el Partido Revolucionario Institucional “se apropió para convertirlo en el lugar sagrado donde sólo se reverencia, ensalza, adula y agradece al mandatario en turno (que siempre es del PRI, claro)” (Luis Fernando, 2018: 46).

Así, tras presentarnos el contexto político local, se nos introduce al Movimiento Estudiantil Mexicano desde la óptica del adolescente. Una primera aproximación ocurre cuando se narra la denuncia del conductor de televisión Chucho Salinas sobre las represiones del cuerpo policiaco contra estudiantes. Su

programa, “Cotorreando la noticia”, fue cancelado tras este hecho, lo cual exhibió el control gubernamental ejercido sobre los medios de comunicación en el pasado:

Chucho Salinas: Buenas tardes. Hay algo que quiero comentar. Viviendo hacia el estudio acá en Chapultepec 18, vi en la calle a granaderos golpeando muchachos. Y esto es algo que me indignó, es algo que no puede ni debe pasar en nuestro país. ¡No puede ser que la policía persiga y golpee a estudiantes como si fueran delincuentes! ¡Eso está muy mal!

Narrador: El programa es cancelado. No hay explicaciones de ningún tipo. No se acostumbra darlas. Los controles de gobierno se afinan y se intensifican, y lo harán más aún, mucho más, en los días venideros (Luis Fernando, 2018: 43).



Figura 86. La denuncia de Chucho Salinas

Luis Fernando se auxilia del detalle para mostrar a Salinas en cuatro viñetas que simulan el acercamiento de una cámara de televisión mientras el conductor denuncia los hechos de los que fue testigo (figura 86). El autor no muestra a Salinas a través de dibujos, sino que emplea fotogramas para dar

contundencia a la denuncia emitida. Con ello, nos ancla a la realidad: a pesar de que su obra es una visión subjetiva del 68 mexicano, los fotogramas confirman que estos sucesos ocurrieron y brindan veracidad al testimonio. La última viñeta, que enfoca la mirada del presentador, simboliza la censura cometida en su contra. Este tipo de acciones no fueron las últimas que Salinas y Lechuga sufrieron en su contra. Tras la cancelación de “Cotorreando la noticia” en Telesistema Mexicano, esta emisión volvió durante 1980 en el canal 13 de Imevisión, propiedad del Estado; sin embargo, fue censurada nuevamente en 1982 por órdenes del presidente Miguel de la Madrid (Capital Digital, 2017). A partir de entonces, “Cotorreando la noticia” se transformó en un programa de radio en el que los conductores trabajaron juntos hasta 2001, cuando Salinas falleció en un accidente automovilístico (Notimex, 2001).



Figuras 87 y 88. Los periódicos de la época (izquierda) y la gráfica del Movimiento Estudiantil (derecha)

Una segunda aproximación ocurre al observar la contraposición entre los periódicos de la época, los cuales muestran la versión gubernamental sobre el Movimiento Estudiantil, frente a la gráfica creada por los manifestantes (figuras 87 y 88). Con ello, Luis Fernando se posiciona del lado de los manifestantes y pretende generar sentido crítico entre los lectores. James Oles ahondó sobre estas imágenes que:

Los estudiantes de la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP, que ahora

depende de la UNAM) y la Esmeralda (la Escuela Nacional de Pintura, Escuela y Gráfica del INBA) se unieron a las brigadas de propaganda del Consejo Nacional de Huelga, el cual organizaba y dirigía las protestas estudiantiles. A menudo trabajando clandestinamente con sus profesores más radicales, crearon carteles, banderas, volantes y otros materiales para distintos usos políticos. No es de sorprender que el crédito fuera casi siempre anónimo. En su rápida y colectiva producción, la vehemencia política y la apropiación de la imagería cultural, estas imágenes recuerdan a la obra de Posada y al Taller de la Gráfica Popular (Oles, 2015: 354-356).



Figura 89 y 90. El semanario ¿Por qué? (izquierda) e imagen sobre el asalto a la Preparatoria uno (derecha)

Otro acercamiento en el que se contrastan las versiones de la prensa de izquierda con los medios alineados a gobierno ocurre cuando el adolescente adquiere una copia del semanario *¿Por qué?*, el cual otorgó cobertura a la toma de la Preparatoria número uno (figuras 89 y 90). Las imágenes exhiben la brutalidad de las fuerzas castrenses en contra de los manifestantes. El terror de las imágenes provoca que el joven tome conciencia del régimen autoritario en el que vive. Así, a través de la empatía, Luis Fernando nos aproxima a las emociones de un adolescente acerca de un suceso de esta magnitud.

Luis Fernando igual aborda la marcha del 27 de agosto, en la cual asistió una conglomeración mayor a 300 mil personas y destacó además por el



izamiento de una diminuta bandera rojinegra en señal de huelga. Al día siguiente, periódicos como *La Prensa* y *El Herald de México* minimizaron la manifestación por medio una “afrenta” creada por estos mismos para descalificar a los estudiantes:

Narrador: Camino a la escuela, el muy “amuinado” adolescente compró un diario vespertino, sólo para echarle el ojo a alguna noticia más reciente sobre lo de ayer. No lo hubiera hecho...

El joven: “Los alborotadores forzaron violentamente la entrada de la catedral... y obligaron a encender la iluminación y a que repicaran las campanas. Y a continuación pusieron una efigie del *Che* Guevara en el altar”. ¿C-cómo pueden poner esto? ¡Yo estuve allí, nunca pasó! ¡Es totalmente falso!

Narrador: Los niveles de distorsión, engaño y venalidad a los que los medios llegaban por lo visto no tenían límites. Lección aprendida (Luis Fernando: 2018: 98-99).



Figura 91. La falsedad en la versión gubernamental

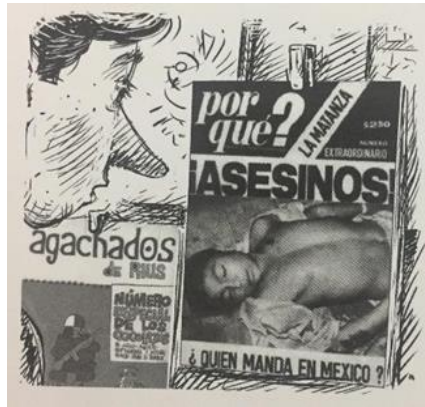
El joven Luis Fernando se aleja de los medios de comunicación, representados por una criatura amorfa que ruega al joven volver con ella (figura

91). Esta imagen simboliza la formación de un sentido crítico en el autor, el cual continuará madurando conforme las manifestaciones del Movimiento Estudiantil y su punto más álgido, la matanza de Tlatelolco. Una vez más, el historietista contrasta la versión gubernamental frente a su testimonio y algunos periódicos como *¿Por qué?*; sin embargo, limita la exposición a estas imágenes. Así, la presentación de la masacre se asemeja a la tragedia griega ya que las muertes ocurren detrás de escena, pero existen indicios que nos permiten afirmar su existencia. Esto ocurre por medio de una viñeta en la que el adolescente se acerca a un puesto de periódicos donde observa la portada del semanario mencionado, la cual muestra a un menor de edad asesinado:

Narrador: Las primeras imágenes no censuradas del mitin en Tlatelolco el 2 de octubre mencionan cientos de muertos. El adolescente ya había oído hablar de 100, 200, 400 o mil, o los veintitantos reconocidos por el gobierno. No importa, uno solo hubiera sido demasiado (...). Son las imágenes más horribles que ha visto en sus recién estrenados 18 años (Luis Fernando, 2018: 111).

A la izquierda del semanario encontramos la portada de un número especial de la historieta *Los agachados*, de Eduardo del Río *Rius* y Emilio Abdalá *AB* (figura 92). Esta narración gráfica, publicada semanas antes de la matanza de Tlatelolco, es la versión de los autores sobre el Movimiento Estudiantil de 1968, así como una cronología de los hechos y el panorama que vivió el país durante ese periodo. Podemos inferir que, a partir de la lectura de este tipo de publicaciones, Luis Fernando se percató sobre la realidad del país, o como narra en su novela gráfica, “comenzó a asomarse, poco a poco, por la vía del humor, a ese otro México, el que no se menciona para nada en los periódicos, televisión y radio” (Luis Fernando, 2018: 27).





Figuras 92, 93 y 94. El adolescente, Los agachados de Rius y AB, y el semanario ¿Por qué? luego de Tlatelolco

La manipulación que los medios ejercen sobre la población se exhibe, por otro lado, cuando el abuelo del adolescente justifica lo ocurrido en Tlatelolco al afirmar que los estudiantes fueron quienes agredieron primero a los miembros del ejército (Luis Fernando, 2018: 109). Ello da cuenta del papel que tuvieron la prensa, la radio y la televisión para legitimar la versión del gobierno, que además cooptó la libertad de expresión. A pesar de la existencia de medios alternativos que brindaron su apoyo al Movimiento Estudiantil, como fue el caso de la historieta de *Rius*, el semanario *¿Por qué?* o el suplemento *Siempre!*, que también mostraron cobertura fotoperiodística a esta coyuntura (Debroise y Medina, 2014: 70), la versión de la conjura comunista permaneció durante décadas como la oficial.

En la conclusión de la novela gráfica, el autor habla del último muerto

relacionado con el Movimiento Estudiantil, Víctor Eugenio Ramírez Clachar<sup>36</sup>, quien fue su compañero de prevocacional. Con ello, Luis Fernando otorga un rostro a los integrantes asesinados durante el desarrollo de las manifestaciones estudiantiles, y los aproxima al lector mediante la idea de que todo desaparecido político en el 68 mexicano pudo ser un familiar, un amigo o un conocido:

Narrador: Lee el artículo y se le va la sangre a los pies. El estudiante de la vocacional 5 fue con un grupo de escuelas a una asamblea en la Preparatoria 5 para discutir y preparar el regreso a clases. En un momento dado, fueron agredidos por porros armados. Tratando de huir, el estudiante fue alcanzado por un balazo en la cabeza. El artículo termina diciendo que su madre vive en un cuartito de azotea de un viejo edificio en el centro, y que su hijo era su único familiar. Víctor Eugenio Ramírez Clachar, *el Caballo*, el último muerto en relación al Movimiento Estudiantil de 1968 (Luis Fernando, 2018: 116).



Figura 95. Víctor Eugenio Ramírez Clachar

*La pirámide cuarteada. Evocaciones del 68* es una novela gráfica en la

---

<sup>36</sup> Gobierno del entonces Distrito Federal y de la propia UNAM extendieron una primera versión sobre el asesinato de Ramírez Clachar en la que responsabilizaron a estudiantes armados de las vocacionales 2 y 5 como autores del crimen. El Consejo Nacional de Huelga rápidamente desmintió esta exposición de los hechos (M68, 2018).

que, por medio del testimonio del autor y los medios de oposición, se cuestiona la versión gubernamental respecto del Movimiento Estudiantil de 1968 en México. Este contraste permite que el autor, sin la necesidad de recurrir a la violencia explícita, humanice a los estudiantes asesinados durante el movimiento, además de mantener viva su memoria. Con ello, dignifica a los manifestantes y a las víctimas de la represión gubernamental, así como posiciona al Movimiento Estudiantil como un precursor en la lucha por los derechos civiles y la conformación de un régimen democrático al lograr cuarteaduras en la pirámide, es decir, exhibir los vicios y contradicciones de la estructura política, social, cultural y mítica que legitimaba al régimen, de lo cual podemos percatarnos en un diálogo que sostienen los dioses Huitzilopochtli y Tezcatlipoca durante los sueños del adolescente:

Huitzilopochtli: Se enfrentaron valientemente a una pirámide muy grandota, Tezcatlipoca. Pero yo veo que sí le hicieron unas buenas cuarteaduras. Claro que para derribarla falta mucho más, pero eso ya dependerá de otras generaciones, en otras circunstancias (Luis Fernando, 2018: 115).

Con esto, Luis Fernando se aproxima a la idea Paz sobre que “Tlatelolco es la contrapartida, en términos de sangre y sacrificio, de la petrificación del PRI” (Paz, 2014: 149), es decir, el Movimiento Estudiantil exhibió a un régimen cuyo sistema caducó y perdió legitimidad ante una población que exigió sus derechos y una mayor participación política. *La pirámide cuarteada. Evocaciones del 68*, entonces, no sólo es una obra de denuncia, sino que igual aboga, a más de 50 años de distancia, por continuar el derrumbe de las estructuras del pasado para conformar un mejor presente.

### 5.5 El 68 mexicano en *El último tramo del siglo XX*

Nuestra última narración gráfica es *El último tramo del siglo XX*, historieta de divulgación perteneciente a la serie *Nueva historia mínima de México*. Fue publicada por el Colegio de México a finales de 2019 y constituye el último tomo de la colección que, a su vez, se basó en el libro *Nueva historia mínima*, editada

en 2004 por la misma institución. El guion corrió a cargo de Francisco de la Mora y Rodrigo Santos, quienes tomaron como base el capítulo creado por Luis Aboites, mientras que las ilustraciones fueron realizadas en acuarela por José Luis Pescador, situación que constituyó la tercera participación de este historietista en el proyecto (Espinosa Lucas, 2020).

*El último tramo del siglo XX* es una obra que narra algunos de los sucesos más importantes ocurridos en México durante el siglo XX. Dentro de su cronología sobre el México contemporáneo se encuentran el callismo (1928-1934), el cardenismo (1934-1940), México y la Segunda Guerra Mundial (1939-1945), el Milagro Mexicano (1952-1970), los movimientos sociales y el 68 (1952-1970), la crisis durante la década de los 70, la crisis económica del 82, el terremoto de 1985 en la Ciudad de México, las elecciones presidenciales de 1988, la firma del Tratado de Libre Comercio de América del Norte (TLCAN), el levantamiento en armas del Ejército Zapatista de Liberación Nacional (EZLN) (1992-1994) y el paso hacia la alternancia política (1997-2000).

Esta historieta cuenta con los siguientes personajes, los cuales nos ayudan a seguir la narración tanto en el presente como en el pasado. En la primera línea temporal continuamos con la historia de Pascual, quien ahora ya es un joven que ingresará a la Universidad Nacional Autónoma de México, y su abuelo Pascasio, historiador que ahora cuenta su propia vida y la entrelaza con los principales sucesos que vivió el país en la última centuria. En el pasado conocemos a la familia de Pascasio, constituida por su padre Pánfilo, su madre Pilar, su hijo mayor Pedro y sus demás hermanos. Igualmente se localiza María, quien se convierte en la esposa de Pascasio, y los padres de Pascual, su nieto.

Aparecen diversos escenarios divididos entre pasado y presente. En la primera temporalidad identificamos Uruachi, en el estado de Chihuahua, y Acapulco, en Guerrero. Dentro de la Ciudad de México aparecen el centro histórico, la Alameda Central, el mercado Santa María, el palacio de Bellas Artes, el Café de Tacuba, Ciudad Universitaria, el zócalo capitalino, el Instituto Politécnico Nacional, la Condesa, el multifamiliar Juárez, la Universidad Autónoma Metropolitana, la librería y casa del abuelo; estos últimos son lugares

ficticios. En el presente localizamos la Universidad Nacional Autónoma de México, el Monumento a los Exiliados Españoles, las calles de Donceles y Regina.

Igual aparecen algunos de los personajes más importantes en la historia del país durante el siglo XX, como es el caso de Plutarco Elías Calles, Pascual Ortiz Rubio, Lázaro Cárdenas, Diego Rivera, David Alfaro Siqueiros, Vicente Lombardo Toledano, Manuel Gómez Morín, Manuel Ávila Camacho, Fidel Velázquez, Miguel Alemán Valdés, Octavio Paz, Juan Rulfo, Carlos Fuentes, Gabriel Figueroa, Emilio Azcárraga, Adolfo Ruiz Cortines, Demetrio Vallejo, Rubén Jaramillo, Gustavo Díaz Ordaz, Luis Echeverría Álvarez, Heberto Castillo, José Revueltas, José López Portillo, Carlos Salinas de Gortari, Cuauhtémoc Cárdenas, Manuel Clouthier, el subcomandante Marcos, Ernesto Zedillo y Vicente Fox.

Debido a que esta historieta presenta los hechos de manera cronológica, la aparición del 68 mexicano es breve, ya que se reduce a dos páginas de la obra; sin embargo, resulta una interpretación reciente sobre esta coyuntura acorde con los nuevos hallazgos al respecto. La composición de las imágenes es el resultado de un trabajo en acuarela donde José Luis Pescador retomó la estética del muralismo, la fotografía periodística y la televisión para conformar un *pastiche* que resume las causas, desarrollo y consecuencias del Movimiento Estudiantil Mexicano (Espinosa Lucas, 2020).

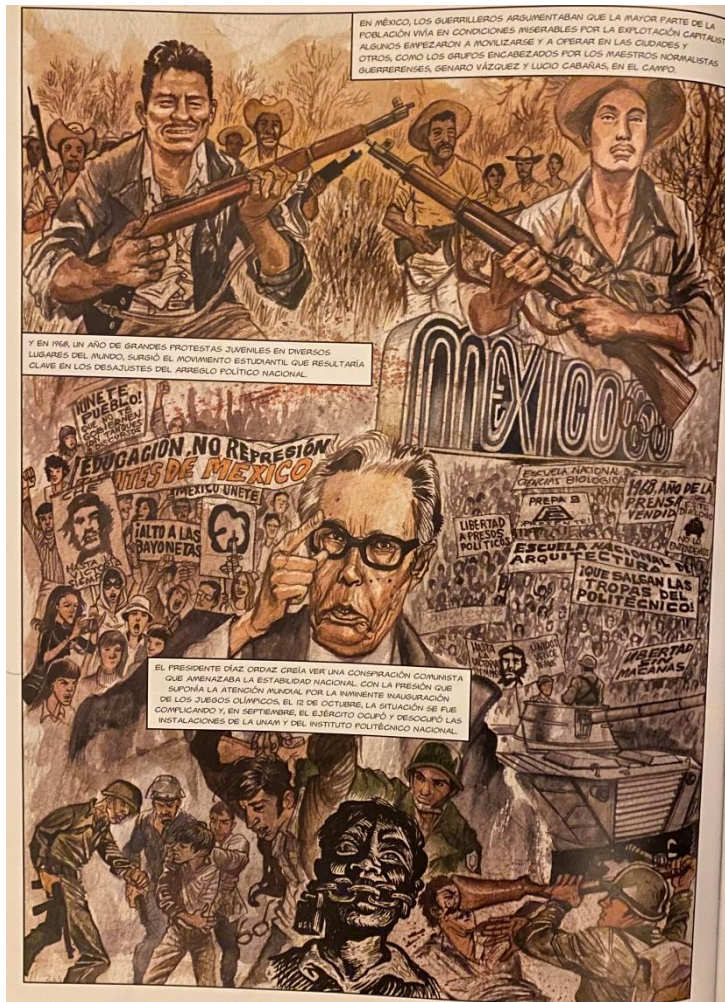


Figura 96. Primera página sobre el 68 mexicano

En páginas anteriores se dan antecedentes sobre el régimen autoritario que vivió el país durante los años 60 al aproximarnos a hechos como la represión contra el Grupo Popular Guerrillero en Madera, Chihuahua (El Colegio de México, 2020: 37). En la primera página que aborda el 68 mexicano (figura 96) tenemos en el centro al presidente Gustavo Díaz Ordaz, uno de los artífices de la violencia ejercida en contra del Movimiento Estudiantil. Encima de él, observamos a Genaro Vázquez y Lucio Cabañas, quienes formaron movimientos guerrilleros en el sur del país en favor de los campesinos. A la derecha e izquierda de la figura de Díaz Ordaz, observamos diferentes manifestaciones en las que se muestran diversos cártiles y mantas que exhiben la gráfica creada por el movimiento, así como las demandas realizadas. En la ilustración de la izquierda notamos de



mejor manera los rostros y andar de los manifestantes, mientras que en la derecha los observamos fundidos en un color grisáceo, lo que da a entender la fuerza y cantidad del colectivo, al tiempo que resulta una interpretación de las fotografías publicadas por diversos periódicos. Debajo del presidente, observamos tres imágenes donde las fuerzas castrenses capturan y agreden a los estudiantes. En el centro, encontramos la imagen de un joven tzotzil amordazado por una cadena; se trata del grabado *Libertad de expresión* de Adolfo Mexiac.



Figura 97. Detalle de Gustavo Díaz Ordaz

Gustavo Díaz Ordaz (figura 97), fue presidente de México durante el periodo 1964-1970. Durante su administración se pretendió impulsar la educación, el programa agrario integral, la industrialización rural y el desarrollo de la electrificación a nivel nacional (Soto y Juárez, 2020). El gesto enérgico con el que Pescador representó al presidente, más su posición al centro de la imagen, sirve como una denuncia en contra de este personaje como uno de los responsables de la violencia en contra de los movimientos sociales que confluyeron en México durante su gestión. En su último informe de gobierno, Díaz Ordaz justificó las acciones tomadas, especialmente las de la matanza de

Tlatelolco, como una forma para contener la violencia ocasionada por los estudiantes y mantener un clima de paz (Soto y Juárez, 2020). Murió en 1979 de un paro cardiaco derivado de un cáncer de colón.



Figura 98. Detalle de Genaro Vázquez y Lucio Cabañas

En la parte superior de la imagen aparecen Genaro Vázquez y Lucio Cabañas (figura 98), exprofesores convertidos en guerrilleros que lucharon por favorecer a las clases marginadas en uno de los estados más pobres del país: Guerrero. Vázquez fue un líder estudiantil y maestro normalista que a mediados de los 50 se unió a la Asociación Cívica Guerrerense<sup>37</sup> para combatir el caciquismo y las injusticias contra los campesinos de ese estado. Tras diversas manifestaciones, la represión en contra de los miembros de la asociación, e incluso el encarcelamiento de Vázquez, durante 1968 fue conformada y se levantó en armas la Asociación Cívica Nacional Revolucionaria (ACNR) (Martínez, 2006: 48). La campaña de la ACNR continuó hasta 1972, cuando Vázquez sufrió un accidente automovilístico, lo que provocó su detención por soldados y posterior asesinato en el Hospital Militar de Chilpancingo. La relevancia de su movimiento consistió en el reconocimiento y reivindicación de los sectores más desfavorecidos e ignorados por el régimen, entre ellos el campesinado y los obreros. Por otro lado, establecieron un programa político que consistió en:

<sup>37</sup> Este organismo fue conocido anteriormente como el Comité Cívico Guerrerense.



1.- El derrocamiento de la oligarquía de grandes capitalistas y terratenientes pro imperialistas gobernantes. 2.- El establecimiento de un gobierno de coalición compuesto por obreros, campesinos, estudiantes e intelectuales progresistas. 3.- Lograr la plena independencia política y económica de México. 4.- La instauración de un orden social nuevo en beneficio de las mayorías trabajadoras del país (Martínez, 2006: 47).

Lucio Cabañas también fue un líder estudiantil y miembro activo del Partido Comunista Mexicano (PCM) que se destacó en la lucha contra el caciquismo y la búsqueda de mejores condiciones educativas para las zonas más pobres de Guerrero. En una primera instancia, intentó acciones por medio de la formación del Partido de los Pobres (PDLP); sin embargo, tras la matanza de los pobladores de Atoyac, en 1967, Cabañas y sus seguidores iniciaron la Brigada Campesina de Ajusticiamiento (BCA), guerrilla que luchó contra las injusticias cometidas en esa entidad. Para Fabiola Martínez (2009: 11-12) su importancia radicó en que operó por casi siete años en la zona serrana de ese estado, ganó la simpatía del campesinado, que brindó mayor apoyo para la subsistencia de la guerrilla y, además, exhibió las prácticas represivas<sup>38</sup> de un régimen autoritario cuya estructura quedó rebasada ante las demandas de una población sumida en la marginalidad. La inserción de ambos luchadores sociales indica que durante 1968 confluyeron diferentes movilizaciones que lucharon, al igual que el Movimiento Estudiantil, por los derechos civiles y la justicia en un país cuyo régimen dio como respuesta la violencia.

---

<sup>38</sup> Martínez (2009: 12) señaló a la desaparición forzada como una de las acciones más recurrentes del régimen durante esa época y años posteriores. Para esta historiadora, es uno de los asuntos pendientes que deben resolver las administraciones federales a fin de brindar justicia a las víctimas de estos actos.



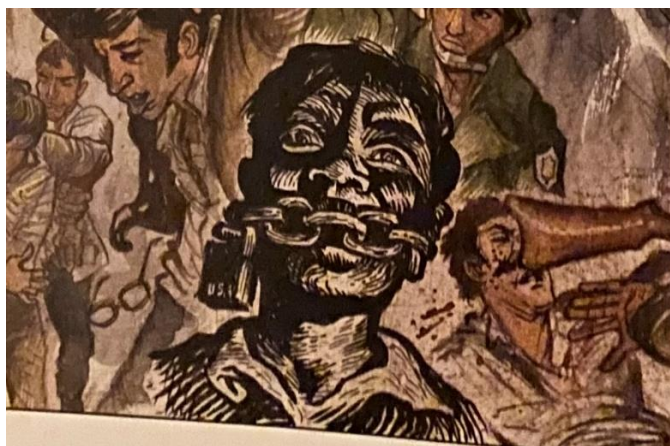


Figura 100. Detalle de *Libertad de expresión*

En el centro de la parte inferior de la página (figura 100) se localiza el grabado *Libertad de expresión*, creado en 1954 por Adolfo Mexiac, uno de los últimos representantes del Taller de la Gráfica Popular (TGP), conjunto de artistas que operó desde finales de los años 30 y que se caracterizó por un trabajo colectivo, la preferencia por el grabado y la litografía como medios de expresión, la reproducción de sus obras y un arte social que educara a la población (Oles, 2015: 284-285). En palabras de su creador, esta obra, que muestra a un joven tzotzil amordazado por una cadena, simboliza que en los gobiernos democráticos no se respeta la democracia ni tampoco algunos de sus principios, entre ellos el derecho a la libre expresión (Amador, 2019). Este grabado fue realizado en protesta por el golpe de Estado en Guatemala, así como la destitución de Andrés Iduarte, director de Bellas Artes, luego de que en el funeral de Frida Kahlo fuera colocada una bandera comunista. No obstante, la imagen se popularizó a nivel internacional con el desarrollo del Movimiento Estudiantil de 1968, al grado de que fue empleada durante las manifestaciones en Francia (Amador, 2019).

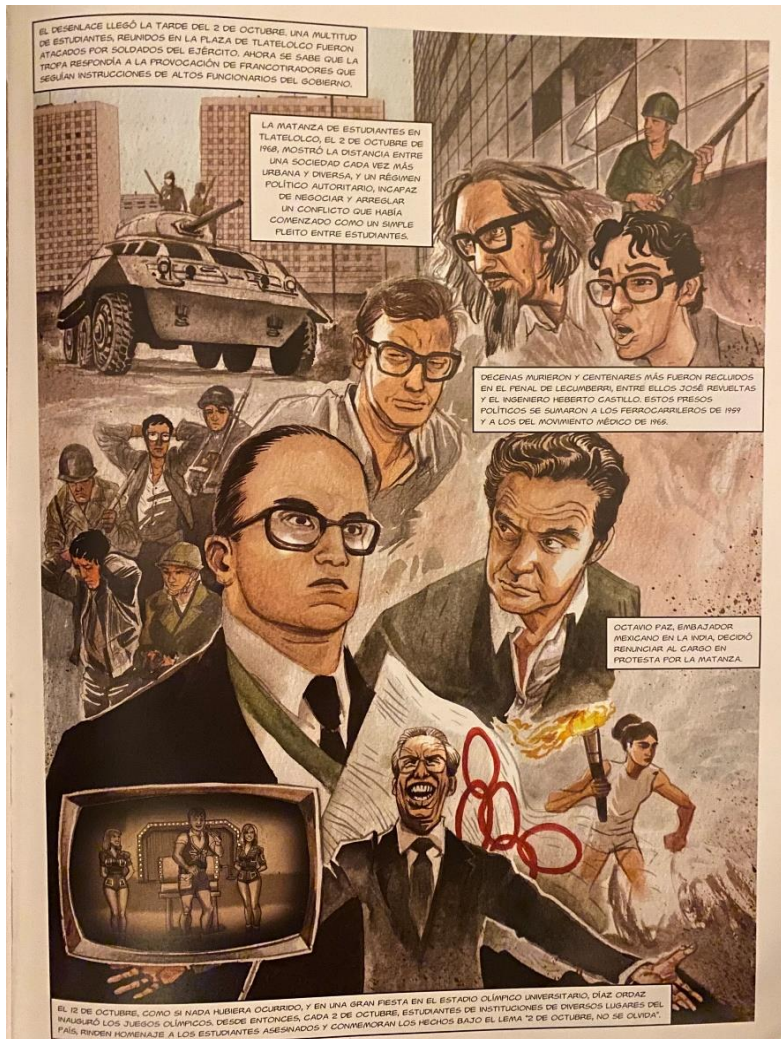


Figura 101. Segunda página sobre el 68 mexicano

En la segunda página (figura 101) tenemos igual una composición similar a la del muralismo; no obstante, los cuadros de texto que aparecen en ella nos indican que debemos leerla de una manera más tradicional, de izquierda a derecha y de arriba abajo, lo que refuerza el sentido cronológico de la historieta. En la esquina superior izquierda, encontramos un tanque introduciéndose en la plaza de las Tres Culturas de Tlatelolco. A su derecha, observamos uno de los edificios cercanos al recinto público, probablemente el Chihuahua, así como un soldado sosteniendo un fusil. Debajo de ellos se encuentran los rostros de José Revueltas y Heberto Castillo, encarcelados por formar parte del movimiento. En la parte central, vemos una imagen de soldados deteniendo a manifestantes, quienes llevan sus manos a la nuca. En una imagen más grande identificamos el



busto de Luis Echeverría Álvarez, quien fue secretario de Gobernación durante el gobierno federal de Díaz Ordaz y su sucesor como presidente en el periodo 1970-1976. A la derecha de este encontramos a Octavio Paz, quien durante la coyuntura fue embajador de México en la India y que, tras Tlatelolco, renunció a su cargo como forma de protesta (El Colegio de México, 2019: 39). En la parte inferior observamos en el centro a Gustavo Díaz Ordaz con un gesto alegre y sonriente mientras una bandera olímpica ondea detrás de él; a su izquierda, aparece un televisor en blanco y negro transmitiendo la emisión semanal *En familia con Chabelo*, mientras que a la derecha tenemos a Enriqueta Basilio, primera mujer en encender el pebetero en unos Juegos Olímpicos contemporáneos.

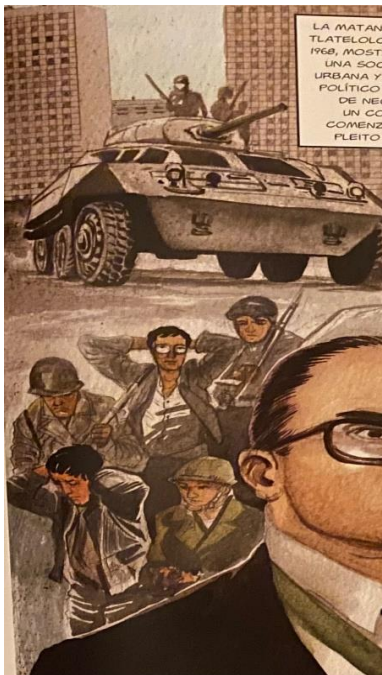


Figura 102. Detalle de los tanques y detenidos

Las ilustraciones de tanques, soldados y detenciones de estudiantes (figura 102) se parecen a las difundidas en publicaciones como *Siempre!*, *Sucesos* y *¿Por qué?* Estas imágenes dentro del *pastiche* resultan la visión de los historiadores que trabajaron en el Colegio de México sobre el Movimiento Estudiantil, las que contradicen la versión gubernamental de la conjura. La aparición de edificios como el Chihuahua acercan a la cronología con los

testimonios de los sobrevivientes de la masacre, quienes mencionaron que en este edificio fue donde comenzaron los primeros tiroteos en contra de los estudiantes (Spotify, Rolling Stone México y Cultura UNAM, 2018b).

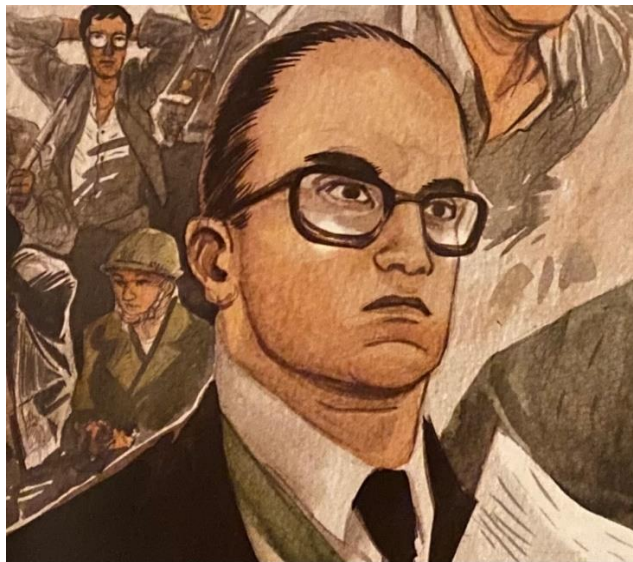


Figura 103. Detalles de José Revueltas y Heberto Castillo

En la parte superior de la página acompañan dos rostros (figura 103). El primero de ellos es José Revueltas, quien se unió al Movimiento Estudiantil a la edad de 54 años y participó de manera activa dictando conferencias, haciendo propaganda, así como involucrándose en marchas, mítines y asambleas. Fue un escritor de formación marxista; sin embargo, también fue un crítico del Partido Comunista mexicano, lo que provocó desavenencias con algunos de sus miembros (Escalante, 2015: 11). Revueltas consideró al movimiento el lenguaje de un proletariado avanzado, revolucionario y socialista cuyo proceso histórico se había desarrollado de manera tardía en el país (Oprinari, 2019). Fue arrestado el 19 de noviembre de 1968 y encarcelado en Lecumberri, donde continuó escribiendo y denunciando las injusticias cometidas en ese penal. Fue liberado hasta 1971; la cárcel provocó diferentes estragos en su organismo. Falleció en 1976 (Oprinari, 2019).

El segundo rostro pertenece a Heberto Castillo, ingeniero y profesor que formó parte del Movimiento Estudiantil a través de la Coalición de Profesores de Enseñanza Media y Superior Pro Libertades Democráticas, junto con Luis Villoro,

Eli de Gortari y José Revueltas. Fue encarcelado en 1969 y liberado dos años después. Posteriormente fundó el Partido Mexicano de los Trabajadores (PMT) junto a otros personajes como Demetrio Vallejo. En 1988, fue elegido el candidato presidencial por el Partido Mexicano Socialista (PSM) de cara a los comicios federales de ese año; sin embargo, declinó su candidatura ante Cuauhtémoc Cárdenas, representante del Frente de Liberación Nacional. Como ingeniero civil, Castillo destacó por originar el sistema estructural de entrepiso tridimensional mixto de acero y concreto, nombrado “tridilosa” (Fundación Heberto Castillo, 2020). Así, la aparición de Revueltas y Castillo en la página da cuenta que el 68 mexicano no fue un movimiento que solamente involucró al sector estudiantil, sino que también abarcó amplias esferas de la población como profesores, intelectuales, obreros, campesinos, oficinistas, entre otros.



*Figura 104. Detalle de Luis Echeverría Álvarez*

Destaca igual la aparición de Luis Echeverría Álvarez (figura 104), quien fue secretario de Gobernación en el sexenio de Díaz Ordaz y después presidente de la república de 1970 a 1976. También fue señalado como uno de los responsables de la represión estudiantil durante 1968, así como durante el 10 de junio de 1971 en la Ciudad de México. Este suceso inició con una manifestación estudiantil en apoyo a la Universidad Autónoma de Nuevo León, la cual fue reprimida violentamente por un grupo paramilitar conocido como los Halcones

(González, 2018: 494). Durante su administración federal, Echeverría trató restablecer una buena imagen del gobierno por medio de amnistías, la creación de nuevas universidades como la Autónoma Metropolitana y apoyos para la clase trabajadora. A pesar de ello, los resultados de estos esfuerzos fueron moderados (Aboites, 2010: 512-513), al tiempo que otras manifestaciones culturales como el rock fueron prohibidas por el régimen y marginadas a sitios como los hoyos fonquis<sup>39</sup> (González, 2018: 496). Su inserción dentro de la página como una figura central responde, al igual que Díaz Ordaz en la sección anterior, a efectuar una denuncia simbólica en su contra como uno de los autores de la represión contra manifestantes en dos sucesos similares, el 68 mexicano y el *Halconazo*.



Figura 105. Detalle de los Juegos Olímpicos

Finalmente, la parte inferior de la página (figura 105) da cuenta de que, tras la matanza de Tlatelolco, los XIX Juegos Olímpicos fueron realizados en calma, aunque como menciona Luis Fernando en *La pirámide cuarteada. Evocaciones del 68*, el presidente recibió rechiflas durante la inauguración del evento, “la única venganza dentro de las posibilidades” (Luis Fernando, 2018: 112) y una denuncia simbólica que perdura hasta nuestros días gracias a la

---

<sup>39</sup> González (2018: 498) definió a los hoyos fonquis como bodegas, cines abandonados, terrenos baldíos, estacionamientos vacíos o cualquier foro ubicado en la periferia de la Ciudad de México que eran empleados para la presentación de bandas de rock. Estos sitios, además, se caracterizaron por poseer pésimas condiciones técnicas, el abuso de los organizadores y una asistencia de entre 500 y mil jóvenes.



televisión, muy a pesar del control férreo ejercido por el régimen (Aboites, 2010: 511-512).

Por último, tenemos a Enriqueta Basilio, velocista mexicana que compitió en los Juegos Olímpicos de 1968 en las pruebas de 800 y 400 metros con vallas, así como en las carreras de relevos de 400 metros. Basilio, además, fue la primera mujer encargada de encender el pebetero olímpico, situación que sólo se ha repetido una vez, en el año 2000, cuando la también velocista Cathy Freeman dio la bienvenida a las Olimpiadas de Sidney, Australia (Slotnik, 2019). La iniciativa de insertar a Basilio corrió a cargo del propio José Luis Pescador, quien comentó en entrevista que, a pesar de los esfuerzos realizados para abordar la historia de las mujeres en nuestro país, todavía hace falta un mayor trabajo, por lo que esperaba que, a través de sus ilustraciones, haya quien se anime a investigar posteriormente sobre esta atleta, fallecida en 2019 (Espinosa Lucas, 2020).

Las páginas de *El último tramo del siglo XXI. Nueva historia mínima de México*, que abordan el 68 mexicano, consisten en una relectura de esta coyuntura a partir de las nuevas investigaciones y hallazgos al respecto. Su interpretación se efectúa por medio de dos *pastiches* que, dentro de su estética, resultan similares al muralismo, mientras que las ilustraciones dan cuenta de la cronología de los hechos, sus antecedentes y el contexto del país, algunos de sus protagonistas, los sectores de la población que el Movimiento Estudiantil aglutinó, el desarrollo de las manifestaciones, la gráfica creada por el movimiento, la posterior represión ejercida por el régimen y la relevancia de los medios de comunicación que brindaron cobertura al suceso. Por medio de las imágenes, los lectores pueden tener una aproximación afable a esta coyuntura que cambió en gran medida la vida social del país.

En este capítulo analizamos la manera en que tres novelas gráficas y una historieta de divulgación publicadas en diferentes contextos, *Operación Bolívar* (1994), *En busca de una voz* (2015), *La pirámide cuarteada. Evocaciones del 68* (2018) y *El último tramo del siglo XX. Nueva historia mínima de México* (2019) interpretan la matanza de Tlatelolco, ocurrida el 2 de octubre de 1968 en la plaza

de las Tres Culturas. Ello nos permite percatarnos de las diversas perspectivas que se tienen sobre este suceso, desde lecturas que hilvanan este suceso con la posterior adopción del neoliberalismo, la memoria de los participantes de las manifestaciones y la versión cronológica de este episodio. Draper (2018: 28) sugirió que existe una nueva legibilidad sobre el 68 local, que ha pasado de “la figura ‘de los caídos’ a la de ‘los luchadores sociales’”. Rosa Garavito, quien fue integrante del Movimiento Estudiantil, sumó a esta perspectiva que:

El simple atrevimiento de desafiar al régimen con sus demandas libertarias se convirtió en una experiencia para el desarrollo de la conciencia ciudadana que muchos frutos ha rendido en las décadas posteriores. Como primer movimiento con demandas ciudadanas, el 68 es padre del 85, del 86, del 88 y también del 2018 (Garavito, 2018: 54).

Las narraciones gráficas que analizamos pretenden que los lectores puedan generar una postura sobre el Movimiento Estudiantil de 1968 y su desenlace en la plaza de las Tres Culturas. Otro rasgo en común entre estas obras es que todas exhiben de manera sutil la violencia perpetrada en la matanza de Tlatelolco, con el fin de hacer conscientes a los lectores del horror en este episodio histórico<sup>40</sup>. Cada una emplea recursos diferentes para mostrarnos este hecho histórico y, con ello, los autores realizan su propia interpretación. En *Operación Bolívar* se recurre a las citas, al *pastiche* y a la inserción de fragmentos pertenecientes a obras de arte conocidas para enfatizar que la barbarie está presente en diferentes momentos de la historia. Así, el autor Edgar Clement efectúa una doble denuncia: por un lado, demanda a la masacre de Tlatelolco como un hecho violento que exhibió al régimen autoritario que vivió el país durante los años 60; en el otro extremo, acusa la adopción del

---

<sup>40</sup> Este mecanismo se asemeja a lo que Georges Didi-Huberman denomina la aporía del pensamiento de la imagen, que consiste en una breve exhibición de la violencia ejercida en un determinado suceso, con objeto de que las personas se hagan conscientes de ella sin que esto afecte a su integridad (Didi-Huberman, 2015: 56). Un ejemplo es el filme *Fuego inextinguible* de Harun Farocki, donde el cineasta apaga un cigarro en su antebrazo para ejemplificar los daños causados por el napalm en el cuerpo. Este químico fue utilizado como arma en la guerra de Vietnam (Farocki, 1969).

neoliberalismo en el país, a finales de los 80 y principios de los 90, como una dominación económica e ideológica de Estados Unidos sobre México. Aunque parecen alejados, Clement hila ambos sucesos históricos como hechos en los que se ha perdido a dos generaciones de jóvenes: una, afectada por la represión gubernamental; la otra, debido a la incertidumbre económica.

*En busca de una voz*, por su parte, recurre a la verosimilitud, el detalle y la gráfica del movimiento para narrar sobre las diferentes voces en torno a este suceso. Mora es influido por el testimonio de los sobrevivientes de Tlatelolco, y con ello nos brinda una interpretación de este hecho histórico a través de sus protagonistas, simbolizados en el personaje de Pauline, adolescente que va tomando conciencia del régimen en el que vive. El empleo del detalle brinda pausas y dinamismo a la secuencia de viñetas con el fin de expresar un mayor dramatismo en la noche de Tlatelolco. La aproximación a la violencia, realizada de una manera sutil pero efectiva, nos expone ante la situación para que, como la propia Pauline, encontremos nuestro sentido crítico. Esta novela gráfica no sólo denuncia la masacre, sino que reivindica a los estudiantes que alzaron su voz y que, con ello, establecieron un precedente en la lucha por los derechos civiles en nuestro país.

*La pirámide cuarteada. Evocaciones del 68* cuestiona, por medio del testimonio del autor y los medios de oposición, a la versión de gobierno. Este contraste permite que el autor brinde un rostro y humanice a los estudiantes asesinados durante las manifestaciones, además de mantener viva su memoria. Con ello, dignifica a las víctimas de la represión gubernamental, así como posiciona al Movimiento Estudiantil como un precursor en la conformación de un régimen democrático. *El último tramo del siglo XXI. Nueva historia mínima de México* muestra una interpretación del 68 mexicano a partir de las nuevas investigaciones al respecto, así como la perspectiva de los historiadores que forman parte del Colegio de México. Mediante *pastiches*, esta obra nos muestra la cronología de los hechos y nos aproxima hacia una lectura del 68 mexicano como una búsqueda de participación democrática, justicia social y derechos civiles. A través de las imágenes, los lectores pueden tener una aproximación

afable a esta coyuntura que cambió en gran medida la vida social del país.

El análisis de estas obras muestra que la novela gráfica mexicana posee planteamientos y temáticas más complejas que el cómic industrial de décadas anteriores, al tiempo que puede brindar otras interpretaciones sobre hechos históricos como el Movimiento Estudiantil de 1968, las cuales se contraponen a la versión emanada de gobierno. Esto permite una reflexión más profunda sobre un acontecimiento que, desde la derecha, sólo ha sido motivo de conmemoración sin el debido rescate de su complejidad y magnitud en la vida social, como mencionó Pescador:

En 2018 se cumplen 50 años de aquella criminal represión de Estado que interrumpió los procesos sociales de los años 60 en México. Trágicamente, infelizmente para nosotros, 50 años después, la brutalidad policiaca, la desaparición de estudiantes y el terrorismo de Estado no nos son desconocidos.

A diferencia de lo que ocurrió en otros países, donde los movimientos sociales desembocaron en la conquista de derechos de participación política y formas de participación más democráticas, la experiencia mexicana terminó por convertir el 68 en un símbolo de represión de Estado, el mismo Estado que le apuesta a la desmemoria a través de una institucionalización de la memoria. Y es que las instituciones no construyen memoria, en su lugar hacen conmemoraciones. Reducen el movimiento a una marca para vender camisetas, una fecha conmemorativa y hasta un eslogan: “2 de octubre no se olvida”. Porque para el Estado el 68 es sólo una fecha más, es como el 10 de mayo o el 14 de febrero y les vale madres. Y aunque fue el Estado, el mismo Estado nos da permiso de manifestarnos un día al año (Ortega y Pescador, 2018).

Ante ello, resulta importante estudiar otras propuestas como las narraciones gráficas, ya que permiten acercarnos a diversos episodios históricos a través de la memoria, definida como una “representación del pasado construida como un conocimiento cultural compartido por generaciones sucesivas y por diversas personas o medios” (Jelin, 2012: 66). Se trata de procesos subjetivos que están anclados en las experiencias, así como en la interpretación que las personas realizan sobre el pasado. Ante ello, existe la necesidad de observar y

estudiar sus interrelaciones, sus convergencias y sus divergencias, ya que nos pueden servir como recursos para construir datos sobre el pasado, así como cuestionar los propios contenidos de las memorias y refutar aquellos que sean falsos (Jelin, 2012: 104). En este sentido *Operación Bolívar, En busca de una voz, La pirámide cuarteada. Evocaciones del 68 y El último tramo del siglo XX* resultan cuatro fuentes, cuatro perspectivas sobre el Movimiento Estudiantil de 1968 que, por un lado, proponen soluciones plásticas a los problemas éticos que representa la enunciación de la violencia y la muerte, ligada al horror y la barbarie. Por el otro lado, cada una, con sus propios recursos, reconstruye el 68 mexicano con objeto de reivindicar el papel de los estudiantes y jóvenes asesinados durante las movilizaciones como precursores en la lucha por los derechos civiles en México y luchar contra la política del olvido que por años se mantuvo vigente respecto a este episodio de la vida de nuestro país.

## Conclusiones

En la presente investigación analizamos el proceso de aclimatación de la novela gráfica en México, dentro de un periodo que comprendió entre 1994 y 2019. Para ello, seleccionamos un corpus de análisis conformado por las novelas gráficas *Operación Bolívar* (1994), de Edgar Clement; *La danza de la Conquista* (2006-2009), de Raúl Treviño; *En busca de una voz* (2015), de Augusto Mora; *La pirámide cuarteada. Evocaciones del 68* (2018), de Luis Fernando, y *La caída de Tenochtitlan libro I* (2019), de José Luis Pescador. A ellas se sumaron las historietas de divulgación *La Conquista* (2013) y *El último tramo del siglo XX* (2019), pertenecientes a la serie *Nueva historia mínima de México* y editadas por el Colegio de México.

Su elección para este trabajo respondió, por un lado, a que cada una de ellas se ciñó a una alternativa diferente para lograr su publicación y distribución ante la ausencia de una industria cultural de la historieta en el país. Por lo tanto, la aparición de estas obras respondió a un momento diferente dentro del proceso de aclimatación de la novela gráfica en el país. Nombramos a estas medidas como estrategias, las cuales jugaron un papel determinante en la pretensión de insertar a la novela gráfica dentro de la industria del libro.

Otro factor que derivó en su selección y análisis fue que estas obras retomaran a dos episodios históricos, la Conquista y el Movimiento Estudiantil de 1968, en el desarrollo de su narrativa. La utilización de estos hechos tuvo su origen en la obra fundadora del género en nuestro país, *Operación Bolívar*. El desarrollo de esta iniciativa se debió a las inquietudes temáticas de su autor, Edgar Clement; sin embargo, paulatinamente, comenzaron a surgir otras narraciones gráficas que retomaron, en mayor o en menor medida, a estos episodios de la historia de México. Así, títulos como *La danza de la Conquista* y *La caída de Tenochtitlan libro I* abordaron el primer suceso histórico mencionado, mientras que *En busca de una voz* y *La pirámide cuarteada. Evocaciones del 68* se encargaron del segundo. Igualmente, El Colegio de México emprendió la labor de divulgar la historia de México por medio de historietas por lo que publicó *La*

*Conquista* y *El último tramo del siglo XX*, donde narra como parte de los hechos de esa centuria el Movimiento del 68. Esto indica que ambos temas se han convertido en un tópico recurrente para el género, al igual que para los intereses de los autores y del público lector. Constatamos esto con la aparición de nuevas obras, como *Marchamos* de Ricardo Camacho, que ganó el Concurso del Memorial del 68 durante 2018 y que está en proceso de publicación, y *Aztec Empire* de Paul Quinan, narración gráfica sobre el imperio mexicana que está recibiendo asesoría del Instituto Nacional de Antropología e Historia, lo cual muestra, además, un interés por parte de algunas instituciones por la recreación de estos episodios controvertidos en la historia de México.

Para el desarrollo de nuestra investigación, partimos del argumento de que la aclimatación de la novela gráfica en México se llevó a cabo en un contexto complejo de transformaciones de la vida política, económica y cultural. Por un lado, el país se declaró en bancarrota tras verse azotado por la crisis económica de 1982. Por otro lado, fue adoptado el neoliberalismo como modelo económico y con ello inició la apertura de México hacia el libre mercado. Dentro del escenario local, la industria cultural de la historieta mexicana entró en declive.

Dentro de este panorama, los jóvenes historietistas de finales de los años 80 y principios de los 90, más algunos editores y promotores de historietas, tomaron a la novela gráfica como una alternativa para insertar a las narraciones gráficas en la industria editorial. Para lograr este cometido, desarrollaron diversas estrategias como las convenciones, los talleres, la publicación por parte de editoriales extranjeras, las editoriales independientes y la autopublicación. Incluso, algunas instancias académicas, como El Colegio de México, participaron en la edición de historietas de divulgación, donde contrataron a creadores que formaron parte del movimiento del cómic de autor mexicano, así como a historietistas independientes. Los autores han explorado diferentes contenidos en sus obras. Uno de ellos es el empleo de sucesos históricos, entre ellos la Conquista y el Movimiento Estudiantil de 1968, con el objeto de ofrecer sus interpretaciones sobre estos episodios y permitir su comparación con otros puntos de vista acerca de ellos.

En la actualidad, en nuestro país no existe una industria editorial dedicada a la novela gráfica, por lo que los historietistas continúan probando opciones que les permitan una mejor valoración de su trabajo, al igual que subsistir como creadores.

El estudio de la novela gráfica requirió de un enfoque transdisciplinario, por lo que partimos de la historia social del arte para realizar nuestros propósitos. En este sentido, retomamos los desarrollos de Walter Benjamin, John Berger y Omar Calabrese, entre otros. Empleamos como herramientas a la semiótica, la cual nos auxilió en el análisis de las narraciones gráficas que seleccionamos. Nos apoyamos también en la teoría económica con el fin de conocer la dinámica interna en la industria cultural de la historieta mexicana, y con ello abordar las relaciones sociales llevadas a cabo en los ámbitos de lo productivo, lo distributivo, lo consuntivo y el marco normativo que reguló cada una de estas esferas, al igual que de su papel como mediadora entre el gobierno y los sectores conservadores del país. Un instrumento adicional fue el análisis socioespacial, mediante el cual abordamos las diferentes dimensiones del espacio que se encuentran presentes dentro de las narraciones gráficas que tratan a la Conquista.

Con el fin de apoyar nuestro argumento, desarrollamos que las industrias culturales producen bienes, servicios y actividades relativas a la edición de libros, fonografías, cine-video, prensa escrita, historietas, radio, televisión y tecnologías de la información y la comunicación. Debido a que se trata de productos cuya manufactura es industrial, resulta importante considerar el papel que juegan los factores económicos en su elaboración. El cómic mexicano, al constituirse como industria cultural, no se encuentra exento de que estos elementos incidan en su dinámica.

En el primer capítulo de este trabajo desarrollamos a fondo este planteamiento. Primero, establecimos una reflexión sobre las industrias culturales y la manera en que su desarrollo va de la mano con el engranaje económico. En fechas recientes, dentro de países como Inglaterra o Estados Unidos, se ha generado el término de industrias culturales y creativas para explicar la producción masiva de la cultura a finales del siglo XX y principios del XXI. No obstante,



concluimos que esta expresión resulta reiterativa e ideológicamente conveniente para naciones industrializadas, ya que la propia etimología de la palabra “industria” evidencia su sentido creativo o ingenioso. Ante esto, consideramos que esta concepción sobre las industrias culturales no funge como una reivindicación de la labor creativa, sino más bien parece esconder procesos más agresivos de subordinación de trabajo al capital.

Al mismo tiempo, resultan ambiguos los linderos de actuación de las industrias culturales y creativas al tratar de englobar una mayor cantidad de servicios de los cuales no queda clara la razón por la que se insertan en este tipo de industrias. Ante ello, nuestra postura se inclina más por un concepto más acotado de industrias culturales y que se relaciona más con los medios de comunicación, productos como los fonogramas y los libros, al igual que servicios como las tecnologías de la información y la comunicación.

En este apartado también creamos un modelo de análisis para el estudio de la dinámica interna en la industria cultural de la historieta mexicana. Para ello, empleamos como herramienta a la teoría económica, mientras que nuestro instrumento de análisis fue el proceso económico. Esto nos permitió analizar, en los siguientes apartados, los ámbitos de la producción, la distribución, el consumo y la base institucional de esta industria, así como las interacciones que se llevaron a cabo entre estas diferentes esferas a lo largo de las diferentes etapas de desarrollo del cómic local.

Como siguiente premisa, la industria cultural de la historieta mexicana produjo cómics durante siete décadas. En este lapso tuvieron lugar diversos cambios de índole económico y político que afectaron a las esferas de lo productivo, lo distributivo, lo consuntivo y el marco normativo de esta industria. En este sentido, la historieta mexicana, como una industria cultural, tuvo su desarrollo a lo largo de varias etapas: los periódicos de historietas (1934-1950), las editoriales industriales de cómics (1950-1982) y la crisis de esta industria (1982-los años 90). Esta proposición fue desarrollada durante nuestro segundo capítulo, en el que, por medio de nuestro modelo de análisis, así como la revisión de diferentes fuentes documentales y hemerográficas, pudimos profundizar sobre la

mecánica en la industria del cómic local. Igualmente, abordamos los diferentes factores, tanto inherentes como externos, que permitieron su surgimiento, expansión, auge, crisis, contracción y depresión. La comprensión de todo este proceso nos auxilió a situarnos en el panorama donde surgió la novela gráfica en nuestro país.

Un tercer planteamiento fue que en la actualidad se desarrolla el movimiento del cómic de autor y novela gráfica mexicana (1994 hasta ahora), que propuso la introducción de la novela gráfica como género y su inserción en la industria editorial a través de diferentes estrategias que responden al avance tecnológico y las políticas culturales propias del neoliberalismo. En el capítulo tres de la investigación, abordamos este reciente episodio en la historia del cómic local. Primeramente, nos enfocamos en las causas y surgimiento del movimiento del cómic de autor en México, lo cual culminó con la publicación de la primera novela gráfica local. Posteriormente, nos dimos a la tarea de analizar a las tácticas que los historietistas, editores y difusores del género llevaron a cabo para la valoración de este género.

*Operación Bolívar* de Edgar Clement es un ejemplo claro sobre el empleo de diferentes estrategias con el fin de conseguir reediciones de una misma obra y mejorar canales de distribución. Esta obra fundadora del género ha pasado por la mayoría de las estrategias que abordamos a lo largo de este capítulo. En una primera instancia, fue publicada de manera seriada en la revista independiente *Gallito Cómic* (1994). Un año después, la primera parte de este relato fue editada por un sello editorial extranjero, Planeta; sin embargo, al ser una narración gráfica realizada sobre la marcha, esta empresa desistió de publicar la conclusión de este proyecto. Fue hasta el año 2000 que, a través del Taller del Perro, esta novela gráfica tuvo una edición íntegra, la cual fue distribuida mediante los esfuerzos de este colectivo, al igual que otras instancias como las convenciones.

Esta narración gráfica igualmente ha sido difundida a través de las editoriales independientes. Durante 2006, Caligrama llevó a cabo una nueva edición de *Operación Bolívar*. En 2018, esta misma editorial publicó una segunda reimpresión, la cual fue distribuida a nivel nacional a través de la cadena de

tiendas departamentales Sanborns, lo cual implicó una mejora en la distribución y una mayor oportunidad de difusión a lo largo del país. Edgar Clement ha recurrido también a la autopublicación con el fin de acumular mayor capital económico para subsistir como creador. En 2014, lanzó una nueva versión de su novela gráfica. En la actualidad, Clement ha incursionado en las redes sociales para la venta de sus proyectos; no obstante, todavía se desenvuelve mayormente en las convenciones de historietas.

Así, las convenciones fueron la primera estrategia que analizamos. Surgieron como una medida realizada por promotores locales para la difusión y venta de las historietas mexicanas ante la crisis de su propia industria cultural. El éxito de la primera convención multitudinaria del medio, la CONQUE en 1994, provocó que algunas editoriales como Grupo Editorial Vid formaran sus propios eventos para incentivar el consumo de sus historietas y menguar las afectaciones que sufrían ante su propio declive. Empresas trasnacionales también decidieron llevar a cabo sus propias convenciones, las cuales se distinguieron por la promoción de las industrias culturales de otros países. Paulatinamente, los esfuerzos locales fueron superados por éstos últimos. En la actualidad, observamos una descentralización en la realización de las convenciones, las cuales comenzaron a realizarse en diferentes ciudades del país, principalmente Guadalajara, Monterrey y Querétaro. A pesar de que en estos eventos se brinda espacio para los creadores mexicanos, se enfrentan a una situación desventajosa ante las menores oportunidades para difundir su obra y *merchandising*, al tiempo que los autores y editoriales extranjeras reciben una mayor atención en la organización de las convenciones.

Una segunda estrategia fue la organización de talleres, de los cuales abordamos uno de sus casos más significativos: el Taller del Perro. Este colectivo de creadores, emanado de las filas de *Gallito Cómics*, se dedicó a la enseñanza de la narrativa gráfica, así como en la realización de conferencias y concursos. Su proyecto más importante fue organizar un sello editorial independiente en el que todos sus miembros pudieran publicar eventualmente sus obras.

En un primer momento, el Taller del Perro llevó a cabo esfuerzos autogestivos que permitieron la edición de títulos como la primera versión completa de *Operación Bolívar* de Clement. Posteriormente pudieron establecer coediciones, como fue el caso de *Buba* de José Quintero, con Grupo Editorial Vid, y el *Sensacional de chilangos*, con el gobierno del entonces Distrito Federal. La desorganización interna, las perspectivas de sus propios participantes, así como el contexto cultural y económico mexicano de finales de los 90 y principios del siglo XXI, provocaron la disolución de este colectivo. A pesar de ello, el Taller del Perro logró encaminar a varios historietistas como Proaño, Peláez y Clement en la enseñanza de la narrativa gráfica, al igual que la formación de sus propios talleres, lo que expandió sus opciones para subsistir y mantener su actividad como creadores.

Las novelas gráficas *La danza de la Conquista* (2006-2009), de Raúl Treviño, y *La caída de Tenochtitlan libro I* (2019), de José Luis Pescador, recurrieron a otra medida que analizamos en este capítulo: la publicación por parte de editoriales extranjeras. Esta estrategia tiene por objeto la edición y difusión de la obra de los historietistas mexicanos en otros países ante la ausencia de una industria del cómic local y la cerrazón de la industria editorial. Pretende que, a través del prestigio generado, los autores reciban más oportunidades laborales y con ello la oportunidad de generar más ingresos. En el primer caso, Raúl Treviño concursó en 2003 en el primer Concurso Internacional Norma Comics, cuyo premio para el ganador fue la publicación de alguna de sus obras. Con su triunfo, Treviño pudo lanzar al mercado *La danza de la Conquista*, lo que redituó en nuevos trabajos con otras editoriales, así como la nominación a varios premios en España. No obstante, la crisis económica de 2008 orilló a este autor a emigrar a Japón.

La publicación de *La caída de Tenochtitlan libro I*, respondió a un panorama diferente en el que las editoriales extranjeras se fincan en el mercado editorial local a través de la publicación de narraciones gráficas de autores mexicanos. La aproximación entre José Luis Pescador y Penguin Random House, el sello que ha editado su obra, fue más afable que en el caso de Treviño. Actualmente, Pescador

está contratado para publicar dos secuelas de esta novela gráfica, cuenta con total libertad creativa para desarrollar su proyecto y, además, su editorial le otorga diversos canales de distribución para circular su obra tanto en México como en el extranjero.

Aunque esta estrategia parece lucir favorable para los historietistas mexicanos, debemos recalcar que se desenvuelve en un contexto complejo donde la industria del libro se está tornando en conglomerados transnacionales que absorben a los sellos editoriales de diferentes países para abatir a la competencia y englobar un mayor mercado. En consecuencia, la publicación de novelas gráficas por parte de Penguin no responde a una apuesta por los productos culturales locales, sino a su búsqueda de generar mayores ingresos y dominar el mercado editorial mexicano.

Una estrategia más son las editoriales independientes, las cuales han surgido desde finales del siglo XX para la difusión de la narrativa gráfica local ante la desaparición de la industria de la historieta. Este es el caso de Caligrama y Resistencia, en esta última fue publicada *La pirámide cuarteada. Evocaciones del 68* (2018) de Luis Fernando. En una primera instancia, el coste de la producción de las obras corrió a cargo de los autores, mientras que la publicación y difusión de éstas fue tarea de la editorial; sin embargo, en fechas recientes Resistencia ha llevado a cabo sus proyectos por medio de coediciones con instancias gubernamentales como la Secretaría de Cultura, lo cual ha abaratado la elaboración de las obras, ha garantizado también mejores puntos de distribución y una promoción más eficiente para incentivar la compra de los títulos que forman parte de su catálogo.

A pesar de ello Josefina Larragoiti, editora en jefe de Resistencia, consideró que las editoriales independientes de narrativa gráfica se encuentran en crisis. Esto se debe a que los propios autores, en su búsqueda de prestigio y ganancias económicas en el menor tiempo posible, merman la dinámica de trabajo propuesta por estas editoriales, las cuales pretenden estos beneficios a mediano y largo plazo, con un trabajo constante que implique presentaciones en diferentes convenciones y ferias de libro, así como la promoción a través de los medios

digitales. Esta situación ha roto la inercia con la que contaron las editoriales independientes en años anteriores, por lo que se encuentran explorando otras opciones para subsistir y hacer frente al embate de las editoriales transnacionales y el consumo de libros e historietas vía web (Espinosa Lucas, 2019c). Una medida que se ha tomado son las publicaciones con realidad aumentada a través de teléfonos inteligentes.

Una quinta táctica fue la autopublicación, que analizamos a través de *En busca de una voz* de Augusto Mora. Formado en las filas del Taller del Perro, Mora ha participado como ilustrador en diferentes revistas, al tiempo que ha desarrollado en paralelo su trayectoria como historietista. Para ello decidió fundar su propia editorial, Muerte Querida, a través de la cual vende su obra de manera física, por medio de envíos, pero también digital, a través de descargas. Además de esta táctica, Mora también ha incursionado en otras estrategias, como las convenciones, los talleres y las editoriales independientes con el fin de explorar canales para la distribución de su obra.

La autopublicación es una estrategia donde la producción, distribución y la incentivación del consumo de las narraciones gráficas corre a cargo de los propios autores. Esta medida tiene como beneficios un mayor control creativo de los historietistas sobre sus proyectos, así como una mayor cooptación de ganancias. En el ámbito de lo productivo, el surgimiento de herramientas digitales para realizar cómics ha permitido abaratar costos y disminuir tiempos de elaboración, mientras que la esfera distributiva es realizada a través de diversos espacios como las convenciones, las ferias del libro, los festivales de historieta, conferencias, talleres, y en fechas recientes, Internet y redes sociales. No obstante, para llevar a cabo esta estrategia, los creadores han buscado trabajos alternos que les permitan generar un prestigio, así como el capital económico suficiente, para posteriormente dedicarse a publicar sus novelas gráficas e historietas de manera autogestiva.

Por último, manejamos también como estrategia la participación de instancias educativas en la edición de historietas de divulgación. Este es el caso del Colegio de México con *La Conquista* y *El último tramo del siglo XX*. Si bien no

se trata de novelas gráficas, nos pareció pertinente incluirlas ya que son resultado del esfuerzo de una institución académica por publicar y difundir cómics ante la ausencia de una industria de este medio. Aunado a esto, el empleo de episodios históricos las relaciona con la novela gráfica local. Han participado algunos historietistas involucrados en el movimiento del cómic de autor y novela gráfica en México, como Ricardo Peláez y José Luis Pescador.

Esta estrategia garantiza una producción y distribución mayor gracias al trabajo en conjunto realizado por el Colegio de México y Editorial Turner. Asimismo, ganancias económicas seguras y la generación de prestigio para los creadores que participan en estos encargos. No obstante, debido a que es la primera incursión de esta institución en la publicación de historietas, debe lidiar con su propia rigidez para difundir narrativas gráficas que resulten atractivas para su público objetivo, estudiantes de educación básica, y que estimulen el estudio de la historia.

Nuestra última premisa fue que uno de los rasgos que ha caracterizado a la novela gráfica mexicana es el empleo de sucesos históricos entre sus contenidos. Dos de ellos son la Conquista y el Movimiento Estudiantil de 1968, los cuales surgieron como una inquietud temática en la obra fundadora del género, *Operación Bolívar*. Estos hechos fueron retomados por obras posteriores; en ellas, los autores tienen la intención de efectuar sus propias interpretaciones sobre estos hechos, las cuales pueden contrastarse con el fin de establecer sus convergencias y divergencias, así como los matices con que abordaron estas coyunturas.

Desarrollamos esta idea a lo largo de los capítulos cuarto y quinto. En el primero analizamos la manera en que se retoma la Conquista de México en un corpus de diferentes narraciones gráficas. Para nuestro cometido, nos apoyamos en la semiótica, así como el análisis socioespacial. El estudio de las dimensiones que conforman el espacio en las narraciones gráficas que abordamos nos permitieron una mayor comprensión de las interpretaciones efectuadas por los historietistas, así como de la complejidad de este hecho histórico.

Concluimos que Edgar Clement retomó este hecho histórico en *Operación Bolívar* para establecer una analogía entre la Conquista y la adopción del

neoliberalismo como dos procesos que tuvieron como propósito la dominación del pueblo. Clement relaciona la Conquista con un saber de índole mágico-religioso que culmina en el proceso de iniciación y aprendizaje que vive un chamán, el cazador Leónidas Arcángel, quien debe recuperar su herencia antigua para curarse a sí mismo para, posteriormente, hacerlo con los demás.

*La danza de la Conquista*, de Raúl Treviño, recurrió ligeramente a la Conquista de México por medio de elementos visuales y analogías dentro del relato. El empleo de este episodio histórico nos ancla a una narración donde Treviño reflexiona sobre las concepciones de lo salvaje y lo civilizado, a través de los seres antropomorfos y los seres humanos. El autor desarrolla elementos de un saber chamánico que debe recuperarse, los cuales influyen en la senda que debe seguir el protagonista de la obra, el perro antropomorfo Xolo, con objeto de dirigir la rebelión de los antropomorfos en contra de los humanos. Este eje lo relaciona con *Operación Bolívar*. De manera simultánea, se establece una analogía sobre la Conquista donde en ambos bandos, conquistados y conquistadores, se encontraron villanos, quienes marginaron y sometieron a otros grupos y culturas para favorecer sus propios intereses.

*La caída de Tenochtitlan libro I* sí retoma en mayor medida al episodio histórico para el desarrollo de su obra. Esto permite una reconstrucción más verosímil de la organización política, religiosa y social en el imperio mexica, así como de la vida cotidiana en México-Tenochtitlan. No obstante, la obra de Pescador brinda una mayor preponderancia a los presagios sobre el retorno de Quetzalcóatl para explicar cómo influyeron en el actuar de Moctezuma II, así como el peso de la religión en el México prehispánico.

Finalmente, en *La Conquista* del Colegio de México se toma distancia de los presagios sobre el regreso de Quetzalcóatl con el fin de construir un relato más enfocado en el proceso histórico, que toma como punto de partida la expedición de Cortés hacia las costas de lo que ahora es México, su campaña hacia el interior del imperio mexica, el establecimiento de alianzas con pueblos enemigos de esta civilización, el enfrentamiento con asentamientos que se negaron a servirle, la llegada a México-Tenochtitlan, su ocupación y el posterior conflicto bélico que



culminó con la caída de esta capital. El abordaje de la Conquista, de manera cronológica, responde a un fin didáctico: que esta historieta, al igual que toda la serie *Nueva historia mínima de México*, sirvan como herramientas para la enseñanza de la historia en educación básica, media e incluso media superior.

Hay que destacar que la mayoría de estas obras recurren a la versión de la Conquista de México procedente del nacionalismo revolucionario, definido por Roger Bartra (1993: 36-37) como una “corriente política que establece una relación estructural entre la naturaleza de la cultura y las peculiaridades del Estado”, es decir, una reconstrucción oficial de la cultura (Bartra, 1987: 31), a partir de la cual se forma una noción del mexicano y lo mexicano. En esta perspectiva se han buscado los cimientos del Estado mexicano moderno en la antigua Mesoamérica (Bartra, 1993: 34), por lo que se ha promovido una lectura de que todos los males que aquejan al país tienen su origen en la Conquista.

Como vimos anteriormente, en *Operación Bolívar* se establecen diversas analogías sobre la Conquista y el neoliberalismo como dos formas de dominación. Edgar Clement continúa la narrativa emanada del nacionalismo revolucionario en la que se atribuye que todos los perjuicios del país son a causa, primeramente, de los españoles, por haber conquistado al imperio mexica y con ello haber frenado su esplendor e influencia sobre otros pueblos en Mesoamérica, y en segunda instancia, de los estadounidenses durante el siglo XX, por ser un país vecino que ha impuesto sus condiciones políticas, económicas e ideológicas sobre México (Bartra, 1993: 41). Por lo tanto, *Operación Bolívar* se desenvuelve como un relato sobre el eterno conflicto entre un pueblo dominado y las fuerzas externas que lo dominan.

José Luis Pescador, en *La caída de Tenochtitlan libro I*, trata de generar una nueva interpretación sobre la Conquista. Para ello, aborda la vida cotidiana en México-Tenochtitlan; su relato pretende alejarse de la clase noble para acercarse a la población común en esta urbe. No obstante, la narrativa que crea en torno a la Conquista de México toca, inevitablemente, a la clase gobernante mexica, por lo que rescata las lecturas sobre las acciones que tomó Moctezuma II previo a la llegada de los castellanos.

A pesar de que pretende humanizar a este personaje al introducirnos a su familia, compuesta por su esposa Teotlachco y su hija Tecuichpo, así como establecer episodios que muestran a este tlatoani como un hombre culto y amante de diversos pasatiempos, la novela gráfica no evita caer en el discurso que exhibe a Moctezuma como un personaje arrogante y déspota que va tornándose en uno melancólico y temeroso tras ir atestigüando los presagios sobre el retorno de Quetzalcóatl, además de confundir el arribo de los castellanos con estas señales.

*La danza de la Conquista* es la novela gráfica que toma mayor distancia de esta perspectiva. A pesar de que encontramos referencias y analogías que nos anclan a este episodio histórico, Treviño retoma a la Conquista como parte de un contexto más complejo en el que los seres antropomorfos son sometidos por los humanos. La llegada de los conquistadores del Nuevo Mundo al imperio de Motecuhzoma funge más como un detonador para reflexionar entre las concepciones acerca de lo salvaje y lo civilizado. La interpretación sobre la Conquista que hace esta publicación, por tanto, trata de la dominación que los humanos realizan de la naturaleza, de sus semejantes y la cultura de estos otros grupos.

Observamos también que la versión de la Conquista que se nos muestra en estas obras reduce este proceso a la toma de México-Tenochtitlan, que comprendió entre 1519 y 1521. Esto limita la complejidad de este hecho histórico a la caída del imperio mexica. En *La Conquista*, del Colegio de México, se explica que la expansión de los castellanos a lo largo del país duró más de 60 años, y que tuvo diversas campañas que concluyeron tanto con alianzas pacíficas como con batallas cruentas y varias derrotas; sin embargo, no evita limitar su relato hacia la civilización mexica. La novela gráfica de Pescador nos indica desde su propio título, *La caída de Tenochtitlan libro I*, hacia donde se enfoca. A pesar de ello, nos ofrece una versión rica y detallada sobre esta capital.

*Operación Bolívar*, por su parte, engloba a las culturas prehispánicas en un saber mágico-religioso al que sólo un grupo reducido de la población, los descendientes de los nahuales, puede acceder. La aparición de las ruinas de un templo prehispánico donde se adoraba a la diosa Coatlicue lo vinculan a la idea de

que la Conquista se reduce a la caída del imperio mexica. Finalmente, *La danza de la Conquista* efectúa una analogía entre el imperio de Motecuhzoma y el imperio mexica a través de referencias visuales y textuales. No obstante, como mencionamos con anterioridad, este tipo de anclajes funcionan para adentrarnos en un relato donde toma mayor preponderancia la discusión entre lo civilizado y lo salvaje.

En el último capítulo de nuestra investigación analizamos la matanza de Tlatelolco en diferentes narraciones gráficas, por medio de la semiótica, con objeto de distinguir los matices con que cada obra abordó este hecho histórico. En *Operación Bolívar*, Edgar Clement efectuó una doble denuncia: por un lado, demanda a la masacre de Tlatelolco como un hecho violento que exhibió al régimen autoritario que vivió el país durante los 60; en el otro extremo, acusa la adopción del neoliberalismo en el México, a finales de los años 80 y principios de los 90, como una dominación económica e ideológica de Estados Unidos. Aunque parecen alejados, Clement hila ambos sucesos históricos como hechos en los que se ha perdido a dos generaciones de jóvenes: una afectada por la represión gubernamental; la otra, debido a la incertidumbre económica y el libre mercado.

*En busca de una voz*, de Augusto Mora, es influida por el testimonio de los sobrevivientes de Tlatelolco y con ello nos brinda una interpretación de este hecho histórico a través de sus protagonistas, simbolizados en el personaje de Pauline, adolescente que toma conciencia del régimen en que vive. En esta novela gráfica no sólo se denuncia la masacre, sino también a un gobierno que trató de callar la voz de una generación. Esta interpretación realizada por Mora reivindica a los estudiantes, quienes establecieron un precedente en la lucha por los derechos civiles en el país.

En *La pirámide cuarteada. Evocaciones del 68* el testimonio del propio autor, Luis Fernando, contribuye a cuestionar la versión de este movimiento difundida por gobierno a través de los medios de comunicación alineados a su régimen. Este contraste dignifica a los manifestantes y a las víctimas de la represión gubernamental, al tiempo que posiciona al Movimiento Estudiantil como un precursor en la lucha por los derechos civiles. En *El último tramo del siglo XXI*,

del Colegio de México, se muestra una relectura del 68 mexicano a partir de las nuevas investigaciones realizadas por El Colegio de México, así como otras instituciones educativas. Concluye que el 68 mexicano fue una búsqueda de participación democrática, justicia social y derechos civiles. Por medio de las imágenes, los lectores pueden tener una aproximación afable a la complejidad de esta coyuntura que cambió en gran medida la vida social del país.

El análisis realizado en los capítulos anteriores nos permitió dar cuenta de que la novela gráfica mexicana nos aproxima hacia algunas visiones de los sucesos que han sido fundamentales para la vida del país. Con ello, se retoma uno de los temas que actualmente está siendo discutido por la historia: la memoria. Como vimos en el quinto capítulo de este trabajo, la memoria es una reconstrucción del pasado que se comparte a las generaciones sucesivas. Puede abarcar las experiencias propias al igual que las de otras personas e incluso pueden anclarse a espacios o marcos institucionales. En este sentido, la memoria se trata más de una recreación del pasado, que de un recuerdo de él (Jelin, 2012: 25, 44, 66). Su relación con la historia posee diferentes ejes, entre los cuales destaca su uso como una fuente o recurso para obtener y construir datos sobre un suceso o una coyuntura; discutir y cuestionar los contenidos de las mismas, así como refutar y corregir aquellas que sean falsas (Jelin, 2012: 94).

En el capítulo cuarto observamos que las interpretaciones sobre la Conquista de México en *Operación Bolívar*, *La danza de la Conquista*, *La Conquista* y *La caída de Tenochtitlan libro I* se anclan a la perspectiva de ofrecer “el gran relato” de la nación (Jelin, 2012: 72), tomando a la caída del imperio mexica como elemento fundacional del país y al nacionalismo revolucionario, en mayor o menor medida, como sustrato ideológico. Resulta interesante que, a 500 años de distancia sobre este suceso, los historietistas, guionistas e ilustradores construyen su propia lectura con objeto de sumarse a las diversas perspectivas de este hecho, lo cual de manera directa o indirecta contribuye a la generación de una memoria colectiva sobre el pasado.

En cuanto a nuestro capítulo quinto, *Operación Bolívar*, *En busca de una voz*, *La pirámide cuarteada*. *Evocaciones del 68* y *El último tramo del siglo XX* se

ciñen a la postura de reconocer de manera simbólica (Jelin, 2012: 18) al Movimiento Estudiantil de 1968 y reivindicar el papel de los manifestantes como precursores en la lucha por los derechos civiles en nuestro país. En este sentido, las memorias construidas por Clement, Mora, Luis Fernando y el Colegio de México luchan en contra del olvido y pueden servir como puntos de vista alternativos para que las generaciones futuras se acerquen a qué fue y qué no fue el 68 mexicano.

Durante el último año que comprendió la realización de este trabajo, el mundo fue azotado por la pandemia del COVID-19. Este evento marcó un cambio notable en la vida, así como en sus diferentes esferas. Observamos cómo nuestras relaciones sociales, de trabajo, de intercambios comerciales, entre muchas otras cosas, migraron hacia el escenario virtual debido al confinamiento que todavía experimentamos y el mundo de la historieta no fue la excepción. Desde mediados de 2020 comenzamos a localizar diversas pláticas, seminarios web, talleres, presentaciones editoriales, congresos, simposios, ferias de libros, entre otros eventos, dedicados al cómic y su divulgación, viraron sus modalidades presenciales hacia el mundo digital, lo que ocasionó que diversas pláticas y debates acerca de este medio estuvieran al alcance del público. Aunque todavía no podemos hablar de los resultados de este tipo de alternativas, nos parece afortunada su difusión ya que, como mencionamos, la oferta existente permite el intercambio de diferentes puntos de vista: desde la visión de los propios autores, los promotores y difusores del medio, hasta la de las personas dedicadas al estudio de la historieta. Este vaivén de información permite mantener vigente a la narrativa gráfica, al tiempo que la aproxima a nuevos lectores.

En el inicio de este apartado, desarrollamos como parte final de nuestro argumento que en la actualidad en nuestro país no existe una industria editorial dedicada a la novela gráfica, por lo que los historietistas continúan probando opciones que les permitan una mejor valoración de su trabajo, así como oportunidades laborales que les permitan subsistir como creadores. Tras finalizar esta investigación, consideramos que esta idea es correcta; sin embargo, creemos pertinente abordar algunos matices.

A lo largo de 25 años, autores, editores y difusores de la historieta en nuestro país han llevado a cabo diferentes medidas para tratar de insertar a las narraciones gráficas en la industria del libro, luego del colapso y desaparición de la industria del cómic mexicano. La gran mayoría de estas tácticas, que hemos analizado a lo largo de este trabajo, ha confluído en un contexto caracterizado por el desarrollo de políticas culturales derivadas de la adopción del neoliberalismo en nuestro país. Poco a poco, cada una de estas estrategias ha rendido frutos que desembocaron en un mayor número de oportunidades laborales para los historietistas mexicanos, quienes se pueden desenvolver también en áreas como el diseño gráfico, la organización de convenciones, la creación y logística de talleres, la ilustración en libros y revistas, la participación en medios de comunicación masiva, las exposiciones artísticas, el desarrollo de proyectos de animación, la docencia en nivel básico, medio y superior y, últimamente, la aproximación hacia medios digitales. No obstante, la inserción de la novela gráfica, y de las narrativas gráficas en general, hacia la industria del libro ha sido un proceso con resultados discretos.

Hoy en día, existe una aproximación entre los historietistas y la industria editorial. Este acercamiento es resultado del trabajo efectuado a través de las estrategias que analizamos durante esta investigación, y no se pueden entender sin el desarrollo de las políticas culturales de los años 90 y lo largo del siglo XXI. Así, poco a poco los creadores han podido generar un renombre que ha despertado el interés de las editoriales para establecer proyectos con ellos. No obstante, el acercamiento ha sido relativo. Aunque ya es posible observar la existencia de novelas gráficas mexicanas en las estanterías de las librerías, su producción, su distribución y los incentivos para su adquisición sigue siendo limitado. La industria editorial continúa dando preferencia hacia la publicación y difusión de narrativas gráficas extranjeras, ya que éstas siguen representando una apuesta segura para la generación de capital económico.

En este sentido, la publicación de novelas gráficas mexicanas no responde necesariamente a un estímulo, por parte de las editoriales, hacia la historieta local, sino más bien a una centralización del capital donde la edición de estos productos

se ciñe entonces a un interés de la industria editorial por afincarse en el mercado mexicano, pero sin beneficiar ni promover en gran medida al talento del país. En consecuencia, no existe una industria editorial dedicada exclusivamente a la novela gráfica en México. Desde las industrias culturales tampoco existen estímulos para promover directamente al medio. Finalmente, a pesar de que las instancias gubernamentales han generado medidas como los programas y becas para apoyar a los creadores, esta alternativa tampoco ha incidido en gran medida para el reconocimiento de los historietistas y de sus creaciones.

Por poner un ejemplo, en España se acaba de crear a finales del 2020 el Sectorial del Cómic, organismo conformado por la Asociación de Autores de Cómic de España (AAACE), la Asociación Profesional de Guionistas de Cómic, el Colectivo ARGH! de mujeres historietistas, ACDCómic, la Plataforma de Editoriales Independientes de Cómic y Norma Editorial, entre otras instancias, con el fin de crear una interlocución con las instituciones de gobierno y la industria editorial, generar una profesionalización en el medio, la promoción del cómic en todos sus ámbitos y el fomento de la lectura (La Vanguardia, 2020).

En el caso mexicano, hasta el momento, no existe una figura similar que trate de promover, profesionalizar y proteger la labor de los historietistas, por lo que esta comunidad permanece en el limbo, al igual que las generaciones subsecuentes de creadores gráficos en su búsqueda de un mayor reconocimiento por su trabajo y mejores oportunidades laborales que les permitan subsistir. Aunque existen algunos premios para las creaciones gráficas, como el Premio Nacional de Periodismo que reconoce a la caricatura política, o el Premio Butze-Vargas para narraciones gráficas, no abundan este tipo de reconocimientos ni tampoco causan el suficiente impacto como para repercutir en la creación de mayores políticas, o estímulos desde las industrias culturales, con objeto de brindar garantías que permitan a los historietistas subsistir de su actividad laboral.

A pesar de este panorama, la mayoría de los historietistas entrevistados en esta investigación: Edgar Clement, Augusto Mora, Ricardo Peláez, Luis Fernando y José Luis Pescador, coincide en que la narrativa gráfica mexicana está pasando por un momento favorable, aunque se necesita redoblar esfuerzos para mantener

esta inercia. Algunos creadores más optimistas como Pescador incluso afirman que estamos presenciando un renacimiento del cómic mexicano. Si bien se continúa explorando los horizontes que la narrativa gráfica actual está tomando, podemos observar los cimientos para las próximas generaciones de creadores. La narrativa gráfica actual no vive de una industria, sino de las exploraciones que los autores realizan en el plano narrativo, gráfico, temático e, incluso, de soportes tecnológicos para mejorar la experiencia de los lectores o usuarios, como las publicaciones con realidad aumentada de Editorial Resistencia, o el desarrollo de aplicaciones para disfrutar historietas mexicanas digitales, como Central Fixión (Barco, 2020).

Así, la aclimatación de la novela gráfica ha sido un proceso que sirvió como una opción para mantener vigente a la historieta en nuestro país, establecer un proceso económico alternativo ante la desaparición de la industria cultural del cómic local y tratar de insertar a este medio en la industria editorial. Luego de 25 años y el desarrollo de diferentes estrategias para lograr este cometido, podemos concluir que sus resultados han sido discretos, ya que no se ha obtenido un mayor reconocimiento hacia las narraciones gráficas mexicanas que se están desarrollando actualmente, ni tampoco persiste un genuino interés por parte de la industria del libro para promocionar este producto cultural. A pesar de ello, no desiste el ánimo entre los historietistas, quienes por medio de su trabajo nos muestran que hay mucho que contar sobre esta historia. ¿Qué ocurrirá en los siguientes 25 años? Quizá la respuesta se encuentre entre las viñetas...



## Fuentes de consulta

### Hemerografía

- Abella, A. 2019. "Gran Premio de Angulema para Rumiko Takahashi". *El Periódico*, 19 de enero. <https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20190123/rumiko-takahashi-gran-premio-angulema-2019-7263937>.
- Amador, J. 2019. "Adolfo Mexiac, uno de los más destacados grabadores mexicanos, murió a los 92 años". *Proceso*, 13 de octubre. <https://www.proceso.com.mx/cultura/2019/10/13/adolfo-mexiac-uno-de-los-mas-destacados-grabadores-mexicanos-murio-los-92-años-232639.html>.
- Antezana, N. 2013. "Diez momentos en la historia: la realidad según Televisa (parte 1)". *Revolución Tres Punto Cero*, 2013. <https://revoluciontrespuntocero.com/10-momentos-en-la-historia-la-realidad-segun-televisa/>.
- Arceo, M. 2011. "El Festo Cómic reunirá durante dos días a los principales historietistas mexicanos". *La Jornada*, 11 de noviembre.
- Capital Digital. 2017. "El programa de Héctor Lechuga que fue censurado". *Capital México*, 13 de julio. <https://www.capitalmexico.com.mx/show/hector-lechuga-jesus-salinas-programa-censurado-imevision/>.
- Clement, E. 2015. "Entre novelas gráficas". *Generación alternativa*, año XVII, núm. 101, 10-12.
- Comikaze. 2011. "Festo Cómic, 1er festival de autores de cómic de la Ciudad de México, 12 y 13 de noviembre". *Comikaze. Por amor al (9°) arte*, 24 de agosto. <https://revista-comikaze.blogspot.com/2011/08/festo-comic-1er-festival-de-autores-de.html>.
- Cuéllar, J. 2020. "Revista *Cenizas*: las posibilidades del cómic mexicano tras el cambio de siglo". *Comikaze. Por amor al (9°) arte*, 26 de agosto. <https://www.comikaze.net/revista-cenizas/>.
- EFE. 2019. "Penguin Random House compra Ediciones Salamandra, el sello de *Harry Potter*". *El Universal*, 3 de mayo.

- <https://www.eluniversal.com.mx/cultura/penguin-random-house-compra-ediciones-salamandra-el-sello-de-harry-potter>.
- Espinosa, J. 1994. “*Superman* comparte con *Chanoc* y *Hermelinda Linda* el Polyfórum en la Convención de Historietas”. *UnoMásUno*, 27 de julio.
- Espíritu, D. 2015. “La novela gráfica en México. Una apuesta de Sexto Piso”. *Generación Alternativa*, año XVII, núm. 101, 18-22.
- Figuroa, A. 2010. “Presenta el Colmex en cómic la *Nueva historia mínima de México*; inicia con los volúmenes de la Independencia y la Revolución”. *Crónica*, 9 de octubre. <http://www.cronica.com.mx/notas/2010/531188.html>.
- Gantús, L. 2008a. “Las razones por las que ya no existirá la CONQUE” *Artes9: Arte y cultura pop*, 7 de julio. <https://artes9.com/sobre-las-razones-por-las-que-ya-no-existira-la-conque/>.
- Garavito, R. 2018. “Los caminos libertarios del 68”. *Relatos e historias en México*, núm. 121, octubre, 38-55.
- Gavaldá, J. 2019. “Tomás de Torquemada, el gran inquisidor”. *National Geographic*, 19 de septiembre. [https://historia.nationalgeographic.com.es/a/tomas-torquemada-gran-inquisidor\\_14689](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/tomas-torquemada-gran-inquisidor_14689).
- Geli, C. 2012. “Bertelsmann adquiere el 100% de Random House Mondadori”. *El País*, 5 de noviembre. [https://elpais.com/cultura/2012/11/05/actualidad/1352134129\\_183745.html](https://elpais.com/cultura/2012/11/05/actualidad/1352134129_183745.html).
- González Mendivil, O. 2018. “El análisis de Óscar Fidel González Mendivil a La pirámide cuarteada: el 68 de Luis Fernando”. *Revista Espejo. Las cosas como son*, 2 de octubre. <https://revistaespejo.com/2018/10/02/el-analisis-de-oscar-fidel-gonzalez-mendivil-la-piramide-cuarteada-el-68-de-luis-fernando/>.
- Johansson, P. 1999. “Los pochtecas en la obra de Sahagún”. *Arqueología mexicana*, núm. 36, marzo-abril, 46-51.
- Kozinn, A. 2013. “Fantagraphics seeks support with a kickstarter campaign”. *The New York Times*, 6 de noviembre. <https://artsbeat.blogs.nytimes.com/2013/11/06/fantagraphics-seeks-support-with-a-kickstarter-campaign/>.

- La Vanguardia*. 2020. "Sectorial del Cómic nace para unir esfuerzos de la industria del noveno arte". *La Vanguardia*, 19 de diciembre. <https://www.lavanguardia.com/vida/20201219/6135659/sectorial-comic-nace-unir-esfuerzos-industria-noveno-arte.html>.
- Larragoiti, J. 2015. "Gráfica en Resistencia". *Generación Alternativa*, año XVII, núm. 101, 13-18.
- López, F. 2015. "Paquín". *Tebeosfera. Cultura gráfica*. [https://www.tebeosfera.com/publicaciones/paquin\\_1933\\_sayrols.html](https://www.tebeosfera.com/publicaciones/paquin_1933_sayrols.html).
- , 2018. "Adelaido el conquistador". *Tebeosfera. Cultura gráfica*. [https://www.tebeosfera.com/publicaciones/adelaido\\_el\\_conquistador\\_1932\\_arthenack.html](https://www.tebeosfera.com/publicaciones/adelaido_el_conquistador_1932_arthenack.html).
- López, L. 2018. "Cuando la gente se 'uno-aconejó. La gran sequía de 1454 en la Cuenca de México". *Arqueología mexicana*, núm. 149, enero-febrero, 36-45. <https://arqueologiamexicana.mx/mexico-antiguo/cuando-la-gente-se-uno-aconejo-la-gran-sequia-de-1454-en-la-cuenca-de-mexico>.
- Notimex. 2001. "A los 73 años murió el comediante Chucho Salinas en accidente". *La Jornada*, 9 de noviembre. <https://www.jornada.com.mx/2001/11/09/16an1esp.html>.
- , 2010. "Recibe Comisión del Bicentenario aumento en su presupuesto". *El Economista*, 9 de noviembre. <https://www.eleconomista.com.mx/arteseideas/Recibe-Comision-del-Bicentenario-aumento-en-su-presupuesto--20100706-0074.html>.
- Oprinari, P. 2019. "José Revueltas y México 68: la pasión militante, la juventud y la revolución". *La Izquierda Diario*, 29 de septiembre. <https://www.laizquierdadiario.mx/Jose-Revueltas-y-Mexico-68-la-pasion-militante-la-juventud-y-la-revolucion>.
- Paz, C. 2011. "Gallito Comics: páginas a contrapelo en la historieta mexicana". *Cuadrivio*, marzo. <https://cuadrivio.net/gallito-comics-paginas-a-contrapelo-en-la-historieta-mexicana/>.

- Pérez, F. 2009. "El movimiento estudiantil de 1968. Nueve semanas y media". *Relatos e historias en México*, octubre. <https://relatosehistorias.mx/nuestras-historias/el-movimiento-estudiantil-de-1968>.
- Pescador, J. L. 2020. "José Luis Pescador". *Revista Replicante. Periodismo digital/Cultura crítica*, 9 de septiembre. <https://revistareplicante.com/colaboradores/jose-luis-pescador/>.
- Ponce, J. 1997. "México, tercer país con mayores tirajes de cómics en el mundo, pero 90% de sus historietas son extranjeras". *Proceso*. <https://www.proceso.com.mx/175429/mexico-tercer-pais-con-mayores-tirajes-de-comics-en-el-mundo-pero-90-de-sus-historietas-son-extranjeras>.
- , 1998. "Desprecio a las historietas: 'A veces, al crecer las olvidamos', dijo Cárdenas en clausura". *Proceso*. <https://www.proceso.com.mx/178594/desprecio-a-las-historietas-a-veces-al-crecer-las-olvidamos-dijo-cardenas-en-la-clausura>.
- Raeburn, D. 2002. "Historietas perversas. Mexico's perverse 'little stories'". *The Imp*, núm. 4.
- Rangel, S. 2015. "Quetzalcóatl". *Muy interesante. Mitos y leyendas*, núm. 1, enero, 124-128.
- Rivera, N. 2018. "Llega al WTC La Mole Comic Con Internacional: Justicia vs violencia". *Proceso*, 15 de marzo. <https://www.proceso.com.mx/526219/llega-al-wtc-la-mole-comic-con-internacional-justicia-vs-violencia>.
- Ruiz, S. 2003. "Utopía 2003, nuevo intento por impulsar la cultural del cómic". *La Jornada*, 15 de noviembre. <https://www.jornada.com.mx/2003/11/15/15an1esp.php?printver=1&fly>.
- Salazar, A. 2014. "Las claves del movimiento del 68". *La Silla Rota*, 2 de octubre. <https://lasillarota.com/especialeslsr/las-claves-del-movimiento-del-68/62543>.
- Salmerón, L. 2017a. "¿Cómo inició el movimiento estudiantil de 1968?". *Relatos e historias en México*, núm. 107, julio. <https://relatosehistorias.mx/nuestras-historias/como-inicio-el-movimiento-estudiantil-del-68>.

- (2017b). "La princesa Tecuichpo bautizada como Isabel de Moctezuma" *Relatos e historias en México*, núm. 106, junio.
- Sánchez, L. 2019. "El siglo XX en cómic mexicano". *El Herald de México*, 11 de noviembre. <https://heraldodemexico.com.mx/artes/el-siglo-xx-en-comic-mexicano-colmex/>.
- Slotnik, D. 2019. "Enriqueta Basilio, la primera mujer que encendió la llama olímpica". *The New York Times*, 4 de noviembre. <https://www.nytimes.com/es/2019/11/04/espanol/enriqueta-basilio-llama-olimpica.html>.
- Solórzano, L. 1960. "Psicología en la historieta". *Artes de México: La historieta mexicana*, año XIX, número 158.
- Soto, J. y Juárez, F. 2020. "Así fueron los últimos días de vida de Gustavo Díaz Ordaz, uno de los presidentes más controvertidos de México". *El Universal*, 26 de septiembre.
- Trejo, I. 1992. "El gallito inglés". *UnoMásUno*, 18 de junio.
- Tovalín, J. 2015. "Augusto Mora: cómic con trasfondo social". *Comikaze. Por amor al (9º) arte*. <http://www.comikaze.net/augusto-mora-comic/>.
- Vargas, A. 2016. "Colmex publica en cómic *Nueva historia mínima de México*". *Gaceta Mexicana*, 26 de abril. <http://semanal.jornada.com.mx/ultimas/2016/04/26/colmex-presenta-comic-de-la-nueva-historia-minima-de-mexico>.
- Vela, E. 2011. "Moctezuma Xocoyotzin, el que se muestra enojado, el joven (1502-1520)". *Arqueología mexicana. Edición Especial. Los tlatoanis mexicas*, núm. 40, octubre, 66-73.
- 2014. "El mito del origen del maguey". *Arqueología mexicana. Edición Especial. El maguey*, núm. 57, agosto. <https://arqueologiamexicana.mx/mexico-antiguo/el-mito-del-origen-del-maguey#:~:text=En%20%C3%A9l%20se%20narra%20como,origen%20al%20metl%20o%20maguey>.

Vidal, R. 2020. “Novela gráfica vs cómic: ¿un falso debate?”. *Soma. Arte. Cultura*, 14 de agosto. <https://yucatancultura.com/comics/novela-grafica-comics-falso-debate/>.

### **Páginas de Internet**

Ayala, A. “Murales de José Clemente Orozco en el Hospicio Cabañas”. *Cultura Colectiva*, publicado el 29 de marzo de 2019, consultado el 20 de octubre de 2020. <https://culturacolectiva.com/arte/jose-clemente-orozco-murales-del-hospicio-cabanas-en-guadalajara>.

Barco, U. “Conoce la *app* para leer cómics mexicanos completamente gratis”. *Uno Cero*, publicado el 15 de mayo de 2020, consultado el 26 de octubre de 2020. <https://www.unocero.com/software/apps/app-comics-mexicanos-central-fiction/>.

Benicio, R. “La historia de la Comic Con de New York City”. *Comunidad Geek 506*, publicado el 28 de agosto de 2019, consultado el 4 de marzo de 2021. <https://collectible506.com/c506-historia-de-la-comic-con-de-new-york-city/>.

Benvenuto, S. “¿Qué es la Comic Con de San Diego?”. *Vix*, publicado en 2015, consultado el 8 de enero de 2021. <https://www.vix.com/es/btg/comics/3268/que-es-la-comic-con-de-san-diego>.

Caligrama. “Quiénes somos”. *Caligrama*, última modificación en 2018, consultado el 15 de abril de 2019. <http://caligrama.com.mx/pages/nosotros.html>.

Campbell, E. “Manifiesto de la novela gráfica”. *Es muy de cómic* [blog], publicado el 22 de junio de 2010, consultado el 24 de octubre de 2017. <http://pepoperez.blogspot.com/2010/06/el-manifiesto-de-la-novela-grafica.html>.

Comikaze. “Quiénes somos”. *Comikaze*. Por amor al (9°) arte, última modificación en 2020, consultado el 5 de septiembre de 2020. <https://www.comikaze.net/quienes-somos/>.

Consejo Ciudadano del Premio Nacional de Periodismo. “Premio Nacional de Periodismo 2004”. ¿Premio Nacional de Periodismo 2019?, última

- modificación en 2019, consultado el 24 de septiembre de 2020.  
<https://www.periodismo.org.mx/2004.php>.
- Diccionario etimológico castellano en línea. “Industria”. DECEL, última modificación en 2020, consultado el 4 de agosto de 2020.  
<http://etimologias.dechile.net/?industria#:~:text=La%20palabra%20industria%20viene%20del,el%20sufijo%20de%20cualidad%20%2Dia>.
- Drawn & Quarterly. “About”. Drawn & Quarterly, última modificación en 2019, consultado el 13 de noviembre de 2019.  
<https://www.drawnandquarterly.com/about>.
- Esteban, P. “Guernica”. Museo Reina Sofía, última modificación en 2018, consultado el 18 de julio de 2018.  
<https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/guernica>.
- Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA). “Del Real Muñoz, Víctor Ramón”. SIC México. Sistema de Información Cultural, última modificación en 2007, consultado el 9 de noviembre de 2019.  
[http://sic.gob.mx/ficha.php?table=estimulo\\_fonca&table\\_id=22438](http://sic.gob.mx/ficha.php?table=estimulo_fonca&table_id=22438).
- Fundación Heberto Castillo. “Ing Heberto Castillo”. Fundación Heberto Castillo Martínez, última modificación en 2020, consultado el 1 de octubre de 2020,  
<https://www.fundacionhebertocastillo.org.mx/ing-heberto-castillo/>.
- Gantús, L. “CONQUE: La primera de todas”. *Esto es perfecto!!!!* [blog], publicado en 2008b, consultado el 31 de marzo de 2019.  
<http://estoesperfecto.produccionesbalazo.com/?p=158>.
- “La Banda Timbiriche”. Perfil de Facebook, publicado y consultado el 3 de septiembre de 2020.  
<https://www.facebook.com/gantusluis/posts/10158273987650733>.
- Grijalbo. “¿Qué somos?”. Grijalbo. Más que libros, aventuras y recuerdos, última modificación en 2020, consultado el 9 de septiembre de 2020.  
<http://grijalbo.com.mx/somos/>.
- Livraga, J. “Presagios de la llegada de los conquistadores a México”. Nueva Acrópolis Organización Internacional, publicado el 16 de octubre de 2015, consultado el 16 de mayo de 2020.

<https://biblioteca.acropolis.org/presagios-de-la-llegada-de-los-conquistadores-a-mexico/>.

M68. “Cronología. 29 de noviembre. El CNH pide definición concreta a GDO y acuerda levantar la huelga”. M68: Distintas miradas, última modificación en 2018, consultado el 26 de septiembre de 2020. [http://m68.dgb.unam.mx/index.php?option=com\\_content&view=article&id=230](http://m68.dgb.unam.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=230).

Mena, M. “El 3 de mayo de 1808 en Madrid: el fusilamiento de los patriotas madrileños”. Museo del Prado, última modificación en 2016, consultado el 10 de julio de 2018. <https://www.museodelprado.es/aprende/enciclopedia/voz/3-de-mayo-de-1808-en-madrid-los-fusilamientos-de/f0f52ca5-546a-44c4-8da0-f3c22603340b5>.

Mora, A. “Resumé”. Muerte Querida, última modificación en 2016, consultado el 14 de abril de 2019. [http://muertequerida.com/augustomora\\_ilustrador/](http://muertequerida.com/augustomora_ilustrador/).

Olivé, A. “Subsunción formal del trabajo en el capital”. *Marx desde cero. Blog dedicado al estudio de Carlos Marx y el marxismo*, publicado el 28 de febrero de 2012, consultado el 24 de agosto de 2020. <https://kmarx.wordpress.com/2012/02/28/subsuncion-formal-del-trabajo-en-el-capital/>.

Penguin Random House. “Nuestros sellos”. Penguin Random House Grupo Editorial, última modificación en 2017, consultado el 16 de noviembre de 2019. <https://www.penguinrandomhousegrupoeditorial.com/sellos/>.

Resistencia. “¿Quiénes somos?”. Resistencia, última modificación en 2018, consultado el 20 de abril de 2019. <https://editorialresistencia.com.mx/quienes-somos/>.

Treviño, R. “Autor”. TrevinoArt, última modificación en 2019, consultado el 10 de abril de 2019. <https://trevinoart.com/es/autor/#>.

Unesco. “Políticas para la creatividad. Guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas”. Unesco, última modificación en 2007, consultado el 4 de agosto de 2020. <http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/cultural->



diversity/diversity-of-%09cultural-expressions/tools/policy-guide/como-usar-esta-guia/sobre-definiciones-%09que-se-entiende-por-industrias-culturales-y-creativas/.

### **Medios audiovisuales**

Castañeda, F. y García, B., dir. *Materiales para resistir la realidad* (documental). México: Producciones Imperdonables, 2015, DVD.

De los Reyes, A., dir. *La Academia de San Carlos* (documental). México: TV UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas y Universidad Nacional Autónoma de México. 1994, DVD.

Farocki, H. dir. *Fuego inextinguible* (cortometraje). Septiembre de 2018. [https://www.youtube.com/watch?v=A1\\_yURlffg](https://www.youtube.com/watch?v=A1_yURlffg).

Hernández, J. y Saucedo, B. “Episodio #20 New York City Boys” en *NRDWARE*, 10 de octubre de 2019. Podcast, 1h 59m. <https://open.spotify.com/episode/2rr3Mq28HfRL3M7Bb82LDk?si=fDQDGWwdRLeeyRFcsPre2g>.

Spotify, Rolling Stone México y Cultura UNAM. “Capítulo #1: Todo en movimiento: el mundo y México en el 68” en *Tlatelolco. La plaza en movimiento*, septiembre de 2018a. Podcast, 0h 20m. [https://open.spotify.com/episode/3Cgue9CMPV9cWlg4qvysEZ?si=p2zFXz3\\_RAaBPm2hzSw0Bw](https://open.spotify.com/episode/3Cgue9CMPV9cWlg4qvysEZ?si=p2zFXz3_RAaBPm2hzSw0Bw).

----- “Capítulo #2: La plaza en movimiento” en *Tlatelolco. La plaza en movimiento*, octubre de 2018b. Podcast, 0h 31m. <https://open.spotify.com/episode/5QxIhLh5rsJwpK5YcoS4U4?si=p8qopq1mRvCo9xTJIGYnvQ>.

----- “Capítulo #3: La sociedad en movimiento” en *Tlatelolco. La plaza en movimiento*, octubre de 2018c. Podcast, 0h 21m. [https://open.spotify.com/episode/7AWcHKfvfj0EFYLkS4VLB9?si=MlbFh4kjS\\_awQyQAcyYLYg](https://open.spotify.com/episode/7AWcHKfvfj0EFYLkS4VLB9?si=MlbFh4kjS_awQyQAcyYLYg).

Vylenz, D., dir. *The mindscape of Alan Moore* (largometraje). Dinamarca: Shadowsnake Films. 2003, DVD.

## **Entrevistas**

Espinosa Lucas, E. R. 2016. Entrevista al historietista Edgar Clement. México: 25 de septiembre.

-----, 2018a. Entrevista al historietista Edgar Clement sobre el proceso de creación de *Operación Bolívar* y su taller de narrativa gráfica. México: 10 de febrero.

-----, 2018b. Entrevista al historietista Augusto Mora. México: 21 de abril.

-----, 2019a. Entrevista al historietista Ricardo Peláez. México: 28 de abril al 1 de mayo.

-----, 2019b. Entrevista al historietista Luis Fernando. México: 3 de mayo.

-----, 2019c. Entrevista con la editora Josefina Larragoiti. México: 22 de mayo.

-----, 2019d. Entrevista a la investigadora y argumentista Elvira Hernández Carballido. Pachuca: 28 de mayo.

-----, 2019e. Entrevista a Jesús Cantera Santamaría, organizador y miembro del staff de la Tuzo-Con. Pachuca: 3 de noviembre.

-----, 2020. Entrevista al historietista José Luis Pescador. Pachuca: 29 de agosto.

## **Presentaciones y conferencias**

Ortega, J. y J. L. Pescador. “Presentación de la novela gráfica *La pirámide cuarteada. Evocaciones del 68* de Luis Fernando” en Feria del Libro del Palacio de Minería, México, 3 de marzo de 2018.

## **Artículos en revistas científicas**

Araújo, S. y X. Picallo. “Espacio y literatura: cómo se trabaja el espacio en la teoría literaria”. Academia.edu, publicado en 2013, consultado el 13 de abril de 2020.

[https://www.academia.edu/36922311/ESPACIO\\_Y\\_LITERATURA\\_C%C3%93MO\\_SE\\_TRABAJA\\_EL\\_ESPACIO\\_EN\\_LA\\_TEOR%C3%93ADA\\_LITERARIA](https://www.academia.edu/36922311/ESPACIO_Y_LITERATURA_C%C3%93MO_SE_TRABAJA_EL_ESPACIO_EN_LA_TEOR%C3%93ADA_LITERARIA).

- Bartra, A. 2001a. "Fin de fiesta. Gloria y declive de una historieta tumultuaria". *Revista latinoamericana de estudios sobre la historieta*, volumen I, núm. 3, 147-66. <http://rlesh.mogno.com/>.
- , 2001b. "Globos globales: 1980-2000". *Revista latinoamericana de estudios sobre la historieta*, volumen I, núm. 4: 225-236. <http://rlesh.mogno.com/>.
- Cabot, M. 2011. "La crítica de Adorno a la cultura de masas". *Constelaciones. Revista de teoría crítica*, núm. 3, diciembre: 130-147. <http://constelaciones-rtc.net/issue/view/47>.
- Del Castillo, A. 2008. "El movimiento estudiantil de 1968 narrado en imágenes". *Sociológica*, volumen XXIII, núm. 68: 63-114. <http://www.sociologiamexico.azc.uam.mx/index.php/Sociologica/article/view/165>.
- De la Fuente, B. 2006. "Para qué la historia del arte prehispánico". *Anales del Instituto de Investigaciones estéticas*, núm. 89: 7-21. <https://doi.org/10.22201/iie.18703062e.2006.89>.
- Espiña, D. 2016. "El día que mi padre comenzó a hablar. Trauma y memoria de la Guerra Civil Española en *Un largo silencio* de Miguel Gallardo". *Cuadernos de cómic (CuCo)*, núm. 7: 88-109. <http://cuadernosdecomic.com/docs/revista7/El%20dia%20que%20mi%20padre%20comenzo%20a%20hablar.pdf>.
- Fernández, D. 2015. "La memoria del exilio a través del cómic. *Un largo silencio, El arte de volar y Los surcos del azar*". *Cuadernos de cómic (CuCo)*, núm. 4: 7-33. [http://cuadernosdecomic.com/docs/revista4/memoria\\_historica.pdf](http://cuadernosdecomic.com/docs/revista4/memoria_historica.pdf).
- García, E. 2012. "José Clemente Orozco: planteamiento de lo trágico, lo heroico y lo irrisorio". *Memorias. Tercer y Segundo Encuentros Internacionales de Pintura Mural*, número especial: 14-29. <http://www.revistas.unam.mx/index.php/cronicas/article/view/50319/45154>.
- García, R. y D. García. 2013. "Manifestaciones de la cultura popular del Japón en México: convenciones de cómics, anime y *cosplay*". *Paakat. Revista de tecnología y sociedad*, núm. 5, última modificación 6 de febrero de 2021,

- consultado el 30 de marzo de 2019.  
<http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/article/view/207>.
- Genis, J. 2014. "El monolito de la Coatlicue". *Trabajadores*, núm. 58: 49-51.
- Gómez, F. 2014. "Narcotráfico, colonialidad y resistencia cultural en la obra de Edgar Clement". *Letra. Imagen. Sonido. L.I.S. Ciudad mediatizada*, año VI, número 12: 47-58.  
<https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/lis/article/view/3775/3100>.
- González, L. 2015. "Los tlacuilos y la construcción del espacio novohispano en el siglo XVI". *Revista digital universitaria*, volumen 16, núm. 4.  
<http://www.revista.unam.mx/vol.16/num4/art29/>.
- Hernández, D. 2013. "La Escuela de Frankfurt. Un acercamiento a su metodología de investigación y su filosofía del poder". *Sincronía. Revista de filosofía y letras*, año XVII, núm. 63, enero-junio: 1-20.  
[http://www.sincronia.cucsh.udg.mx/pdf/2013\\_a/hernandez\\_64\\_2013.pdf](http://www.sincronia.cucsh.udg.mx/pdf/2013_a/hernandez_64_2013.pdf).
- León Portilla, M. 1974. "Quetzalcóatl-Cortés en la Conquista de México". *Historia mexicana*, volumen 24, núm. 1 (93), julio-diciembre: 13-35.
- Mastrini, G. 2017. "Economía política de la comunicación e industrias culturales: apuntes sobre su vigencia actual". *Revista internacional de comunicación y desarrollo*, volumen II, núm. 5: 139-148.  
DOI: <https://doi.org/10.15304/ricd.2.5.3754>.
- O'Connor, J. 2011. "Las industrias creativas y culturales: una historia crítica". *Ekonomiaz. Revista vasca de economía*, volumen 3, núm. 78: 24-47.  
<https://ideas.repec.org/a/ekz/ekonoz/2011302.html>.
- Palma, L. y L. Aguado. 2010. "Economía de la cultura. Una nueva área de especialización de la economía". *Revista de economía institucional*, volumen 12, núm. 22: 129-165.  
<http://www.scielo.org.co/pdf/rei/v12n22/v12n22a6.pdf>.
- Peláez, R. 2002. "La onomatopeya". *Revista latinoamericana de estudios sobre la historieta*, volumen II, núm. 6: 68-74. <http://rlesh.mogno.com/>.
- Pitluk, L. 2006. "De la resolución de problemas en el espacio físico a la resolución de problemas matemáticos. Una propuesta matemática a partir de un

- trabajo de educación física”. *Revista trayectos. Caminos alternativos. Educación inicial*, núm. 3.  
[https://laurapitluk.com.ar/Articulos/Matematica\\_Espacio.pdf](https://laurapitluk.com.ar/Articulos/Matematica_Espacio.pdf)
- Priego, E. 2002. “Taller del Perro: por una historieta de autor”. *Revista latinoamericana de estudios sobre la historieta*, volumen II, núm. 6: 63-67.  
<http://rlesh.mogno.com/>.
- Ruiz, S., J. Rovira-Collado y E. Baile. 2020. “Aproximaciones al mito de Quetzalcóatl a través del cómic: una lectura didáctica”. *Mitologías hoy. Revista de pensamiento crítico y estudios literarios latinoamericanos*, volumen 21: 319-333.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7588214>.
- Urbano, D.; J. Díaz, y R. Hernández. 2007. “La teoría económica institucional: el enfoque de North en el ámbito de la creación de empresas”. *Decisiones basadas en el conocimiento y en el papel social de la empresa: XX Congreso anual de la AEDEM*, volumen 2: 1-15.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2499446>.
- Vargas, J. 1993. “La verosimilitud”. *Revista de filología y lingüística de la Universidad de Costa Rica*, volumen XIX, núm. 1: 7-16.
- Varillas, R. 2014. “El cómic, una cuestión de formatos: revistas de cómics, fanzines, minicómics, álbumes y novelas gráficas (2)”. *Cuadernos de cómic (CuCo)*, núm. 2: 7-30.  
[http://cuadernosdecomic.com/docs/revista2/El\\_comic\\_una\\_cuestion\\_de\\_formatos\\_2\\_cuco2.pdf](http://cuadernosdecomic.com/docs/revista2/El_comic_una_cuestion_de_formatos_2_cuco2.pdf)
- Vigueras, R. 2016. “El teatro gótico de Santo: Lágrimas, espantos y amor”. *Tebeosfera. Cultura gráfica*, tercera época, número 1.  
[https://www.tebeosfera.com/documentos/el\\_teatro\\_gotico\\_de\\_santo\\_lagrimas\\_espantos\\_y\\_amor.html](https://www.tebeosfera.com/documentos/el_teatro_gotico_de_santo_lagrimas_espantos_y_amor.html).

## **Bibliografía**

- Aboites, L. 2010. “El último tramo: 1929-2000”. En *Nueva historia mínima de México*, P. Escalante, et. al., 469-538. México: El Colegio de México.

- Adorno, T. y M. Horkheimer. 1998. *Dialéctica de la Ilustración. Fragmentos filosóficos*. Valladolid: Trotta.
- Aguilar, G. y A. C. Terrazas. 1996. *La prensa, en la calle. Los voceadores y la distribución de periódicos y revistas en México*. México: Universidad Iberoamericana y Grijalbo.
- Aguilera, R. y A. Gutiérrez. s. f. *De todo un poco* (historieta). México: Escuela Nacional de Artes Plásticas, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Agustín, J. 2017. *La contracultura en México. La historia y el significado de los rebeldes sin causa, los jipitecas, los punks y las bandas*. México: DeBolsillo.
- Aparicio, O. 2005. "Análisis del cómic mexicano como industria comercial de 1980 a 2002". Tesis de licenciatura en Diseño y Comunicación Visual inédita. Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Aurrecoechea, J. M. y A. Bartra. 1988. *Puros cuentos I. La historia de la historieta en México (1874-1934)*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes y Grijalbo.
- 1993a. *Puros cuentos II. La historia de la historieta en México (1934-1950)*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes y Grijalbo.
- 1993b. *Puros cuentos III. La historia de la historieta en México (1934-1950)*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes y Grijalbo.
- Aviña, N. 2014. "Los ciclos económicos de México y la crisis en la era del TLCAN". Tesis de maestría en Economía Aplicada inédita. El Colegio de la Frontera Norte.
- Bachelard, G. 1965. *La poética del espacio*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Barbeytia, L. 2015. *La princesa que ayudó a conquistar un imperio: Historia de la Malinche*. México: CIDCLI.
- Barrera, M. 2004. "Aclimatación de las plantas obtenidas in vitro de *Agave tequilana* Weber CV azul". Tesis de Ingeniería Agrícola inédita. Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, Universidad Nacional Autónoma de México.

- Barrero, M. 2012. "De la viñeta a la novela gráfica. Un modelo de comprensión para la historieta". En *Novela gráfica. Los entresijos de la historieta*, coordinado por A. Peppino, 29-59. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Bartra, A. 2002. "Piel de papel. Los *Pepines* en la educación sentimental del mexicano". En *Hacia otra historia del arte en México. Tomo III: La fabricación del arte nacional a debate (1920-1950)*, coordinado por E. Acevedo, 127-156. México: Fondo de Cultura Económica.
- Bartra, R. 1987. *La jaula de la melancolía. Identidad y metamorfosis del mexicano*. México: Grijalbo.
- , 1993. *Oficio mexicano*. México: Grijalbo.
- , 2011. *El mito del salvaje*. México: Fondo de Cultura Económica.
- , 2018. *Los salvajes en el cine*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Bartual, R. 2013. *Narraciones gráficas. Del códice medieval al cómic*. Madrid: Factor Crítico.
- Baxandall, M. 1981. *Pintura y vida cotidiana en el Renacimiento. Arte y experiencia en el Quattrocento*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Benítez, M. 2007. "Gabriel Vargas, cronista gráfico". Tesis de licenciatura en Comunicación Gráfica inédita. Escuela Nacional de Artes Plásticas, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Benjamin, W. 2003. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Ítaca.
- , 2015. *Sobre la fotografía*. México: Pre-Textos.
- Berger, J. 2016. *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Beristáin, H. 1982. *Análisis estructural del análisis literario*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Buck-Morss, S. 1995. *Dialéctica de la mirada Walter Benjamin y el proyecto de los Pasajes*. Madrid: Visor.
- Burucúa, J. 2002. *Historia, arte, cultura. De Aby Warburg a Carlo Ginzburg*. México: Fondo de Cultura Económica.

- Bustamante, E. (coord.). 2003. *Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación. Industrias culturales en la era digital*. Barcelona: Gedisa.
- Borisov, E.F.; V. A. Zhamin; M. F. Makarova, et. al. 2009. *Diccionario de economía política*. Guatemala: Universidad de San Carlos de Guatemala y Grijalbo.
- Calabrese, O. 1987. *La era neobarroca*. Madrid: Cátedra.
- Camacho, T. 2013. *Las historietas de El Buen Tono (1904-1922). La litografía al servicio de la industria*. México: Instituto de Investigaciones Estéticas, Universidad Nacional Autónoma de México y Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.
- , 2014. "Dibujar historietas. Una enseñanza fuera de la Academia". En *La enseñanza del dibujo en México*, coordinado por A. de los Reyes, 336-357. México: Universidad Autónoma de Aguascalientes.
- Camacho, T. y A. Morales. 2017. "Estudiar la imagen desde la historia y la historia del arte". En *Culturas visuales en México. Reflexiones sobre el estudio de la imagen*, coordinado por A. Morales, 9-42. México: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo y Colofón.
- Campbell, J. 1972. *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Carrillo, K. 2018. "Un encuentro utópico: la historia contemporánea de México contada desde el futuro y el pasado". En *Historias e historietas: representaciones de la historia en el cómic latinoamericano actual*, editado por K. Carrillo y C. Müller, 169-198. Madrid: Iberoamericana.
- Castañeda, A. 2014. "Oligopolio bancario, financiero y crecimiento económico en México 2000-2012". Tesis de licenciatura en Economía inédita. Facultad de Estudios Superiores Acatlán, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Castelli, I. 2017. "La introducción del manga en México". Tesis de doctorado en Ciencias Sociales inédita. Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.
- Castells, M. 2000. *La era de la información: economía, sociedad y cultura. Volumen I: la sociedad red*. Madrid: Alianza Editorial.
- Cervera, M. 2008. *Breve historia de los aztecas*. Madrid: Nowtilus.



- Clement, E. 2018. *Operación Bolívar*. México: Caligrama.
- El Colegio de México. 2013. *La Conquista. Nueva historia mínima de México*. México: El Colegio de México y Turner.
- , 2019. *El último tramo del siglo XX. Nueva historia mínima de México*. México: El Colegio de México y Turner.
- Corona, L. 2008. “Estrategias de la posmodernidad: apropiacionismo y pastiche, experiencia creativa en el campo del ensamblaje”. Tesis de maestría en Artes Visuales. Escuela Nacional de Artes Plásticas, Universidad Nacional Autónoma de México.
- De Anda, E. 2002. *Historia de la arquitectura mexicana*. México: Gustavo Gili.
- De Micheli, M. 2000. *Las vanguardias artísticas del siglo XX*. Madrid: Alianza.
- Del Real, V. 2018. “Regresar de noche, caminando, a Nezayork” en *Operación Bolívar*, E. Clement, 6-13. México: Caligrama.
- Debroise, O. y C. Medina. 2014. *La era de la discrepancia. Arte y cultura visual en México 1968-1997*. México: Instituto de Investigaciones Estéticas, Universidad Nacional Autónoma de México y Turner.
- Didi-Huberman, G. 2015. *Remontajes en el tiempo padecido. El ojo de la historia II*. México: Biblos.
- Dorfman, A. y A. Mattelart, 1979. *Para leer al pato Donald*. México: Siglo XXI.
- Draper, S. 2018. *México 1968. Experimentos de la libertad. Constelaciones de la democracia*. México: Siglo XXI.
- Dussel, E. 2013. *Hacia un Marx desconocido. Un comentario a los manuscritos del 61-63*. Buenos Aires: Docencia.
- Eco, U. 1984. *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen.
- Eisner, W. 2002. *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma.
- , 2003. *La narración gráfica*. Barcelona: Norma.
- Eliade, M. 2009. *El chamanismo y las técnicas arcaicas del éxtasis*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Ellard, C. 2016. *Psicogeografía. La influencia de los lugares en la mente y el corazón*. Barcelona: Ariel.

- Escalante, E. 2015. *José Revueltas: una literatura del "lado moridor"*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Espinosa Lucas, E. R. 2017. "Entre cazadores de ángeles y mascotas soldado. La novela gráfica a partir del análisis comparativo de Operación Bolívar de Edgar Clement y We3 de Grant Morrison y Frank Quitely". Tesis de maestría en Ciencias Sociales inédita. Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.
- Fernández, E. 2015. "Poder y simbolismo de la vestimenta azteca". Tesina de licenciatura en Historia inédita. Facultad de Estudios Superiores Acatlán, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Foucault, M. 2003. *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Gantús, L. 2014. *La increíble y triste historia de la cándida historieta y la industria desalmada. Varios cuentos y tres decálogos insoslayables*. México: Producciones Balazo.
- García, B. 2010. "La época colonial hasta 1760". En *Nueva historia mínima de México ilustrada*, P. Escalante, et. al., 111-196. México: El Colegio de México.
- García, C. 2016. "Viñetas de la memoria. *Los surcos del azar* de Paco Roca". En *Las batallas del cómic. Perspectivas sobre la narrativa gráfica contemporánea*, editado por J. Lluch-Prats; J. Martínez y L. Souto, 118-132. Valencia: Universitat de Valencia y Anejos de Diablotexto Digital.
- García, I. 1993. "La casa: lugar de la escena familiar". En *Familias. Una historia siempre nueva*, coordinado por I. Maldonado, 215-229. México: Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Humanidades, Universidad Nacional Autónoma de México.
- García, S. 2010. *La novela gráfica*. Madrid: Astiberri.
- , 2013. *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea*. Madrid: Errata Naturae.
- García Canclini, N. 2012. *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: Random House Mondadori.

- García Palou, P. 2014. *El fracaso del mestizo*. México: Ariel.
- Gard, J. 2016. *Cuando Bruce Wayne se llamaba Bruno Díaz*. Madrid: Diábolo Ediciones.
- Ginzburg, C. 1997. *Mitos, emblemas e indicios. Morfología e historia*. Barcelona: Gedisa.
- Gómez, D. 2013. “Tebeo, cómic y novela gráfica: La influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España”. Tesis doctoral en Comunicación inédita. Facultat de Ciénces de la Comunicació Blanquerna, Universitat Ramon Llull.
- González, A. 2017. “Megalópolis como cuerpo monstruoso”. Tesis de maestría en Artes Visuales inédita. Facultad de Artes y Diseño, Universidad Nacional Autónoma de México.
- González, R. 2018. *60 años del rock mexicano. Volumen I (1956-1979)*. México: Penguin Random House.
- Graulich, M. 1994. *Moctezuma. Apogeo y caída del imperio azteca*. México: Era.
- Guadarrama, G. 2010. *La ruta de Siqueiros. Etapas en su obra mural*. México: Instituto Nacional de Bellas Artes y Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- Harvey, D. 1977. *Urbanismo y desigualdad social*. Madrid: Siglo XXI.
- Hernández, J. 2012. “La mirada de *Chanoc*, sobre la historieta cultural del México moderno”. En *Narrativa gráfica. Los entresijos de la historieta*, coordinado por A. Peppino, 195-236. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Hernández, L. 2018. “Viñetas de la memoria: paisaje e imaginario urbano de la Ciudad de México durante el Milagro mexicano en la historieta *Los superlocos*, de Gabriel Vargas”. Tesis doctoral en Historia del Arte inédita. Instituto de Investigaciones Estéticas, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Herner, I. 1979. *Mitos y monitos. Historietas y fotonovelas en México*. México: Universidad Nacional Autónoma de México y Nueva Imagen.

- Hinds, H. y C. Tatum. 2007. *No sólo para niños. La historieta mexicana en los años sesenta y setenta*. Aguascalientes: Instituto Cultural de Aguascalientes.
- Jelin, E. 2012. *Los trabajos de la memoria*. Lima: Instituto de Estudios Peruanos.
- Jiménez, O. 2013. “Del Gallito inglés al Taller del Perro. Páginas recientes para una historia aún no escrita de la historieta mexicana independiente”. Tesis de licenciatura en Diseño y Comunicación Visual inédita. Escuela Nacional de Artes Plásticas, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Ledezma, J. 1997. “El Che. Un revolucionario que se niega a morir. Un estudio biográfico comparativo”. Tesis de licenciatura en Estudios Latinoamericanos inédita. Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Lozano, H. 2018. “Propuesta cronológica de las etapas constructivas del conjunto plaza de la pirámide del Sol, Teotihuacan, mediante arqueomagnetismo y la caracterización de materiales constructivos”. Tesis de maestría en Estudios Mesoamericanos inédita. Instituto de Investigaciones Filológicas, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Lucie-Smith, E. 1994. *Arte latinoamericano del siglo XX*. Barcelona: Destino
- Luis Fernando. 2018. *La pirámide cuarteada. Evocaciones del 68*. México: Resistencia y Secretaría de Cultura.
- Martel, F. 2011. *Cultura mainstream. Cómo nacen los fenómenos de masas*. México: Taurus.
- Martínez, B. 2006. *Contrainsurgencia ante movimientos armados en México: EPR-PDPR*. México: Centro de Documentación de los Movimientos Armados (Cedema).
- Martínez, F. 2009. “Los alzados del monte. Historia de la guerrilla de Lucio Cabañas”. Tesis de licenciatura en Historia inédita. Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Marx, K. 1989. *Introducción general a la crítica de la economía política/1857*. México: Siglo XXI.
- Marx, K. y F. Engels. 2017. *Manifiesto del Partido Comunista*. Madrid: Luarna.

- Martínez, M.; J. Tlatelpa, y D. Zamora. 1993. *Las historietas en las colecciones de las bibliotecas públicas mexicanas*. México: Colegio Nacional de Bibliotecarios AC y Universidad Autónoma de Baja California Sur.
- Massey, D. 2005. "La filosofía y la política de la espacialidad: algunas consideraciones". En *Pensar este tiempo. Espacios, afectos, pertenencias*, compilado por L. Artfush, 102-127. Buenos Aires: Paidós.
- Mazur, D. y A. Danner. 2014. *Cómics. Una historia global. Desde 1968 hasta hoy*. Barcelona: Blume.
- McCloud, S. 2000. *Reinventar el cómic. La revolución de una forma artística gracias a la imaginación y a la tecnología*. Barcelona: Planeta Cómic.
- Monreal, L. y R. G. Hagggar. 1999. *Diccionario de términos de arte*. Barcelona: Juventud.
- Morrison, G. 2011. *Supergods*. New York: Spiegel & Grau.
- Morrison, K. 2010. *Marx, Durkheim, Weber. Las bases del pensamiento social moderno*. Madrid: Popular.
- Negrete, D. 2015. "Novela gráfica mexicana contemporánea. (origen y producción)". Tesis de licenciatura en Diseño y Comunicación Visual inédita. Escuela Nacional de Artes Plásticas, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Nogué, J. 2007. *La construcción social del paisaje*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- North, D. 1995. *Instituciones, cambio institucional y desempeño económico*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Oles, J. 2015. *Arte y arquitectura en México*. México: Taurus.
- Olivier, G. 2019. "Controlar el futuro e integrar al otro: Los presagios de la Conquista de México". En *Tetzáhuítl. Los presagios de la Conquista de México*, editado por G. Olivier y P. Ledesma, 43-106. México: Instituto Nacional de Antropología e Historia.
- Ortega, J. 2000. *Los horizontes de la geografía*. Barcelona: Ariel.
- Panofsky, E. 1987. *El significado de las artes visuales*. Madrid: Alianza.
- Paz, O. 2014. *Posdata*. México: Siglo XXI.
- . 2015. *El laberinto de la soledad*. México: Intercontinental de China.

- Pescador, J. L. 2019. *La caída de Tenochtitlan libro I*. México: Penguin Random House y Grijalbo.
- PIPSA. 1989. *El papel. Diario de PIPSA. 1935-1989*. México: Productora e Importadora de Papel, Sociedad Anónima.
- Pose Porto, H. 2006. *La cultura en las ciudades. Un quehacer cívico-social*. Barcelona: GRAÓ.
- Ramírez, J. 1988. *Medios de masas e historia del arte*. Madrid: Cátedra.
- Ramírez, B. y L. López. 2015. *Espacio, paisaje, región, territorio y lugar: la diversidad en el pensamiento contemporáneo*. México: Instituto de Geografía, Universidad Nacional Autónoma de México y Universidad Autónoma Metropolitana.
- Restall, M. 2018. *Cuando Moctezuma conoció a Cortés*. México: Taurus.
- Ricoeur, P. 2002. *Del texto a la acción. Ensayos de hermenéutica II*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Rincón, L. 2020. "Reconfiguración del tejido social, Multifamiliar Tlalpan 2018, concurso de vivienda emergente CAM-SAM 2019 y desarrollo inmobiliario en Copilco, CDMX". Tesis de Arquitectura inédita. Facultad de Arquitectura, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Rius. 1984. *La vida de cuadritos*. México: Grijalbo.
- Rubenstein, A. 2004. *Del Pepín a Los agachados. Cómic y censura en el México posrevolucionario*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Ruiz, S. 2017. "Novela gráfica: ¿literatura sin texto? Análisis del cadáver y el sofá de Tony Sandoval". Tesis de licenciatura en Lenguas y Literatura Hispánica inédita. Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Sabin, R. 1996. *Comics, comix & graphic novels. A history of comic art*. Nueva York: Phaidon.
- Sautto, D. 2013. "Murales de guerra. Guernica y Dive bomber and tank". Tesis de maestría en Historia del Arte inédita. Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Schaff, A. 1982. *Historia y verdad*. México: Grijalbo.

- Schettino, M. 2002. *Introducción a la economía para no economistas*. México: Pearson Educación.
- Schumpeter, J. 1996. *Capitalismo, socialismo y democracia*. Barcelona: Folio.
- Selowsky, S. 2014. *El oráculo de las diosas, el despertar de lo femenino*. México: Grijalbo.
- Serrano, T. y R. Trejo. 2011. *La vida es una historieta. El papel del cómic en la vida cotidiana de jóvenes universitarios en el estado de Hidalgo*. México: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.
- Soto, R. 2007. "Historietas para jóvenes y adultos en México". En *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Volumen 9, Revistas de aventuras y de cómics para adultos*, coordinado por A. Guiral, 181-186. Barcelona: Panini Comics.
- Soto, R. 2012. "Libros de historieta y novela gráfica en México". En *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics 10. Álbumes, libros y novelas gráficas*, coordinado por A. Guiral, 199-206. Barcelona: Panini Comics.
- Talens, J., et. al. 1980. *Elementos para una semiótica del texto artístico*. Madrid: Cátedra.
- Thomas, H. 1993. *La Conquista de México*. México: Patria.
- Treviño, R. 2006. *La danza de la Conquista 1. El imperio*. Barcelona: Norma.
- , 2008. *La danza de la Conquista 2. El encuentro*. Barcelona: Norma.
- , 2009. *La danza de la conquista 3. El despertar*. Barcelona: Norma.
- Unesco. 2010. *Informe sobre las ciencias sociales en el mundo. Las brechas del conocimiento*. México: Unesco y Foro Consultivo Científico y Tecnológico AC.
- Varillas, R. 2009. *La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso en el cómic*. Sevilla: Viaje a Bizancio Ediciones.
- Velázquez, D. 2015. "El modelo neoliberal y su efecto en el crecimiento: el caso de la economía mexicana". En *El desastre económico mexicano, 1982-2011*, coordinado por E. Rodríguez y R. García, 27-62. Pachuca: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

- Veraza, J. 2005. *Subsunción real de consumo al capital. Dominación fisiológica y psicológica en la sociedad contemporánea*. México: Ítaca.
- Vilches, G. 2014. *Breve historia del cómic*. Madrid: Nowtilus.
- Wertham, F. 1954. *Seduction of the innocent*. New York: Rinehart & Company Inc.
- Wittkower, R. 2006. *La alegoría y la migración de los símbolos*. Madrid: Siruela.
- Woldenberg, J. 2012. *Historia mínima de la transición democrática en México*. México: El Colegio de México.
- Wolf, E. 2001. *Figurar el poder: ideologías de dominación y crisis*. México: Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social.
- Zapata, F. 2005. *Cuestiones de teoría sociológica*. México: El Colegio de México.
- Zubieta, A. 2000. *Cultura popular y cultura de masas*. Buenos Aires: Paidós.