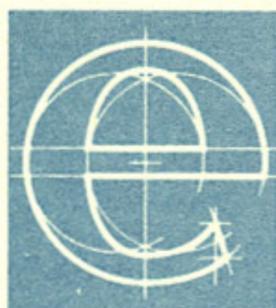


¿Cuál es la historieta

que queremos?



Este problema es claro en el sentido de que no sabemos a dónde se dirige y peor aún

que no podemos definir.

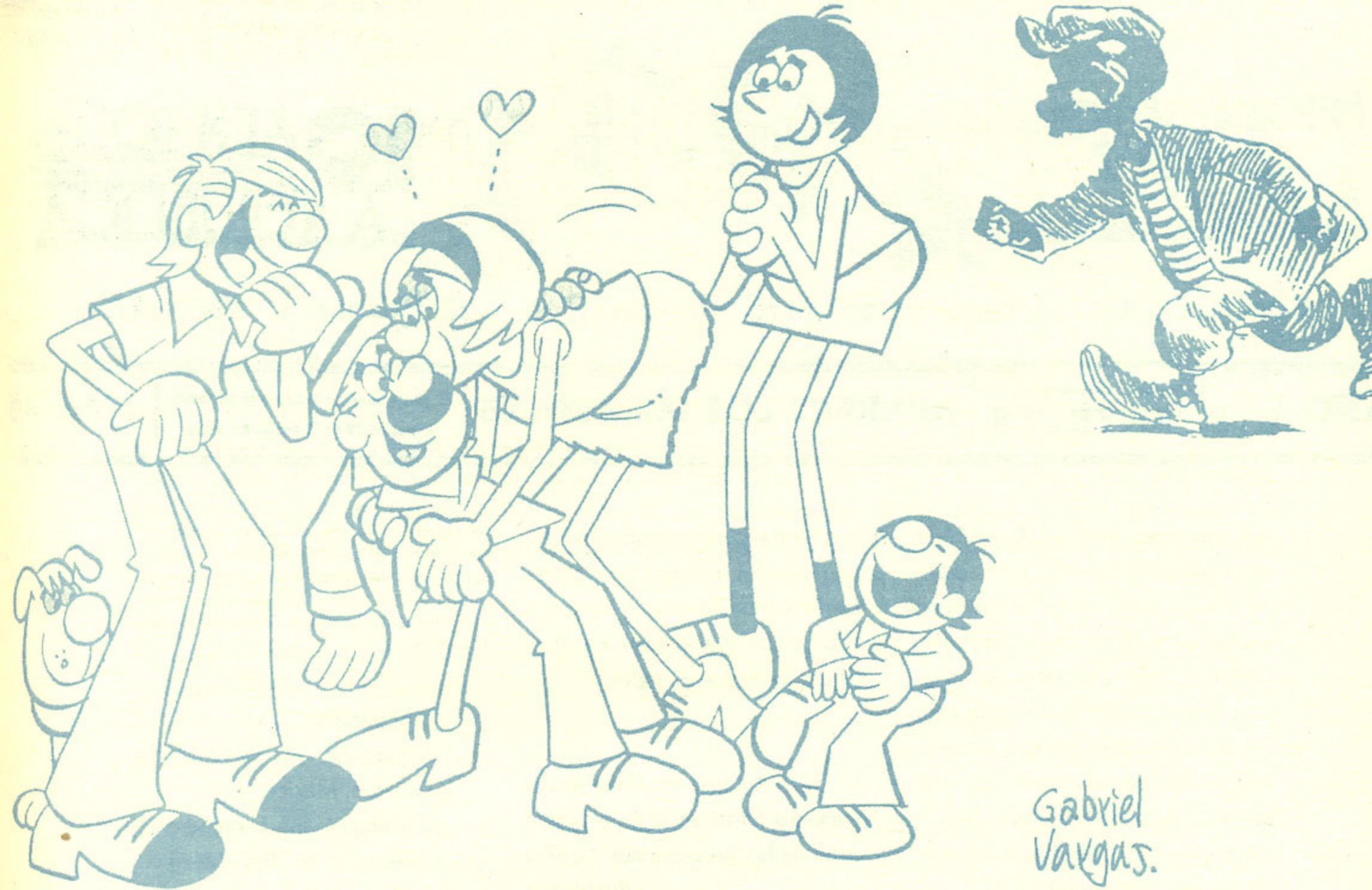
Mientras que desde hace ya más de medio siglo la historieta cobró un estatus digno dentro del medio de las expresiones artísticas en el llamado "primer mundo" (aunque la historieta en estos países pareciera en momentos no progresar), encontramos a la historieta mexicana como la peor del mundo, esto atribuido en un elevado porcentaje a los editores; a quienes por supuesto les interesa más la venta de productos populares que el fin didáctico-social, en pocas palabras, un material inteligente.

Este problema viene de tiempo atrás, debido a que la historieta se ha dejado en manos de malos editores en complicidad con nuestras autoridades educativas, produciendo sólo esa basura de revistas sensacionales y novelas de amor, amparándose en aquella frase de "sólo las porquerías se venden". Esto es una mentira, ya que si éstas no existieran, el público consumiría cosas mejores que al final le beneficiaría.



Todavía en la actualidad 90% de las historietas de venta en México con la aprobación del Estado (por supuesto), es historieta defensora y precursora del capitalismo, el fascismo y el racismo; que van mermando poco a poco nuestras propias tradiciones culturales, llevando a una pérdida de identidad, que termina poseída de ideas ajenas a nuestra ideosincrasia y contexto social-cultural, ideología disfrazada de entretenimiento, como las publicaciones estadounidenses (con ciertas excepciones, además el *comic* japonés también contribuye, ya que es una copia estadounidense superada) a lo que se le añade también la televisión, la música, el cine, etcétera colaboran aún más con esa pérdida de identidad.

A todo esto la Secretaría de Educación Pública (SEP) se encarga de aprobar o desaprobar todas las revistas que se editen en México, y por qué será que se aprueba este tipo de revistas a sabiendas de los enormes daños que causan a los niños y semianalfabetas que los adquieren. Luego la SEP intenta contrarres-



FAMILIA BURRON: REGINO, SR. BURRON, DOÑA BOROLA, MACUCA, FOFORITO

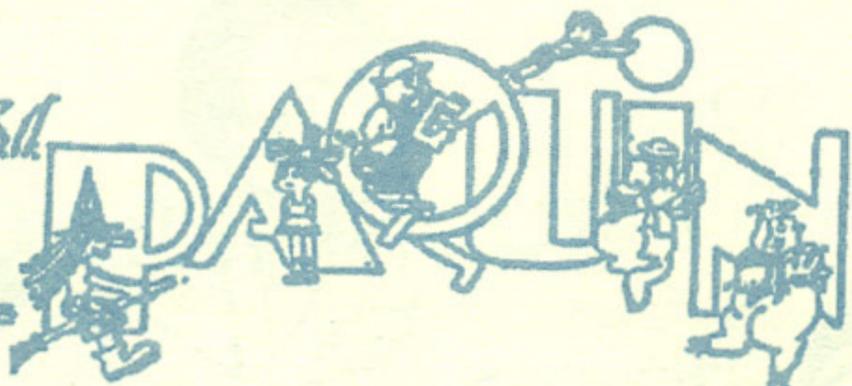


tar la enfermedad después de haberla dejado pasar, pero con muy pocos resultados, pues es difícil erradicarlas debido a la libertad de empresa y a otras razones de peso.

Afortunadamente la historieta mexicana no ha permanecido ahogada en el aqueronte, ya que hay personas que la han sacado a flote por momentos, como Gabriel Vargas (*La familia Burrón* y *Los super locos*), Germán Butze (*Los super sabios*), Rius (*Los agachados*), Quezada, Elio Flores, Hugo Tilghman, la revista *Duda*, publicaciones de la SEP, Magú, Arau, Jis, El fisgón, El Gallito Comics o Gallito Inglés y otros son historietistas, moneros e

ilustradores quienes han luchado por dar forma a la historieta mexicana, muy lejos de las tan gastadas fórmulas japonesas y estadounidenses. Gracias a ello han creado creando estilos y lenguajes propios tomando en cuenta nuestro contexto y cultura, buscando siempre nuevas fórmulas para llegar a definir la historieta mexicana.

Por desgracia, a diferencia de otros países, en México no hay un interés serio por darle a la historieta la importancia que tiene: su función social como medio de comunicación, portador de mensajes, cultura de masas a tal grado que ninguna universidad cuenta con un programa y el perso-



nal capacitado para ayudar a cubrir esta necesidad, por ello, para aprender a hacer historietas sólo queda un recurso: consultar a los profesionales. Ojalá que algún día la historieta mexicana tenga una identidad propia, para lograrlo habrá que vencer la inmadurez y la falta de cultura de los *geeks*¹ que hasta la fecha han sido el blanco favorito de las editoriales e historietas que hemos mencionado.

Mientras no suceda permanecerán ahí en el limbo los lectores; los editores y los diseñadores seguirán llevándose entre las patas a la historieta mexicana por los siglos de siglos.

Juan Antonio Martínez Anaya
Alumno del XII trimestre de la carrera
Diseño de la Comunicación Gráfica
Ilustración

¹ Los *geeks* son los que dan forma al *comic* que tenemos: el banal adolescente, mediocre, repetitivo, intrascendente: su *comic* no se respeta así mismo porque ni siquiera le interesa y un arte que no se respeta así mismo no puede progresar.

Bibliografía:

- 1 Rius, *La vida de cuadritos*, Grijalbo, México.
- 2 *Complot*, año 1, número 11, diciembre de 1997, México.
- 3 Manuel Gallo, *Los comics*, Sol-México, 1981.

COLORÁN

