



Universidad Autónoma del  
Estado de México  
Facultad de Humanidades



## Tesis

El cómic *Memín Pinguín*: una representación de la sociedad mexicana de la década de los sesenta del siglo XX

Que para obtener el título de Licenciado en Historia

Presenta:

Carlos César Martínez Juárez

Asesora:

Dra. Ana Cecilia Montiel Ontiveros

Toluca, México 2017

*Es el medio que me une a mis semejantes, el eco de la inquietud vibrante de una clase social que no tiene forma de expresarse; la interpretación de sus sueños y esperanzas; la risa espontánea y sincera, la lágrima y el suspiro de una mente atormentada; las ansias de los desarraigados que buscan una luz y una satisfacción mínima en medio de su existencia llena de angustias.*

*Eso es la historieta para mí.*

Yolanda Vargas Dulché

## Índice

Introducción.....	4
Capítulo 1: El cómic como manifestación cultural.....	9
1.1 El cómic como parte de la cultura popular.....	9
1.2 Aspectos teóricos del cómic .....	15
1.3 El cómic en el concierto mundial .....	26
1.4 Las posibilidades del cómic .....	32
1.5 El cómic como representación.....	34
Capítulo 2: Desentrañando <i>Memín Pinguín</i> .....	39
2.1 Contexto cultural de la sociedad mexicana (1940-1960).....	40
2.2 Descripción del Cómic.....	46
2.2.1 Historia de <i>Memín Pinguín</i> .....	46
2.2.2 Creadores.....	49
2.3 Aspectos formales de la historieta.....	56
2.4 Proceso de Edición e Impresión.....	62
2.5 Distribución y circulación del cómic <i>Memín Pinguín</i> .....	68
2.6 Los lectores.....	73
Capítulo 3: Valores, vida cotidiana y representación en el cómic <i>Memín Pinguín</i> ..	79
3.1 La trama y su análisis.....	79
3.2 Valores en el discurso.....	92
3.3 Aspectos de la vida cotidiana en <i>Memín Pinguín</i> .....	98
3.4 <i>Memín Pinguín</i> como representación de la sociedad mexicana.....	106
Conclusiones.....	114
Bibliografía.....	120

## Introducción

Este trabajo versa sobre el cómic *Memín Pinguín* en su edición de los años sesenta del siglo XX. Se abordará el objeto de estudio desde la metodología de la historia de la cultura escrita. Ésta tiene múltiples facetas e innumerables campos de estudio e investigaciones que nos permiten entrever el mundo de las letras, de cualquier época desde la invención de la escritura. Se ha priorizado el estudio de publicaciones de los siglos anteriores al XX, con la dificultad que eso conlleva, en todo el mundo sin abandonar del todo las publicaciones más recientes. El tema se presta para muchas investigaciones que involucran lo escrito en sociedad. Porque hay que recalcar que este tipo de historia cultural no sólo se dedica a estudiar textos en un mundo abstracto; se trata de vincular lo escrito con los procesos que llevan a su creación. Desde la mente del autor y las formas que tiene para hacer alguna obra escrita, el proceso creativo como punto de arranque; pasando por el mundo de los editores, papeleros, impresores, tipógrafos, ilustradores, y demás personas encargadas de la elaboración material de los impresos; asimismo la red de distribución de los materiales y de las obras que involucran otro tipo de oficios como repartidores y cargadores, para llegar al vendedor o librero, que pone a disposición del público las obras para que sean vendidas y adquiridas por los lectores. El impreso existe, materialmente, para que sea adquirido, y leído sobre todo. El lector y los procesos mentales de éste son el eslabón último en esta red social compleja, porque no sólo actúan individuos identificables sino que la moral, las leyes, la economía y el contexto en general en el cual se desenvuelven estos procesos intelectuales y comerciales, también juegan un papel decisivo en este circuito de las obras escritas.

La propuesta de este trabajo, para comprender más cabalmente este cómic, es hacer un acercamiento desde la perspectiva específica de la historia cultural y más en concreto desde la historia de la cultura escrita. Este tipo de historia tiene su propia metodología y sus objetos de estudio, el cómic forma parte de estos objetos de estudio y la metodología que he seguido es la propuesta por Darnton y

Chartier<sup>1</sup>. El modelo de Darnton es el que acabo de describir líneas arriba. En cambio, Chartier privilegia las representaciones hechas por los integrantes de la sociedad en un tiempo determinado.

Ahora bien, se ha privilegiado el estudio de obras eruditas o al menos de publicaciones que estuvieran en algún catálogo de alguna librería para así contabilizar y rastrear lo que fue de estas obras. También se han estudiado publicaciones periódicas. Mas, no se ha dedicado tanta atención, como cabría suponer, a las historietas o cómics, hijos de la prensa y que se imprimían en buen número y tenían una red de distribución bastante amplia. Esto quizás se deba a que son relativamente jóvenes en comparación con publicaciones de siglos anteriores, además de su carácter popular. Sin embargo, se les ha venido prestando más atención desde la década de los sesentas del siglo anterior, desde puntos de vista sociológicos, psicológicos, antropológicos e históricos también, pero sin el método de la historia de la cultura escrita; al menos no exhaustivamente.

Sí hay estudios desde el punto de vista de la comunicación y el cine, pero no contemplan la variable del tiempo y de la sociedad acertadamente, aíslan la obra en cuestión de todo contexto y puntos de referencia con la realidad. Aunque hay sus excepciones como en el caso mexicano, la notable antología de tres tomos de Aurrecochea que ilustra y explica en un contexto dado la proliferación de historietas mexicanas hasta bien entrado el siglo XX<sup>2</sup>. Asimismo en la indagación preliminar no me encontré con investigaciones, que abordaran un cómic en específico, desde el punto de vista de la historia de la cultura escrita. Sí hay

---

<sup>1</sup> Roger Chartier en *El mundo como representación Estudios sobre historia cultural*. Barcelona. Gedisa editorial. 2005 pp. 56-62. Y Robert Darnton. "¿Qué es la historia del libro?" Tomado de Robert Darnton, *Gens de Lettres, gens du livre*, París, Odile Jacob, 1992. pp. 153-175. Traducción de Emma Rivas y José Abel Ramos.

<sup>2</sup> Aurrecochea, Juan Manuel y Armando Bartra. *Puros Cuentos; La historia de la historieta en México 1874-1934*. México. CONACULTA, museo nacional de culturas populares, Grijalbo. 1989. También Aurrecochea, Juan Manuel y Armando Bartra. *Puros Cuentos II; La historia de la historieta en México 1934-1950*. México. CONACULTA, Grijalbo. 1993. Y Aurrecochea, Juan Manuel y Armando Bartra. *Puros Cuentos III; La historia de la historieta en México 1934-1950*. México. CONACULTA, museo nacional de culturas populares, Grijalbo. 1995.

trabajos que mencionan la historieta como el de Valentina Torres Septien<sup>3</sup> en el que da un panorama de la industria editorial en nuestro país, en las décadas de los cuarenta y cincuenta. También está el trabajo de Cecilia Greaves<sup>4</sup> que entre en el mismo tenor de hacer un recuento de las publicaciones impresas en México. Lo más cercano a un trabajo específico fue una tesis de la UNAM que estudia el cómic en cuestión desde la óptica de las ciencias de la comunicación, hecha por Linda Gloria Arriaga Fuentes. El tema no ha sido tratado desde la perspectiva de la historia de la cultura escrita.

El interés que tengo por los cómics me llevó a elegir este tema de estudio para comprenderlos de mejor manera como un fenómeno social. Este tipo de publicaciones me atrajeron en mi niñez por conjuntar en imágenes y diálogos, historias fantásticas pero verosímiles, en especial las que contenían superhéroes. Después fui descubriendo otro tipo de publicaciones, desde las que contenían personajes clásicos de Disney como Rico Mc Pato o Mickey Mouse hasta las historietas mexicanas, menos abundantes. Fue así como conocí a *Memín Pinguín*, al principio con algo de temor y apatía que se transformaron en poco tiempo en interés y gusto. Y es en este seminario de Historia de la cultura escrita que pude conjuntar el gusto por los cómics y la historia, conjunción que espero llevar a buen puerto.

Lo que se propone en este trabajo de investigación es, en primer término, encontrar las representaciones de lo mexicano, de la vida cotidiana de éste, de las maneras de vivir, de los valores moralmente correctos e incorrectos a través de las páginas de la historieta para así adentrarnos en el mundo de la historia de la cultura escrita. Asimismo, se piensa señalar los aspectos del cómic que indiquen que es una creación de la cultura popular, explicar el desarrollo histórico en cual nace y se desenvuelve *Memín Pinguín*, como también explicar el devenir de la historia que nos cuentan en esas páginas sepia. Esto nos llevará a identificar los

---

<sup>3</sup> Valentina Torres Septién, “La lectura, 1940 – 1960” en *Historia de la lectura en México*, Seminario de Historia de la Educación en México, El Colegio de México, Centro de Estudios Históricos, México, 4º reimpresión, 2010

<sup>4</sup> Cecilia Greaves. “La secretaría de Educación Pública y la lectura, 1960-1985” en *Historia de la Lectura en México*, Seminario de Historia de la Educación en México. México D.F. El colegio de México. 1997

valores y antivalores representados en la historieta será fundamental para adentrarnos en la conjunción de imagen y discurso y cómo el resultado fue adecuado para el público mexicano de la década de los sesenta. Asimismo es necesario identificar los elementos de producción, distribución, circulación y apropiación del cómic *Memín Pinguín* en la sociedad mexicana. Esta parte es fundamental en el estudio, ya que nos ayuda a entender los procesos que había en la elaboración de un cómic, todo el circuito de vida de una obra escrita. Todo esto, a su vez, nos remite al propósito inicial de dar una explicación histórica a las representaciones que hay del mexicano en *Memín Pinguín*.

Por el camino de esta investigación se tuvo que desentrañar, comprender y entender las peripecias que llevaron a la creación de esta historieta, así como analizar el contenido de la misma. No sin antes hacer un recuento, veloz, de la historia de la historieta que nos permita entrever las características de este nuevo lenguaje que se crea a finales del siglo XIX. Así como empaparnos de la terminología que conlleva estudiar estos fenómenos, como: cultura popular, cultura de masas, cómic, producto cultural, industria cultural, entre otros.

El camino comienza en el capítulo uno, el cómic como manifestación cultural, que trata varios temas relacionados con la cultura de masas y del cómic. Empezando por delinear al cómic como parte de la cultura popular en el mundo y en México. En este apartado se trata de encontrar un punto de partida, en conceptos ya establecidos, para iniciar esta investigación. Para después establecer con precisión el lenguaje del cómic y en la terminología que éste ocupa para hacer sus creaciones; es decir, un apartado teórico. Posteriormente se hará un breve recorrido por lo que ha sido el cómic en el mundo y lo que han significado estas creaciones en las sociedades industrializadas y en México por supuesto. A la postre, indicaremos cuáles son las posibilidades de un cómic para contar una historia con un lenguaje completamente autónomo y funcional. Finalmente se verán los aspectos que hacen del cómic un objeto de estudio en el que están inmersas las representaciones de sus creadores y de la sociedad.

En el segundo capítulo, desentrañando *Memín Pinguín*, se hará un breve recuento de los sucesos más importantes de la vida cultural en México, de los cuarenta a los sesenta del siglo XX; contexto que posibilitó la creación, circulación y apropiación de este cómic. Posteriormente, pasaremos a la descripción del cómic, contar la historia de *Memín Pinguín*, cómo nació; revisaremos, brevemente, la vida de sus creadores y cómo ellos se nutrieron de un contexto, en el que se desarrollaron, y que después reprodujeron en su obra. Procederemos a describir los aspectos formales y materiales de la obra, así como todas sus características físicas que le dan existencia; esto nos permitirá, posteriormente, sumergirnos someramente en el mundo de la edición y distribución de la obra para, finalmente hacer algunas consideraciones acerca de los lectores.

Así es como pasaremos al capítulo tres; valores, vida cotidiana y representación de *Memín Pinguín*, donde completaremos la investigación haciendo algunas indagaciones y reflexiones sobre lo que contiene la obra en estos tres aspectos mencionados en el título del capítulo. Pero empezando con un vistazo a la trama de la historieta. Haremos uso del término representación de manera extensa para que podamos explicar qué hay más allá de las páginas de *Memín Pinguín*, de qué mundo se nutre y hace referencia y de qué manera ejerce su fuerza sobre la realidad.

Finalmente, haremos un recuento de la investigación para elaborar algunas conclusiones en torno al cómic de *Memín Pinguín*, obra escrita y creada en la sociedad mexicana de la década de los sesenta, que tiene un trasfondo histórico y un circuito de vida como material de la cultura popular.



## **Capítulo 1: El cómic como manifestación cultural**

En este capítulo se expondrán primero algunas consideraciones de la cultura popular y de la cultura escrita en el transcurrir del siglo XX; cómo el cómic se inscribe en estas dos facetas de la vida social y cultural a través del tiempo; después de algunos aspectos teóricos que contiene el cómic en sí mismo, de manera general, pensando que esto servirá para analizar el cómic de *Memín Pinguín*. Además de que se identificará el lugar que ocupa el cómic en el mundo, en la cultura escrita, en la vida de la sociedad y en el desenvolvimiento de la sociedad occidental del siglo XX. Después se vislumbrarán las posibilidades que tiene el cómic como medio de comunicación. Para finalmente enunciar que la historieta<sup>5</sup> es una de las tantas formas de representar el mundo.

### **1.1 El cómic como parte de la cultura popular**

La sociedad que se desenvuelve en el tiempo y que estudiamos, analizamos y comparamos los historiadores, es nuestro objeto de estudio favorito y del cual se derivan todos los demás temas habidos y por haber en las ciencias sociales. Este sistema organizado de relaciones que se establecen entre individuos, llamado sociedad, conformado por hombres diversos es complejo, tanto que es necesario su división; puede y debe dividirse en varios sectores. Lo hacemos a diario en nuestro pensamiento, no podemos concebir la sociedad como un todo, es necesaria su segmentación para su estudio y poder entenderla. Al pensar en territorios, países, regiones, estados, municipios, colonias, estamos dividiendo a la sociedad o considerando sólo una parte de ésta en nuestros pensamientos, discursos, opiniones o estudios. Otra de las muchas maneras de fragmentar a la sociedad, es en su devenir histórico o por sus diferencias culturales que están muy relacionadas con las distinciones regionales. Sin embargo, desde hace tiempo se

---

<sup>5</sup> A lo largo de este trabajo se usarán como sinónimos: cómic, historieta y tebeo para agilizar la redacción. Sabiendo que estos términos son usados en distintas latitudes (quizás con distintas acepciones) y que pueden ser utilizados para describir el objeto de estudio de este escrito.

ha dividido a la sociedad por los contrastes económicos de sus miembros<sup>6</sup>, entre ricos y pobres, acomodados y miserables, capitalistas y proletariados.

También hay divisiones que responden a otros ámbitos como el cultural, pero que están fuertemente relacionados con factores económicos y políticos. Un ejemplo es el de dividir a la sociedad entre los productores y usuarios de alta cultura y entre los productores y usuarios de la cultura popular<sup>7</sup>. Aquí es donde aparece en el camino el concepto de cultura.

La cultura se ha definido, según los antropólogos, como todo lo creado por el hombre. Pero esta definición es muy reciente y problemática, pues abarca una totalidad de posibilidades que hace que todo entre en la definición; en el pasado se consideraba cultura solamente a las creaciones de los más afortunados, de los educados, de los hombres de letras; se consideraba cultura a aquellas creaciones magníficas, puede incluso decirse que cultura y arte estaban imbricados íntimamente. No cualquier creación era cultura, tenía que ser de las más refinadas y bien elaboradas para que algo hecho por el hombre se considerase cultura, ya sea una melodía, un poema, una novela, u alguna otra manifestación. Esto ha cambiado, como es evidente. Ahora el término cultura se usa indistintamente para referirse a muchas cosas, como si con él pudiese definirse todo lo que hace el hombre; hay que precisar, cultura puede ser definido como “esa compleja totalidad que incluye los conocimientos, las creencias, el arte, la moral, el derecho, las costumbres y cualesquiera otras capacidades y hábitos adquiridos por el hombre

---

<sup>6</sup> Esto se viene dando más desde que el marxismo se consolidó en los estudios sociales, sin embargo hay que tener en consideración que esta división no es exclusiva de esta corriente. Incluso en el pasado se ha hecho evidente esta división y los mismos contemporáneos de épocas pretéritas se han dado cuenta de ciertas diferencias entre las personas. Quizás a partir de la revolución industrial este contraste sea más evidente al considerarse el factor económico decisivo en la división social y en la vida de las personas.

<sup>7</sup> También llamada de otras maneras como cultura de masas, baja cultura, etc. pueden verse algunos artículos de autores notables como Chartier Roger en *El mundo como...* O la solución a la que llega George Duby en cuanto al uso no tan rígido que hay que hacer de estos términos en “The diffusion of cultural patterns in feudal society”, *Past and Present*, no. 39, 1968, páginas 1-10. O el mismo Eco Umberto en *Apocalípticos e integrados*. México. Fábula Tusquets Editores. 2011. Cabe mencionar que estos términos no son sinónimos exactos, algunos autores prefieren resaltar algunas variables distintas para así poder dividir a la sociedad.

como miembro de una sociedad<sup>8</sup>. En este tenor es que las palabras arrastran una historia de significados. Sin embargo, a medio camino entre que la cultura es sólo creación de las élites y todo lo creado por el hombre, desde los años 60, sino es que desde antes, se han venido manejando dos términos para dividir a la cultura y poder estudiarla mejor en su conjunto, me refiero a los términos ya mencionados de: alta cultura y cultura popular<sup>9</sup>. El primer término hace referencia a su acepción elitista donde hay una supuesta cultura mejor, más bondadosa y bella, creada por la aristocracia de la sociedad (cualquiera que ella sea), creada por la parte mejor acomodada económicamente y mejor educada de la colectividad. En el otro lado de la moneda está la cultura popular, creaciones hechas por la parte menos pudiente de la sociedad pero que no por eso deja de ser cultura, simplemente sus formas son menos elaboradas, menos estimadas, por considerarse “copias baratas” de la alta cultura<sup>10</sup>. La cultura de masas puede considerarse como los productos industriales, ideados por la alta cultura o por la misma cultura popular para satisfacer o entretener a las partes menos educadas o letradas de la sociedad. Cabe aclarar que estos dos conceptos han entrado en debate y en cierto desuso por considerarse con carga peyorativa<sup>11</sup>. Sin embargo aún no han abandonado los campos de estudios e investigaciones, aún se oyen, aún se leen pues son una herramienta metodológica eficiente.

La cultura popular también se desenvuelve, también produce y transmite la cultura. Es un proceso de perpetuar y crear, para ir cambiando elementos paulatinamente conforme avanza el tiempo, pues la variable de tiempo hace que todo se transforme. Desde la aparición de los medios masivos de comunicación y de los grandes mercados se ha dado por hablar de una sociedad de masas, una

---

<sup>8</sup> Peter Burke, “Problemas de la historia cultural” en *¿Qué es la historia cultural?* Barcelona. Paidós. 2006 p. 45. Apoyado en Edward Tylor.

<sup>9</sup> Para ver la situación del debate en esos años puede verse Umberto Eco. *Apocalípticos e...* En especial la introducción pp. 27- 47.

<sup>10</sup> Se entiende mejor estos conceptos si se considera la realidad después de la revolución industrial. Es después de estas fechas cuando los contrastes empiezan a ser más evidentes para las personas, pero también donde hay una mayor interacción entre las clases altas y las clases bajas; hay un mayor intercambio cultural. Quizá antes de la revolución industrial estos cambios también eran evidentes en ciertas latitudes, para las personas contemporáneas, pero estas distinciones sociales no se ponían tanto en entredicho como ahora.

<sup>11</sup> Peter Burke. *¿Qué es la historia cultural?* Barcelona. Paidós. 2006 pp. 42-45.

cultura de masas y de un hombre masa<sup>12</sup>. Analizar este fenómeno sería muy extenso, para efectos de este trabajo basta mencionar que este tipo de cultura es considerada como creadora de gustos homogéneos, las creaciones de este tipo tienen la característica de producirse en grandes cantidades, en masa, están pensadas para un hombre promedio y medio y al mismo tiempo para ir homogenizando los gustos; esta cultura tiene un sujeto objetivo pero sin excluir a los demás humanos a ser consumidores de esta cultura<sup>13</sup>. La cultura de masas, se piensa, es creada por individuos que pertenecen a la alta cultura, para personas menos sensibles que puedan disfrutar creaciones elaboradas, por llamarlas de alguna manera; pero muchas veces la cultura de masas es creada por los mismos integrantes de la cultura popular que sobresalen por tener algún tipo de genio particular o porque las circunstancias los benefician o porque se preparan realmente para crear este tipo de productos, que tienen la característica de ser efímeros, de ser disfrutables y desechables para pasar el rato de ocio y que provoque la continuación de la cadena de consumo de dichos productos. Llegado a este punto, incluso podría hablarse de una alta cultura, una mediana cultura y una baja cultura<sup>14</sup>. La cultura popular no es menos que la alta cultura, simplemente es diferente, de un tiempo para acá esa aseveración ha venido ganando terreno. No hay una cultura mejor que otra, simplemente los medios o mecanismos para realizarla son diferentes, al igual que los objetivos que persiguen las creaciones o los autores de dichas creaciones; además de que están destinadas a distintos grupos de personas.

La cultura popular, entonces, es creada por integrantes de la alta cultura o de las clases bajas y medias de la sociedad para alimentarse ellas mismas de un tipo de productos menos elaborados pero que pueden ser disfrutadas por una parte gruesa de la sociedad de consumo, pues estos productos tienen la característica

---

<sup>12</sup> El uso de estos términos fue usado más en la década de los 60, Peter Burke. *¿Qué es la historia...?* pp. 42-45.

<sup>13</sup> Si desea saber más del tema, leer el ensayo introductorio de *Apocalípticos e integrados* de Umberto Eco, pp. 27-47. Poner especial atención a las páginas 42-45

<sup>14</sup> Umberto Eco. *Apocalípticos e...*, pp. 49-82.

de ser creados en serie, poniendo así a los autores de este tipo de cultura un poco por encima de todos los consumidores del producto.

El cómic puede ser considerado como una creación de la cultura popular. Aunque esta aseveración hay que tomarla con cuidado, pues como casi todo lo dicho hasta aquí, puede causar debate. El cómic es apreciado por unos, como el noveno arte y por otros como una creación más del intelecto humano, claro que depende mucho cómo se haga, qué estilo y qué historia estén considerando para la clasificación, además unos podrán decir características para favorecer al cómic como arte y otros decir algunas para considerarlos como cultura popular<sup>15</sup>. Sin embargo, pueden ser arte y pertenecer a la cultura popular (no todos<sup>16</sup>) aunque esto desencadene más y más debates que tienen que ver más con teoría del cómic. En este trabajo el cómic se estudiará en las condiciones que fue creado y se tratará de dar un contexto que permita explicar la aparición de esta obra, que forma parte de la cultura escrita. Y más en específico de la cultura escrita mexicana.

Esta tesis se inserta en estudios de cultura popular y de cultura escrita, pues el objeto de estudio es una obra creada por hombres específicos en un tiempo específico, es una manifestación cultural que merece ser estudiada como cualquier libro importante o trascendente, y con los métodos propios de la cultura escrita para tratar de comprender mejor a nuestra sociedad y quizás, a nosotros mismos.

Los cómics son considerados hijos de la prensa, ésta también es parte de la cultura escrita (de hecho es una parte muy importante) y de toda su dinámica y

---

<sup>15</sup> Por poner un ejemplo de alguien que atacaba estas creaciones pondré al psiquiatra estadounidense Wetham quien satanizó al cómic en 1954, incluso teniendo influencias políticas y llegando a las vías legales. Algunos de sus argumentos eran que: los cómics orillaban a la juventud hacia el vandalismo y la violencia. Quizá no tomaba en cuenta el ambiente socioeconómico de su país y cargaba demasiado la culpa a las historietas. Un defensor de los cómics en esa misma época y contexto es el doctor Gonsnell quien afirma que la violencia ha existido siempre y diciendo que: "las historietas no son del todo buenas ni enteramente malas, el hombre sobrevive en ellas." Annie Baron-Carvais. *La Historieta*. México. Fondo de Cultura Económica. 1989 pp. 121-123

<sup>16</sup> Me explico, digo que no todos porque no todas las creaciones de este medio de comunicación son de calidad como no toda literatura es buena o es un arte, no todos los cómics alcanzan este apelativo. Sin duda se podrá debatir esto; y hacer análisis para considerar a los cómics que se consideran arte y los que no.

procesos que mueven a la sociedad. La prensa tiene una significación para el mundo contemporáneo muy relevante; está se fue diversificando en sus contenidos y en algunas de sus páginas empezaron a aparecer pequeñas tiras cómicas que cautivaban al público<sup>17</sup>, estadounidense principalmente, para después aparecer en revistas dedicadas exclusivamente para los dibujos que fueron llamadas cómics en los Estados Unidos, y éstos, inmediatamente tomaron una gran popularidad en el mundo, extendiéndose a otras regiones del orbe; Asimismo, desde el principio se iniciaron debates que llegaron a ser muy acalorados<sup>18</sup>.

Así que para efectos de este trabajo pensamos que el cómic de *Memín Pinguín* es producto de una cultura popular (y evidentemente también como producto de la industria cultural y de la cultura escrita). El objeto de estudio es un cómic hecho en serie, pensado para el disfrute inmediato y para que sea consumido por mucha gente, de diversa índole en la sociedad mexicana; esta industria cultural es creada para el entretenimiento y el tiempo libre, tienden a imponer símbolos y mitos de fácil universalidad creando tipos reconocibles de inmediato, favorecen proyecciones hacia modelos oficiales (lo que es controversial, pues se consideran cuestiones ideológicas). Estos productos nacen en cualquier sociedad de tipo industrial, tienen la característica de sensibilizar al hombre contemporáneo, este tipo de cultura se difunde entre cantidades enormes de gente que antes no tenían acceso al beneficio de la cultura<sup>19</sup>. Y su creadora, Yolanda Vargas Dulché, pertenecía a la clase baja de la sociedad mexicana<sup>20</sup>, y nace en una cultura de masas en formación<sup>21</sup>.

---

<sup>17</sup> Annie Baron-Carvais. *La Historieta*. pp.20-25

<sup>18</sup> Annie Baron-Carvais. *La Historieta*. p. 14 en este libro también se menciona que en los primeros años de los cómics, como los conocemos ahora, fueron vistos con desconfianza por padres de familia, maestros e incluso por algunos psiquiatras.

<sup>19</sup> Umberto Eco. *Apocalípticos...* páginas 27-47.

<sup>20</sup> Se profundizará esta explicación en el capítulo 2

<sup>21</sup> El término de cultura de masas se usa con base en el ya citado libro de Umberto Eco, *Apocalípticos e integrados*. La primer y más importante característica de la cultura de masas es que nace en una sociedad de tipo industrial donde los bienes culturales son puestos a disposición de una gran cantidad de gente, y donde los medios de comunicación de masas (*mass media*) tienen un papel fundamental en la creación y modelaje

Igualmente, para la creación y el disfrute de cierto “tipo de cultura” se requiere de preparación y dedicación, es por eso que nos adentraremos en las cuestiones teóricas que contiene el cómic.

## **1.2 Aspectos teóricos del cómic**

Rastrear el origen del cómic es una tarea muy complicada, pues para eso, primero se tiene que precisar lo qué es un cómic y para ello también se tiene que buscar en la historia indicios que nos permitan encontrar aspectos puntuales para definir algún concepto, algo paradójico. Según Scott Mc Cloud el cómic puede ser definido como: “ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector.”<sup>22</sup> Una definición que parece complicada para tratar de explicar solamente una combinación armónica de palabras e imágenes. Pero no lo es, de hecho esta definición permite una amplia gama de posibilidades para que el cómic se desarrolle a futuro y para que en el pasado entren varias creaciones humanas que no han sido consideradas como tal. Un ejemplo pueden ser los códices indígenas, así como el tapiz de Bayeux (Ilustración 1) realizado hacia 1066 que narra la conquista de Inglaterra por los normandos o las torturas de San Erasmo hechas hacia 1460<sup>23</sup>; estas representaciones narran hecho con dibujos, tienen una secuencia lógica y están estéticamente logrados.

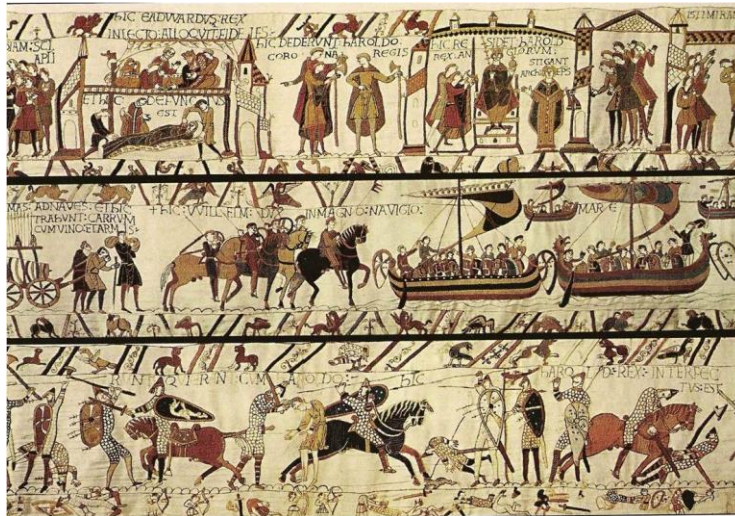
---

de dicha cultura. Para más detalle véase sobre todo la introducción donde se explica y se profundiza sobre dicho término pp. 27-47.

<sup>22</sup> Scott McCloud, *Entender el cómic el arte invisible*. Bilbao, Astiberri. 2009, p.9.

<sup>23</sup> Scott McCloud, *Entender el...* pp. 12-16.

Ilustración 1 Tapiz de Bayeux



*Tapiz de Bayeux*, Historias de la historia, [en línea] disponible en: <http://historiasdelahistoria.com/2010/03/05/el-tapiz-de-bayeux-un-comic-medieval> consultado el 1 de Marzo de 2015

Un factor determinante para la aparición del cómic, así como para mucho del desarrollo de la humanidad, fue el invento de la imprenta por Gutenberg. La imprenta creó las condiciones para que el cómic pudiera existir siglos más adelante y como lo conocemos en la actualidad, además de gran parte de la cultura escrita que está a nuestra disposición.

Las novelas gráficas, famosas en Francia durante el siglo XIX, fueron preparando el terreno para que el cómic cobrara fuerza en los medios impresos posteriormente, en el siglo XX; así como también la caricatura inglesa con fines de sátira política, estas caricaturas eran crítica política, generalmente, y estaban acompañados los dibujos con palabras. Pero para poner una fecha precisa para la creación del cómic moderno tenemos que hacer mención de Rodolphe Töpffer quien, en la primera mitad del siglo XIX<sup>24</sup> combinó por primera vez dibujo y letras para hacer un híbrido y contar una historia de manera distinta.

Al menguar el siglo XIX e iniciar el siglo XX cada vez más individuos, fueron los capacitados para leer y escribir<sup>25</sup>, aunque esto no quiere decir que todos hagan

<sup>24</sup> Annie Baron-Carvais. *La Historieta*. p. 19. Sus novedosas creaciones, parece ser, que las hacía desde 1825 pero se publicaron hasta 1832. Y su primera historia en láminas no se editaría sino hasta 1837.

<sup>25</sup> Con el proceso individual y social que implica el aprendizaje de estas habilidades, que hoy en día se nos hacen tan normales.



una lectura analítica y a profundidad de los textos que leen. La revolución industrial requirió de lectores capaces de descifrar los instructivos para operar las máquinas, aquí hay un tipo de lectura que no es intensiva pero sí extensiva. Y es mucha gente la que aprende a leer pero no a hacer suyos los textos; se usa el término de lectores-analfabetas para referirse a las personas que son capaces de descifrar el código que implican las letras y las entienden pero no hay una lectura cualitativa, no hay profundidad ni análisis en la lectura, no hay una verdadera apropiación de los textos. Aunque hay que recordar que no todos los textos requieren de este nivel de apropiación.

El libro se hace diverso para públicos diferentes. En estos inicios del siglo XX el libro se hace de uso habitual; el mundo urbano cambia las relaciones existentes. La sociedad empieza a dejar de ser oral, sin abandonar la lectura en voz alta; recordemos que los cambios son paulatinos; casi toda Europa se vuelve en una sociedad capaz de leer y escribir. Además, las formas del texto también cambian, éstas, hacen sugerencias visuales para facilitar la lectura o dirigirla. En el cómic pienso que esto es vital, pues la disposición de los elementos condiciona la lectura y por ende la apropiación que los lectores hacen del texto. Además en estos albores del siglo XX la diversificación de públicos hace aparecer un libro popular, de tiraje semanal que trata de combinar esta relación entre palabra e imagen<sup>26</sup>; aunado a las ediciones infantiles que es el lugar donde la imagen tiene su mayor relevancia.

La manera de distribución de estas obras es novedosa para su tiempo (finales del siglo XIX y principios del siglo XX), se venden en quioscos, donde pueden llegar a más público, para que se venda, y este tipo de publicación solo era redituable si se vendía en grandes cantidades<sup>27</sup>. Esto nos habla de las formas de interactuar con lo escrito que se van modificando, para su tiempo fue muy novedoso; y cabe

---

<sup>26</sup> Las maneras de hacer este libro eran muy baratas con papel de baja calidad. El dibujo o la ilustración en cuestión, tenía en la parte de abajo un pequeño texto explicativo.

<sup>27</sup> Raquel Sánchez García “diversas formas para nuevos públicos” en *Historia de la Edición en España (1836-1936)* Coordinador Jesús A. Martínez Martín. Madrid, Marcial Pons Historia. 2001. pp. 241-268 Cabe hacer la aclaración que esta realidad descrita es para el entorno Español y/o europeo. El quiosco es en España lo que en México es el puesto de periódicos o de revistas. Un lugar social de importancia cultural, donde se abastecen de publicaciones diversas los ciudadanos.

resaltar que el cómic se fue nutriendo de todos estos elementos para encontrar su propio desarrollo histórico en la sociedad ya entrado el siglo XX, diferenciado de otro tipo de publicaciones.

Ahora bien, tengo que recalcar que releendo la definición del cómic antes citada, ésta no dice nada sobre soportes, técnicas, filosofías, corrientes, temas, materiales, escuela de dibujo; esto hace que las posibilidades del cómic para comunicar un mensaje sean muchas y muy variadas<sup>28</sup>.

Uno de los elementos del que se sirve el cómic es el ícono, puede ser definido como un “signo que mantiene una relación de semejanza con el objeto representado; p. ej. las señales de cruce, badén o curva en las carreteras.”<sup>29</sup> O también “el ícono es una referencia a una imagen usada para representar a una persona, lugar, cosa, o idea.”<sup>30</sup> Los íconos son muy variados igualmente, el hombre los usa para comunicarse entre sus iguales en el espacio y en el tiempo. Son parte fundamental de la cultura y los hay de diversos tipos, el lenguaje escrito, las palabras son iconos abstractos, así como los dibujos son imágenes concebidas para parecerse a los motivos que representan, pues no son los objetos en sí. Los dibujos también tienen un significado fluido y variable conforme a su apariencia y su parecido con la realidad, y desde la época en que se esté mirando; éste parecido puede ser de distinta graduación<sup>31</sup>; misma que influye en nuestra percepción a la hora de leer un cómic pues según la abstracción de los personajes es la identificación que tenemos con ellos, en cambio su realismo se nos presenta como entes ajenos a nosotros; de estos elementos se sirven dibujantes y guionistas para contar sus historias.

Uno de los encantos del cómic es que combina la parte artística del dibujo y un guion, una historia, como la literatura. Esta suma de dibujo y palabra no termina siempre en una creación de calidad, hay que decir que no toda literatura es buena

---

<sup>28</sup> Scott McCloud, *Entender el...* p. 23.

<sup>29</sup> RAE, “ícono o ícono” [en línea] disponible en: <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?id=7DW6STdInDXX2dmiRYxa> consultado el 8 de febrero de 2015.

<sup>30</sup> Scott McCloud, *Entender el...* p. 27

<sup>31</sup> Scott McCloud, *Entender el...* pp. 29-31.

y no todos los cómics son buenos por el simple hecho de ser cómics; se tiene que lograr un equilibrio entre palabras y dibujos al contar el relato; llegado este punto debe hacerse una aclaración, los dibujos no tienen que tener un realismo para que el cómic sea bueno, muchas veces pasa lo contrario, entre más simple o abstracto sea el dibujo, la historia se logra de mejor manera, claro que también hay muestras de maestría en cuanto a técnica de dibujo pero muchas veces, esto complica la narración de la historia. Hay que tener en consideración que entre más abstracto es el personaje, es más fácil la identificación por parte del lector y puede suscitar un interés mayor en la historia, es por eso que la mayoría de las caricaturas gustan bastante, son solo unas líneas simples con las cuales nos sentimos identificados. Es así como la cuestión del dibujo permite que el cómic tenga muchas posibilidades para contar historias; según los objetivos que persigan los hacedores de cómics o lo que quieran comunicar, es que van a hacer sus personajes de tal o de cual manera. También puede decirse que los fondos permiten jugar con entornos realistas y personajes abstractos y viceversa, personajes realistas en paisajes simples o también la posibilidad de todo simple o todo realista. Repito, es decisión de los autores y este hecho evidencia las posibilidades, muy grandes, que tiene la historieta como medio de comunicación de masas.<sup>32</sup>

Ahora bien, para hacer un cómic es necesario recurrir una herramienta que no es fácil de usar. Me refiero a un fenómeno que consiste en que con ver imágenes fijas en secuencia, puedes percibir el movimiento, este fenómeno toma el nombre de clausura. La iconografía visual es el vocabulario de los cómics, la clausura es su gramática<sup>33</sup>. Explico más detalladamente; el cómic se sirve de espacios entre cuadro y cuadro de dibujo, estos cuadros son estáticos y buscan representar algo de la realidad o relacionada con ella, pero el lector relaciona las viñetas; estos espacios permiten la clausura, le dan sentido a la historia y a la definición de la cual partimos, pues es una secuencia deliberada; el lector dota esta relación de

---

<sup>32</sup> Umberto Eco, *Apocalípticos...* pp. 141-188 y Scott McCloud, *entender el...* pp. 27-59.

<sup>33</sup> Scott McCloud, *Entender el...* pp. 64-80.

vida y de cierto movimiento, que no está explícitamente en la historieta, ya que las imágenes no tienen movimiento por sí mismas.

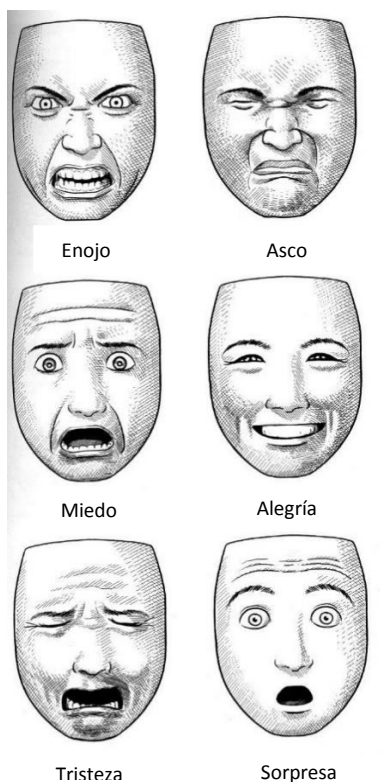
Además, el tebeo<sup>34</sup> se sirve sólo de un sentido, el de la vista para comunicar un mensaje, pero con esto se logra algo casi mágico, pues pueden ser evocados los demás sentidos con la simple imagen. Entre viñetas ninguno de nuestros cuatro sentidos, aparte de la vista, es requerido y por ello mismo todos son empleados<sup>35</sup>. Podemos percibir el sonido, degustar comida que no existe e incluso el cómic tiene el poder de evocar olores; a través de líneas y palabras también se pueden representar sonidos o voces, incluso parece oírse el sonido de una voz; no sólo eso, también las líneas comunican emociones, estados de ánimo y sentimientos. Esto pasa en general con la lectura de diversos textos, no es característica exclusiva del cómic. Sin embargo, la característica distintiva de las historietas radica en que con los dibujos, líneas y onomatopeyas se logra el efecto deseado (Ilustración 2). No son necesarias las grandes descripciones detalladas de la literatura.

---

<sup>34</sup> Palabra que designa a los cómics en España de manera coloquial.

<sup>35</sup> Scott McCloud, *Entender el...* p. 89.

Ilustración 2 Tabla de expresiones



Scott, La comiquera [en línea] disponible en: <http://lacomiquera.com/wp-content/uploads/2014/12/scott.jpg> consultado el 15 de Agosto de 2016.

Así es como la línea se va transformando poco a poco en un símbolo, el ejemplo más claro es el “bocadillo”, “burbuja” o nube de diálogo, que se ha convertido en un símbolo del habla en un arte visual que todos identificamos con facilidad. Hay bocadillos de diversos tipos e igualmente entendemos el mensaje, el de pensamiento, el de un grito, el de una voz escalofriante o el de alguien que está cantando. Hay otro tipo de líneas que se transforman en símbolos como simples líneas que marcan movimiento o representan olores y sonidos. Claro que las líneas y dibujos tienen que estar acompañadas de un buen texto pues a la imagen le falta el carácter específico de las palabras, las cuales, potencian al dibujo y/o viceversa, se complementan. De esta relación estrecha pueden surgir creaciones de alto valor artístico.

El color, también es una parte importante del cómic, al igual que la línea, a la hora de contar una historia. Muchas veces el uso del color en el cómic estuvo condicionado por la calidad del papel y por el presupuesto de los periódicos o

revistas, aunque en el pasado reciente esto ha ido cambiando con las nuevas tecnologías que permiten experimentar más con colores y superficies a la hora de contar una historia. En el caso que ocupa este estudio, *Memín Pinguín*, puede apreciarse que el colorido en sepia tal vez estaba condicionado por la tecnología o el presupuesto destinado a la publicación.<sup>36</sup> Esto tiene una relevancia en este estudio, pues los cómics están compuestos de una materialidad muy llamativa y colorida, con muchos elementos que influyen en la recepción que hace el lector del contenido. Los colores pueden comunicar emociones, estados de ánimo y hasta cuestiones morales, esto influye en la creación de significados por parte del lector (a veces estas prácticas van intencionadas por parte de los creadores y otra no). Es por eso que los cómics significan y construyen en la sociedad en la que se desenvuelven.

El cómic se ve influenciado por otros medios de comunicación y también influye en otros medios, me refiero en específico a la televisión y el cine; sobre todo en los encuadres de las escenas y las disposiciones de los elementos que están inmersos en las viñetas. El cómic se sirve de un lenguaje específico, pero a la vez muy cotidiano; la referencia primaria de la cual se sirve la historieta es el mundo real, hace uso de estereotipos establecidos, alimentándolos y reforzándolos en nuestro inconsciente colectivo<sup>37</sup>. Además las escenas (dibujos) están acomodadas a manera de encuadres como en el cine y la televisión<sup>38</sup>. Desde el plano general, pasando por el plano entero, el medio y el americano hasta llegar al plano detalle (Ilustración 3). También jugando con los ángulos de las escenas tres cuartos, frontal y perfil entre otros. Con los dibujos de las historietas se puede jugar con esta disposición de elementos hasta que los creadores encuentran el “equilibrio” o la manera correcta de querer transmitir su mensaje.

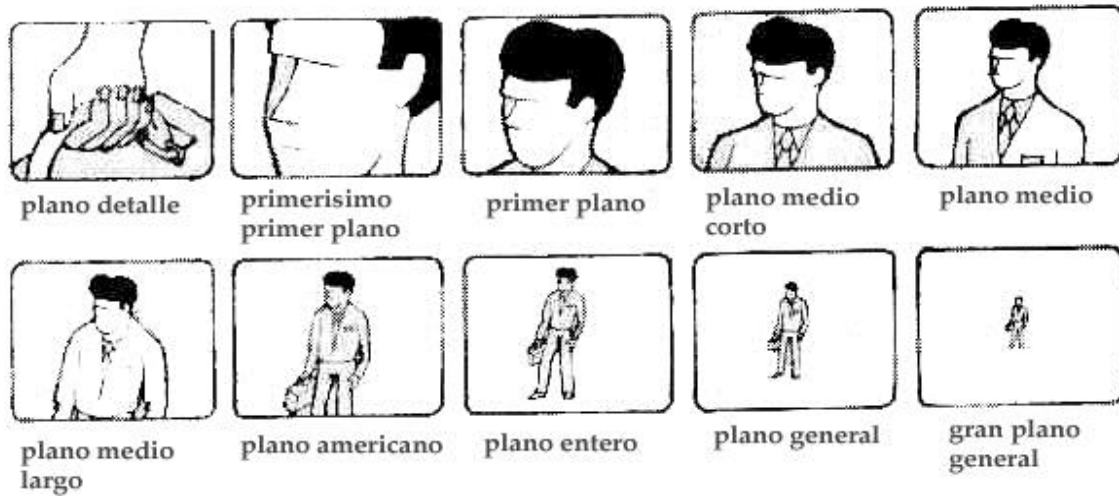
---

<sup>36</sup> Me refiero a la edición de los 60.

<sup>37</sup> Umberto Eco *Apocalípticos e...* pp. 172 -173. Estos estereotipos que pueden o no, estar en la realidad, también alimentados por la industrias televisiva y cinematográfica.

<sup>38</sup> Annie Baron-Carvais, *La Historieta*. pp. 87-88.

Ilustración 3 Tomas de Cámara



*Tamaños de plano*, Producción Televisión. Grado 11 [en línea] disponible en: <http://producciontelevision11.blogspot.mx/2013/04/planos-alturas-anquilaciones-y.html> consultado el 15 de Agosto de 2016.

La televisión, el cine y el cómic tienen una estrecha relación y hay una correspondencia existente entre estos tres medios de comunicación por su desarrollo y explotación que es casi paralelo, piénsese que cuando se idea una película o se planea, al igual un programa de televisión, los dibujos o bocetos son parte fundamental del desarrollo de la película, más en la actualidad, con películas que usan efectos especiales y herramientas digitales. Además los temas se corresponden muy estrechamente en el presente de estas industrias, la historia de un cómic puede saltar a la televisión, o al cine y viceversa<sup>39</sup>. Asimismo, por la manera en que estos construyen la industria cultural, son medios para extender la cultura a casi todos los rincones del mundo globalizado<sup>40</sup>.

También se consideraba al cómic con un gran poder de convencimiento, aunque más poderosos los otros dos medios como el cine y la televisión, pero creemos que aunque sí hay parte de verdad en esas declaraciones son algo exageradas

<sup>39</sup> Más si se piensa en toda la industria de superhéroes que actualmente está en boga, pero este tipo de historias no son exclusivas de este fenómeno. Se puede ver un esfuerzo renovado por vincular televisión, cine e historietas.

<sup>40</sup> Terenci Moix, *Historia Social del cómic*. Barcelona, Bruguera. 2007. pp. 31- 42. En nuestros días la cultura difundida es llamada: cultura pop.

para este momento<sup>41</sup>. Una afirmación matizada nos ayudaría más. Es indudable que estos medios de comunicación tienen una gran influencia en nuestras vidas, actitudes, hábitos, preferencias, pensamientos son moldeados por los medios de comunicación y el medio en el que nos desenvolvemos; para bien o para mal, esto es así. Pero no considero que sea acertada la versión de que somos manipulados deliberadamente por quienes diseñan campañas de publicidad en todo producto de la cultura de masas. El fenómeno es más complejo de analizar y no es el lugar para hacerlo. Hecha esta aclaración, continuemos.

Estos tres medios de comunicación se alimentan de las imágenes. Impulsan la cultura de la imagen. Se puede apreciar en nuestro presente. Sin embargo en los años 60 este proceso aún no estaba completado, tal vez en esa época conoció una aceleración sin precedentes en la cual estos tres medios de comunicación fueron innovando y cautivando a la población mundial y de donde salieron sus estrechas relaciones que son evidentes en la actualidad. Si bien la televisión y el cine triunfaron como medios de comunicación masiva en casi todos lados durante la segunda mitad del siglo XX, el cómic parece que decayó en cuanto a influencia cultural, sobre todo en la última parte de ese siglo, algunos autores piensan que su época dorada ya pasó; esto quizá se deba a que, para el público en general es más atractivo observar una pantalla y observar elementos “reales” con movimiento y sonido, además de no requerir un gran esfuerzo por parte del receptor, en cambio la historieta, a pesar de su colorido y buenos elementos que lo conforman requiere un poco más de esfuerzo para su total comprensión y para su adquisición ya que es más problemático comprar constantemente una publicación diaria que ver televisión gratuita; además, en el tebeo las imágenes no se mueven por sí mismas y el sonido no es “real”; aunque sea poco, pero se tiene que tener la habilidad de leer para descifrar un cómic, esto influye en la recepción que el público pueda tener de la obra en cuestión. Podemos afirmar que el cómic no se consolidó como un medio de comunicación influyente, aunque la imagen en los tebeos sea fundamental.

---

<sup>41</sup> Terenci Moix, *Historia Social...* pp. 31-42.



Para hacer un buen cómic son muchos los elementos que hay que tomar en cuenta. El trabajo en equipo es parte fundamental en algunas creaciones, pues guionistas, tienen que trabajar en conjunto con dibujantes, letristas, entintadores y coloristas<sup>42</sup>, entre otras personas inmiscuidas en este proceso editorial. Para estas creaciones hay muchas personas que trabajan para que el producto final llegue a los lectores, no sólo los autores, también hay otras personas relacionadas en este proceso como los distribuidores, los que manejan los camiones, los vendedores de puestos de periódicos, y otros que están imbricados de manera tangente como los vendedores de papel o tinta. Es un circuito de creación que lo explica Darnton en un artículo que se titula: *¿Qué es la historia del libro?*<sup>43</sup> Este autor nos dice que los libros (en este caso los cómics) son creados bajo condiciones específicas, en una coyuntura social y económica. Sobre el autor hay influencias intelectuales y de publicidad, además de desenvolverse en un marco legal específico que lo limita o posibilita. Hay una relación estrecha entre autor y editor, pero también hay más gente que participa como los impresores, proveedores de tinta y papel, los agentes que se encargan de la red de distribución, los vendedores (en este caso los encargados de puestos de periódicos o personas que los vendan en las esquinas) y por último el lector, el circuito existe para que el lector pueda tener la obra que se inicia en la mente de los autores. Y así es como se cumple el circuito de este medio de comunicación.

No pocas veces estas relaciones laborales terminan bien, los pleitos por derechos de autor o de idea original, suelen terminar, aunque no siempre, en una corte. Un ejemplo es la historieta misma de *Memín Pinguin* que ha tenido varios creadores en su desarrollo como historieta. Nos adentraremos en eso más adelante, en el capítulo dos.

---

<sup>42</sup> Los letristas son los encargados de acomodar el texto en las “burbujas” para que sean entendibles los diálogos. Los entintadores son los encargados de dar a las líneas el grosor adecuado a cada parte de las escenas para que luzcan armónicas. Los coloristas, como su nombre lo dice, se encargan de dar color a la escena a los dibujos, parte fundamental en los cómics, pues los colores pueden comunicar muchas cosas. Cabe aclarar que no todos los cómics necesitan a tanta gente en su realización, hay veces que una persona o dos son los creadores totales, pero cuando la historia tiende a crecer en popularidad y en recursos las personas inmiscuidas suelen ser más. Annie Baron-Carvais, *La Historieta...* páginas 77- 86.

<sup>43</sup> Robert Darnton. “¿Qué es la historia del libro?” Tomado de Robert Darnton, *Gens de Lettres, gens du livre*, París, Odile Jacob, 1992. pp. 153-175. Traducción de Emma Rivas y José Abel Ramos.

Sin embargo a la hora de leer una historieta no se es consciente de todo lo que hay detrás de este arduo trabajo. Espero que en estas líneas se haya dado un panorama de lo que significa hacer un cómic pues hay muchas maneras de realizarlos y un arduo trabajo detrás de las historietas, así como diversas maneras de entenderlos y de estudiarlos.

### 1.3 El cómic en el concierto mundial

En el apartado anterior tuvimos apenas una probada de la historia del cómic pero estas líneas van encaminadas a los diferentes desarrollos del cómic en las distintas latitudes del planeta de manera general y somera durante el siglo XX. Claro que para hablar del siglo XX tenemos que referirnos al XIX pues en ese siglo es donde nació el cómic como tal.

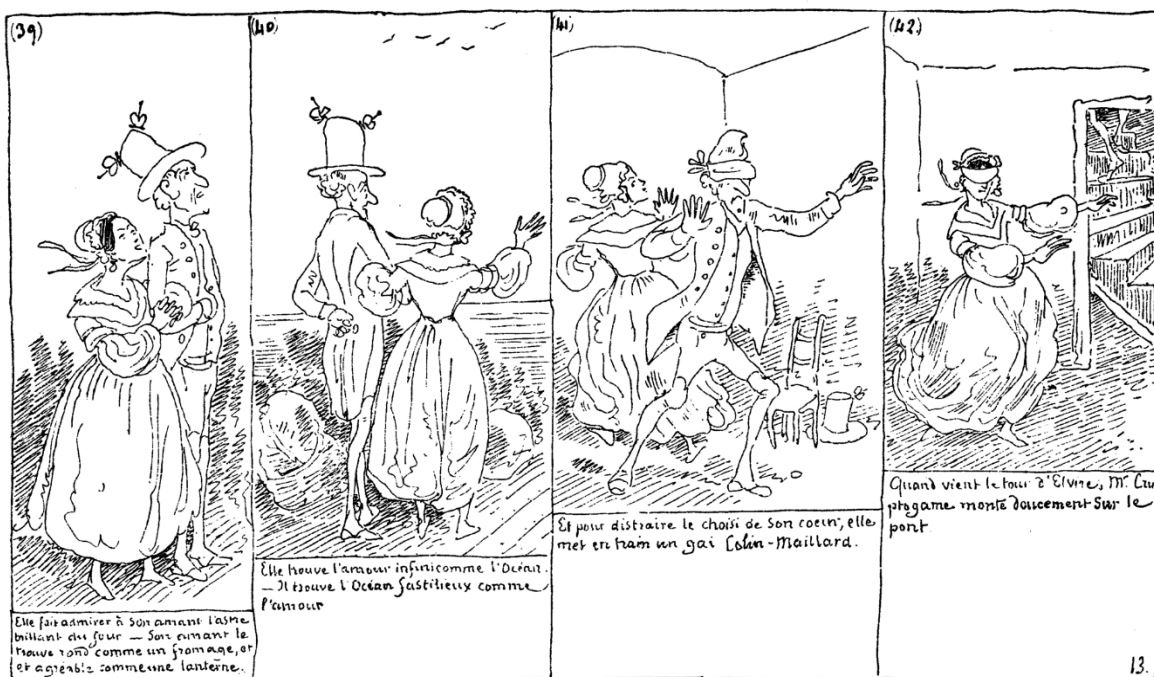
Ya dijimos que a Rodolphe Töpffer, que nace en Ginebra el 31 de enero de 1799 y muere el 8 de junio de 1846, se le considera como el padre del cómic moderno pues su nueva creación trataba de combinar palabras y dibujos para contar historias; en sus palabras: “Los dibujos sin el texto tendrían apenas un significado oscuro; el texto sin los dibujos no significaría nada. Todo el conjunto forma una especie de novela tanto más original cuanto que se parece más a una novela que a ninguna otra cosa”<sup>44</sup> (Ilustración 4). Claro que desde entonces ha habido una profunda transformación en la tecnología y en los medios de comunicación, en la sociedad, y en las relaciones existentes entre estos. En Europa fue donde se empezó a incursionar con estas novedosas historias, concretamente en Alemania Wilhelm Busch creó un par de historias que con el tiempo se hicieron famosas, una de ellas *Max and Mortiz* narra las travesuras de dos vagabundos oportunistas<sup>45</sup>.

---

<sup>44</sup>Citado en Annie Baron-Carvais, *La Historieta*. p. 19

<sup>45</sup> La lista de creaciones Europeas sería muy extensa mencionarla en este trabajo, por eso, para entrar más en detalle sobre las creaciones europeas y/o los antecedentes del cómic del siglo XX véase Annie Baron-Carvais, *La Historieta*. sobre todo el capítulo 1 que hace una exposición de las creaciones más relevantes en los cinco continentes.

Ilustración 4 Ilustración de Rodolphe Töpffer



Toepffer Cryptogame, Wikimedia [en línea] disponible en:

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/43/Toepffer\\_Cryptogame\\_13.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/43/Toepffer_Cryptogame_13.png) consultado el 15 de Agosto de 2016.

Sin embargo no es en Europa donde el cómic encuentre más fertilidad, sino en Estados Unidos donde a finales del siglo XIX se empieza a vislumbrar su poderío, ya que en algunos periódicos como *el New York World* empiezan a publicar pequeños *comic strips*<sup>46</sup> con personajes que pasaron a la posteridad por su sencillez e indudable popularidad entre la sociedad norteamericana y mundial; entre los cuales se puede mencionar a *Felix the cat*, *Popeye el Marino*, *Betty Boop*, *Mickey Mouse*, entre muchos otros. Al inicio, estas historias simples y divertidas, no tienen diálogos como tal, pero paulatinamente se va introduciendo la “burbuja”, a la que ya me referí para simular el habla en voz alta. Conforme vamos entrando en el siglo XX, los *comic strips* no son suficientes y se crean los *comic books* para posibilitar más el desarrollo de la historieta y lo que ésta puede ofrecer; estos *comic books* son revistas o libros hechos exclusivamente para contar este tipo de historias donde palabra y dibujo se combinan para contar historias de

<sup>46</sup> En Estados Unidos, de esta manera se les llama a las tiras cómicas que aparecían en los periódicos, sobre todo eran historias de media página que aparecían diaria o semanalmente. Los periódicos tenían una sección especial para este tipo de historias.

diversos gustos; en un mismo *comic book* puede haber varias historias distintas o una sola, pero extensa. Esto cambia las posibilidades de este medio de comunicación, haciéndolo más eficaz, pues el que cambie este formato indica que la relación con la obra sea distinta. La materialidad influye en la apropiación que el lector hace al leer una historieta. Esto cambia las relaciones entre texto y lector porque la obra ya no es simplemente un suplemento de un periódico, ahora es una obra entera, dedicada a este tipo de historias, la relación es más íntima y profunda, el lector puede sentir un cambio en la relación con sus personajes favoritos, ahora están en un único libro que puede consultar cuando él guste o se le acomode, ya no tendrá que buscar entre artículos de periódico para disfrutar de unas cuantas páginas de dibujos, ahora tiene un libro o revista a su disposición, que puede hojear cuando se le plazca (en su tiempo libre, en el baño, en su cuarto, antes de dormir, en la sala de espera de algún consultorio, etcétera) y así se sentirá quizás más identificado con los personajes. La lectura también cambia, pues ahora todo un objeto está dedicado exclusivamente a los cómics, la relación cambia, más amena, cómoda e íntima; claro que también hay que ver el otro lado de la moneda, tal vez con este cambio, no todos los lectores de *comic strips* se mudaron a los *comic books* y siguieron buscando su producto en las hojas del diario. Pero si podemos inferir que la relación entre el nuevo producto y los nuevos lectores cambió a una más razonada, íntima y más ufana, la lectura cambia a una modalidad más intensiva. No sólo cambia la apropiación de las obras, también se modifica los procesos de producción, distribución y circulación. Se crea un nuevo producto amparado en la industria editorial.

Ya para la década de los 30 en Estados Unidos no sólo hay cómics con historias divertidas para niños, sino que empiezan a aparecer historietas para adultos de aventuras que van preparando el camino para la entrada de los famosos superhéroes como *The Phatom*, *Superman*, *Batman*, *Wonderwoman*, *Capitan America* y otro tipo de historias como *Steve Canyon*, *Peanuts (Snoopy)* y la revista humorística de *Mad*. Algunos de estos héroes famosos sirvieron de propaganda en la segunda guerra mundial. Pero a partir de la década de los 60 es la época de despegue y apogeo de los héroes que conocemos hoy en día y que incluso son

caricaturas o películas (influencia de los tres medios entre sí, cómic, televisión y cine) como *Hulk*, *Spiderman*, *Iron Man*, *X-Men*, *Doctor Strange*, entre muchos otros. Estos héroes tienen vida personal y humanidad, lo que los hace famosos, el lector puede identificarse con los personajes principales. También, a la par de estos seres fantásticos se da un fenómeno de contracultura en la que los cómics *underground*<sup>47</sup> hacen su aparición, que hablan de temas tabú y son censurados pero encuentran otros circuitos de comercialización<sup>48</sup>. La censura siempre ha existido, las razones pueden ser varias: por criticar el poder establecido, por ir en contra de costumbres, por sugerir una moral distinta y considerada “perjudicial”; pero lo cierto es que el ser humano tiene la curiosidad y el deseo de conocer aquello que le está “prohibido” por alguna institución o grupo de personas, es por eso que se encuentran otras maneras de hacer la distribución del producto, esto no es nuevo, el contrabando siempre ha existido, incluso de libros. En los cómics también existió y quizás siga existiendo, pero siempre se encontrará la vía para que el producto llegue a su destino final: el lector.

Si bien, es cierto que existió una censura en muchas partes del mundo, hacia la década de los 70 hubo una apertura en cuanto a los contenidos a tratar, no sólo en el cómic sino también en el cine, la televisión, y los medios de comunicación en general, como ejemplos están los temas de la liberación de la mujer y la sexual como también la cuestión de las drogas; asuntos que antes se evitaban para ahorrarse las controversias o se tocaban de manera mínima. Hubo una liberalización que permitió una proliferación en las historias estadounidenses y que pervive medianamente hasta nuestros días.

También en Europa el cómic se desarrolló pero siguiendo otros caminos y quizás no tan influyente como el norteamericano. Entre las historias más aclamadas que nos regaló el viejo continente se encuentran *Tin-tin* de Hergé y *Asterix* de René Goscinny (guion) y Albert Uderzo (dibujo), sólo por mencionar las de más renombre pero el desarrollo de la industria de los cómics en Europa es igual de

---

<sup>47</sup> Que tiene un carácter contestatario, crítico o experimental y está al margen de los circuitos comerciales habituales.

<sup>48</sup> Annie Baron-Carvais, *La Historieta*. páginas 28-29.

valiosa que la de Estados Unidos; las coyunturas mundiales y las consecuencias de la segunda guerra mundial quizás limitaron a los países europeos en cuanto al desarrollo de su industria cultural y por ende a la producción de cómics. Además los valores estadounidenses en la segunda mitad del siglo XX permearon casi todo el globo, y qué mejor manera que hacerlo mediante la difusión de los comics, medio de comunicación de amplia difusión, barato, disfrutable y vendible en grandes cantidades. Algunos países prohibieron la entrada de estos productos estadounidenses pero a la larga estas maneras de censurar la cultura no perduraron y entraron en todos lados, incluso en los países de Medio Oriente y de África<sup>49</sup>.

En Asia, y en especial Japón, el caso es distinto. El tardío contacto entre las culturas occidental y la oriental, además de la larga tradición milenaria hicieron que en Asia, y en particular en Japón, los cómics o mangas<sup>50</sup> se desarrollaran de una manera diferente. Para empezar, la forma de leerlos es al revés de como estamos acostumbrados. Además, la forma de realizarlos o de contar las historias se diferencia sustancialmente de las historietas occidentales, se sirven de otros elementos. Una explicación a esta diferencia es la historia tan diferente que han tenido los pueblos, lo tardado que fue el intercambio cultural, las tradiciones artísticas tan arraigadas, y la manera de percibir el mundo. En occidente, la realidad es percibida de manera lineal, en cambio las sociedades asiáticas perciben el mundo cíclicamente<sup>51</sup>. Sin duda, hoy en día, la cultura occidental, ha influenciado a las sociedades orientales, pero también a la inversa, la civilización oriental e incluso la africana ha influenciado a los occidentales, y la cultura occidental se ha enriquecido de este intercambio para que el cómic y las manifestaciones culturales en general se renueven y tengan nuevas posibilidades.

En América Latina las historietas del siglo XX tienen una marcada influencia de los cómics estadounidenses, pero no por esto, son meras copias de las mismas historias, se sirven de elementos similares para contar historias distintas, llenas de

---

<sup>49</sup> Annie Baron-Carvais, *La Historieta*. pp. 71-75.

<sup>50</sup> Manga es como se le conoce a los cómics en Japón, término muy difundido en nuestros días.

<sup>51</sup> Scott McCloud, *Entender el...* pp. 77-82.

otros valores, persiguiendo otros propósitos. Baste el ejemplo del argentino Quino y su obra *Mafalda* que desde finales de la década de los sesenta ha gozado de gran fama y ha recorrido el mundo en distintos idiomas. El poderío de combinar palabra y dibujo se hace evidente.

En el caso de México, puede hablarse de precursores en la sátira política que existían en el Porfiriato así como ilustraciones con apoyaturas de texto que se ofrecen en las cajas de puros en 1880<sup>52</sup>. En 1903 se publican las primeras historietas mexicanas *Don Lupito* de Audiffred. Pero es hasta la década de los 30 que en las revistas de *Chamaco* y *Pepín* se publicaran las historietas más importantes y representativas de México y donde se irá consolidando este tipo de industria cultural. En *Pepín* es donde se publicará por primera vez *Memín Pinguín*.

México tiene una tradición de la gráfica que es muy importante para el desarrollo del cómic. Tradición que puede encontrar sus orígenes en fechas muy remotas, pero que para efectos prácticos localiza su punto de partida en José Guadalupe Posada, pues las famosas y diversas ilustraciones de este artista hicieron que se popularizara realmente la gráfica. El periodismo se sirvió de las imágenes para alimentar la imaginación de los lectores; desde el siglo XIX (si no es que desde mucho antes) se asistió al nacimiento de la prensa amarillista, noticias violentas, morbosas, eróticas y trágicas (normalmente de carácter local). Prensa consumida por gran parte de la población, supieran o no leer, ya que contenía imágenes que recreaban los crímenes, además de ser leídas en público. Dentro de esta tradición se van conjuntando poco a poco la gráfica y la literatura popular y abonan el territorio en el que nace la historieta y de estas características adquiere el cómic sus rasgos nacionales. Otras influencias, formales y narrativas de origen europeo y norteamericano se incorporaron en los albores del siglo XX<sup>53</sup>.

---

<sup>52</sup> Annie Baron-Carvais, *La Historieta*. p. 56.

<sup>53</sup> Aurrecoechea, Juan Manuel y Armando Bartra. *Puros Cuentos; La historia de la historieta en México 1874-1934*. México. CONACULTA, museo nacional de culturas populares, Grijalbo. 1989. P.43.

## 1.4 Las posibilidades del cómic

Las posibilidades del cómic son muchas; al contar historias con el lenguaje escrito y el lenguaje visual, las combinaciones posibles, los temas tratados, las maneras de contar una historia, son múltiples. El cómic puede ser un eficaz medio de comunicación en este mundo globalizado. Puede ser motor de ideas nuevas y conjuntar otras que pueden parecer muy dispares. Los mensajes que transmite la historieta consiguen introducirse en lo más profundo del hombre, en su pensamiento, en sus emociones, en su ser. La historieta puede ser vehículo de ideologías. Los cómics son medios de comunicación poderosos, pues ilustran de manera más clara los temas a tratar, comunican lo que las palabras no llegan a plasmar. Esta conjunción hace propuestas originales. Es un instrumento con posibilidades para la educación, para la crítica, para la reflexión de temas diversos, para el ejercicio del pensamiento y la creatividad.

Las posibilidades son tantas que en el pasado hubo muchos casos de censura de historietas. Sobre todo antes y durante las guerras mundiales, cuando el nacionalismo impedía que otro tipo de cultura invadieran los mercados con “otros valores”<sup>54</sup>. Además, otra manera de pensar imperaba en el mundo, otra mecánica prevalecía en él. Ya se mencionaron los cómics *underground* que estaban censurados pero encontraban otros canales de difusión. Si fueron objeto de censura es porque fueron vehículo de ideas, como ya dije, y tienen la ventaja de encontrar en un público “joven” su más arduo lector; esto puede ser peligroso para ciertos grupos sociales.

Aunque, sí mencionaremos que hay distintos tipos de lectores, desde los analíticos y profundos hasta los lectores analfabetas; podemos dividirlos en muchas facetas, como en: lectores infantiles, jóvenes y maduros, o por género o

---

<sup>54</sup> Sobre todo en algunos países de Europa y de Asia como las extintas URSS y Yugoslavia, como también China, Japón, algunos países musulmanes como Líbano, Egipto y Siria donde llegan tardíamente las creaciones norteamericanas (a partir de la década de los setenta) y el caso emblemático de proteccionismo francés que dura de 1947 a 1958 por una alianza curiosa entre comunistas y católicos que compartían un exagerado antinorteamericanismo; no querían que la juventud se “contaminara” de malos valores, además de que había políticas proteccionistas para los productos locales, por eso no importaban tanto estos productos culturales; pero eso cambió conforme avanzó el siglo XX. Annie Baron-Carvais, *La Historieta*. pp. 35-36 y 71-75.



por clase social; pero al estar hablando de lectores jóvenes, quiero resaltar la edad de éstos y sus características. Para el caso de este estudio, el producto estaba pensado para un lector que estuviera en su infancia o en su adolescencia temprana, sin excluir a otras personas de otras edades, pues consideramos que el gusto por la lectura, cualquier tipo de lectura que sea, se puede adquirir no importando la edad; además de que era muy común que la lectura predilecta de chicos y grandes fueran este tipo de publicaciones, novelas gráficas e historietas, sobre todo en el México postrevolucionario y décadas posteriores. Cuando un niño o un adolescente lee algo, se convierte en parte de su formación y de las experiencias que pueden llegar a marcarlo para el resto de su vida. Ahora bien, los cómics tienen más influencia en las mentes jóvenes pues éstos se sirven de la imagen, el mensaje puede llegar a ser más contundente, se recuerda con más facilidad pues la imagen es difícil de borrar, y más si es colorida y dinámica; también hay que matizar esta aseveración, cada mente es un mundo y cada quien aprende a su ritmo, cada quien tiene una inteligencia distinta. Asimismo, para el tiempo que estamos tratando el cómic se considera una novedad, atrae a generaciones más jóvenes y el mensaje es más decisivo en su formación e incluso en su educación, esto se debe a que la imagen tiene un poder de atracción muy fuerte, y más en los infantes que pueden ser de naturaleza visual; estos productos pueden llegar a tener toda una ideología inmersa de la que el lector se apropia, consciente o inconscientemente.

Tanta influencia tienen las historietas que, se crea todo un universo en ellas y en torno a ellas, son verdaderos exponentes de la industria cultural; por poner un ejemplo, que vemos en nuestra cotidianidad, veamos todos los productos que nos invaden de los superhéroes de Marvel y DC, así como los productos de *Charlie Brown* e inclusive *Tin-tin*. En México no se ha explotado esa faceta de las historietas pero sí hay productos varios de *Memín Pinguín* o de la *Familia Burrón*, aunque sin tanto alcance de mercado.

La historieta es universal, no pertenece a una clase social, puede ser consumida por casi cualquier persona. Y está tan diversificada su producción que la edad,

género o situación socioeconómica no es un problema para su disfrute; su lectura es sencilla en apariencia, pero en general se puede decir que un cómic es fácil de leer, incluso para un niño, pues se pueden hilar las imágenes sin necesidad del lenguaje escrito. Hay varias maneras de leer un cómic, se puede por poner más atención a los dibujos para después leer los diálogos, o se pueden examinar los diálogos primero, para después apreciar las imágenes. O viñeta a viñeta se puede ir descifrando el lenguaje y la imagen. Hay varias lecturas posibles, tantas como lectores es por eso que el cómic es un medio de comunicación masiva y una forma de arte; es un arte con una industria cultural propia, es un medio de expresión al alcance de todos, un vehículo de la cultura de masas y de su ideología. Los tebeos bien pueden ser la representación de una época<sup>55</sup>.

En varios países se usó la historieta para educar y/o enseñar a la población así como para instruir en las ramas industriales, un ejemplo de eso es México. La SEP impulsó la creación de cuadernillos con dibujos (a manera de cómic) para impulsar el hábito de la lectura entre la población infantil<sup>56</sup>.

La historieta de *Memín Pinguín* que nos proponemos analizar fue creada en la década de los 60, en esta época el cómic estaba conociendo un nuevo despegue de sus posibilidades, tanto en México como en el mundo que representa o que trataba de representar.

## 1.5 El cómic como representación

Del latín *representatio*, la RAE lo define en su tercera acepción como: Figura, imagen o idea que sustituye a la realidad<sup>57</sup>. Claro que las representaciones se alimentan de la realidad misma, además de alimentar nuevamente a esa realidad, y quizás modificándola. Veremos cómo es este proceso.

---

<sup>55</sup> Annie Baron-Carvais, *La Historieta*. p.173.

<sup>56</sup> Valentina Torres Septián, "La lectura, 1940 – 1960" en *Historia de la lectura en México*, Seminario de Historia de la Educación en México, El Colegio de México, Centro de Estudios Históricos, México, 4ª reimpresión, 2010 pp. 295 – 335.

<sup>57</sup> RAE, "representación" [en línea] disponible en: <http://lema.rae.es/drae/srv/search?id=Zz7XMmjFZDXX2waXDSrP> consultado el 25 de marzo de 2015.

La representación puede tratarse de la idea o imagen que sustituye a la realidad y puede encontrar varias formas y medios. En ocasiones, o casi siempre, se modifica lo real en la representación para crear una nueva imagen de lo real, aunque estas cuestiones pertenecen más al campo filosófico; depende de qué corriente se elija. Podemos decir que hay una realidad única y universal para cualquier persona, de la cual todos aprendemos y se llena nuestra experiencia y esa realidad la percibimos a través de nuestros sentidos, a esta teoría de percepción se le llama empirista. Otra teoría es la relativista, que dice que cada quien percibe la realidad de manera diferente y que es imposible que haya una realidad única, pues cada quien percibe el mundo a su muy particular manera. Entre estos dos extremos se pueden encontrar matices en las discusiones y argumentos. Sea como sea, el hombre crea representaciones, ya sea en su mente o las exterioriza y las pone sobre un soporte material.

Hay muchos tipos de representaciones, las mentales, las ideas, son representaciones al fin y al cabo. En nuestra mente se forman imágenes de las cosas que vemos que no son precisamente las cosas que vemos, así pasa con nuestros sentidos, incluso las emociones son un tipo de representación. Ahora bien, el ser humano no sólo se queda con las representaciones mentales, también las materializa para poder comunicarse con los demás. El lenguaje hablado es una manera de transmitir esas representaciones a la mente de otra persona, pues al hablar estás tomando tu representación y estás tratando de llevarla a la imaginación de otro individuo, esta otra persona se creará una representación particular de lo que comuniques. Mucho depende del medio de comunicación. No todo se limita al habla; la escritura, la pintura, la música incluso, son maneras de representación muy particulares.

Quizás la historia de la humanidad ha privilegiado las creaciones escritas, orales y en pintura, por separado. Muy pocas veces se conjuntaban para hacer “representaciones” distintas. Pero el poder de las representaciones es muy grande, pues moldea mentes, acomoda preceptos, guía a la moral, encamina ideas y de a poco, mueve sociedades. Esto va muy de la mano con la historia de

las mentalidades y con lo que dice Roger Chartier respecto a tres tipos de representaciones colectivas, que son tres modos de relacionarse con el mundo social. La primera es un “trabajo de clasificación y de desglose que produce las configuraciones intelectuales múltiples por las cuales la realidad está contradictoriamente construida por los distintos grupos que componen la sociedad.”<sup>58</sup> La segunda son “las prácticas que tienden a hacer reconocer una identidad social, a exhibir una manera propia de ser en el mundo, significar de manera simbólica un status y un rango.”<sup>59</sup> La tercera manera de representación para el autor son “las formas institucionalizadas y objetivadas gracias a las cuales los “representantes” (instancias colectivas o individuos singulares) marcan en forma visible y perpetuada la existencia del grupo, comunidad o clase.”<sup>60</sup>

De lo anterior se desprende que hay representaciones necesarias para la convivencia humana y para la identidad, y otras que se usan para la perpetuidad de los grupos de poder. Quizás estas palabras suenen muy grandes para algo tan sencillo, pero no lo es. El cómic, como hemos visto, es una creación que tiene muchas posibilidades para contar una historia y un medio de comunicación influyente. La historieta puede ser una herramienta para extender formas de pensar entre una gran cantidad de personas, podemos afirmar que nuestro objeto de estudio, y quizás cualquier otro cómic, tiene estos tres tipos de representación. En primer lugar, es necesario este tipo de trabajos en la sociedad, es la naturaleza humana crear obras que se asemejen a su realidad; el segundo punto, de dotar de identidad a la sociedad también se cumple, una de las pruebas es el escándalo que desataron las estampillas de Memín Pinguín en el extranjero<sup>61</sup>. El tercer tipo de representación no podemos afirmarlo tajantemente, ya que si bien es cierto que

---

<sup>58</sup> Roger Chartier, *El mundo como...* p. 56.

<sup>59</sup> Roger Chartier, *El mundo como...* p. 56.

<sup>60</sup> Roger Chartier, *El mundo como...* p. 56.

<sup>61</sup> Prueba de ello, son los diversos artículos que salieron en aquel entonces tratando el tema del racismo en las estampillas. Fernando Camacho, “Se agotan los 750 mil timbres con la figura de Memín Pinguín” en *La Jornada*, 2 de Julio de 2005 Disponible en: <http://www.jornada.unam.mx/2005/07/02/index.php?section=cultura&article=a04n1cul> Consultado el 7 de septiembre de 2016.

Natalia Gómez y José Carreño, “Ataca’ la Casa Blanca estampilla de Memín Pinguín” en *El Universal* 1 de Julio de 2005. Disponible en: <http://archivo.eluniversal.com.mx/nacion/126741.html> consultado el 7 de septiembre de 2016.

se propuso y se concretó en algunos lugares el uso de este cómic para la educación en los primeros años de primaria y eso es una forma de perpetuarse en el poder, extender una ideología con la que se está de acuerdo, la historieta no se hizo con este fin. Entraremos en detalle de estas cuestiones en el capítulo tercero.

El mismo autor nos advierte sobre la peligrosidad de las representaciones, hay algunas que representan lo ausente, lo que no está. Y otras que sí representan lo que está y es fácil ver la correspondencia existente. Las representaciones que invocan algo ausente son peligrosas porque pueden ser manipuladas, o distorsionadas. Esto depende mucho de la intencionalidad del autor y de la obra; el escritor se refiere, más que nada a la peligrosidad por parte de los poderosos a distorsionar el mensaje, manipular la información a conveniencia. Un ejemplo de esta distorsión son las invenciones de las tradiciones comentadas por Hobsbawm<sup>62</sup>.

Luego entonces, el cómic, al ser una creación humana que se alimenta de una sociedad y proyecta una imagen de ésta, que no siempre se corresponde con la realidad, tiene una fuerza sobre la sociedad bastante considerable, pues como toda creación humana, la historieta lleva en su interior valores, ideas, pensamientos que se van acumulando en el imaginario de los lectores y después de las sociedades. En ocasiones se subestima el poder de estas representaciones de la realidad, que están llenas de aspectos ideológicos; estos aspectos se transfieren a las palabras y los dibujos, por mínimos que sean, para así, motivar y mover a las mismas representaciones y a la sociedad; convirtiéndose así en un motor de ideas.

Cabe aclarar que en este proceso, de la realidad que es y la realidad representada, hay una tercera realidad que es la captada por el receptor, en este caso el lector. Los autores nos pueden querer comunicar un mensaje, pero los lectores pueden distorsionar ese mensaje y entender cosas bien distintas de las que nos querían comunicar, esta pluralidad de interpretaciones permite varias

---

<sup>62</sup>Hobsbawm, Eric y Terence Ranger (editores) *La invención de la tradición*, Barcelona, Crítica, 2002. En este libro, el autor reúne ensayos que reflexionan sobre cómo se inventan tradiciones para dotar de identidad a las comunidades, a veces desde dentro de la comunidad o desde fuera, entre otros asuntos afines.

lecturas, varias maneras de ver el mundo y varias maneras de volver a representarlo.

Mucho de lo dicho hasta aquí depende en gran medida, de la historieta que se esté analizando, se debe aterrizar en algo concreto. El caso de este estudio es la historieta de *Memín Pinguín*, de la década de los 60. Muchas son las representaciones que hay en un tebeo, depende de quién, cómo, y en qué momento lo hace. Quizás algunas de esos dibujos o palabras sean puestas de manera inconsciente, pues están determinados por un tiempo específico, por una sociedad que tiene valores, moral, que va moldeando las mentes, tanto de los creadores como de los lectores. En los próximos capítulos se tratará de desentrañar y analizar a profundidad, las representaciones que hay inmersas en la creación del cómic *Memín Pinguín*.

Ya vimos que el cómic es un pilar importante de los desarrollos intelectuales de los humanos, forma parte del mundo de la cultura popular, de la cultura de masas, de la industria cultural y de la cultura escrita. Sus posibilidades de comunicar mensajes, son bastantes. Sin lugar a dudas, ocupa un lugar importante en el mundo, en el quehacer cotidiano de las personas, sin que éstas sean conscientes de este fenómeno que involucra a muchas personas. Si bien los orígenes de este proceso se rastrean en el siglo XIX, su máximo potencial estuvo en el siglo XX o estará en el siglo XXI, con la diversidad y riqueza que ello conlleva; lo que nos queda ahora por hacer, es averiguar qué lugar ocupaba la publicación de *Memín Pinguín* en la sociedad mexicana, cómo es que esta historieta se desarrolló en la década de los sesenta, y ver qué representaba de y para los mexicanos de aquellos días.

## Capítulo 2: Desentrañando *Memín Pinguín*

En este segundo capítulo, se realizará un análisis al cómic de *Memín Pinguín*, primero conociendo un poco el contexto cultural y social de la ciudad de México en la décadas de los 40 y 60. Después describiendo los aspectos formales de los cuales se compone el cómic, conociendo la historia de la historieta de *Memín Pinguín*, cómo fue creado y cómo fue su desarrollo en el tiempo para ser la historieta como la conocemos hoy en día, para esto se hará una aproximación a sus creadores. Posteriormente, hablaré de la trama del cómic, de qué trata y qué discurso hay en esas páginas color sepia, para después comentar algunas cuestiones de imagen e interpretar lo que ésta representa. Como ya quedó dicho, el cómic se nutre de imágenes, por lo que es una parte fundamental de la obra que debe ser analizada cuidadosamente. Aquí es donde entran las representaciones que existen y que conforman la realidad comentadas por Chartier<sup>63</sup>.

La propuesta de este trabajo para comprender más cabalmente este cómic, es hacer un acercamiento desde la perspectiva específica de la historia cultural y más en concreto desde la historia de la cultura escrita. Este tipo de historia tiene su propia metodología y sus objetos de estudio, el cómic forma parte de estos objetos de estudio y la metodología que he seguido es la propuesta por Darnton y Chartier<sup>64</sup>. Este método crea una descripción que explique el porqué de la existencia de los cómics. Desde sus inicios en la mente de los creadores, pasando el proceso de creación y todo lo que ello conlleva, su producción material en masa y por la red de distribución que tienen que atravesar las historietas para llegar al lector, para después tratar de averiguar qué sucede cuando está en manos de los lectores, al menos dar un atisbo a lo que es la lectura y la apropiación del texto. Todo esto explicado y no olvidando el contexto en el cual se desarrolla este proceso histórico-social.

---

<sup>63</sup> Chartier Roger. *El mundo como representación Estudios sobre historia cultural*. p. 56.

<sup>64</sup> Chartier Roger. *El mundo como representación...* pp. 56-62. Robert Darnton. "¿Qué es la historia del libro?" Tomado de Robert Darnton, *Gens de Lettres, gens du livre*, París, Odile Jacob, 1992. pp. 153-175. Traducción de Emma Rivas y José Abel Ramos.

También dilucidaremos qué pasaba con los aspectos formales de la historieta de *Memín Pinguín*. Los materiales que eran necesarios para la publicación, así como el proceso de edición de dicha obra, lo que se requería para que el cómic se distribuyera en la ciudad de México, sus alrededores y otras latitudes, así como lo que pasaba en la mente o red conceptual, una vez que las personas leían el cómic. Todo esto se hará, basándonos en el modelo de Robert Darton.

Claro que para completar el esquema propuesto por Darnton tenemos que tomar en cuenta lo ya expuesto en capítulos anteriores. Veremos lo que aconteció con los autores de esta historieta; explicaremos brevemente qué es lo que pasó a nivel de edición e impresión, para después bosquejar un sistema de distribución del cómic y tratar de dar una explicación de lo que pasaba en las mentes de los lectores mexicanos que disfrutaban de *Memín Pinguín*. Sin olvidar las cuestiones sociales y culturales que permeaban en ese entonces en México, el contexto en el cual se desenvuelve, y del cual se nutre, nuestro objeto de estudio, siendo así un testimonio valioso para estudiar.

## **2.1 Contexto Cultural de la sociedad mexicana (1940-1960)**

Desde que el movimiento revolucionario se institucionalizó, México se transformó completamente, por factores externos y por procesos internos que fueron cambiando el panorama que hasta entonces se conocía. El crecimiento de mercados, encaminados por los procesos de globalización, los cuales apenas empezaban, hacían más estrechas las relaciones económicas entre los países capitalistas; los mercados internacionales se expandían, México también era parte de este proceso y a pesar de los avatares políticos todo indicaba que el rumbo era esperanzador; la cercanía con los Estados Unidos de América también influyó en el desenvolvimiento político, económico, social y cultural del país. Para el caso que nos ocupa se debe recordar el ambiente cultural después de la revolución.

Las grandes obras y grandes creaciones de literatura y pintura que tiene nuestro país nacieron de la revolución (o al menos las ya consolidadas en la actualidad). Fue una lucha que inspiró el ejercicio de las letras, de la pintura, de la arquitectura, de la música de academia y la popular, del radio, del cine, de la foto incluso; todas



estas manifestaciones culturales tenían el propósito de dotar al país de raíces más sólidas, de dotar de identidad a una sociedad sumamente heterogénea y fragmentada como lo era la de aquellas épocas. Claro que se dice fácil, pero la tarea era y sigue siendo titánica, más en un país tan grande y tan diverso como lo es el nuestro. Sin duda la lucha revolucionaria es un parteaguas en muchos ámbitos, dota de una autonomía intelectual a las esferas altas y medias del país que inicia con el Ateneo de la Juventud. Asimismo, la Revolución también significó la búsqueda de la esencia del país (si es que hay una); se inauguró la búsqueda y la creación de un nacionalismo cultural, alcanzando su punto culminante en la década de los cuarenta. En esta primera etapa cultural del país después de la guerra, el Estado es el encargado de aglutinar y dar legitimidad a estas creaciones, pero a partir de la década de los cincuenta hay una ruptura generacional e intelectual con el sistema hasta ese momento preponderante. En los distintos campos artísticos se buscan nuevas formas de representar esta realidad. Hay una multiplicidad de formas y representaciones que sería difícil de enlistar aquí<sup>65</sup>. Pero tenemos que decir que hay un cambio en el tono, se buscan creaciones más incluyentes, más diversas. Y esta ruptura se percibe mejor en la década de los 60 con toda una nueva concepción del mundo, de los valores, de la moral, de la política, del arte, de la sexualidad, etcétera; el mundo, en aquella época experimentó un cambio que cimbró todas las partes de la sociedad en varios lugares del mundo, México no fue la excepción. Es en esta década cuando nadie tiene un lugar seguro en las artes, se satura más y más el panorama artístico con grandes creaciones en todos los rubros; la explosión demográfica alcanzó a todos las clases sociales. Esto pasaba con los productores y consumidores de alta cultura, tocando a la clase media también pero ¿Qué pasaba con los productores y consumidores de la cultura popular?

A nivel de cultura popular se crea, de a poco, toda una industria cultural. El cine, la televisión, la radio, los periódicos y los cómics, son medios de comunicación

---

<sup>65</sup> Para eso mejor consúltese a Carlos Monsiváis. *Los rituales del caos*. México, Ediciones Era. 2001. o en *A ustedes les consta: Antología de la crónica en México*. México, Ediciones Era. 2006. o a Rafael Pérez Gay "Siglo XX: Letras y artes" en *Gran Historia de México Ilustrada Tomo V el siglo XX mexicano*. Coordinado por Josefina Zoraida Vázquez, México, Editorial Planeta. 2002.

dirigidos para las masas, ya sea para informarlas o entretenerlas. Estos medios de comunicación tienen una importancia muy grande en el mundo como lo conocemos ahora, son los dominadores culturales por excelencia ya que permiten una distribución de la información, de valores y de ideas en una gran cantidad y a bajo costo; esto posibilita que más gente se vea influenciada culturalmente, incluso política y económicamente, quizás llegando al tema de la alineación por la exposición a ciertos contenidos de manera constante<sup>66</sup>. En la década de los cuarenta se puede apreciar una potencialización en cuanto a las inversiones en los medios de comunicación antes citados, sobre todo en la prensa, ya que las publicaciones de periódicos e historietas son muy elevadas y se crean varios dibujos para las revistas *Pepín*, *Paquín* y *chamaco*, entre otras. Diversidad que llega a ser abrumadora y que conoce una década de crecimiento para después acentuarse de una manera más consolidada en las décadas de los cincuenta y sesenta

Es así como las creaciones de cultura popular también van encontrando terreno fértil en la sociedad posrevolucionaria y sirven al mismo fin de dotar de identidad a una sociedad fragmentada, de dar elementos en común a individuos tan dispares; aunque con la salvedad de que los intereses económicos guían la elaboración de estos productos, que se hacen con el fin de ser lucrativos, de tener algún beneficio monetario<sup>67</sup>, al menos en primera instancia. Así que hay que tomar en cuenta estos intereses económicos a la hora de analizar un producto de la industria cultural, pues éstos encaminan muchas veces los rumbos a tomar por las personas inmiscuidas en estos procesos. Otro aspecto que tenemos que tomar en cuenta es que estos medios de comunicación, transmiten su mensaje pero no hay respuesta posible entre espectador, radioescucha o lector y el creador del mensaje. Aspecto interesante de estos productos de la industria cultural, que muchas veces es determinante y se presta a algunas polémicas académicas.

---

<sup>66</sup> Moix Terenci. *Historia social...* pp. 31-42. Donde menciona y ahonda en los fenómenos pop, los cuales no podrían existir sin los medios de comunicación de masas, propios de sistemas industriales capitalistas.

<sup>67</sup> El mismo comentario vale para la literatura antes comentada, aunque no tan determinante para su elaboración.

En los primeros años postrevolucionarios las letras y la pintura son un gran intento de dotar de identidad a la población, lo cierto es que en aquel tiempo no llegaba a la gran mayoría de la gente. Con una población mayoritariamente campesina y casi analfabeta en su totalidad, el reto que enfrentaba el nuevo gobierno y los intelectuales era enorme. En un inicio, las políticas educativas se encaminaban a que todos los mexicanos conocieran el alfabeto y pudieran leerlo; esto se dificultaba si tomamos en cuenta que no había grandes tirajes de libros y sin mencionar los costos que implicaba producir y distribuir el material<sup>68</sup>. Esta gran primera cruzada del siglo XX por la educación fue liderada por Vasconcelos. Y en términos de cantidad sí hubo cierto avance, no el esperado, pero ciertamente sí se avanzó en los niveles de alfabetismo del país, así como en las creaciones culturales a disposición de la población, sobre todo en la región céntrica del país, donde se concentraban la mayoría de las casas editoriales y librerías.

Pero inmediatamente apareció el problema de que si la gente era capaz de leer un texto, su nivel de comprensión era mínimo y esto se convirtió en una dificultad en las décadas siguientes, que sigue sintiéndose en nuestros días. Para la década de los 40 los índices de lectura aún estaban muy por debajo de lo esperado por el Estado o. Además, gran parte de los lectores potenciales se quedaban en el umbral mínimo del conocimiento, limitándose con la lectura de diarios, revistas e historietas. En esta década creció la industria editorial gracias a la inmigración de varios españoles exiliados que escapaban del franquismo. También creció el tiraje de periódicos y revistas en las principales ciudades del país<sup>69</sup>.

Ahora bien, si un grupo selecto de adultos leía poco, los niños no disfrutaban tanto de la lectura, salvo algunos clásicos que se seguían editando. Aunque sí hojeaban ciertas historietas que apenas salían a la luz, como un pasatiempo. Entre los cómics mexicanos que destacan en la década de los 40, tanto nacional como internacionalmente están: *La Familia Burrón*, *Los Superlocos* y *Memín Pinguín*, así como otras creaciones, pues tenemos que recordar que en ese tiempo, los

---

<sup>68</sup> Torres, Septién, Valentina "La lectura, 1940-1960" en *Historia de la Lectura...* pp. 295-337.

<sup>69</sup> Torres, Septién, Valentina "La lectura, 1940-1960" en *Historia de la Lectura...* pp. 295-337.

personajes e historias son muy numerosas<sup>70</sup>. Esta industria apenas despegaba en los horizontes mexicanos; se aprecia el ascenso y caída de varios personajes. Aún no se sabe a dónde llevará este nuevo mercado; pero como en casi todo en aquella época, se ve con optimismo hacia el futuro, además hay cifras que respaldaban esta expectativa. Si tomamos en cuenta que el tiraje de algunos libros de historietas era de 300,000 ejemplares diarios<sup>71</sup> - cifra descomunal e inimaginable para libros literarios o académicos.

Se puede percibir que el mundo, en sus distintos niveles ya no es como antes; el pueblo mismo es creador de sus pasatiempos, hay quienes por talento o por oportunidad sobresalen de los demás y hacen creaciones que satisfacen demandas de entretenimiento como es el caso de Yolanda Vargas Dulché, creadora de Memín, que se vuelve una referente en la creación de dramas, fotonovelas e historietas<sup>72</sup>; no por nada fue la que vendió más ejemplares de cómics en el país. Hay un impulso enérgico que abarca toda la vida cultural de México, desde las esferas altas y cultas, hasta la industria editorial local; sin olvidar las nuevas y numerosas historietas que van llenando los puestos de periódicos de las ciudades.

Esta nueva industria, estas nuevas creaciones tienen una razón de ser. Si los libros, de gran tiraje, apenas llegaban a ciertos espacios limitados, la historieta tenía el poder de llegar a más manos, a más lectores. ¿A qué costo? Si bien es cierto que la historieta no tiene un valor artístico muy reconocido, de que puede ser un producto desechable, hecha para el disfrute inmediato, el poder comunicativo es muy grande. La imagen dota de identidad a una historieta, lo que no alcanzan a decir las palabras, las imágenes lo complementan. Tal vez el mensaje sea menos erudito pero la contundencia con que llega es igual o mejor

---

<sup>70</sup> Para una historia más detallada de la historieta en México véase: Aurrecochea, Juan Manuel y Armando Bartra. *Puros Cuentos; La historia de la historieta en México 1874-1934*. México. CONACULTA, museo nacional de culturas populares, Grijalbo. 1989. También Aurrecochea, Juan Manuel y Armando Bartra. *Puros Cuentos II; La historia de la historieta en México 1934-1950*. México. CONACULTA, Grijalbo. 1993. Y para el caso de Memín Pinguín en específico consúltese Aurrecochea, Juan Manuel y Armando Bartra. *Puros Cuentos III; La historia de la historieta en México 1934-1950*. México. CONACULTA, museo nacional de culturas populares, Grijalbo. 1995. pp. 373-398.

<sup>71</sup> En el caso específico de la revista *Pepín* de los años 30.

<sup>72</sup> Juan Manuel Aurrecochea y Armando Bartra. *Puros Cuentos III; La historia...* pp. 359-397.

que la de muchos libros; más en un tiempo en el que la población en general, apenas este aprendiendo a leer y a escribir y no desarrolla tanto esta habilidad, y en un lugar donde la lectura no era una de las preocupaciones de las familias de la clase media o baja que privilegiaban la búsqueda del sustento económico para vivir. A la historieta se considera un medio de comunicación de masas y tal vez por ello se le ha despreciado y no se ha valorado lo suficiente<sup>73</sup>. Es un medio de comunicación de masas porque es un producto que se hace en serie, solo es un producto redituable si se hace en gran cantidad. Este medio, hijo de la prensa, fue propicio de realizar en la primera mitad del siglo XX porque era todo un campo inexplorado, porque era la novedad, que posibilitaba grandes cantidades de producto a bajo precio. Además, la imagen empezaba a atiborrar los medios de comunicación, y éstos la escena mundial; qué mejor manera que el cómic, esa mezcla entre palabras e imágenes.

Los tres medios de comunicación que se nutren de las imágenes, y a su vez producen nuevas, dominaron la escena social por un tiempo, y al menos dos de ellos se consolidaron con el transcurrir del siglo XX, la televisión y el cine. El cómic perdió su potencial como medio de comunicación aunque sin abandonar del todo la acción en la vida social, pero no prosiguió tan acentuada su influencia en la sociedad como los otros dos. La relación más estrecha fue la que mantuvo el cine y el cómic, ya que esta relación no sólo fue temática – ya que las historias podían ser contadas en los dos formatos – sino que también de elementos comunicativos, las tomas eran correspondidas con dibujos en las historietas, así como el uso fundamental de imágenes y estereotipos que fueron reforzando o modificando actitudes en la sociedad. No se puede dejar de lado esta influencia, esta reciprocidad de los medios de comunicación, ya que éstos permitieron y crearon nuevas relaciones sociales; además de crear todo un nuevo contexto social<sup>74</sup>.

---

<sup>73</sup> Hasta hace un tiempo, en el cual las grandes obras literarias, se han adaptado a novelas gráficas: cómics. Y donde el número de cómics publicados semanalmente es abismal, además de los coleccionistas y ediciones de homenaje y de lujo. El valor del cómic en sí mismo ha ido en aumento.

<sup>74</sup> Terenci Moix, *Historia social del...* pp. 81 – 100.

Habría que hacer la aclaración de que en la actualidad parece que el cómic encontró su segundo aire, pues su impulso social ha crecido considerablemente, entender el porqué de esto sería cuestión de otro estudio ya que el contexto y las circunstancias que podrían explicar este fenómeno son distintas a las que se ilustran en este estudio que se limita a la realidad mexicana de algunas décadas del siglo XX. Pero hay que decir que la influencia de estos tres medios, en la actualidad es muy fuerte, por toda la cultura pop de superhéroes y demás historias que tiene su origen en las novelas gráficas, cómics.

## **2.2 Descripción de *Memín Pinguín***

Ya que los elementos que conforman un cómic son muchos y muy variados, se tratará de dividir y abordar el objeto de estudio de manera concreta, haciendo un recorrido histórico sobre la vida de este cómic en particular, desde sus orígenes y pasando por las transformaciones que fueron cambiando a *Memín Pinguín* y a su pandilla hasta llegar a ser la versión que podríamos llamar “definitiva” y la cual es la que se disfruta en la actualidad. Nos adentraremos en ciertas cuestiones de la trama y el discurso, para entender a profundidad el objeto de estudio. Después se verá la imagen de la historieta y la descripción de la misma para que el panorama quede completo y el posterior análisis, respecto a las representaciones implícitas en este tebeo, se pueda realizar.

### **2.2.1 Historia de *Memín Pinguín***

En octubre de 1943, aproximadamente en el número 1687 o 1688 de la revista *Pepín* publicada por Editorial Panamericana, que dirigía García Valseca, apareció por primera vez el personaje Memín Pinguín en la historia “Almas de niño” donde sale el crédito de Alberto Cabrera como realizador en sus primeras publicaciones. Se publica en capítulos diarios de 1943 hasta 1952 aproximadamente<sup>75</sup>. Esta es la etapa de nacimiento del personaje y de su pandilla, cuando los protagonistas y la historia entran en contacto con la sociedad mexicana de los cuarenta; son casi

---

<sup>75</sup> Juan Manuel Aurrecochea y Armando Bartra. *Puros Cuentos III; La historia...* pp. 373-397. Y Luis Gantus “Memín Pinguín: un cincuentón de 70 años con muchos padres” [en línea] disponible en: <http://estoesferpecto.produccionesbalazo.com/?p=2009> consultado el 18 de octubre de 2016

diez años de publicación constante, de contacto directo, en el que se va afianzando la historia en la mente de los mexicanos que leen comics, es un mercado nuevo y en expansión, que va creciendo de a poco. Es pertinente mencionar que esta primera historia se editaba con otras varias, así que las páginas dedicadas para este cómic eran cuatro. Era un formato de un octavo aproximadamente<sup>76</sup>. Es difícil imaginar una lectura tan interrumpida, en un primer momento la revista se publicaba semanalmente, pero debido a su enorme éxito se convirtió en una publicación diaria.

En 1953 aparece la reedición redibujada de “Almas de Niño” en *Pepín* escrita por Yolanda Vargas Dulché y dibujada por Alberto Cabrera hasta la desaparición de *Pepín* en 1955. Es hasta este momento cuando entra en escena la célebre Yolanda Vargas Dulché, a quien se le atribuye ser la madre de Memín Pinguín<sup>77</sup>, pero vemos que su aportación en el argumento se realiza una vez que la historia tiene 10 años de ser publicada, quizás sin tanto impacto mediático y social pues, tenemos que volver a mencionar que se publicaba junto con otras historietas. *Pepín* era un libro de tiras cómicas, en donde había personajes e historias varias para diversos lectores y públicos; esta diversidad es interesante y puede ser interpretada de varias formas; o era una manera de experimentar con publicaciones realmente novedosas; o porque al ver el éxito que representó la historieta, la proliferación de personajes e historias distintas hizo que las publicaciones compitieran por el público lector; o a el lector mexicano le encantaba la variedad de personajes e historias que compraba día a día y podía y quería leer tantas historias interrumpidas sin perder el hilo conductor. Me inclino a considerar que hubo una saturación de historias y personajes porque realmente eran populares, o porque el medio de difusión, el comic, resultó ser un producto exitoso en el mercado de masas mexicano. Las dos consideraciones caben: historias y personajes entrañables y un producto que se hacía porque se vendía en grandes cantidades y viceversa.

---

<sup>76</sup> Partir un pliego en 8 partes iguales. La medida tradicional del pliego es de 320 x 440 mm.

<sup>77</sup> Tanto del personaje como de la historieta.

Para 1956, Yolanda Vargas Dulché y Guillermo de la Parra fundan EDAR (Editorial Argumentos) que en la actualidad conocemos como Grupo Editorial Vid. Esta editorial alcanzó un éxito rápidamente y se consolidó en la venta de historietas de varios temas en los puestos de revistas de México en los años sesenta, pero sin las características de Pepín de contener varias historias en una publicación sino que cada historia tenía su propio cómic<sup>78</sup>.

En 1962 Yolanda Vargas Dulché solicita dibujos a Sixto Valencia para dibujar *Memín Pinguín*. Aquí es donde se va gestando nuestro objeto de estudio, en la mente de Yolanda y en los trazos de Sixto Valencia (Ilustración 5).

En 1963 ha pasado casi un año después de haber realizado 5 episodios de 32 páginas y en noviembre de ese mismo año se publica por primera vez *Memín Pinguín* como historieta independiente con portada a color y dibujos en sepia. La historia realizada por Yolanda Vargas Dulché y Sixto Valencia, es de 362 números, y al final, la pandilla encuentra a un adivino que para convencerlos de su magia, les empieza a contar su vida desde el principio; haciéndola una historia cíclica.

---

<sup>78</sup> Luis Gantus “La imagen de Memín Pinguín tiene NUEVO dueño” [en línea] disponible en: <http://estoesperfecto.produccionesbalazo.com/?p=1957> consultado el 18 de octubre de 2016.



Ilustración 5 Portada de Memmín Pinguín no. 1 en 1962



*Memín Pinguín* #1 EDAR 1964, Esto es perfecto [en línea] disponible en:

[http://estoesperfecto.produccionesbalazo.com/?attachment\\_id=1963](http://estoesperfecto.produccionesbalazo.com/?attachment_id=1963) consultado el 19 de octubre de 2016

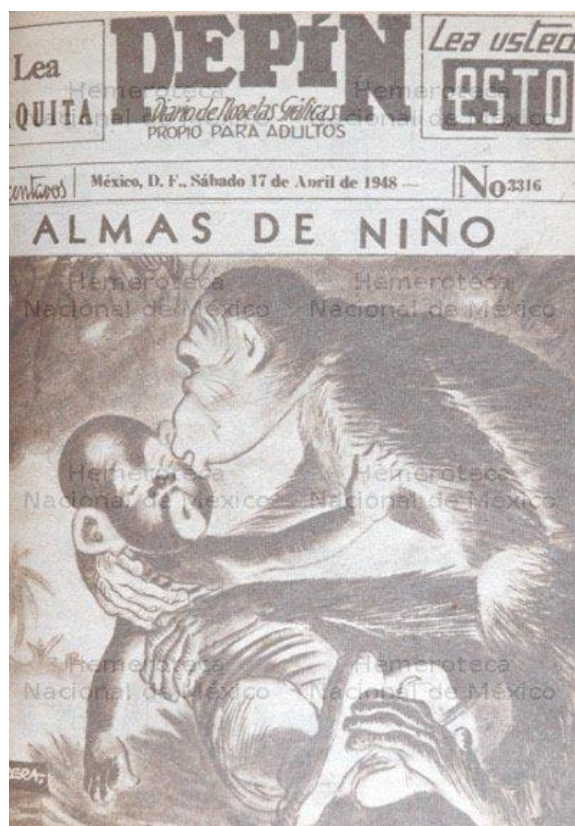
Podrían considerarse tres etapas en la elaboración de esta historieta. Primero la creación en solitario de Alberto Cabrera, después la participación de Yolanda con el dibujante original en la revista *Pepín*, y por último, la creación del cómic independiente de *Memín Pinguín* por parte de Yolanda Vargas Dulché y el dibujante Sixto Valencia publicado por la Editorial EDAR, propiedad de la autora y de su esposo Guillermo de la Parra. La última edición mencionada, la de la década de los sesenta, es la que será el eje central de esta tesis.

### 2.2.2 Creadores

Ahora es conveniente dedicar algunas líneas a los creadores de *Memín Pinguín*. Como se puede apreciar en el apartado anterior, son tres personas las inmiscuidas en la creación del famoso *Memín Pinguín*. En un primer momento Alberto Cabrera creó este personaje, pero la historieta no se llamaba así, tenía el título de “Almas de Niño”. Hay que mencionar que este primer dibujo que aparecía

en la revista *Pepín* era tosco, el trazo de los personajes era forzado, las caras poco agraciadas, poco naturales, muy estáticas. El estilo de Alberto Cabrera era más obscuro, el ambiente, los fondos tenían un toque de misterio que puede inquietar, hay que mencionar que son estilos distintos a los americanos, a los cuales ya estamos acostumbrados; tal vez por cuestiones técnicas es que los dibujos eran de esta manera (Ilustración 6 y 7). Las historias también tenían un tono más directo y giraban especialmente, en torno al personaje principal que era Memín. La trama, aunque intentaba ser melodramática, no tenía los matices adecuados para ser un drama efectivo.

Ilustración 6 Portada de Almas de niño



*Almas de niño*, Pepines [en línea] disponible en: <http://www.pepines.unam.mx/serie/show/id/73> consultado el 19 de octubre de 2016



Dibujo de Alberto Cabrera, Esto es perfecto [en línea] disponible en: <http://estoesperfecto.produccionesbalazo.com/?p=2009> consultado el 19 de octubre de 2016

No hay mucha información de Alberto Cabrera, solamente que trabajó en la revista *Pepín* de editorial Juventud, que estuvo en funcionamiento desde 1936 hasta 1954; únicamente trabajó en colaboración con Yolanda Vargas Dulché poco más de un año, antes de que cerraran la editorial<sup>79</sup>; en ese año de colaboración, Vargas Dulché aportó varias ideas a las tramas, no sólo de "Almas de Niño", sino también de otras historias en las que plasmó ideas picarescas y dramáticas que prontamente ganaron popularidad en el público lector. Después que la revista ya

<sup>79</sup> Luis Gantús "Memín Pinguín: un cincuentón de 70 años con muchos padres" [en línea] disponible en: <http://estoesperfecto.produccionesbalazo.com/?p=2009> consultado el 18 de octubre de 2016.

no se publicara, lo único que se sabe es que Alberto Cabrera trabajó para la revista *Tesoros*, donde también fue ilustrador para después desaparecer de la escena de las historietas mexicanas<sup>80</sup>.

Desde este primer momento, con Alberto Cabrera, los personajes principales van tomando forma y personalidad propias, que después se traspasan a la obra de Vargas Dulché. En la obra de los sesenta la fisionomía no cambia en lo esencial, quizás sólo el estilo del dibujo, pero las características distintivas de los personajes se mantienen. El dibujo sí cambia bastante con la entrada de Sixto Valencia Burgos, los escenarios son más luminosos y más amplios; los personajes más agraciados, con formas definidas. La influencia del cómic estadounidense es evidente en el nuevo formato, la disposición de los elementos, la manera de llevar la historia, los encuadres de los dibujos, el mismo estilo de los trazos tienen un aire que proviene del norte.

Como ya se mencionó, después del cierre de la revista *Pepín*, Yolanda Vargas Dulché, se apropió de la historia de “Almas de Niños” para publicarla en la editorial fundada por ella y su esposo, Guillermo de la Parra. La editorial fue fundada en 1956 y fue nombrada Editorial Argumentos (EDAR). En el presente se le conoce como Editorial Vid. En su momento fue una de las editoriales más importantes de historietas en México por publicar cómics que luego se convertirían representativos a nivel nacional e internacional<sup>81</sup>. La gran decadencia que ha sufrido esta editorial en años recientes no es tema de este estudio, sólo se dejará el tema sobre la mesa.

Yolanda Vargas Dulché tiene una historia de vida dramática. Nació en 1926 en la Ciudad de México. En su infancia y adolescencia fue muy pobre, su familia sufría de problemas económicos, sus padres se separaron y viajó a Estados Unidos con su madre para probar suerte, sin embargo regresaron para vivir en una vecindad

---

<sup>80</sup> Juan Manuel Aurrecochea y Armando Bartra. *Puros Cuentos III; La historia...* p. 391.

<sup>81</sup> También, de 1998 al 2005, fue la única editorial en México que publicaba historias importadas de MARVEL, DC, Dark Horse e Image. Rodrigo Martínez. “¿Qué pasó con editorial VID la historia de la tienda de cómics en México” [en línea] disponible en: <http://www.gamedots.mx/editorial-vid-historia-cierre-comics> consultado el 18 de octubre de 2016.



más pobre. No tuvo la oportunidad de estudiar; estas inclemencias hicieron que desde temprana edad buscara el sustento con trabajos muy variados. Con su hermana, hicieron un dueto musical, *Rubia y Morena*, que alcanzó cierto renombre y salieron en transmisiones de radio y televisión. Aun así el salario no era suficiente, así que trabajó de reportera en el periódico *ESTO*, donde escribía artículos y donde llegó a publicar algunos cuentos. Pero este salario también fue insuficiente para los gastos familiares, así es que buscó otro trabajo complementario, colaborando en la revista *Pepín* de historietas; aquí, es donde se piensa que creó al personaje Memín, inspirado en su novio, Guillermo de la Parra; pero debemos recordar que como personaje ya existía, quizás, no con el carisma y las buenas tramas que lo caracterizaron en la década de los sesenta, pero sí la esencia, los personajes y el contexto donde se desenvuelve. Durante estos tiempos de su vida, no tan afortunados en el terreno económico, conoció a mucha gente, escuchó cuantiosas historias, vivió y vio otras más, que, según se dice, inspiraron diversas situaciones que se ven representadas en todos sus cómics. Sus historietas, según ella, se nutrían de cosas, personas y situaciones reales<sup>82</sup>.

Después de estos años, se valoró su trabajo como creadora de buenas historias para los cómics, y es cuando le ofrecieron trabajo en las dos revistas más importantes de historietas con buenos salarios que le permitían vivir cómodamente. Después de cerrar la revista *Pepín*, es cuando ella y su esposo decidieron crear su propia editorial, publicando las historias de Vargas Dulché, los primeros años fueron difíciles y ajustados en lo económico, con esfuerzo tienen algunas creaciones ya publicadas que fueron generando ganancias de a poco, y es a principios de la década de los sesenta cuando los ingresos son más holgados, y cuando se publicaron más y más historietas, con argumentos de la propia Vargas Dulché. No por nada tiene más de sesenta historietas en su haber y es conocida como la “Reina de las Historietas”<sup>83</sup>. Es en este tiempo que se publica *Memín Pinguín*.<sup>84</sup>

---

<sup>82</sup> Juan Manuel Aurrecochea y Armando Bartra. *Puros Cuentos III; La historia...* pp. 333-431.

<sup>83</sup> Luisa Kyle “Yolanda Vargas Dulché: la reina de las historietas” [en línea] disponible en: <http://blog.comicgram.io/2015/10/27/yolanda-vargas-dulche-la-reina-de-las-historietas/> consultado el 19

Después, el éxito de la editorial fue tanto que los negocios familiares se diversificaron y Vargas Dulché escribió guiones de novela que se llevaron a la televisión, la radio (radionovelas), el cine, e incluso el teatro; se puede decir que dominó gran parte de los medios de comunicación en su faceta de entretenimiento. Económicamente puede hablarse de una fortuna, riqueza que nació desde la clase pobre, con trabajo, esfuerzo y dedicación; capital que fue invertido en nuevas y variadas empresas familiares. Estos valores se ven reflejados en su obra, en sus argumentos, en su sello característico de contar historias; obviamente se perciben también en *Memín Pinguín*. Se dice que fue la escritora más leída en México en la segunda mitad del siglo XX por el gran tiraje de historietas de su autoría y el impacto social que tenía este medio escrito. Su fama no sólo se quedó en territorio nacional, en Latinoamérica, partes de Asia como Filipinas o Japón y en España también fue reconocida y sus obras queridas por grandes sectores de población. Murió en Agosto de 1999 cuando aún tenía varios proyectos en mente, entre ellos, su autobiografía<sup>85</sup>.

Aquí, podemos hacer conexiones en el hilo de esta historia. A pesar de ser pobre y de no recibir una educación formalizada como hoy en día, hizo el esfuerzo por hacerse de una cultura escrita. Además desde sus inicios laborales, estuvo involucrada en los medios masivos de comunicación, el radio y la prensa escrita en un principio, para después dar pasos más grandes y vincular, historietas y televisión. Sin duda fue alguien sensible que supo cómo contar historias, cómo tenían que ser presentadas al público mexicano. Mezcla entre realismo y sentimentalismo, - sin llegar a la crítica del entorno político o económico, sólo era un trasfondo del cual se nutría para escribir sus historias – que permitía la plena identificación del producto con los lectores.

---

de octubre de 2016. Y Redacción Sin Embargo “Yolanda Vargas Dulché, la ‘Reina de las historietas’ que trascendió las fronteras del imaginario colectivo” [en línea] disponible en: <http://www.sinembargo.mx/09-12-2012/455192> consultado el 19 de octubre de 2016.

<sup>84</sup> Luis Gantus “Memín Pinguín: un cincuentón de 70 años con muchos padres” [en línea] disponible en: <http://estoesperfecto.produccionesbalazo.com/?p=2009> consultado el 18 de octubre de 2016. Y Juan Manuel Aurrecochea y Armando Bartra. *Puros Cuentos III; La historia...* pp. 333-431.

<sup>85</sup> La autobiografía inconclusa se llama: *Aroma del tiempo*.

Sixto Valencia Burgos es más conocido que Alberto Cabrera. Nació en Hidalgo en 1934; estudió en la Academia de San Carlos dibujo publicitario donde destacó por sus trazos estilizados, caricaturescos y gráciles. En 1957, un año después de fundada EDAR, presentó sus bocetos y después fue contratado para trabajar en conjunto con Vargas Dulché. Fue hasta 1962 que se planeó la elaboración del cómic independiente *Memín Pinguín*, el encargado del dibujo fue Sixto Valencia, quien hizo las portadas a color y los dibujos en sepia de manera ininterrumpida hasta la culminación de la historia. Después se publicó una edición más en la década de los setenta. También hizo los dibujos a color en la edición de la década de los ochenta. Sin embargo, después empezaron una serie de controversias y problemas legales entre Vargas Dulché – apoyada por su familia, y después de fallecida la pugna continuaría por algunos años; la variable económica es fundamental para entender este enfrentamiento legal – y Valencia Burgos por saber quién era el autor legal de *Memín Pinguín*.

Los problemas empezaron en la década de los noventa, cuando en 1992 la editorial EDAR decidió reimprimir el cómic de *Memín Pinguín* y no se le pagaron regalías a Sixto Valencia. Entonces éste peleó por los derechos de autoría, pleito legal que se prolongó bastante, y que se intensificó entre la editorial y Valencia en la década del dos mil, por el fallecimiento de Vargas Dulché. Batalla que llega a su fin, apenas hace algunos años, en Febrero de 2013 se resolvió que Sixto Valencia tiene los derechos de la imagen de *Memín Pinguín*, pues éste lo dibujo por más de 50 años. La editorial Vid, se vio obligada a pagar regalías y un porcentaje de las ventas del cómic<sup>86</sup>.

Hace poco, en abril de 2015, murió el dibujante Sixto Valencia Burgos; los autores que dieron vida a esta historieta ya no existen, pero dejaron su creación que sigue disfrutando de fama y que sigue siendo aceptada por gran parte del público lector mexicano, pues forma parte importante del imaginario de la cultura popular en

---

<sup>86</sup> Arceo, Martín (13 de marzo, 2013). “Sixto Valencia gana batalla legal por derechos de Memín Pinguín”. La Jornada. Consultado el 27 de noviembre de 2015 “Sixto Valencia, dibujante de Memín Pinguín desde hace 70 años, es legalmente dueño de la imagen gráfica del personaje a partir de un dictamen del Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial, el cual determinó que el personaje y sus características distintivas son propiedad única del caricaturista”.

nuestro país. Ahora es menester hacer un análisis de la obra en sí, que pueda irnos aclarando qué representación del mexicano hay en este cómic.

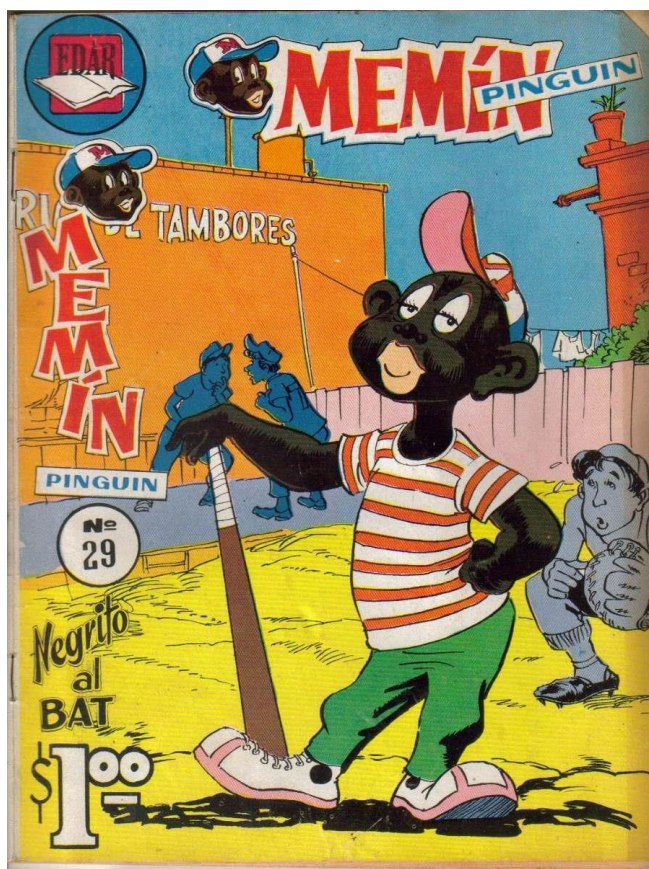
### **2.3 Descripción de la historieta**

En este apartado se empezará por describir los aspectos formales que conforman el cómic. Los cuadernillos tenían la portada y contraportada a color, los colores eran predominantemente los primarios y secundarios, la imagen principal se encontraba muy saturada en ocasiones; a veces el color parecía salirse de los contornos de las figuras. Por lo regular, la imagen principal era referente al tema principal del que iba a tratar el cómic, aunque otras veces parecía ser que la imagen buscaba atraer al lector o consumidor, poniendo dibujos que representaran movimiento en alguna aventura peligrosa o divertida.

También, había ciertos datos que se encontraban en todas las portadas de la colección como el logo de *Memín Pinguín*, el precio de la historieta, que era de un peso, el título del número en cuestión entre comillas, el logotipo de la editorial EDAR y el número de la serie, como se puede apreciar en la imagen. Cabe señalar que esta disposición de elementos era constante pero no siempre aparecían en el mismo orden, ni en el mismo lugar, mucho dependía de la imagen que aparecía en portada; aunque el logo de la publicación y la editorial siempre ocupaban el mismo lugar, lo que sí podía variar era el lugar en que aparecía el número del cómic, el nombre y el precio (Ilustración 8). En la primera de forros, también a color, había publicidad de otras publicaciones de la misma editorial EDAR así como información referente a los aspectos legales y de publicación en letras pequeñas.



Ilustración 8 Portada a color de Memín Pinguín en 1964



Historieta No. 29 Memín Pinguín, Pinterest Margarita 1960 [en línea] disponible en: <https://www.pinterest.com/margarita1960/memin-pinguin/> consultado el 19 de octubre de 2016.

Cuando se abría el cómic, se podía apreciar sólo un color que delineaba perfectamente los paisajes y personajes. El recurrente color sepia<sup>87</sup> dominaba toda la hoja de tipo papel periódico, los tonos pueden ser muy claros y otros muy oscuros como el caso de la piel de Memín. La razón principal por la cual este color era el predilecto radicaba en que era más barato producir grandes cantidades de hojas en esta tonalidad que colorear cada página con detalles y tonalidades distintas. Hay que recordar que la tecnología no permitía aún reducir los costos en estas cuestiones. En ese tiempo los cómics que tenían páginas a color podían ser considerados de lujo. Parece ser que, en un primer momento lo que buscaba la publicación era atraer con los colores llamativos de la portada para enganchar

<sup>87</sup> Color rojo anaranjado oscuro y de saturación débil.

posibles lectores, para después suavizar la historia, y quizás hacerla más íntima, con los colores cálidos o sepia.

La publicación contaba con 32 páginas enumeradas. El tamaño era de un dieciseisavo de pliego aproximadamente. Las páginas estaban unidas por dos grapas. En los márgenes de la parte de abajo de la hoja había publicidad con letras mayúsculas, por ejemplo: “UN SOLO PESO LE CUESTA ‘AYUDEME DOCTORA CORAZON (*sic*) ”. Lo que nos remite nuevamente a esta relación existente entre los medios de comunicación, y que nos habla un poco de lo grande que llegó a ser esta editorial, ya que la publicidad que se usaba en sus publicaciones, remitía nuevamente a productos de esta empresa.

En la esquina inferior de cada página se encuentra el número de la historieta y la página de ésta, por ejemplo 2-1, siendo el número dos, página uno; o 7-9 siendo el número 7, página 9. El papel es de tipo periódico, grueso y resistente. El paso de los años lo hace amarillento, en las orillas principalmente, característica de ese papel. Evidentemente los materiales utilizados eran los que eran baratos para hacer productos en grandes cantidades y que fuera redituables la inversión al venderlos a un peso.

Ilustración 9 Interior del cómic Memín Pinguín.



*Memín Pinguín* 1969 color sepia, clicknecesario las historietas mexicanas que tú deberías conocer [en línea] disponible en: <http://www.clicknecesario.com/historietas-mexicanas-que-deberias-conocer/14788/> Consultado el 8 de noviembre de 2016.

Los encuadres son simétricos entre sí; se componen de rectángulos y cuadrados, no hay más; aunque en ocasiones el texto explicativo - voz del narrador - no está enmarcado más que por líneas imaginarias, igualmente rectangulares o cuadradas. La tipografía dentro del cómic es entendible, todas las letras son mayúsculas, de un tipo de fuente hecha a mano, acentuadas cuando así se requiere, de buen tamaño, no lastima la vista; una caligrafía entendible. Lo que nos lleva a afirmar, que hay una buena disposición de los elementos, la distribución entre dibujos y palabras parece estar equilibrada. También se pueden apreciar las influencias norteamericanas en esta historieta sobre todo en los tipos de encuadres y disposición de los dibujos (Ilustración 9).

Se puede observar la destreza del dibujante, y en algunas ocasiones su torpeza o los problemas a los que se enfrentaba técnicamente con lo que tenía a la mano. Pues el dibujo, aunque bien hecho tiene algunas imperfecciones, ya sea por error del dibujante o por problemas técnicos como saturación de tinta o falta de ésta en algunas partes de la hoja; pero nada que desentonara con el conjunto de las páginas, nada grave.

Lo que llama la atención en un primer momento de los personajes, es su ropa, sus peinados, sus caras, lo que resulta en personajes estereotipados, fácilmente reconocibles con sólo una barrida de la mirada por parte del lector. Esto, como vimos en el capítulo uno, responde a características de los productos de la industria cultural y, en particular al caso de los medios de comunicación masiva, y más en específico a características propias del tebeo.

En cuanto a los estereotipos mencionaré que el personaje principal (Memín) atrae por tener los rasgos muy exagerados, es el más caricaturesco de los personajes, desentona con los demás protagonistas, pero ese rasgo distintivo es el que atrapa y es la característica principal del cómic, donde lo irreal es verosímil; su fisionomía es la de un ser pequeño y negro, su cara es muy grande y expresiva lo que atrapa la mirada en este personaje en particular. Ernestillo es el personaje que vive de la carpintería, es pobre y es honrado, se corresponde con la imagen visual que queda representada en las hojas del cómic; su overol grande y raído, su cara pálida, flaca y de amabilidad, nos dan la apariencia, estereotipada, de un “buen niño”. Ricardo tiende a representar muy bien lo que es una persona adinerada, sobre todo en el primer número, su vestimenta impecable, su rostro con expresiones soberbias y altaneras, sus actitudes son las de una persona mimada, que lo hace creerse superior a los demás, se van suavizando conforme pasan las entregas; además de que se sirven de estereotipos ya definidos, pues Ricardo se aprecia como “güerito”, a pesar de que las páginas estén en sepia. Carlos es un personaje fuerte pero cambiante, en su rostro pueden encontrarse expresiones dulces o de ferocidad, según sea el caso, a mi parecer es el más polifacético de

los cuatro, aunque también entra en un estereotipo de niño fuerte, peleonero y leal.

Al ir leyendo las páginas, una segunda cosa llama la atención: el lenguaje usado por los personajes, tan coloquial, tan en conexión con su público lector, pues las expresiones están enmarcadas entre comillas. A veces se expresa el sonido y la mala pronunciación de algunas palabras y, en ocasiones no tienen un contenido literal. Ejemplos de lo anterior son: “re suavenas”, “Maistro”, “pos qué”, “segurolas”, “resuave”, “nos vidrios”, “riata”, “cuate”, “cacles”. Algunas de estas expresiones son muy coloquiales, se escuchan o escuchaban en las calles, en los barrios y en las vecindades de aquella época, otras son palabras existentes pero usadas en otro contexto que hacen que cambien de significado. Expresiones que nos hablan de un contexto urbano, donde transcurre la historieta y donde se lee la misma. Esta característica, de recurrir a palabras de uso cotidiano vuelve a ser una constante en los productos de la industria cultural. La conexión entre lector e historieta se hace más estrecha, puesto que los personajes usan un lenguaje familiar que los entretiene y que les es común.

Continuando la lectura de la historia descubrimos cosas más específicas de las que ya hemos hablado, en la publicidad de la parte de abajo se exhortaba a la gente a que se suscribiera a las diferentes entregas de historietas por parte de la editorial EDAR como por ejemplo a las historietas de: *Lágrimas, Risas y Amor* o *El Pecado de Oyuki*. Creadas, igualmente por Vargas Dulché. Esto nos habla de una estrategia comercial muy bien planeada por parte de la pareja empresaria de Vargas Dulché y de la Parra.

Siguiendo con nuestra descripción, en la segunda de forros, se incluía publicidad referente al siguiente número de *Memín Pinguín*, utilizando palabras contundentes: “Simpático, Sentimental, Vivaracho, Creación magistral de Yolanda Vargas Dulché. 32 páginas de emotivas Aventuras Infantiles ¡Pídala con su voceador todos los miércoles! Revista con garantía EDAR.” Todo esto acompañado de una pequeña imagen que mostraba la portada de la siguiente entrega. Cabe aclarar que el papel de la portada y contraportada era tipo revista,

más suave al tacto y que servía de protección a las hojas interiores. Lo que nos dice un poco sobre los modos de conseguir el cómic, al presentarnos la figura del voceador, de las personas que vendían la prensa o historietas en las esquinas, en los semáforos donde se detenían los automóviles y, por supuesto en el clásico puesto de periódicos.

Ahora bien, en este apartado, a grandes rasgos, se ha descrito lo que contenía la historieta de *Memín Pinguín*. En los apartados siguientes desglosaremos los procesos de producción, circulación y apropiación, en los cuales transitaba la vida de esta publicación.

#### **2.4 Proceso de Edición e impresión**

El ambiente letrado de México en la primera mitad del siglo XX no fue tan bueno como los editores y los dirigentes del país hubiesen querido. Esto se debe a varios factores, la lucha de la Revolución, la conformación de población en México, diversa y de origen humilde, y mayormente campesina en la primera mitad del siglo XX; falta de espacios públicos destinados a la cultura, así como hombres que se dedicaran a esta; pues algunos personajes intelectuales hacían trabajo político después de la lucha de Revolución para reorganizar la sociedad y crear instituciones nuevas<sup>88</sup>. Además de los niveles del analfabetismo que había en el país.

Lo que no se puede reprochar es que haya habido un vacío en la industria editorial del país. Pues desde la década de los cuarenta hubo una reorganización y un gran impulso en esta industria. Tanto en la edición de libros como en la prensa diaria. El impulso que recibió la sociedad mexicana por la migración de muchos españoles después de la guerra civil promueve todavía más este fenómeno, que se puede constatar viendo la cantidad de nuevas editoriales que se forman en esos años. La más famosa, quizás sea el *Fondo de Cultura Económica*<sup>89</sup>.

---

<sup>88</sup> Como ejemplo puede verse a Enrique Krauze. *Caudillos culturales den la revolución mexicana*. México, Tusquets Editores. 2007.

<sup>89</sup> Torres Septién, Valentina. "La lectura, 1940 – 1960" en *Historia de la lectura...* pp. 297-301.

La prensa fue la gran dominadora de las letras, por buena parte del siglo XX, sino es que por toda la centuria. Esto se veía por las grandes cantidades de periódicos existentes y de sus inmensos tirajes. Esto se debe a la tradición periodística que se formó en el siglo XIX, sobre todo durante el porfiriato, cuando se creó la prensa de masas, además, en este mismo siglo los periódicos impulsaron las creaciones gráficas; el lenguaje de las historietas nace como una variante de la caricatura política, con un gran potencial por delante<sup>90</sup>. Es así que desde finales del siglo XIX, las historietas reciben un gran impulso y una amplia aceptación. Su época dorada fue la de la década de los cuarenta en el siglo XX, época en que nace Memín y su pandilla. En estos años es cuando la industria del cómic prolifera enormemente, regalándonos a personajes icónicos de la cultura popular mexicana. Esta lectura, fácil en apariencia, de evasión, fue la dominante tanto para chicos como para un gran sector de la población adulta. Ya que la población de México a inicios de la centuria era en su mayoría analfabeta.

Las condiciones del país fueron cambiando, las necesidades industriales y de mejoramiento social fueron propiciando y requiriendo a la vez que se leyera más y contenidos de mejor calidad; tarea que no fue nada sencilla. Ya que el nivel educativo siempre tuvo deficiencias serias a la hora de aplicarse. Paulatinamente, esto cambió con mejores sistemas educativos, libros adecuados y gratuitos para la población y algunas otras publicaciones para el reforzamiento de estas habilidades. Aunque hay que decir que no por eso la tasa de analfabetismo ha llegado a cero, incluso en los países de primer mundo sigue existiendo este fenómeno, hay personas que en su vida no aprenden a leer ni a escribir. Si bien en México hubo avances en este sentido no se llegó a los estándares esperados.

Sin embargo, una realidad es lo que se publica y se espera que se lea y otra muy distinta son los intereses de los lectores, en ocasiones orientados por los medios de comunicación y la facilidad del proceso de lectura. En efecto, lo que se seguía consumiendo era la prensa periódica y algunas publicaciones económicas hechas por la SEP en colaboración con grandes autores mexicanos. Y las historietas

---

<sup>90</sup> Aurrecoechea, Juan Manuel y Armando Bartra. *Puros Cuentos; La historia de la historieta en México 1874-1934* pp. 61 – 101.

seguían al orden del día en los intereses editoriales de los mexicanos; podría afirmarse que era un negocio redondo por las jugosas ganancias que dejaba y el impacto social-mediático que significaba para la sociedad. La inmediatez de los cómics como medio de comunicación, y su popularidad eran una combinación que garantizaba un éxito económico.

Para la década de los sesentas, los esfuerzos del gobierno porque la gente leyera otros materiales, fueron loables pero poco fructuosos, ya que si comparamos las cifras de los libros más impresos y de los cómics de mayor tiraje, en verdad los libros se quedan muy cortos. Pero no estamos comparando estos dos tipos de publicaciones como si tuvieran el mismo contenido y estuvieran destinados al mismo público. Un libro suele ser un producto más erudito, en cambio las historietas responden a otras necesidades y objetivos dentro de una sociedad industrial, urbana y popular. Un libro podía imprimirse en 5000 copias y eso ya era bastante, en cambio una historieta tenía un tiraje de 70,000 o 100,000 ejemplares diarios<sup>91</sup>.

Como ha quedado explicado en el capítulo anterior, el cómic es una mercancía desechable, de cómoda transportación, de fácil entendimiento, en el que predomina la imagen; y este es su gran atractivo. Además de combinarse con condiciones sociales que permitieron su auge como: “el alto índice de analfabetismo y de analfabetos funcionales; la falta de teatros, bibliotecas y librerías; la poca calidad de las películas en exhibición, [con sus notables excepciones] hicieron posible el auge de las historietas, comics o monitos a un precio reducido y con tirajes altísimos que permiten un amplio margen de ganancia<sup>92</sup>”. Las historietas y la fotonovela llevan situaciones e historias variadas a los mexicanos, a todos los rincones, a un precio asequible para la población en general. Además de gustar en general al grueso de la población.

---

<sup>91</sup> Greaves, Cecilia. “La secretaría de Educación Pública y la lectura, 1960-1985” en *Historia de la Lectura en México*, Seminario de Historia de la Educación en México. México D.F. El colegio de México. 1997 pp. 338-365.

<sup>92</sup> Torres Septién, Valentina. “La lectura, 1940 – 1960” en *Historia de la lectura...* p. 310.



La materialidad de nuestro objeto de estudio está compuesta por varios elementos formales que iremos desmenuzando. En primer lugar el papel; tipo periódico de bajo costo que permite esa gran cantidad de ejemplares impresos. El formato es pequeño, un octavo de pliego aproximadamente, lo que permite su fácil transportación, las páginas que contiene son 32, la coloración de las páginas internas es sepia; no así las de la portada y contraportada que son de otro tipo de papel, papel revista y con colores muy vivos, que sin duda llamaban la atención del público en los puestos de periódicos.

La elaboración e impresión del cómic se llevaba a cabo en los talleres rotográficos Zaragoza, que se encuentra, todavía, en Naucalpan Estado de México. Cabe suponer que en estos talleres había la maquinaria y los materiales necesarios para imprimir, engrapar y empaquetar las historietas, dejándolas así, listas para su distribución. Así como también el personal necesario para estas tareas. Personas que trabajaron en el anonimato y que probablemente ganaban el salario mínimo, pero que sin su trabajo esta obra no hubiera sido lo que fue y lo que es en la actualidad.

La rotografía no es una palabra que se encuentre en el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, sin embargo, varias imprentas ostentan este nombre por lo que se puede inferir que se refiere a un sistema de impresión gráfica. En estos talleres se encontraban o encuentran las máquinas por las que pasaba el papel para que quedara impresa el dibujo de la historieta en color sepia. La coloración en sepia era barata de realizar porque no requiere tantos materiales para su elaboración además de que rinde más que otras tintas, porque incluso con muy poca tinta queda marcado el papel. Desde los inicios de la fotografía, esta manera de revelar las imágenes era muy común, así como también la obtención del color de fuentes animales o minerales para creaciones pictóricas que se remontan hasta la cultura romana.

Las máquinas imprimían sobre pliegos de papel que después se cortaban y se unían en el orden correcto. Para este proceso de edición, impresión y unión de las partes no se requerían tantas personas, ya que las máquinas hacían casi todo el

trabajo; aunque sí se necesitaba una constante vigilancia del funcionamiento de las mismas, así como cierta manipulación de los aparatos que no requiere tanto esfuerzo. Tal vez para la unión y empacamiento de las historietas, así como para su almacenamiento sí se necesitaban más manos.

Supongo que el tiempo de elaboración de un cómic era de una semana aproximadamente, desde que los autores lo empezaban a realizar hasta que estuviera materialmente completado. Aunque lo tuvieran listo semanas o meses antes, hay datos en los cuales la fecha de publicación de la historieta difiere de la que en verdad empezó la circulación. Volveremos sobre este dato en el siguiente apartado.

Según datos que se encuentran en la historieta, la primera edición y el primer número constan de 70,000 ejemplares. Cifra que es descomunal para la época que estamos estudiando. Era de las publicaciones que más ejemplares por número tenía en esa época. Y si lo comparamos con los 15 000 o 30 000 que podían alcanzar algunos libros de gran tirada<sup>93</sup> vemos el inmenso alcance que tenía como producto comercial. Asimismo vale comentar que otras entregas de esa misma edición de la década de los sesenta alcanzaron los 100,000 ejemplares por número, cifra gigantesca para la época, no había comparación, era de las primeras historietas con un tiraje tan grande. Lo que nos dice un gran número de personas leían esta publicación, al menos en el centro del país. Además si esto se sobredimensiona para la década de los setentas salían cada mes 70 millones de historietas y fotonovelas y se gastaban doscientos millones de pesos en su compra<sup>94</sup>.

Al ser nuestro objeto de estudio un cómic, donde impera la imagen, ya que todas las hojas eran dibujadas, vale mencionar el método de impresión utilizado para que esta obra pudiera existir. Lo más probable es que se imprimiera con el método de litografía Offset, desarrollado en 1904. Este método permite una gran manipulación de los materiales, las planchas son de materiales metálicos como el

---

<sup>93</sup>Valentina Torres, Septién "La lectura, 1940-1960" en *Historia de la Lectura...* p. 313. Aunque eran más normal los tirajes de 5,000 libros.

<sup>94</sup> Valentina Torres Septién "La lectura, 1940-1960" en *Historia de la Lectura...* p. 311.

aluminio, cuando se imprime los colores se suman y no se tapan, es por eso que podemos observar sombras en los dibujos sepia de la publicación. La implantación de la litografía offset permitió imprimir sobre papeles de peor calidad y más baratos de lo que se hacía tradicionalmente, y a partir de entonces se convirtió rápidamente en un estándar en la industria de la imprenta comercial y por ende de la historieta<sup>95</sup>.

Este negocio era redituable si se imprimía en grandes cantidades, y si se vendía de igual manera. El costo de la publicación empezó en un peso. Precio que era accesible si se toma en cuenta que el salario mínimo en ese entonces era de \$14.50, transformándolo al día de hoy equivaldría a \$130<sup>96</sup>. Puede que parezca algo caro pero si se toma en cuenta que es era una publicación semanal, y que ese mismo cuadernillo puede circular por las manos de toda la familia, se verá que no era tanto el precio a pagar; además, eran publicaciones populares que en verdad se vendían porque gustaban a la gente, en general era el precio de los cuadernillos de historietas, algunos más caros y otros más baratos, dependiendo del tamaño, la calidad y popularidad de la historia, los colores y la periodicidad – porque hay que recalcar que había un buen número de cómics en circulación, que se diferenciaban en algunas de estas características. Asimismo, se podía encontrar publicidad dentro del cómic, propia de la editorial o de otros productos que ayudaban a la empresa a recibir dinero por otras vías, aparte de la venta del producto. Cabe señalar que la televisión aún no tenía una gran influencia en la población, pues era considerado en esos tiempos un producto de lujo – esto cambió poco a poco. Lo que nos lleva a suponer que la radio y la prensa escrita dominaban la escena social, en cuanto a que influían más en la vida de los

---

<sup>95</sup> Preimpresionmontalvobossio “Evolución de los sistemas de impresión” [en línea] disponible en: <https://preimpresionmontalvobossio.wordpress.com/2011/12/01/evolucion-de-los-sistemas-de-impresion/> consultado el 9 de noviembre de 2016. Y Juan Alberto Berni González “Historia de la impresión” [en línea] disponible en: <http://www.jaberni-coleccionismo-vitolas.com/1A.4.1-Historia%20de%20la%20Impresion.htm> consultado el 9 de noviembre de 2016.

<sup>96</sup> Manuel Aguirre Botello, “Evolución del salario mínimo en México de 1935 a 2015. Comparado en función del crecimiento de la Inflación” [en línea] disponible en: <http://www.mexicomaxico.org/Voto/SalMinInf.htm> Consultado el 19 de noviembre de 2016.

mexicanos de a pie. Una influencia que llevaba a consumir sus productos, ya sean físicos o radiofónicos como las radionovelas o programas de música.

Ahora bien, antes de que la historieta llegara a manos de vendedores y de lectores era necesario que se distribuyera por los puestos de periódico de las principales ciudades de la República. Esta publicación que nació de unas transformaciones editoriales que se dieron a inicio del siglo XX modificó la distribución y las prácticas de lectura que veremos a continuación.

## **2.5 Distribución y circulación del Cómic *Memín Pinguín***

La distribución de gran cantidad de ejemplares en los puestos de periódicos de las ciudades no parecía ser cosa fácil. Más, si se toma en cuenta que en casi cada esquina de la ciudad había un puesto de periódico, (al menos en el centro de las grandes urbes) lo cual significaba que el radio de difusión era, en las grandes capitales del país, preferentemente en la zona centro.

La periodicidad con que salía a la venta nuestro objeto de estudio, era semanal. Por lo regular salía los miércoles, esto se debe, quizás, a razones de mercadotecnia y algunos estudios de mercado. Hay que recordar que no era el único cómic de la editorial que salía a la venta, tenía que haber una distribución coordinada a la semana o quincenalmente entre las publicaciones; además tenía que competir con otras historietas de la época. Cabe comentar que antaño, las publicaciones historietistas a color salían los domingos y algunos días a la semana, ya que eran tantos que tenían que ser distribuidos algunos días de la semana, por lo regular eran los jueves. Infiero que se vendía antes del fin de semana laboral y de los viernes para tener alguna oportunidad en el gasto de las personas de clase media y baja. El cómic se publicó desde 1963 hasta 1982 de manera ininterrumpida, lo que nos habla del éxito que tuvo la publicación, permanecer dos décadas es un logro bastante evidente. Cuando llegaba al final de la publicación, comenzaba de nuevo la historia como ya se comentó, además se le fueron agregando episodios a la serie en ediciones posteriores.

El proceso de compra-venta era y es bastante sencillo. El consumidor iba al puesto de periódicos a adquirir los productos que requiere o que gusta, seguramente la edición del diario en cuestión – como *el Excelsior* o *el Universal*, que eran los grandes dominadores de la época, en cuanto a industria editorial, además de contar con una gran tradición detrás – además, cuando se publicaban sus historietas favoritas, ya sea de él, o de su familia, o de sus hijos, también las adquiría. Incluso los mismos infantes eran los que iban por su entrega favorita, esto no era raro verlo en el México de los sesentas.

Estos espacios sociales, donde se llevan a cabo conversaciones y transacciones culturales, y que por lo general son breves, era donde los mexicanos y mexicanas se surtían de sus publicaciones periódicas favoritas, donde se saludaba a vecinos y desconocidos, donde se comentaba el resultado deportivo más reciente o donde se platicaban los chismes locales, donde se discutían las noticias políticas nacionales; como comentario, es curioso ver como un lugar local y familiar es el puente que conecta con lo nacional e internacional, la conexión de realidades (Ilustración 10).

También era, y lo es aún, un punto de encuentro, con independencia del estrato social al que se perteneciera, los puestos de periódicos son los lugares donde se le da soporte a la vida pública del país, donde se crean círculos de lectura, donde se encuentran personas con afinidades parecidas y que nacen comunidades lectoras; todo, en torno a publicaciones de la cultura escrita, fuere cual fuere su calidad o público destinatario. También era un lugar publicitario muy importante, ya que era el punto de encuentro de diversas marcas, de diversos periódicos con distinta publicidad, publicaciones que competían por lectores se enfrentaban ahí, en los puestos de periódico. Fenómeno que también pasaba con las historietas. Además en los exteriores de los quioscos se colocaba publicidad de cigarrillos, bebidas alcohólicas, política, o de publicaciones varias.

Ilustración 10 Puesto de periódicos en la calle Reforma



*Paseo de la reforma*, ¡Explora estas ideas y más! [en línea] disponible en: <https://www.pinterest.com/pin/359091770270226567/> consultado el 30 de noviembre de 2016.

La manera de distribución puede variar según el lugar en cuestión; para la zona centro del país el cómic era distribuido por la Unión de Expendedores y Voceadores en el Distrito Federal. Es pertinente hacer el comentario de que ésta organización llegó a convertirse en una especie de mafia que controlaba la distribución de todo periódico matutino, revista, cómic y cualquier otro producto editorial que se encontrara en los puestos de la Ciudad de México; es decir, los editores de periódicos y publicaciones tenían que haber establecido un contrato con uno de los seis únicos despachos que abastecen a toda la ciudad y que manejan todas las publicaciones que se pretenda vender en los puestos callejeros. Los despachos fijaban con el editor las horas y días de entrega, así como la cantidad —con frecuencia sugerida por la Unión— de ejemplares que se venderían en la vía pública. Se puede afirmar que la distribución por medio de voceadores cubría todos los puestos de la ciudad en sólo dos horas. Los despachadores, a su vez, entregaban los títulos que manejaban a los 43 expendios que finalmente surtirían a los aproximadamente 12,500 puntos de venta. En la venta de revistas y periódicos, las ganancias se dividían de la siguiente forma: El editor se quedaba con 60%, el expendedor con el 8, la Unión con el 15, los despachadores con el 05 y el voceador obtiene el 30% del precio

neto, y de sus ganancias a veces aporta 1% más a la Unión<sup>97</sup>. Si así era para periódicos y revistas, supongo que era lo mismo para distribuir las ganancias de las historietas.

Para su distribución foránea estaba encargada la compañía Distribuidora de periódicos, libros y revistas S.A., información que se encuentra dentro de la primera de forros de los ejemplares de *Memín Pinguín*. Pero para llegar a estados demasiado alejados del centro de la República se usaba el sistema de correos o la entrega en grandes tráileres. Además hay un fenómeno curioso que tenemos que vislumbrar, en lugares muy alejados del centro se rentaban las historietas al 10% de su valor comercial, esto para que todos pudieran leer las historietas que es otra manera de distribución de la cultura escrita. El intercambio o préstamo – a familiares, amigos o conocidos – de las publicaciones también era otra vía que el producto recorría para llegar a los lectores<sup>98</sup>. Como podemos ver, los circuitos de circulación editorial de los cómics, no se limitan a los procesos comerciales, son más extensos y ramificados los caminos de los productos, de las historias, de las ideas. Una misma historieta, seguramente pasaba por varias manos antes de ser desechada. Y aproximadamente, el cómic podía estar varias semanas en un puesto de periódicos, esto se debe a la administración de cada local pero, en general, esto sucedía por la razón de que en aquellos tiempos EDAR tenía la costumbre de poner fechas adelantadas en el colofón de la revista, esto se debía a que su sistema de distribución era en cascada, es decir, primero distribuían en los estados de la república y posteriormente en el Distrito Federal, este procedimiento ocasionaba que la revista tuviera una circulación de varios meses, al poner una fecha adelantada, la revista podía permanecer en puestos más tiempo.

---

<sup>97</sup> La redacción (5 de Noviembre de 1994) “la unión de voceadores, una organización ‘sui generis’” *Proceso* Consultado el 30 de noviembre de 2016. Disponible en: <http://www.proceso.com.mx/166809/la-union-de-voceadores-una-organizacion-sui-generis>

<sup>98</sup> Karla Gómez (22 de Julio de 2016) “Puestos de revistas que pasaron a la historia” *Diario de Chiapas*. Consultado el 9 de noviembre de 2016. Disponible en: <http://www.diariodechiapas.com/landing/puestos-revistas-pasaron-a-la-historia/>

Otra posible vía circulación es el de los voceadores, en la ciudad de México abundaban estos personajes sociales que llevaban a los automóviles en las esquinas, o transporte público, o a las personas hasta su domicilio las publicaciones predilectas de los consumidores. Imagen que se ve reflejada en el mismo cómic de Memín ya que en alguna entrega trabajan como voceadores en el centro de la ciudad. Incluso Memín engaña a la gente para que compren su mercancía, y se hace publicidad de otras creaciones de Vargas Dulché como *Lágrimas risas y amor* en el mismo tebeo del negrito.

La ciudad no descansa y desde muy temprano estaba en actividad, el proceso de repartición empieza a las cuatro o cinco de la mañana, sino es que el día anterior, y termina cuando cierran los puestos de periódicos que era cuando oscurecía normalmente, a las siete u ocho de la noche aproximadamente.

El radio de difusión en la ciudad de México era principalmente en el centro de la ciudad y la zona conurbada. Un alcance amplísimo si se toma en cuenta la densidad poblacional. Además, como mencioné anteriormente, si se imprimían setenta mil ejemplares, no quiere decir que sólo setenta mil personas leyeron el cómic, infiero que pasaban de mano en mano, quizás dentro de los integrantes de una misma familia o entre amigos. La historieta llegó a más gente, no sólo a los compradores directos; quizás el número de lectores llega a ser el doble o el triple, manteniéndonos realistas y sin exagerar. Y agregar que como es un producto desechable, hecho con papel periódico, muchas historietas terminaron, inevitablemente, en la basura<sup>99</sup>. Se podían guardar por algunos años pero cuando hay limpieza o mudanzas salen estas publicaciones para recordar viejos tiempos y ser desechadas, ya que no hay espacio para seguir acumulando y consumiendo nuevos productos.

Ahora bien, cabe suponer que no todas las historietas se vendieran, siempre hay algunos sobrantes que inevitablemente tenían que regresar a almacenes o a la misma editorial. La casa editorial EDAR tenía tiendas en varios puntos de la

---

<sup>99</sup> No conozco ninguna colección completa de *Memín Pinguín*, la que se encuentra en la hemeroteca nacional le hacen falta algunos números. Aunque el estado de las publicaciones es bueno.



República mexicana; tiendas que ofrecían una amplia gama de productos orientados a la publicación de cómics, no sólo nacionales, también extranjeros, pero que cerraron apenas inició el siglo XXI por problemas financieros. Además otro camino que podía seguir el circuito de circulación del cómic es el de acabar en espacios dedicados a los libros viejos o publicaciones viejas de la prensa. Esto hacía que el valor del número fuese más barato, pero terminaba con algún lector ocasional de vez en cuando varios meses o incluso años años después de puesto a la venta.

Otra manera que tenía el cómic de aumentar las posibilidades de circulación, incluso después de varios años de terminada la edición de la colección<sup>100</sup>, era, o lo es todavía, entre los círculos de coleccionistas que se interesan por publicaciones de antaño de historietas mexicanas. Esta figura de los coleccionistas es interesante ya que resguardan, compran, venden, restauran, intercambian y cuidan las publicaciones historietistas. Esta figura es nacional e internacional, hoy en día está difundida ampliamente por los cómics de superhéroes. Esto permite al tebeo circular tiempo después, entre un público reducido, y mantener vivo el esquema de circulación de Darnton. Es, asimismo, un vínculo entre pasado y presente que aún funciona y sigue viviendo en nuestra sociedad.

Así es como termina el circuito que hemos estudiado, pero antes de cerrar la investigación hace falta hacer algunas consideraciones acerca de los lectores.

## **2.6 Los lectores**

“Las historietas fue el fenómeno de la lectura más importante en México en todo el siglo 20.”<sup>101</sup> Dice Aurrecoechea en una entrevista a propósito de una exposición de la colección de historietas propiedad de Monsiváis en 2013. Quizás tenga razón, ya que los cómics tuvieron un enorme alcance entre la población mexicana, su difusión llegó a casi todas las ciudades, sus alrededores y más allá. Aunque

---

<sup>100</sup> La colección que estamos estudiando terminó de publicarse hasta 1982. Lo que nos habla de casi 20 años de éxito ininterrumpido

<sup>101</sup> UDUAL Press, “Son un tesoro los cómics de Monsiváis” [en línea] disponible en: <https://udual.wordpress.com/2013/06/28/son-un-tesoro-los-comics-de-monsivais/> consultado el 10 de noviembre de 2016

tenemos que decir que su público, generalmente se encontraba entre lectores urbanos. En cuanto a las clases sociales a las que iba dirigido el producto, es evidente que iba encaminado a la clase media y baja, pero esto no exime para que otras personas disfrutaran del producto.

Siguiendo a Aurrecoechea:

“En México, las historietas han sido escuela, silabario y cartilla de lectura; fuente de educación sentimental, ventana al mundo, materia prima de sueños; han saciado la sed de narrativa de millones de personas; han creado mitos y consagrado ídolos; han fijado y dado esplendor al habla popular. En sus viñetas y globos se hallan invaluable pistas para comprender la sensibilidad del México del Siglo XX.”<sup>102</sup>

*Memín Pinguín* formó parte de estos ídolos que quedaron en la sensibilidad mexicana, tanto así que hoy se rememora con cierta nostalgia y se sigue vendiendo su publicación en razón de su 50 aniversario. Asimismo, el que alguien tan importante en la vida cultural del país, como Monsiváis, tuviera una colección tan grande de historietas y productos de la industria cultural nos habla de la relación, que a veces nos presentan como abismal, a la que pueden llegar los productos de la alta cultura con los de la media y baja. Los productos convergen a un mismo lugar, no son excluyentes. Al contrario, esto nos habla de una integración social, de lugares comunes, de que ser erudito no quiere decir que se nieguen las creaciones de la cultura popular. Hay tiempo para todo, para el disfrute, para el estudio y para la fusión de ambas actividades. Negar estas creaciones sería privarse de una porción de cultura que merece ser estudiada con el mismo rigor que otros temas de estudios.

Dicho esto, pasemos a la facilidad que tiene una historieta para que llegué a más lectores. Como ya hemos dicho, puede ser compartida; el mensaje es conciso y claro, se busca pasar un rato de ocio sin complicaciones, decir algo que ya se sabe pero con recursos visuales y humorísticos; en este caso el dibujo y las palabras, esto logra un efecto divertido, ameno y efectivo.

---

<sup>102</sup> UDUAL Press, “Son un tesoro los cómics de Monsiváis” [en línea] disponible en: <https://udual.wordpress.com/2013/06/28/son-un-tesoro-los-comics-de-monsivais/> consultado el 10 de noviembre de 2016

La imagen tiene una fuerza expresiva muy grande, pone de manifiesto ideas de manera visual, hace evidente escenarios que no requieren largas descripciones porque están ahí. Asimismo las acciones que acontecen en la historia que nos van contando. Es así que “la información textual se combina con la visual para producir un conjunto más o menos expresivo según la calidad del autor.”<sup>103</sup> Las ilustraciones ayudan a que se sitúe social y espacialmente a los personajes y que el lector se sienta identificado en su entorno social natural. Y no sólo las imágenes, también los diálogos hacen un trabajo de conectar al lector con el mundo del tebeo.

La iconografía presente en el cómic permite reforzar valores, la contundencia del mensaje, de las cosas ya sabidas, se hace por partida doble en esta publicación; además la visualización contribuye a consolidar determinados estereotipos preconcebidos en la mente de los lectores – estereotipos que se verán en el siguiente capítulo. Los valores culturales que se representan en la historieta se difuminan en multitud de aventuras y personajes. Los relatos, sin ser un catecismo, tienen un tono moralizante y ejemplificador.

El desarrollo de la industrialización en el mundo editorial y el aumento del número de personas alfabetizadas favorecieron, indudablemente a niños y niñas, porque nació una nueva concepción de las publicaciones infantiles. Esto, junto con el desarrollo de una prensa industrial facilitó la propagación de la historieta que estamos estudiando y que los infantes, a los cuales va dirigido el producto, pudieran leer esta publicación. Fue una clara ventaja para el negocio editorial el fomento de la lectura en los niños, auspiciada por las mismas editoriales en el siglo XIX<sup>104</sup>.

Esta conexión entre autor(es) y niños parece íntima, ya vimos que Vargas Dulché se inspiró en su infancia, en su entorno, familia y vivencias para nutrir a *Memín Pinguín* de aventuras y una trama que contar. Con esta historieta y su amplia

---

<sup>103</sup> Raquel Sánchez García “diversas formas para nuevos públicos” en *Historia de la Edición...* p.248.

<sup>104</sup> Para saber más de las publicaciones infantiles en el siglo XIX véase a Beatriz Alcubierre Moya. *Ciudadanos del futuro. Una historia de las publicaciones para niños en el siglo XIX mexicano*. México. El Colegio de México, Universidad Autónoma del Estado de Morelos. 2010.

difusión ocasionó que el lector se sintiera partícipe de la historia, que se hiciera tan familiar, natural y próxima a los infantes. Porque hay que recalcar que esta publicación es pensada para un público infantil, aunque terminara siendo leída por todas las edades.

La lectura involucraba sentimientos, prejuicios, pensamientos y representaciones que la mayoría de los mexicanos de las clases bajas tenían respecto a la sociedad; todos estos aspectos eran redundantes y se incrustaban en el imaginario o mentalidad de los lectores, sean de donde sean y no hacían más que reforzar unos valores culturales que analizaremos en el siguiente capítulo y que están incrustados en la mentalidad colectiva mexicana, en sus formas de vida, en la cotidianidad de la existencia y que contienen contenidos básicos para desenvolverse en una sociedad dada, sin llegar a ser una publicación didáctica claro está. Pero los cómics sí hacían a los lectores partícipes activos, ya que la trama al quedar inconclusa y dejando la continuación al siguiente número, involucraba al lector con sus emociones y pensamientos del qué pasará después; además de las razones ya expuestas de nutrirse de un contexto familiar para los que leían esta historieta.

Resulta más complicado encontrar un lugar en el que no se pudo haber leído el cómic de *Memín Pinguín* que en los que sí; las historietas pudieron haberse leído en casi cualquier lugar de la ciudad, incluso ir más allá de los límites expresos de ésta. Desde la comodidad de un sofá en alguna sala de una casa de familia de clase media, pasando por salas de espera en consultorios, peluquerías o de alguna institución, hasta la intimidad de un baño. También se podía leer en movimiento, en el metro, autobús o automóvil. Los lugares son tan variados como los espacios físicos en existencia. En un parque al aire libre, en un restaurant lleno de gente, en la soledad de una habitación o en el acompañamiento de una cocina. En el caso de esta publicación no importaba mucho donde se leyera, pues el nivel de concentración para descifrarla era o es superficial, el nivel de atención es mínimo si se le compara con libros académicos; pero como es un cómic y el propósito es pasar un rato de ocio, bien puede leerse en casi cualquier parte.

Hay que entender que un texto puede tener diferentes formas de interpretación, diversos tipos de lectura no solamente la lineal, que consiste en leer toda la historia de corrido, siguiendo la numeración propuesta en los ejemplares. Así que las lecturas posibles son bastantes, desde disfrutar semana a semana las entregas, pasando por dejar juntar los números y leerlos de corrido, hasta ir saltando números o haciendo relecturas constantes para recordar el hilo conductor. Incluso, después de algún tiempo se puede tomar un ejemplar para recordar de qué iba la historia. En general puede que haya sido una lectura en solitario, en silencio, pero también cabe la posibilidad de que se haya leído en grupos, de manera oral, ya que el cómic se presta para ser una lectura en grupo; o simplemente para ejercitar de las habilidades lectoras, pues hay que recordar que en ese tiempo lo que más se leía eran historietas, inclusive la SEP adaptaba clásicos mundiales o nacionales en este formato para su distribución entre la población, asimismo eran vendidos en puestos de periódicos<sup>105</sup>. La lectura en voz alta aún no desaparecía o desaparece de la vida urbana, se compartían prácticas de lectura oral y colectiva con lectura individual y silenciosa. Sobre todo en las clases populares, la lectura en voz alta fue un hábito corriente hasta bien entrado el siglo XX. Fueron prácticas compartidas durante mucho tiempo y que el cómic hizo más duradera su relación. Aún no desaparecen las prácticas orales y colectivas pero sí han disminuido, actualmente, en los entornos urbanos.

El cómic que estamos estudiando pudo haberse leído durante las décadas de los sesenta, setenta y ochenta. Siendo un poco más específicos, cabe suponer que se leía el día de su publicación, que era los miércoles, mayoritariamente. También los fines de semana por estar dedicados más a pasatiempos y no tanto a obligaciones. Cabe suponer, igualmente, que se leía durante el día, aunque las lecturas nocturnas no se descartan. La historieta *Memín Pinguín* podía leerse casi en cualquier situación, estando contento, triste o enojado seguramente ocasionó sonrisas a más de uno.

---

<sup>105</sup> Greaves, Cecilia. "La secretaría de Educación Pública y la lectura, 1960-1985" en *Historia de la Lectura...* pp. 357-365.

Aunque la lectura estuviera dirigida para niños, los adultos eran un lector real y potencial de la publicación; amas de casa, estudiantes, empresarios, comerciantes, todos tenían al alcance el cómic pues costaba un peso. Los mismos lectores pueden estar representados en la publicación pues vemos ciudadanos comunes de la ciudad de México. Esta idea no es descabellada ya que la historieta se nutría de una sociedad en existencia y con una dinámica común, no igual, a aquella que quedó registrada en las páginas del tebeo.

En resumen, la lectura para este tipo de publicaciones era lúdica, sistemática, reiterativa y efímera. Lúdica por estar orientada al disfrute del tiempo libre, con el lenguaje utilizado y los dibujos de tipo realista usados. Sistemática porque las historias por las cuales se conforma la colección, tienen un orden característico de este tipo de productos un inicio, un desarrollo problemático y un corte dramático al final que hace seguir consumiendo el producto en cuestión. Reiterativa porque no nos dice o propone algo nuevo, son temas del día a día que refuerzan la visión de vida cotidiana de la población en general; se refuerza lo que la gente cree o piensa, ya sean valores, antivalores o ciertos prejuicios. Efímera por ser un producto desechable, se disfruta en la inmediatez del momento pero no tiene utilidad después; la mayoría de estas publicaciones terminaron en la basura o en algún centro de reciclaje o fueron quemadas o abandonadas. Estas características no quieren decir que su valor haya sido menor, incluso puede elevarlo, ya que en el imaginario colectivo está presente la imagen del protagonista, sobre todo en la gente que creció de los sesentas a los ochentas, con el escándalo con Estados Unidos por los timbres conmemorativos de *Memín Pinguín*, con las posteriores ediciones de años recientes y a color, con el aniversario número cincuenta de la publicación, con las exposiciones de cultura popular donde aparece nuestro protagonista, con los trabajos de historietas mexicanas donde es imprescindible mencionar al carismático negrito.

### **Capítulo 3: Valores, vida cotidiana y representación en el cómic de *Memín Pinguín***

En este capítulo se analizará, en un primer momento, la trama que envuelve la historia de Memín Pinguín, para después encontrar que valores están representados en el cómic y así averiguar qué finalidad tienen en esta publicación; estos valores puede que sean puestos de manera consciente o inconsciente pero lo que nos interesa es mostrar que estos valores – o antivalores – están ahí por razones estratégicas de la narración, así como la identificación con el entorno de los lectores. Proseguiremos con una descripción de elementos de la vida cotidiana que encontré en la historia y que nos ayudarán a encontrar aspectos de lo mexicano – en las distintas clases sociales. De esta manera, podremos tener una idea concreta de lo que se representa en este cómic, y argumentar sobre las representaciones de lo mexicano y del mexicano. Ya sea como un proceso de reafirmación de lo que se sabe y piensa, como las costumbres, o viéndolo como un producto individual con características propias. Sabemos que es difícil enumerar o describir peculiaridades propias de lo mexicano, pero considero que con estos análisis podré puntualizar algunas de las representaciones comentadas por Chartier, que están presentes en esta obra que contiene palabras y dibujos<sup>106</sup>.

#### **3.1 La trama y su análisis**

La trama es entendida como los elementos que conforman a un relato, en ella se busca mostrar y relacionar los diversos elementos que aparecen en la obra sin mencionar o detallar todo minuciosamente.

Cada historieta, constaba de 32 páginas con portada a color y páginas en sepia, puede leerse independientemente y es perfectamente entendible, basta la lectura de dos páginas para entender el hilo de la historia que se está contando. Aunque la colección consta de 372 números, hay que aclarar que no hay una gran historia que atraviese todos los números, solamente las aventuras que tienen día a día los

---

<sup>106</sup> Roger Chartier. *El mundo como representación...* p. 56

protagonistas de la historieta, Memín y sus amigos<sup>107</sup>. Esta gran trama entrecortada contiene pequeñas historias concretas que duran varios números, algunas dos u otros varios más. Es una trama fácil de leer y entender, a esta gran historia la conforman unas más breves, como si fuese una radionovela, telenovela o fotonovela<sup>108</sup>; donde la expectación de las últimas páginas o los últimos segundos hacen que se quiera consumir el siguiente número. Asimismo, en las primeras páginas de cada número se hace un recuento general de la trama de la entrega anterior, para después, continuar la historia.

La historieta de *Memín Pinguín*, trata sobre las aventuras de este niño y sus amigos, Carlos (Carlangas), Ernesto (Ernestillo) y Ricardo. Memín es el protagonista de la historia, es un niño negro, bajo de estatura, pelón y con grandes ojos, orejas y labios; es un niño muy travieso, ingenioso y a veces ingenuo. Tiene una facilidad para meterse en problemas, lo que provoca que sus amigos tengan que pagarlas en ocasiones. Es muy ocurrente, gracioso y tiene una sinceridad que saca más de una sonrisa en los cómics. Todo este conjunto hace de Memín un personaje querido, la identificación y la simpatía por el niño es inmediata. Aunque hay que decir que no siempre obra de buena manera, a veces también hace trampa y tiene planes maliciosos pero sin llegar más allá de una brillante travesura infantil. Vive solamente con su mamá, Doña Eufrosina, quien lava ropa ajena para mantener a su hijo. Ella es muy estricta con Memín y llega a castigarle o pegarle en ocasiones con una tabla cuando se porta mal, pero es muy cariñosa en general con su hijo, “la luz de su vida”. Memín se refiere a ella como su “Ma linda” (Ilustración 11).

---

<sup>107</sup> Una semejanza importante con los productos creados por la industria cultural, disfrutables en el momento, desechables, entendibles rápidamente, identificación del lector con los personajes; que no es exclusivo de las historietas y que buscan el consumo del siguiente número haciendo intrigantes las últimas páginas.

<sup>108</sup> Claro ejemplo de la relación entre estos medios de comunicación dirigidos a las masas.



Ilustración 11 Mamá de Memín pegándole



*Tunda de tabla con clavo, todom3min [en línea] disponible en:*  
[http://4.bp.blogspot.com/\\_LuEjUZyUrOo/SqAmtZC8xLI/AAAAAAAAABPY/LpnNOO\\_g23Y/s320/mp319c.JPG](http://4.bp.blogspot.com/_LuEjUZyUrOo/SqAmtZC8xLI/AAAAAAAAABPY/LpnNOO_g23Y/s320/mp319c.JPG) consultado el 20 de septiembre de 2016.

Desde el primer número quedan claras las personalidades de cada uno de los personajes y sus papeles en el grupo de amigos, que se hace llamar a sí mismo los “Vikingos Bravos”. Carlos es el más fuerte y peleonero del grupo, pero noble y leal con sus amigos; vive solo con su madre, quien trabaja en un burdel para mantener a su hijo, aunque esto cambia conforme avanza la historia y consigue otros trabajos, tocando el tema de la moral sexual, siempre controvertido. Ernestillo es el más inteligente de los cuatro pero también el más pobre, resulta ser el más prudente; vive solamente con su padre que es un carpintero honrado, pero que tiene problemas con la bebida, del cual también sale conforme avanza la trama. Ricardo es el rico del grupo, aunque en un principio es altanero y ególatra, cambia conforme avanza la historieta y se hace amigo de los demás muchachos rápidamente, demostrando que es un chico de buenos sentimientos a pesar de ser un consentido; es el único que puede presumir de una familia completa y una gran casa con muchos lujos.

Dentro de los personajes también se tiene que mencionar al docente de los chicos, el profesor Romero, quien es un maestro amable y comprensivo pero estricto con sus estudiantes cuando tiene que serlo; aparece en ocasiones como amigo de los chicos o su consejero. Su peor alumno es Memín y el mejor es

Ernestillo. Esto nos lleva a la escuela donde se desenvuelve parte de la trama. Lugar social de la infancia y donde intercambian vivencias y conviven distintas clases sociales.

Las peripecias que viven los protagonistas del cómic son muchas y muy variadas que van desde las travesuras de niños pasando por otras más dramáticas y en algunas ocasiones hasta polémicas. Las aventuras-problemas que giran en torno a la historia son de índole familiar o del grupo de amigos, incorporando de vez en cuando personajes secundarios<sup>109</sup>, pasando por viajes a otras partes como Estados Unidos y desempeñando trabajos y juegos varios; como cuando trabajan en vacaciones como vendedores de periódicos, o cuando son *boy scouts*, o cuando Memín tiene una “hermanita” por algunos episodios, o cuando juega fútbol en el equipo de la escuela. Memín siempre está metiéndose en problemas que involucran de alguna manera a sus amigos, a su mamá, al profesor o a terceros.

La historia parece llevarse a cabo en la ciudad de México aunque sin confirmarse esta aseveración, pues en ningún momento lo dice, pero se infiere por los lugares representados, los espacios y las referencias muy claras. Los dibujos, a veces, representan lugares específicos de la ciudad de México como el ángel de la independencia, el caballito, (estatua ecuestre de Carlos IV) el hemicycleo a Juárez, la alameda, entre otros.

Los protagonistas conocen a diferentes personas que los acompañan en sus episodios, algunas con un toque fantástico o fantasmagórico, en otras ocasiones Memín no es el protagonista de la historia en turno pero siempre está presente para ayudar, crear más problemas o decir algo gracioso que saca sonrisas a los integrantes de la historia misma y a los lectores; como cuando su profesor se enamora y se casa, o cuando sus amigos tienen problemas familiares; diciendo alguna frase chistosa que rompe con ambientes tensos o situaciones dramáticas. Su carisma, su sinceridad irrisoria sacan más de una sonrisa al lector. Además de que el lenguaje utilizado por los personajes es muy coloquial y en especial las

---

<sup>109</sup> Que van cayendo posteriormente en el olvido o en un bonito recuerdo.

frases de Memín son muy particulares como: “me canso ganso”, “re suavenas”, “segurolas” y un largo etcétera.

En general, el hilo conductor bajo el cual se desarrollan todos los números de la serie es la vida misma y la amistad que atraviesa la vida de todos y los une. La existencia es representada con sus dificultades; gracias a la familia, la unión y la amistad es que se pueden sortear los problemas que se van presentando, y éstos son de toda índole, morales, económicos, familiares, escolares, etcétera. En las páginas se está retratada la vida cotidiana de algunos mexicanos<sup>110</sup>, de todas las clases; todos los personajes **representan** una faceta o algún aspecto de la cotidianeidad de México; quizá de allí que fuese tan popular, por la identificación del lector con los personajes, y recordando, nuevamente, que es una característica fundamental en los productos de la industria cultural de masas.

Pero hay que adentrarse más en los temas que trata el cómic en sus líneas. Sus amigos y él pasan por dificultades, retos y problemas que superan de manera individual o en conjunto; la amistad entre ellos es muy fuerte, desde el primer número hasta el último. Es el valor sobre el cual gira la historia, también hay otros como la humildad, la modestia, la mesura, o la honestidad, esfuerzo, esperanza y algunos otros “buenos valores” que aparecen en aquellas páginas<sup>111</sup>. Sin embargo hay otras temáticas que bien pueden identificarse al leer esta historieta y que están inmersos en la vida cotidiana mexicana. Los contrastes entre las clases sociales, la pobreza que rodea a casi todos los personajes, cuestiones de género, problemas que aparecen en casi cualquier sociedad, pero bien delimitados en *Memín Pinguín*; algunas cuestiones raciales y discriminatorias que en ocasiones son muy sutiles.<sup>112</sup> Además de que quedan representados los estereotipos de

---

<sup>110</sup> Cabe aclarar que estas representaciones no son un objetivo específico de los creadores, pero a través de los dibujos, diálogos y líneas argumentales de la historieta *Memín Pinguín* es que se pueden ver las representaciones que se hacen (ya sean conscientes o no) de la vida diaria de los mexicanos.

<sup>111</sup> No por nada, este cómic en algunos países fue impuesto como lectura en las primarias, como es el caso de Filipinas. Sus páginas contenían y propiciaban los buenos valores, familiares y cívicos, buena conducta entre otras cuestiones, en sus lectores. Yolanda Vargas Dulché (argumento) y Sixto Valencia Burgos (dibujo) *Memín Pinguin* número 1. México, Grupo editorial Vid. 2005.

<sup>112</sup> Es evidente que el tono del cómic no era discriminar pero sí había actitudes que pueden ser consideradas hoy en día como tales y más si se malinterpreta y se saca de su contexto, como ocurrió con el escándalo de los timbres que sacó correos de México en 2005.

familias y sus problemáticas particulares. Estas divisiones en el discurso y en la imagen no son casuales, sirven de herramienta de análisis para adentrarnos en las representaciones que había del mexicano, de lo mexicano y de su proyección hacia el exterior hechas por nacionales; dicho de otra manera son los valores que los creadores, Yolanda Vargas Dulché y Sixto Valencia Burgos, representaron en la década de los sesenta y que envuelven las diferentes actitudes del mexicano hacia la vida misma, sin olvidar claro está, que las metas de la editorial y de los creadores, aparte de los objetivos creativos y personales en el desempeño de sus tareas, eran meramente económicos, la publicación se hacía porque se vendía, porque dejaba ganancias, estaremos recordando esta cuestión a lo largo de este escrito.

Entonces tenemos un desglose de variables que fácilmente se pueden encontrar en todas las entregas de *Memín Pinguín* y que nos sirven para analizar el contenido del tebeo: el nivel socioeconómico, que puede ser fácilmente identificado entre ricos y pobres, los roles de género que le corresponden a la mujer y al hombre donde se atisba el machismo de la sociedad mexicana, algunas cuestiones raciales y de discriminación que no son generales en la historieta pero sí constantes, asimismo es evidente que quedan representados los tipos de familia y los problemas que enfrenta cada una, todo esto envuelve la representación del mexicano y está presente en el cómic de *Memín Pinguín*.<sup>113</sup>

Estas representaciones nos dicen mucho más que la simple historia de los personajes, detrás de las bromas, de las risas y de las aventuras hay un trasfondo del cual se nutre la historieta, ese trasfondo es el que aquí se analizará, con ayuda de las variables arriba mencionadas. Este análisis nos dirá qué y cómo se representaba a sí misma la sociedad mexicana de la década de los sesenta. La elección de estas variables: nivel socioeconómico, roles de género, cuestiones raciales, así como los tipos de familia y sus problemáticas, no se hace de manera arbitraria, se eligen estos ejes temáticos por ser identificados en toda la trama, a lo

---

<sup>113</sup> No se quiere decir con esto, que estas sean las únicas características representadas en la historieta de lo que es ser mexicano. Simplemente quiero decir que estas características las encuentro constantes en los números de *Memín Pinguín*.

largo de los 372 números. Al no haber una continuidad argumentativa en las aventuras del simpático Memín, se buscan temáticas generales que puedan ser vislumbrados de manera evidente en casi todos los números.

El nivel socioeconómico de los personajes queda de manifiesto explícitamente desde el primer número, cuando Memín empieza a presentarnos a sus amigos y a los personajes principales, se puede ver claramente que Carlos, Ernestillo y el propio Memín son pobres y Ricardo, en contraste, es el adinerado. Ernestillo es el que más carencias tiene, Memín y Carlos, a pesar de ser pobres, la pasan un poco mejor. Este nivel de análisis descrito es el inicial y del cual parten algunas aventuras de los niños, porque esta situación puede cambiar en algunas entregas. Ricardo se las puede ver difíciles, en algunos números, Memín, Carlos y Ernestillo pueden ser más afortunados en otros, pero por alguna razón siempre se llega al nivel inicial económico. Cabría mencionar que hacen aparición personajes secundarios y la situación económica es evidente, a veces de manera muy explícita u otras no tanto, pero se puede inferir el nivel social de los personajes con solo ver cómo son representados o dibujados por su vestimenta o fisionomía.

Algunos ejemplos de lo anterior son: En los primeros números hay una comparación del calzado de los chiquillos; Ernestillo no tiene zapatos, Memín tiene unos muy grandes y rotos, que no son de su número, haciéndolo ver como un payaso, y Ricardo posee unos muy caros y elegantes. En esa entrega, Ricardo quiere jugar en el lodo, y encargan los zapatos con Memín, quien al estar inmerso en sus pensamientos, reflexiona que cuando tenga unos zapatos así de bonitos, su “ma linda” no tendrá que trabajar más. Estas cuestiones y comentarios representados de manera constante en el cómic, pueden ser explicados en dos direcciones: una crítica sutil hacia el sistema social mexicano, en el que la mayoría son pobres; o una herramienta para que el lector se sienta a gusto leyendo este tebeo, pues la identificación entre lector y personajes es fundamental en este tipo de publicaciones. No creemos que haya más de una u otra, son dos elementos que forman parte de una misma cosa. Las dos lecturas son posibles.

Otro ejemplo en esta dirección es cuando de repente aparece el padre de Carlos, quien es un señor adinerado. Éste le puede ofrecer una vida que su mamá nunca podría ofrecerle a su hijo, así que Carlos se va a vivir, durante algún tiempo con él. En esos números quedan evidenciados los estereotipos de pobres humildes y honrados contra ricos engreídos y poderosos por el simple hecho de tener dinero<sup>114</sup>. Aunque conforme va avanzando la trama, las cosas cambian, y al final, todos resultan ser buenas personas, por ejemplo, en el argumento de esta historia, el papá de Carlos y su abuela que al principio parecía ser una amargada. Otro caso donde queda representada la cuestión económica es cuando Memín y su mamá reciben diez mil pesos por haber cedido la custodia de una niña enferma a dos señores que querían adoptarla. Ellos se habían encariñado con la pequeña infante pero su amargura y tristeza tuvieron recompensa al recibir el dinero y cambiar, por algunos capítulos su situación económica, al comprar lujosa ropa e ir a lugares que antes no acostumbraban donde se notaba su inexperiencia en el modo de comportarse en un restaurant o en un circo. Así, en cada episodio se pueden encontrar atisbos que muestren la situación económica de los personajes y cómo se van desarrollando según su clase social; así su personalidad queda influenciada por esta situación económica, no siempre favorable. Es el trasfondo en el cual se desenvuelve la historia para saltar a primer plano en algunas entregas.

Otra variable propuesta para el análisis son los roles de género. El papel que desempeñaban en la ciudad hombres y mujeres queda representado en esta historieta; hay que decir que los roles representados se dan de forma natural. En primer lugar los personajes principales son niños varones, haciendo cosas propias de su género y edad, las clásicas travesuras que se esperaban de un niño. La mujer, en esta creación, tiene un lugar secundario pero fundamental en la historia, las mamás haciendo labores del hogar, siendo cariñosas, obedientes si hay una figura paterna presente, pero también independientes y trabajadoras, pilares de sus familias. Algunas niñas también aparecen en la historia como personajes

---

<sup>114</sup> Estereotipos presentes en otros productos culturales de la época y en otras historias creadas por la propia Vargas Dulché.

secundarios, en las que queda evidenciado que su comportamiento es y debe ser diferente al de los niños. Como ejemplo se usará la figura materna, que puede ser muy diversa pero que está bien representada en las páginas del cómic como el caso de la mamá de Memín; cada que aparece “la autora de sus días” se aprecia a la madre que está en la casa trabajando arduamente para sacar a su hijo adelante, lava ropa ajena para subsistir, cocina y plancha, y encima tiene que andar soportando las travesuras de su hijo. Es muy cariñosa con él casi todo el tiempo pero cuando hace algo que la enoja bastante le baja los pantalones y le pega con una tabla que lo hace llorar, aun así los dos se quieren con toda el alma. La mamá de Memín sólo vive por su hijo, como lo demuestra en muchos números de la serie, lo que se “espera” de una buena madre mexicana.

Otro ejemplo de lo anterior y cambiando de posición social, es la mamá de Ricardo, Mercedes, quien es ama de casa de con una posición mucho más favorable, es sobreprotectora con su hijo y Memín la define como algo “sangrona” por confundirlo con un chango. A pesar de tener más comodidades que las demás mamás, tiene un esposo, y se puede apreciar que sabe hacer labores domésticas, que se identifican con el género femenino, como cocinar, lavar y otras serie de actividades. Obedece a su esposo cuando así lo requiere la situación. Caso especial es la mamá de Carlos, quien trabaja en las noches en un burdel de la ciudad, desatendiendo a su hijo durante el día. Esta situación evidentemente está mal ante los ojos de la sociedad y así se representa en la historieta, aunque haciendo énfasis en el sacrificio que tiene que hacer una madre para sacar adelante a su hijo. En algunas ocasiones hay críticas o muestras de misoginia que son muy sutiles como es el caso de la historia de la mamá de Carlangas, pues el tema se presta para mostrar esos “males” de la sociedad. Cabe señalar que la madre de Carlos, después de algunos números deja ese trabajo para dedicarse a otra cosa, como ser lavandera o hacer trabajos varios, viven con escasos recursos pero al menos honradamente, es lo que piensan madre e hijo.

Otras circunstancias en las que se pueden ver los roles de género, es con los infantes, casi todos los personajes niños son varones que realizan cosas propias

de su género, socialmente hablando. Las niñas son representadas de una manera más delicada, haciendo labores y juegos hogareños, no tan rudos. Como la pequeña hermana que Memín tiene por algunos episodios, y la que está muy delicada y tienen que cuidar con mucho esmero. Con este análisis no se quiere decir que así se hayan querido representar a las mujeres o que sea un ideal a alcanzar o en espejo literal de la sociedad de aquel tiempo, simplemente la historia del cómic se nutre de cuestiones y valores que se pueden observar en la realidad y que los autores representan en sus páginas. Nuevamente, la conexión entre personaje y lector queda evidenciada en este tipo de productos.

Las cuestiones raciales deben ser miradas cautelosamente, pues bien sabemos que la intención de los creadores no era ofender a nadie, sino que se sirvieron de elementos peculiares para contar una historia que se hizo popular en la sociedad mexicana. Al ser el personaje principal un niño negro, con los rasgos más exagerados de lo normal, este tema no puede ser dejado a un lado. Hay actitudes en los personajes que muestran un racismo simulado a uno evidente pero que igualmente está representado de una manera sutil en esta historieta<sup>115</sup>. Tal es el caso de los primeros números cuando los compañeros de Memín se refieren a él como negro, feo, negrito, chaparro o bañado en chapopote, adjetivos y descripciones que lo describen muy bien pero que sin embargo, resultan insultantes. O como en el caso en el que la mamá de Ricardo, se desmaya al encontrar a Memín acurrucado entre las toallas, y confundirlo con un chango y parecerle, al principio un ser horrendo. Es así que queda de manifiesto la imagen de un protagonista en el que está representado un ideal de belleza antagónico; no por ello el personaje o el producto pierde validez al representar la sociedad mexicana, podríamos estar ante un fenómeno donde pasa lo contrario. Entre más

---

<sup>115</sup> Cabe señalar que durante su publicación no se presentaron problemas o quejas de que fuera una creación racista, sino hasta en el 2005 cuando se hicieron los famosos timbres postales que desembocaron en una controversia política entre México y Estados Unidos. Fernando Camacho, "Se agotan los 750 mil timbres con la figura de Memín Pinguín" en *La Jornada*, 2 de Julio de 2005. Disponible en: <http://www.jornada.unam.mx/2005/07/02/index.php?section=cultura&article=a04n1cul> Consultado el 7 de septiembre de 2016. Natalia Gómez y José Carreño, "Ataca' la Casa Blanca estampilla de Memín Pinguín" en *El Universal* 1 de Julio de 2005. Disponible en: <http://archivo.eluniversal.com.mx/nacion/126741.html> consultado el 7 de septiembre de 2016.



caricaturesco e irreal, más se acerca a representar aspectos de lo mexicano que se encuentran en la realidad.

Más famoso es el caso donde van los chicos a Estados Unidos y en una heladería le venden helado a todos menos a Memín por ser negro, ya que en ese establecimiento no le vendían a perros ni a negros. Sus amigos lo defienden y hacen desfiguros en el lugar. Quedando de manifiesto que había cierta crítica en las páginas de la historieta hacia la sociedad del norte, a sus políticas y actitudes sociales discriminatorias. Cada que aparece un nuevo personaje y ve a Memín, este se extraña por su aspecto y no es para menos, pues los creadores de este travieso ser, exageraron los rasgos para hacerlo más distintivo de todos los demás, que lucen normales. Este recurso es para, primero llamar la atención hacia el personaje principal que es caricaturesco y donde se desenvuelve con gente “normal”. El personaje es distintivo en fisionomía, y el que sea negro solo es una característica particular, así como los labios grandes, su cabeza pelona y su llamativa vestimenta. De estos elementos se sirven los creadores para contar sus historias y que resulta de manera eficiente, aportando más que sólo un recurso pues pasa a ser la característica principal del personaje y de toda la historieta en general; no sólo es distintivo en su físico sino en su manera de ser tan abierta, tan sincera, dice las cosas de manera tan coloquial y directa, a veces haciendo uso de doble sentido de las palabras o jugando con el sonido de las palabras para ser sustituidas por otras en sus frases; ingenioso en la manera de hablar y de hacer las cosas, ya sea alguna travesura o desempeñando una labor, el ingenio del negrito siempre arrebatará una sonrisa del lector. Y tanto es su llamativo físico y como personaje que la mayoría de los mexicanos lo identifican inmediatamente.

Los tipos y problemas de la familia dan para más; puesto que hay diversos ejemplos de éstas representados en el cómic, valdría la pena revisar los principales. Casi todas las parentelas están faltas de un miembro, en algunos casos la mamá o en otros el papá. Veamos pues el caso de cada una de las familias de los personajes principales. Memín y su mamá viven solos, hoy en día sería una madre soltera haciéndose cargo de su hijo; el que sólo haya una figura

que guía al negrito hace que sea más sencillo contar la historia, es un elemento que sirve para que ésta sea más fluida y para que cause emociones más tiernas. Sirve como un elemento de identificación pues la mayoría de personas quieren a su madre como Memín a la suya, inclusive haciéndole pasar más de una vez algún disgusto, o al menos ese es el estereotipo que se tiene en la sociedad. La otra familia con sólo mamá e hijo es la de Carlos y su madre Isabel, ya habíamos comentado que trabaja en un burdel y evidentemente eso trae problemas que se van superando en la historia. La mujer deja de trabajar en esos lugares para darle una buena vida a su hijo, quizás más modesta, pero más honorable. Ahora bien, después de algunas entregas aparece el padre de Carlos, y por una serie de acontecimientos, éste se va a vivir él y su abuela por un tiempo, para después regresar con su madre, conforme avanza la historia, llega un punto en el que se casan, teniendo una familia completa, pero el padre de Carlos pierde el dinero en algunos negocios sucios y se quedan pobres, pero aparentemente felices y juntos. Aquí se podría comentar el estereotipo representado de que las familias pobres son más unidas y felices que las familias ricas, que tienen más comodidades pero menos comunicación y unión pues solamente son personas interesadas. Es evidente que así no es la realidad, pero al ser representada así, se van afirmando ciertas ideas preconcebidas en las mentes de los lectores. Además la misma historieta va matizando estas aseveraciones.

Otra familia que no está completa es la de Ernesto pues tiene solamente a su padre, Juan, quien es un carpintero que sobrevive con los trabajos que va sacando. Enviudó cuando Ernestillo era sólo un bebé, cayendo en el vicio del alcohol que se ve representado en la historieta, éste problema lo va superando conforme avanzan las entregas, pero vuelve a recaer más adelante, costándole casi la amputación de una pierna, y es cuando en verdad deja el vicio para entregarse de lleno al trabajo y a su hijo.

La única familia que parece estar completa es la de Ricardo, pues tiene a su papá Rogelio y a su mamá Mercedes, los dos aparentan llevar una relación bastante cordial. Ella sobreprotectora con su hijo y él más amigable y pareciendo entender

más los deseos de su hijo, desempeña un papel de guía ante lo confuso que puede resultar la juventud, siempre siendo una figura de alta moral y autoridad hacia su hijo y para con sus amigos también. Sólo que en una parte de la serie casi se divorcian, pues Rogelio tenía un aventura extramarital, que resuelven gracias a la necedad y al escape de Ricardo con su madrina a Guadalajara, haciendo ver que la unión familiar y el bienestar del chiquillo es más importante que pleitos de adultos, que el sacrificio y el amor son valores que deben estar en todas las familias, no importando la posición social. Y es así como se representa que las familias acomodadas también tienen sus problemas cotidianos y que las personas no son tan distintas, pues en todas hay “buenos sentimientos”.

De esta manera, es notorio que no importando en qué tipo de familia, los inconvenientes surgen de manera dramática, pues son problemas de cierta gravedad, pero que no eran evadidos pues estaban presentes en el cómic, eran puestos de manifiesto, porque eran la realidad de los lectores, además de que este tipo de problemáticas sirven a la trama y al consumo del siguiente número, pues lo más grave quedaba en las últimas páginas para que se consumiera el siguiente número y saber qué iba a pasar. Los temas, que podrían parecer delicados, como el racismo hacia Memín, alguna infidelidad o situación violenta, se tratan con naturalidad y todas las problemáticas o temas son cercanos y conocidos por el lector, ya sea por estar cercanos a su realidad y/o por nutrirse a su vez de otros productos culturales (cine, radio y televisión). El círculo se completa y los tipos de familias quedan representadas con sus problemáticas particulares que le dan sabor a la historia.

Comentarios aparte merecen otros temas, como por ejemplo, el trato de los personajes extranjeros, a los españoles, siguen representándolos como los gachupines (así se le nombra a un personaje español que es avaro). Los estadounidenses ricos, creídos y un tanto racistas (no todos). Otro tema tangencial es que se habla de Historia de México en algunas entregas con el fin cívico de educar a los ciudadanos, pues los temas de la guerra de independencia

son recurrentes, además de una crítica política muy disimulada en diálogos secundarios que nada tienen que ver con la historia, y que no trascienden.

El discurso de esta publicación periódica no era crítico, ni buscaba cambio alguno en la sociedad, tampoco correspondía al discurso oficial; su finalidad era entretener, divertir y vender, para lograr esos objetivos - principalmente los monetarios - no había que complicar la historia, ni para las esferas de poder, ni para la gente en general para la cual estaba destinada esta publicación. Así que después de este análisis, se puede apreciar que la publicación cumplió con su objetivo.

Los estereotipos analizados quedan de manifiesto en esta publicación, quizás aún falten más cosas por comentar que se nos escapan, pero sería una tarea titánica interpretar todas las entregas, pues todas tienen algo que decirnos. En todos los números hay alguna representación de la sociedad mexicana de la década de los sesentas. Sólo se piensa hacer un cuadro general de éstas.

### **3.2 Valores en el discurso**

Los valores son entendidos como los principios que orientan nuestro accionar en este mundo. Son creencias fundamentales que hacen que prefiramos algunas cosas sobre otras. Son convicciones profundas, ya sean sociales o individuales, que determinan la manera de ser de las personas y su conducta<sup>116</sup>. Además de estar muy de la mano con las cuestiones morales, se juzga y se valora todo el tiempo, las cosas, las personas y las situaciones; conforme lo hacemos, actuamos. Los valores se presentan en su dualidad positiva y negativa. Por lo general, las sociedades y las culturas prefieren y pregonan los valores positivos, como lo bello, lo justo, lo honesto, lo verdadero, lo solidario entre muchos otros. Éstos, se consideran buenos valores, por lo tanto, las acciones de los individuos se pueden calificar, de manera algo simplista, en buenas o malas acciones, dependiendo de la tabla de valores imperante en la sociedad en un tiempo

---

<sup>116</sup> Fundación Televisa “Nuestra definición de valores” [en línea] disponible en: <http://fundaciontelevisa.org/valores/que-son-los-valores/>, consultado el 24 de marzo de 2016.  
Juan Carlos Jiménez, “Definición de los valores” [en línea] disponible en: <http://elvalordelosvalores.com/definicion-de-los-valores/> consultado el 25 de marzo de 2016.

determinado. Los antivalores son la contraparte de los valores, la parte inmoral, la parte negativa, que orilla a rechazar y violar los valores; se tiene la percepción que éstos nos deshumanizan y degradan, haciéndonos merecedores de desprecio social e incluso castigos. Todo lo creado por el hombre puede ser valorado así como las acciones que realiza. Las representaciones culturales no escapan a este fenómeno, y pasan por él dos veces, porque al ser creaciones están poniendo una escala de valores en la representación de la realidad, y éstas, se pueden valorar después por personas distintas.

Lo que se pretende en este apartado es dilucidar qué valores se representan en las páginas de *Memín Pinguín*. Pienso que el tipo de representaciones presentes en *Memín Pinguín* son el segundo y tercero, de acuerdo con Chartier<sup>117</sup>. Es decir, que se representan prácticas específicas de un grupo social y una particular forma de ser en el mundo que están insertas en un status y rango social que se corresponde con la realidad. Quizás con el tiempo que ha pasado desde la primera publicación del cómic la tercera forma de representación ha quedado consolidada<sup>118</sup>. Ya que la historieta que se analiza ha quedado inserto en la tradición popular de México, además de que es una ventana que nos permite observar modos de vivir del mexicano, del pasado. Una manera de ver el mundo, que queda inmortalizada en las páginas de *Memín Pinguín*. Y esta representación ya quedó en la memoria colectiva como una manera, válida, de lo mexicano. Reconocida por varios estratos sociales, no solo las personas que forman las instituciones en México.

Ahora es tiempo de analizar dichas representaciones, empecemos por los valores que están inmersos en la historieta. Ya dijimos que se representan los “buenos valores” pero, ¿Cuáles son estos? La amistad en primer término, la unión, la aspiración por vivir en familia, en armonía; la humildad, el respeto por la autoridad,

---

<sup>117</sup> Según Roger Chartier, el segundo tipo de representaciones son “las prácticas que tienden a hacer reconocer una identidad social, a exhibir una manera propia de ser en el mundo, significar de manera simbólica un status y un rango.” Roger Chartier, *el mundo como representación...* p. 57.

<sup>118</sup> La tercera manera de representación para el autor son “las formas institucionalizadas y objetivadas gracias a las cuales los <<representantes>> (instancias colectivas o individuos singulares) marcan en forma visible y perpetuada la existencia del grupo, comunidad o clase.” Roger Chartier, *el mundo como representación...* p. 57.

la justicia, el amor, la fidelidad, la generosidad, la verdad, la valentía y demás valores que se pueden enlistar, así como sus contrarios, los antivalores como la enemistad, la traición, la mezquindad, la desobediencia, la mentira, la avaricia, el adulterio, la cobardía entre otros. De cada uno podríamos encontrar varios ejemplos, solo elegiremos algunos y mostraremos los ejemplos.

El principal valor, y el más evidente de la historieta, es la amistad, que puede ser entendida como una relación de afecto, simpatía y confianza que se establece entre personas que no son familia. Pero hay que comentar que para saber qué es la amistad no necesitamos leer una definición, es más fácil vivirla y observarla. Por eso sabemos que está representada en el cómic, la entendemos en los dibujos, las situaciones y las palabras de los personajes, como por ejemplo en el primer y segundo número de la publicación en el que se conforma el grupo principal de amigos. Al principio Carlos y Ernestillo no aceptan a Memín por “chaparro” pero sus ocurrencias acaban por ablandarlos y lo aceptan. De igual manera, separan a Ricardo por engreído y por haber insultado a Ernestillo y decirle “muerto de hambre”; en ese episodio, también se pueden observar los antivalores. Pero esto no evita que se hagan amigos, y que se lo muestren con acciones, como por ejemplo la vez que todos ayudan a Ernestillo en la carpintería a trabajar porque su papá anda de borracho, sólo esta situación muestra un compañerismo, trabajo, amistad, solidaridad pero también muestra la irresponsabilidad del padre por abandonarse al vicio del alcoholismo. La manera en que se muestra no es de escarmiento o para corregir a la sociedad, sino que solamente se muestran las situaciones difíciles para nutrir el drama de la historia y quizás esté implícito a modo de advertencia, de lo que puede suceder si se obra de mala manera. Claro que tampoco se empuja a los jóvenes a probar el vicio, más bien trata de que no beban, pues las consecuencias pueden ser catastróficas. El tono de la historieta no llega a ser moralizante, pero se preocupa por mostrar los buenos valores para vivir en una sociedad más armoniosa. Y expresar los antivalores de un modo que sirva de advertencia, para que se aprecien que las consecuencias pueden llegar a ser fatales.

Regresando al tema de la amistad, en cada uno de los números puede apreciarse este valor, se ha repetido bastante a lo largo de este escrito, que es el valor bajo el cual gira esta historia; claro que puede llegar a presentarse también el rencor, las acciones encaminadas a hacer algún mal, sobre todo en los personajes secundarios que presentan obstáculos a nuestros protagonistas, que prueban su amistad, como la vez en que Carlos se entera por las vecinas “chismosas” que su mamá trabaja en un cabaret. El niño trata de averiguarlo y con sus amigos recorren los cabarets para cerciorarse de que su mamá es honrada; hay que decir que Carlos descubre, efectivamente, que su mamá trabajaba en un cabaret y en ese lugar pelea con un señor ebrio que le pega a su mamá y esto lo lleva a una correccional para menores. En este lugar, Carlos sufre del abuso de autoridad del celador y de los policías, estas páginas permiten asomarnos un poco a lo que eran las correccionales, sin que haya cambiado sustancialmente esa realidad. Incluso la desesperanza toca a los menores y parecen abrumados por la desgracia, casi dándose por vencidos ante tan difícil situación, y dándose cuenta de lo complicada que es la vida, inclusive para un infante. Pero al final, la amistad y la unión del grupo, ayudados por sus padres, el profesor y personas con “buena voluntad”, resuelven el caso en favor de Carlos y es liberado por faltas que no cometió. Se cuidan entre ellos en las más diversas y adversas situaciones.

Así, nos encontramos con personajes polifacéticos, que aunque tengan principios morales buenos y firmes, y se rodeen con semejantes que compartan dichos valores, la vida les pone pruebas para reafirmar o cambiar de manera de ver el mundo; tal y como les pasaba, seguramente, a los lectores de la historieta, una vez más encontramos puntos en común que hacen evidente la vinculación de la historia contada y los problemas cotidianos de la vida diaria, lo que posibilita la identificación y una mejor apropiación.

Al final de cada gran drama o problema, parece que se encuentra un momento de aparente normalidad en la que el bien triunfa para terminar en un final feliz, aunque posteriormente surgirán nuevos problemas conforme avanza la historia. Prosigamos con la descripción de los valores encontrados, el amor y la unión

familiar que tanto pregonan en este cómic se puede apreciar cada vez que sale la mamá de Memín, Doña Eufrosina quien lo mimó y lo quiere más que a nada en el mundo y que, a pesar de ser pobres, procura darle lo mejor. Aunque Memín sea un niño travieso que le cause más de un enojo a su madre, y que ese enojo llegue a los golpes con una tabla de madera en su trasero, sólo se tienen a ellos mismos; la unión es evidente y les ayuda a afrontar las dificultades de la vida.

Asimismo, estos valores se pueden observar cada que sale un padre de los protagonistas en los dibujos, por ejemplo, la vez que los niños pasan de año, todos los padres están muy orgullosos de que sus hijos sean estudiosos y aplicados y los premian con palabras de aliento y premios como ir al cine, al teatro, a la feria o a comer, menos Memín, a quien su mamá le pegó y lo castigó por haber pasado con seis uno. Además, hay que agregar que ante cualquier dificultad de la vida, los padres se muestran comprensivos y tratan de ayudar a sus hijos, incluso el profesor les proporciona alguna ayuda de vez en cuando, es así que queda evidenciada la unión y el amor. Incluso algunos actos descabellados están motivados por el amor, aunque en estos casos, siempre hay un personaje que habla con razón para calmar a todos y para afrontar las dificultades, demostrando así que la mesura también es una buena consejera.

Claro que hay veces en las que la desunión parece a punto de triunfar y desmembrar el grupo de amigos o algunas familias, pero al final, los buenos valores se imponen ante la desgracia, superando casi cualquier cosa. Pareciese que los autores primero quieren que sus personajes toquen fondo para después saborear los momentos de felicidad. Lo que pone en evidencia el uso de una estrategia narrativa para enganchar a los lectores y que es característica de esta clase de productos culturales.

Repasemos otros valores, la verdad y la valentía, también presentes de manera constante en las páginas de la historieta. Cuando se presentan los problemas a Memín y sus amigos, los enfrentan con valentía, haciéndose responsables de las consecuencias de sus actos y no “rajándose” si de una pelea se trata. Siempre tratan de obrar de buena manera, incluso parece que las mentiras sólo complican



más los problemas en los que se encuentran. Las mentiras no se sostienen y cuando llegan a hacerlo para encubrir a alguien o por vergüenza de que se sepa la verdad, no pueden hacerlo y terminan diciendo la verdad para que los problemas se resuelvan en buen puerto. Es así que la honestidad es representada como algo bueno y la mentira como algo malo e innecesario, que complica las cosas y que es la bandera de la gente que actúa con perversidad. Como cuando Memín dice mentiras para vender todos sus periódicos, informando que hay platillos voladores en Chapultepec, platillos voladores de frijoles, pero la gente ingenua compra los periódicos a base de engaños del pequeño. Sus amigos dejan de hablarle y su madre lo castiga duramente por haber vendido periódicos a base de engaños.

También hay que hablar de la humildad, quien mejor representa este valor es Ernestillo pues al ser el más pobre, pero el mejor estudiante, no presume de ello y cada logro que alcanza lo toma con mesura. Asimismo el respeto por la autoridad lo tienen todos, incluso algunos diálogos de la historieta, exaltan la buena labor de médicos, policías y algunos funcionarios públicos enalteciendo alguna institución oficial, pero por encima de este respeto de autoridades está la justicia, pues la buscan no importando que haya instituciones de por medio, como el ejemplo ya citado, de que Carlos está preso, pero el sentimiento de justicia de los personajes hace que sea puesto en libertad pues él no había hecho nada malo.

Cada vez que se muestra un valor con sus características y en qué consiste, también se presenta su contrapartida, ya sea a manera de comparación o de confrontación en la narrativa para que de dicha confrontación quede en evidencia que la virtud es mejor que el defecto, que lo bueno le gana a lo malo. Esta manera maniquea de representar la realidad, sirve como recurso narrativo para contar las aventuras que viven Memín, Carlos, Ernestillo y Ricardo; tal vez esta manera de ver la realidad, en blanco y negro, buenos y malos, no es precisamente lo que encontramos en la realidad, pero funciona bien como recurso didáctico, para que los infantes lectores<sup>119</sup> identifiquen los problemas de la realidad y sepan discernir

---

<sup>119</sup> Con esto no quiero decir que el público lector sea exclusivamente infantil, pero una parte de este público evidentemente eran los niños.

de buena manera; es una lectura para el disfrute y orientada, en cierto modo, a educar y saber diferenciar entre lo bueno y lo malo.

Aunque los valores se presenten como blancos y negros, los personajes no son tan simples en su conformación. Ellos son representaciones humanas y como tal, responden de distintas formas a las circunstancias que se les presenten, tienen actitudes positivas tanto como negativas, pues al fin y al cabo son representaciones de personas con aspiraciones y frustraciones en la vida. Esta es una de las características por las cuales Vargas Dulché era considerada tan buena haciendo tramas para diversas historias, la identificación de los lectores con los personajes es fundamental en este aspecto; además de la caracterización de todo el entorno que envuelve a los personajes, el contexto del que se nutre, el lenguaje, los lugares, incluso los personajes puede llegar a parecerse, o el lector los identifica, con sus allegados.

Así, queda de manifiesto que esta publicación para el disfrute inmediato, tiene matices de ser moralizante, pues nos muestra lo bueno y lo malo que hay en el mundo, orientándose a representar y/o enaltecer los valores.

### **3.3 Aspectos de la vida cotidiana en Memín Pinguín**

Ahora revisemos qué aspectos de la vida cotidiana de los mexicanos se pueden encontrar al hojear las páginas de Memín Pinguín. La historia se sitúa, al parecer en la ciudad de México pues en algunas entregas se hace referencia a lugares de la capital como la calle de Bucareli, o la alameda, además de encontrarse entre los dibujos, una parte del hemiciclo a Juárez y la escultura del “caballito” entre algunos otros. El tiempo en el que se ubica la narración es durante la década de los 60, puede que antes o después, no se especifica del todo la esfera temporal.

Los lugares en los cuales se desarrollan las historias suelen ser las vecindades, los cuartos de éstas, la escuela, los salones y las viviendas de los personajes, además de la calle, presente en casi todo momento pues los juegos se hacían en éstas, en los callejones, en las banquetas, en los patios. También aparecen las avenidas, los carros, los camiones y los trolebuses como fondos recurrentes o

como partes fundamentales en el desarrollo de las historias, como la vez que casi atropellaban a Memín o la vez que sí lo hicieron con Carlos.

Detengámonos en los lugares para ver qué nos pueden decir de cómo vivían los lectores urbanos en aquellos días. Para empezar, las vecindades y sus cuartos; se puede observar en los dibujos en sepia que estos escenarios están descuidados, roídos, despintados, hundidos en una miseria material, compartiendo el patio de convivencia entre las diferentes familias que pudieran habitar dichos escenarios. El lugar estaba adornado por macetas improvisadas, tambos llenos de agua y lavaderos y tendederos comunes. Era la representación típica de una vecindad con algunas características muy detalladas y realistas. Aunque solo formen parte del fondo de los dibujos, estas representaciones nos permiten atisbar cómo eran estos lugares.

Los cuartos de vecindad, por lo general, son grandes habitaciones que sirven de todo, cocina, recámara, almacén, lugar de trabajo y los usos que se les pueda asignar. Los fondos de estos escenarios contienen paredes descarapeladas de pintura, a veces de forma irregular y asomándose los ladrillos a través del yeso que ya se cayó. Los muebles suelen ser una simple mesa, una desgastada silla, las camas viejas, algún buró; y a veces, estas paredes son adornadas por el clásico calendario que dan en la carnicería o en la recaudería, y los cuales son muy característicos de la cultura popular mexicana<sup>120</sup>. En estas paredes también suelen colgar cuadros de paisajes rurales y algunos ganchos con ropa. Ninguno de los tres niños protagonistas cuenta con televisión que podría considerarse como un artículo de lujo en la década de los sesenta, pero lo que sí tenían era una radio que alegraba de vez en cuando sus trabajos domésticos. Como la vez que Memín escucha un partido de fútbol y de la emoción por un gol del Atlante se mete a la pileta a festejar, cosa que no le agrada en absoluto a su mamá que lo reprime con el acostumbrado castigo de la tabla.

---

<sup>120</sup> Para comentarios más atinados sobre estos artículos de la cultura popular mexicana, véase a Carlos Monsiváis, *Los rituales del caos*. México, Ediciones Era. 2001. En especial las páginas 65-71.

En definitiva, en estos cuartos se puede observar la miseria de la clase baja en México y en estos espacios viven Memín, Carlos y Ernestillo; este último personaje parece vivir con más complicaciones pues solo tienen sus camas en la vivienda y utensilios de cocina. Los personajes que habitan estos cuartos son pocos, pero en su tiempo estas habitaciones contenían familias más numerosas. Esto nos permite atribuirle estas representaciones, de los lugares de encuentro y donde se desarrolla la historia, a Sixto Valencia que se complementan simbólicamente, de buena manera, con las que nos ofrece Vargas Dulché en la narración, llegando a un equilibrio que hace la historia amena.

La carpintería del papá de Ernestillo también cumple con las descripciones hechas, una gran habitación, descuidada y despintada de las paredes y del suelo, pero que contiene todos los instrumentos de trabajo de un carpintero. Las grandes ventanas que permiten la iluminación y el suelo regado de madera y aserrín.

Las calles que están cerca del barrio donde viven los tres infantes (Memín, Carlos y Ernestillo), y que suelen ser el lugar predilecto de juegos de los niños, se representan descuidadas, cubiertas de basura acumulada en los postes o en las esquinas, tierra por doquier, las paredes de las casas despintadas o adornadas por grafitis. En ocasiones hay grandes charcos, y yerba creciendo al borde de las casas o de la banqueta, las fachadas suelen representarse sencillamente, sin tantos elementos de adorno, con las paredes descuidadas, despintadas y carcomidas. Incluso al principio Ricardo se refería a estos entornos como “cuchitril”. Se pueden también apreciar los cables de luz, las antenas que se encuentran en las azoteas, y la ropa que es tendida en las mismas.

Asimismo, la escuela pública a la que asisten los pequeños es presentada de manera humilde, con aspecto austero, las bancas, el pizarrón verde con gises, en los que a veces se puede leer alguna operación matemática, algunos libreros que tienen textos escolares en la pared, el escritorio con algunos documentos del profesor, grandes ventanas por donde entra mucha luz, un globo terráqueo y mapas que adornan las paredes. Hay que decir que los muros y el patio de la escuela, no lucen descuidados, sino que se nos presentan como lugares limpios y

bien dispuestos. Árboles, plantas, paredes y rejas son el entorno del patio donde idean o hacen las travesuras o tienen sus conversaciones.

En contraste con estos lugares ya descritos, tenemos otros diferentes, que se nos presentan más lujosos, más limpios y que sirven de oposición con los antes expuestos. Baste el ejemplo de la casa de Ricardo. Es una casa muy limpia y espaciosa, con varias habitaciones y lujos dentro de ella. Para empezar, tiene sirvientes, chóferes, y demás gente a su disposición, además de dos feroces perros que en más de una ocasión ponen en aprietos a Memín, y un jardín con mucho espacio, dos automóviles de gran lujo como lo son el Rolls-Royce y el Grand Marquis. Grandes baños con tina, una sala cómoda y espaciosa donde se encuentra la televisión, baste decir que en algunos episodios, ahí disfrutaban de las luchas o de algunas películas los niños; aunque regularmente juegan fútbol o béisbol en su callejón. Representado está en estas locaciones el contraste, entre la opulencia y la miseria. Contraste que era palpable para los lectores de historietas de la época, pues en la ciudad convergen varias personas, de distintas clases y condiciones.

Algunos otros personajes también tienen lujosas mansiones que contrastan con la pobreza de los protagonistas. En estos lugares, como en la casa de Ricardo, las paredes están bien pintadas, adornadas con cuadros de gran lujo, incluso en las entradas hay columnas griegas y jardines con gran adornados como grandes parque de gran pompa. Las macetas bien dispuestas, dentro y fuera de las casas, no se nota alguna suciedad o desorden, todo parece estar ahí por alguna razón, todo adorno parece cumplir algún propósito, o para alimentar el ego de los dueños según sea el caso.

Este contraste entre adinerados y desposeídos no sólo lo encontramos en los escenarios que sirven como fondo en los dibujos del cómic. Lo observamos en todos los aspectos de la vida cotidiana que hay representados. Y no es casual, ya que este contraste entre ricos y pobres es uno de los elementos que sirve de motor a la historieta. Ya que de esta forma pueden crearse situaciones dramáticas e interesantes que nutren a la historia y que permiten al lector mantenerse

intrigado por lo que pasará después. Además de reforzar estos prejuicios que dividen a la gente. Asimismo es un tema recurrente en la obra de Vargas Dulché y un asunto central de la realidad mexicana del siglo XX y XXI.

Otro de los aspectos que podemos observar de la vida cotidiana es la vestimenta. Por lo regular esta clase de personajes visten siempre de la misma manera en todos los capítulos, Memín con un pantalón de mezclilla desgastado, unos grandes tenis que no son de su número, que recuerdan el calzado de un payaso, su característica playera de rayas rojas horizontales y una gorra con una "M" para cubrir su cabeza calva. Por su parte, Ernestillo siempre usa un overol muy sucio y desgastado, que le queda grande y que evidencia su labor como carpintero, este personaje no usa calzado lo que hace notar aún más su pobreza, aunque en números posteriores aparece ya con zapatos muy desgastados. Carlos, por lo regular usa un pantalón que le queda algo chico un suéter rojo y una boina azul. En cambio, Ricardo siempre trae ropas muy finas, limpias y de su talla que contrastan, otra vez, enormemente con la indumentaria de sus amigos; sus lentes están recubiertos de oro, o al menos eso se menciona en un número, sus zapatos suelen estar muy limpios, casi siempre que se menciona su calzado, es nuevo, por lo regular lleva un short negro que le llega hasta las rodillas, una camisa blanca, corbata y un saco verde que hace juego con una especie de boina que lleva en la cabeza. Todo esto se infiere por las conversaciones y las coloridas portadas.

Pero no solo nos detendremos en la vestimenta de los protagonistas, por ejemplo la mamá de Memín viste un vestido que le cubre casi todo el cuerpo, y encima de éste un mandil. Su fisionomía es la de una mujer robusta, tiene paliacate o pañuelo amarrado en la cabeza, no se le nota el cabello, nunca se explicita el porqué de esto; así podemos que encontrar que su vestimenta es un tanto humilde, y se nota cómoda para realizar sus labores de lavar y planchar ropa ajena a mano, una labor, sin duda, desgastante. El papá de Ernestillo viste muy parecido a su hijo, con camisa y overol que nos refieren inmediatamente a su trabajo como carpinteros. El maestro de los muchachos viste muy formal, casi siempre aparece con traje y camisa, aunque en ocasiones aparece con atuendos

más casuales. Igualmente, el papá de Ricardo viste de manera muy elegante, con sacos, gabardinas, sombreros e incluso con la característica pipa; estas son sus ropas habituales.

La vestimenta de la mamá de Ricardo, quien es esbelta, también nos habla de su posición social, con trajes hechos a la medida, faldas, blusas y sacos bien dispuestos, además de usar peinados muy elaborados, situación que contrasta mucho con la mamá de Memín. Aunque la madre de Carlos puede representar un escalón intermedio entre estas grandes diferencias. Pues viste sencillamente pero con cierta elegancia. Además, en los primeros números que trabajaba en un cabaret se arreglaba bastante y usaba vestidos que hacían sobresalir su figura.

Es así como la vestimenta, al igual que los lugares, difieren entre las posiciones sociales. Los que visten ropas a la medida y elegantes, y los que tienen ropas desgastadas y viejas. Incluso en la misma historieta se llega a comentar sobre esta situación, Memín se baña una vez a la semana y solo se cambia de calzones. Al parecer, vamos descubriendo el motor de la historia, el contraste siempre constante.

Ahora veamos qué juegos son típicos de estas páginas sesenteras. En primer lugar juegan béisbol, desde el primer número puede notarse esto; lo practican con una bola de trapo y un palo de escoba. Conforme avanza la trama, van consiguiendo bats y pelotas profesionales; este juego parece que es su predilecto porque siempre que pueden lo realizan en el famoso callejón que ya describimos líneas arriba. También se representan otro tipo de juegos como burro castigado o avioncito; estos suelen jugarlos en la escuela, aparte del béisbol, con grupos de niños más grandes.

El fútbol también forma parte de sus actividades predilectas, de hecho, en una ocasión viajan para disputar una copa infantil, en la que, gracias a las ocurrencias de Memín, logran ganar y poner en alto el nombre de su escuela. Aparte de estos juegos que todo niño conoce, hay otros varios y más generales como correr, jugar a las "trais", a las escondidillas, a dar marometas, vueltas de carro, incluso a andar en bici o jugar matatena. Es así como se puede apreciar que para que un niño

disfrute de juegos, hay veces que nada más necesita de un grupo de amigos y de su imaginación. Aun estando solo, hay momentos en los que Memín, con su imaginación e ingenio se las arregla para entretenerse, divertirse y en más de una ocasión sacar sonrisas al lector con sus juegos y ocurrencias.

En esta parte de la vida cotidiana no hay mucho contraste respecto a las clases sociales; a lo mucho los instrumentos que se usan en cada juego, son de mejor o peor calidad pero lo sustancial no cambia mucho. Por ejemplo, los bats y las pelotas pueden ser un cambio pero no la dinámica que mueve a los juegos.

Aunque si noté una diferencia, los pasatiempos suelen ser distintos, los muy adinerados disfrutan de actividades como tiro al blanco o equitación mientras que para los pobres esto es inimaginable, se conforman con juegos en la calle e idas al circo o a un modesto restaurante. Otra vez el contraste presente para nutrir las historias. Observamos que es un recurso muy recurrente, si no, el principal motor de esta publicación.

La comida es parte importante de la cultura popular, nuestro cuadro no estaría completo si no comentáramos sobre este aspecto, presente en más de una ocasión en *Memín Pinguín*. En varios momentos del cómic se ve a los personajes comiendo o haciendo un intento por satisfacer sus antojos, además de que en los fondos, a veces se ven las fachadas de restaurants o fondas. Veamos qué comida se ofrece. Afuera de la escuela se ven los tradicionales carritos de raspados y demás comida y dulces, favoritos de los niños en cualquier época. Por lo regular, se ve a los personajes comiendo en sus casas, lo que prepararon sus mamás, Memín se regocija con los platillos que le prepara su “Ma’ Linda”, constantemente presume de ellos en todas partes, su toque al guisar debe ser bueno. Su comida predilecta son las tortas de miel, que parece ser más un postre, y lo que menos le gusta, es la avena que en ocasiones su mamá le sirve cuando se porta mal o está enojada con él.

Carlos y Ernestillo, por lo regular comen comida corrida que sirven en las fondas, pues, el papá de Ernestillo no parece demostrar habilidades culinarias y la mamá de Carlos, por trabajar hasta altas horas de la noche no puede remediar esta



situación, hasta que deja el trabajo y se vuelve lavandera y pueden disfrutar de comida hecha en casa. Nuevamente, el contraste lo marca Ricardo y demás personajes adinerados, como el padre de Carlos. Ellos tienen comida a su disposición en el momento que lo deseen, así como platillos sabrosos cuando así lo quieran, ya sea en su casa o en restaurantes.

Hay ocasiones en que los personajes van a restaurants como la vez que festejan el final del año escolar y cada quien va a comer a un lugar distinto con su familia, Ernestillo va por unos tacos en la calle, Carlos por un pozole con su mamá en una fonda de antojitos mexicanos y Ricardo va a un lugar elegante. También entran a neverías modestas o lujosas, según sea el caso. En una ocasión Memín invitó a su mamá a un modesto restaurant donde se asustó por no ser capaz de pagar la cuenta. Así que la comida que es muy variada, y que es característica notable de México, está representada en la historieta que estamos analizando. La representación de esta faceta de la vida cotidiana también muestra diferencias y contrastes entre las clases sociales.

Otro aspecto que no pasó desapercibido y el cual comentaré rápidamente es el de las canciones, la música popular. A veces, cuando están muy felices los personajes llegan a cantar, o cuando se están bañando o cuando se encuentran en soledad. Las canciones son de la cultura popular conocidas por todos, de José Alfredo Jiménez o de Agustín Lara. Sobre todo versan fragmentos de la canción de: *el rey*.

Finalmente, en ocasiones aparecen como fondo personas varias, papeleros, barrenderos, guitarristas, mariachis, señores o señoras, parejas sentimentales, familias, panaderos, floreros, vendedores, policías, políticos y todo el prisma de colores que conforman los mexicanos de la capital; cada uno de ellos, inmerso en sus labores cotidianas, como si la vida se transportara a las páginas del cómic. La vida en las calles puede ser palpada, la diversidad cultural, tan característica de México, llena cada una de las páginas del cómic.

Es así como se completa el cuadro de la vida cotidiana en este cómic. En el siguiente apartado analizaremos el porqué de esta publicación, porqué se hicieron

de esta manera las representaciones y no de otra, además de acercarnos a cuestiones ideológicas que hay en el discurso.

### **3.4 Memín Pinguín como representación de la sociedad mexicana**

Ya que describimos lo que está inmerso en dibujos y palabras, veamos qué más hay, aparte de lo evidente. Sí, se encuentran los dibujos, las situaciones graciosas, los personajes enfrentados a problemáticas dramáticas, los escenarios urbanos donde se desenvuelven las historias, la vida cotidiana; pero ¿Qué más?

Para empezar, recordemos lo que es una representación, según Chartier, y cómo nos sirve esto para analizar los contenidos de una obra escrita. Según el autor francés, hay tres tipos de representaciones: la primera trata de un “trabajo de clasificación y de desglose que produce las configuraciones intelectuales múltiples por las cuales la realidad está contradictoriamente construida por los distintos grupos que componen la sociedad.”<sup>121</sup> El primer tipo es evidente, pues todo trabajo de representación implica una clasificación de la sociedad, y si hay presentes contradicciones en la sociedad representada en el cómic, la clasificación entre ricos y pobres es burda.

La segunda son “las prácticas que tienden a hacer reconocer una identidad social, a exhibir una manera propia de ser en el mundo, significar de manera simbólica un status y un rango.”<sup>122</sup> Este segundo tipo de representación, también está presente en el cómic de *Memín Pinguín* ya que se está reconociendo una manera de ser en el mundo, la de los niños principalmente y demás personajes, y éstos representan una parte de la sociedad en México, a la cual dotan de identidad (modo de ser de familias pobres y ricas, de los niños y toda la diversidad de personajes); no es que no la tengan antes de esta publicación, sino que esta representación hace de los dibujos, símbolos que quedan marcados en la historia de los cómics en México y en el imaginario colectivo del pasado y de ahora; asimismo, se reafirma la identidad de familias mexicanas que viven en la pobreza y en la riqueza, los

---

<sup>121</sup> Roger Chartier. *El mundo como representación...* p. 56.

<sup>122</sup> Roger Chartier. *El mundo como representación...* p. 56.

modos de actuar frente al mundo y las actitudes de los personajes, también quedan de manifiesto a través del tiempo.

La tercera manera de representación para el autor son “las formas institucionalizadas y objetivadas gracias a las cuales los “representantes” (instancias colectivas o individuos singulares) marcan en forma visible y perpetuada la existencia del grupo, comunidad o clase.”<sup>123</sup> El tercer tipo de representación también puede ser encontrado en la historieta que estamos analizando. Ya que la historia cuenta con un recorrido, que se puede considerar amplio, en el mundo de las publicaciones periódicas ilustradas en México. No queremos decir con esto que Memín Pinguín sea una obra emanada de los grupos del poder, pero sí, con el tiempo, ha entrado a un círculo amplio de varias historietas reconocidas por el gobierno mexicano y por amplios sectores de la población en México. En otras palabras, la historieta se ha institucionalizado y está inserta en una joven tradición de cómics mexicanos. Además de cumplir con la segunda característica de este tercer tipo de representación, que es la formación, de forma visible y perpetuada, la existencia de un grupo o clase; en el caso que nos atañe, se trata del grupo social de los pobres, aunque no sólo se representa a este estrato social, la diversidad abunda en las páginas y también, a modo de contraste se representa a los ricos, como también la manera en que se desarrollan las relaciones de clase. Entraremos en detalle.

Dentro de estos tres tipos de representación enlistados por el francés, se abre un abanico de posibilidades de análisis y de distintos enfoques que nos ayudarán a dilucidar más sobre las representaciones presentes en la historieta; todos estos enfoques están dentro de las representaciones de Chartier ya comentados. Y puede darse el caso que en lo que comentemos haya combinaciones de los tres tipos de representación.

Ahora bien, ahondemos más en los temas comentados líneas arriba. Primero, la división entre ricos y pobres. Puede parecer una división muy burda pero es útil, en especial para contar una historia de corte dramático. Lo hemos comentado,

---

<sup>123</sup> Roger Chartier. *El mundo como representación...* p. 56.

esta guerra silenciosa de contrastes entre los que poseen mucho y los que sobreviven el día a día, es el motor principal de la historia. Esta manera de representación se basa en prejuicios que existen en la sociedad, y esta publicación no hace más que aprovechar ese pensamiento. Ya que este tipo de obras no cuestionan ni hacen una crítica de la sociedad, sino que representan modelos mentales existentes y los refuerzan<sup>124</sup>.

Ejemplo de lo anterior, es el caso de que se representa a los personajes pobres como humildes, honestos, trabajadores y felices; en cambio a los personajes adinerados se les dibuja como egoístas, mentirosos en ocasiones, trabajadores pero no de asuntos manuales que los agoten físicamente, engreídos y generalmente infelices. Como si ser rico atentara contra la felicidad y los valores que pregonan en el tebeo. Pareciera que se libra una lucha silenciosa por cuál de los modos de vida es mejor, representando la manera de vivir pobre, como honesta, sin dobles caras y de dicha; como si fuese la más auténtica manera de llevar la vida.

Asimismo, el pensamiento religioso permea el discurso del cómic, en ocasiones de manera muy explícita, como cuando los personajes se encomiendan a Dios o algún santo, cuando se encuentran en situaciones difíciles. También cuando los personajes hacen su primera comunión es un ejemplo de esto, la aparición de los padrinos, de la iglesia, el sacerdote y la tradicional fiesta. Y no es que se esté imponiendo una religión en las páginas, simplemente se nutre de la moral católica, que tiende a exaltar los valores de humildad, sacrificio, unión, lealtad, laboriosidad y algunos otros, presentes en la cotidianidad mexicana.

Otro cuadro que nos pinta la historieta, a través de la representación del mexicano, es esa exaltación a la madre. Procurarla, cuidarla, respetarla y sobretodo, amarla, son cuestiones fundamentales en un buen mexicano. Los que mejor representan esto son Carlos y Memín, ya que ellos quieren más que nada en el mundo a su mamá. Carlos hasta fue a dar a la correccional por defenderla y Memín sólo vive para “la autora de sus días” como lo demuestra cada que puede,

---

<sup>124</sup> Umberto Eco, *Apocalípticos e...* p. 59.

en cada número, aunque también haciéndola pasar malos ratos, como cualquier pequeño. Sin duda es una característica de la forma de ser de los mexicanos.<sup>125</sup>

La representación que no puede dejarse de lado es la de los infantes porque son los personajes principales de esta historia, son los que encarnan las vivencias y los valores de la realidad, esta representación se hace de manera compleja. Ya que nos presentan varias facetas de los niños; en primer lugar su aparente primera impresión de inocencia, que los llevan a actuar de “buena manera”, como ya hemos visto. Una segunda cara es su independencia en la vida, pareciera que se valen por sí mismos en algunos momentos, algunos de sus actos corresponderían a gente mayor, ya sean adolescentes o adultos, al parecer tienen mucho tiempo libre y lo emplean en empresas o travesuras varias como lo deja de manifiesto cada número de la colección. Es como si los niños se representaran como adultos en miniatura, pues se enfrentan, verdaderamente, a problemas muy por encima de la capacidad de un niño.

Otro aspecto interesante a tratar es que su independencia va más allá de su vida diaria como personajes, ya que no caen en determinismos históricos y rompen patrones familiares. Ernestillo no es un alcohólico como su padre, Ricardo no tiene el carácter severo y amable de su padre, Carlos no tiene la delicadeza de su madre o la “dejadez” de su padre. Memín no tiene la ingenuidad ni las buenas intenciones de su madre todo el tiempo. Son diferentes, como si respondieran a otros motivos fuera del escenario en el que conviven y del cual forman parte. Son independientes, son personajes modelo, que responden a necesidades de los productos de la industria cultural<sup>126</sup>.

Son personajes prototipos o típicos, alimentados de estereotipos que existen en la mente de los consumidores-lectores. El niño Ricardo que es rico; Carlos es pelirrojo porque tiene pecas, y lo sabemos por las portadas<sup>127</sup>. La mamá de Memín

---

<sup>125</sup> Ya importantes intelectuales lo han señalado de mejor manera, como Octavio Paz en su *El Laberinto de la Soledad; posdata; Vuelta a “El laberinto de la soledad”*. México, Fondo de Cultura Económica, 2010 pp. 72 – 98.

<sup>126</sup> Consúltese Umberto Eco *Apocalípticos e...* pp. 191 – 218.

<sup>127</sup> Recuérdese que son dibujos a sepia.

es trabajadora por su indumentaria, muy diferente a la de la mamá de Ricardo. Ernestillo es representado flaco y con ropa grande de carpintero que embona perfectamente con su personalidad tímida y retraída. Los rostros de nuestros protagonistas tienen muchas expresiones según su estado de ánimo pero en general son rostros agradables y cariñosos. Totalmente distinto a lo que pasa con personajes secundarios que sólo hacen su aparición una o pocas veces. Igualmente, estos personajes, tratados como productos, responden a una necesidad de la industria cultural

Ahora bien, pasemos a definir e identificar estas características de producto de industria cultural que tiene el cómic. En un primer momento, estos productos tienden a ser conservadores porque refuerzan lo que la sociedad piensa, no se le dice nada nuevo, tienden a representar modelos aceptados y asimilados de desenvolverse; no quiero decir con esto que el gobierno esté inmiscuido en el proceso de elaboración, simplemente, al usar la palabra oficial me refiero a una tradición, a reglas no escritas que dominan la escena social, a la moral imperante en el México de los sesentas; de ser de otra manera, no tendrían tanta popularidad entre las clases bajas y medias, ya que es un producto para disfrutar. Estos bienes, también, tienden a “educar” de cierta manera a los lectores; no me refiero a que la gente los compre para sentirse educada sino que en las páginas hay ciertas enseñanzas, que otra vez, refuerzan lo que ya se considera correcto de antemano o lo que se ve en la realidad.

Tenemos que recordar nuevamente que se trata de una actividad industrial y por ende hay un consumo bastante importante del producto, que parece ser muy rápido, artificial, cada semana hay una nueva entrega que hace olvidar la de hace dos semanas. Y este librito con dibujos es un vehículo de valores, como si el cómic produjera valores, novedosos para su tiempo, pero en realidad no lo son, ya que sólo es una representación de viejos valores haciéndolos parecer novedosos.

Se ha llegado a decir que esta clase de productos cumple una función de control de las clases bajas de la sociedad, habría que matizar dicha aseveración. Sí se puede afirmar que sirve para pasar un rato de ocio, y como un distractor de

asuntos más relevantes, pero de ahí a afirmar que los dirigentes de la sociedad idean estos productos para controlar a la población hay un gran trecho que puede llegar a la exageración. Que el producto en cuestión funcione en una mecánica capitalista, y por ende entre en las leyes dirigidas por la oferta y la demanda quiere decir que hay nuevos valores en funcionamiento en la obra, se debe a ellos y debe ser valorado a partir de estos valores mercantilistas – que también están dados por el contexto. Estos productos cumplen una función social, que puede, o no, ser alineadora. La imagen es persuasiva y la juventud o los lectores mexicanos necesitan de ésta y de personajes comunes a ellos que despierten simpatía, para así, ser consumidos.

En efecto, son productos culturales, pero no son elaborados por hombres de una cultura “superior”. Como ya hemos visto, “No existe forma de creación colectiva que no éste mediatizada por personalidades más dotadas que se hacen intérpretes de una sensibilidad de la comunidad en que viven”<sup>128</sup>. Esto es lo que hizo la autora y que ya hemos comentado. Vargas Dulché, durante su juventud se nutrió de vivencias en la pobreza, que después, con su sensibilidad, supo recrear en sus productos de la industria cultural. *Memín Pinguín* es un caso representativo de este fenómeno. La autora no estaba por encima de otras personas de su condición, las circunstancias en las que creció, las personas con las que se relacionó, posibilitaron que creara estos productos culturales de carácter industrial. Ella sólo proveía al mercado de productos que la gente consumía, porque ésta quería esos productos, quería leer aquellas historietas. Productos que estaban envueltos con los medios de comunicación y todas las redes mediáticas que se desprenden de esto.

El dinero invertido en estos productos (y ya sea en la radio, televisión o prensa, como las historietas) marcaban las tendencias de estas publicaciones que servían principalmente como distractores. No es propósito de este trabajo valorar si esto es bueno y malo porque nos meteríamos en problemáticas que nos son ajenas a los objetivos de este estudio. Distractores en el sentido de tener unos momentos

---

<sup>128</sup> Umberto Eco, *Apocalípticos e...* p. 70

de gozo, de relajación, ante las complicaciones de la vida o ante asuntos mundanos o simplemente un momento de soledad y diversión

Concluiremos entonces que el cómic de *Memín Pinguín* se sirve de caracteres universales – pero individuales en cada uno de los personajes – para atrapar al lector en una lectura rápida, amena y disfrutable. También es evidente que en esta publicación se repite lo ya sabido, lo ya pensado por la sociedad sin hacer una crítica real y fundamentada, no es el propósito de la historieta. Lo que nos lleva a inferir que este producto, inmerso en la dinámica de los medios de comunicación masiva representa los valores, creencias y comportamientos de una sociedad industrial; asunto casi paradójico en la realidad mexicana de los sesenta, porque aunque el milagro mexicano aún era palpable y ciertos sectores de la sociedad vivían en una dinámica industrial, ya se ha dicho que la convivencia de distintos grupos, de varias clases sociales, desiguales y distintas imperaba en los entornos del México de la segunda mitad del siglo XX. El campo seguía rezagado, no todos tenían los beneficios de una industrialización, para que unos tuvieran bonanza otros tenían que sufrir. Asunto que nutre el cómic que estamos estudiando.

Siguiendo con las conclusiones, nos damos cuenta que este es un producto que se desea comprar, por toda la carga mediática que se desenvuelve en la sociedad, en los puestos de periódicos. Es un mensaje en el que la imagen y el texto redundan el uno en el otro y viceversa. Se prefigura un orden establecido, como si fuese una pequeña maqueta de la realidad. No se puede exigir a una publicación de este tipo que sea crítica o que pretenda cambiar al mundo. Es un producto para la evasión que tiende a ser paternalista. Simplemente, se refuerzan mitos y valores vigentes.

Asimismo, esta representación ya quedó en la memoria colectiva como una manera, válida, de lo mexicano. Parte de la naturaleza humana quedó manifiesto en las páginas de *Memín Pinguín*, sin entrar en tantas complejidades existenciales, pero a base de la repetición, de la familiarización que hay con los personajes es que podemos simpatizar con ellos y hasta estar de acuerdo con su



pensamiento y con los valores representados. Completando así el cuadro que nos propusimos estudiar.

## Conclusiones

Después de la exposición, descripción y análisis de nuestro objeto de estudio y las condiciones que permitieron su existencia y éxito en la sociedad mexicana podemos desglosar algunas conclusiones que permitan apreciar la importancia de la historia de la cultura escrita en México, y sobre todo de la importancia de los productos de la industria cultural en nuestro país; industria donde entra nuestro objeto de estudio: el cómic de *Memín Pinguín*. Como también mostrar lo significativos que son los estudios orientados en este sentido, estudiar las obras de la cultura escrita, las obras historietistas que hay en nuestro país.

En el primer capítulo queda constancia de que el cómic es un vehículo eficaz de ideas y representaciones pasadas y actuales. Para llegar a esa aseveración pasamos por el desarrollo histórico del cómic en el mundo, vimos en qué consiste la dinámica y el lenguaje en el que se basan los cómics, así como las posibilidades comunicativas del mismo. Además de vincular las creaciones de la cultura popular y la terminología alrededor de fenómenos sociales de este tipo con nuestro objeto de estudio. Y así fue como llegamos a la conclusión de que en el cómic se pueden encontrar representaciones de la sociedad en la que fueron creados.

El segundo capítulo nos permite hacer afirmaciones más variadas, de distintos temas, pero que podemos vincular gracias al esquema de Darnton. En primer lugar podemos afirmar que la colección estudiada terminó de publicarse hasta 1982; lo que nos habla de casi 20 años de éxito, debido a las condiciones económicas y sociales que atravesaba el país, lo que posibilitó el desarrollo y el arraigo de este personaje, dentro de la sociedad mexicana. No sólo quedó impregnado en la mente de bastantes mexicanos, sino que los fue acompañando en su vida, en su evolución, como usuarios de la cultura escrita, si es que la hubo. Había veces en las cuales, las capacidades lectoras eran entrenadas y desarrolladas gracias a publicaciones como *Memín Pinguín*; Estas publicaciones eran lo que había a la mano para los estratos bajos de la sociedad, pero mostraba

que grandes capas de la población mexicana eran usuarios de una cultura escrita, al menos los mexicanos que vivían en las ciudades de los años sesentas.

Vimos que para que este producto llegara al público, hubo un proceso de edición, impresión y distribución que involucraba a varias personas, que eran parte de la sociedad. El trabajo en conjunto de creadores, editores, impresores, cargadores, vendedores de puestos de periódico, lectores, coleccionistas hicieron posible la creación y bonanza de esta industria cultural y la socialización del cómic; además de nutrir e impulsar un mercado de cultura popular. Y aunque su trabajo estuvo en el anonimato, sin ellos, o sin el sistema económico, habría sido imposible *Memín Pinguín*. Cabría decir que esta creación está inserta en un contexto del cual no podemos sustraerla, y dicho contexto impulsaba una industria editorial de los cómics que socializaba la lectura de estos, con sus cientos de creaciones anteriores y que siguieron apareciendo en las décadas posteriores a los sesenta.

Hacer afirmaciones acerca de los lectores, de la lectura de las historietas aún es un camino oscuro, pero se pueden hacer ciertos comentarios. Primero una aseveración obvia, pero que a veces pasa desapercibida; en una leída rápida de la historieta no se da cuenta de todos los aspectos incluidos en este trabajo, pero una leída analítica y detenida permite cultivar esta manera de hacer historia. El estudioso de la cultura escrita tiene que tomar en cuenta aspectos no materiales, que se nos escapan a veces a los estudios de la historia, la sensibilidad de tiempos pretéritos, que aunque parezca, en este caso muy cercana en el tiempo, es ya diferente pues las condiciones económicas, sociales y políticas han cambiado ya. Sin duda esta publicación fue objeto de diversas lecturas: en privado, lenta e intensivamente o en público, rápida y extensivamente, me inclino a sostener con más fuerza esta aseveración, sin ser en público pero sí una lectura veloz, por la gran cantidad de cómics en circulación, pues había de donde elegir y había varias publicaciones de moda, no sólo la de *Memín Pinguín*; también como entrenamiento de las capacidades lectoras, en voz alta o en silencio, una simple hojeada que permitiera conocer rápidamente la trama, un vistazo a las páginas en diagonal, ver el principio y el final rápidamente. Las lecturas eran múltiples y si se

optaba por una, no necesariamente las otras quedaban vetadas. Las relecturas permiten las mismas posibilidades ya expuestas. Hay una variedad de lectores que descifran *Memín Pinguín* a su manera.

Las condiciones que propiciaron la existencia de la obra analizada fueron dadas para que la disfrutaran los mexicanos, no importando su clase social y para que apareciera en el escenario social los creadores Yolanda Vargas Dulché y Sixto Valencia Burgos, para que realizaran una obra emblemática, sentimental y humorística, donde estuviesen representados los mexicanos de a pie, la vida cotidiana con sus ir y venir constantes en la gran urbe que fue el Distrito Federal de la década de los 60.

El ir dirigido a un público masivo, al no ser una publicación erudita, al tener las características de un producto de la industria cultural no quiere decir que su valor haya sido menor, incluso puede elevarlo, ya que en el imaginario colectivo está presente la imagen del protagonista, sobre todo en la gente que creció de los sesentas a los ochentas. Este fenómeno es reforzado por el escándalo con Estados Unidos por los timbres conmemorativos de *Memín Pinguín*, con las posteriores ediciones de años recientes y a color, con el aniversario número cincuenta de la publicación, con las exposiciones de cultura popular donde aparece nuestro protagonista, con los trabajos de historietas mexicanas donde es imprescindible mencionar al carismático negrito.

Se puede afirmar que este tipo de lectura une clases sociales. Ya que no importa mucho a que estrato social pertenezca la persona en cuestión, casi todos pueden entender y descifrar la historia que hay en las páginas de coloración sepia. Incluso si se es analfabeta, los dibujos van llevando la historia a un entendimiento casi mudo. Es por eso que es atrayente para chicos y para no tan chicos. Es un producto, comercial que socializó la lectura, que llegó a rincones que los libros aún no tocaban. Puede que este cómic haya sido parte de un proceso mayor, en el que la historieta generaliza el derecho público a la lectura. Su creación permitió que los consumidores realizaran una lectura empática, pues eso permite la ficción y las representaciones.

Asimismo en la trama hay ciertas fórmulas y temas recurrentes que son característicos en los productos de la industria cultural. Los planos que representan en el dibujo son tomados del cine y de la televisión. La creación de una trama con finales dramáticos y cortes de suspenso para que el consumidor compre el siguiente número es una de las características más distinguidas de la industria cultural. Así como lo efímero que resulta el producto en sí. La vinculación entre cine, televisión, cómic e inclusive la radio queda de manifiesto por los temas, que incluyen personajes distintivos y estereotipados, escenarios comunes al entorno de los lectores o receptores, lenguaje común con los lectores, un humor característico del mexicano que se basa en el juego de palabras y una verborrea ingeniosa, así como situaciones de la vida cotidiana llevadas al límite dramático para saber qué pasará en la siguiente entrega.

Ahora bien, en cuanto al propósito principal de este trabajo de investigación, el averiguar las representaciones que hay del mexicano en las páginas de *Memín Pinguín*, podemos hacer algunas aseveraciones. En primer lugar, parece estar representado un espectro amplio de la sociedad mexicana, aunque la historia gira entre la oposición de adinerados infelices y pobres contentos con su vida, hay más matices dentro de la historieta, y muchos roles sociales están representados, así como muchas profesiones; desde el amable profesor y pasando por amas de casa, policías, conductores, vendedores de tienda, voceadores de periódico, costureras, lavadoras y planchadoras, hasta llegar a políticos e importantes empresarios, e inclusive bailadoras de cabaret, gañanes y ladrones. Casi toda la sociedad representada.

Las representaciones encontradas de la sociedad mexicana entran perfectamente en lo expuesto por Roger Chartier. En primer lugar, hacer un trabajo de representación significa un desglose y clasificación de la misma que ya hemos comentado. En segundo lugar, se fomenta una identidad social, se hace un símbolo con el cómic de la sociedad mexicana; la prueba de ello es que aún se recuerda *Memín Pinguín* en la actualidad, dentro y fuera del país. En tercer lugar, y aquí es donde podría haber mayor objeción, es la representación

institucionalizada y objetivada que marcan en forma visible la existencia de un grupo, comunidad o clase. Esta característica de representación se la da el tiempo, y parece ser que, nuestra publicación estudiada, ya la tiene, pues es un testimonio histórico de primera mano para conocer a los mexicanos del pasado, a los procesos sociales.

Esto deja de manifiesto que el esquema de Darnton se complementa con las aseveraciones de Chartier; era de suponer pues tratan los mismo objetos de estudio, desde ópticas distintas pero complementarias. Así es como completamos la investigación en torno a la cultura escrita de las historietas de nuestro país. Apenas una probada de lo que podría lograrse.

Negar la importancia de estas creaciones sería privarse de una porción de cultura que merece ser estudiada con el mismo rigor que otros temas de estudio y que nos explican el actuar, pensar e inclusive el sentir de la gente; al ser un producto que tuvo una mayor difusión el impacto es difícil de medir, pero no podemos negar que fue grande. Aunque haya sido por un momento, aunque la publicación no tomara más de diez minutos en leerse, aunque fuese desechable, efímera, olvidable, aunque hubiera cosas más trascendentales en la vida de las personas, la historieta formaba parte del entorno social mexicano de las décadas de los sesenta, setenta y ochenta del siglo anterior. Se nutría de la sociedad en la que vivía, y al mismo tiempo aportaba una interpretación nueva y única de las cosas, aunque haya sido nada más para ilustrar y reafirmar una manera de pensar, que no nos es extraña, pero sí diferente a lo que se vive en la actualidad. La identidad de los grupos sociales no cesa de construirse y este proceso queda de manifiesto las páginas de la historieta. La creación de identidades para con nosotros o los contemporáneos de la década de los sesenta y para con el exterior.

Sin duda, este trabajo abona al cultivo de la historia de la cultura escrita en México. Sé que hay diversidad y cantidad de trabajos en esta corriente historiográfica, quizás más trabajada en otros países, pero esta investigación, además de aportar como un trabajo de historia de la cultura escrita, metodológicamente hablando, aporta en el campo temático, pues no he tenido

conocimiento de investigaciones sobre la historieta mexicana que giren en torno a esta corriente. Así que podría decirse que esta investigación es pionera y pone un ladrillo más en la comprensión de las publicaciones humanas que circularon en nuestro país en el siglo XX. Además de aportar el grano de arena, en la historia mexicana, para la mejor comprensión de la sociedad y de la cultura nacional.

## Bibliografía

Alcubierre, Beatriz Moya. *Ciudadanos del futuro. Una historia de las publicaciones para niños en el siglo XIX mexicano*. México. El Colegio de México, Universidad Autónoma del Estado de Morelos. 2010.

Aurrecoechea, Juan Manuel y Armando Bartra. *Puros Cuentos; La historia de la historieta en México 1874-1934*. México. CONACULTA, Museo nacional de culturas populares, Grijalbo. 1989.

Aurrecoechea, Juan Manuel y Armando Bartra. *Puros Cuentos II; La historia de la historieta en México 1934-1950*. México- CONACULTA, Grijalbo. 1993.

Aurrecoechea, Juan Manuel y Armando Bartra. *Puros Cuentos III; La historia de la historieta en México 1934-1950*. México. CONACULTA, Grijalbo. 1995.

Baron-Carvais, Annie. *La Historieta*. México. Fondo de Cultura Económica. 1989.

Burke, Peter. *¿Qué es la historia cultural?* Barcelona. Paidós. 2006.

Chartier Roger. *El mundo como representación Estudios sobre historia cultural*. Barcelona. Gedisa editorial. 2005.

Darnton, Robert. “¿Qué es la historia del libro?” Tomado de Robert Darnton, *Gens de Lettres, gens du livre*, París, Odile Jacob, 1992. pp. 153-175. Traducción de Emma Rivas y José Abel Ramos.

Duby, George. “The Diffusion of cultural patterns in feudal society”, *Past and Present* no. 39, 1968 páginas 1-10.

Eco Umberto. *Apocalípticos e integrados*. México. Fábula Tusquets Editores. 2011.

Greaves, Cecilia. “La secretaría de Educación Pública y la lectura, 1960-1985” en *Historia de la Lectura en México*, Seminario de Historia de la Educación en México. México D.F. El colegio de México. 1997

Hobsbawn, Eric y Terence Ranger (editores) *La invención de la tradición*, Barcelona, Crítica, 2002



Krauze Enrique. *Caudillos culturales den la revolución mexicana*. México, TusQuets Editores. 2007

McCloud Scott. *Entender el cómic el arte invisible*. Bilbao, Astiberri, 2009.

Moix, Terenci. *Historia Social del cómic*. Barcelona, Bruguera. 2007.

Monsiváis, Carlos. *A ustedes les consta: Antología de la crónica en México*. México, Ediciones Era. 2006

Monsiváis, Carlos. *Los rituales del caos*. México, Ediciones Era. 2001.

Pacheco, José Emilio. *Las batallas en el desierto*. México, Editorial Era.

Paz, Octavio. *El laberinto de la soledad; Posdata; vuelta a "El laberinto de la soledad"*. México, Fondo de Cultura Económica, 2010.

Pérez Gay, Rafael "Siglo XX: Letras y artes" en *Gran Historia de México Ilustrada Tomo V el siglo XX mexicano*. Coordinado por Josefina Zoraida Vázquez, México, Editorial Planeta. 2002.

Sánchez García, Raquel "diversas formas para nuevos públicos" en *Historia de la Edición en España (1836-1936)* Coordinador Jesús A. Martínez Martín. Madrid. Marcial Pons Historia. 2001.

Torres, Septián, Valentina "La lectura, 1940-1960" en *Historia de la Lectura en México*, Seminario de Historia de la Educación en México. México D.F. El colegio de México. 1997

----- Recursos en línea -----

Arceo, Martín (13 de marzo, 2013). "Sixto Valencia gana batalla legal por derechos de Memín Pinguín". *La Jornada*. Consultado el 27 de noviembre de 2015. Disponible en: <http://www.jornada.unam.mx/2013/03/13/espectaculos/a09n1esp>

Aguirre Botello, Manuel. "Evolución del salario mínimo en México de 1935 a 2015. Comparado en función del crecimiento de la Inflación" [en línea] disponible en: <http://www.mexicomaxico.org/Voto/SalMinInf.htm> Consultado el 19 de noviembre de 2016.

Berni González, Juan Alberto “Historia de la impresión” [en línea] disponible en: <http://www.jaberni-coleccionismo-vitolas.com/1A.4.1-Historia%20de%20la%20Impresion.htm> consultado el 9 de noviembre de 2016.

Camacho Fernando, (2 de Julio de 2005) “Se agotan los 750 mil timbres con la figura de Memín Pinguín”. *La jornada*. Consultado el 7 de septiembre de 2016. Disponible en: <http://www.jornada.unam.mx/2005/07/02/index.php?section=cultura&article=a04n1cul>

Gantus Luis “Memín Pinguín: un cincuentón de 70 años con muchos padres” [en línea] disponible en: <http://estoesferpecto.produccionesbalazo.com/?p=2009> consultado el 18 de octubre de 2016

Gantus Luis “La imagen de Memín Pinguín tiene NUEVO dueño” [en línea] disponible en: <http://estoesferpecto.produccionesbalazo.com/?p=1957> consultado el 18 de octubre de 2016

Gantus Luis “Memín Pinguín: un cincuentón de 70 años con muchos padres” [en línea] disponible en: <http://estoesferpecto.produccionesbalazo.com/?p=2009> consultado el 18 de octubre de 2016.

Gómez Karla (22 de Julio de 2016) “Puestos de revistas que pasaron a la historia” *Diario de Chiapas*. Consultado el 9 de noviembre de 2016. Disponible en: <http://www.diariodechiapas.com/landing/puestos-revistas-pasaron-a-la-historia/>

Gómez Natalia y José Carreño, (1 de Julio de 2005) “‘Ataca’ la Casa Blanca estampilla de Memín Pinguín”. *El universal*. Consultado el 7 de septiembre de 2016. Disponible en: <http://archivo.eluniversal.com.mx/nacion/126741.html>

Kyle Luisa “Yolanda Vargas Dulché: la reina de las historietas” [en línea] disponible en: <http://blog.comicgram.io/2015/10/27/yolanda-vargas-dulche-la-reina-de-las-historietas/> consultado el 19 de octubre de 2016.

La redacción (5 de Noviembre de 1994) “la unión de voceadores, una organización ‘sui generis’” *Proceso* Consultado el 30 de noviembre de 2016. Disponible en: <http://www.proceso.com.mx/166809/la-union-de-voceadores-una-organizacion-sui-generis>

Martínez Rodrigo. “¿Qué pasó con editorial VID la historia de la tienda de cómics en México?” [en línea] disponible en: <http://www.gamedots.mx/editorial-vid-historia-cierre-comics> consultado el 18 de octubre de 2016.

Preimpresionmontalvobossio “Evolución de los sistemas de impresión” [en línea] disponible en: <https://preimpresionmontalvobossio.wordpress.com/2011/12/01/evolucion-de-los-sistemas-de-impresion/> consultado el 9 de noviembre de 2016.

RAE, “icono o ícono” [en línea] disponible en: <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?id=7DW6STdInDXX2dmiRYxa> consultado el 8 de febrero de 2015.

RAE, “representación” [en línea] disponible en: <http://lema.rae.es/drae/srv/search?id=Zz7XMmjFZDXX2waXDSrP> consultado el 25 de marzo de 2015.

Redacción Sin Embargo “Yolanda Vargas Dulché, la ‘Reina de las historietas’ que trascendió las fronteras del imaginario colectivo” [en línea] disponible en: <http://www.sinembargo.mx/09-12-2012/455192> consultado el 19 de octubre de 2016.

UDUAL Press, “Son un tesoro los cómics de Monsiváis” [en línea] disponible en: <https://udual.wordpress.com/2013/06/28/son-un-tesoro-los-comics-de-monsivais/> consultado el 10 de noviembre de 2016.