

Reseña sobre Un acercamiento al cómic: origen, desarrollo y potencialidades

El artículo "Un acercamiento al cómic: origen, desarrollo y potencialidades" escrito por Alejandro Enoc Maza Pérez, aborda el papel del dibujo como herramienta fundamental en la historia de la humanidad y su relación con el cómic, una forma de expresión artística que ha evolucionado hasta nuestros días.

El artículo destaca cómo el dibujo ha sido utilizado desde tiempos prehistóricos como una forma de manifestación, donde los testimonios históricos han quedado grabados con diversas herramientas y técnicas. Desde los dibujos en cuevas utilizados por los hombres primitivos, hasta la representación de batallas en el Estandarte de Ur, el uso del dibujo ha sido constante en la historia de la humanidad.

Con la invención de la imprenta en el siglo XV, se comenzaron a publicar materiales bibliográficos tradicionales y libros para niños con ilustraciones. Durante los siglos XVII y XVIII, las hojas volantes adornadas con dibujos se popularizaron, al igual que las caricaturas políticas. La llegada del periódico a principios del siglo XVII dio lugar a la inclusión de ilustradores y dibujantes en la prensa, como James Gillray, considerado el primer caricaturista de prensa.

En 1894, nació el cómic como una nueva forma de expresión artística, que incorporaba la continuidad o el manejo del espacio-tiempo en su narrativa. Con la tira con continuidad se incorporó una nueva dimensión al mundo del dibujo: el tiempo. A partir de ese momento, el cómic ha evolucionado en diferentes formatos y estilos, convirtiéndose en una forma de expresión que ha trascendido fronteras y culturas.

El artículo también destaca la importancia del cómic como herramienta didáctica y pedagógica en la enseñanza, ya que el cómic puede transmitir ideas y conceptos de una manera más visual y atractiva para los estudiantes. Además, el cómic también puede utilizarse como un medio para la promoción de la lectura y el fomento de la creatividad y la imaginación.

Por otro lado, el artículo también habla sobre dos formas de cómic, el manga en Japón y el cómic en México, y las diferencias entre ambas, incluyendo los temas que tratan, la cultura y la técnica utilizada en su creación.

En Japón, el Manga es una industria que genera ganancias millonarias y sus autores son considerados maestros del dibujo debido al estilo particular que utilizan en la región. La cultura japonesa valora y aprecia esta actividad no solo como un negocio, pasatiempo o forma de expresión, sino como parte de la identidad de los japoneses. Según Paco Ascencio en su libro "Manga: Step by Step", la influencia del manga se extiende más allá de la industria del cómic y se puede observar en la animación, los videojuegos, el cine e incluso la moda. El manga se caracteriza por la importancia de la imagen, donde la historia, los diálogos y la acción se supeditan a la imagen, lo que hace que la lectura sea sencilla y fluida. Además, su estilo gráfico es siempre impactante e intenso.

En México, el cómic o historieta se ha destacado por tratar temas políticos y sociales, así como por contar con un desarrollo amplio de la caricatura política. Los caricaturistas o moneros nacionales como Rius, El Fisgón, Helguera y Manuel Ahumada han logrado con éxito el humor político documentado y preciso. El cómic explora la construcción del lenguaje y se basa en elementos clave como la imagen y la palabra. Se construye mediante imágenes que significan a sí mismas, al igual que las palabras. Para crear un cómic, solo se necesita papel y lápiz, al menos para situar la idea principal o boceto de la historia. En un sentido más profesional, se emplean herramientas artísticas como papel opalina, tinta china, plumillas y pinceles para colaborar en el aspecto estético y final de la realización.

Otro derivado del cómic son los llamados Web Comics o Cómic Digitales, que se crean directamente desde la computadora utilizando diversos programas informáticos enfocados en el diseño gráfico. En este caso, se evita en gran medida el aspecto manual o físico de la creación del cómic y se sustituye por el mouse de la computadora o el lápiz electrónico. A veces, ambas formas de creación se combinan para crear proyectos de cómic. Por ejemplo, el dibujante de cómics puede valerse de la computadora para escanear y realizar los retoques finales de las páginas, limpiar los defectos, hacer correcciones digitales, poner matices, efectos visuales, aumentar, disminuir o poner el color por completo en los dibujos. Anteriormente, los dibujantes de historietas mexicanos se valían únicamente de la realización manual de sus proyectos, desde el boceto o bosquejo a lápiz, hasta la realización de los globos de diálogo y otros elementos utilizando reglas y herramientas de medición. Esta limitante en la época llevó a la forja y

surgimiento de grandes artistas de la historieta mexicana como Gabriel Vargas (creador de "La Familia Burrón"), Eduardo del Río (alias Rius, creador de "Los Supermachos") y Sixto Valencia Burgos (dibujante de "Memín Pinguín").

En conclusión, el artículo de Maza Pérez nos muestra cómo el dibujo ha sido una herramienta fundamental en la historia de la humanidad y cómo el cómic ha evolucionado para convertirse en una forma de expresión artística que ha trascendido fronteras y culturas. Además, destaca la importancia del cómic como herramienta didáctica y pedagógica en la enseñanza y el fomento de la creatividad y la imaginación.