

LA NOVELA GRÁFICA EN COLOMBIA, UN PANORAMA EN DESARROLLO

JULIA MANUELA RIZO ARIZA

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE COMUNICADORA SOCIAL CON ÉNFASIS
EDITORIAL**

DIRIGIDO POR

JUAN SEBASTIÁN MONTOYA VARGAS

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y LENGUAJE
COMUNICACIÓN SOCIAL
BOGOTÁ D.C.**

2018

ARTÍCULO 23

“La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por los alumnos en sus trabajos de grado, solo velará porque no se publique nada contrario al dogma y la moral católicos y porque el trabajo no contenga ataques y polémicas puramente personales, antes bien, se vean en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia”.

Quiero agradecer a mis padres por siempre escucharme y apoyarme en cualquier aventura que se me ocurriera, a mis delimitadas, a Farolero y a mi asesor por apoyarme, guiarme y hacer terapia grupal. Para que sigamos iluminando nuestros caminos desde nuestro sueño compartido.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	6
CAPÍTULO 1: Historia compacta del cómic	8
CAPÍTULO 2: Lenguaje vs. Formato, el cómic y la novela gráfica.	29
CAPÍTULO 3: Iniciativas de estudio del cómic.	47
CAPÍTULO 4: Descripción del producto	69
CONCLUSIONES	73
PRODUCTO	75
BIBLIOGRAFÍA	75
ANEXOS	80

INTRODUCCIÓN

El cómic en Colombia ha tenido un desarrollo marginal, aunque sí ha habido intentos de instaurar una cultura del cómic o mejor dicho adoptar al cómic como un medio de expresión, esto puede evidenciarse si se busca la historia del cómic en Colombia, la mayoría de estas iniciativas han estado sujetas tanto a las normas de producción, importación y consumo, como también a la visión general que se ha tenido del cómic en el país, lo que se ha traducido en una serie de altibajos en el desarrollo del cómic nacional. Por un lado, en la época donde la mayoría de países ya contaban con iniciativas propias del cómic, autores e incluso inicios en el análisis del cómic como medio, en Colombia apenas se daban unos pasos para la instauración del cómic como algo fuera del público infantil, cabe resaltar el trabajo de revistas como ACME y W.C. que se encargaron de mostrar el panorama internacional de cómic para motivar a autores colombianos a incursionar en el medio, junto a estas revistas se muestran varias iniciativas similares pero con poca duración. El desarrollo diferente que tuvo el cómic en Colombia se debe en parte al desconocimiento y banalización del cómic como medio de expresión, por la constante de la falta de arraigamiento de la lectura en el país y también por otras causas de producción que limitaron la difusión y la evaluación del cómic como un medio editorial con nuevas posibilidades de expresión. Sin embargo, desde hace unos años se ha visto un cambio en la perspectiva del cómic y se ha intentado salir del nicho del cómic a un campo más general y más abierto a aceptar al cómic como otro género de lectura.

En este proyecto se intenta dar una mirada al desarrollo que ha tenido el cómic en su forma de Novela Gráfica en el país como fuente de instauración del lenguaje gráfico secuencial como medio de expresión. Se busca por medio de la investigación y el producto, mostrar los cambios,

las iniciativas y las nuevas miradas que se han publicado de este género en país, para dar luz al trabajo que editores independientes hicieron ver el valor oculto que tiene este medio, además de abrir el panorama del cómic a un público que anteriormente no estaba interesado en explorar o siquiera tomar en serio a este género. A lo largo del proyecto se investiga la forma en la que surge el cómic como medio en su origen estadounidense, como en sus raíces franco-belgas donde inicia el cómic bajo la mirada de noveno arte que le da la importancia y el cuidado editorial que luego es reflejado en la novela gráfica, también se indaga sobre la incursión de este medio gráfico en Colombia y los altibajos que sufre para así lograr formarse con las características (tanto de público como de producción) que tiene este lenguaje en el país. Por otro lado, se busca analizar al cómic bajo su naturaleza de lenguaje por lo que se explica el funcionamiento del lenguaje secuencial a la hora de utilizarlo como medio de expresión, esto para entender cómo funciona el lenguaje del cómic y cómo desde este punto de vista se puede analizar la producción cultural de novelas gráficas en el país, asimismo, se hace una definición propia de novela gráfica que sirve como base para el análisis de las novelas gráficas que se han editado en el país, para finalmente concluir con un producto web que busca mostrar el desarrollo y el contexto que tiene el cómic bajo el formato de novela gráfica en el país, todo esto es para potenciar el estudio del cómic como un medio de expresión que, si bien siempre ha estado presente en el país, apenas hace unos años se ha puesto en la mirada de la producción cultural editorial de Colombia.

CAPÍTULO 1: Historia compacta del cómic

1.1 Estados Unidos:

El origen del cómic remite directamente a Estados Unidos entre la última década del siglo XIX y el XX, específicamente, a la ciudad de Nueva York, donde el periodismo está en su fase más activa. A lo largo de este periodo, periódicos como *The New York World* dirigido por Joseph Pulitzer y *The New York Journal* dirigido por William Rudolph Hearst están en constante competencia. Por esta razón, la invención de nuevos atractivos para cada periódico culminó con la inclusión de un suplemento de color publicado únicamente los domingos¹.

Con la aparición de los suplementos dominicales, se inauguró un nuevo espacio creado para atraer a más lectores, aprovechando el tiempo libre de ese único día. Ilustradores como Richard Felton Outcault, contratado por *The New York World* para ilustrar la página en color dominical, creó un personaje llamado *The Yellow Kid* a mediados de 1894. Este se trata de un niño con camisa amarilla que muestra los acontecimientos de un barrio proletario (Hogain's Alley) de la ciudad. La importancia de este personaje es su aparición periódica, además incluye diálogos que son escritos en diferentes elementos del dibujo. Uno de ellos es la propia camisa del personaje (the yellow kid), pero que resultan el primer acercamiento al globo de diálogo, además, este cómic es el primero que demuestra la constancia del personaje y del estilo de dibujo, a pesar de no ser dibujado por la misma persona. Este cambio se debe a que Outcault fue contratado por la competencia (y *The New York Journal*) para dibujar la misma serie cómic en el periódico, así ambos periódicos continúan publicando *The Yellow Kid*¹ y este continúa con una estética pareja, esta misma característica va a ser repetida en todos los cómics de este momento en adelante.

El desarrollo del cómic como tira cómica tiene un proceso de larga evolución. Se puede decir que inicia en 1897 con un cómic de Rudolph Dirks llamado *Katzenjammer Kids*, esta publicación tiene una gran repercusión porque muestra la cotidianidad de dos niños emigrantes alemanes por lo que el gran número de nuevos emigrantes que llegan a las costas de Nueva York y que entienden las dificultades que presentan estos niños, sienten simpatía por los dos personajes. El cómic de Dirks es de los primeros en utilizar la figura del globo de diálogo de forma “sistemática”, es decir, que la utiliza como forma de comunicación de los personajes en cada viñeta y ya no se basa tanto en inscribir el diálogo en los elementos de la escena. Sin embargo, es hasta 1907 que se construye la estructura del *daily strip* o tira diaria, donde las viñetas están organizadas en hilera y publicadas en blanco y negro, pero esta forma de organización narrativa no es implementada del todo hasta 1920. Tiempo antes de esta implementación, el cómic adquiere otro elemento: el título y posible subtítulo para cada tirilla, por lo que cada tirilla adquiere una identidad y un intento de introducción.

Hasta la llegada del *daily strip* (Gubern, El lenguaje de los comics, 1972), los cómics gozaban de una página completa para el diseño y diagramación de cada viñeta de forma que la página tenía una composición armoniosa, pero la distribución tiene un cambio y pasa de una página completa a tres cuartos o incluso a unos pocos centímetros de la página por lo que los episodios tienen que ser repartidos en entregas o construirse completos en unas pocas viñetas, así se crean dos ramas del cómic: la rama de humor, característicamente hecha en un número reducido de viñetas, y la rama de aventuras, que se diferencia por ser una historia seriada contada por episodios que pueden continuar o no periódicamente. En este mismo periodo, un ilustrador revoluciona el aspecto plástico del cómic en general al implementar técnicas de tramado para añadir tonalidades de gris a la viñeta y así logra aumentar la profundidad y expresividad de la escena. (Coma, 1978,15)

El cómic se convierte en un elemento llamativo dentro de cada periódico y con el crecimiento de su popularidad, los periódicos deciden crear agencias especializadas en la producción y distribución de cómics tanto a nivel de local como internacional (Coma, 1978). Los llamados Syndicates no solo se encargaban de la producción sino también tenían influencia en la orientación ideológica de los cómics, así se explica el cambio de perspectiva de cómics como *Captain America* en su transición de la época de la Segunda Guerra a Guerra fría.

Bajo la implementación general del *Daily strip* en los periódicos, más la entrega de los suplementos dominicales de cómic, las series empiezan a tener varias modalidades para acomodar su narrativa a las formas de publicación y no perder coherencia entre cada episodio; Roman Gubern establece cinco:

1. Las series que aparecen únicamente en el ejemplar del domingo.
2. Las series que aparecen todos los días de la semana (salvo el domingo) en blanco y negro
[...]
3. Las series que aparecen cada día de la semana, en blanco y negro, y cuyo episodio del sábado se continúa en la página en color del domingo. Esta fórmula no era satisfactoria para el público que se abstenía de comprar el diario del domingo, por lo que fue abandonada, y para superar este problema se idearon dos soluciones;
4. Las series cotidianas y en blanco y negro en las cuales el episodio del sábado es continuado por el del lunes, mientras los episodios dominicales en color continúan independientemente otra historia, de domingo a domingo.
5. Los <<cómics sincronizados>>, fórmula mixta y virtuosa creada por el *Chicago Tribune*, en la cual la serie se continúa (incluido el domingo), pero con tal habilidad que puede ser leída sin lagunas ni merma de comprensión, tanto por los lectores que no compran el ejemplar dominical como por los que únicamente compran los ejemplares dominicales (ejemplo; *Little Orphan Annie*). (Gubern, 1972, pág. 42)

La crisis de 1929 y el periodo de guerras representan un cambio significativo en todos los aspectos de la cotidianidad, lo que llega a afectar la forma misma del cómic. Para esta época, la escases de recursos y la necesidad de optimizar la producción al máximo hace que se adopten las medidas del *Tabloide* inglés en la mayoría de periódicos estadounidenses. Esto produce que el espacio de diseño de los cómics se vea drásticamente reducido, lo que forma problemas de legibilidad y pérdida del detalle en la imagen, puesto que los globos debían ocupar la mayor parte del espacio para que pudieran contener una idea congruente y la imagen quedaba disminuida a una miniatura dentro de la viñeta; sin embargo, no se podía eliminar el segmento de cómics porque constituían el espacio de entretenimiento y uno de los atractivos del periódico. En este momento de crisis, George Delacorte decide producir una serie de trece números a todo color del cómic *The Funnies* con el objetivo de convertirse en premios de compra al adquirir productos como jabones, entre otros. Mas esta idea no era un invento novedoso, hacia 1893, en Francia se decide reeditar el cómic de *La Famille Fenouillard* en formato libro. Sin embargo, estos fascículos son el esquema de lo que se va a conocer como *comic book*. En 1935, se considera el año del primer *comic book* formalmente hablando, se trata de un fascículo mensual llamado *New Fun* publicado por *National Allied Publications* (compañía que luego sería la famosa DC comics) y que contaba con el formato de 26 x 17 cm con 36 páginas a color y se considera el primer *comic book*.ⁱⁱ al tratarse de una compilación de cómics con episodios inéditos, fascículos anteriores a este solo presentaban reediciones de cómics de los periódicos. El *comic-book* también evidenció un cambio en el lector y el público objetivo. Los *daily strips*, estaban incluidas en el periódico de forma que los lectores adultos las leían como contenido general del periódico, no como una sección especial, contrario al *comic book* que contenía temáticas y aspecto gráfico más infantiles (aventuras) lo que lo popularizaba entre los niños y no tanto entre el público adulto. Sin embargo, esta brecha empieza

a cerrarse con el desarrollo del comic book gracias a la libertad que los autores tenían al desarrollar la narrativa de sus historias (ya que estaban separados de las normas morales dictadas por los Syndicates), por lo que empiezan a aparecer elementos de erotismo (con el cambio de perspectiva de la figura de las heroínas) y de violencia (con la muestra de peleas, elementos bélicos y símbolos que fomentaban la lucha contra un enemigo, por ejemplo el nazismo) que logran captar primero a la juventud militarizada de 1930 y luego al público adulto, ejemplos de este nuevo tipo de comic books son *Jungle comics*ⁱⁱⁱ y *Planet comics*^{iv}(Coma,1978). Este nuevo formato se popularizó principalmente durante la Segunda Guerra Mundial pues consistía en un entretenimiento perfecto y compacto para los soldados.

El comic book también posibilitó la aparición de los superhéroes clásicos, casos como el de *Superman* y *Captain America*, son ejemplos del desarrollo de historias según los intereses de los lectores por lo que los villanos se amoldaban según el enemigo social de la época, además, en el caso de *Captain America* marcan el cambio de una época nacionalista y violenta a una que se revalúa y se enfrenta al desencanto de la guerra.

La Guerra fría, marca el paso de una nueva generación que deja de lado los fanatismos violentos y se suma a un nuevo ideal de revolución, de lucha contra lo que denominan el *Establishment*. La generación beat lidera ese primer paso a la liberación. En esta década aparece la rama *underground* del periodismo y con ella atrae los *comix*, un género del cómic que se centraba en lo censurado, lo grotesco y en exponer los submundos humanos, todo impulsado por una fuerte crítica a los valores tradicionales y a las instituciones que los encarnaban. En una sociedad que había tenía en su memoria la parte más violenta de la guerra, los *comix* representaban un entretenimiento más cercano a la realidad que los cómics tradicionales con historias de superhéroes.

Comix como *Little Annie Fanny* producido por Harvey Kurtzman para *Playboy* son ejemplos de las parodias creadas para la crítica social, esta tira parodiaba a la daily strip de *Little Orphan Annie* publicada en los periódicos, su protagonista era una mujer erotizada y extremadamente ingenua era acompañada en cada episodio por un personaje que satirizaba un elemento social, por ejemplo, el hombre blanco americano de extrema derecha o el mismo presidente de los Estados Unidos.

Los comix crearon nuevos géneros como el horror y el gore, este último puede verse en publicaciones como *Crime does not pay*, que se centraba en realizar cómics con los relatos policiales de crímenes de asesinato, eran magazines sin censura por lo que la carga violenta que contenía los alejaba totalmente de la idea del cómic infantil para destacarse como un cómic dirigido expresamente a adultos. Tras la proliferación de este tipo de publicaciones la reputación de los cómics decae entre la sociedad, el género es acusado de afectar al público juvenil y empieza a ser categorizado como publicaciones de mal gusto, como medida de control se crea el Comic Code Authority, una institución encargada de censurar las temáticas más delicadas como el sexo y las drogas, sin la aprobación de Comic Code no se podía publicar *legalmente* un cómic. (Van Lente & Dunlavey, 2017)

Sin embargo, el cómic underground tenían una carta a su favor: la contracultura. Entre 1960 y 1970, en plena guerra de Vietnam, la sociedad se oponía a las fuentes tradicionales, buscaban la crítica alternativa, la opinión y realista en su estado más crudo, esta necesidad era lo que se podía encontrar en los comix una expresión libre tanto de temas tabú como también representar la oportunidad de expresar nuevas ideas u opiniones tanto políticas como gráficas sin tener que acomodarse a las leyes o la censura establecida.

Los cómics se transforman gráficamente con “la llegada del vanguardismo de Francia e Italia, así como la influencia de la corriente gráfica de Paul Klee” (Gubern, 1972, 95). Artistas como Windsor McCay revolucionan la propuesta escénica de las viñetas al incluir perspectivas aéreas y panorámicas para describir el contexto, además de utilizar otras formas de viñeta y línea, como la viñeta circular, como elemento de expresión y de continuidad narrativa.

El movimiento underground del cómic acogía a artistas que querían experimentar fuera de las barreras establecidas, ya fuera por la cesura moral o por los límites creativos del convencionalismo que se habían asentado tanto en los cómics de periódico como en los comic-books. Así el underground creó dos nuevas vertientes para el cómic:

1. El cómic vanguardista, dirigido a un público más intelectual y cerca al elitismo, por lo general estaba distribuido en fanzines. Pocos de ellos tenían un crecimiento social o económico.
2. El cómic de crítica social, en él se encuentran los *comix-book* con personajes crudos y auténticos que satirizaban o criticaban abiertamente a lo establecido, un ejemplo de este tipo puede verse en *Fritz the cat* de Robert Crumb^v. (Coma, 1978, 37)

Sin embargo, los comix nunca obtuvieron un gran éxito comercial debido a su misma naturaleza de rebelión, lo que impedía que sus obras se convirtieran en productos lucrativos del mass media que criticaban, mas a lo largo de 1960 hasta 1980 logran estar presentes, aunque de manera intermitente.

Hacia 1960 aparece a manos de Stan Lee una nueva forma de crear cómics la llamada *Marvel Method*. Tradicionalmente, el guionista del cómic era responsable de la línea narrativa del cómic, él definía la complejidad y la trama que se desarrollaría en la historia; por otro lado, era el encargado de estructurar toda la parte textual y secuencial del cómic esto incluye tanto el voice en off, que funcionaba como narrador o de resumen de la historia, como definir las escenas o cortes secuenciales que debía tener la historia. En la parte visual se seguía una corriente gráfica donde se

utilizaba la imagen únicamente para ilustrar los momentos cruciales del cómic y así dejar al narrador los momentos de transición e incluso se llegaba a agrupar los diálogos en recuadros junto a la narración y no por globos, lo que generaba que todo el peso argumental recayera en el guionista, por lo tanto, el guion del cómic era tan minucioso que solo necesita ser “ilustrado”. En Marvel Method, Stan Lee creaba un guion cuya historia era lo suficientemente detallada y bien tejida que podría valerse por sí misma, mas no contaba con diálogos (*Inception*), por lo que dejaba que los ilustradores fueran quienes planearan por sí mismos el desarrollo de las historias y la secuencia de cada viñeta (*Execution*), para que finalmente el guionista, Stan Lee, coordinara cada diálogo con la acción que tenía cada viñeta (*Finalization*). Según Van Lente y Dunlavey: “[...] many artist, like Gil Kane, found this Marvel Method extremely liberating, calling it <<The best thing in terms of writing and drawing and effecting a balance.” (Van Lente & Dunlavey, 2017)

Pero esta nueva ejecución del cómic aunque beneficiosa para la coherencia total de la publicación, era un arma de doble filo para la idea del cómic como género debido a que con el vanguardismo también había llegado el *Auteur theory*, donde se estipulaba que para que algo fuera considerado arte era indispensable que contara con la voz o la mirada distintiva de un autor y cualquier cosa alejada de ese modelo (como la multiplicidad de autoría y ejecución de los cómics) era considerado algo menos meritorio. A pesar de esta teoría llega el Pop-art, una corriente artística que ve lo cotidiano y lo mass media como fuente de inspiración. El cómic, aunque no fuera arte era enaltecido, artistas como Roy Lichtenstein, utilizaban viñetas de cómics para sus pinturas. Este foco de atención ayudó a que medios como la televisión se interesaran en adaptar cómics. Un ejemplo de esto puede verse en la serie Batman de mediados de los sesenta.

Con el pop-art se creó un sentimiento de nostalgia por el cómic, coleccionistas y aficionados intentaban recuperar algunas de las publicaciones que se había perdido tras la

persecución de cómics en la era underground, este hecho hace que proliferen las tiendas de cómics a lo largo de 1970, este era un lugar especializado para este género de publicaciones que no tenían espacio en las librerías tradicionales pero que tenían un público recurrente. Dentro de esta época también se hace una actualización de las restricciones del Comic Code, lo que dio más libertad a las publicaciones e incluso la aprobación del Código llegó a ser algo opcional a la hora de publicar, pero aún sin código tanto autores como magazines seguían teniendo una autocensura con temas como el sexo, las drogas y la violencia extrema (Baron-Carvais, 1989). Aún con la liberación del Código, lo que beneficiaba en mayor medida a la libre circulación de los comix, la llegada de las tiendas especializadas implicó el fin del underground por dos razones: la primera, en 1973 se crea una ley donde cada comunidad tiene el derecho de decidir qué considera obsceno, por lo que cada vez era más restringida la circulación de publicaciones que trataran temas tabú; y la segunda, los dueños de las tiendas de cómics no les agradaban los temas de las publicaciones underground, por lo que simplemente no aceptaban exhibirlas. Por lo que la mayoría de publicaciones underground desaparece por la falta de medios de distribución. Sin embargo, algunos artistas de esta ola lograron sobrevivir a su caída, uno de ellos es Art Spiegelman, creador de *Maus*.

A finales de 1970 tanto las tiendas especializadas como las nuevas convenciones de cómics tomaban lugar para presentar la gran variedad de temáticas que el género podía ofrecer, por esta época se encuentra la publicación de los llamados *Big Little books* que narraban en un lenguaje textual la historia de clásicos del cómic como Popeye y Flash Gordon, estos libros utilizaban viñetas del cómic en vez de ilustraciones, sin embargo, las viñetas tomaban el papel de ilustración y el peso recaía en el texto. Estos libros “Consistía en aprovechar el lenguaje de los cómics a fin de crear producciones en este medio expresivo destinadas a su publicación en libro” (Coma, 1978, 39) Aunque esto ya tenía un antecedente en Francia con la publicación especial de los cómics para

un público sofisticado, este nuevo formato de *cómic novela o novela gráfica* tenía ventajas frente a los formatos anteriores del cómic. Por un lado, las novelas gráficas gozaban de libre expresión, además, contaban con una exclusividad de páginas superior a las de cualquier comic book y con la libertad gráfica de estar libre de planchas de formato; por otro lado, las novelas gráficas tenían un cuidado editorial especial ya que “el libro [estaba] compuesto por material específicamente concebido para él” (Coma, 1978) lo que le otorgó popularidad entre los lectores y justificaba el precio de producción ya que tenía un:

tratamiento gráfico muy depurado a base de lograr una exquisita y variada plasticidad; y textos con una elevada importancia dentro del relato. El equilibrio entre ambas reivindicaciones de las respectivas especialidades creativas es lo que sostiene al cómic-novela en su ineludible cuerda floja sobre el abismo donde conviven el álbum de dibujos puntillosos y la novela ilustrada. (Coma, 1978)

Entre los primeros precursores de la novela gráfica se pueden encontrar una obra publicada en 1950 y que también contenía un formato de libro, se trataba de *It rhymes with lust* de Matt Baker y Ray Osrin: es un cómic dirigido al público adulto y que mezcla elementos del *film-noir* y *pulp fiction*², por esta razón, se considera una obra precursora a la novela gráfica, pero que fue tildada de *picture book*. También se puede tomar a *Red Tide*^{vi} de Jim Steranko y *Bloodstar*^{vii} de Richard Corben y Robert Howard, ambas publicadas en 1970-1972, estas dos novelas marcan el antecedente de la inclusión del texto como elemento significativo (y no acompañante como en el comic tradicional), por ejemplo, en *Red Tide* se recogen elementos simbólicos de la novela policiaca norteamericana esto se evidencia tanto en la construcción de personajes como el detective, así como también en la ambientación gráfica que muestra el desarrollo del cine noir y las descripciones de las novelas policiacas. La parte del texto tiene un equilibrio al estar posicionada la parte inferior de cada página

² El pulp fiction: eran “novelas de consumo masivo en ediciones baratas” (Coma, 1978)

y manteniendo la estructura narrativa de una novela literaria. En Bloodstar se destaca el tratamiento de la imagen como elemento expresivo fundamental y que no depende de la calidad literaria, sino que narra por sí misma (Coma, 1978).

Para 1976, editoriales pequeñas como NBM llevaron el estilo europeo de comics (el texto-álbum) a Estados Unidos, al ser publicaciones importadas y por la estética de lujo que tenían llamaron la atención y se “diferenciaron” de los comics tradicionales, mas aún no adquirían el estilo de la *novela gráfica*. (Weiner, 2012). Este término empezó a ser usado para describir la novela *A contract with God* de Will Eisner, cerca de 1978. Esta se diferenciaba del cómic por tener elementos que eran característicos de la literatura, como la narración cerrada cercana a los libros de cuentos y la profundidad de la historia que se entretrejían con la narración gráfica lo que creaba un balance entre texto e imagen del mismo peso narrativo. La publicación de esta obra abrió una nueva entrada de los comics a un público usualmente alejado de este género. El éxito de esta publicación logró dio a conocer la calidad que podían tener los comics y gracias al carácter de este formato, la novela gráfica tuvo la ventaja de acceder tanto a las librerías y como a las tiendas de comic.

Las tiendas de comics adquirían cada vez más seguridad, logrando convertirse en algunos casos en editoriales. Un ejemplo de esto se da en 1986 con *Dark horse comics* dirigida por Mike Richardson y Randy Stradley, que luego de ser una tienda posicionada funda una parte editorial y así consigue hacer una de las primeras adaptaciones del cine al comic con la publicación de la novela gráfica de la película de Star Wars. (Weiner, 2012)

Aunque los comics tradicionales seguían teniendo un público este ya no era tan simple, la llegada de la novela gráfica había presentado que se podía narrar historias complejas y ricas en detalles por medio del comic, historias que para el público de finales de los ochenta tenían mucho

más sentido. Los cómics tuvieron que adaptarse y los antiguos superhéroes tuvieron que adoptar su propia humanidad para sobrevivir. Para responder este cambio se publica *Batman: the dark knight returns*, donde el superhéroe es presentado con edad madura y con todas las restricciones que esto presenta, un personaje que intenta hacer el bien en un mundo cargado de dualidades donde ni él mismo puede escapar de su lado oscuro. “La complejidad de los cómics tradicionales no solo afecta a los personajes sino también a la misma argumentación del cómic.” (Van Lente & Dunlavey, 2017). Con este desarrollo en el tratamiento de los cómics se presentan nuevas formas de adaptación de otros textos, por ejemplo, en *Give it up an other Kafka stories*, publicado por NBM, el cómic es tratado como una reinterpretación del texto y no una simple adaptación, todo para lograr una coherencia con el medio, al mismo tiempo a manos de esta editorial también se logran adaptar muchos clásicos de la literatura para niños. Este crecimiento en detalle, manejo del lenguaje del cómic e inclusión de herramientas de la literatura, logra que obras como *Maus* de Art Spiegelman lleguen a publicarse, esta narra una historia compleja serializada desde 1981 hasta 1986 en la revista *Raw* y luego recopilada en formato de novela gráfica por Pantheon Books, su calidad es tal que en 1992 le otorgan un Pulitzer, este hecho se repetiría en el 2001 con la publicación *The amazing adventures of Kavalier and Clay* que gana el premio Pulitzer de ficción (Weiner, 2012). Estas dos novelas gráficas hacen que el género del cómic se abra y sea conocido fuera de su público habitual: “Toward the end of 1990s, public librarians embraced the graphic novel medium, their interest fueled by the readability of graphic novels and the high quality of some of these books.” (Ibañez, 2007). La acogida del cómic como algo digno de leer llama la atención de otros medios por lo que historias como *Spiderman* logran convertirse en material para la adaptación de producciones de cine: “from 2002-2011, 47 superhero movies appeared in theaters, with more in production.” (Weiner, 2012) las películas de cómics han demostrado ser un

éxito en las taquillas en parte porque el público conoce o ha visto alguna vez uno de los personajes presentados en el cómic y también porque las historias que narran resultan ser accesibles para un rango de edad alto. Otro de los medios que actualmente se interesa por el cómic es internet y los lectores digitales, este medio le ofrece tanto a los autores de cómics una nueva forma de narrar o de estructurar sus historias así como también una forma mucho más liberada de distribuir su trabajo, esto se evidencia en páginas como Snafu comics donde un autor o grupo de autores publican sus propios cómics o páginas como Kindle y Comixology para la distribución, en el caso de los lectores las vías digitales ofrecen facilidad de acceso pero no un filtro personalizado. Sin embargo, lo digital también tiene problemas como la falta de control sobre los derechos de autor y distribución de una publicación. A pesar de todo lo digital también ha traído una forma de acceso a publicaciones de cómics de otras partes del mundo lo que posibilita conocer y adaptar nuevas formas de narración.

1.2 Europa:

“El origen de la novela gráfica está ligada al cómic de prensa y al álbum franco/belga” (Moreno, 2016). En Francia al igual que en Estados Unidos, los cómics tienen su origen en los periódicos. Inicia en 1889 con la publicación de “Le petite français illustré, por Armand Colín, con una historia semanal en imágenes” (Baron-Carvais, 1989)

A este primer paso se le suman publicaciones para diferentes públicos como por ejemplo *Bécassine*, un cómic dirigido al público juvenil femenino, o *Zig et Puce* un cómic de aventuras sobre dos jóvenes que tienen una excursión por el Polo Norte, este último creado por Alain Saint-Ogan es de los primeros cómics en adoptar características típicas del cómic norteamericano de 1920 como el uso y la ubicación de los cuadros de diálogo o *balloons*, ya que la tradición francesa consistía en el uso de recuadros con texto junto a la imagen (cómic-texto) y no superpuesta a ella,

lo que le da la importancia a cada componente, este cambio representó una novedad para el público francés acostumbrado al texto-cómic.

Hacia 1930 en Bélgica, George Remi bajo el seudónimo de Hergé publica la primera historia de *Les aventures de Tintin et Milou* en el periódico de *Le Petit Vingtième*, con el tiempo se convierte en uno de los cómics europeos más reconocidos en el mundo. Fuera de este, los cómics franco/belgas solo tenían popularidad en sus países de origen con poca repercusión internacional. Sin embargo, sí conocían lo que ocurría con los cómics al otro lado del Atlántico, hacia 1929 se funda la *Opera Mundi* un punto de conexión de *King Features* (uno de los productores más importantes de cómics en Estados Unidos) en Francia, y con esto logra introducir a los personajes de Disney en un magazín semanal de 8 páginas llamado *Le Journal de Mickey*. A partir de entonces los cómics de Disney se vuelven uno de los más circulados (Baron-Carvais, 1989).

La llegada del periodo de guerras cambia a la sociedad y con ella a los cómics. Antes de la primera guerra surgen publicaciones como *Mon Camarade* de Ediciones Sociales Internacionales que se dedicaba fomentar temáticas antifascistas, este tipo de publicaciones fue acompañada por la censura de armas y situaciones violentas de los cómics importados de Estados Unidos (Baron-Carvais, 1989). Sin embargo, al estallar la primera guerra y en el transcurso del periodo entre guerras, se dejan de publicar cómics por la falta de recursos y de prioridad para el público, los magazines tienen vidas cortas y las publicaciones son intermitentes.

Con la segunda guerra y la ocupación alemana nazi, se censuran todo tipo de publicaciones de cómic y a cambio se crean publicaciones como *Le Teméraire: le journal de la jeunesse moderne* junto con cómics como *Marc, le temeraire* de Josse, ambas en pro de la divulgación del pensamiento nazi. Estas publicaciones cesan con el fin de la guerra.

En la postguerra, en Bélgica, se establece el estilo de *Ligne Claire* o Línea Clara, un estilo de ilustración creado por Hergé en Tintin donde el dibujo es limpio y realista, además del uso del globo de diálogo cuadrado. En Francia se crea la “Ley 16 de 1949” que protege a los periódicos y en especial a las publicaciones de cómic, pues beneficia la producción nacional de cómics frente a los cómics importados, generalmente de Estados Unidos. Desde 1936, España adapta un nuevo formato para el cómic (31x21 cm) traído de la tradición franco/belga, es el mismo que se sigue utilizando en la actualidad. “Este formato derivó del modelo italiano de los años treinta, siendo equivalente el término español <<álbum>> al italiano <<albo>> y al francés <<álbum>>.” (Gubern, 1972,) este formato se caracterizaba por ser de lectura de largo aliento (entre 48 y 64 páginas) eran producidos cuidando la calidad editorial y utilizando los mejores materiales para asegurar la calidad del color y la imagen, era un formato de tapa dura y sus historias eran dirigidas al público adulto por lo que prestaban mayor atención al hilo argumentativo y se olvidaban de las aventuras o superhéroes propios del cómic tradicional norteamericano.

Para 1960 se funda en Francia el primer club dedicado al estudio y la promoción del cómic *Des Bandes Dessinées*, lo que demostraba el interés del público por el cómic, de las características que se puede notar de la historia del cómic en Francia y Bélgica, es que a diferencia de Estados Unidos, el cómic nunca fue menospreciado, para 1968 el museo del Louvre abre una exposición dedicada al noveno arte como se le denominaría al cómic.

1.3 Colombia:

En Colombia el cómic llegó de forma tardía, de las primeras muestras se toma el cómic de Adolfo Samper *Mojicón*, serializado entre 1924 y 1931 en el periódico *Mundo al día*, era un cómic que seguía el estilo y la argumentación de *Smithy* un cómic norteamericano publicado en el periódico *Daily News*. Luego de 1931 el periódico cierra y *Mojicón* deja de publicarse.

Hacia 1933 se publica *Chanchito*, la primera revista para el público infantil (Rabanal, 2001) con dos cómics importados. Para 1943 Adolfo Samper “comienza a publicar en el semanario *Sábado* <Don Amacise> [...] que caricaturizaba a la clase media bogotana y puede definirse como historieta costumbrista” (Rabanal, 2001) la serialización de este cómic dura hasta 1951. Con la llegada de los cincuenta se fundan tres revistas infantiles dedicadas a la publicación de tiras cómicas sin mucho trabajo argumental y unas pocas historias de aventuras: *Merlín*, en 1940; *Michín*, en 1945; y *Pombo* en 1948. Junto con estas tres también circulaba la revista *Billiken* de origen argentino (que es la más antigua en la publicación de cómics de ese país), mas Colombia contaba con una edición especial de la revista que solo incluía historias de la tradición colombiana y otros temas de geografía del país, lo que dejaba por fuera del volumen a los cómics internacionales.

A pesar de estos intentos, el cómic en Colombia no tenía mucha acogida por parte del público. Por un lado se tiene que por esa época la mayor parte de la población del país estaba concentrada en zonas rurales alejados de la posible distribución de cómics, y las ciudades eran pequeñas, lo que se traducía en un rango de público muy reducido. (Rabanal, 2001) Entre 1950 y 1960, la población comienza a migrar del campo a las zonas urbanas, con esto se da el desarrollo de las ciudades y también la aparición de un público dispuesto a leer cómics. Sin embargo, el cómic era algo apenas conocido, sin mucha tradición y difusión, sumando al hecho que era tildado de ser un “subproducto despreciable y hasta nocivo [según las élites culturales]” (Rabanal, 2001) esta acusación acompaña al cómic colombiano hasta un periodo muy reciente en nuestra historia y es la causa de gran parte del fracaso de algunas de sus producciones. Bajo este panorama el cómic no contaba con un apoyo de producción y la falta de interés hacía que fuera más atractivo

importar los cómics, casi siempre de México y Estados Unidos, que impulsar su desarrollo nacional.

Cuando incicia la decada de 1960 aparecen entuciastas escritores de cómic, pero al no poder encontrar una tradición o un modelo nacional comienzan a seguir los modelos de cómics que encuentran en circulación, así se educan bajo los modelos típicos de Estados Unidos y México. Ya en 1962 sale el cómic *Copetín* de Ernesto Franco publicada en el periodico *El Tiempo*, "Copetín [...] refleja duramente y con un fuerte carácter de crítica social la vida marginal en una Bogotá que ya se perfila claramente como la gran urbe del pais." (Rabanal, 2001) la trascendencia de este cómic logra tal alcance que en el 2000 se le adopta como símbolo del cómic colombiano. A lo largo de esta década salen diferentes incursiones al cómic desde diferentes puntos de publicación, por ejemplo en 1964 sale *Policía en acción*, un proyecto publicado por la Policia Nacional que narra acontecimientos de la lucha entre la policía y el crimen, todo bajo una intención moralista. También se muestran intenciones como las de los periodicos El Tiempo y El Espectador, los dos más grandes del país, por adoptar secciones de cómics en sus tirajes, mas el proyecto no dura mucho. Por otro lado, en estos años se funda la primera revista de cómics llamada *Super historietas* que es el resultado de la primera muestra de cómics del país celebrada en 1967, aun cuando la producción respondía a un interés del público no duró más que 5 volúmenes.

Ya para 1975 se funda la editorial El Greco, que luego sería conocida como Editora 5, esta se dispuso a publicar cómics importados en Colombia. Según relata Daniel Rabanal en su artículo: La editorial tuvo problemas aduaneros con ciertos números del cómic *El hombre nuclear* de *Marvel comics* que era publicado al mismo tiempo que una serie de televisión bajo el mismo nombre. Para no descoordinar la publicación, el director de la editorial pide permiso a Marvel Cómics para que los números faltantes fueran producidos en Colombia a cargo de Jorge Peña,

quien se encargaría de imitar el estilo y los diálogos del cómic original. De esta solución salen 24 volúmenes de este cómic y Jorge Peña se convierte en uno de los artistas del cómic reconocidos en Colombia. (Rabanal, 2001)

Desde 1979 hasta 1984 se publica la revista *Click!* En Cali, esta revista es la primera en presentarse como “Revista colombiana de estudio e información de la historieta” (Rabanal, 2001) Siendo así la primera en presentar un panorama internacional del cómic en Colombia, también publicaba artículos y ensayos tanto nacionales como internacionales sobre el cómic y el desarrollo del cómic en Colombia.

El Espectador por su parte publica en 1981 el suplemento dominical de cómic *Los Monos*, que en principio solo publicaban los clásicos del cómic norteamericano como Superhéroes entre otros, pero a medida que transcurrían los números, comenzaron a aparecer cómics de autores colombianos como por ejemplo *La Colonia* de Bernardo Ríos y *Takano* de Jorge Peña. Estos dos artistas se podrán ver a lo largo de la historia del cómic en Colombia.

A lo largo de la década de los ochenta aparecen fanzines dedicados al cómic, esta práctica seguirá siendo usada en Colombia para la distribución de cómics por la falta de apoyo o interés en su producción. Sin embargo las revistas de cómics adoptarían dos posturas frente al fanzine: una utilizando al fanzine como medio y forma de distribución, por ejemplo el fanzine *Humorín* (1982) publicado por estudiantes de arte de la Universidad Nacional; y la otra adoptando solo la forma de distribución del fanzine, pero mantenía una estética y un cuidado editorial propio de las revistas de distribución comercial, por ejemplo, la popular revista *ACME* (1992) de Bernardo Rincón y Gilles Fraureau. Ya para 1986 aparece la revista *W.C.* que se dedica a temas como el sexo, las drogas, el cine, el graffiti y el cómic, entre otros temas del tipo underground, mas solo saca un número. Esta tendencia se replica en varias publicaciones que no pasan del año de existencia hasta

1990 donde la revista ACME rompe con esta tradición, esta revista sigue el corte de lo que fue *Click!* Acogía a artistas colombianos del cómic y solo le daba espacio a algunos artistas del cómic internacional, también publicaba artículos internacionales del cómic y alcanzó a sobrevivir 4 años de publicación. Sin embargo la revista sufre un quiebre en 1992 cuando un grupo de los fundadores decide publicar su propia revista de cómic y funda *TNT* que aunque sigue la línea editorial de ACME no alcanza a superar el año.

Artículo 2 de la ley 23 de 1982: “El 22 de diciembre de 1993, en Colombia se dio la Ley de la Democratización y Fomento del Libro Colombiano.” (Páez, 2012) la intención de esta ley era promover y desarrollar la cultura y la transmisión del conocimiento por lo tanto el material cultural impreso o electrónico producido en Colombia se consideraba ligado a la industria cultural, por ejemplo: libros, revistas, folletos, colecciones seriadas, etc. Sin embargo, en el artículo 2 de la ley “se exceptúan de la definición anterior [material cultural] los horóscopos, fotonovelas, modas, publicaciones pornográficas, tiras cómicas o historietas gráficas y juegos de azar.” (Ley del libro, 1993) al sacar a los cómics de lo denominado industrias culturales su producción debía pagar un impuesto de IVA en todos sus insumos lo que afectaba directamente el precio del cómic y le quitaba el atractivo de ser producido. Esta ley salió por la misma época en que *Maus* se convertía en el ganador de un Pulitzer y autores como Umberto Eco, Javier Coma y Román Gubern habían publicado investigaciones y análisis sobre la importancia y el valor cultural de los cómics, lo que demuestra el desconocimiento del panorama internacional que tenían los cómics. (Guerra, 2012) No fue sino hasta 2013 que este artículo fue eliminado de la ley del libro adoptando a los cómics como industria cultural colombiana.

En 1995 se publican *Las aventuras de El Gato* que tras su serialización en el periodico El Espectador, se compila el primer episodio y se publica en formato comercial (álbum). Esta

publicación le otorga al periódico el premio *Yambo* por la “mejor iniciativa editorial” (Rabanal, 2001) dándole reconocimiento al cómic. Hacia 1996 se lanza *Tostadora de cerebros* una revista de cómics que resultó ser de las más costosas en producción de cómics en Colombia. Sus acabados y su cuidado en cuanto al dibujo y el color igualaban a las publicaciones norteamericanas de cómics de esa fecha. Sin embargo, no pasó del primer número. Al mismo tiempo en Manizales surge la primera exposición de cómics ArtComics, y un año más tarde en Bogotá se hace el primer Festival de comix bajo tierra, donde se mostraba el trabajo de cómic tipo underground del país.

En los 2000 se presenta un crecimiento en la producción de cómics en Colombia, publicaciones como el antecedente de novela gráfica *Afernalum* de Andrés Obregón y Luis Suárez, o la fundación de revistas expresamente dedicadas al cómic como *Larva* en Manizales y *Robot* en Medellín. Además, hacia 2006 sale el primer cómic colombiano en formato digital llamado *Dreamtales* y se fundan editoriales dedicadas al cómic como Nahualli Cómics. Para el 2008 se inaugura en Bogotá una feria dedicada al cómic, el *Sofa: salón de ocio y fantasía*. El crecimiento en la producción, difusión y el conocimiento del cómic en la sociedad, hacen que en el 2009 aparezcan publicaciones como *Virus tropical* de PowerPaola, publicada entre 2008-2011 en un blog de origen argentino llamado *Historias Reales* y luego compilada y publicada por la editorial La Silueta, o *Parque del Poblado* de Joni b publicada en el 2011 (Facultad de artes, Universidad Nacional, 2000-2009), ambas publicaciones terminan de abrir el mundo del cómic en Colombia y lo muestran a otros públicos que comienzan a tener en cuenta al cómic.

Con la iniciativa y éxito de las novelas gráficas las esferas editoriales comienzan a adaptarse y adoptar este “nuevo” género, editoriales como La Silueta se expande del arte y la fotografía al cómic, se crean editoriales especializadas en el lenguaje del cómic como Laguna libros, Rey+Naranja y Robot, entre otras. (Jimenez, 2014) Lo que resulta en la publicación de

diferentes perspectivas e iniciativas de la narración en cómic como lo son novelas gráficas que expresan la violencia y el sufrimiento de la guerra como *Caminos condenados* de Cohete Cómics, novelas gráficas que incursionan en la biografía como *Gabo: memorias de una vida mágica* de Rey+Naranja, lo que demuestra que a pesar de la evolución tardía del cómic en Colombia, está pasando por un momento donde tiene toda la libertad de desarrollarse y de comenzar a construir una tradición para el futuro.

CAPÍTULO 2: Lenguaje vs. Formato, el cómic y la novela gráfica.

Hasta este punto se podría tomar como definición del cómic: una serie de imágenes organizadas en viñetas que utilizan tanto el texto como símbolos –por ejemplo: fonéticos– para transmitir una idea o historia de forma periódica. El uso de este tipo de narrativa de forma constante a lo largo de una historia hace que se convierta en un lenguaje. (Ibáñez, 2007)

El cómic comparte con el cine parte de su estructura como lenguaje, ambos narran desde la secuencialidad, el cine por su parte constituye una sucesión de imágenes que unidas emulan el movimiento y narran desde allí, y el cómic utiliza una sucesión de viñetas que al ser leídas en conjunto con el texto forman una idea continua y flexible en la cual se narra. Como todo lenguaje el cómic tiene tanto características como dificultades en ciertos tipos de expresión. El cómic se desarrolla como un lenguaje con tres planos vocabularios: el plano del dibujo (gráfico), el lenguaje y la realidad (McCloud, 2009), en cada uno de ellos compone la narración de cualquier historia contada por medio del cómic, la parte del dibujo y el lenguaje como medio de expresión y la realidad como punto de unión entre el contexto desde el que se narra, el deseo de comunicar del autor y también la forma de interacción entre el lector y la obra. El cómic puede ser el vehículo tanto de la forma como del propósito: en el caso de la forma, porque puede ser usado para experimentar dentro de él como forma narrativa, como herramienta, donde el contenido solo es una excusa para utilizar el lenguaje; en el caso del propósito, el cómic sirve como medio de expresión para comunicar aquello que desea el autor, en este caso el cómic se convierte en vehículo para que el contenido logre llegar al lector. O incluso el cómic puede satisfacer las dos necesidades de transmitir, sin embargo, como cualquier tipo de lenguaje este parte desde el deseo de comunicar algo.

En primer lugar, se debe tomar que el cómic se narra por viñetas y estos elementos son pensados para comunicar y su forma o composición no son arbitrarias. Las viñetas son el marco de un fragmento narrativo, en cada una de ellas se expresa tanto la acción como los personajes en su momento real y psicológico, el tiempo y el espacio de un momento en la historia, a su vez también tiene que resguardar la secuencialidad de la narración, en otras palabras, deben ser lo suficientemente estructuradas para narrar algo por sí solas (se debe tener en cuenta que en los cómics como en el cine no se debe desperdiciar espacio) y también tener un hilo conductor que motive al lector a leer la siguiente y que las una con la totalidad de la narración: “El cómic desmenuza el continuum en unos pocos elementos esenciales. Que luego el lector une esto elementos en su imaginación y los ve como un continuum.” (Eco, 2004). Dentro de esta obligación la viñeta toma su naturaleza flexible que puede transformarse o adaptarse según lo requiera la narración, por lo que en un mismo cómic es común que haya diferentes tipos de viñetas para abarcar el espacio que necesite para expresar o dar la sensación que se quiere. Si se necesita resaltar un momento de la historia o ampliar en detalle alguna acción, la viñeta se expande en la página para suplir estas necesidades, asimismo si se requiere ganar movimiento o una lectura más rápida, las viñetas se vuelven pequeñas y usualmente están alineadas para hacer más fácil el paso de una a otra. (Figura 1)

Otra de las características que se puede resaltar de este lenguaje es que debe tener una secuencialidad explícita o indicada, ya sea por el orden de lectura o el ciclo narrativo del acontecimiento, que puede ser tanto narrativa como descriptiva; La secuencialidad de las viñetas se haya ligada directamente de su estructura interna: “El montaje, tanto en los cómics como en el cine, está basado en la *selección* de espacios y tiempos significativos, convenientemente articulados entre sí para crear una narración y un ritmo adecuados durante la operación de lectura”

(Coma, 1978) según esto para que exista una continuidad en la historia, y se entienda dicha continuidad, cada viñeta debe ser estructurada teniendo en cuenta elementos que la unan con la siguiente, es decir, además de componer la viñeta para que comunique debe tener elementos de enlace con las siguientes viñetas sea por la posición de los personajes, un aumento o disminución de los detalles, el uso de sonidos, recuadros de transición o suspenso, entre otros, cada uno debe jugar en favor del siguiente para producir una ilusión de movimiento en la lectura, parecido a como el cine emula el movimiento componiendo cuadro a cuadro. Para que esta ilusión sea posible, los cómics no pueden reproducir la totalidad de la historia sino deben seleccionar los momentos clave de la narración. En otras palabras la composición de las viñetas deben responder a una triple funcionalidad “el dibujo para el cambio [desde una imagen a otra], el drama [o efecto, sensación, o sentimiento que se quiere proyectar en el lector] y la memoria [pues debe convertirse en argumentos que explican las acciones subsecuentes en la historia]” (McCloud, 2009)

El cómic emplea planos de imagen y el uso de omisiones (tomados del cine) para usarlos como elementos de expresión para suplir los momentos omitidos de la narración y lograr continuidad: el primero, se caracteriza por ser una forma de organizar la imagen/escena para que esta exprese ciertos detalles como el número de personajes, miradas, acciones y elementos geográficos o de tiempo, el uso de estos planos hace que tanto las viñetas rompan con la repetición compositiva, como también generan movimiento en la imagen al mismo tiempo que expresan, por ejemplo, cuando se ve a los personajes desde un ángulo contrapicado para enaltecerlos o mostrar un tamaño exagerado y dramático, ligado a este elemento se encuentra el foco que es el ángulo por el cual se ve la acción este puede dar connotaciones de jerarquía o emoción a las viñetas. A su vez, logra mostrar detalles (como miradas o movimientos discretos) y dar pistas sobre el escenario donde se desarrolla la acción, aún sin un texto que lo explique; el segundo elemento, la omisión es

usada para eliminar momentos vacíos de una narración sin eliminar la congruencia, esta forma narrativa utiliza solamente los momentos clave de la narración y deja que el lector sea el que deduzca los vacíos, por ejemplo, al mostrar un viaje se toma el momento de partida y luego se introduce la llegada al nuevo lugar, el lector en este caso entiende el proceso que pasó entre una y otra imagen, el uso de omisiones hace que el paso de una viñeta a otra sea más continua, pero implica un orden de la lectura para entender la secuencialidad, la organización de estos elementos y la cantidad de omisiones utilizadas son lo que enmarca el ritmo narrativo, este es acompañado por el tiempo y dicta la velocidad en la que se desarrolla la historia, es decir, este elemento crea la ilusión del *paso del tiempo* de la historia (sea este más aprisa o más espaciado) y según la velocidad de este se desarrollaran los acontecimientos que dan forma al hilo narrativo.

La forma de las viñetas son el testigo de la velocidad del ritmo narrativo en parte porque la omisión ocurre en el espacio entre viñetas, es decir, la omisión toma forma en el espacio en blanco o la frontera que divide cada viñeta, en dicho espacio se le da al lector la oportunidad o la obligación de imaginar lo que ocurre entre una acción y otra, esto es posible gracias a la capacidad de deducción que tiene el lector y que le resulta natural tenerla al involucrar la reflexión de causa y efecto que tiene el ser humano para enfrentarse a la realidad que le rodea, en palabras de McCloud, “Completar lo incompleto basándonos en la experiencia” (McCloud, 2009); por lo tanto cuando a un lector se le presenta una viñeta con un sonido de pasos y luego una viñeta de un personaje sorprendido, el lector es capaz de asumir las acciones intermedias entre una viñeta y la otra, como por ejemplo podría ser la llegada de un nuevo personaje a la escena, de esta forma el lector se vuelve un interprete y figura como parte activa del efecto de continuidad del cómic, el lector da vida a la historia (la anima) cuando ejecuta la omisión entre cada viñeta ya que en esta

acción se termina de construir la continuidad, esto mismo constituye un acuerdo implícito entre el lector y el autor para desarrollar y acceder a una historia.

Al dar uso a las omisiones es posible desarrollar la historia según una variedad de ritmos y además se debe desarrollar teniendo en cuenta la participación activa del lector en cada punto de la historia. Es por esto que el espacio entre viñetas toma una importancia a la hora de marcar el ritmo narrativo, cuando se quiere aumentar el ritmo las viñetas se vuelven estrechas o pequeñas y altamente secuenciales, lo que representa un instante entre una acción y otra, es decir, el espacio entre viñetas se reduce para que el paso de una viñeta a la otra sea más rápido y a su vez cada viñeta contiene elementos intersecuenciales que le ayudan al lector a reconocer lo que está pasando y a su vez hacen que el momento de omisión sea más corto, por lo que el lector se ve más concentrado en el acontecimiento y su participación en la secuencia es menor aunque siempre activa puesto que está desarrollando la acción en su imaginación. Cuando se quiere tener un ritmo más lento las viñetas se tornan más detalladas y el espacio entre viñetas es más amplio, lo que se traduce implícitamente en la forma y tiempo de lectura que le tomará al público desarrollar la historia.

Sin embargo, el uso de la omisión y la selección de los fragmentos de historia tienen que responder a un equilibrio pues el uso de cada una corresponde tanto a mantener al lector inmerso en la historia y así producir una sensación, como también debe ser congruente con su naturaleza secuencial y narrar desde lo que necesita ser contado, es decir, al momento de organizar cada viñeta el autor debe preguntarse ¿qué es lo necesario para narrar y qué es lo necesario para producir una sensación, teniendo en cuenta la experiencia del lector? La respuesta a esta pregunta va a ser el resultado de la organización del desarrollo general de la historia que en lo posible debe mantener el equilibrio entre la descripción y la acción. Mas no hay una regla fija para mantener el equilibrio y darle vida a la historia, por lo que cada autor se debe regir por la intuición.

Sin embargo, existen ciertos tipos de paso entre viñetas, en ellos se hace un estereotipo de la forma en la que se pasa de una acción a la otra, McCloud describe cinco de ellas:

1. De momento-a-momento: en esta el paso de una imagen a otra se da en forma de acercamiento o alejamiento (zoom-in o zoom-out en el cine), por lo que la imagen es la misma solo que se quiere resaltar un elemento en la misma escena, sea un detalle o un contexto. El espacio entre viñeta es muy reducido puesto que no necesita tanta interpretación en la omisión.

2. De acción-a-acción: este es un paso de la acción progresiva de un elemento en movimiento, se posibilita por la relación causa y efecto, por ejemplo, una viñeta de un auto en movimiento seguida por otra donde el auto está estrellado contra un árbol, esta transición tiene un espacio de omisión intermedio por lo que la participación del lector es más activa y es una de las más utilizadas en los cómics debido al ahorro de espacio que involucra al utilizar menos viñetas para describir una acción obvia.

3. De tema-a-tema: esta se utiliza dando uso a un espacio de omisión más alto por lo que el lector debe hacer una interpretación de lo que sucede entre una viñeta y la otra, por ejemplo, una viñeta muestra una secuencia de persecución entre un asesino y su víctima, y la siguiente se muestra un grito que sale de un callejón, el lector hace la relación de los hechos intermedios entre una acción y el resultado de esa acción, en este caso que el personaje perseguido es atrapado.

4. De escena-a-escena: como su nombre lo indica, esta transición es utilizada cuando se pasa de una escena o escenario a otro, usualmente se utiliza para describir el paso de un país a otro, el paso de los años en un mismo lugar, el cambio de perspectiva de un personaje a otro, entre otros. El desarrollo de esta omisión hace uso del razonamiento deductivo del lector que debe entender la relación entre el cambio de espacio o tiempo que se le presenta.

5. De aspecto-a-aspecto: esta transición destaca los diferentes aspectos de una misma escena, por lo general es usado en la descripción de un contexto, una ciudad o una estación temporal.

(McCloud, 2009)

El espacio entreviñetas también implica un elemento narrativo ligado al tiempo en el que transcurre la escena, si entre una viñeta y otra hay un espacio vacío amplio, este puede ser interpretado como una pausa silenciosa entre una acción y otra. Este tipo de espacios pueden conducir a una sensación de suspenso, vacío o incluso describir la inmersión a la inconsciencia de un personaje. Ahora en las viñetas, el transcurrir del tiempo se toma de una forma diferente, si se presenta una imagen fija y sin diálogo o sonidos, el lector puede tomar esa imagen como un fragmento de tiempo estático, un instante, siguiendo la noción de realidad que representa la fotografía; sin embargo, si a la imagen se le agrega una descripción, un diálogo o un sonido, el lector la toma como una imagen en progreso, es una imagen en “movimiento”. La posibilidad de este fenómeno se tiene por la aceptación que tiene el lector del lenguaje que está leyendo, si se analiza, el primer tipo de imagen podría estar ligado a una ilustración, donde la imagen es fija y se espera que el texto sea el que tome la dirección narrativa, en el segundo caso se tiene una imagen móvil más ligada al cómic, donde como regla la imagen es acompañada por otros elementos para dirigir la acción narrativa.

El dinamismo de una imagen en el cómic también puede ser representada por la suma de otras características en la viñeta, una de ellas es la “línea de movimiento” (McCloud, 2009) donde se utilizan líneas dibujadas para representar lo invisible, por ejemplo, el paso del viento, el olor, el movimiento e incluso sensaciones físicas de los personajes como el frío y el dolor. La línea se torna en un símbolo de lo invisible en el cómic y al ser dibujada se utilizan formas para representar las sensaciones, así una línea ondulada que sube desde una taza de café se convierte en el vapor aromático de la bebida y aún siendo algo relativamente invisible, en el lenguaje del cómic esto se torna como un refuerzo de la verosimilitud de la imagen. En el caso del movimiento, las líneas se convierten en el rastro que dejan los objetos al pasar, es la muestra del desplazamiento del objeto

dibujado ya sea la trayectoria de un puñetazo o el pasar de los edificios en un recorrido en carro, las líneas de movimiento se tornan como la adaptación que hizo el cómic del efecto fotográfico del movimiento (figura 2). Otro de los elementos que expresan el movimiento puede ser el recorrido por planos de un mismo espacio a través de varias viñetas, en este tipo de movimiento es usual que se siga a un mismo personaje dentro de una secuencia de viñetas donde se muestran diferentes partes del mismo espacio al mismo tiempo que el personaje las recorre.

Otro de los elementos expresivos de las viñetas que se deben tener en cuenta en su estructura son los *balloons* o globos de diálogo, estos elementos son la unión de la parte gráfica de la viñeta con su parte escrita. Los globos son característicos del cómic, su variedad de forma no solo responde al estilo de cada artista sino también al tono de lectura que se quiere tener del texto, por ejemplo, los globos con forma angular y puntiaguda corresponden a gritos o sonidos estridentes, en algunos casos esto también es apoyado por variaciones en la caligrafía o la tipografía que se use, por lo tanto el globo de diálogo se puede tomar como “una convención específica de los cómics destinada a integrar gráficamente el texto de los diálogos o el pensamiento de los personajes en la estructura icónica de la viñeta” (Coma, 1978) porque son lo que integra el texto a la imagen de forma orgánica, es decir, que funciona como un elemento que rompe con la frontera entre texto e imagen y las vincula en su función narrativa. La sonoridad también es un elemento característico de los cómics, el uso de las onomatopeyas como elemento expresivo que da a la historia otro plano de narración, como en el cine, la sonoridad acompaña cada acción representada e incluso llega a reemplazar algunas representaciones, por ejemplo, cuando se pone la onomatopeya de pasos antes de introducir a un personaje en la escena o cuando se representa un sonido crujiente en un momento de suspenso.

El lenguaje del cómic se compone de dos lenguajes de narración el primero es el textual y el segundo es el gráfico que incluye elementos como lo icónico que se puede definir como elementos que “representan gráficamente el objeto u objetos que se trata de designar” (Gubern, 1972, 108), al ser una dualidad tiene la ventaja de armonizar las limitaciones de cada lenguaje ya que lo verbal tiene ventaja en la descripción subjetiva como los sentimientos y complejidades internas, mientras que tiene problemas con describir la apariencia exacta, contrario a lo gráfico donde tiene ventaja en la descripción física y la representación conceptual pero tiene problemas con lo subjetivo como la reflexión interna. Ambos lenguajes se complementan, aunque no eliminan del todo sus limitaciones pueden crear nuevas soluciones. Sin embargo, la parte gráfica tiene que en el dibujo “el significado es fluido y variable según el nivel de abstracción que tengan” (McCloud, 2009) lo que quiere decir que si bien el dibujo puede describir con exactitud una figura física, también puede tener un plano simbólico y un plano abstracción, todo a disposición del autor. La abstracción de una imagen genera mayor identificación en las personas, puesto que representan un estandar, como recipientes vacíos que pueden contener las características que cada individuo lector quiera imprimirles. El dibujo “caricaturizado”, es decir, el que mayor abstracción tiene, como por ejemplo los emoticones, son dibujos que pueden ser utilizados por una cantidad mayor de personas puesto que no tienen inscritas características definidas, son fluidos y pueden ser reinterpretados según la situación. En el cómic ocurre lo mismo, la caricaturización inicia cuando se quiere resaltar solo lo más importante para que esa imagen pueda ser reconocida por otro ser humano y esos detalles importantes se vuelven el vehículo de expresión del todo, como por ejemplo si se quiere representar la tristeza se utilizan dos punto y una línea curva hacia abajo, eso es todo lo que se necesita. La abstracción utiliza el reconocimiento que se crea en lo simbólico de

las imágenes y es por esto que son tan fácilmente reconocidos, asimismo, las imágenes pueden representar lo conceptual, por ejemplo la justicia, representada en el héroe.

“Cuanto más se caricaturiza una cara, a mayor número de gente representa” (McCloud, 2009) Al caricaturizar se deja de lado los detalles que separarían al lector del personaje, lo que logra que el lector se sienta identificado sin importar el contexto del que provenga. La parte de abstracción del personaje principal se puede ver en cómics como Tintin de Hérge, donde el personaje principal es caricaturizado para dejar lo esencial: un joven, varón, aventurero, como máximo se le inscriben características como piel blanca y cabello rojizo, sin embargo, esta apariencia abstracta es contrastada con el escenario realista por el que se mueve el personaje, esto puede ser causa de intentar hacer que el lector se identifique con el personaje principal y que esta idea se vea reforzada por la exactitud del escenario lo que le da la sensación de estar en esa realidad.

La parte gráfica y la parte textual de la narración pueden tener múltiples relaciones dentro de la misma viñeta:

“1. Palabras específicas: cuando el dibujo ilustra, pero no aporta al contenido y el texto dirige la narración.

2. Dibujo específico: el texto aporta sonido o una información evidente, pero todo es desarrollado por el dibujo.

3. Relación Dual: es una ilustración directa donde tanto el texto como el dibujo dicen lo mismo.

4. Relación de Aditivo: el texto o el dibujo amplía o desarrolla algo que enuncia el otro.

5. Relación Paralela: tanto el texto como el dibujo tienen un camino narrativo distinto, se da cuando se quiere representar las cavilaciones de un personaje en un recorrido.

6. Relación de Montaje: el texto es tratado como parte integral del dibujo.

7. Relación Interdependiente: tanto el texto como el dibujo se complementan para narrar algo que por separado no sería comprensible.” (McCloud, 2009)

Algunas limitaciones del cómic es que tiene anacronismos en la escena, falta de noción del tiempo, el problema del idioma y la lectura, y una estructura cerrada para el lector: la primera se presenta en la diferencia de velocidad de narración entre la imagen y el texto, por un lado el texto puede narrar varios sucesos a la vez, es flexible y puede cambiar de una oración a otra, contrario a la imagen que una vez dibujada es estática, por lo que existen puntos en las viñetas (en especial en las largas) donde el globo de diálogo describe una acción continua y la imagen se queda estática, esto es solucionado en algunos casos al tornar la imagen en una situación en desarrollo al dibujar líneas de movimiento en los personajes; la segunda se trata otra vez de lo gráfico, puesto que “las imágenes no conjugan” (Gubern, 1972, 109) es imposible saber en qué tiempo se está narrando lo que se muestra, acciones como los sueños, el pasado, la fantasía, el futuro y los delirios no son fáciles de representar en la continuidad gráfica del cómic y no existe una convención que lo solucione, el texto puede ayudar con enunciar el tiempo, pero en muchos casos eso rompe la intención narrativa o queda desligado de la imagen, en ciertas situaciones se intenta presentar dentro de globos de pensamiento que luego se convierten en viñetas e incluso se llega a dibujar de forma diferente el marco de la viñeta para indicar que no hace parte de la “realidad” de la historia; la tercera limitación aparece al momento de narrar una historia en el lenguaje del cómic el autor plasma exactamente lo que quiere que el lector vea (Ibañes, 2007), al contar con imagen el lector anula su espacio de imaginación y se concentra en la historia desde el punto de vista que el autor le propone lo que propone dos puntos clave, por un lado, el autor influencia de forma más activa la historia porque crea el mundo ficcional de la historia y esta es presentada sin la posibilidad de alteración, por otro lado, el lector tiene la posibilidad de conocer más fielmente el mundo ficcional

de una historia pues se elimina la situación de recrear imágenes desde el contexto y subjetividad, lo que le da paso a conocer un contexto diferente; y la cuarta limitación implica al lenguaje verbal, como ya se ha mencionado, la secuencialidad de los cómics exige un orden de lectura este orden es dictado según el idioma en que está escrito el cómic, si se trata de un idioma occidental la forma de lectura impera de izquierda a derecha y de arriba abajo, pero en otros idiomas como el japonés o el árabe, la forma de lectura cambia, por lo que dificulta la traducción de cómics, esto usualmente es solucionado al incluir una nota en la edición donde se explica el orden de lectura de las viñetas, el problema de adaptación también recae en el contexto en que se publica el cómic porque no solo el idioma es el afectado, cada país y cada época tiene una subjetividad diferente y dentro de este marco también tiene un rango de tolerancia y censura frente a las temáticas, los cómics al ser alejado de su contexto original o ser reimpresso en otra temporalidad puede caer en anacronismos, contener mensajes ofensivos, entre otros, la censura de determinados elementos o la edición de ciertos aspectos narrativos puede ser una solución eficaz, pero necesita ser una enmienda meticulosa porque un cambio drástico en elementos puede afectar toda la línea argumental de un cómic, sin embargo, la imagen puede ser una aliada en este tipo de circunstancias al ser un elemento icónico que apoya la intención del mensaje que propone el autor, lo que da una pista para la interpretación del mensaje escrito.

Leer cómics implica una interpretación, primero porque es un lenguaje que utiliza la ya mencionada dualidad y de allí que el lector tenga que hacer una lectura particular de ambos lenguajes (imagen/texto) para hacer una organización congruente de las viñetas y la secuencia de la historia para poder entender lo que se le está narrando. (Coma, 1978) El lenguaje del cómic está condicionado por un “código compartido entre lector y autor” (Eco, 2004) esto quiere decir que el autor el cómic puede crear un universo propio y tiene la ventaja de poder convencer al lector bajo

las normas de este universo, sin embargo, el lector también condiciona la creación porque dicho universo debe seguir una lógica entendible para él, es decir, que el cómic debe contener elementos que le den una totalidad coherente y verosímil para que un lector los entienda, en otras palabras, debe seguir ciertas normas de la realidad, porque cualquier lector tiene la capacidad para aceptar como real algo que nunca ha vivido, simplemente porque no puede tener experiencia de todo lo que existe en la realidad, sin embargo, puede dar cuenta de que existe así nunca lo haya visto solo si sigue un patrón lógico de reglas que el mismo lector pueda reconocer como posibles dentro de su conocimiento de la realidad, esto forma que “nuestra percepción de <<la realidad>> es un acto de fe, basado en meros pedazos” (McCloud, 2009) acto de fe, por lo anteriormente explicado, y realidad fragmentada, porque así se tenga experiencia sobre algo siempre va a estar fragmentada por la particularidad de percepción de cada individuo. El cómic es un elemento masivo por lo que su lector no está caracterizado del todo, un mismo cómic puede llegar a un rango amplio de lectores tanto en edad como en contexto. A medida que un lector gana experiencia con los cómics también logra entender la lógica que se maneja en ellos, aún así, un cómic procura usar elementos del común lo que en suma crea estereotipos que le sirven para simplificar tanto el mensaje, como un bombillo encendido para representar una idea o un conjunto de iconos negativos para representar una grosería, como los personajes, por ejemplo, una femme fatale o un superhéroe, lo que le ayuda al lector a identificar más rápidamente a los personajes como también le ayuda a memorizar a cada uno, esto se debe a la narración discontinua que tenían los cómics en su origen.

La lectura doble del cómic lo convierte en un lenguaje cuyo tipo de lectura depende de la prioridad y el ritmo que cada lector le da, sea la imagen primero o el texto, el lector debe leer cada uno de estos elementos y relacionarlos para acceder al todo de la historia lo que le exige un nivel de interpretación y memoria: “El *cómicbook* consiste en un montaje de palabra e imagen, y por

tanto exige del lector el ejercicio de sus facultades visuales y verbales [...] Es un acto de doble vertiente: percepción estética y recreación individual” (Einsler, 2002). Este lenguaje dual es más cercano al público de lo que parece, debido a que surge desde lo más cotidiano y masivo como son los periodicos, por lo que demuestra que responde al proceso cognitivo de interpretación de las personas, ya que exige bajo sus limitaciones y dualidad que lo que se quiera comunicar sea expresado de una forma en la que cualquier persona pueda entenderla, ya que lo que se quiere narrar se encuentra simplificado por la image “la imagen permite comprender de un solo vistazo la situación que el relato puramente verbal haría parecer complicado” (Baron-Carvais, 1989). Prueba de esto se ve en la creación de manuales de mantenimiento preventivo de armas que surgen en la Segunda Guerra Mundial donde en vez de explicar el procedimiento en lenguaje de cómic, lo que hacía que los soldados tuvieran un mayor entendimiento y retentiva de los pasos que debían hacer (Van Lente & Dunlavey, 2017), esto tiene tanto éxito que aún hoy en día puede verse que los manuales de emergencia de los aviones utilizan este lenguaje de forma concisa y clara, esto se debe a que “los dibujos son información revivida, no se requiere una enseñanza previa para <<captar el mensaje>>, pues el mensaje es inmediato. Los libros son información percibida. Se requiere tiempo y un conocimiento especial para decifrar los símbolos abstractos del lenguaje.” (McCloud, 2009)

El cómic “se ha vuelto un medio de expresión al alcance de todos y, a la vez, un vehículo de la cultura de masas y su ideología” (Baron-Carvais, 1989). El cómic como ya se explicó es un lenguaje que puede llegar a un rango amplio de lectores por lo que responde a las necesidades de dos grupos importantes el grupo infantil, que empieza a tomar la lectura por sí mismo, en este grupo la imagen es un elemento importante porque le da independencia al lector infantil para identificar lo que le narran sin tener que recurrir a un adulto. Esto se debe a que la narración dual del cómic

se aproxima a la forma de reconocimiento del mundo (sea ficcional o real) que tiene un niño donde el texto explica la situación y la imagen representa lo sucedido. En el grupo adulto, el cómic logra acercar lo narrado a un nivel donde cualquiera puede acceder a él y formarse un conocimiento o reconocimiento de un contexto diferente al propio lo que lo acerca a un mejor entendimiento de una temática, por ejemplo, si se compara los relatos de *Maus* de Spiegelman y *Si esto es un hombre* de Levi, ambos relatos expresan la supervivencia de un personaje en un campo de concentración, sin embargo, para un lector que no esté relacionado con los elementos que envuelven la experiencia concentracionaria, como la estructura de un campo de concentración, la narrativa de *Maus* le resultará más accesible y cercana que la descrita por Primo Levi.

En el caso de la novela gráfica hay que ir un poco al pasado para entender su origen: “Los cómics fueron un verdadero medio de masas cuando los consumía un inmenso público infantil que encontraba en ellos un entretenimiento inmediato y barato, y así pudieron colonizar la imaginación de los niños. Pero durante los 70 y los 80, ese territorio fue definitivamente tomado por la televisión, primero, y los videojuegos, después” (García, y otros, 2013) Cuando se cierra parcialmente el público infantil (porque no todos abandonan el cómic por completo), el cómic se vuelca hacia otras temáticas, siguiendo con el impulso del cómic *underground* los “cómic de autor” (García, y otros, 2013) empiezan a tener una oportunidad, estos cómics eran aquellas propuestas independientes que surgen cuando las grandes industrias del cómic decaen, se caracterizan por contar con un sello propio, por lo general de un solo autor o grupo de autores que se aventuran a producir un producto viable en el sentido que puede ser ofrecido como un objeto cultural. La novela gráfica surge con la intersección de múltiples elementos sociales y creativos, desde la motivación de autores por el desarrollo de historias autónomas e independientes, como el cambio del público lector que estaba acostumbrado a leer cómics en su infancia y quería continuar

con la tradición pero bajo sus nuevos intereses, y finalmente por los editores que logran adaptarse a estas nuevas inquietudes y posicionan esta nueva forma de cómic en un lugar donde es observado por un público más amplio: las librerías generales. (García, y otros, 2013) Esta apertura le da la posibilidad a los autores de experimentar con nuevas temáticas y desestereotipar al cómic de su origen cómico e infantil, esta marca que supone ser uno de los obstáculos para considerar al cómic como un medio capaz de soportar valores literarios.

Andrés Ibáñez propone que existen unos elementos en común entre las novelas gráficas, consideradas como tales, que ayudan a construir un filtro de diferenciación con algunos cómics: En primer lugar, se tiene que la novela gráfica debe ser cerrada, es decir, que la historia por larga que sea debe tener un final y punto, sin posibilidad de serialización infinita, contrario a lo que pasa con los cómics donde un personaje puede evolucionar, pero nunca hay un final previsto; en segundo lugar, la novela gráfica debe ser circular, es decir, estar construida de tal forma en la que debe ser coherente y verosímil por ella misma, y en ese sentido la novela gráfica se torna cerrada lo que reitera el elemento anterior de tener un fin concreto sin aperturas; también, se tiene que la novela gráfica debe tener algo de realismo, sea una base o un elemento de la realidad que la justifique y le dé un sentido; y finalmente, los personajes y la historia de una novela gráfica deben tener una complejidad y estar articulados con una habilidad igual a la que presentan personajes de novelas literarias, es decir que *la novela gráfica* debe tener todos los elementos narrativos necesarios de tal forma que de no ser por la parte gráfica la historia solo podría ser una novela. (Ibáñez, 2007) Considerando esto la novela gráfica se caracteriza por la voz de su autor o grupo de autores “En un buen cómic el significado no lo soportan ni las palabras ni las imágenes por separado” (García, y otros, 2013) esta debe ser tomada como “un híbrido de los conceptos <<novelas>> y <<gráfico>> en sus acepciones originales” (García, 2010) es decir que la novela

gráfica necesita de la mirada personal, de una voz, pero también de algo del mundo real por lo que requiere que sus autores estén inmersos en lo que desean comunicar, se necesita de una percepción que articule aquel mensaje que se desea expresar y eso es lo que compone su parte literaria, debe ser el vehículo de una idea genuina que condense la realidad percibida del autor, para que dicho mensaje pueda ser comunicado de forma clara, por lo que la forma de novela gráfica no puede ser escogida por capricho sino por ser el formato más eficaz, en cuanto a las características de su lenguaje, para un mensaje. En la parte gráfica, la novela gráfica corresponde a una dualidad, para que el mensaje cobre sentido como un todo y logre transmitir la intención del autor desde su propia voz, es necesario que se articulen tanto el texto como la imagen sin ser separadas, esta dualidad debe funcionar según las normas propias del lenguaje del cómic y bajo ese lenguaje el mensaje es moldeado para lograr una intención particular. En cierta medida se presenta una contradicción al presentar que la imagen y el texto son separables pero sí podrían ser separados, sin embargo, se debe apreciar la justificación de ambas afirmaciones para entender el concepto general de lo que forma a una novela gráfica lo que es: en la primera afirmación se toma que en la novela gráfica si se abstrae la imagen y su simbología se traslada al texto esto resulta en la estructura de una novela con la profundidad de los personajes, tejido del lenguaje, la calidad del tono y la trama que caracterizan a este género, esta abstracción se presenta sólo para justificar la parte literaria que tiene la novela gráfica, mas no debe tomarse como un requisito de clasificación, ya que, unido con la segunda afirmación, la novela gráfica debe tomarse como un todo entre imagen y texto, deben estar tan bien sincronizados que ninguna pese sobre la otra y así lograr transmitir en este equilibrio un mensaje. Lo inquebrantable de esta sincronía de texto e imagen es lo que justifica al cómic como un lenguaje y a la novela gráfica como un formato que hace uso de ese lenguaje.

La voz del autor es lo que le da verosimilitud y humanidad al texto, le aporta un elemento casi testimonial a lo que se está narrando y al ser testimonio implica una observación de lo real para materializar el mensaje que se desea, en otras palabras, “la creación es reflejo de su tiempo” (García, y otros, 2013). Así como cualquier narración, los cómics toman forma según los ideales de la época en la que son creados y publicados, si bien los cómics deben abarcar a un público masivo, su lenguaje y su forma de expresión están ligadas a la forma de interpretación de sus lectores, es por esto que en los cómics se recrean las lógicas sociales que están vigentes en la época en la que son concebidos, una vez recreados los lectores que accedan al cómic van a ver reflejados y reforzados los valores o conceptos que los estructuran socialmente y esto es una forma de generar empatía con el lector, esto se puede ver por ejemplo, en novelas gráficas como *Maus* donde la narración utiliza elementos característicos de la lógica de cualquier sociedad, como la idea de familia y de herencia histórica, para que se comprenda mejor la posición del autor frente al relato de su padre y también lograr transmitir parte de los sentimientos que surgen con lo que significa ser un sobreviviente o ser un heredero de aquella historia. La novela gráfica posibilita la inclusión de la voz del autor en su percepción de la realidad y esto es lo que desarrolla la aparición de nuevas temáticas para ser narradas en cómic, temáticas como la autobiografía (en el caso de *Maus*) y los relatos periodísticos (como *Caminos condenados*) son lo que compone el nuevo posicionamiento de la novela gráfica como “objeto de reflexión social” (García, 2010) porque este formato implica una conexión de percepción y apropiación con aquello que se desea narrar y su estructura dual permite que esta voz se convierta en un relato humano, amigable, conciso y accesible para varios tipos de lector que incluso pueden estar alejados del lenguaje del cómic, pero que encuentran en la novela gráfica un vehículo que soporta un mensaje que les interesa conocer.

CAPÍTULO 3: Iniciativas de estudio del cómic.

Internet es la plataforma con mayor difusión en el aspecto global, en ella cualquier persona puede dar su opinión, publicar contenido a través de las diferentes posibilidades (ya que hay una mayor facilidad a la hora de creación y difusión de la información) y navegar por la infinidad de páginas que ofrece. Sin embargo, entre tanta información solo unos pocos son realmente visitados y tienen una visibilidad considerable en internet, el problema radica que en esta plataforma lo que no se ve “no existe”.

Al hablar de cómic como tema central de una página en internet se puede encontrar una variedad de posibilidades, dentro de las principales apariciones son las páginas relacionadas con librerías especializadas o con las definiciones propias de Wikipedia, sin embargo, al buscar más allá se pueden encontrar las páginas que realmente nutren al desarrollo del cómic, aquellas que analizan al cómic o que establecen un diálogo entre los creadores y la obra para ser difundido. Dentro de la búsqueda para este proyecto se encontraron cuatro tipos de páginas web que tratan al cómic: el primer tipo, corresponde a páginas web de editoriales especializadas en cómics; el segundo tipo es de carácter más individual siendo blogs de entusiastas del cómic; el tercer tipo se trata de blogs o páginas web de corte más periodístico que analizan, reseñan o entrevistan a personas y publicaciones de cómic; y por último se tienen las páginas web de artistas de cómic que utilizan lo digital como medio de auto-publicación.

Las páginas web analizadas fueron seleccionadas bajo el criterio de estar especializadas en cómic, por lo que se deja de lado páginas con sólo una sección especializada en cómic ya que su base y foco se centra en el entretenimiento o en otras temáticas lo que lo aleja completamente del proyecto. Este análisis se centró en cuatro aspectos a evaluar en cada página: la navegabilidad, como elemento que juega un papel importante frente al lector, la organización de la información y

la eficacia en la comunicación de la página; el tipo de información, lo que incluye el tipo de contenido y la periodicidad en el que se publica, puede ser tanto de análisis del cómic como reseñas y artículos de interés, como también puede ser de tipo noticioso como la difusión de novedades editoriales; el tono, este elemento es esencial por la postura que toma el lector frente a la información que encuentra en la página y también por la homogeneidad que debe presentar todos los textos, esto sirve para medir la dedicación editorial que se tiene en cada página; y por último, la relación con este proyecto.

Blog de entusiastas o autores de cómic:

En este tipo de blog es el producto de un serio interés por el cómic, hay una variedad sinfín de estas páginas, la mayoría se motivan por un deseo del propietario de aportar algo al mundo del cómic y compartir su perspectiva del cómic que nace a partir de su relación con este medio. La navegabilidad de este tipo de páginas está determinada por el servidor al que estén inscritos, sin embargo, hay unas que tienen una navegabilidad más amigable, por ejemplo, Fuga Historietas^{viii} de Iván Castillejo que utiliza Blogger como servidor y su contenido (aunque poco actualizado) puede ser visto desde diferentes opciones de organización como Magazine o por entrada. El tono que se usa en este tipo de páginas suele ser de opinión, a un nivel mucho más cercano con el lector aunque tienden a perder la secuencialidad con las publicaciones y por la naturaleza de la organización de la información tipo blog es difícil acceder a entradas antiguas, esto se incrementa en medida de la periodicidad de cada entrada y de la trayectoria que tiene el blog, ya que entre más *post* publicados en un periodo de tiempo corto (por ejemplo, 20 *post* por mes) más difícil se vuelve acceder a *post* muy antiguos, esto también sucede cuando el blog tiene una trayectoria larga en el tiempo puesto que ya no solo se debe recorrer el número de *post* hechos en un mes sino también

se debe recorrer los años de trayectoria, por lo que encontrar un artículo en específico puede ser bastante difícil.

Dentro de esta categoría se encuentran Blogs como el ya mencionado *Fuga historietas*, este blog de origen peruano fue creado en el 2007, ha tenido una trayectoria estable a través de los años, aunque con pocas publicaciones, su post más reciente se hizo el 19 de febrero, sin embargo, se evidencia un pico en el número y tipo de post que se publican entre el 2009 y el 2010 donde el número de post llega a 50. El tipo de post varía con el tiempo, en su momento más activo se publican desde reseñas hasta noticias y especiales de lanzamientos de cómics, conferencias y entrevistas de personas destacadas del cómic peruano, pero en su trayectoria los post disminuyen y se limitan a hacer comentarios de lanzamientos, publicar curiosidades o noticias sobre el estreno de películas de cómics hasta llegar al último post que solicita una colaboración para un proyecto de cómics, lo que ha significado una disminución en la parte crítica y reflexiva sobre el cómic, para dar paso a un proyecto del autor del blog como creador de cómic. Una característica del contenido de esta página radica en que no todas las entradas están escritas por los colaboradores, hay ocasiones donde las entrevistas son tomadas de otros medios como el periódico El País con la entrevista a Moebius, un reconocido creador de cómics en Europa, esto se evidencia aún más cuando se compara con el tono usado en otros posts, pues en los posts propios del autor el tono es más cercano al lector, más explicativo y más conciso en su argumentación. En cuanto a la navegabilidad, como ya se dijo, está limitada por las opciones que ofrece Blogger, sin embargo, tiene una barra tipo menú general que se esconde para no obstruir la legibilidad y que utiliza íconos para agrupar los contenidos, esto hace más clara la navegación por la página, en ella se encuentra el archivo organizado por año, la ruta para encontrar el perfil del autor, la suscripción al blog y un listado de blogs asociados. Además, cuenta con una pequeña sección de *los post más destacados*

lo que le da al visitante una muestra rápida de lo que ofrece el blog. La imagen del blog es muy sobria, aunque es clara y deja que sean las imágenes de cada post las que le den vida y llamen la atención del visitante. Tiene un problema de navegabilidad con algunos posts en el tipo de vista Mosaico o Flipcard, donde al entrar a un post este se queda adherido a la pantalla y no se ve ninguna opción para salir, por lo que es necesario volver a la página de inicio o recargar completamente la página.

Otro blog que entra en esta categoría es *Sobre Historietas*^{lx} de Hernán Martignone dedicado a la historieta, en el blog se desarrollan tanto artículos de análisis del cómic como medio y lenguaje como reseñas de cómics que el autor o colaboradores hayan leído, se hacen de acuerdo con un análisis del lenguaje del cómic, el manejo de la narrativa dentro de la historia y la percepción general del cómic; también se publica un cómic del autor con dibujos de Diego Rey. El blog está enfocado en el análisis de la historieta como un medio y lo hace con el uso de un tono investigativo pero cercano al lector, si se analizan las reseñas o los artículos se puede ver que tiene un especial cuidado con el uso de términos del cómic, con argumentar eficazmente su opinión y por dar una evaluación bajo criterios establecidos. En cuanto a los artículos toma temáticas interesantes para el estudio del cómic como lo es el parecido de la animación y el cómic, siendo ambos lenguajes de narración secuencial, no parte desde lo teórico sino desde la similitud del lenguaje y esto se desarrolla desde la experiencia del autor frente al cómic. En este mismo blog, también se presentan reseñas de eventos relacionados con el cómic en Argentina, películas basadas en cómic, y también análisis de cómics tanto antiguos como nuevos. En suma, el blog se compone de una serie de ensayos, análisis y reseñas que nutren al cómic de una mirada crítica de sus lectores. Este blog fue creado en el 2011, cuenta con una trayectoria sólida y una publicación constante de al menos 20 post por mes hasta el 2014, de ahí en adelante las entradas han disminuido pero la calidad del

contenido no ha bajado. Su última publicación es del 16 de marzo de este año, donde entre otras cosas publica el aniversario de una editorial de cómics en Argentina.

La navegabilidad de esta página se estructura por la plataforma Wordpress, por lo que su navegación es deslizada hacia abajo entre un post y otro. En un costado de la página está reunido el mapa general del blog organizado en una columna con hipervínculos, en esta barra se encuentra la publicidad de un libro publicado por el autor, el perfil del autor, los post más destacados, el archivo del blog por año y una lista excesivamente larga de blogs relacionados con el cómic, lo que demuestra el interés de crear y mantener una red del cómic en Argentina, pero queda invisibilizado por la falta de organización e incluso de la ubicación de esta información en la página. Otro problema de organización que tiene el blog es en la parte de secciones ubicada en el cabezote y en la columna guía del blog: en el cabezote, las secciones se componen por un inicio y por 5 secciones principales como el perfil, los colaboradores, los artistas invitados y un cómic publicado en el blog; en la columna guía las secciones llegan a 24, algunas de ellas se confunden con posts populares más que como secciones y el título de otras no deja un mensaje claro del contenido por ejemplo *Avisá...* o simplemente no se encuentra una relación concreta con la temática del blog como *Lista de regalos*. En ocasiones los posts están incluidos en más de una categoría lo que desorganiza el contenido y se vuelve repetitivo. En cuanto a la imagen el blog le da todo el peso a la imagen de cabezote que tiene un estilo de viñeta de cómic para compensar la neutralidad de los colores y realzar el juego tipográfico de los posts. Sin embargo, cada post no requiere obligatoriamente de una imagen y solo se utilizan cuando sea necesario como en una reseña o al promocionar algún evento.

El lector de historietas es un blog inscrito en la plataforma Blogger desde el 2009 y cuenta con 642 seguidores, su autor Gabriel Zárate ha hecho colaboraciones en el blog *Fuga historietas*

anteriormente reseñado (ya que ambas hacen parte del mismo círculo de entusiastas y promotores del cómic en Perú condensado en un blog inactivo desde el 2011 llamado *Club Nazca*), en este blog el autor se dedica a hacer publicaciones sobre las novedades del cómic y la novela gráfica, su tono es más objetivo e informativo y se mantiene a lo largo de las publicaciones gracias a que es el mismo autor quien las redacta y publica, salvo algunas excepciones en las que cita notas periodísticas de otros medios. Este blog se mantiene actualizado su último post es del 16 de marzo de este año sobre un cómic publicado por Planeta Cómic de la serie “Oblivion Song”, su publicación es mensual con una constante entre 20-30 posts. En su organización la página se compone de dos columnas: una exclusiva para los posts de navegación vertical, es la clásica para los blogs, sin embargo, esta columna es muy estrecha y se evidencia cuando el contenido es muy largo, por lo que se torna interminable para el lector; la otra columna se compone por el mapa del blog donde está el perfil del autor, los seguidores, el archivo del blog, un buscador y una serie de listas de blogs relacionados con el cómic (cómic peruano, ilustradores peruanos, blogs de crítica de cómics y blogs de artes plásticas y literatura) esto conlleva a que el blog tenga una buena conexión con redes del cómic y se vuelva un punto de referencia. Sin embargo, el blog no cuenta con una separación por secciones y aunque tiene un buscador, es muy difícil tener una idea general de lo que se puede encontrar en los posts. Las reseñas del blog son muy concisas, muchas veces se limita a la información que da la editorial o la contracubierta del cómic o novela gráfica, sin embargo, esto lo compensa con posts más completos como entrevistas. En cuanto a la imagen, este blog se limita al texto y un diseño sobrio con colores neutrales, las imágenes son utilizadas en las reseñas, pero el blog como tal no tiene una identidad gráfica por lo que no tiene un distintivo que lo enmarque en el tema que trata y por consiguiente la identidad del cómic recae sobre el contenido más que por el diseño del blog.

Ligado a la página del Globoscopio, que se describirá más adelante, se encuentra *Drake cómics* un weblog del autor-guionista Pablo Guerra. Esta página se dedica a la difusión y crítica del cómic en Colombia. Cuenta con una organización por secciones: El Autor, que es un perfil del Pablo Guerra; Reseñas, una página dedicada a compilar las reseñas escritas por el autor, una característica es que las reseñas no siempre están escritas directamente en este blog sino que se encuentran vinculadas a diferentes páginas o blogs donde el autor tiene participación, en especial si se trata de reseñas de obras pertenecientes a otros medios como películas, pero no siempre se sigue esta regla; en la sección de Prensa se encuentran vínculos a entrevistas y artículos donde el autor ha participado con vínculos directos a las páginas de publicación; por último está la sección del Club del cómic, un espacio abierto en la biblioteca de la Escuela de Artes y Letras en Bogotá, esta sección compila la programación del club, el único problema es que no especifica fechas confirmadas del club, sin embargo, el club sigue vigente en otro espacio ya que Pablo Guerra es sigue siendo el coordinador del Club del cómic en la Biblioteca Luis Ángel Arango. En cuanto al diseño, la página está bien estructurada, la estética es llamativa con un fuerte vínculo al cómic El Drake escrito por el autor, además, tiene en cuenta las posibilidades que tiene el hipertexto en lo digital por lo que lo aplica en su contenido siempre que es posible, su único detalle es que al momento de utilizar los vínculos estos se abren en la misma pestaña desde donde se activaron lo que resulta en la pérdida de la continuidad en la consulta de la página. A pesar de eso, esta página aporta una mirada crítica al panorama del cómic en Colombia desde la visión de un autor que ha estudiado y participado en el desarrollo del cómic en el país.

Blogs de corte periodístico:

Uno de los blogs mejor organizados es *Cuadritos*, este blog trabaja bajo la plataforma Wordpress por lo que su plantilla se basa en dos columnas, sin embargo, han modificado la plantilla

para que se dé más relevancia al contenido que al mapa del blog y esto facilita la legibilidad del contenido. En este blog hay un equilibrio en el uso de la imagen y su aporte en el contenido, cada artículo lleva por lo menos una imagen que funciona como soporte, tienen el cuidado de poner un pie de foto en cada imagen, y le da vida al contenido. Asimismo, el blog cuenta con una identidad gráfica inspirada en un globo de diálogo de cómic. Este proyecto nace en el 2008 a manos de Andrés Valenzuela, un periodista especializado en cómic, que busca promover el cómic y la cultura del cómic en Argentina, por lo que decidió abrir un espacio digital para esto. Este blog tenía un soporte impreso como sección de la Revista NAN, una revista independiente que trata diversos temas entre ellos el cómic y lo gráfico actualmente solo cuenta con un soporte digital en Issu y una página web, actualmente el blog está inactivo y su última publicación es del 2016. Como ya se explicó el blog está organizado bajo dos columnas, la columna dedicada al mapa del sitio está compuesta por un menú de secciones (quiénes son, los entrevistados, las reseñas y los homenajes de su aniversario) esto logra que el visitante tenga una idea clara del blog, en contraste se ha eliminado la sección de archivo del blog tipo lista y se ha reemplazado por un pequeño ícono en el que se puede seleccionar el mes y el año en el que se quiere buscar, por otro las secciones Reseñas y Entrevistas están organizadas en una lista alfabética por autor, por lo que navegar en el contenido es mucho más eficiente. Por otro lado, el contenido se especializa en cubrir diversas áreas del cómic en Argentina para eso cuenta con una sección de agenda, reseñas de cómics (ya descritas) editadas en Argentina y algunos internacionales, y de autores argentinos de cómic, también cuentan con una sección enfocada para guionistas y autores inéditos. Esto se maneja bajo un tono cercano, tipo crónica donde se revela la otra cara de la producción de cómics, los detalles de un cómic como historia y como medio, todo con un cuidado en la redacción y el uso de términos, así la lectura se torna más agradable a pesar de que algunos contenidos pueden ser extensos.

Otra característica para valorar de este blog es su presencia en las redes sociales como Facebook y Twitter donde también compartían contenido, se hacían visibles e interactuaban con su público. Este blog también tiene conexión con otros dos sitios web (Acción y Pagina12) dedicados a publicar noticias y en donde también escribe el autor.

El coleccionista de tebeos es un weblog dirigido por Javier Mesón, fue creado en febrero del 2008 y su trayectoria cubrió hasta 2016. Este blog hace parte de ACDCómics (Asociación de Críticos y Divulgadores del Cómic) de España y su participación en el panorama español le otorgó el premio al Mejor comentarista en el 2009. EL blog está anidado en la plataforma Blogger por lo que de ahí estructura su contenido, utiliza el formato estándar de blog dividido en dos columnas, una de contenido y la otra dedicada al mapa del sitio. El contenido está estructurado por varias secciones dentro de las que se destacan: Noticias, Lecturas, Agenda y Novedades. El contenido de cada sección se determina por la etiqueta que se le otorga a cada artículo, pero hay problemas con la clasificación del contenido lo que hace que un mismo artículo pertenezca a varias secciones. Asimismo, hay secciones que se confunden entre sí como Agenda, Noticias y Novedades, ya que todas muestran la actualidad del cómic en España y los nuevos lanzamientos de cómics que se hacen cada mes. El contenido con más peso en la página está conformado por las lecturas o reseñas que hace el autor que se caracterizan por mostrar un contexto de lanzamiento de la obra reseñada y desde ahí analiza el contenido, lo que genera una mirada completa y bien estructurada. El tono que maneja la página es objetivo e informativo. El blog finaliza con un colofón de despedida en el 2016 donde el autor se retira de la crítica para ser un lector más.

Robot: gacetilla de cómics y otras vainas es una propuesta que nace en Medellín a mediados del 2003 para promover y difundir el cómic en esta ciudad, su idea es aportar desde la marginalidad, por lo que todas sus publicaciones son independientes y se rigen por un criterio

propio. Este blog se propone como una forma de difusión de la gacetilla en un espacio digital con mayor cobertura. Así la página se dispone como un medio de transmisión para los que geográficamente no pueden acceder a la idea original. Este blog está estructurado verticalmente donde cada contenido es separado por un título, no hay una organización por secciones o un menú indicativo, pero lo que le falta en organización es compensado en la calidad de su contenido. Cada entrada demuestra una mirada investigativa y analítica que explica el desarrollo de diversas temáticas, de ahí que adopte el tono objetivo e informativo para cubrir la diversidad de información y gustos que se agrupan en un mismo espacio. Desde lo estético, la página continúa con la imagen que se presenta en la gacetilla impresa, su contenido está estructurado bajo la plantilla de Blogger de dos columnas: una dedicada para el contenido y la otra para el mapa de tiempo de la página, los blogs conectados, los seguidores y algunas gacetillas amigas. Una particularidad de esta gacetilla es la adaptación que tuvo de ser un medio de difusión y crítica a ser una editorial de cómics en Colombia.

Por el lado estadounidense se encuentran páginas asociadas a portales de videojuegos y entretenimiento o páginas dedicadas exclusivamente al cómic, entre ellas está *The comics grid* que es un diario de crítica del cómic en donde se busca solucionar preguntas referentes al cómic como medio de comunicación y como medio educativo. Fue concebida por Roberto Bartual, Esther Claudio, Ernesto Priego, Greice Schneider y Tony Venezia, cuenta con una actualización por mes y su contenido se centra en investigaciones, entrevistas y reseñas, el contenido es gestionado por convocatorias bajo unos parámetros específicos que relacionen al contenido con el cómic como medio narrativo, el análisis a la forma y la afectación que tiene en el proceso de narración, lo que significa el contenido y su transformación en la forma narrativa del cómic, etc. Su artículo más reciente es del 26 de marzo del 2018. La página está diseñada bajo un menú dividido por secciones,

una de ellas el Contenido está estructurada por artículos, el link al archivo de Issu y el grupo de colecciones especiales en las que se analiza la relación del cómic con otra temática, por ejemplo, el cómic y lo digital o el análisis del jazz desde el cómic, la misión de la página se centra en difundir contenido novedoso para la investigación del cómic. El tono del contenido es periodístico-académico, pero intenta utilizar lenguaje accesible y cercano. La organización del contenido en la página se da por una lista de artículos acompañados de una imagen y una entradilla. Asimismo, hay una lista de artículos destacados y el movimiento de redes que tiene la página. La página ofrece una pestaña de contacto y un link de descarga para cada artículo.

En contraste se encuentra *Comicvine* una página aliada a *Gamespot* (web dedicada a videojuegos) que se centra en el mundo del cómic, está organizada por un menú de secciones, en cada una de ellas hay subsecciones lo que denota la magnitud de contenido que maneja. Se pueden destacar las secciones de: News, dedicada a las novedades y últimas actualizaciones sobre eventos, charlas y lanzamientos de cómics o películas adaptadas de cómics; Wiki, que es un espacio donde se compilan perfiles tanto de personajes como autores y editoriales de cómic; Reviews, donde se agrupan las reseñas de cómics lanzados recientemente bajo una mirada descriptiva y contextual, no tanto analítica; Podcast, esta página maneja un equipo dedicado a sacar contenido semanal ligado al contenido de la sección News; Forums, esta sección está dedicada a ofrecer un espacio de discusión entre los usuarios de la página, es un lugar de actividad donde los lectores hablan del cómic desde su perspectiva y su experiencia como lectores, al ser un foro tiende a tener mucha diversidad y en algunas ocasiones se tiende a salir del enfoque de discusión pero en general la organización funciona. En cuanto al diseño, esta página le da prioridad a la imagen siendo las portadas las que introducen la reseña o el contenido. Asimismo, la página se organiza en cuatro momentos, el primero dedicado a las secciones y el contenido destacado en general, en otro está

lo último que se ha publicado, estructurado por una columna de contenido cada uno con imagen y entradilla, el siguiente ubicado en una columna lateral se encuentra el contenido más popular de la página y por último está una sección dedicada a pautas publicitarias. En general esta página muestra una buena organización y una gran actividad en el contenido lo que denota la magnitud del público lector y el puesto que tiene el cómic dentro de la cultura estadounidense.

Web blogs con nombre propio:

Algunas páginas sobre cómic se centran en dominios propios por lo que tienen un nombre singular sin estar asociado a un .blogspot o un .wordpress, por lo que les brinda cierta distinción al mostrarse como identidades más establecidas dentro de lo digital. Aun cuando están basadas en plantillas u opciones de programas como Wordpress tienen más libertad en cuanto al diseño y la forma de organizar el contenido, Algunas de estas son:

Zona negativa es un weblog basado en Wordpress con un hosting propio (dominio o nombre de página web) dedicada al cómic, desde su cabezote con diseño oscuro e imagen del estilo americano de cómics de acción, se despliega a lo ancho un menú que organiza todo el contenido de la página, entre ellos se destacan: las secciones, como entrevistas, reseñas (a cómics, películas basadas en cómics entre otros), artículos, concursos, una dedicada al manga y otra dedicada a la “Historieta latinoamericana”; el archivo de reseñas y entrevistas; los especiales que involucran desde teoría del cómic hasta análisis de series específicas de cómics de los universos de Marvel y DC; enlaces que integra tanto agendas de eventos y lanzamientos de cómic, como también contacto entre webs amigas y editoriales especializadas; también se tiene una sección de créditos tanto de colaboradores como del staff de la página; y por último hay una sección de contacto. La página le da mayor énfasis a la imagen en la primera parte dedicada a las novedades, a medida que se bajan apareciendo subsecciones como últimas novedades, donde cada artículo tiene una imagen y

un pequeño resumen para atrapar al lector, otra de las subsecciones que es interesante llamada Prensa, está dedicada a las novedades y lanzamientos de editoriales especializadas en cómic. El tono utilizado en la página es muy cercano al lector, casi como si estuviera en una conversación con tintes informativos, la parte informativa se refuerza cuando se habla de temas sobre la teoría del cómic y se disminuye en las reseñas de cómics y en algunos artículos. En la parte de navegabilidad la página está muy bien organizada, tanto por secciones como en el transcurso vertical, aunque no dejan un espacio en blanco el equilibrio entre imágenes, cuidado en la alineación y en la organización de contenidos hace que no se vea abarrotado. A medida que se baja en la página se pueden encontrar booktrailers de cómics en un costado, nunca incluyen publicidad. Cada artículo está ligado al final con enlaces de interés relacionados, comentarios de las redes sobre ese post y algunas noticias del día, la selección del contenido abarca principalmente el cómic estadounidense, pero esto se complementa con tratar temáticas del cómic en Europa, Asia (manga), España y el cómic independiente. En cuanto a las reseñas y entrevistas esta página ofrece un análisis muy completo de las obras tanto en su expresión como cómic (lenguaje, profundidad del tema, construcción de personajes), como en su aporte al mundo del cómic, esto es enriquecido ya que no solo hace esto con autores y obras españolas sino también le da un espacio para lo que se está presentando en mundo del cómic a nivel internacional. Ligado a lo anterior la página tiene una sección dedicada al cómic en Latinoamérica que se dedica a hacer reseñas y a visibilizar los eventos, noticias y lanzamientos que se hagan desde esta parte del mundo. La página también cuenta con una gran cobertura en redes sociales (Facebook, Instagram, Twitter y un canal en YouTube) además también tienen un soporte tipo revista alojado en AppBox en formato PDF disponible para descargar.

Esta página es una de las que tiene mayor trayectoria y eso se demuestra en la calidad de su contenido y forma, fue creada en 1999 por Raúl López y fue de las primeras páginas web en enfocarse en el cómic en español, a lo largo de su trayectoria ha cambiado de colaboradores, pero sigue manteniendo su línea editorial. Esto ha producido que la página haya ganado premios como La mejor web sobre cómics del Salón Internacional del cómic en Madrid entre el 2006 y el 2008 (Zona Negativa, 2016) y sea una de las que tiene mayor influencia en España.

Otro weblog representativo es *Un periodista en el bolsillo* un weblog ganador al Mejor blog de cultura y tendencias de los 20Blogs VII edición del 2012. Es una página dedicada a “noticias y entrevistas sobre ilustración infantil y juvenil” (Un periodista en el bolsillo, 2012), su base está en Granada, España. Aunque es una web especializada en la ilustración, tiene una sección importante dedicada a la narrativa gráfica y el cómic. Esta web está organizada por secciones como Noticias tanto de España como internacionales sobre lanzamientos, novedades, exposiciones y demás temas editoriales, Los que cuentan el cuento que es una sección dedicada a entrevistas y contactos con autores e ilustradores, Cómic que es una sección especializada en narrativa gráfica y que condensa tanto entrevistas como reseñas de cómics a nivel internacional y en España, también hace una compilación de los mejores cómics presentados en diferentes festivales y exposiciones como el Salón del cómic de Barcelona y BilBOIBul International Cómics Festival de Bolonia. Otra de las secciones es Cuadernos que está dedicada a ese espacio utilizado por los artistas y autores para crear.

El tono manejado en esta página es objetivo, cada entrevista demuestra preparación por lo que el resultado es de calidad y deja ver el punto de vista del autor entrevistado sobre el mundo del cómic y la obra que ha creado. En cuanto al contenido, se aseguran de darle protagonismo a la imagen por lo que siempre hay una acompañando a cada artículo, se hace especial énfasis en el

proceso creativo y así se deja ver el espacio que rodea al autor (ilustrador) al momento de crear la obra: sus bocetos, su proceso de selección de imagen y secuencia, hasta finalmente mostrar fragmentos del resultado. La parte gráfica de la página está constituida por un cabezote que agrupa la identidad gráfica de la página y un menú de secciones, justo después comienza el contenido destacado o reciente de la página que luego se separa en dos columnas tipo blog la primera es construida por el contenido al que se le da mayor importancia en espacio cada post tiene una imagen y un pequeño resumen, la columna restante está estructurada por booktrailers y el movimiento de redes que tiene la página, las redes son una herramienta de gran uso para la red allí logran una mayor cobertura y promocionan la página por lo que le da mayor visibilidad y promueve la entrada al sitio web.

Esta página tiene una buena actualización su última publicación es del 14 de marzo de este año y su última publicación sobre cómic es del 2 de febrero de este año que trata de una entrevista con Pep Brocal, un historietista español quien ha lanzado su nuevo comic book *Lily Megamosca* un cómic de ficción sobre una rebelión y lucha de poder entre bichos y la raza humana. Así como en las entrevistas de ilustración, se muestra el proceso creativo de la obra desde la imagen y se complementa con las preguntas que evaden la temática y se centran en el proceso de construcción y publicación de la obra. Un detalle que tiene esta página es que tiene problemas técnicos con la carga del contenido y en varias ocasiones se cae.

La cárcel de papel de Álvaro Pons, este es un blog creado en el 2005 está organizado por categorías como Agenda donde se muestran diferentes eventos, charlas y novedades editoriales del cómic en España; Lecturas que se trata del análisis que hace el autor sobre obras de cómic que ha leído recientemente; Opinión esta sección es un poco confusa puesto que tiene contenido similar al de otras categorías de la página y en ocasiones se presenta el mismo contenido pero con alguna

profundización del tipo noticioso; también se tiene una sección de noticias caracterizada por la difusión de notas de prensa y los ganadores de premios como El premio nacional de cómic de España; finalmente tiene una sección llamada Mis tebeos favoritos en la cual el autor expresa su opinión y hace una reflexión sobre aquellos cómics que por razones gráficas o de argumento narrativo merecen ser reconocidas o han marcado algo en su vida.

El manejo de las imágenes y el cuidado de la diagramación se ve en ocasiones descuidado, por ejemplo, la caja de texto de los artículos es demasiado ancha por lo que el texto se ve desalineado y aunque es legible no resulta eficiente, en cuanto a las imágenes estas siempre acompañan a los artículos y más cuando son extensos, pero en ocasiones su ubicación interfiere con la lectura e incluso pasan del límite que separa al texto de los demás elementos. En cuanto a la organización del contenido, el archivo está estructurado por año, aunque también es posible buscar el contenido por etiquetas y por secciones, además de estas opciones el autor hace una compilación de Lo mejor del año sobre cómics y esto ayuda a que el lector vea de forma eficiente un resumen de lo que puede encontrar en el año en el que está interesado.

El blog tenía una trayectoria de publicación estable al estar actualizado al menos una vez al mes, sin embargo, su último post se publicó el 2 de enero de este año y no se ha vuelto a actualizar por lo que puede que esté inactivo durante un tiempo, este post se trata de la segunda parte del resumen anual del 2017. Una característica de este blog es que promociona fanzines literarios o gráficos, no necesariamente ligados al cómic, esto es algo que contrasta con la falta de una identidad definida dentro del diseño de la página, si bien cuenta con un logo propio y hace contrastes con la tipografía, la imagen general de blog es clara y minimalista, lo que deja que la relación con el cómic recaiga sobre los títulos y las imágenes acompañantes de cada post.

Tomos y grapas, este weblog fue creado en el 2014 como una iniciativa que soporta a un programa de radio que luego se convierte en un portal digital dedicado al cómic, se basa en España bajo la mirada de Alfredo Matarranz y Daniel Brun, entre varios colaboradores, donde su intención busca acercar al público general al mundo del cómic, esto lo hace a través de lecturas, entrevistas, reseñas y puente de contacto entre autor y lector. Existe en la web bajo un dominio propio y se estructura por medio de diversas categorías entre las que se encuentran: Podcast, dedicado al programa de radio precursor de la página donde tratan el cómic, la novela gráfica y la ilustración; Artículos sobre cómic; Reseñas, sobre los cómics publicados recientemente; Entrevistas, ya sea a autores, ilustradores u otros personajes influyentes del mundo del cómic. En la sección de Noticias, la página se encarga de informar sobre diferentes eventos que de una forma u otra tocan al mundo del cómic, como el cine y las adaptaciones de los cómics de Marvel, lo que abre el panorama a la actualidad del cómic fuera del nicho de publicación editorial. En la parte de novedades se hace una selección de las obras relevantes de cada semana principalmente por su carácter de publicación reciente, más que de la novedad en el contenido del cómic. En cuanto al aporte que hace esta página al desarrollo del cómic, la página brinda una sección exclusiva de análisis que se centra en profundizar el contenido sobre un tema, una obra o una película desde el tratamiento que se le da desde el cómic. De la mano con la característica radial de la página, esta cuenta con una gran interacción con su público ya sea por medio de redes sociales, especialmente escogidas por su capacidad de interacción como Twitter y Facebook, o por la misma página donde abre un espacio a encuestas, preguntas del público y la organización de concursos. Su actualización más reciente es del 29 de marzo del 2018. La imagen de esta página está centrada en las galerías que muestran en viñetas de gran tamaño el contenido gráfico de cada obra ya sea cuando se habla de la obra misma o del autor, la página maneja una identidad gráfica en el encabezado al tomar como imagen

una viñeta de Spiderman y en la selección tipográfica del título que agrupa los títulos de algunos cómics de acción. En general la página está bien estructurada y mantiene su organización a lo largo de su trayectoria, tiene una buena presencia en redes donde se especializa en la interacción y la transmisión de noticias relevantes sobre el cómic o anuncios de actualización de los podcast.

Guía del cómic esta página está especializada en informar sobre la publicación de cómics y novelas gráficas, anteriormente trataba la trayectoria de autores y obras de todas partes del mundo, pero con el tiempo fue especializándose hasta convertirse en un portal dedicado a los autores españoles. de autores españoles, desde el 2001 se dedica a este foco. La página tiene una navegabilidad sencilla vertical distribuida en secciones, cuenta con tres secciones principales: Cómics, dedicada a reseñar las obras de autores españoles por género (novela gráfica, álbum franco-belga, adaptaciones de libro, novela negra, entre otros) y estructurados alfabéticamente, cada uno cuenta con un pequeño comentario editorial al final de cada reseña; Autores, en esta sección se clasifican alfabéticamente los autores españoles con una pequeña biografía y su trayectoria en el cómic organizado en una especie de Wikipedia del autor; y finalmente Entrevistas, una sección dedicada al contacto con autores españoles y la conversación de sus obras y su perspectiva sobre el cómic actual. Aunque no está inscrita como sección, la página cuenta con un espacio de Entrevistas destacadas donde se seleccionan 4 autores relevantes para indagar. Cada hipervínculo al contenido está sujeto a una viñeta-botón, lo que vuelve la página gráfica dentro de la simplicidad del contenido. Aunque la página no cuenta con una sección de noticias, esta es compensada con el uso de la red social Twitter donde se comparte las novedades y los eventos más relevantes del cómic español.

En cuanto a Colombia, el portal más representativo es el de la revista *Larva* dedicado a la publicación y el análisis del cómic en Colombia y el mundo. Si bien es un portal que soporta la

revista creada en el 2006, tiene una identidad propia que sirve como base que contrasta con la versatilidad gráfica de la revista. Es un portal llamativo, donde la imagen es la primera protagonista al contar con una galería que expone viñetas de Pedro Giraldo Mr. Z, en seguida se desprenden artículos relevantes (siendo el más reciente del 13 de febrero del 2018) que se estructuran por recuadros cada uno con su título y un pequeño resumen para contextualizar al lector, en medio de los artículos se muestran páginas de cómics que se publican en la revista. Dentro de la vista principal, se encuentran dos secciones especializadas, la primera, corresponde a Lo más destacado que se basa en la interacción de los usuarios con dicho contenido (si le dan like o lo comparten), y la segunda, se trata de los artículos más vistos de la tienda digital de la revista. Es una página con una navegación bien cuidada, aunque presenta un pequeño detalle en la organización de la información de Larva, el contacto y las noticias, ya que estas están ubicados en una viñeta tipo menú desplegable en la parte superior de la página, que por un lado interfiere con el encabezado y por otro, no es tan evidente que se trate de un menú por lo que es fácil ignorarlo y dicha información solo está anclada en ese lugar de la página lo que resulta en una posible pérdida de la información. Por otro lado, este menú rivaliza con el menú de secciones que sí acompaña todo el recorrido de la navegación vertical de la página, la secciones se componen de Lecturas, donde está el contenido de la revista como entrevistas, reseñas, cómics y series publicadas, además de una sección titulada Una viñeta en mil palabras, aunque supone un título interesante aún no tiene contenido en la página, esto mismo sucede con varias secciones. Cabe resaltar que la naturaleza de esta iniciativa es la revista Larva y que gran parte de su contenido se fija en ese medio, sin embargo y por lo menos en el formato digital de Issu, la publicación más reciente de la revista es el número especializado en el festival Entreviñetas del 2013 y la actualización más reciente de la página en Facebook es del 2017, sin embargo, la revista aún tiene presencia en ciertas librerías y en el festival

Entreviñetas de cada año. Por lo demás, la página cuenta con una imagen estética y limpia, con una unidad definida y una organización que pese a ciertos detalles logra acomodarse y brindar una navegabilidad fluida desde cualquier dispositivo en la que se consulte. En cuanto al tratamiento del contenido, la página ofrece un tono objetivo, cercano y llamativo, lo que genera gran recordación y fija un encanto característico en la página, no deja de lado la minuciosidad que se necesita para componer artículos y reseñas de calidad donde se analiza tanto el contexto como la intención y la trascendencia de cada tema en el panorama general del cómic, a su vez mantiene un tono fluido, humano, pero objetivo, lo que demuestra experticia en el tema y la intención de promover y establecer al cómic como un tema de estudio que merece ser explorado.

Pablo Guerra, Henry Díaz y Camilo Aguirre son los que conforman el equipo de *El globoscopio*, con base en Bogotá, este grupo de historietistas busca promover, difundir y generar conversación entre autores y lectores de cómic con una preferencia de artistas y lectores locales. Este espacio web se dedica a difundir reseñas, entrevistas e ilustraciones. Además, es parte de festivales y eventos que promueven el cómic en Colombia como Entreviñetas, Hablemos de Cómic y recientemente ha propuesto un espacio de difusión gráfica llamado La Caja. La página está organizada de acuerdo a un menú de secciones que se centra en un Blog donde cada entrada conforma un eslabón en la historia del cómic en Colombia, asimismo la página cuenta con una sección de Publicaciones y de Nuestros cómics, ya que en este espacio se publican viñetas de artistas locales y fue la cuna donde nacieron proyectos como la novela gráfica *Dos Aldos* de Pablo Guerra y Henry Díaz, *Automaticómics* de Pablo Guerra y Miguel Bustos, e historias como *El Drake* o *Una Charla con Harvey Pekar* (ambos de Pablo Guerra y Camilovsky) que han salido en otras publicaciones como la revista *Larva* y la revista *Shock*. En cuanto la imagen, la página ha tenido un diseño organizado y claro con la información, su navegación en vertical ayuda a que el

lector se centre en el contenido y no abarrota las columnas laterales con información. Al final de la página se encuentran datos de visitas a la página, el movimiento de redes sobre noticias del cómic en Colombia, y también artículos del relacionados con el contenido que se esté leyendo. Su actualización más reciente en el blog es de abril del 2017 y en redes sociales en marzo del 2018. En cuanto al contenido la página funciona como un medio de compilación de lo que han hecho como colectivo más no muestra el panorama del cómic en Colombia fuera de cómo surgió este lenguaje en el país. Si bien se centran en promover al cómic con eventos y asociaciones, en la página misma no se ve una reseñas o crítica sobre los cómics que se han publicado, no hay entrevistas o diálogos que se entablen desde la página. Sin embargo, esta página resulta un nodo importante en la red de cómic en el país debido al espacio digital que abre para la divulgación de cómics nacionales, en la página se pueden leer los cómics que han sacado por capítulos y eso resulta una medida interesante para la divulgación, porque dejan que sea el lector que por curiosidad o cualquier otro motivo, se acerque y lea por sí mismo lo que se expone, sin intermediarios ni influencias.

Comicverse es una página estadounidense dedicada a la difusión y crítica del cómic desde un ángulo de análisis y profundización en la que se busca mostrar el trato que se ha hecho desde el cómic a temáticas sociales como la etnicidad, la sexualidad, el género, entre otros. Este portal hace énfasis en ver al cómic como un medio de expresión y tratarlo como tal, por lo que pone un cuidado especial en el análisis y la publicación de reseñas, además sirve como un puente entre la comunidad del cómic y los autores. También difunde su contenido a través de un podcast, además de sus redes sociales. Esta página se estructura según los nodos de análisis que tiene como: Comic Book News, dedicado a los nuevos lanzamientos y noticias de diferentes eventos del cómic; Comic Book Reviews, que es el espacio de análisis de las obras publicadas; Comic Book Movies and

Television, dedicada al análisis de las adaptaciones audiovisuales que tienen los cómics; Manga and Anime, como un espacio para el análisis de otra perspectiva sobre el cómic como medio de expresión, al mismo tiempo, esto denota la importancia y la visibilidad que tiene la forma oriental del cómic en Estados Unidos; por último se encuentra Culture, una sección mucho más abierta a otras temáticas como la literatura, las subculturas digitales, el mundo de los videojuegos, noticias y eventos sobre Anime y Manga, entre otros. En cuanto al diseño de esta página hay una clara unidad tanto en la temática como en la organización, se tiene muy en cuenta la imagen para representar el contenido, aunque hay una gran magnitud de contenido, la página no se muestra pesada estéticamente. Una de las características de esta página es que a lo largo de todo su contenido intenta consolidar al cómic como un medio y una cultura de expresión más que como un elemento de nicho o entretenimiento, lo que le da un enfoque importante a su contenido y es lo que principalmente lo diferencia del contenido de otras páginas como *Comicvine*.

CAPÍTULO 4: Descripción del producto

A lo largo de la investigación se encontró la necesidad de crear un producto que aportara un espacio para la exposición de las iniciativas y el panorama actual de la novela gráfica en Colombia, bajo esta necesidad el proyecto propone “Secuencial” una página web dedicada a reseñar y cubrir las noticias más relevantes de la novela gráfica publicada en Colombia. El nombre es inspirado por la característica principal que define al lenguaje del cómic, la secuencialidad, así como a su vez esta palabra corresponde a la sucesión continua de hechos que condensa lo que se propone en la página al buscar reunir las iniciativas editoriales y eventos que demuestran el desarrollo de la novela gráfica, como una línea del tiempo que denota la evolución de este formato editorial en el país.

Se escoge la página web como un soporte ideal para el proyecto porque en lo digital es posible llegar a una cantidad considerable de personas tanto a nivel nacional como internacional, lo que resulta propicio a la hora de dar a conocer el uso que se le da a la novela gráfica en Colombia, al mismo tiempo, las plataformas web logran tener una trascendencia y un nivel de colaboración mayor al facilitar la edición y el aporte del contenido por más personas, esto favorece al proyecto puesto que se plantea que Secuencial sea una página que continúe cubriendo el panorama de la novela gráfica en el país y con el tiempo hacer que más personas se sumen al proyecto y aporten contenido desde diferentes partes del país, para así lograr que la página esté lo más actualizada posible y cuente con una perspectiva más global de la novela gráfica en Colombia.

Se escogió el servidor Wix como la plataforma de desarrollo de la página web porque facilita la parte colaborativa que plantea el proyecto bajo unos parámetros estéticos que pueden mantenerse aun cuando el contenido sea agregado por varias personas, esto mismo facilita que haya una actualización más constante en el contenido de la página por lo que es más fácil acceder,

montar y modificar el contenido de ser necesario. Por otro lado, Wix ofrece tanto el dominio como el espacio de servidor web por el pago de una mensualidad cómoda, lo que facilita la manutención de la página y asegura que se tenga soporte al haber fallas y facilita la administración de un producto web. Asimismo, Wix ofrece paquetes de almacenamiento en la nube y espacio en el servidor lo que permite escoger la modalidad que más se adapte a las condiciones de la página de acuerdo con la cantidad de movimiento de usuarios que esta acoja.

La página maneja una estética llamativa ligada a la idea del cómic como lenguaje, pretende llegar a un público especializado en editorial, así como también a un público lector (joven-adulto entre los 18-40) que esté interesado en la novela gráfica. La página está planeada para funcionar tanto en dispositivos móviles como en pc, por lo que su diseño es adaptable a cada plataforma con un máximo de resolución de pantalla de 1200px y un mínimo de 600px. Las imágenes de identidad de Secuencial (fondos de cada sección y logo) fueron diseñados exclusivamente para la página por Paula Varga, fueron inspiradas en la estética del cómic y en la intención de mostrar una secuencialidad dentro del contenido. La tipografía es de uso libre. Y las fotografías fueron tomadas para uso de la página en el cubrimiento de cada evento o reseñas que se hizo.

La página está estructurada por un homepage y por secciones. El homepage es la página principal donde se puede encontrar el origen y la intención del proyecto Secuencial, a través de un scroll la página muestra las diferentes secciones que la componen. Hay tres secciones principales y una de contacto. La primera sección está dedicada a Reseñas, en esta se compilan reseñas de algunas novelas gráficas editadas o publicadas en Colombia, este es el requisito principal. Cada reseña explica en grandes rasgos el contenido, el uso del lenguaje del cómic, la temática que se aborda y los parámetros editoriales de la obra. Están catalogadas por nombre y por cronología de

publicación, cada reseña está enlazada a los perfiles de editorial y autores (ilustrador y escritor) que están almacenados en otra sección.

La segunda sección está conformada por Perfiles, en ella se pueden encontrar tres categorías: Escritores, dedicada a recopilar los perfiles de los escritores que han hecho el guion de las novelas gráficas, también se incluyen aquellos autores que son a su vez escritores e ilustradores, esto porque en Colombia hay casos particulares en los que las novelas gráficas son escritas por el ilustrador y son tomadas como medio de expresión subjetiva; Ilustradores, dedicada a perfilar los ilustradores encargados de la narrativa gráfica en las obras; Editoriales, en esta subsección están perfiladas las editoriales colombianas que se han especializado en la edición de novela gráfica y cómic, esto para mostrar las iniciativas de parte de las editoriales para incursionar en la novela gráfica, reconociendo la diferencia de especialidad que se debe tener a la hora de editar el lenguaje del cómic, a su vez sirve para informar a futuros autores de novela gráfica cuáles son las editoriales que se especializan en el lenguaje secuencial y denotar el enfoque de las obras que han publicado. Cada perfil deberá tener la información de trayectoria del personaje en el campo de la novela gráfica, a su vez va a estar enlazado con las páginas de contacto de cada editorial y las redes sociales o portafolios de los ilustradores y autores reseñados.

La tercera sección está dedicada a los cubrimientos de los eventos donde sea parte el cómic, como primer contenido de la sección se tienen dos eventos de la FILBo 2018 especializados en tratar el tema del cómic en Colombia y el cómic como lenguaje narrativo. Esta sección busca mostrar cómo se está hablando del cómic y a su vez busca exponer qué espacios se están abriendo para que este género sea analizado, compartido y difundido entre los editores y lectores. En esta misma sección se incluirá una agenda de eventos de novela gráfica y cómic en el país para todos los interesados en conocer y participar en este género.

Por último, se tiene la sección de Contacto donde los visitantes podrán dejar comentarios y sugerencias que serán enviadas a un correo creado para la página, también tendrá una subsección de Acerca de donde se darán los créditos de las ilustraciones y la política de copyright de la página, además de los criterios de selección para los perfiles, reseñas y el lugar de cubrimiento de los eventos, también allí se explicará a grandes rasgos la intención de la página a largo plazo.

CONCLUSIONES

Si bien la historia del cómic en Colombia ha tenido altibajos, los últimos años han demostrado que este género tiene mucho por ofrecer al panorama editorial del país. Poco a poco se han ido sumando diversas publicaciones que exploran temáticas como el género, la identidad y la violencia, lo que demuestra una forma de incursionar en la narrativa gráfica a partir de las necesidades propias del país, esto se debe a las características que tienen las novelas gráficas para crear una obra a partir de la realidad y de una perspectiva que interpreta e hila la historia, lo que permite que se expresen inquietudes sociales y temáticas desde una mirada cercana que permite que los lectores se reconozcan en ella.

La novela gráfica se ha ubicado como un formato llamativo que está al alcance de un público mayor por las características de su lenguaje que hace posible que un mensaje sea entendido por un grupo de lectores que no tienen costumbre de lectura, aun cuando el cómic se estructura como un lenguaje con normas propias, maneja una lógica parecida a la que utiliza la memoria y es por ello que resulta relativamente fácil su interpretación. Esto representa una ventaja en un país como Colombia donde los índices de lectura son bajos, porque allí la narrativa gráfica podría cobrar una función de potenciador de la lectura, en palabras de Miguel Bustos, ilustrador de *Gabo, memorias de una vida mágica*: “[...] Colombia no lee ¿por qué no leemos? Porque lo más fácil de leer son las imágenes y es por donde todos empezamos, cuando pequeños aprendemos a decir las vocales por la imagen que representa y los comics son el siguiente paso lógico.” (Bustos, 2018) Se puede ver que en eventos como la FILBo los pabellones con más visitas de jóvenes son los dedicados al cómic, en parte por la referencia que esto tiene con películas populares que son inspiradas en personajes de *comic-books*, pero también indica la curiosidad que tiene el público juvenil por este género narrativo y que puede representar una oportunidad para incrementar la

formación de lectores en el país, si se empieza a leer por los cómics y novelas gráficas, seguramente con el tiempo ese hábito será desplazado hacia otros géneros narrativos.

Colombia está dando los primeros pasos para afianzar una cultura de cómic, ya se tiene el ejemplo de países con mayor trayectoria en el género gráfico como Estados Unidos, Francia y Argentina, ahora Colombia tiene explorar este género desde su propia perspectiva, para ello se necesita cambiar la concepción que se ha tenido sobre el cómic como un género banal, ligado a lo infantil y a los superhéroes, se necesita mostrar al cómic como un lenguaje que puede aportar formas de narrar que no pueden ser abarcadas por otros lenguajes como el cine o la narrativa, es la ventaja de que sea un híbrido que lo vuelve algo digno de ser analizado y que necesita empezar a ser estudiado desde la academia y desde lo editorial. A su vez, al quitar el estigma por este tipo de narrativa se potencia la curiosidad de los lectores por acercarse al género y entre más se lea más puntos de vista, críticas y posibilidades pueden abrirse, porque son los lectores los que le dan la visibilidad a un género narrativo.

Colombia tiene que aprovechar que aún está formando su tradición de cómic, aún tiene un largo camino que explorar, uno de sus beneficios es que aún no se han formado escuelas o lineamientos que delimiten la forma en la que se desarrolla el cómic en el país, se tiene la ventaja de no tener etiquetas que lo limiten y los autores y editores tienen vía libre para explorar e incursionar en este lenguaje. Aún así, hay que enfrentar las diferentes problemáticas que tiene toda consolidación, en el país el cómic se ve segmentado por regiones y esto hace que no tenga tanta visibilidad en el panorama general, existen iniciativas como el festival Entreviñetas, el club del cómic de la BLAA, la revista Larva y el colectivo El Globoscopio que buscan precisamente visibilizar el gremio del cómic en Colombia, pero se necesitan más iniciativas y llegar a más lectores en diferentes partes del país para poder consolidar una cultura del cómic en Colombia. Sin

embargo, este es el inicio de un proceso en el cual también está inscrito este proyecto, donde aún falta mucho por explorar, pero cada aporte es fundamental para la creación de una tradición.

PRODUCTO

Aquí encontrará el enlace a la página web desarrollada para este proyecto, es un dominio propio, comprado exclusivamente para el proyecto y alojado en la plataforma descrita en el

Capítulo 4:

<http://www.secuencial.co/>

BIBLIOGRAFÍA

- Aguirre, C. D. (21 de 03 de 2017). *El globoscopio*. Obtenido de El globoscopio:
<http://www.elgloboscopio.com/>
- Altibarra, A. A. (1983). Características del relato en el cómic. *Neuróptica: estudios sobre el cómic*, 9-38.
- Álvarez Martínez, J. D. (s.f.). Las potencias de la novela gráfica. *Entre Viñetas y Palabras*, 53-58.
- Baron-Carvais, A. (1989). *La Historieta*. Ciudad de México: Fondo de cultura económica.
- Barrero, M. (2012). de la viñeta a la novela gráfica. un modelo para la comprensión de la historieta.
Narrativa Gráfica, 29.
- Bustos, M. (6 de marzo de 2018). La ilustración también narra. (J. Rizo, Entrevistador)
- Cabado, J. M. (2013). *La novela gráfica, poéticas y modelos narrativos* . Arco/Libros.
- Castillejo, I. (s.f.). *Fuga historietas*. Obtenido de <http://fugahistorietas.blogspot.com.co/?view=flipcard>
- Chute, H. (2008). Comics as literature? reading graphic narrative. *Pmla*, 123, 452-465.
- Chute, H. (2008). Comics as literature? reading graphic narrative. *Pmla*, 123(2), 452-465.
- Coma, J. (1978). *Los comics, un arte del siglo XX*. Madrid: Ediciones Guadarrama, punto omega.
- Comicverse. (2018). Obtenido de <https://comicsverse.com/>
- Comicverse. (2018). *Comicverse*. Obtenido de Comicverse: <https://comicsverse.com/>
- Comicvine. (2018). *Comicvine*. Obtenido de <https://comicvine.gamespot.com/>
- Cuadritos. *Cuadritos, periodismo de historieta*. (s.f.). Obtenido de <https://avcomics.wordpress.com/f-a-q-cuadritos/>
- Eco, U. (2004). Lectura de Steve Canyon . En U. Eco, *Apocalípticos e integrados* (págs. 180-186).
 Barcelona: Debolsillo .
- Einser, W. (2002). *El comic como arte secuencial*. Norma .
- Facultad de artes, Universidad Nacional. (2000-2009). *Museo virtual de la historieta en Colombia* .
 Obtenido de facartes.unal.edu.co/muvirt/cronologia/index.html
- Francica, C. (s.f.). Historias dibujadas/Lenguajes híbridos: La nueva narrativa gráfica.
- García, S. (2010). *La novela gráfica*. Atisberri.

- García, S., Campbell, E., Merino, A., Ball, D., Minchinela, R., Ausente, D., & ... García, A. (2013). *Supercómic: mutaciones de la novela gráfica contemporánea*. Errata Naturae Editores.
- Gubern, R. (1972). *El lenguaje de los comics*. Barcelona: Ediciones Península.
- Gubern, R. (1991). *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra.
- Guerra, P. (21 de 8 de 2012). *Drake Comics*. Obtenido de drakecomics.blogspot.com.co/2012/08/los-comics-los-libros-y-la-ley-apuntes.html
- Guerra, P. (2018). *Drake cómics*. Obtenido de <http://drakecomics.blogspot.com.co/>
- Guía del cómic*. (2017). Obtenido de <http://www.guiadelcomic.es/>
- Hansen, K. S. (102(2)). In defense of graphic novels. *The English Journal*, 57-63.
- Holguín, C. (2010). El cómic no es un chiste. *Arcadia*, 22-23.
- Heer, J., & Worcester, K. (Eds.). (2009). *A comics studies reader*. Univ. Press of Mississippi.
- Ibañes, A. (2007). El cómic hecho literatura. *Revista de libros*, 125, 40-48.
- Jaramillo, J. A. (julio de 2011). Lo que la ley de robó al cómic, parte 2 . *Revista El Librero - Colombia*, 34-36.
- Jimenez, D. (2014). Páginas en emergencia: un itinerario de la novela gráfica en Colombia. *Boletín cultural Banco de la republica*.
- La casa de El*. (2018). Obtenido de <http://www.lacasaddeel.net/>
- Larva, lecturas dibujadas. (2018). *Revista Larva*. Obtenido de <http://www.revistalarva.com/>
- Ley del libro. (1993). Obtenido de Cámara Colombiana del libro: www.camlibro.com.co/capitulo-II/
- Lozano, E. (11 de julio de 2011). El boom de la historieta en colombia. *El País.Com.Co*.
- Martignone, H. (s.f.). *Sobre historietas*. Obtenido de <https://sobrehistorieta.wordpress.com/>
- McCloud, S. (2009). *Entender el cómic*. Atisberri Ediciones.
- Moreno, G. (2016). La novela gráfica en colombia: Arte y memoria para el postconflicto. *Creación y Producción En Diseño y Comunicación*, 76, 14-18.

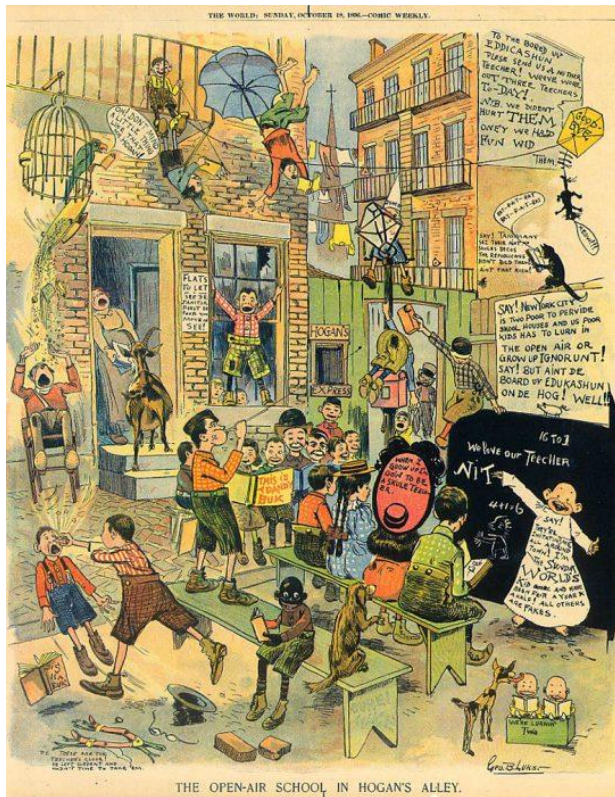
- Moreno, G. (11 de 2016). La novela gráfica en Colombia: arte y memoria para el postconflicto. *Creación y producción en diseño y comunicación*, 76, 14-18.
- Muanis, F. (2011, July). Between photography and drawing: the documentary comics as translation of the city. In IAMCR 2011-Istanbul.
- Nace, M. T. (2008). *Comic aesthetics and the effect of realism in the novel (M.A.)*. Obtenido de ProQuest Dissertations & Theses A&I. (304436560).:
<https://search.proquest.com/docview/304436560?accountid=13250>
- Ortiz Hernández, F. J., Rovira-Collado, J., Pomares Puig, M. P., Baile, L., & [et al.] Vidal Martín-Toledano, J. (2014). *Innovar e investigar desde la narración gráfica: Hacia un canon literario del cómic*.
- Páez, P. (2012). El cómic ya hace parte de la industria cultural. *Diners*.
- Peppino Barale, A. M. (2012). La mirada opulenta. En A. M. Peppino Barale, *Narrativa gráfica, entresijos de la historieta* (págs. 16-29). México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Pérez Velasco, A. F. (2014). *Protocolo Para La Creación De Novela Gráfica o Cómic, Desde Una Referencia Proyectual*.
- Ponce Eguiguren, L. A. (2013). *Proceso de creación de un cómic o novela gráfica*. Obtenido de Pontificia Universidad Católica del Ecuador: <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/7059>
- Pons, A. (2018). *La cárcel de papel*. Obtenido de <http://www.lacarceldepapel.com/>
- Rabanal, D. (2001). Panorama de la historieta en Colombia. *Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta*.
- Robot cómics*. (2018). Obtenido de <http://robotcomics.blogspot.com.co/>
- Salamando, N. &. (2013). *Producción De Una Novela Gráfica y Su Sistema Mitológico, Mediante La Creación De Su Método De Desarrollo*.
- Schwarz, G. (2006). Expanding literacies through graphic novels. *The English Journal*, 95(6), 58-64.

- Sousanis, N. (2012). The shape of our thoughts: A meditation on & in comics. *Visual Arts Research*, 38(1), 1-10.
- Strömberg, F. (2016). Comics studies in the Nordic countries—field or discipline?. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 7(2), 134-155.
- The comics grid, journal of comics scholarship. (2018). *The comics grid, journal of comics scholarship*.
Obtenido de <https://www.comicsgrid.com/>
- Tomos y grapas*. (2018). Obtenido de <https://www.tomosygrapas.com/>
- Torres, F. J. (2010). La novela gráfica. *Forma: Revista d'Estudis Comparatius. Art, Literatura, Pensament*, 115-118.
- Trabado Cabado, J. M. (2006). *La novela gráfica: Formas de dibujar la soledad*.
- Un periodista de bolsillo*. (2018). Obtenido de <http://www.unperiodistaenelbolsillo.com/>
- Van Lente, F., & Dunlavey, R. (2017). *The comic book history of comics: Birth of a medium*. Idea and Design Works.
- Vigna, E. (2011). *Os sons das palavras: possibilidades e limites da novela gráfica*. *Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea*, (37), 105-122.
- Weiner, S. (2012). *Faster than a Speeding Bullet: The Rise of the Graphic Novel*. Nueva York: NBM.
- Zárate, G. (2018). *El lector de historietas*. Obtenido de <http://ellectordehistorietas.blogspot.com.co/>
- Zona Cómico*. (2018). Obtenido de <http://www.zonacomic.es/>

ANEXOS

ANEXO 1

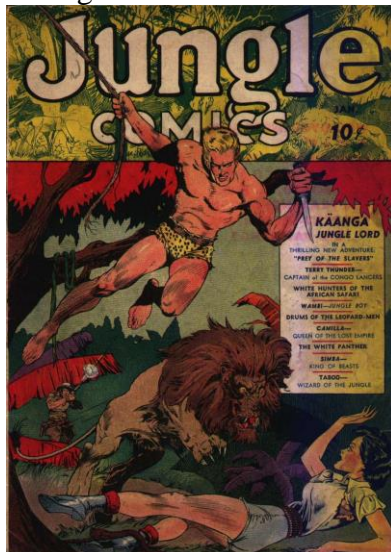
Del capítulo 1:



ii Portadas de *Fun comics* primer y segundo año



iii Jungle comics #1



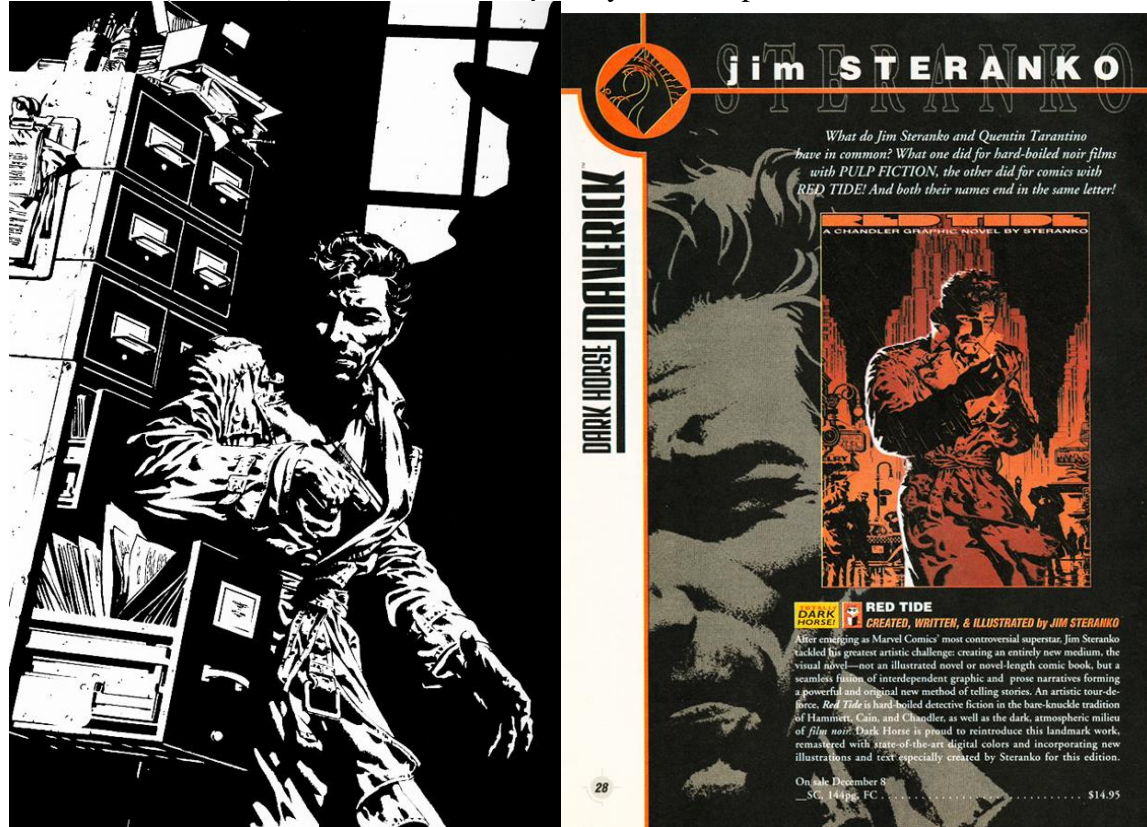
iv Planet comics #1 Erotización de heroínas.



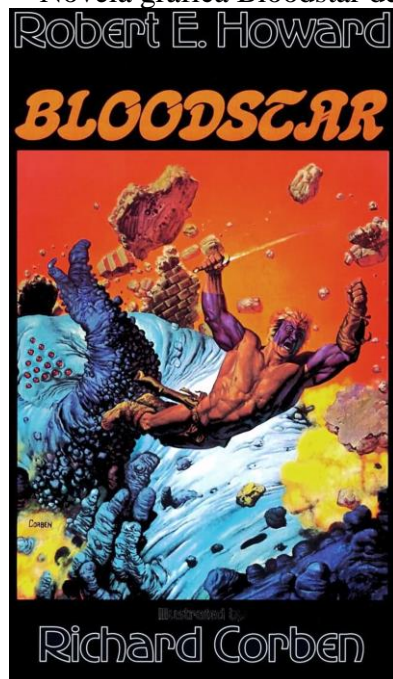
∨ Fritz the cat introducción



vi Red Tide (Chandler) de Jim Steranko: panel y cubierta promocional.



vii Novela gráfica Bloodstar de Richard Corben y Robert Howard.



viii Castillejo, I (2009-2011) *Fuga historietas, artículos sobre historietas, comic, tebeo [...]*
 Disponible en:

De capítulo 2:

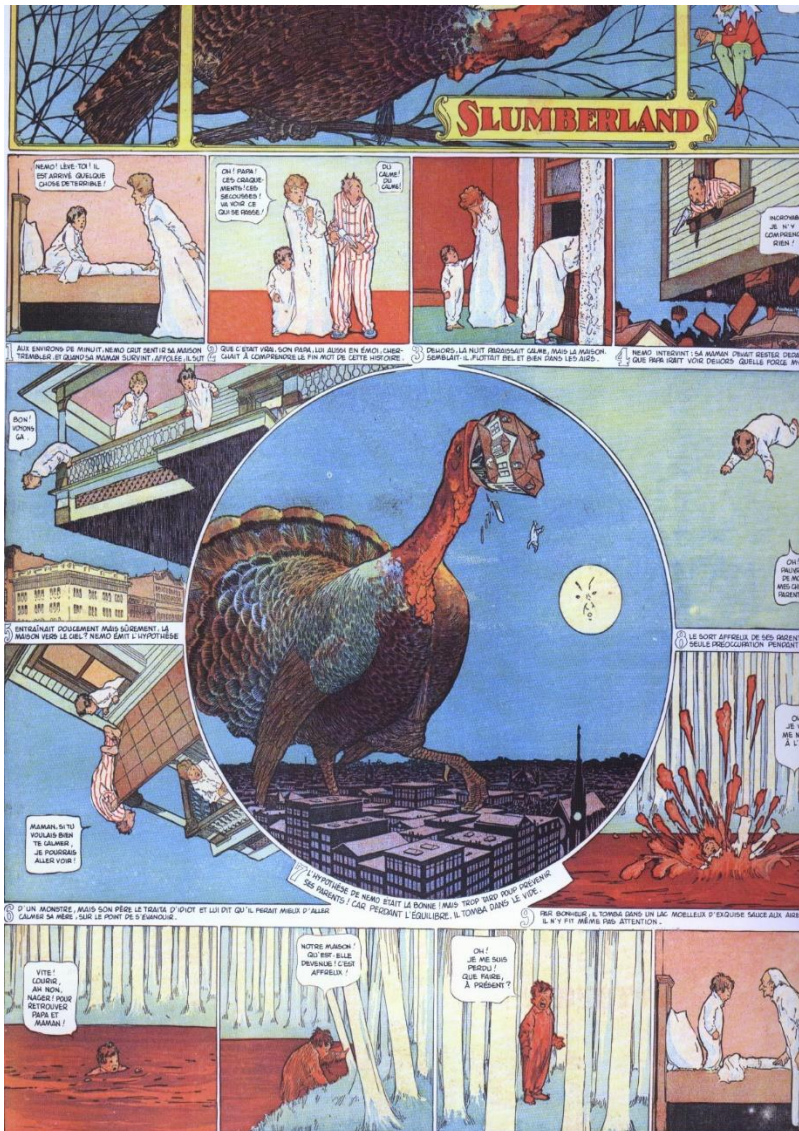


Figura 1: Winsor McCay (1871-1934) Little Nemo in Slumberland (1905-1914)



Figura 2 Fuente: <https://www.pexels.com/photo/man-riding-bicycle-on-city-street-310983/>

ANEXO 2

Algunos autores para resaltar por la novedad temática y aportes a la visión de la narrativa gráfica, aunque no hacen parte integral del trabajo, fueron revisados y considerados:

Nick Sousanis: *The shape of our thoughts: A Meditation on and in comics.* (2012)

Esta es una reflexión del lenguaje del cómic, donde se muestra como la unión de dos lenguajes (imagen y texto) en perfecto equilibrio con un único fin de comunicar, “the interaction creates a kind of resonance, where each informs and enriches the other” (Sousanis, 2012)

Este autor reafirma lo que sostiene Scott McCloud donde la palabra y la imagen forman un todo que está equilibrado por el grado de abstracción, así las palabras mismas son vinculadas a las imágenes, pero de forma muy abstracta. Asimismo, Óscar Pantoja, sostiene esta idea desde su experiencia como guionista de cómic al decir que tiene que haber un equilibrio entre estos lenguajes para que una historia sea narrada, convirtiendo a la palabra en una forma de crear imágenes.

Por otro lado, este es un texto novedoso por el uso del cómic para explicar el cómic. Pone directamente al lenguaje a prueba y muestra la versatilidad y el desarrollo en la perspectiva que se tiene del cómic como un lenguaje legítimo.

Jeet Heer and Kent Worcester: A comic studies reader.

Este ensayo muestra al cómic como un lenguaje global donde cada parte tuvo un proceso y una evolución diferente. “The rise of comic studies is concomitant with the increased status of awareness of comics as an expressive medium and as a part of the historical record” (Heer & Worcester, 2009)

Ellos son los primeros en intentar dar una estructura al estudio de los comics y afirman que esta nueva rama de investigación se puede subdividir en cuatro grupos que buscan dar luz a cuatro grandes inquietudes:

1. La historia del cómic.
2. El significado social del cómic.
3. La crítica del cómic
4. El funcionamiento interno del cómic como lenguaje.

Frederik Strömberg: Comic studies in the Nordic countries- Field or discipline? (2016)

En esta tesis se expone el aumento del estudio de los cómics para formar una disciplina. En ella relata como desde 1990 se empieza a considerar al cómic como un objeto válido de estudio. Y afirma que, al ser un campo nuevo, necesita de la interdisciplinaridad para ser estudiado. Sin embargo, el estudio de los cómics y el desarrollo de la disciplina del estudio de los cómics no siguen un camino tradicional de lo que se consideraría una disciplina, si bien se ha aceptado como

objeto de estudio, aún no se han establecido los lineamientos teóricos estandarizados que caracterizarían a una disciplina, esto se debe a que es un objeto de estudio muy heterogéneo lo que implica una multidisciplinariedad y es en esa falta de identidad de estudio que se aleja del concepto disciplinario. No obstante, esto mismo es lo que le da una diversidad de posibilidades de investigación, al tomar al cómic como objeto de estudio.

Felipe Muanis: Between photography and drawing: the documentary comics as translation of the city. (2011)

Este autor afirma que la creación de un nuevo lenguaje implica la sumatoria de características de otros lenguajes que unidos y al establecer unas reglas propias de narración, se convierte en lenguaje, una nueva forma de expresión.

El cómic, como cualquier creación, van ligadas a un contexto, esto conlleva a que el Productor, el Producto y la Producción se vuelvan la estructura del todo, por lo que deben ser coherentes entre sí, ya que afecta tanto la forma de concebir el producto como la fase social que refleja, en otras palabras, no es lo mismo publicar para un grupo específico, que publicar un mass media. Y es en esta reflexión donde también se evidencia que la naturaleza de toda creación está ligada al enfrentamiento que tiene un autor de reflejar aquello que está en su contexto. La experiencia de un autor es una forma de interiorizar la realidad. “A Drawing has another dimension, since it consists of a collage of sensations and experiences accumulated by its author, experiences that mature and took shape in an image, in a comic book” (Muanis, 2011)

Elvira Vigna: Os sons das palavras: possibilidades e limites da novela gráfica. (2011)

Esta autora hace una reflexión desde el punto de vista brasilero sobre lo que implica los estudios del cómic. Así, la novela gráfica es reflejada como un elemento con un poder mediático, que necesita ser estudiado para entender su alcance y su funcionamiento, ya que, al ser producido desde contextos diferentes al lugar de lectura, puede afectar, influenciar o ser malinterpretado. Sin embargo, demuestra el valor que tiene este tipo de lenguaje para dar voz a minorías y mostrar contextos muy herméticos, esto se debe a la versatilidad y accesibilidad del cómic como medio. Para finalizar, también esboza los limitantes que implica el estudio de los cómics, como la falta de bagaje investigativo y lo limitado del rango de estudio que solo contempla soportes físicos y se olvida de las múltiples plataformas que se están desarrollando.