2. Contexto de la obra en el medio artístico.

2.1. Historia y definición del cómic.

El cómic, o historieta, es comúnmente definido como "una serie de dibujos que constituyen un relato, con texto o sin él." [9] Scott McCloud, autor, ensayista y teórico de cómics, define al cómic como "ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector." [10]

La historia universal de éste ya considerablemente viejo medio artístico, se divide en las siguientes épocas:

- ***Época platino:*** (1885-1938) época dominada por las tiras cómicas en los periódicos, y reimpresiones de las mismas en libros.
- ***Época dorada:*** (1938-1945) surge un panteón de nuevos superhéroes y se solidifican algunas características de este género.
- ***Época atómica:*** (década de la posguerra) caracterizada por un alejamiento temporal del género de superhéroes, surgiendo otros géneros de comic como el *underground* (conocido también como *comix*) en Estados Unidos, pero, debido a su contenido violento y sexual, surgió la Autoridad de Códigos del Cómic (CCA), en 1954, la cual censuró estrictamente el contenido de éstos.
- ***Época de plata:*** (aprox. 1956-1969) Gracias, en parte, a las limitaciones de la CCA, este periodo vio un incremento en la calidad artística y narrativa en los comics, y también aparecieron los Cómics Marvel de Stan Lee.
- ***Época moderna:*** Durante las siguientes décadas, la CCA redujo sus restricciones, por lo que las editoriales intentaron abordar temas más serios, marcando el comienzo de la época moderna de los comics, la cual continua hasta el presente, y se caracteriza por historias más oscuras y de un impulse más psicológico y por protagonistas antihéroes que difuminan la línea entre héroe y villano. [11]

Emergiendo como tiras cómicas publicadas en periódicos, las historietas se desarrollaron de maneras diferentes. En Europa continental, los comics fueron reconocidos como un medio distinto, capaz de contar todo tipo de historias; en Estados Unidos, el género de superhéroes dominó la corriente principal por décadas; en Japón, sin embargo, fue donde se dio la

mayor apreciación de su capacidad de contar gran cantidad de historias, donde no sólo se da una gran cantidad de ventas, sino que existe también una gran diversidad de géneros. [12]

2.2. Historia del cómic en México.

México ha sido un nicho importante para el desarrollo del que se considera el noveno arte. En sus inicios, los cómics en México buscaban retratar la cultura popular y crear personajes con los que la población se pudiera identificar. Publicados en revistas y periódicos de la época, los cómics servían como un vehículo eficaz, sencillo y barato para llevar la alfabetización y el hábito de la lectura a un sector que hasta entonces se había mantenido marginado y que, tras la guerra revolucionaria, se encontraba con graves carencias en el desarrollo social y cultural. [49]

La primera historieta publicada en México fue "Rosa y Federico", de Cuéllar y Villasana, en un periódico de 1869. Después, iniciando el siglo XX, se publicaron tiras con personajes fijos y de larga duración, como "Don Chepito" y "Don Catarino y su apreciable familia", siendo el primero obra de Posada y el segundo de Fernández Benedicto y Salvador Pruneda. [47] Durante la década de 1930 aparecen en México las primeras revistas de historietas, como "Paquín", de Editorial Sayrols; "Paquito", de Editorial Juventud; "Chamaco Grande", de Publicaciones Herrerías, y "Pepín", de Editorial Juventud. En estas se publicarían obras populares como "Los Supersabios", de Germán Butze, y "Don Proverbio", de Gutiérrez. [47] [48]

En las décadas de 1940 y 1950 surge la época dorada del cómic mexicano, ya que en estos años una revista de historietas podía alcanzar una impresión diaria de 350,000 ejemplares (a excepción de los domingos, que se imprimía el doble), siendo México, en términos cuantitativos, el máximo productor de Occidente. [55] En esta época surgen obras como "Memín Pinguín" y "La Familia Burrón", siendo el primero trabajo de Dulché, Cabrera y Valencia, y el segundo de Gabriel Vargas. [47] Estos dos comics, desde entonces y hasta la época, se han considerado parte de los pilares que ayudaron al desarrollo y consolidación de la industria del comic en México. [49] Y en 1950 se comenzaron a publicar historietas con temáticas eróticas, religiosas y aquellas protagonizadas por luchadores, como el "Santo", obra de José Cruz, además que surgen las "fotonovelas", aquellas historietas que, en vez de dibujos, usaban fotografías. [56] También se funda el Grupo

Editorial Vid, que publicó obras como “Lágrimas, Risas y Amor”, cuyas historias fueron adaptadas a cine y televisión. [57]

Tiempo después, el comic nacional sufrió un leve declive, y varias editoriales se dedicaron a la reimpresión de comics norteamericanos, por lo que el periodo comprendido entre 1950 y 1960 se le denomina la época de plata, pero a pesar de la competencia extranjera, surgieron varias historietas mexicanas [48] como “Rolando el Rabioso”, de Gaspar Bolaños; “Hermelinda Linda“, de González Guerrero, Cabezas y Buendía; “Los Supermachos” y “Los Agachados”, de Rius, [47] que por obras como las de éste autor, en los sesentas renace la historieta de tema político. [57]

En 1970 siguen apareciendo nuevas obras como “Orión, el Atlante”, de Modesto Vásquez Rodríguez; “El Payo”, obra protagonizadas por charros, de Carlos Vigil y Ángel Mora, y “Kaliman”, cuya revista se vendió semanalmente durante 26 años sin interrupciones a lo largo de 1351 números consecutivos. También triunfan revistas como “Casos de Alarma” y “Tradiciones y Leyendas de la Colonia”. [58] Surge también Snif, una revista de cómic adulto al modo de las europeas. En cuanto a las revistas infantiles, fueron muy escasas en esta década. [57]

En 1980, las historias seguían con su cometido de entretener a la vez que ayudaban a incrementar, de manera indirecta, el hábito de la lectura entre los jóvenes, [49] y surgen nuevas tiras como “Don Ramirito”, de Francisco Fraga; “El Cerdotado”, de Polo Jasso; “La Blanda Patria”, de Henríquez, y “La netafísica”, de Aráu, [47] pero la historieta deja de ser un medio de masas al ser suplantada por la pantalla chica. [59]

En los noventa, Editorial Vid reimprimió “La muerte de Superman” y a raíz de ella muchas personas se volvieron a interesar en las historietas, por lo que se trajo al mercado mexicano más historias que eran muy populares en Estados Unidos, y aparecieron tiendas especializadas en el comic en varias partes de la República, aunque sólo vendían material americano y algo de japonés, pues en esta década la producción mexicana era prácticamente inexistente (se detiene incluso la producción de monitos infantiles), [59] aunque la mayoría de los periódicos, revistas y suplementos culturales contaban con cartones políticos e historietas como “El Cerdotado”. [62] En esta década sólo destaca mucho el libro vaquero, (historietas a color y de formato pequeño para adultos con mucho contenido de acción y sexo implícito). [60] Ante esta escasez de obra mexicana, se

publicaron algunas revistas independientes que compilaban historietas de distintos autores nacionales como las revistas “Ka-Boom” [48] y “El Gallito Inglés”. [61]

Iniciando el siglo XXI se fundó el Museo de la Caricatura y la Historieta – Joaquín Cervantes Bassoco, en la ciudad de Cuautla, Morelos, y se publicaron algunas historietas como “El Bulbo”, de Sebastián Carrillo; “Blue Demon Jr.”, de Oscar Gonzalez; “Caballo Negro” de Jorge Cabazos, y “Santo: la Leyenda de Plata”, de Hoss y Martín Martaine. [62]

En la década actual, el negocio de las historietas editadas en México se ha reducido a casi un monopolio dominado por Televisa, que tiene para sí las licencias de Marvel y DC. [49] Por lo que en el 2011 nace FESTO Cómic, el primer Festival de Autores de Cómic en la Ciudad de México, con el objetivo de brindar a los autores nacionales del 9º Arte un lugar exclusivo en el que puedan exponer sus trabajos y productos, buscando así reactivar y organizar la escena de la historieta en México en todas sus presentaciones. [50]

[89] [90] [91] [92] [93] [94] [95] [96] [97] [98] [99] [100]

2.3. Historia y definición de la novela gráfica.

"No veo ninguna razón intrínseca por la que un artista doblemente talentoso no podría surgir y crear una obra tebeo-novela maestra."

John Updike, 1969. [25]

Novela gráfica es, en pocas palabras, "aquella historia ficticia que se presenta en formato de cómic y libro", [22] es decir, las páginas son una serie de dibujos con o sin texto, que constituyen un relato, y la presentación del trabajo entero es similar o igual a la de un libro. Sin embargo, el término "novela gráfica" es bastante discutible. [23]

Fue difícil encontrar documentos que hablaran de la novela gráfica de una forma tan completa, general y clara como Christopher Murray en su artículo sobre *Graphic Novel* en la *Encyclopaedia Britannica Online.* Murray dice que, si bien es bastante difícil reconocer alguna obra como la primera novela gráfica, muchos sostienen que la obra *A Contract with God, and Other Tenement Stories,* de Eisner (1978), es uno de los primeros más importantes ejemplos de novela gráfica en Estados Unidos. Libros como este dejaron claro la demanda por comics más sofisticados, y el resultado fue un auge en los comics para adultos a mediados y a finales de 1980, el cual se centraba alrededor de tres trabajos: *The Dark Knight Returns* de Frank Miller (1986), *Watchmen* de Alan Moore (1986–87), y el ganador del premio Pulitzer: Maus de Art Spiegelman. [23] Murray continúa diciendo que el atributo que distinguía a cada uno de los comics convencionales era un control más formal

del medio, es decir, un grado de control muy sofisticado sobre el uso de transiciones de los paneles, la distribución de los mismos para conseguir determinados efectos narrativos, junto con innovación y calidad artística y literaria en la que los autores mencionados anunciaron su estilo individual. Estos factores hicieron que estas obras parecieran algo nuevo y distinto de los comics convencionales, pero es importante tener en cuenta que *The Dark Knight Returns* y *Watchmen* estaban firmemente situada en el género de los superhéroes, y que el trabajo de Spiegelman estaba profundamente influenciado por Robert Crumb y los comix underground de los 1960's. [23] Aparte del formato que les distinguía y el hype mediático (la sobrecobertura por parte de la prensa o la excesiva publicidad, que obtiene una popularidad altísima independiente de la calidad del producto [26]) que creció alrededor de ellos, había muy poco que fuera nuevo sobre estos libros. [23] Efectivamente, remarca Murray, fueron los medios de comunicación convencionales los que dieron tal predominio al término "novela gráfica", con la atención de la prensa enfocada en la idea de que estos libros eran diferentes a los cómics para niños. De hecho, estas tres obras aparecieron originalmente como series de publicaciones (*issues*) en formato de cómic o revista. Fue la suposición que los comics eran meramente para niños lo que creó la confusión. [23] Se puede argumentar que, desde su creación, el término "novela gráfica" ha servido poco para elevar los comics como medio artístico que para denigrarlo aún más mediante la aplicación de una jerarquía basada en su esencia, forma o calidad. [23]

Para las personas que no están familiarizadas con el medio, la palabra "comics" sugiere una revista para niños publicada semanal o mensualmente, a veces con páginas dedicadas a publicidad y, cuando está destinada a lectores muy jóvenes, con retos y *puzzles*, que se vende en quioscos o en tiendas especializadas. [23] En contraste, novela gráfica usualmente se toma para referirse a comics con narrativa larga dedicada a un público adulto, y que además se publican en tapa dura y se venden en librerías, con temas literarios serios y con trabajo ilustrativo sofisticado. Sin embargo, sigue comentando Murray, estas diferencias son algo engañosas, ya que los comics se encuentran en todas las formas y formatos, de interés para muchos grupos y edades diferentes, y abarca una gran variedad de géneros y estilos. Asimismo, las novelas gráficas no son a menudo publicaciones originales, sino una recolección de comics anteriormente publicados (los *albums* o *comic books*, la obra *Watchmen* sería un claro ejemplo). Mientras unos trabajos son producidos

especialmente para el mercado de la novela gráfica, las librerías y bibliotecas no hacen una verdadera distinción, por lo que el término novela gráfica a menudo no ofrece ningún verdadero propósito descriptivo. Pero algo muy importante que se tiene que tomar en cuenta, dice Murray, es que la aparición del término novela gráfica debe ser entendido bajo las actitudes culturales que le dieron forma. [23]

Murray nos hace notar que el término novela gráfica surge de lo que podría considerarse prejuicios culturales norteamericanos y británicos. En estos lugares, por más que los cómics se diversifiquen en términos de contenido, su asociación con el entretenimiento humorístico y juvenil persistió, por lo que el término comic se atoró. Sin embargo, en lugares como Europa continental o Japón, donde no hay problemas con la aceptación de los cómics como una forma de arte y modo literario, no se requiere ningún término equivalente a novela gráfica. En Europa, esta cultura de comics para adultos ha coexistido muy cómodamente con los comics para niños. En Japón, una gran parte de la población lee comics (llamados *manga*) rutinariamente, la cual alcanza una vertiginosa variedad de géneros y temas. [23]

Un buen ejemplo de esto es la aparición del movimiento artístico de comics *underground* que surgió en 1960 en Estados Unidos en contra de las limitaciones de la CCA o Autoridad del Código de Cómics, [24] el cual trajo consigo un nuevo término: *comix*. Estos, además distinguirse por el material y la forma en que se distribuían, eran claramente orientado a adultos, pero la razón por la que se menciona esto es para mostrar varias cosas como: el movimiento surge en un país donde el contenido que puede tener una posible obra es censurado de antemano, limitando así las posibilidades de expresión por un medio como el cómic, y por ende su diversidad, y por ende encasillando el medio como uno que debe limitarse a un grupo específico de personas… y con este movimiento artístico vemos que no es la primera vez que se crean nuevos términos para diferenciar unos trabajos de otros. No es la primera vez que se busca distinguir un comic de otro en este país.

México, siendo vecino de Estados Unidos, es influenciado fuertemente por éste y viceversa, por lo que se atreve a decir que este “mal ojo” con el que se ve a los comics en Estados Unidos se ha pasado a este lado del continente, y se atreve a decirlo por experiencia, ya que cuando se menciona que se interesa, o es piensa trabajar, en un comic, no se toma como un trabajo serio, no ven más allá que superhéroes dar palizas. Pero al

referirse al cómic como novela gráfica, la gente toma más atención. Entonces, en parte, el término podría entenderse como un término de marketing destinado a resituar los cómics para un público incómodo o avergonzado por las asociaciones que rodean a esta palabra en su medio cultural (por ejemplo: que un lector de comics es infantil y no le interesa, o no es capaz de leer literatura artística). [23]

Otra diferencia que, se dice, hay entre el cómic y la novela gráfica y que no menciona Murray, son la cantidad de páginas que se publican por cada número publicado (*issue*). Aunque al ponerme a investigar, no se tiene claro cuántas páginas deben de ser, ya que varía por país o compañía. Pero en la mayoría de los foros en internet se discute que un comic es común que tenga entre 22 a 32 páginas por issue, [30] [31] mientras que sobre la cantidad de páginas en la novela gráfica se discute que sea el doble o más, considerándose el mínimo 48 páginas, y puede extenderse sin establecerse un máximo. [32] [33]

Algunos en la comunidad de cómics han objetado el término "novela gráfica" por aquello mismo que su uso ha sido corrompido por los intereses comerciales. El escritor Alan Moore, por ejemplo, cree que "'novela gráfica' sólo llegó a significar 'cómic caro'"; [27] el autor Daniel Raeburn escribió: "Me burlo del neologismo primero por su pretensión insegura (es como decirle al señor que recoge la basura 'operador de saneamiento'), y segundo porque una "novela gráfica" es, de hecho, la misma cosa que se avergüenza de admitir: un libro de comic, en lugar de un folleto o una revista de historietas cómicas." [28] El escritor Douglas Wolk bromeó que la diferencia entre una novela gráfica y un libro comic "es la encuadernación", a lo que Jeff Smith, creador de *Bone*, respondió: "Creo que me gusta más esa respuesta. Porque 'novela gráfica'… no me gusta ese nombre. Se está esforzando demasiado. Es un libro comic. Pero hay una diferencia, y esa diferencia es que la novela gráfica es una novela en el sentido que hay un inicio, mitad y final." [29]

Se concuerda con Jeff Smith que eso es lo que divide a la novela gráfica del comic, es importante que haya un final. Un sinfín de historietas jamás acaban, desde Archie o Garfield hasta más complejos como Batman o *mangas* cuyas tramas repiten y repiten hasta jamás acabar, pareciera que jamás tendrán final y cuando se les intenta dar uno, el *fandom* los fuerza a seguir, como cuando se mata un superhéroe. Y claro, puede que, como dice Alan Moore, una novela gráfica podría significar "un comic caro", pensando en la calidad del material con el que se presenta, pero, a su "crítica", aquí se opina que Moore se

contradice, ya que muchos comics famosos prácticamente jamás acaban porque, obviamente, dejan ganancia.

2.4. Historia y definición del webcómic.

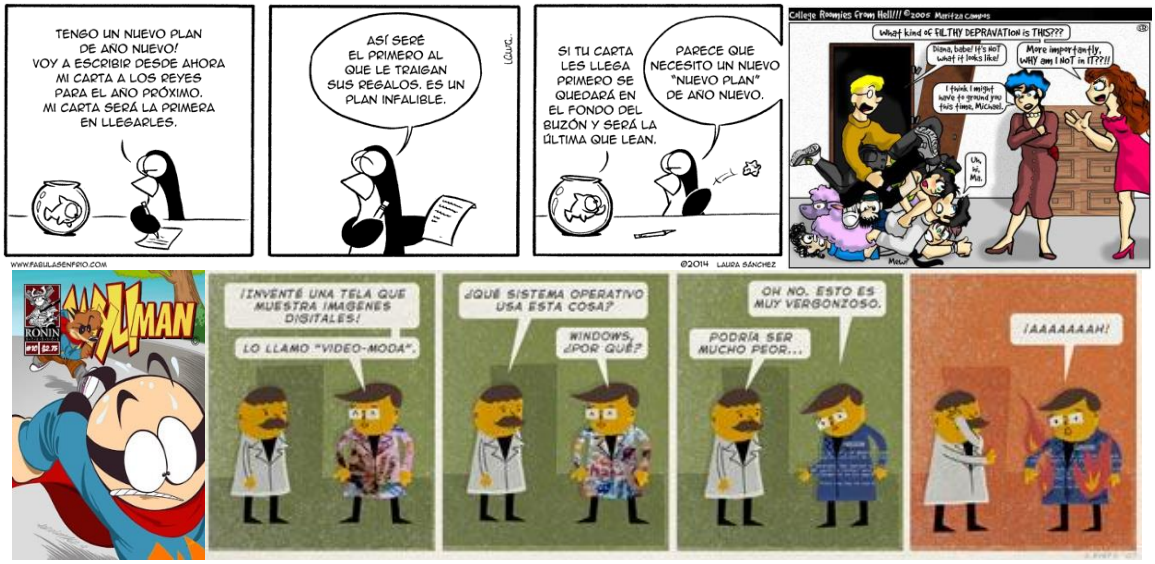
"Webcómic" se refiere a aquellos comics publicados en un sitio web, pueden ser exclusivamente publicados en Internet o publicados a la vez en revistas, periódicos o libros. Los webcómics se pueden comparar a los comics impresos y vendidos por el propio autor, en el sentido que casi cualquiera puede crear su propio webcómic y publicarlo; por esto mismo, él número de lectores puede variar. [13][14][15] Los webcómics se extienden desde tiras cómicas y novelas gráficas a comics *avant garde* (aquellos comics que luchan para colaborar con la tradición modernista de la experimentación y la innovación, intentando redefinir ya sea estética o políticamente a los comics mismos [54]), y cubren muchos diferentes géneros, estilos y temas. [16] Por lo que investigué, puedo decir que no hay mucha historia del webcómic como tal: el primer cómic en línea fue *Witches and Stitches* del artista Eric Millikin, una parodia no autorizada del Mago de Oz publicada en CompuServe en 1985. [21] A finales de 1990 el número de webcómics incrementó, pero no tiene sentido separar al webcómic del cómic, ahí surgió y es el cómic parte de la historia del webcómic y viceversa.

Scott McCloud, uno de los primeros defensores de webcómics, ha sido pionero en la idea de "lienzo infinito": en lugar de limitarse a las dimensiones de impresión normales, los artistas son libres para moverse en cualquier dirección de manera indefinida con el formato de sus cómics. [18][19] Otros webcómics, como *Argon Zark!* de Charley Parker, incluyen animaciones o elementos interactivos en sus comics. [17] De todos modos, y tal vez sea la misma razón por la que el formato de muchos webcómics se mantiene similar, quiero que mi proyecto se elabore y presente en formato de novela gráfica, ya que se busca a largo plazo la posibilidad de publicar en formato impreso la obra, y podría dificultarse o no lograrse ello si la obra se realizara en formatos no estándar como comics interactivos o animados. Sólo unos pocos son financieramente exitosos. [17]

Hay más diferencias entre webcómics y cómics impresos, pero una diferencia muy grande entre ellos es la libertad que provee el segundo, desde trabajar en estilos no tradicionales hasta abordar casi cualquier tema, ya que su contenido no se restringe a lo que indiquen editoriales o periódicos, y también es más libre por el hecho de que la censura en

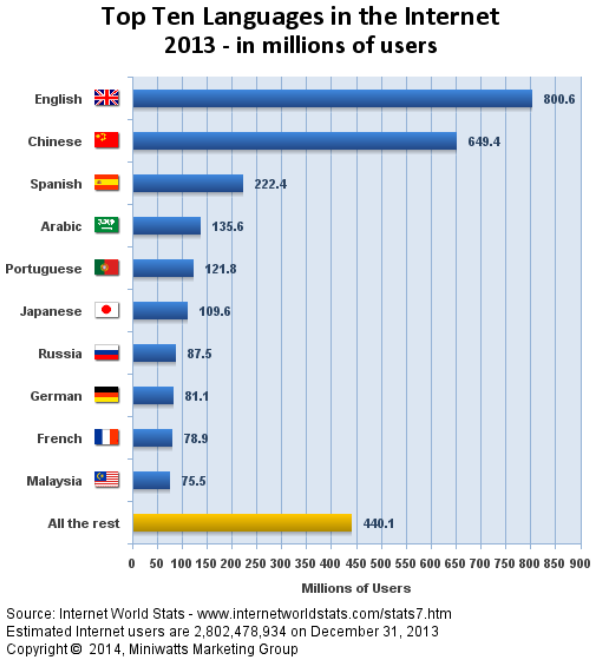
Internet es prácticamente inexistente en varios países (como, por ejemplo, los Estados Unidos), [16] permitiendo a artistas y escritores tomar ventaja de las capacidades únicas de la web. Aunque, claro está, su contenido sí puede llegar a causar problemas legales a los artistas, como la protesta que hizo *"Catholic League for Religious and Civil Rights"* al artista Eric Millikin, por el "trato blasfemo a Jesús" en su webcómic. [20] Si bien causar grandes polémicas no es el propósito único de este proyecto, el simple hecho de saber que se tendrá ésta libertad de poder publicar una obra como se quiera y que la pueda ver casi cualquiera, explica una de las razones por las que se escoge el webcómic como medio de publicación para este proyecto.

Algunos webcómics populares hechos por mexicanos son los siguientes: "College Roommates from Hell" por Maritza Campos, "Wyliman" por Mario González, "Bunsen" por Jorge Pinto, "Moco Comics" por Juanele, "Fábulas en frío" por Laura Sánchez, "En Coma" por Viridiana Viveros, "OSEANO" por Beatriz Torres y "El Comic Sans" por Gilberto Escayola. Varios de estos cómics son publicados en inglés, y los autores tienen lectores internacionales. [63] Esto se pone como ejemplo del aporte mexicano en los webcómics pero, personalmente, lo que encuentro fascinante del webcómic es que la nacionalidad del autor no es importante, puede que el lector ni se entere o ni le importe. La obra es lo que importa. Si publicas impreso, sólo lograrás que la gente del país donde publicaste tu obra lo lea, pero en el internet esto queda en segundo plano. Casi toda la gente del mundo podrá leer tu obra. Esto también se logra escribiendo la misma en inglés.



[101] [102] [103] [104] [105] [106] [107] [108]

Se estima que a finales del 2013, el 28.6% de los usuarios de internet usaban inglés [64]. Entonces, es más probable que un chino, un alemán, un portugués o un ruso, todos ellos usuarios de internet, sepan cierto grado de inglés a que sepan español, y puedan leer el comic. Como se busca obtener la mayor cantidad de público mostrando la obra en internet, se escoge también este idioma, aumentando así el número de posibles lectores.



[64]

2.5. Razones del formato elegido.

Se escogió que la obra sea un webcómic porque se planea que la publicación de la obra esté disponible en Internet, con la posibilidad a futuro de ser impresa en formato de novela gráfica, mas no depender de la misma para ser dada a conocer.

Recapitulando, y concluyendo, se refiere al proyecto como novela gráfica porque se promete un control formal del medio (arte secuencial), además de calidad artística y literaria, con un mínimo de 48 páginas por capítulo, garantizando que la obra tendrá un final, y en caso de su impresión, se garantiza un formato de libro y buena calidad, refriéndose con esto a que el material con el que se imprima sea lo menos efímero posible. Por otra parte, da a entender en algunos que la obra está orientada a un público adulto.

2.6. Elección del género literario.

Esta novela gráfica, como se mostrará más adelante en el desarrollo de la misma, se puede ubicar en varios géneros literarios, por lo que se trata de un "género hibrido", significando esto un género en la ficción que mezcla temas y elementos de dos o más géneros literarios diferentes. [8] Algunos de los géneros que llegarían a aparecer en la obra y sus definiciones son los siguientes: **1.** La fantasía, un género de ficción que comúnmente usa magia, mundos fantásticos y fenómenos súper-naturales como principal trama, tema o escenario. Muchos trabajos dentro de éste género toman lugar en mundos imaginarios donde la magia, criaturas mágicas y, a veces, dioses (usualmente inspiradas en la mitología y folclore de diferentes culturas) son comunes y, a diferencia de la ciencia ficción, una obra de fantasía no tiene que tener sus raíces en la realidad. [1][2] **2.** La tragicomedia, género literario que mezcla aspectos trágicos y cómicos que muy a menudo se ve en la literatura dramática, el término puede describir ya sea una obra de teatro trágico que contiene elementos cómicos suficientes para aligerar el estado de ánimo general o una obra seria con un final feliz. [3] **3.** La épica, tradicionalmente un género de la poesía que ha sido extendido a otras formas de arte en las que la historia maneja temas como grandeza, victoria y heroísmo, justo como en la poesía épica. [4] **4.** El steampunk es un subgénero de la ciencia ficción que se da en un escenario inspirado por la civilización industrial de occidente del siglo XIX, cuyas características más reconocibles son las tecnologías anacrónicas o invenciones retro-futurísticas. [5][6] **5.** La post-apocalipsis, ficción que se establece en un mundo después de

una gran catástrofe que destruyó o casi destruye a la civilización humana. [7] Mas géneros y subgéneros podrían surgir a lo largo de la obra.

2.7. Técnica escogida.

La técnica será mixta, combinando dibujo tradicional y pintura digital. La obra se realizará primero en papel, usando lápices y tintas, después se escanea y finalmente se colorea digitalmente, utilizando Adobe Photoshop, un programa editor de gráficos desarrollado y publicado por Adobe Systems. [46] En la sección 4.3 de este documento, se muestra la realización de la primera página del cómic como ejemplo.