



Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Artes y Diseño

Novela Gráfica Mexicana Contemporánea
(Origen y Producción)

TESIS

Que para obtener el Título de:
Licenciada en Diseño y Comunicación Visual

Presenta: Daniela Itzel Negrete Hernández

Director de Tesis: Licenciado Edgardo Martínez Hidalgo

México, D.F., 2015



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

dedicatoria

A MAMÁ. Por haber recorrido todo el camino conmigo.

Y A PAPÁ también.

A CARLOS Y EMMA. Por todo su apoyo e interes por ver esta tesis realizada.

Y A ROBERTO también.

A IGNACIO Y MARGARITA. Que ya no la vieron pero me ayudaron a hacerla.

index

1
2
3

<i>Justificación</i>	10
<i>Introducción</i>	14
<i>El Género de la Novela Gráfica</i>	16
1.1 Breve Historia del Cómic	18
1.2 Orígenes y antecedentes de la Novela Gráfica	28
1.3 Definición Actual, Características y Ejemplos	42
1.3.1 Hacia una definición de novela gráfica	42
1.3.2 Características	44
1.3.3 Análisis de algunos ejemplos notables	51
<i>La Novela Gráfica en México Contemporáneo</i>	60
2.1 La Industria de la Historieta Mexicana	62
2.1.1 El Diseño y la Caricatura Mexicana	62
2.1.2 Breve Historia de La Historieta Mexicana	67
2.2 La Aparición de la Novela Gráfica Mexicana	78
2.3 Autores y Novelas	82
2.4 Panorama del Medio Nacional	93
<i>Desarrollo de un Proyecto de Novela Gráfica</i>	100
3.1 Guión	103
3.2 Dibujo	124
3.3 Comercialización	144
3.3.1 Edición	144
3.3.2 Copyright	148
3.3.3 Distribución y Promoción	148
<i>Conclusiones</i>	156
<i>Referencias</i>	160
<i>Anexos</i>	
I Entrevistas	164

Investigación

La Novela Gráfica es un medio recién nacido que concierne al comunicador visual tanto como otros canales de comunicación, por lo que es importante para el diseñador y el ilustrador explorar las posibilidades y significados que contiene como soporte para poder exponer el potencial literario y gráfico que ofrece. Es también importante considerar las maneras en las que la Novela Gráfica como producto puede llegar al usuario y de qué modo se puede volver lucrativa esta distribución, hay que obtener provecho de las nuevas tecnologías y los caminos que esas ofrecen. Recopilando información teórica y práctica durante esta investigación, con el propósito último de que sirva de guía para la realización de un proyecto de Novela Gráfica.

Planteamiento del problema

Conocer las características de la creación, redacción, producción y distribución de la Novela Gráfica en México. Obtener y recopilar las herramientas necesarias para la creación publicación de un proyecto de Novela Gráfica.

Algunas de las preguntas que se busca resolver mediante esta investigación serían: ¿Qué es una Novela Gráfica?, ¿Cuál es la diferencia entre un Comic y una Novela Gráfica?, ¿Qué lenguajes o códigos se utilizan en este medio?, ¿Qué caracteriza a las Novelas Gráficas mexicanas?, ¿Cuáles son los modos de distribución de una Novela Gráfica en México?, ¿Qué se necesita para crear una Novela Gráfica?.

Delimitación

Análisis teórico de la producción y distribución del género “Novela Gráfica” en México con la intención de tener todos los conocimientos y herramientas que serían necesarios para la realización de un proyecto de este tipo.

- ✘ Temporal: 2013-2015
- ✘ Espacial: Mexico, D.F.
- ✘ Unidades de Información: Ensayos, Entrevistas, Libros, Revistas, Internet.

Objetivo General

- ✘ Obtener todos los conocimientos teórico-prácticos requeridos para la realización de un proyecto de Novela Gráfica

Objetivos Particulares

- ✘ Analizar las características y temas de este género en nuestro país
- ✘ Entender sus características y posibilidades como soporte de diseño
- ✘ Explorar las posibilidades de edición y distribución en el país a través de medios alternativos.

Marco Conceptual

La novela es una obra literaria en prosa en la que se narra una acción fingida en todo o en parte y cuyo fin es causar placer estético a los lectores. La vigesimotercera edición del Diccionario de la lengua española de la RAE la define de manera general como una “obra literaria narrativa de cierta extensión” así como un “género literario narrativo que, con precedente en la Antigüedad grecolatina, se desarrolla a partir de la Edad Moderna”. La Novela se caracteriza por ser extensa, de trama compleja y gran número de personajes acompañados de ambientes y descripciones sólidas. (Lauer, R, 2011)

Se llama historieta o cómic a una serie de dibujos que constituyen un relato, con texto o sin él, así como al medio de comunicación en su conjunto. Partiendo de la concepción de Will Eisner (1985) de la narrativa gráfica como un arte secuencial, Scott McCloud llega a la siguiente definición: “Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector” (McCloud, S. 1993, 9). Después de un largo periodo desde su surgimiento la industria del comic es ahora parte de la corriente principal de la cultura pop, teniendo como herencia desde las tiras cómicas más baratas y vulgares hasta grandes obras estilísticas y narrativas nacidas del *underground*.

El termino Novela Gráfica todavía se utiliza de una manera muy general, desde los antecedentes del cómic se tienen ejemplos de ficciones noveladas que fueron narradas por artistas usando solo imágenes. La definición actual se comenzó a utilizar en la década de 1980 para denominar las recopilaciones de varios números de comics renombrados que después fueron distribuidos en un formato de libro. Esto dio la pauta para que algunos autores retomara un formato distinto al cómic donde podían desarrollar historias de mayor extensión y complejidad tanto como para experimentar con técnicas y estilos, dándole una mayor calidad artística y literaria así como generando obras de autor que se alejaban del interés comercial, las editoriales a su vez hicieron uso de este género para reeditar series de cómics exitosas en un aspecto más sofisticado que atrae a coleccionistas del género.

Tanto el cómic como la novela gráfica tienen antecedentes en México desde hace varias décadas, sin embargo poco después del surgimiento de una industria editorial del comic en los años cuarenta dejó de ser un género relevante tanto para lectores y distribuidores. Recientemente se ha visto la influencia norteamericana y europea que ha permitido despertar el interés nuevamente sobre los cómics que se producen en nuestro país y más recientemente sobre lo que llamamos Novela Gráfica.

Editoriales consagradas así como nuevas e independientes se van sumando a la publicación de novelas gráficas de autores mexicanos. Los géneros y temas que se abarcan son muchos, así como los estilos y las técnicas que se colocan a un nivel internacional donde también vemos aplicado el uso de nuevas tecnologías en su producción y distribución.

La distribución en la novela gráfica se refiere al mismo modelo que cualquier otra pieza editorial requiere, al producir una obra de este tipo lo más común es buscar el interés de una editorial para publicar ya sea de manera masiva o bien pocos números dirigidos a un público más segmentado. En este caso también se contemplan modos alternativos para la edición, publicación o distribución teniendo como medio principal el internet, donde recientemente se han explorados distintos modelos mercantiles y publicitarios mediante los cuales aún se busca una vía más libre para los artistas independientes y que a su vez pueda ser redituable.

La comercialización en términos editoriales se refiere a la producción, difusión y distribución de copias de una obra literaria con el fin de obtener una remuneración, las editoriales son las encargadas de estos pasos para obtener una ganancia, a su vez los autores, editores, correctores y demás involucrados en la producción de una obra buscan ofrecer sus servicios o productos ya terminados para que estos pasen a una fase de producción.

Existen otras maneras de comercializar un producto de este tipo, por nombrar esta el caso de la autoedición, donde el autor se encarga de cada una de las fases de producción hasta distribución, con lo cual obtiene un mayor o total porcentaje de ganancia sobre su producto aunque en total la retribución es menor dada la escala de distribución.

Estos modelos editoriales serán estudiados para analizar su posible aplicación a la novela gráfica y en dado caso obtener las ventajas y desventajas de cada uno de ellos con el fin de aplicarlo a un producto novel en el ámbito editorial. Todo con el fin de ofrecer un análisis de las posibilidades mercadológicas y de difusión dentro del país para los creadores de este tipo de obra.

Hipótesis

Se revisará el origen de la novela gráfica como obra literaria, artística y editorial para obtener un marco sobre el cual se analizará la producción de la novela gráfica en el ámbito nacional con el objetivo de desarrollar y entender sus características particulares así como las posibilidades y recursos necesarios para su creación.

Introducción

La narración visual es uno de los elementos primigenios de la comunicación visual de tal manera que se ha convertido en una disciplina única e independiente al diseño y las artes, a pesar de su potencia y permanencia no posee aun teorías e instituciones que la soporten. Es por ello que existe la importancia de comprender a la narrativa gráfica y sus soportes con el fin de construir métodos de producción y análisis para generar productos de calidad artística y comunicativa que se sumen a los recursos del diseño y la comunicación visual.

Entre los diversos formatos que la narrativa gráfica a adoptado uno de los mas recientes es la novela gráfica, sujeto principal de esta investigación y heredera de los disidentes del cómic comercial que ha conseguido una fama singular que ha llevado al arte secuencial a nuevos espacios y públicos. Ante el exponencial crecimiento de este formato, México se ha sumado a la fiebre de la novela gráfica trayendo a las repisas comerciales novelas clásicas tanto como novedosas y en algunos casos, novelas creadas en territorio nacional.

Nuestro país cuenta con una larga tradición en la creación y comercialización de cómic e historieta especialmente en aquellos formatos que absorbieron las particularidades del país en desarrollo, el color de sus calles y el hablar de su gente. Los pepines, como se les conocía popularmente, se apoderaron del mercado editorial por varios años colocándose en la mente del pueblo mexicano como una forma fácil y barata de entretenimiento, concepción que hoy perdura.

A pesar de la magnitud que la historieta tuvo en el país la industria se desvaneció a través de las décadas dejando a los creadores nacionales actuales sin un medio que acogiera a las nuevas manifestaciones, entre estas la novela gráfica. Es evidente a través del análisis la separación ideológica tanto como mercadológica de la historieta clásica mexicana y la contemporánea, por lo que se busca mediante este trabajo reconocer las características actuales del medio y las posibilidades latentes.

Esta investigación comienza con un breve resumen histórico del surgimiento del cómic como manifestación principal del arte secuencial junto a un análisis que busca entender su lenguaje desde el campo del diseño a través de la disección de sus elementos. Esto con el fin de obtener una mejor comprensión del funcionamiento del lenguaje literario-visual y el porqué del éxito del cómic comercial. A la vez que se buscan los orígenes difusos de la novela gráfica contemporánea, la necesidad de su aparición y su contribución al medio.

Se analizarán distintas manifestaciones del género nacidas en las últimas décadas, con el fin de entender sus características y aproximarme a una definición. A partir del análisis diversos ejemplos de novelas gráficas que han alcanzado éxito comercial y reconocimiento en el medio señalo por que la novela gráfica es un formato de gran valor artístico y comunicativo.

En el capítulo segundo he recopilado diversas fuentes que documentan el nacimiento y desarrollo de la historieta en México, a la par del diseño gráfico y la caricatura. Señalando cuales fueron las características que definieron al género mexicano y su transformación de una de las mas añoradas formas de entretenimiento a un medio despreciado por el público.

Al mismo tiempo busco señalar el momento decisivo para la aparición de la novela gráfica en México y concluir cuales son las características definitorias de la novela gráfica nacional, si es que existen. Ofreciendo así, un panorama total del medio de la narrativa gráfica nacional actual con el fin de vislumbrar su porvenir.

Por último el tercer capítulo se centra en los procesos de creación de la novela gráfica describiendo una posible metodología que desglosa los recursos necesarios tanto técnicos como creativos para desarrollar un proyecto de este tipo, método que propongo basado en distintas fuentes. Incluyendo un análisis de la diversidad de métodos para conseguir su publicación y distribución, considerando la auto-publicación y las vías digitales de distribución que permiten alcanzar a un público mucho mayor. Abarcando así todos los recursos necesarios para llevar de principio a fin un proyecto de este tipo dentro del país.



*el género de la
Novela
Gráfica*

1.1

Breve Historia del Cómic

El nexo entre la disciplina del diseño gráfico y el cómic puede no ser tan obvia, pero el marco teórico que el diseño aporta se ajusta perfectamente tanto a la producción como a la crítica y análisis de una obra de arte secuencial.

Por arte secuencial entienda lo siguiente: “(...) a means of creative expression, a distinct discipline, an art and literary form that deals with the arrangement of pictures or images and words to narrate a story or dramatize an idea.” (Eisner, 1985, 5) Definición teórica que concibe Eisner quien es el primer teórico en abordar estos conceptos y a la cual me apego durante esta investigación.

Como parte de esta teoría, la concepción histórica del comic nos resulta necesaria para el posterior análisis detallado del nacimiento de la Novela Gráfica, como nuestro sujeto de estudio.

Este breve resumen de la historia de la narrativa gráfica moderna señala solo los eventos y personajes significativos para la formación del cómic moderno. Los antecedentes del lenguaje del arte secuencial yacen en los primeros periodos de la historia del arte e incluso podría empezar por analizar desde las viñetas egipcias, la columna de Trajano o los códices mayas donde había indicios de secuencialidad y pictogramas que asemejan globos de diálogo, ejemplos señalados tanto por Scott McCloud (1993) y Santiago García (2010). Estos ejemplos sin embargo no esclarecen mucho sobre la historia actual, por lo que me he centrado en el surgimiento de los formatos impresos que contienen narraciones gráficas, particularmente la tira cómica y después lo que se conoce como *comicbook*.

La variedad y extensión en ejemplos de “cómic” antiguos nos muestran una necesidad de comunicación que fue a veces satisfecha por el lenguaje y otras por lo visual pero que de ninguna manera fueron mutuamente exclusivas, Oscar Masotta lo explica como:

Esta curiosa técnica se funda en una elemental necesidad expresiva: la de contar con imágenes, la de medir el poder de la imagen en relación con la palabra, la de descubrir en la escritura las potencias visuales que la alejan de la palabra fonética y que la fijan a una hoja de papel o al silencio de los muros. (Masotta. 1982, 119)

Esto es indicio de que la conjunción entre estos dos medios surge de manera natural en la comunicación humana, razón por la cual surgieron manifestaciones una y otra vez hasta colocarse como un lenguaje popular en la cultura global.

William Hogarth (1697-1764) es el primero en construir deliberadamente con imágenes y texto implicando una secuencia o tiempo en la sucesión de estas, su arte fue imitado posteriormente por varios artistas que quisieron retomar este tipo de recurso. En Outcault, creador de *The Yellow Kid* (1896-1898) aparece por primera vez el globo o bocadillo. Estas aportaciones se vuelven imprescindibles para comprender el rostro que tiene el cómic hoy día. Sin embargo, todo apunta a Rodolphe Töpffer, un nativo de Ginebra, como el verdadero inventor del cómic como lenguaje moderno.

A mediados del siglo diecinueve Töpffer publicó la autodenominada “Serie de Novelas Ilustradas” en la revista *L'Illustration*. Es notable que en esta etapa tan temprana en la historia moderna del arte secuencial ya exista un intención de fusionar los términos Novela y Gráfico. Aunque la novela gráfica contemporánea todavía tardaría mucho en aparecer, las novelas ilustradas publicadas en este periodo emparentan mas con la novela gráfica actual que con otras manifestaciones de narrativa gráfica, dado su carácter humorístico y político enfocado al público adulto.

Töpffer, pedagogo, escritor y pintor consumado, se interesó por la naturaleza de sus piezas y escribiría este fragmento el cual me parece aun describe perfectamente el papel del arte secuencial:

La historia en cuadros a la cual la crítica de arte no presta atención, y que raramente inquieta a los doctos, no ha dejado en cambio de ejercer una gran atracción. Y esto en mayor grado que la literatura misma puesto que a partir del hecho de que existe más gente que mira que gente que lee, ejerce su atractivo especialmente sobre los chicos y las masas, ese público al que se puede pervertir y que por lo mismo sería particularmente deseable ayudar a educarse. El cuento dibujado, con esa doble ventaja que le viene de su mayor concisión y de su relativamente mayor claridad, puede y debe vencer a otros medios de expresión en tanto puede dirigirse con una actitud realmente viviente a un mayor número de espíritus, y puesto que aquel que lo utiliza — cualquiera que fuera el contexto— tendrá ventaja sobre aquellos que eligen expresarse por medio de libros. (Masotta, 1982, 121)

El mercado inglés nacido de estas figuras como Hogarth, Töpffer y sus obras, nunca alcanzó las proporciones del norteamericano, así como nunca se dejó penetrar por la influencia de este. El cómic como industria nacería en América donde alcanzaría su punto más álgido y consolidaría el emporio que existe hoy en día.

El cómic, abreviatura del término original *Comicbook*, hoy es sinónimo a veces de historieta o caricatura, aunque de origen, el *comicbook* es un formato independiente cuya historia puede ser bien definida. La definición rápida de *comicbook* como soporte es aquella revista dedicada a un solo personaje que incluye aventuras completas en cada número pero que a su vez es parte de una serie de duración indefinida, la cual tiene un bajo costo de venta y producción.

La aparición del cómic como una publicación independiente no solo cambió

su forma exterior, las historias que ahora aparecen fueron modificando su audiencia y esta su vez, fue reformando el cómic hasta como lo conocemos hoy en día.

Años después de las primeras apariciones del arte secuencial alrededor de 1910, los editores adquirieron conciencia del potencial económico del cómic y dedicaron espacios a historias y personajes que perduraron varios años. Desde 1929 ya había intentos de vender volúmenes recopilatorios de dichas historias, y en 1934 surge la primera revista dedicada a un solo personaje: *Skippy*.

En 1937 nace el primer gigante del cómic; *Detective Comics* comienza a publicarse y entre sus páginas aparecerían por primera vez *Superman* y *Batman*, dando pie a la tendencia de superhéroes que continúa todavía. Los años cuarenta son la Era de Oro del *comicbook* norteamericano con la multiplicación de las casas editoras dedicadas a este género y las ventas en números récord. Lamentablemente la siguiente década no fue benevolente con esta o alguna otra industria al sumirse la economía norteamericana en depresión.

El rostro del cómic como lo conocemos ahora se termina de forjar en la década de los años sesenta donde el mayor éxito alcanzado por los cómics tiene lugar gracias a los superhéroes, en particular los creados por Stan Lee y Jack Kirby en sus años con *Marvel*. La revista *Mad* para estos momentos ya tenía un trayectoria considerable como la primera en su género de sátira, siendo además una alternativa al cómic juvenil tradicional de *Marvel* y .

Para los años setenta la industria estaba consolidada y sin embargo aun había espacio para más creativos que querían incursionar en el medio, por primera vez en la historia del cómic los creadores se replantean su posición y la capacidad del cómic como soporte. Muchos artistas llegaron al medio con ideas frescas y que no eran antes aceptadas.

El trabajo de *Marvel* por ejemplo, comenzó con un replanteo de los superhéroes. Se lanzaron además por primera vez terror comics que generaron un gran impacto. Otro nuevo aspecto surgido en esta década es la publicación de historietas en nuevos medios:

Uno de ellos el libro (generalmente de formato pequeño), que si bien había existido siempre, constituye ahora la empresa ya afianzada de editoriales grandes 'serias', esto es, las historietas 'intelectuales' invaden ahora las librerías.(Masotta, 1982, 97).

Esta definición, junto con los cambios en este periodo, son algunos de los antecedentes del desprendimiento del soporte novela gráfica del cómic en general que se consolidará en la década de los ochentas.

Además de estas nuevas corrientes dentro de la industria surge una especie de anti-movimiento que se denominó así mismo *Underground*, donde los creadores y productores se permitían a sí mismos abordar cualquier tema sin atisbo de censura e incluir en sus dibujos influencias de estilos artísticos

de todo el mundo. El cómic *Underground* se caracterizó por incluir cantidades similares de material visual y escrito, incluir combinaciones de estilo nuevas y desenfadas resultando en varias ocasiones recargado y barroco, se empleó una exageración caricaturesca en su dibujo y permitió la violencia y el sexo.

El también llamado *Comix Underground* no podría durar mucho dada su naturaleza inestable y rebelde, una vez que el público general comenzó a conocerlo y que las grandes casa editoriales empezaron a mostrar interés en estas publicaciones lo que era una vez un movimiento se convierte en un género y es absorbido en la industria del cómic. Junto con esto la censura ejercida contra estas publicaciones, donde se buscaba castigar cualquier obscenidad, y la saturación de títulos *underground*, los creadores originales de *Comix* se vieron desalentados y abandonaron el movimiento, entre ellos Robert Crumb quien fue es el más reconocido entre los artistas de esta etapa.

De las cenizas del under nace el cómic alternativo, en la década de los ochentas la industria se enfrenta una nueva crisis provocada principalmente por el sistema de ventas, que estaba sustentado en el mismo sistema utilizado en cualquier otra publicación. Las casas editoriales observaron la razón del éxito obtenido por las publicaciones *underground* y tomaron de ellas la inspiración de formar un nuevo circuito de distribución para el cómic. En vez de distribuir un gran número de ejemplares a los kioscos de periódicos, las editoriales apuestan a surtir por pedido a librerías especializadas, dirigidas únicamente al núcleo de fans ya formado.

Nuevas editoriales surgieron y se llamaron a si mismas independientes y sin embargo, solo representaban versiones miniatura de las grandes casas editoriales; aunque no tenían ningún vínculo con ellas tampoco ofrecían material distinto. Las otras editoriales se conocían como alternativas y tenían interés en publicar material diferente a lo ofrecido en el mercado, aun así, se autocensuraron en varios casos.

Art Spiegelman, que posteriormente escribió la novela gráfica *MAUS*, mostró a principios de la década interés por crear una publicación que ocupara el lugar de los *comix* y concibe *RAW*. Publicación que se opuso a las maneras del *Underground* y es recordada como un faro de creatividad y originalidad, tanto en el cómic como el diseño en incluso el arte contemporáneo: “En *RAW*, el cómic era una de las Bellas Artes, y lo era no sólo por el dibujo, sino por la manera en que jugaba con la propia forma del cómic.” (García, 2010, p.174).

Spiegelman y su equipo reconcieron la distribución de la revista a través del público que querían tener, su audiencia se recortó y se seleccionó, la influencia ahora se empezó a ejercer de arriba hacia abajo por primera vez en la historia del cómic. Otro interés primordial de la publicación fue publicar a talentos jóvenes y desconocidos con nuevas inquietudes estéticas, cosa que nunca quiso hacer el *Underground*, logrando que cada número destacara por su originalidad y propuesta estética. *RAW* definió al cómic alternativo y por tanto a la novela gráfica, principalmente por su voluntad de internacionalización y la mirada hacia el pasado, en específico, al cómic adulto.

Crumb, una vez separado de los *comix* funda su propia publicación; Weirid ayudó a definir el horizonte estético de los ochenta. De aquí en adelante podemos mencionar a varios artistas que se unieron a la nueva tendencia y que encontraron camino para sus propias historias y publicaciones.

Los Hermanos Hernández, por ejemplo, aportan una nueva visión cultural con la primera serie alternativa: *Love and Rockets*. Varios de estos títulos se acercaron a lo que hoy llamamos novela gráfica y poco a poco fueron implantando tendencias que conformarían el género. Por ejemplo, la inclusión de elementos autobiográficos surge en el cómic alternativo, pero más adelante encontraría un terreno más propio en la novela gráfica a manos del mismo Spiegelman y de otros artistas como Eddie Campbell y Daniel Clowes, en este momento la historia del cómic se funde con la de la novela gráfica y otras manifestaciones de narrativa gráfica que definen el panorama contemporáneo del arte secuencial.

Será necesario después, ahondar en esta cronología desde el enfoque de la Novela Gráfica, buscando los indicios que dieron lugar a su nacimiento y a la formación de sus carácter como medio emancipado a los cómics.

El segundo nivel de comprensión que podemos obtener del cómic como medio, es a partir del reconocimiento de un lenguaje visual ajeno e independiente a otros similares. A partir del análisis formal de las partes que componen este lenguaje, podremos no solo comprender su funcionamiento sino entender su importancia tanto para las artes y la comunicación así como entender el mecanismo de creación de la obra de arte secuencial. Una vez que hemos esbozado el nacimiento y desarrollo del cómic en sus primeras etapas podemos empezar a desmenuzarlo en las unidades mínimas que lo conforman.

Por una parte los orígenes de la historieta se dieron casi paralelamente al origen del cine, sin embargo sus raíces no son tan nítidas por lo que es difícil fijar un dato empírico de su nacimiento. Más adelante este desenfoque, en cuanto a las bases en que se fundamenta la historieta, dificultaría una definición clara y mucha de su teoría está dedicada a fijar los límites de lo que es y no es cómic. Sin embargo, el cine y el cómic tuvieron algo en común en sus primeros años; la intención de reproducción y difusión masiva con la cual fueron concebidos sus productos incitó una reticencia social a aceptarlos como artes.

Los sistemas de impresión y la difusión comercial de la historieta son dos de los primeros factores que la definieron y que la asocian directamente al diseño. El cómic comienza siendo casi una artesanía, sustentada en el dibujo donde se concibe su propio mundo objetivo, justo como en la pintura, pero la reproducción lo prolonga más allá de su mera creación, como a la fotografía. Es entonces, en el nivel más físico y superficial donde yace la primera conexión entre diseño y cómic, pues es dentro de lo editorial donde nace nuestro sujeto.

Hoy día el cómic, la historieta y la novela gráfica son considerados productos

editoriales, a pesar de sus diferencias conceptuales y físicas. Lo cual implica que todos ellos se someten a un proceso de producción editorial y a parámetros de diseño que permiten que el producto sea vendido y comprado.

Estos aspectos formales de su producción y distribución serán analizados mas adelante, por lo que en esta sección será mas pertinente comprender el funcionamiento del lenguaje visual del arte secuencial y de las partes que lo conforman.

Se puede comenzar por tratar de entender el porqué nace este nuevo idioma y cuales son las principales diferencias que posee con otros. Töpffer habló sobre la naturaleza de su propia obra, como tratado de entenderla el mismo, y considero que sus reflexiones se extienden a casi todo el arte secuencial:

Este pequeño libro es de una naturaleza mixta. Se compone de una serie de dibujos autografiados a mano. Cada uno de estos dibujos está acompañado de una o dos líneas de texto. Los dibujos, sin ese texto, no tendrían más que una significación oscura, el texto sin los dibujos, no significaría nada. El conjunto forma una especie de novela, tanto más original cuanto que no se parece más a una novela que a otra cosa. (García, 1983, 17).

Es obvio que para Töpffer la imagen es superior en jerarquía al texto y esta acepción parece perpetuarse más tarde cuando algunas de las definiciones primeras del cómic indicaban la presencia del texto como primordial para luego incluirlo solo como una opción, pues la primera definición resulta muy limitante.

Una vez más la forma del cómic se ve afectada por su reproducción cuando los métodos de impresión usados en el siglo antepasado fuerzan al dibujo a cambiar su forma, el primer estilo de los cómics es sencillo y esquemático pero a la vez buscando el realismo:

El problema consistía, pues, en conseguir que la ilustración se acercase a la pintura, que introdujera la perspectiva para obtener una profundidad, un volumen; pero la ilustración no sólo adoptó esta técnica, sino que también introdujo recursos propios como la obtención de volumen en los objetos a partir de un minucioso rayado. (García, 1983, 21)

Estas nuevas tendencias, tanto la caricaturesca como la realista, implantan una nueva forma de representar el mundo, sobre todo la figura humana, y marcan las dos primeras líneas básicas del cómic; por un lado la comedia que le dará nombre al medio (comic cuya traducción sería cómico), y luego la acción, historias precursoras al género de superhéroes que es tal vez el más exitoso en la historia del cómic. También en este momento se empezó a definir la estética del cómic a través de la exageración anatómica y la técnica del entintado.

El texto por su lado se vuelve norma a fines del siglo diecinueve gracias a las técnicas de impresión a color y a Outcault como el introductor de una de las primeras innovaciones narrativas en el cómic: el bocadillo.

Los posteriores subgéneros surgieron gracias a la difusión creciente y se comenzaron a definir por el público al cual se dirigían. La narrativa gráfica florece gracias a su aparición en publicaciones y llega a un punto en que es necesario fijar un target para cumplir mejor sus funciones en cada sector.

Gracias al surgimiento de la historieta de aventuras aparece la especialización de labor en la producción del cómic, y como tal la especialización del guionista, donde adquiere importancia la labor literaria que era necesaria como el hilo conductor de las series. La colocación de los textos en las viñetas pasa por una revaloración y el dibujo requiere un mayor dramatismo para entregar una historia emocionante.

La inclusión de los cómics y su posterior difusión fueron gracias a la aparición de estos en las publicaciones periódicas, cuyos dueños y editores se dieron cuenta de las ventajas de incluir el humor entre sus páginas, tales como un mayor acercamiento con el público y como consecuencia mayores tirajes.

A pesar de la explotación generalizada del cómic y de su éxito comprobado económicamente este no poseía aún ningún valor cultural. Cuando el ejército estadounidense comienza a utilizar el medio dentro de su institución es que comienza un interés teórico y una valorización de la historieta. La milicia norteamericana echó mano de las historietas para crear series exclusivas para sus soldados y algunos de los héroes famosos del medio hicieron aparición en la guerra dentro de sus historietas. El éxito de estas implementaciones políticas demuestra las posibilidades ideológicas que tiene en potencia el cómic.

La primera característica formal que llamó la atención de los estudiosos del cómic es la obvia interacción entre el texto e imagen: la composición es realizada a partir del dibujo pero con las palabras dentro de la misma configuración, a diferencia de un libro ilustrado. En segundo lugar está la interacción a partir de la yuxtaposición de imágenes, es este caso viñetas, creando una secuencia progresiva que pretende ser temporal o descriptiva y mediante la cual se narra el curso de la historia.

Estos elementos son a su vez sujetos a un análisis particular que nos acerca a una mejor definición de la gramática y sintaxis de este lenguaje visual. A continuación aparecen desglosados estos elementos esenciales de la narración gráfica, como los consideró Barbieri (1993), comenzando de las unidades generales a las más particulares.

Por “Secuencia Progresiva de Pictogramas” me refiero a las imágenes puestas en una estructura determinada por elementos ordenados, y que son reconocibles porque se sujetan a las convenciones de la lectura escrita. Quiere decir que en occidente, donde leemos de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, las imágenes siguen estos parámetros y son entendibles siempre y cuando funcionen de esta manera. Este acomodo de pictogramas es comparable al de un enunciado en el lenguaje escrito: siguiendo un orden lógico sintáctico y narrativo se han ordenado otras unidades, las palabras, para formar una secuencia ordenada de mayor significado, el enunciado.

Por “Pictograma” entiéndase la viñeta por sí sola, es decir, las imágenes y/o textos contenidas y separadas entre las “calles” o márgenes blancos, que están comúnmente distribuidas en la página aunque pueden variar en tamaño y posición e incluso ocupar toda una página. El pictograma en su acepción general, es la unidad o signo que ofrece semejanza con lo denotado, y en el caso de la historieta es el principal elemento utilizado proveniente del lenguaje icónico. Considero entonces el pictogramas o viñeta como las palabras de este lenguaje mixto. Estas estarán ordenadas siguiendo la misma lógica gramatical y, como las palabras escritas, poseen un significado propio y comprensible que se exagera o modifica dependiendo de su interacción con otras unidades.

El Pictograma está a su vez conformado por signos icónicos menores que representan gráficamente el objeto u objetos que se trata de asignar. Estos signos llamados iconemas son en la viñeta breves trazos o líneas, que carecen de un significado concreto cuando están separados de la composición, pero que en conjunto pueden significar multitud de cosas, como ejemplo un línea curva que por sí sola no puede reconocerse como algo, en un dibujo completo puede representa una sonrisa, una ceja, etc. (Barbieri, 1993). En la analogía con el lenguaje escrito, los iconemas son las letras conocidas como fonemas en el lenguaje escrito pues representan un sonido pero carecen de significado por si mismas hasta aparecer juntas y ordenadas en palabras, o gráficamente en la viñeta.

Lejos de la comparación con el lenguaje escrito, la narración gráfica mantiene ciertas discrepancias esenciales con otros lenguajes, tanto en su manera de significar como de construir. La permanente semejanza con el objeto designado que tiene el pictograma, por ejemplo, lo coloca siempre opuesto a la palabra, dado que ni la letra, la palabra o el enunciado, retienen ningún parecido visual con algo.. A pesar de que el idioma escrito tiene base en lo visual dado que se sustenta en el reconocimiento de símbolos escritos o impresos, comparado con el dibujo, se coloca al otro extremo de la abstracción cuando pierda todo parecido con lo que representa, semejanza que es absolutamente necesaria para la narración visual.

En otra dirección, la presencia de estos pictogramas vincula fuertemente al cómic con la escritura ideográfica, que es un puente entre el lenguaje visual y el escrito, distinto al arte secuencial, donde se encuentran dos tipos de escrituras creando un lenguaje híbrido, que nace de elementos del lenguaje icónico y el fonético.

Por último, la “Secuencia Progresiva” de los pictogramas se refiere a otro aspecto esencial del lenguaje en el cómic: la socialización de imágenes o yuxtaposición de dibujo y la interdependencia que se genera en esta relación. Las viñetas significan por si solas pero su significado se ve modificado por su relación con las otras viñetas, su tamaño y posición en la páginas, así como la página depende de su posición en todo el conjunto. Volviendo a la analogía escrita, la secuencia progresiva de viñetas equivale al enunciado que se ve modificado por lo enunciados anteriores y a su vez modifica a los posteriores formando entre ellos unidades mayores de significado como un párrafo, que en

este caso se puede considerar como la página.

El cómic no inventa un lenguaje como tal, de este concluyo que es resultado de la mezcla de otros lenguajes. Esta mezcla sin embargo tiene sus propias características y no puede ser comprendido en las mismas bases que sus componentes originales., como el lenguaje visual y el escrito.

En primer lugar se aleja de una comunicación exacta de los conceptos y pone énfasis en la connotación y el uso de figuras retóricas, acercándose al lenguaje literario por su búsqueda de expresividad y poética. El cómic también se acerca a otras artes y es explotable no solo como medio de comunicación masivo sino como soporte expresivo que puede contener obra visual y literaria de gran calidad, tanto técnica como artística, he aquí una de las cualidades que propulsa la creación de la novela gráfica como soporte distinto.

La composición es uno de los primeros elementos que analizables en relación con otras artes visuales. Esta composición sucede dentro de la viñeta, derivando primero del dibujo, y por tanto de la pintura, y en segundo lugar en la secuencia progresiva, donde se realiza un montaje o encadenamiento de dichas viñetas y donde se utilizan recursos de diseño para guiar al lector a través de la página y elementos del cine como el encuadre, para crear la sensación de movimiento o tiempo, combinando a la vez todas estas técnicas para crear efectos y sensaciones en el lector.

Sin embargo existen diferencias, y en dado caso, ventajas que posee el cómic a diferencia de estas otras artes, y que demuestran la unicidad de su propio lenguaje.

En la pintura, por ejemplo, no es posible lograr una narrativa igual que en el cómic. La temporalidad en un cuadro está limitada porque los detalles que conforman la composición coexisten en un instante, que es el que se ha escogido para retratar en el cuadro. Puede que los detalles sean asincrónicos entre sí, buscando una temporalidad a través de recorrido visual que debe realizar el espectador a través de la composición. Este tipo de temporalidad, o bien fue explorado en los meros inicios del arte, cuando aún se utilizaba a modo de lenguaje, o en tiempos mas modernos en la historia de la pintura, como fueron las vanguardias.

En comparación la temporalidad en una página de cómic es más compleja que en la pintura, pues la viñeta tiene dos posibilidades simultaneas, los detalles dentro de una de ellas representan un instante significativo, que como en la pintura ha sido escogido, y la viñeta dialogada, cuyo significado se ve afectado por sus interacciones con otras unidades similares, que a su vez se ve afectado por su relación con el todo como página y con el resto de la obra.

La pintura puede que carezca de estas posibilidades narrativas pero obtiene a cambio más posibilidades de representación, lo que llamamos figurativo y abstracto. La capacidad narrativa del cómic, por sus convenciones ya establecidas, lo limita en este aspecto de tal manera que el espectro de

representación se ve de esta manera:



El montaje es otro aspecto que vale la pena analizar en relación con otras artes. El acomodo de las viñetas permite y facilita la variación de planos y puntos de vista, que han sido tomados del cine y que pretenden imitar las emociones y el movimiento observables en las imágenes en movimiento. Con el objetivo de provocar emociones, implicar acciones o de provocar algo en el lector, en el cómic se utilizan también las leyes de perspectiva y representación figurativa.

Sin embargo el cine contiene más posibilidades narrativas por su habilidad intrínseca de dar la ilusión de movimiento, cuando el cómic solo puede yuxtaponer las imágenes y dar solo la sensación, pero no la ilusión, de que las cosas representadas se mueven en el espacio o el tiempo.

El cómic, por último, se asemejaría más a la fotonovela que a la pintura y al cine, por su característica secuencial y de yuxtaposición, con ventaja sobre ella puesto que la fotonovela solo tiene un nivel de representación que es el fotográfico, mientras que la narrativa gráfica posee un amplio espectro del cual escoger.

En conclusión, el lenguaje del arte secuencial es perfectamente comparable con los lenguajes de otras disciplinas plásticas y posee sus modos y ventajas únicos que le proporcionan valor y unicidad sobre sus semejantes. Es necesario conocer los elementos que conforman este lenguaje para comprender lo que por lo general construimos de manera intuitiva, pero que posee mas niveles de significado que nos dan una comprensión general de cómo funciona dicho lenguaje.

1.2

*Orígenes y antecedentes
de la Novela Gráfica*

He revisado lo concerniente al origen del cómic lo cual no es equivalente al origen de la novela gráfica por lo que considero necesario reescribir esta historia desde su punto de vista. El origen de ambas expresiones artísticas puede que sea el mismo; la necesidad o inquietud de transmitir algo usando dos lenguajes a la vez. La distinción entonces entre estos dos medios puede no estar en la forma o en el nombre, por tanto es preciso analizar que distingue a la novela gráfica del cómic a través de su historia, para poder entender por qué es valioso estudiarla por sí sola.

Revisando las características que constituyen al cómic no se puede decir que la novela gráfica se distinga por un formato determinado, pues este varía y en muchos casos coincide con el cómic. Tampoco podemos decir que la novela gráfica es tal por que posee características formales narrativas semejantes a la novela literaria, las pretensiones literarias del cómic y novela no son tan distintas pues ningún medio surgió de tales intenciones y ambos permiten calidad y variedad narrativa. Ni el cómic ni la novela gráfica son un subgénero literario, sino que pertenecen a una clasificación aparte que bien puede ser propia solo de estos y otras manifestaciones semejantes de arte secuencial.

Es aparente que la novela gráfica no surge como una forma tangible distinta al cómic pero se distingue así misma por algo y parece ser que esta diferenciación se logra poco después del cómic alternativo donde se abre un nuevo espacio al cómic adulto moderno por donde se encaminaron visiones distintas que reclaman una lectura diferentes a las del cómic de consumo tradicional.

Hasta este momento todo parece indicar que es la actitud, intención o implicación que se le da a la novela gráfica que la distingue del cómic, y no algo tangible como su tamaño o estética. Otro interesante aspecto que es el origen del término mismo: “Novela Gráfica” nos relaciona directamente con el género literario de la Novela, pero como ya he mencionado antes no existen pretensiones literarias equivalentes a las de la Novela a secas, parece entonces un tanto arbitrario usar el término para distinguirlas del cómic.

La mayor parte del descontento de los creadores por usar el término “Novela Gráfica” se da precisamente por la inexactitud de estos dos términos. Varios autores contemporáneos han inventado términos propios o simplemente se niegan a llamar a su obra “novela gráfica”: Daniel Clowes llamó a su libro *Ice Haven* un *Comic-Strip Novel*, Chester Brown escogió *Comic-Strip Biography*, Seth llamó a su obra *Picture Novel*, Craig Thompson la llama *Illustrated Novel* y David Heathey *Graphic Memoir*.

Ante estos ejemplos es posible concluir en que *Graphic Novel* puede no ser el término más adecuado para esta gran gama de manifestaciones pero considero conveniente seguir el término más popularizado y el escogido por las editoriales para comercializar este tipo de arte. Hoy en día “Novela Gráfica” resuena en el público, y despierta un mayor interés en aquellos que no conocen el medio. Las librerías y editoriales han adoptado el término y lo han encontrado beneficioso.

Otra de las complicaciones que acarrea su denominación es la inevitable comparación con la novela; narración en prosa, generalmente extensa, que cuenta una historia de ficción y tiene un desarrollo de personajes y argumentos más complicado al de un cuento, de acuerdo al diccionario. Mucho se discute sobre la calidad literaria que cabe en el cómic y varios críticos han querido afirmar que las novela gráficas no son un gran ejemplo de literatura y por tanto el arte secuencial no posee un gran valor.

El gran error que se comete es querer juzgar a un medio con criterios ajenos, en este caso literarios o lingüísticos, cuando el arte secuencial exige ser juzgado en sus propios términos. Es labor actual de los creadores concebir este modelo de análisis propio con el que se pueda medir y juzgar este tipo obras pues no existe aún un método de estudio apropiado para la novela gráfica y tampoco parece haber intenciones de estudio por parte de los críticos del arte y literatura.

La poca seriedad con la que se trata al cómic proviene desde sus primeras manifestaciones, por una parte su gran comercialización lo adhiere a la cultura industrial de finales del siglo XIX y por otro lado figuras como Töpffer no tomaron en serio su propio trabajo y lo dejaron carente de una firme definición. Actualmente sucede lo contrario, pues como hemos mencionado, varios de sus creadores se rehúsan a utilizar el término popularizado por temor a sonar pomposos o pretensiosos y dar una aura de intelectualidad que puede no quedarle su obra, buscando sus propias definiciones y términos.

Las complicaciones para asignar un nombre y apellido respetables para el arte secuencial continuaron por un tiempo y después de poco comenzó a quedarse *comicbook*. Este término tiene poco alcance en cuanto a la forma que define y quedó limitado a los países anglosajones. En Iberoamérica, por ejemplo, empezaron a popularizarse otros apodos como el TBO, que fue una publicación infantil que tuvo tanto éxito que su nombre coloquial quedó como sinónimo de cómic en España y es el término utilizado hoy en día; el tebeo. De manera similar en México se les llamaba Pepines a las historietas, por una revista popular homónima. Japón es otro país donde la industria del cómic se colocó con gran éxito siendo actualmente el principal mercado mundial del género, aún así el nombre que se le dio allá, manga (dibujos irresponsables), tampoco le otorga mucha categoría, la cantidad de revistas que se venden en ese país dan la impresión de un mercado con pocos estándares de calidad que vende “literatura barata” por beneficio económico.

El término “Novela Gráfica” apareció en la década de los sesenta en

fanzines norteamericanos dedicados al arte secuencial, siendo entonces solo un concepto hipotético que estimaba las futuras posibilidades del cómic de ese tiempo. Después de eso también se experimentó con otros nombres para describir estas nuevas formas; visual novel, graphic album, comic novel entre otros sirvieron como denominadores temporales para una nueva forma de hacer y publicar arte secuencial. La publicación de *Contrato con Dios* de Will Eisner es considerada como el nacimiento de la Novela Gráfica debido a que Eisner la bautizó así, y a través de un análisis es obvio que posee casi todos los parámetros fijados dentro del medio contemporáneo.

Como señalo, el origen del término no es difícil ubicar, sin embargo lo importante es identificar las características que diferencian a la novela gráfica del cómic, lo que también puede ayudar a concebir una definición que exprese de manera correcta los rasgos de este arte y el porqué de su valor como tal. El propósito no es tampoco decir porque la novela gráfica es superior al cómic, pero sí que ofrece de distinto, cuales son sus tradiciones y como se puede construir sobre ello.

Históricamente la novela gráfica existe, como concepto pero no como soporte aún, desde artistas como Gustav Doré o Durero, quienes utilizaron recursos (ilustración y texto) o temas propios de lo que hoy llamaríamos novela gráfica. Santiago Gracia (2010) muestra un excelente resumen de los eventos que desembocan en el nacimiento de la novela gráfica.

El primer representante de la narración gráfica que se preocupa por este quehacer gráfico es Töpffer (Ginebra, 1799), a quien ya mencionamos antes como uno de los padres del cómic. Las obras gráficas de Töpffer sin embargo, están más emparentadas al formato de novela gráfica que al del *Comicbook*, dada su longitud, la colocación de los textos y los temas que aborda, que tienen un público adulto. El principal hallazgo de Töpffer es la autopropulsión dinámica de la narración visual, es decir la narrativa impulsada por el dibujo, que se da de manera casi natural tanto para el escritor como para el lector. La herencia que deja Töpffer es corta pues su influencia no sale de Europa, en comparación al alemán Wilhelm Busch quien es uno de los primeros motores para el desarrollo del cómic americano.

Las revistas satíricas creadas en el siglo XIX son iguales al soporte europeo para las caricaturas cómicas, que proliferan de igual manera en el nuevo continente, y que de acuerdo a sus características definen la producción de este tipo de gráficos, dado que la impresión usada no tenía aun la calidad suficiente para el grabado metálico, los trazos toscos y baratos, semejantes a garabatos proliferan en el uso del grabado en madera, lo cual da forma y estilo a la nueva historieta.

A.B. Frost es uno de los artistas importantes de esta época, quien introduce nuevos recursos gráficos, como la repetición de planos, mientras aún ignora o desconoce otros, como el diseño de la página, que serían introducidos después. Sin embargo los aportes de Frost, son consecuencia del desarrollo simultáneo de otras artes y tecnologías, como el cine y la animación, ejemplo de la naturaleza mixta y variada de la novela gráfica.



Figura 1. Caricatura narrativa por Töpffer de su libro *Histoire de Monsieur Cryptogame* (1830)

Otro de los padres de este nuevo estilo de narración gráfica es Hogarth, quien toma inspiración de la proliferación de la nueva arquitectura en las ciudades, los edificios de apartamentos, y los relaciona a su estilo caricaturesco para crear una narrativa a través de lo que hoy llamamos viñetas.

La historia del cómic, además de su desarrollo visual y artístico, esta siempre ligada al desarrollo económico e industrial de editoriales que se encargan de publicarlos. La revista es el primer soporte de la historieta y después su principal aliado será la prensa diaria. Cuando Pulitzer adquiere en 1889 el periódico *World* introduce la llamada Hoja Cómica, primero impresa en blanco y negro en 1894 a color, donde Outcault inaugura la serie *Hogans Alley* y al famoso personaje *The Yellow Kid* (Figura 2), muchas veces referido como el primer cómic, en toda la palabra. Además de la introducción de importantes elementos narrativos y gráficos como el bocadillo, Outcault y su personajes marcan precedentes para toda la industria del cómic que ser crearía posteriormente, involucrándose en una batalla por el derecho y la propiedad sobre su personaje, la gran producción que hubo gracias a su creación y la posterior serialización de la historia.

Los primeros años del siglo XX son prósperos para la narrativa gráfica, puesto que aun no había normas para el medio y este estaba abierto a la experimentación, en busca de un modelo exitoso y reproducible que asegurara lectores. En estos momentos se consolidan las series con un personaje central, que comúnmente eran niños extraídos de la vida callejera americana: además del niño amarillo, otros como *Buster Brown* o *Little Jimmy* también tienen sus propias series. Simultáneamente hay lugar para un tipo de cómic mas artístico, donde surgen grandes ejemplos de las capacidades del cómic, como *Little Nemo in Slumberland* (1905) de Winsor McCay (Fig. 3).

Se integraron nuevos elementos gráficos y de diseño que acompañan al cómic por mucho tiempo, sin embargo el género de niños protagonistas se inclinó cada vez mas a un público infantil, llevando consigo a toda la narrativa gráfica a una concepción que definiría al cómic por largo tiempo: su dedicación al

Figura 2. Tira por R.F. Outcault publicada en Octubre de 1896 en el *New York Journal* donde aparece el famoso personaje e incluye ya la forma elemental del globo de texto.



público juvenil. Los remanentes de esta época persisten durante todo el siglo pasado, estando presentes en ejemplos tan populares como *Charlie Brown* y *Calvin & Hobbes*, series populares con niños protagonistas.

Es la preocupación económica y comercial de su industria la que lleva al *comicbook* a una sobreexplotación y lo aleja de otras pretensiones artísticas o literarias que pudieron facilitar la aparición de la novela gráfica mas temprana. El abaratamiento del cómic por su constante reproducción lo llevó a un lugar en apariencia opuesto a la “verdadera literatura”, planteándose casi como una antítesis a lo serio.

Sin embargo, durante el transcurso de estos años, elementos que ahora comprenden a una novela gráfica, van apareciendo poco a poco dentro del cómic comercial.

La duración de la historia, parece ser una de las diferencias determinantes con el cómic, que permitía un momento mínimo dentro del espacio asignado, pero que algunas series como *Gasoline Alley* (1918) de Frank King desafían, abarcando mayores periodos de tiempo, dividiendo el relato en micro-unidades.

En este momento los temas o géneros se diversifican y por un momento casi, se vuelven mas serios. El primero de estos nuevos géneros es posiblemente el mas extenso y relevante actualmente; los aventureros y héroes, que encuentran casa en las revistas *Pulp*, se desenvuelven en nuevos universos fantásticos y aventuras diversas. La Ciencia Ficción y el *Noir* entre otros, van dando forma a un nuevo canon en el cómic. A través de estas series se desarrolla por fin un modelo narrativo efectivo y reproducible que se volvió la norma en la industria por muchos años por venir, y que puso un alto a casi todo tipo de innovación y experimentación posible en el medio.

El nuevo género propulsa el cómic a volverse un medio por si solo, independiente de otras publicaciones como lo era antes, dando lugar al *comicbook*; soporte

barato, vendido como un cuadernillo engrapado de entre treinta y sesenta páginas que permitía que las historias fueran divididas en largas series y que a la vez contenía mucho más de lo que los antiguos soportes lo permitían. Esta nueva independencia abrió el campo para la exploración de otros géneros y así se incluyen en el repertorio de la industria los western, novelas de misterio, ciencia ficción y fantasía, y atrajeron a un público mayor, aunque de poca edad.

Es bajo estas condiciones que surge un arquetipo que definiría al cómic por siempre: el superhéroe. En junio de 1938 se publica el primer número de *Action Comics* que incluye en portada a *Superman* (Figura 4), el éxito del nuevo personaje lo llevó a tener su cómic propio un año después y el resto de la industria imitaría su éxito replicando y reinterpretando la fórmula. Detective Comics crea a *Batman* y *Marvel*, la segunda de las grandes editoriales concibe a *Capitán Marvel*. Gracias a ellos número de venta en los años cuarenta son de los más altos que jamás ha tenido esta industria, a causa de esto las tiras e historietas incluidas en la prensa desaparecieron casi por completo.

Es curioso que el auge de la industria de la narrativa gráfica haya inhibido, casi a propósito, el surgimiento de un producto más completo artísticamente. Los autores y dibujantes de cómic fueron empleados para crear entretenimiento sin espacio para el desarrollo o la experimentación. Los grandes escritores como Jack Kirby y posteriormente Stan Lee, reforzaron y mantuvieron el canon de los superhéroes con nuevas figuras como *Spider-Man* (Fig. 5). Fue necesario que la industria entrara en crisis para dar lugar a nuevas manifestaciones que se asemejaron cada vez más a lo que sería la novela gráfica.

En esta época dorada se creó el sistema de producción por excelencia del cómic: los talleres o shops absorben un modelo fordista para facilitar la producción. La tira de montaje dividía el trabajo de un solo cómic entre varias personas acelerando el trabajo y aumentando la producción. (Fig. 7)

El guionista diseñaba historias dentro de la serie e indicaba el dibujante que escenas debía representar, a su vez el dibujo se dividía entre el que dibujaba, el que entintaba y el que coloreaba o aplicaba fondos. Así la industria formaba con sus empleados un esquema piramidal en el que el “artista” permanecía en el

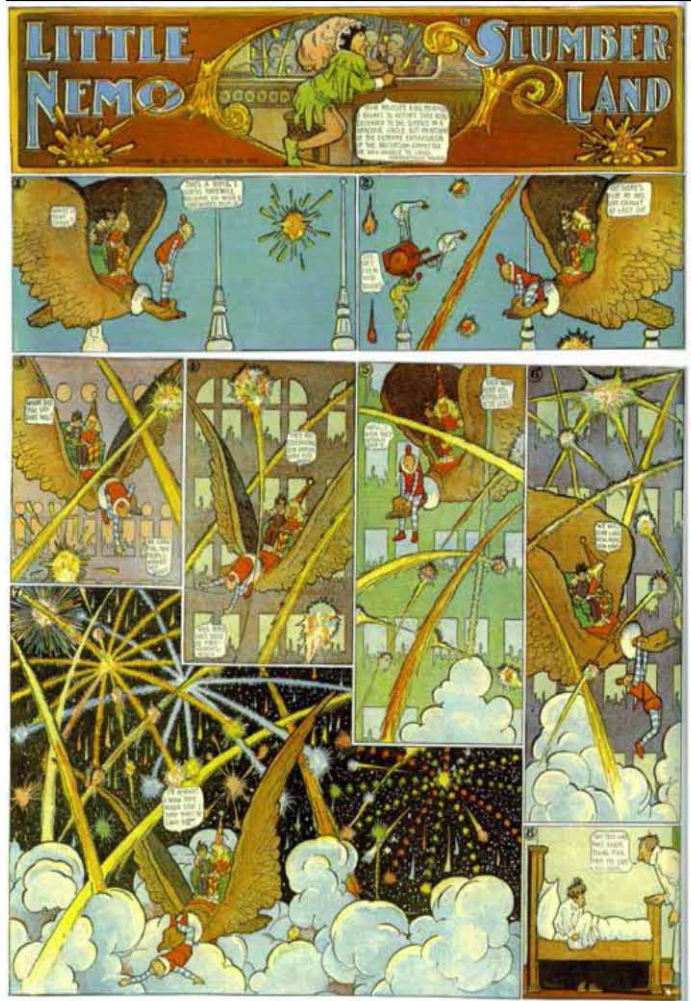


Figura 3. Página de Little Nemo in Slumberland de Winsor McCay publicada 1905 en el New York Herald. Incluye el bocadillo como elemento fijo y añade recursos narrativos como la variación del diseño de página y la interacción entre viñetas.

fondo. La identidad del autor quedó disuelta dentro de estos talleres y eso también alejó al cómic cada vez más de ser un producto serio.

El cómic tuvo que mutar de nuevo y encontró apoyo en diversificar sus géneros, el público adulto fue el nuevo target y para este se crearon series policiacas, románticas y de terror. Esto sienta las bases para el posible surgimiento de un cómic enteramente adulto. Los temas de la vida real y la sociedad contemporánea son incluidos en series de cómic e incluso aparece una llamada picture novel, que puede incluso confundirse con una Novela Gráfica, dada su autodenominación y la extensión de 128 páginas que posee, sin embargo esta aún no compartía ninguna de las ambiciones de otros ejemplos verdaderos que aparecen más adelante. Otra característica de este nuevo momento del cómic es una incipiente difusión internacional, países como España y Japón empezaron a formar su pequeño mercado así como a generar características propias de su territorio. (Sabin, R.,1996).

Figura 4. Portada de Action Comicx No. 1 publicada en abril de 1938. Incluye la primera aparición de Superman, considerado el primer comic de superhéroes.

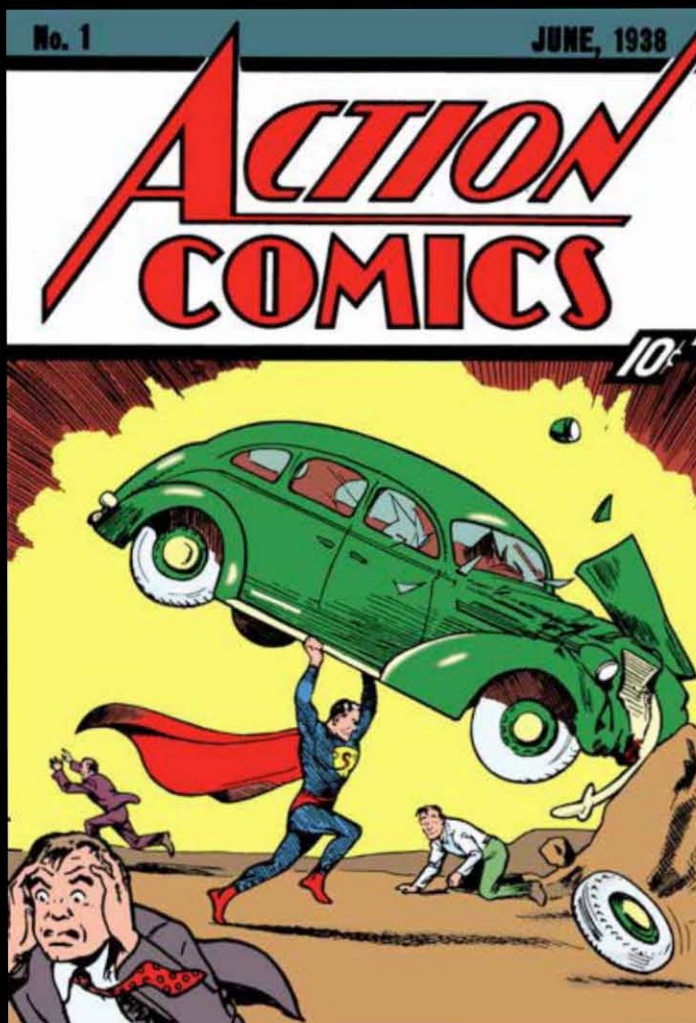


Figura 5. Portada de Amazing Fantasy No.15. 1962 La primera aparición de Spider-man creado por Stan Lee y el dibujante Steve Ditko.



Bernard Krigstein es uno de los precursores más tempranos de la novela gráfica, a pesar de permanecer olvidado en la historia de la narrativa gráfica. Después de años de seguir el canon de la industria, Krigstein encontró dentro de EC Comics la oportunidad de producir algo un diferente y más ambicioso. *Master Race* (Fig. 6) es la culminación de los esfuerzos de Krigstein por demostrar las capacidades del soporte, en ella el tema central, con guión de Al Feldstein, es el nazismo que exige seriedad de la narración. Por otra parte el arte de Krigstein alcanza su esplendor al introducir nuevas técnicas visuales narrativas, producto de sus años de experimentación. La carrera de este autor terminó tempranamente cuando no hubo más espacio editorial para su estilo lo que lo obligó a mudarse a otros medios editoriales y visuales. *Master Race* queda como un primigenio ejemplo de lo que hoy llamaríamos novela gráfica.

Harvey Kurtzman tomó cargo de EC Comics en 1950 y poco después fundó una de las publicaciones más importantes para la narrativa gráfica de humor que sigue en publicación hoy día: la revista MAD. Finalmente en 1959 se encarga de publicar uno de los más cercanos antecedentes de la novela gráfica; Harvey Kurtzman's *Jungle Book* (Fig. 8) presenta muchas de las características

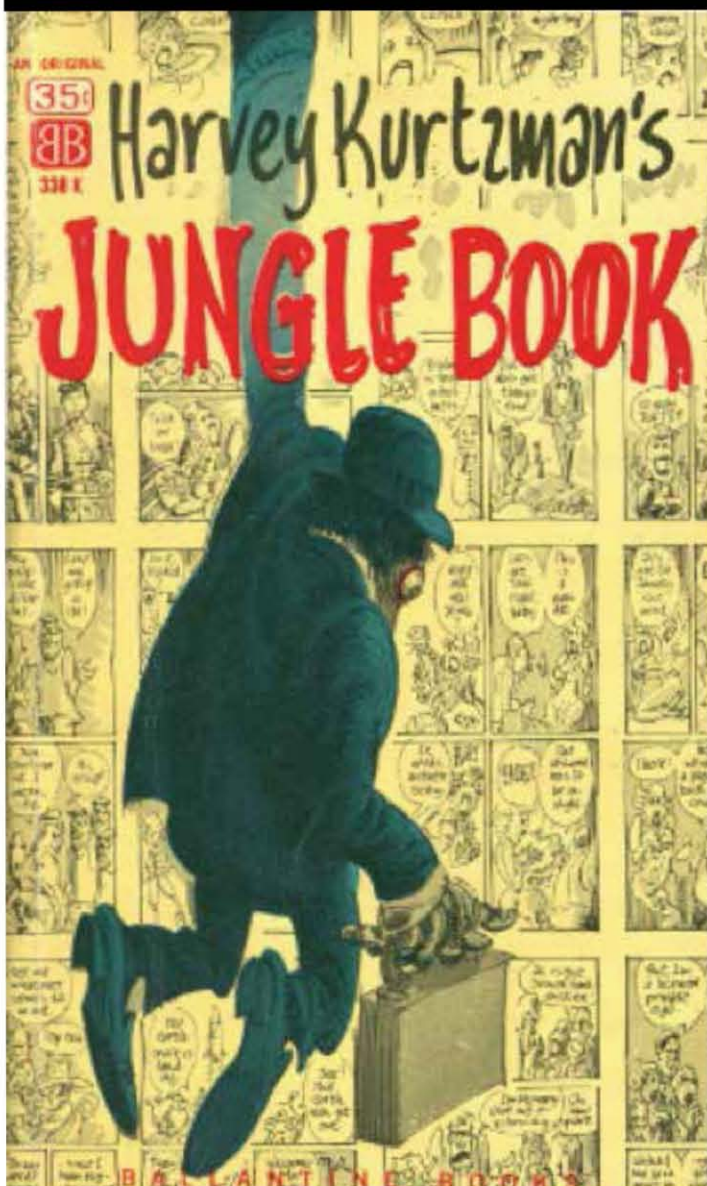
Figura 6. Master Race de B. Krigstein publicada en Impact Abril de 1955. Es una historia corta de carácter serio y composición experimental.



Figura 7. Página de la novela The Dreamer (1985) de Will Eisner donde ilustra la creación de un taller para la producción masiva de cómics.



Figura 8. Harvey Kurtzman's Jungle Book (1959) es una de las posibles primer novela gráfica.



que hoy en día definen a una novela gráfica: por un lado el título mismo incluye el nombre de Kurtzman señalándola como una obra de autor, por otro lado es editado y vendido como libro, por una editorial dedicada exclusivamente a libros y posee una extensión de 140 páginas impresas en blanco y negro que incluyen cuatro historias independientes del género de la parodia.

La orientación de las ideas de Kurtzman como publicador, editor y autor llevan al cómic norteamericano por un camino que lo va elevando, sirviendo como soporte a temas adultos y dando lugar a la obra autorial libre en estilo. El nuevo esplendor alcanzando en los años cincuentas se enfrentó a la barrera de la regulación y la censura, totalmente ausente hasta ese momento en la industria, la cual fue instigada por un enfrentamiento generacional y la supuesta mala influencia de estas publicaciones sobre la juventud estadounidense.

Países como Gran Bretaña, Canadá, Francia y Japón ya seguían leyes regulatorias sobre las publicaciones domésticas y las importadas desde EE.UU., donde finalmente en 1954 se creó el Comics Magazine Association of America, organismo que pretendía ser el primero en conjuntar y regular a todas las editoriales que publicaban cómics, llegando a crear un código de autocensura que se aplicara a todas ellas. EC Cómics fue la excepción y sufrió ataques por las demás editoriales que posiblemente buscaban reducir la competencia en un mercado sobresaturado. La censura autoimpuesta alejaría al cómic comercial de los temas adultos y controversiales, los superhéroes se vuelven la norma y desplazan a toda posible variación.

Los llamados *Comix underground* fueron el siguiente escalón hacia la aparición de la novela gráfica, dado que cualquier oportunidad de innovación había desaparecido del cómic industrializado.

A finales de los años sesentas la prensa *underground* y los métodos de autopublicación se habían vuelto más accesibles. En este medio apareció uno de los principales exponentes del nuevo cómic; Robert Crumb crea la publicación *Zap Comix* (Fig. 9) en la ciudad de San Francisco, influenciada por la contracultura de los años cincuentas y el movimiento hippy de los

sesentas. La autoedición alejó a publicaciones como Zap de cualquier censura y permitió la inclusión de temas no solo adultos pero hasta obscenos y absurdos.

Este nuevo método de publicación aproximó al cómic a ser una obra de autor al romper que con el esquema productivo de labor dividida que permitió a los autores concebir su comic como una obra completa.

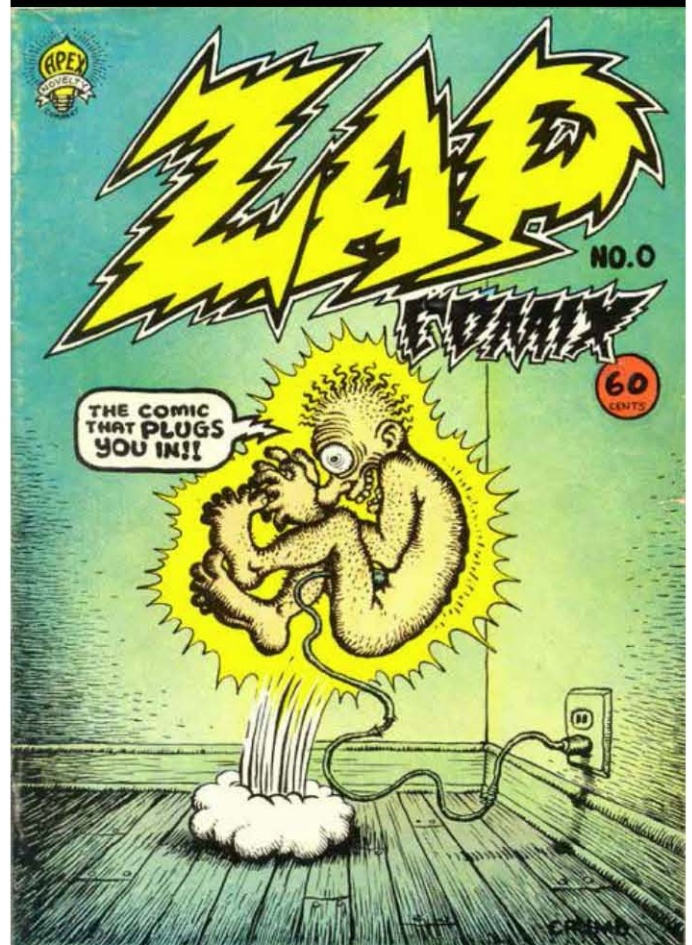
El *Comix* alcanzó popularidad, en sus propios términos, llegando a vender en las decenas de miles durante su auge. La importancia de los *comix*, sin embargo, yace en las cosas que trae al medio de la narrativa gráfica, las personas a las que da voz y a las que posteriormente influencia. Como ya señalé, la ausencia de cualquier censura y la despreocupación de cumplir algún estándar comercial, abre las puertas a géneros o temas que nunca antes se habían abordado en forma de cómic. El sexo y sus variantes como la homosexualidad, las drogas y las experiencias personales son uno de los principales sujetos de las historias de autores como Crumb.

Entre estos nuevos temas aparece la autobiografía, uno de los géneros principales de la novela gráfica actual. Al nacer en medio de la contracultura, los *comix* sirvieron como medio de expresión y narración de las vivencias y experiencias propias con las drogas o el sexo, o para narrar problemas personales y sucesos importantes de la vida del autor, herencia palpable en la narrativa gráfica contemporánea. Otra característica de los *comix* que es importante para su posterior desarrollo en Novela Gráfica es que desde su concepción se piensa como un producto destinado para adultos.

La etapa del *Comix underground* es la primera en esta historia que precede directamente al formato de novela gráfica, pues comparte bastante de su ideología y fisionomía además de ser la primera vez que existe un movimiento unificado que se separa del comic industrial para crear narrativa gráfica en sus propios términos. A pesar de que el movimiento del *comix* fuera solo una moda y sus descubrimientos y varios de sus autores fuera adsorbidos por la industria que buscaba algo fresco, es junto con el Cómic Alternativo uno de los padres de la novela gráfica moderna.

Los *Comix underground* también constituyen la segunda oleada que sale de los Estados Unidos para influenciar a creadores de todo el mundo. Francia es uno de los

**Figura 9. Zap Comix #0 (1967)
creada e ilustrada por Robert
Crumb**



países cuenta con una historia de la narrativa gráfica propia, con autores como Hergé , creador de Tintín y Goscinny quien introduce el género de las heroínas y la ciencia ficción, que se volvería muy popular en su país. Otro ejemplo europeo es Valentina del italiano Guido Crepax, cuya protagonista homónima se desenvuelve en un ámbito maduro y sensual. La principal diferencia entre el panorama de la narrativa gráfica francesa y la norteamericana es que en Europa estos modelos narrativos no fueron censurados ni olvidados, volviéndose canon en la industria nacional y dando mas espacio a sus autores para crear. Algunos de ellos como el italiano Dino Buzzati, encontraron mediante la experimentación la fórmula que luego se bautizaría como novela gráfica. (Fig. 10)

Figura 10. Poema a Fumetti (1969) del italiano Dino Buzzati.



WHEN A SHABBY COACH ROLLS THROUGH THE FOGGY CITY WITH
SOMETHING WHITE GLIMMERING INSIDE .

Durante la década de 1970 en España las antologías que recopilaban a los grandes del *Comix* fueron populares influenciando así la creación de frescas publicaciones de cómics e historietas por artistas ibéricos. En Japón la larga tradición de narrativa gráfica llegó por un camino distinto a encontrar la madurez en un nuevo formato llamado Garo, en el cual se publicaban historias extensas y de mayo complejidad narrativa y artística como *Sekishoku Elegi*, que a pesar de su distancia cultural hoy en día la podemos incluir en el estante de novela gráfica.

A pesar de sus aportes y diversificación tanto temática como geográfica el *Comix* perdió sus valores originales underground gracias a su popularización y sus exponentes adoptaron nuevas formas y soportes o se alejaron por completo de la narración gráfica. Para los años ochentas el foco de creación del cómic se había mudado.

A principios de la nueva década surgió un nuevo tipo de cómic conocido como Alternativo que siguió los pasos del *Comix*, al separarse a si mismo de la industria pero simultaneamnete alejándose de los ideales rebeldes y hippies de su predecesor tomando un enfoque mas artístico y literario.

Es también a finales de la década de los setentas que la industria comercial del cómic sufrió un gran tropiezo pues las bajas ventas llevaron a editoriales importantes a cerrar varias de sus colecciones. Por otro lado y como herencia del *Comix* surgió un nuevo tipo de comercio que alejó al cómic del kisoko de periódicos y le dio un espacio único; el direct market o mercado directo, fue en ese momento el salvavidas de toda la industria. Después del exitoso experimento de los *comix* por utilizar canales alternativos de distribución y gracias a la consolidación

del *fandom*; una base de seguidores consolidada cuyos miembros había crecido con los cómics, el direct market surgió a través de la apertura de varias librerías especializadas en las publicaciones tanto de las grandes, como de otras pequeñas editoriales denominadas Independientes o Alternativas.

A pesar de los beneficios de la nueva red de distribución, el direct market junto con los fans propiciaron un hermetismo en el medio en favor de los pocos conocedores selectos, haciendo del cómic un fenómeno aislado del resto de los medios de comunicación, situación que todavía lo caracteriza y de la cual la novela gráfica a tratado de distanciarse.

Las series limitadas fueron una nueva fórmula de publicación surgida de la experimentación, que tenían un formato idéntico al cómic, pero que contenían historias cortas y completas divididas en pocos números, era común que después estos capítulos fueran recopilados en un solo tomo o libro, formando a si una historia en bloque. Ejemplos de novelas gráficas que en su momento fueron publicadas en este formato son *V for Vendetta* y *Watchmen*, ambos de Alan Moore o *The Dark Knight Returns* de Frank Miller.

Un caso particular y difícil encasillar dentro de un movimiento es el de Will Eisner, que a finales de la década de 1970 emprendió la tarea de escribir *Contrato con Dios*, una obra ambiciosa fundamentada en la experiencia que Eisner ya tenía en la industria del cómic, combinada con la ambición literaria y expresiva de tratar temas personales y serios de tinte autobiográfico. Will Eisner creó, de manera tal vez accidental, la que se considera fundamentalmente la Primer Novela Gráfica. En el caso particular de *Contrato con Dios*, podríamos decir que el principal aporte que hace al posterior surgimiento de la novela gráfica es utilizar la autobiografía como tema principal, que originalmente fue el modo en que Eisner desafiaba los cánones impuestos por la industria del cómic, sobre todo al peramente género de superhéroes.

La novela de Eisner nunca tomó vuelo en el ámbito comercial y se perdió en el medio del cómic tan diverso y turbulento de la época, es hasta fechas recientes donde su valor es redescubierto y el papel de Eisner es sumamente valorado en todas las manifestaciones actuales de narrativa gráfica. De manera recíproca, el movimiento under lo influenció fuertemente, pues a pesar de que nunca se le consideró parte, las propuestas que se gestaron en este periodo le mostraron a un veterano del cómic las posibilidades no exploradas del medio y despertaron el deseo de producir algo nuevo. Eisner es también uno de los principales teóricos del arte de la narrativa visual al escribir en varios libros sus conceptos e ideas sobre la narración gráfica así como su experiencia la industria del cómic, de la cual fue parte muchos años.

En posteriores años la industria del cómic se unificó y absorbió elementos tanto del *comix* como del comic alternativo. Fue dentro de este clima que se gestó la novela gráfica que no tardó mucho en aparecer pues sus principales exponentes ya se encontraban en el medio.

Fue este el caso de Art Spiegelman, originario de Suecia pero de nacionalidad norteamericana, creador de dos importantes publicaciones en la historia

narrativa gráfica: la revista *RAW* (Fig. 11) y la novela gráfica *MAUS*.

Por un lado *RAW* fue concebida como una revista con la intención de publicar contenido experimental e innovador para lectores especializados, dentro de esta publicación varios exponentes de la Novela Gráfica contemporánea encontraron espacio para experimentar y publicar nuevas ideas.

En *RAW*, el cómic era una de las Bellas Artes, y lo era no sólo por el dibujo, sino por la manera en la que jugaba con la propia forma del comic, como prácticamente no se había hecho desde las páginas más arriesgadas de los pioneros del cómic americano. (García, S., 2010,174)

Autodenominada durante su primer volumen como Graphix Magazine, lo publicado dentro de *RAW* demostró las cualidades necesarias de maduración para elevar el arte del cómic a otros niveles.

Así finalmente *RAW* completaba su mapa del cómic adulto, enlazando a los pioneros con la nueva generación alternativa: todos tenían su propio estilo, y al mismo tiempo, todos estaban embarcados en un mismo proyecto que consistía en cambiar el papel del cómic en la sociedad, liberarlo de la servidumbre de la producción industrial. (García, S., 2010, 177)

RAW existió en dos etapas entre los años de 1980 y 1991. Junto a ella apareció *Weirdo* (Fig. 12) producto del ícono de la generación *Comix* Robert Crumb. Ambas publicaciones coexistieron por algunos años publicando diferentes espectros de la narrativa gráfica de finales de los ochentas, tanto de los viejos autores como de los nuevos.

La historia del cómic y de la novela gráfica convergen definitivamente en la “Generación del 86”, la cual ocurrió paralelamente a la publicación de *RAW*. *MAUS* de Art Spiegelman se publicó por partes dentro de su revista, para luego ser recopilada en dos tomos. *Watchmen* de Alan Moore y Dave Gibbons se publicó en 12 capítulos en formato cómic de grapa entre 1986 al 87, para ser posteriormente compilada en tomo. *Batman: The Dark Knight Returns* por Frank Miller salió a la venta en 4 números en un formato de calidad superior

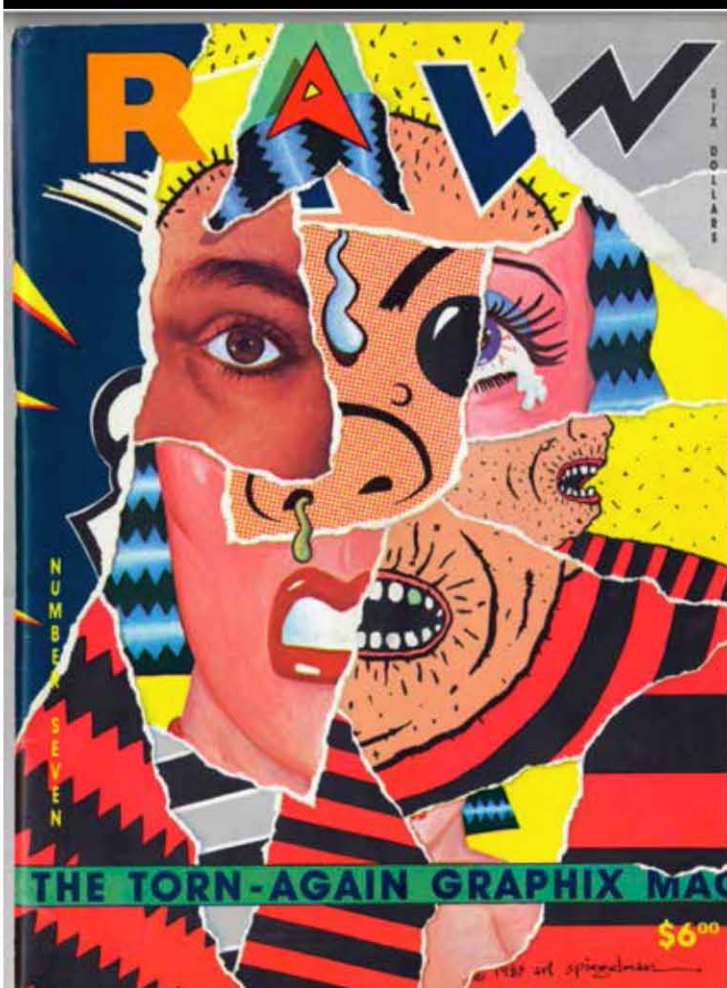


Figura 11. RAW #7 “The Torn-Again Graphix Magazine” (1985)

al cómic común y ahora se vende en un solo volumen. Estos últimos ejemplos son considerados novelas gráficas a pesar de que se publicaran en un formato no libro. El desarrollo de la novela gráfica continuó al ir agregando nuevos participantes quienes agregaron nuevos temas y formas estilísticas de creación para conformar el panorama actual.

Los hermanos Hernández son herederos de la contracultura setentera de California y naturalmente de los *comix* de Crumb. Su serie *Love & Rockets* es un complejo universo de historias de la vida cotidiana de un cast diverso y extraño que cruza entre las historias de Gilbert y las de Jaime. Esta serie fue uno de los primeros hijos del cómic convencional y el *comix underground*, dado que los Hernández crecieron leyendo ambos.

Al alcanzar la madurez creativa *Love & Rockets*, consistía en una fusión de ambos arquetipos del cómic, fusionando la estética y el léxico para obtener un lenguaje único y personal. No obstante no fue concebida como una novela gráfica sino como un cómic seriado que, como sus antecesores, no tenía un fin predeterminado, aunque comparte con la novela gráfica el concepto de ser una obra de autor así como un sentido de realismo orientado a un público maduro, que aborda temas serios o divergentes y que se apoya únicamente en el dibujo a blanco y negro.

Los hermanos Hernández pueden llamarse parte de una nueva camada de creadores de narrativa gráfica, que siguiendo el ejemplo de Kirby y Crumb por igual, inventaron nuevas maneras de hacer cómics, trayendo consigo al medio tópicos novedosos que nunca se habían abordado y que rebasaron al cómic como soporte, lo cual los lleva a la búsqueda de lo que sería la novela gráfica contemporánea como la nueva manera de hacer narración visual.

Junto a ellos Daniel Clowes, Peter Bagge, Gary Panter, Alison Bechdel, Charles Burns y Chris Ware entre otros crean historias y publicaciones propias donde comienzan a experimentar en una diversidad de estilos para convertirse después en la primera generación de representantes de la novela gráfica actual.



Figura 12. *Weirdo #17* de Robert Crumb

1.3

1.3.1

*Definición Actual, Características y Ejemplos del Género**Hacia una Definición de Novela Gráfica*

Comenzando por los tres anteriores ejemplos de la Generación del 86' he concluido que existen algunas características en común que si bien no están en toda novela gráfica, ayudan a delimitar un género que aún esta en constante cambio, pues las manifestaciones son múltiples y diversas.

Estos parámetros de ninguna manera pretender se definitivos o referenciales para términos de otros temas, pero para analizar la novela gráfica son de ayuda en su reconocimiento y diferenciación de otra literatura, gráfica o publicación.

El primer señalamiento que quisiera hacer sobre una novela gráfica es su formato físico, el cual difiere del cómic convencional. Una novela gráfica, como bien lo sugiere el nombre, posee una familiaridad mas cercana a la literatura y su espacio físico que es el libro. La reproducción en papel de superior calidad al de la revista o cómic, la variedad de formatos, las pastas duras y el lomo, son características que frecuentemente acompañan a una novela gráfica, aunque no de manera definitiva.

Watchmen, por ejemplo, se encuentra entre las excepciones ya que fue publicada en el formato cómic tradicional y luego sumada en uno o dos tomos, los cuales sugieren un formato más rígido que añaden una encuadernación tradicional a pesar de que mantiene una estética y tamaño idénticos al de un *comicbook* normal, aunque de mayor grosor.

Un factor que quizás sea mas decisivo es el del contenido. Dejando de lado las convenciones estilísticas y las diferenciaciones de géneros, una novela gráfica siempre contiene una historia completa, puede que en varios tomos o volúmenes, pero la historia ha sido previamente diseñada de principio a fin para ser contenida en una sola obra y para ser autoconclusiva. Esto dista mucho de la narración dentro del cómic, donde cada número, tira o historieta contenía un pequeño espacio dentro de un esquema mas grande que podía no tener un fin predeterminado.

Naturalmente podemos analizar otras peculiaridades literarias que son mas frecuentes en la novela gráfica, tales como la complejidad de la trama, haciendo referencia a la definición teórica de una novela, la cantidad de personajes, la extensión de la historia o el tema que aborda. Todas estas últimas características

puede que sean reconocibles en la mayoría o varias de las novelas gráficas, pero considero que no es válido aún incluirlos como definitivos en el marco de una posible definición.

En tercer lugar, creo preciso indicar que una novela gráfica utiliza de manera inequívoca el lenguaje de la narración visual que significa la yuxtaposición de imágenes y texto para construir una narración. Pero, fuera de estos parámetros novela gráfica no asigna un estilo, estética o gráfica, es decir que las imágenes, siempre y cuando se encuentren dentro de lo “dibujado” (diferenciando de la fotonovela), pueden ser creadas de cualquier manera, utilizando cualquier grado de iconicidad o realismo, cualquier cantidad o tamaño y cualquier calidad estética o artística. Es decir, la novela gráfica no impone de ninguna manera un requerimiento estético para las imágenes que contiene, así como no impone uno para la narración misma. Tampoco prefiere o da mayor importancia a la imagen sobre el texto o viceversa, esto es evidente en ejemplos donde la historia es de suma importancia y el dibujo es solo vehículo para transmitirla y otras donde opuestamente la historia esta presente pero se nota que la calidad artística ha sido de mayor importancia para el creador.

Ejemplo de estos niveles puedo señalar remitiéndome una vez mas a una de las primeras novelas gráficas, como *MAUS*. Donde el grado de iconicidad es alto, el dibujo simple, casi infantil y los sujetos caricaturescos, en este caso animales antropomorfos, ejerciendo un contraste con el tema serio y oscuro de la novela que es el holocausto. Del otro lado del espectro existe *Arkham Asylum*, de Dave McKean y Grant Morrison, entre sus páginas existe un arte complejo, trabajado y experimental con un enfoque diferente al acostumbrado en los superhéroes. El arte de McKean encuentra un espacio para trabajar uno de los enfoques visuales mas artísticos que jamás haya tenido *Batman*, cada panel de *Arkham Asylum* es en realidad una pintura, mas que un dibujo.

Fuera de estos indicios es difícil saber que define a una novela gráfica, donde empieza o donde termina. Algo que resulta de mucha ayuda, y que considero como una característica ejemplar del medio, es la autodenominación por parte de los mismos autores. A partir del *boom* de los años ochentas el término fue ampliamente adoptado por varios creadores quienes publicaron obras denominándolas novelas gráficas, ya desde su concepción. Esto es indicativo también, de la intención con la que una novela gráfica es creada, es decir, que para muchos artistas la adopción de la nueva terminología es una manera de mostrar su obra al mundo, alejándola al mismo tiempo del cómic y de la literatura convencional. Podría decirse entonces que una novela gráfica también se considera como tal cuando es creada con la intención de que lo sea, incluso si no cumple con las características que aquí menciono.

La libertad dentro de la novela gráfica es extensa, dado que es un medio incipiente que no cuenta con teorías u organizaciones reguladoras, ni siquiera una definición de diccionario. Considero entonces que será de gran ayuda referirme a diversos ejemplos concretos para entender algunas de las posibilidades y personalidades que caben en el soporte.

1.3.2

Características

A través de una revisión histórica puedo puntualizar algunos de los momentos que apuntan al surgimiento de la novela gráfica contemporánea, sin embargo la visión cronológica puede ser confusa para obtener algo conclusivo como una definición textual. La novela gráfica, como muchos medios y artes contemporáneos, se enfrentan a la falta de claridad en su definición, puesto que son arte en formación y constante cambio, generar un convenio a través de la teoría es aún imposible.

Considero entonces puntualizar algunas de las características que sean amplias y repetitivas desde los primeros ejemplos hasta la producción actual, con el objetivo de tener una visión mas clara de su anatomía y de los procesos intelectuales y manuales que conlleva su creación, y que de alguna manera la definen. Más adelante presento en acción estos rasgos al analizar casos concretos de novelas clásicas o exitosas notando como es que estas características son recursivas y a la vez como existen grandes excepciones.

HISTORIAS COMPLETAS

Uno de los primeros aspectos que menciona García, S. (2010) en su revisión histórica y que aún es definitorio para cualquier novela gráfica es la historia autoconclusiva. Esta característica considera que una novela gráfica deber contener una historia con un principio y un fin, el cual esta planeado desde la concepción de la pieza. Esta definición es bastante libre en cuanto a los formatos tanto de publicación y recopilación, las novelas gráficas pueden contener varios tomos o bien ser un tomo recopilatorio de una publicación seriada, de cualquier manera el producto final tiene un principio y un fin claro. Esto contrasta directamente con el modo de producción del cómic comercial, donde una serie se prolonga por un tiempo indefinido y cada episodio tiene una conclusión propia.

Esta característica también engloba a piezas de cómic que suceden dentro de un universo creado en las series pero que constituyen una historia en si misma y puede ser entendida independientemente de la serie.

Es poco claro si la denominación “Novela Gráfica” es la que la ha acercado al campo de la literatura, o bien la evolución literaria provocó la inclusión del género novela en la denominación. De cualquier manera, este rasgo emparenta irremediamente con el género literario de la Novela, cuya definición puede usarse solo ligeramente para ayudarnos a enmarcar a la Novela Gráfica:

Origen: Del italiano novella. Obra de ficción, no histórica, en prosa, de más de 35.000 palabras, que crea un mundo cerrado (que atrapa al lector por su interés) a imagen de la vida (se inventa un mundo imaginario parecido al mundo real pero no pretende ser éste, i.e., no es una transcripción, registro, o

fotografía de la vida) en la que va envuelta una visión del mundo y de la vida (cosmovisión o Weltanschauung). Esta imagen de la vida es generalmente más ordenada, coherente y ordenada que la vida real. O sea, el novelista escoge los materiales que le parecen más significativos y los organiza de una manera nueva (Hegel, Estética). El novelista puede establecer su propia lógica en su mundo ficticio, pero este mundo de invención debe ser coherente estéticamente. La función esencial de la novela es describir dinámicamente una atmósfera cuya misión es referir una acción concreta llevada a cabo por ciertos personajes. Debe producir también múltiples impresiones (peripeccias) y no sólo una (como el cuento). (...) Las novelas pueden ser de tema (la visión del mundo se expresa indirectamente o en forma implícita) o de tesis (cuando se insiste en esta visión y se presenta explícitamente). (Lauer, R, 2011)

La definición anterior tiene su base en diversas teorías literarias y puede resultar muy compleja para propósitos de análisis. Lauer también desglosa lo elementos que a su vez componen la novela y creo que se pueden reconocer algunos en la novela gráfica, sin embargo estas definiciones solo sirven de referencia y contraste:

Una novela es un relato de lo que les sucede a ciertas personas en cierto lugar, tiempo y circunstancias. Así que los tres elementos constituyentes de una novela son: acción (lo que sucede), caracteres (las personas) y ambiente (el escenario, la época, la atmósfera).

Elementos integrantes de la novela:

I. Contenido:

A. Título: su sentido y función.

B. Asunto (resumen de la obra)

C. Tema (idea dominante)

D. Elementos de la novela:

1. Personajes:

a. Clasificación, caracteres, tipos, símbolos

b. Caracterización directa o indirecta

c. Relación entre personaje y acción

d. Relación entre personajes y ambiente

2. Ambiente:

a. Escenario y época (el donde y el cuando de los hechos)

b. Índole real o ficticia, rural o urbana, actual o del pasado

c. Atmósfera (sensación que prevalece en la obra)

3. Acción:

a. Naturaleza:

1. Interna o externa

2. En el tiempo o en el espacio o en ambos

3. Tiempo de duración de la acción y tiempo vivido.

b. Lógica y motivación:

1. Relación causal o casual.

2. Obedece a motivos o propósitos humanamente comprensibles

o actúa arbitrariamente o movido por fuerzas superiores.

II. Forma:

A. Estructura o composición:

1. Exposición
 2. Nudo
 3. Desarrollo
 4. Punto culminante
 5. Resolución
 - B. Composición: lógica o artística
 - C. Relación entre contenido y estructura:
 - D. Aspectos técnicos:
 1. Punto de vista
 2. Técnicas narrativas
 3. Relación entre el autor y la forma
 - E. Estilo:
 1. El lenguaje y sus particularidades: la lengua.
 2. Relación entre contenido y forma
 3. Relación entre autor y forma
 - F. Apreciación y valores de la novela:
 1. Valores diversos: lógicos, éticos, estéticos, lingüísticos, etc.
- (Lauer, R, 2011)

La teoría literaria se ha ocupado de analizar y diseccionar sus propios géneros y ha generado un sólido bloque teórico para la creación literaria a igual que la crítica. Este tipo de teoría es ausente, no solo en la novela gráfica, sino en todo el arte secuencial, por lo que no he podido referirme a una clasificación similar a la anterior aplicable directamente a la narrativa gráfica. Es importante saber que estos y otros elementos, tanto literarios como plásticos, no tienen un reconocimiento directo con un homólogo en el arte secuencial y existe la necesidad de rellenar los huecos escolásticos para poder comprender y juzgar al arte secuencial en sus propios términos.

EL AUTOR

El segundo criterio que considero importante es la figura del autor, la cual adquiere un rol central. Las novelas gráficas por lo general están concebidas como una obra de autor, tal y como la novela literaria. Esto se traduce al hecho de que la producción intelectual y física esta a cargo de una sola persona, quien dirige tanto la narración y frecuentemente también el dibujo para presentar una visión personal y única. Esta es una característica muy visible actualmente, donde la labor dividida heredada de la industria del cómic ya no es común en una novela gráfica y si esta presente se utiliza con criterios distintos.

Como sabemos, el auge del cómic permitió la prosperidad del medio y a la vez inhibió la evolución creativa de los productores del mismo, reduciendo su papel a meros trabajadores de ensamblaje y disolviendo el concepto de autoría. La novela gráfica supuso la revaloración del artista y ha elevado a algunos autores a figuras de culto, por mencionar algunos; Alan Moore y Frank Miller son reconocidos mas allá del medio y valorados al nivel de otros artistas visuales o literatos.

La obra de autor permite por otro lado la creación libre y fuera de términos,

lo cual ha dado pie a la experimentación e innovación en los temas que trata así como en el arte plasmado, reflejando así valores mas complejos y ambiciosos, acercando a la narrativa visual a un lugar muy cercano al arte y formando nuevas tradiciones que la distancian del cómic de masas.

AMBICIONES, INTENCIONES Y OBJETIVOS

Es a propósito del autor que la Novela Gráfica surge de verdad, Will Eisner señala en su prólogo de *Contrato con Dios* (2000) la inquietud que sentía por llevar su arte narrativo a un lugar distinto al cómic. De manera similar Santiago García concluye en su libro *La Novela Gráfica* (2010) que esta surge cuando las ambiciones y objetivos rebasan el soporte cómic.

Todo parece indicar que después de años de gestarse, y una historia de 180 años que comparte con el cómic, la novela gráfica nace cuando el autor se decide a crearla. No es necesario apuntar a un autor en concreto, aunque este bien podría ser Eisner, solo es necesario notar que en dado momento los creadores de arte secuencial urgen la creación de un nuevo soporte que albergue de mejor manera sus ideas y una vez que el término novela gráfica aparece, este se vuelve estandarte para una nueva forma de hacer narrativa gráfica bajo el cual estos artistas justificaron sus ambiciones creativas y pudieron realizar obras que antes no tenían cabida en el medio llamado cómic.

La novela gráfica es muchas de las veces lo que el autor nos dice que es, lo que quiere decir que una variedad de obras gráficas-literarias fueron emergiendo poco a poco bajo el término novela gráfica pero sin un manifiesto o ideal unificado. Hoy en día aun sigue siendo práctica común el que un autor denomine a su obra como tal y solo eso sea necesario para considerarla novela gráfica. Opacando a las demás características puedo decir que esta es la más decisiva de todas pues que mejor que la intención explícita del autor para indicar la naturaleza de su obra.

LA AUTOBIOGRAFÍA Y RELACIÓN CON LA REALIDAD

Si bien la narración dentro de una Novela Gráfica no debe cumplir ningún requisito, una cualidad que reaparece constantemente es la predilección por temas personales e íntimos. Es Eisner una vez mas quien comienza la tendencia con su obra maestra *Contrato con Dios*, cuya trama apela a recuerdos de su infancia y sucesos importantes de su vida adulta. La intención primordial era alejarse de los superhéroes, género por excelencia del cómic, y hablar en cambio de personas reales, con protagonistas realmente humanos que poseen un carácter complejo y no polarizado, yendo por completo en contra del canon para producir algo genuinamente nuevo.

MAUS de Spiegelman y después muchas otras novelas, se encargan de explorar este nuevo género y descubrieron muchas formas de abordar, ya no solo lo autobiográfico sino lo real y contemporáneo, trayendo a la novela gráfica una infinidad de temas que nunca se habían explorado mediante el arte secuencial.

Con respecto a la fijación autobiográfica que permea el género, Daniel Clowes reflexionó en entrevista : “If you’re going to do interesting work, it has to come from somewhere personal. I can’t imagine anybody not tappin into their own emotions in life and creating something that’s worth reading, but I guess it’s possible” (Kristin Farr, 2012, p.39). Clowes pertenece a la nueva camada de creadores sucesora a la Generación del 86, que absorbe el método autobiográfico como principal impulsor y da como resultando una serie de grandes obras del autorretrato de principios de los 2000.

VISIONES DISTINTAS

La adopción de la autobiografía es el primer paso para el resto de visiones y puntos de vista que pronto se acercan al arte secuencial para ser explorados. La reflexión sobre la vida propia desata un universo de perspectivas sobre una infinidad de temas sociales, sentimentales y filosóficos. Partiendo de las obras situacionales los autores de novelas gráficas se dan la oportunidad de explorar sus propias identidades con objetivos que van mas allá de lo documental o biográfico.

La identidad racial, sexual, así como las enfermedades mentales y los eventos traumáticos no son tabú para la novela gráfica que ya no esta sujeta a las condiciones de autocensura propias del cómic. La narración gráfica se vuelve un medio catártico y expresivo para las reflexiones de un autor sobre un tema en concreto y por otro lado, ponen al alcance del público experiencias y momentos íntimos y personales que se vuelven universales y que añadir algo entrañable a la obra.

Otro de los mejores aspectos de la narrativa gráfica contemporánea es que su desarrollo es un fenómeno global que contrasta con el cómic industrial centralizado en los Estados Unidos, lo cual nos trae al alcance obras de autores de todo el mundo quienes retratar un contexto que para el mundo occidental resultaba totalmente ajeno, pero que añaden valor al soporte de Novela Gráfica, pues de alguna manera estos creadores han encontrado en ella el espacio de expresión y difusión a sus contenidos únicos y singulares.

EXPERIMENTACIÓN, VARIACIÓN Y NUEVAS TENDENCIAS

Al otro lado del espectro, la novela gráfica ha servido también para abrir las puertas a la experimentación visual y a nuevas formas plásticas de hacer narrativa gráfica. A partir de publicaciones como *RAW* y *Weirdo*, los creadores de arte secuencial han encontrado lugares y momentos para abordar su arte de maneras insospechadas e inconcebibles en los medios comerciales, quienes en el pasado eran los únicos medios de exhibición.

La novela gráfica aún se balancea entre un medio visual y un medio literario, y no parece que en ningún momento se incline definitivamente hacia un lado. Puede que aparente subrayar las cualidades narrativas sobre cualquier otra cosa, pero esto nunca se ha vuelto un requisito para considerarse a una novela

gráfica como tal. Obras como las del francés Moebius, quien se inclina por el dibujo intrincado y detallado con una calidad visual exquisita, o Gary Panter quien se mueve en una variedad de estilos y acabados para hablar de distintos ánimos, son las que exploran las posibilidades visuales que aun caben en la narrativa gráfica.

Mas aún, el arte secuencial, independientemente de si se llame historieta, cómic o novela, es un arte por si mismo independiente a otras artes visuales y narrativas, que cuenta con su propio lenguaje y símbolos, y cuyos productos no son juzgables o medibles bajo los términos de otras disciplinas:

El cómic no es híbrido de palabra e imagen, un hijo bastardo de la literatura y el arte que haya sido incapaz de heredar ninguna de las virtudes de sus progenitores. El cómic pertenece a una estirpe distinta, y se realiza en un plano diferente al que se realizan cada una de esas artes. Tiene sus propias reglas y sus propias virtudes y limitaciones, que apenas hemos empezado a entender. (García, S., 2010, p. 265)

Las maneras de contar una historia mediante la conjugación de imágenes y textos parecen inagotables y solo en algunos casos estos distintos métodos son la principal preocupación del artista, quien se ocupa de explorar las distintas posibilidades encontrando en la novela gráfica el medio factible para la variación.

EL FORMATO

Mas allá de pretensiones literarias o artísticas la novela gráfica se distancia físicamente del formato soporte *comicbook* y se mueve al cuerpo de un libro. Para entender el porqué de esta migración, es pertinente consultar una definición material y no teórica del formato “libro”:

Un libro es un modo de organización y presentación de múltiples unidades de información en un solo continente. Sea mediante compilación de viñetas relacionadas, aplicación de un orden secuencial o cualquier modo de combinación aleatoria de unidades de información, un libro se convierte en la suma de sus partes. (Ambrose y Harris, 2004).

Esta definición formal del libro no da indicios de un contenido intelectual en particular y se refiere a las unidades de información contenidas en un todo racional, la definición de Ambrose y Harris incluso asemeja a la de narrativa gráfica pues toma en consideración a la viñeta y a la secuencia aplicada deliberadamente.

La novela gráfica tiene como un factor determinante la ambición exaltada por trascender el formato barato de entretenimiento superficial y esto se ve reflejado en su cuerpo material. Se empieza a distinguir de otra narrativa visual cuando se va separando físicamente del soporte cómic, que en Norteamérica ocupa un tamaño de 6.5×10.25 pulgadas, y que comúnmente se imprime en un papel delgado y barato, que daba a entender que el contenido no merece un soporte mejor y que no se esperaba que los consumidores guardasen el producto por largo tiempo.

Parece natural la migración de la novela gráfica a nuevos soportes físicos que representan mejor sus contenidos y que brindan una nueva gama de posibilidades de composición, extensión y experimentación de contenidos. Hoy en día las novelas gráficas pertenecen al ámbito de los libros y es común que su edición y publicación estén a cargo de empresas editoriales de libros, y no de cómics.

EL MEDIO — — — — —

Algo que considero importante notar, sobretodo en la situación actual de la Novela Gráfica, es una constitución formal como medio independiente a cualquier otro. Cuando hablo del medio en este caso me refiero a algo mas que el soporte o el lenguaje, como Mitchell define:

Un medio, en resumen, no es sólo un conjunto de materiales, un aparato o un código que “media” entre individuos. Es una institución social compleja que contiene a los individuos en su interior, y que está constituida por una historia de prácticas, rituales, espacios (...). Un medio es tanto un gremio, una profesión, un oficio, un conglomerado, una entidad corporativa como un cauce material para comunicación. (W.J.T. Mitchell, 2005, 65)

Cuando hablamos de un medio me referiré a todas estas vías de comunicación y entretenimiento, como la televisión, el cine o el cómic, incluyendo todo el conjunto de personas e ideales que se desenvuelven en él.

La novela gráfica y el cómic aún comparten la mayor parte de este medio, puesto que provienen de la misma tradición y lenguajes, empero es notable el esfuerzo reciente que hacen sus creadores por creares instituciones y tradiciones singulares, para consolidarse como un medio propio.

Estos esfuerzos indican también que se tiene que considerar a la novela gráfica además de un soporte artístico y narrativo, como un lenguaje con sus propias reglas y además como el medio de trabajo de un gremio de creadores y artistas con un conjunto amplísimo de visiones que han encontrado en la novela gráfica la manera ideal de manifestación y que a su vez procuran el reconocimiento de su medio como legítimo ante las demás artes, tanto por sus cualidades expresivas como por la labor que significa su creación. El hecho de que exista un distinción terminológica es un buen cimiento, el resto del medio se desarrollará en el futuro próximo y es donde se evidenciará la capacidad sostenida de este soporte, si es que esta es real.

Posiblemente la evidencia mas concreta de la inevitable emancipación del la novela gráfica como medio es la existencia de un propio público, formado gracias a los consumidores originales de quienes han encontrado en la novela gráfica una satisfacción distinta para su entretenimiento e intelecto, junto a aquellos que antes eran ajenos al arte secuencial pero que han descubierto en la novela gráfica una entrada hacia este arte. Sumando además los nuevos públicos generados gracias a la gran cantidad de adaptaciones, sobretodo cinematográficas, que han vuelto a la novela gráfica uno de los medios favoritos para la generación y readaptación de contenidos.

No cabe duda que la novela gráfica sigue siendo nueva en los oídos de la mayoría de los lectores, pero ya hay quienes las prefieren por diversas razones y a su vez buscan y apoyan a sus autores. No hay mas que referirse a su creciente popularidad desde finales de los ochentas y al clamor de críticos y lectores por igual que se han dado cuenta que las novelas gráficas son productos de calidad que brindan algo fresco a la industria del entretenimiento y al panorama de las artes.

Análisis de Algunos Ejemplos Notables

1.3.3

Es pertinente explorar un poco mas las características de la novela gráfica refiriéndome esta vez a ejemplos concretos que exhiben los rasgos esenciales del medio y que a la vez demuestran las distintas formas de producción de arte secuencial con mérito artístico al igual que éxito comercial.

CONTRATO CON DIOS, WILL EISNER

Si debo abordar los numerosos ejemplos de novela gráfica creo debido iniciar por las formas mas incipientes comenzando con la llamada “Primera Novela Gráfica”.

Contrato con Dios, publicada en 1978 por la editorial Baronet es la obra cumbre de Will Eisner. Si bien no es la pieza que le dio mas éxito es aquella que representa los ideales y ambiciones propios de la novela gráfica. Fue además concebida desde un inicio como un libro y no un cómic.

La historia contenida dentro de este libro consta de cuatro narraciones las cuales giran en torno al realismo social y el melodrama. Una de las mayores aportaciones de esta obra a la novela gráfica es el origen autobiográfico de las distintas tramas, en este caso cada una de las historias es basada o influenciada por vivencias personales de Eisner, su cultura y contexto social.

Los protagonistas de sus historias pretender tener un sentido de realidad, otro recurso mediante el cual se busca alejar la obra del género de superhéroes, abandonando los arquetipos bueno – malo o héroe - antagonista, para usar una visión mucho mas realista del carácter humano y el mundo que lo rodea.

El dibujo en Contrato con Dios esta realizado en el mas puro estilo personal desarrollado por Eisner durante su carrera, utilizando un diseño de página y viñetas mas experimental al acostumbrado en el cómic tradicional, dándose a si mismo libertades estéticas y recursos narrativos que a la vez buscan elevar la obra sobre otras narraciones gráficas anteriores. El uso del blanco y negro en forma de claroscuro le permite logra distintas atmósferas que acompañan al sentimiento general de la historia, el dibujo se enfoca en el

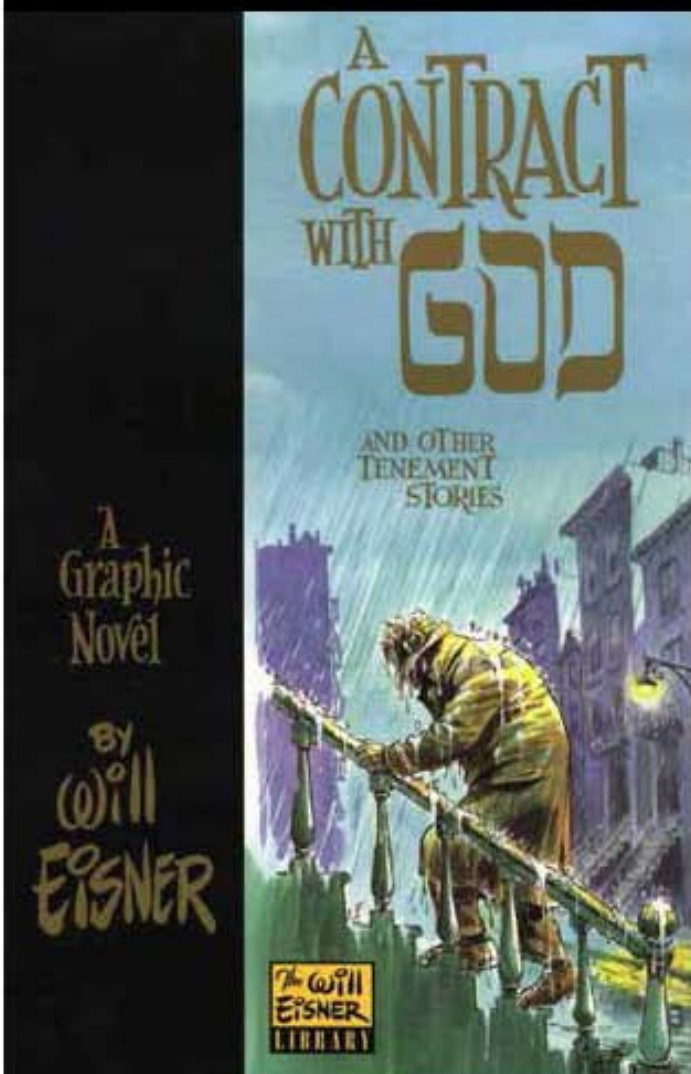


Figura 13. Contrato con Dios (1978) por Will Eisner considerada la primera Novela Gráfica.

detalle humano, el lenguaje corporal y las expresiones faciales, sin entretenerse en detalles de fondo, trayendo al elemento humano sobre lo demás e indicando que es precisamente el humano y su condición el sujeto central de la obra.

MAUS, ART SPIEGELMAN

Naturalmente *MAUS* es una de las obras cumbres de la novela gráfica, Art Spiegelman además es reconocido por su influencia en el cómic alternativo gracias a la creación de la revista *RAW*.

Dentro de su propia revista Spiegelman encontró una voz propia y aprovechó el momento para hacer una narración larga, compleja y más ambiciosa que sus comics anteriores. La historia de su padre, sobreviviente del holocausto, la muerte del hermano mayor durante estos acontecimientos y el suicidio de su madre son los tres elementos centrales de las dos partes que componen *MAUS*. La historia tiene sus raíces en la narración autobiográfica, pues en este caso Spiegelman narra como a la vez su padre le cuenta lo sucedido y simultáneamente explora sus propios sentimientos sobre dichos eventos.

Al hojear las páginas de *MAUS* es claro que la historia que narra es de mayor importancia que el arte que la contiene. El artista escoge un estilo simple y poco detallado que no demuestra casi ninguna calidad artística, es un ejemplo claro de una novela gráfica donde lo literario consume a la obra y lo gráfico es solo un medio de transmisión. Resultado de esto es el Premio Pulitzer otorgado en 1992, convirtiéndose en la primera novela gráfica en obtenerlo.

La peculiaridad del arte de *MAUS*, y algo gracias a lo cual se ha vuelto reconocible es el uso de animales en vez de personas. Spiegelman se suplanta a sí mismo, su padre y a todo judío en la historia con ratones de postura antropomorfa, en contraposición a los gatos nazis que están dibujados a la misma escala y que comparten su caminar con ratones y cerdos, estos últimos representando a los polacos.

El hablar de cuestiones humanas usando animales como avatares no es nada nuevo, es claro que el autor retoma la idea de la fábula antigua tanto como de los *Funny Animals*. Sin embargo el autor toma un riesgo

puesto que este mecanismo de narración aparenta poca seriedad ante la magnitud de la historia que narrar, por otro lado sirve de balance para crear una historia diferente a las narraciones famosas sobre el holocausto. Es posible que el experimento haya sido exitoso pues *MAUS* es una obra fácil de aproximarse y relacionarse a la vez que brinda un tono personal y emocional sobre estos eventos tan conocidos.

Es evidente que *MAUS* es una obra de gran seriedad, no solo por el tema tan sensible como es el genocidio, pues además Spiegelman se adentra en tópicos personales, como es el suicidio de su propia madre y como es que le afecta profundamente reflejando su estado de ánimo depresivo a través de una calidad de dibujo distinta a la utilizada en el resto de la narración.

MAUS por lo tanto es un buen referente para comprender los alcances del soporte, para aquellos que aun dudan que se puedan narrar temas trascendentes a través del arte secuencial.

WATCHMEN, ALAN MOORE Y DAVE GIBBONS

Watchmen es considerada por los seguidores del cómic como la gran obra posterior al esplendor de los superhéroes así como una pieza maestra de la literatura contemporánea, incluida dentro de la lista de las 100 Mejores Novelas de la revista *TIME* (Grossman, L. 2010).

El éxito de *Watchmen* es producto de su calidad narrativa así como del estilo de dibujo próximo al del cómic tradicional. La superioridad literaria de Alan Moore cabe en utilizar un medio considerado trivial para crear una obra de gran complejidad intelectual que plantea una crítica social y política sobre el mundo en el que vivimos, elevando el soporte al título de novela gráfica con el cual *Watchmen* hoy va siempre acompañado.

Watchmen es uno de los primeros ejemplos que tiene un parentesco directo con el cómic comercial y que no reniega de estas raíces. La historia es nada menos que una de superhéroes, sin embargo el enfoque es muy distinto al comúnmente usado en la tradición comercial.

Moore plantea responder una de las primeras y mas importantes preguntas del universo de los superhéroes:



Figura 14. Escena de *Maus* (1986) donde se ve al padre narrando a su hijo, ambos como ratones, los eventos principales del libro.



Figura 15. Página de *Watchmen* donde se aprecia el estilo clásico usado por Gibbons y la división de tres por tres viñetas usada a lo largo de todo el libro.

¿Qué pasaría si existieran de verdad?, la realidad que se ve representada en las series clásicas de superhéroes es una realidad alterada en la que la existencia de estos personajes esta aceptada donde tales superhéroes representan todo lo bueno y valiente del carácter humano, con un compás moral impecable y con la habilidad de siempre sobrevivir a cualquier calamidad y enemigo. La obra de Moore y Gibbons se propone casi como reto romper con todos estos esquemas armando un reparto de héroes que se enfrentan a las pericias y dudas morales que cualquiera de estos vigilantes enfrentaría en nuestra realidad.

La obra de Moore casi siempre es política, para un mejor ejemplo véase otra de sus icónicas obras *V for Vendetta*, y *Watchmen* además de explorar las vivencias de este grupo de héroes ante una vida detrás de una máscara, nos sitúa en un mundo sometido a la Guerra Fría donde el peligro de aniquilación nuclear esta latente y donde la humanidad debe ser salvada de si misma.

Moore es un maestro de balancear y tejer varias historias a la vez y utiliza mecanismos narrativos muy complejos que definitivamente rebasan a un simple cómic, la extensión de *Watchmen* no es exagerada y aun así contiene un sin fin de visiones distintas de la historia de sus personajes tanto como de la situación sociopolítica de su mundo. Para complementar la visión de Moore el arte de Dave Gibbons toma un enfoque muy tradicional realizando un dibujo que es explícitamente el propio de un cómic clásico. La poca variación en el arte sin embargo no es un punto débil, pues sostiene perfectamente a la historia y la mantiene cerca de sus raíces mas comerciales.

Esta como varias novelas gráficas de este periodo, fue publicada en el mismo formato del cómic comercial y si miramos adentro, sus páginas siguen una división de viñetas muy tradicional, segmentando el espacio en nueve módulos. En un comic normal estos nueve módulos eran fusionados e intercambiados para crear distintos números y tamaños de viñetas y así alterar el ritmo de la narración o la escala de un dibujo. Curiosamente dentro de *Watchmen* estas nueve viñetas permanecen casi intactas en todas las páginas dándole a la obra un ritmo peculiar que podría parecer monótono pero que fundamenta el ritmo en otros elementos narrativos tales como el

dibujo y las placas de texto que acompañan a las viñetas frecuentemente, entre sus páginas también se encuentran porciones de texto puro que fingen haber sido recopiladas de otras fuentes y que buscan dar un contexto tangible a la historia y un sentido de realidad mas palpable.

La repercusión de *Watchmen* en el medio es notable, pues ha atraído a un gran número de seguidores tal y como las series de antaño solían hacer y ha abierto el panorama a los fans del cómic clásico a nuevas formas de leer y hace narrativa gráfica. Por otro lado ha logrado colocarse en el campo literario atrayendo a lectores ajenos al cómic a la apreciación y consideración de la novela gráfica como literatura.

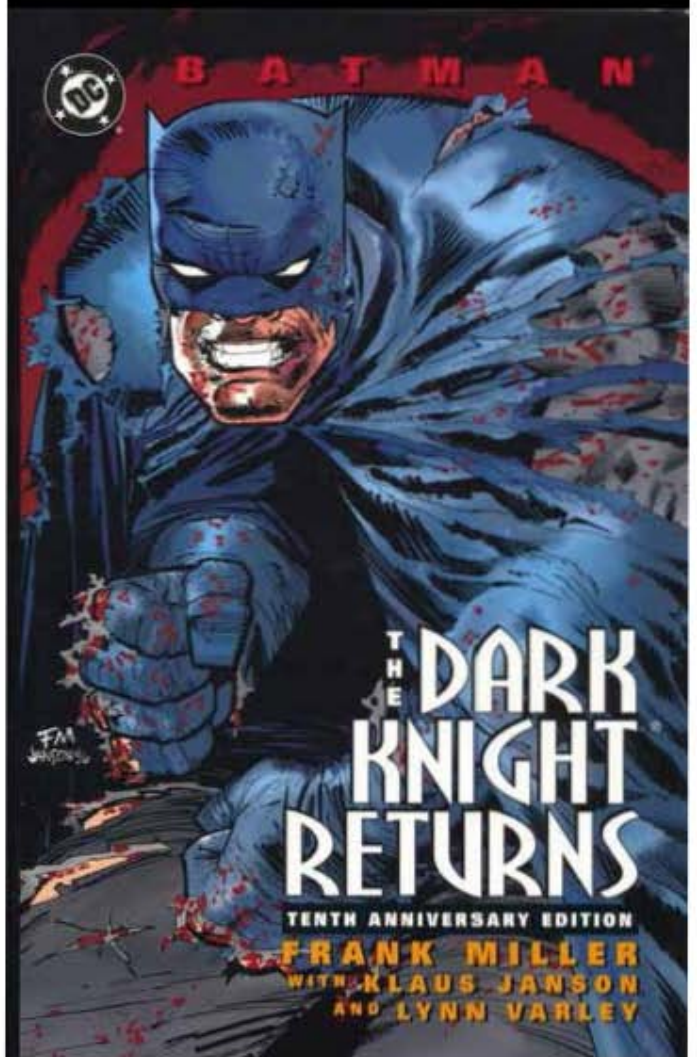
THE DARK KNIGHT RETURNS, FRANK MILLER

Dentro del género de los superhéroes se han dado ejemplos de evolución estilística y narrativa que han llevado a este tipo de historias a la novela gráfica, *Batman* siendo el ejemplo mas notorio, con una gran variedad de readaptaciones que exploran distintos aspectos de su universo así como del carácter del hombre detrás de la máscara y sus enemigos.

La novela de Miller es probablemente el eslabón mas claro entre el cómic y la novela gráfica; *The Dark Knight Returns* comparte la estética, las técnicas narrativas, el tamaño de impresión y su protagonista con todo el género cómic, y sin embargo es considerada hoy en día una de las mejores novelas gráficas. Demostrando que el origen de una pieza de este tipo no esta necesariamente alienado a su predecesor, y que los elementos de una novela gráfica no son polares a otras formas de narrativa gráfica.

Batman se ha convertido en un gran ejemplo de profundidad bajo la fachada de un superhéroe gracias a la libertad que se les ha otorgado a los escritores para experimentar, modificar y jugar con la mitología del personaje. *Batman: The Dark Knight Returns*, es uno de los ejemplos mas notados del resurgimiento del superhéroe en la novela gráfica. Miller se da la libertad de narrar a un *Batman* distinto al de las series de cómic, explorando la vida del multimillonario Bruce Wayne al termino de sus días como vigilante, su resurgimiento y el renacimiento de otro ícono de Gotham: Robin, quien

Figura 16. Portada del décimo aniversario de *The Dark Knight Returns* de Frank Miller.



reaparece en forma de una pequeña joven, dando pie a una dinámica totalmente diferente a la de la dupla clásica.

Miller va añadiendo elementos a su narración que nos llevan a un lugar ya conocido y a la vez hace que sucedan cosas improbables e irreparables, como es el conflicto final con *Superman*, que fuera de su novela no tiene ninguna repercusión en la mitología de *Batman*, pero que para los fans de género supone un gran homenaje al héroe y que por primera vez nos muestra a un personajes vulnerable y cambiante que hace sentir al público mas cercano.

ARKHAM ASYLUM, GRANT MORRIS Y DAVE MCKEAN

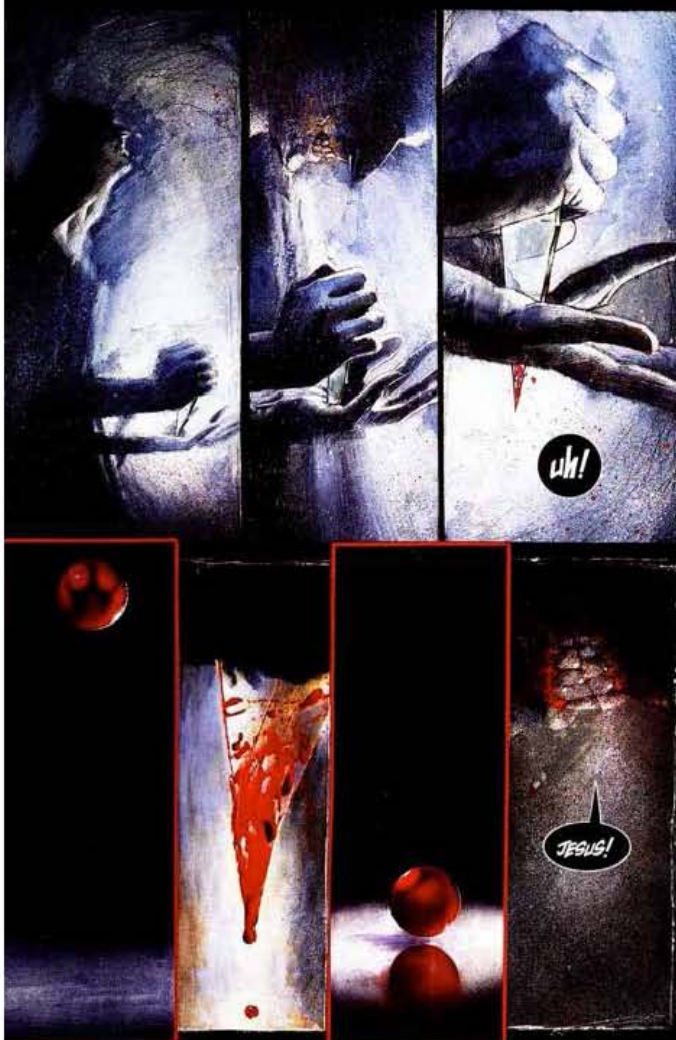
Al otro lado del espectro está otra adaptación del mítico *Batman*. *Arkham Asylum* es un intento de penetrar en la psique de un héroe humano, a final de cuentas, asociando sus turbulencias emocionales y psicológicas con sus enemigos terrenales. Quizás el momento mas ambicioso de toda la obra es el arte de Dave McKean, conocido por su estilo no ortodoxo y que definitivamente hace resaltar a la obra sobre cualquier otra de su género.

Sin embargo la grandiosidad del arte puede ser malinterpretada, cuestionando las intenciones creativas detrás de Morris y McKean, como lo plantea Santiago García: “parecía que la interpretación que hicieron *Marvel* y *DC* del término «novela gráfica» fue «tebeo ostentoso»”(García, S. 2010, 206).

Otros consideran que la aplicación plástica de *Arkham Asylum* es un excelente ejemplo de las posibilidades estéticas dentro de la narrativa gráfica, a pesar que de extralimita el lenguaje clásico del cómic y adopta una postura desde la pintura, lo cual para los puristas del cómic es inaceptable dada la creencia de que el cómic debe narrar y transmitir en su propio lenguaje sintético, pero que para el lector común puede resultar una experiencia placentera y mas completa en términos estéticos pues la obra de McKean no solo logra narrar a la perfección lo escrito por Morris, sino que se sostiene por si sola en base a sus méritos plásticos :

This story of symbols and madness is unlike any book because of the imagination and intelligence of Morrison and the unique artistry of McKean. This graphic novel wouldn't be the same if either one had not been associated with it, with their synergy making it one of the defining, adult, and revelatory graphic novels ever written. (...)McKean's art enhances Morrison's script,

Figura 17. Página de Arkham Asylum donde se aprecia el arte de Dave McKean, muy alejado del estilo clásico del cómic.



mixing different styles, at times making collages on the page. Pieces of fabric, photography, and other mixed media are used, adding a magical effect that transforms the story into one of even greater depth, horror, and pathos. (Doolley, K., 2013)

Puede que la historia contenida en *Arkham Asylum* no haya roto esquemas en la narrativa del cómic o en el universo de *Batman*, un personaje analizado y explorado en demasía, pero la conjunción con el arte de McKean es suficiente para que esta obra destaque en el campo de la novela gráfica y sirva de referente de las capacidades plásticas posibles dentro del soporte.

PERSÉPOLIS, MARJANE SATRAPI

La obra de Marjane Satrapi es uno de los casos más recientes de una novela gráfica lanzada al estrellato, desde su publicación en el 2000 y su posterior adaptación cinematográfica estrenada en 2007 la cual consiguió nominaciones al Oscar y a la Palma de Oro en Cannes.

Además del éxito mediático conseguido, *Persépolis* es un ejemplo claro de varias de las características definitorias de la novela gráfica contemporánea. En primer lugar el elemento autobiográfico, único motivo narrativo de Satrapi en esta obra basada en una gran porción de su vida, desde la niñez hasta la adultez, analizando sucesos importantes para ella y para su nación y como estos fueron determinando su carácter.

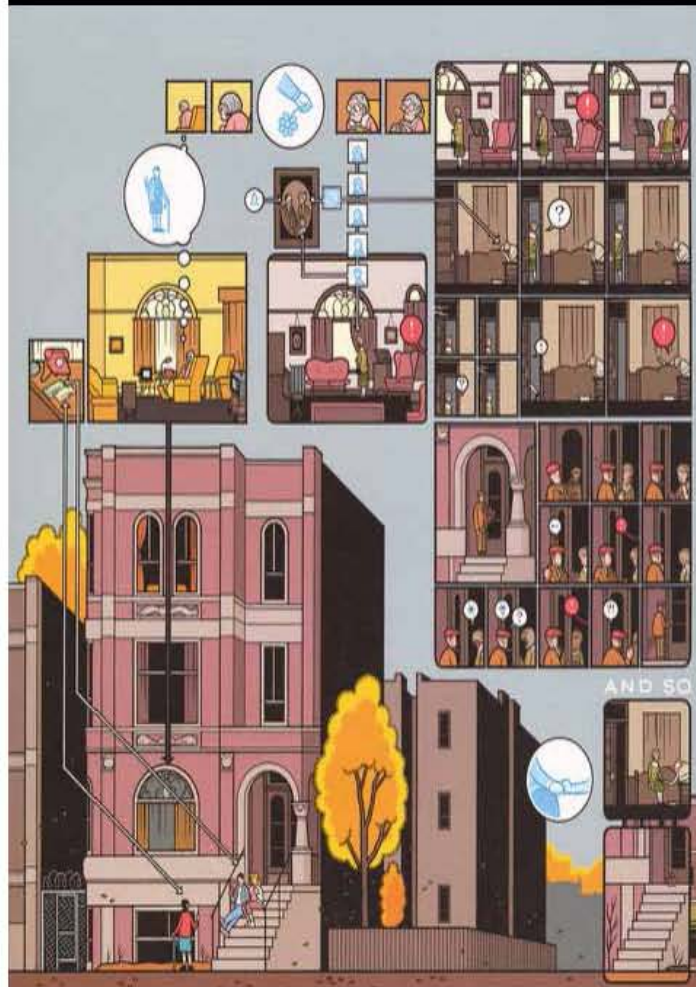
Otro aspecto notable es la diversidad de voces a las cuales la novela gráfica abre sus puertas y que se distancian del centrismo norteamericano de autores masculinos y de raza blanca. Marjane Satrapi es una mujer, nacida en una sociedad islamista pero que no teme narrar su desarrollo de niña a mujer y los detalles de sus descubrimientos. La historia transcurre entre el medio oriente; Irán su país natal, y Europa; Austria y Francia donde Satrapi de empieza a desenvolver como adulta.

Persépolis es un retrato costumbrista de la vida en un lugar que no es muy retratado y a la vez de una crítica política a los movimientos de un gobierno teócrata y militante, incluyendo una reflexión sobre la propia madurez y el cambio de carácter ante sucesos transformantes.



Figura 18. Detalle del autorretrato de Satrapi en una escena costumbrista en *Persépolis*

Figura 19. Página de Building Stories donde se aprecia la narrativa visual única creada por Ware.



Es notorio que los dibujos dentro de Persépolis nunca están en primer lugar; implícita referencia a *MAUS* de Spiegelman donde el arte es simple y claro, blanco y negro en alto contraste, un poco hacia la caricatura y nunca rebuscado, este siempre es un vehículo para transmitir la historia. Cuyo estilo además trascendió el papel al ser animado para la adaptación fílmica, siendo así uno de los pocos ejemplos donde el arte secuencial se traduce estilística y argumentalmente por igual a otro medio fuera de la novela gráfica.

BUILDING STORIES, CHRIS WARE

Por último he decidido incluir una breve descripción de una obra que se aleja de las anteriores, puesto que no ha cobrado fama y difusión aún, pero tampoco se apoya en elementos clásicos del cómic por lo que se le considera un caso extraordinario. *Building Stories* fue publicada en 2012 después de una década de gestión, y apenas se están por ver las repercusiones y reacciones que una obra tan distinta provoca en el medio, tanto en creadores como lectores.

Quizás es caso más notable de la exploración disponible en la novela gráfica sea el de Chris Ware, quien a tomado de influencia a los creadores clásicos del cómic norteamericano y los ha combinado con una innovadora manera de concebir la narración y el libro que la contiene. El cuerpo de obra de Ware, concluyendo con *Building Stories*, se han alejado poco a poco de la concepción narrativa original, no solo del cómic y la novela gráfica, incluso del concepto de libro y la literatura clásica.

Building Stories es descrita en una reseña en el New York Times:

It is a physical object, printed on wood pulp, darn it. It's a big, sturdy box, containing 14 different "easily misplaced elements" — a hard-bound volume or two, pamphlets and leaflets of various dimensions, a monstrously huge tabloid à la century-old Sunday newspaper comics sections and a folded board of the sort that might once have come with a fancy game. In which order should one read them? Whatever, Ware shrugs, uncharacteristically relinquishing his customary absolute control. (Wolk, D. 2012)

El libro de Ware ya no es un libro, incluso es difícil clasificarlo como novela gráfica, aunque es agrupada

como tal por la falta de cercanía con algún otro género o soporte. Es cierto que el lenguaje principal de *Building Stories* es el del cómic, pero la manera de construcción se aleja de cualquier lectura convencional jamás concebida.

Ware construye historias una sobre otra, como un edificio, de ahí el juego de palabras en inglés:

Building: A structure (such as a house, hospital, school, etc.) with a roof and walls that is used as a place for people to live, work, do activities, store things, etc. The act or process of making structures by putting together materials. (Merriam-Webster, 2014).

Es una manera inteligente de ligar el concepto de edificio, uno de los elementos centrales de las historias y el verbo construir, haciendo referencia al proceso interactivo y creativo que el lector tiene que realizar para poder “leer” la o las historias contenidas en la caja y al espacio habitación íntimo del edificio donde ocurren e interactúan las vidas de muchos.

La trama y personajes de *Building Stories* son en comparación con su soporte muy normales y comunes. Ware toma como excusa a personas normales para explorar las maneras en las que se puede realizar un retrato de la realidad desde el plano externo hasta el íntimo. El dibujo de Ware es una conclusión de años de exploración de estilo que si bien no se demuestra en la calidad limpia y fría de su dibujo se refleja en la configuración de las “páginas” y la interacción o modificación de viñetas. Se hace uso de recursos visuales de diseño gráfico y diseño de la información, se aprovecha la falta de un orden evidente para introducir páginas descriptivas que suman a la descripción del universo que Ware junto con el lector construye.

En fin, un análisis completo para *Building Stories* contemplaría desde los aspectos sociales que la obra narra hasta los límites estéticos y plásticos que alcanza, sin contemplar aún el hecho de que la experiencia de lectura es inherentemente distinta para cada individuo y las posibles repercusiones o significados que este tipo de pieza pueda tener no solo en el cómic o la novela gráfica sino en las artes visuales y la literatura.

Esta y otras obras de Chris Ware no han tenido la fama y los seguidores como otras mencionadas anteriormente pero el reconocimiento hacia *Building Stories* existe dentro del medio al obtener varios premios Eisner y un Harvey. Fue nombrada también entre los mejores libros del año por publicaciones como el *New York Times Boom Review* y *Time Magazine*. Reconociendo que a pesar de la complejidad y hermetismo que este tipo de obra puede tener el aporte que hace *Building Stories* es demostrar las posibilidades aún inexploradas de la novela gráfica y sus derivados que aún están por venir, implicando el papel futuro que esta obra tendrá cuando el medio de la novela gráfica esté más consolidado, en *The Comics Journal* aparece esta comparación con una obra semejante para la literatura: “The project—to document the multiple perspectives of these characters—aspire to a graphic novel on the scale of James Joyce’s *Ulysses*.” (Kuhlman, M., 2012)



la Novela Gráfica en México contemporáneo

2.1

2.1.1

La Industria de la Historieta Mexicana

El Diseño y la Caricatura Mexicana

Es necesario, para hablar del cualquier particularidad de la creación visual en nuestro país, referirnos primero a los antecedentes primordiales de las disciplinas plásticas, en este caso el diseño, y el desarrollo que se a suscitado en la historia de nuestra nación. A esto quisiera sumarle la importancia de la caricatura en la historia gráfica de nuestro país, ya que no solo fue y es un medio aceptado de expresión visual y crítica social, también es suficientemente próxima al arte secuencial como para considerarla una antecedente de la novela gráfica mexicana.

A continuación presento de manera cronológica los eventos que he considerado importantes de la disciplina del diseño mexicano, a la par del auge de la caricatura y sus principales figuras simultáneamente a la formación de la historieta mexicana y sus series populares, incluyendo los indicios de la aparición de la novela gráfica, segmento que se detalla en este mismo capítulo. Esto con el fin de proveer un panorama historiográfico general de la gráfica nacional y sus distintas manifestaciones para entender las condiciones y tradiciones que acompañaron el nacimiento de la novela gráfica mexicana.

En la particularidades de la historieta y su transformación a la novela gráfica me he concentrado mas adelante en este mismo capítulo, por lo que ahora solo aparece como un indicio.

La siguiente cornología ha sido recopilada de diversas fuentes: Satue (1988), Rius (2010), Aurrecoechea y Bartra (1988), Rubenstein (2004) y Pérez Basurto (2001). No pretender ser un recuento completo de todos los eventos significativos al diseño mexicano dado que su objetivo es evidenciar posibles contrastes o conexiones históricos y estilísticos entre estas varias disciplinas.

A su vez, solo considera los eventos que culminaron en la aparición de la novela gráfica en el país, puesto que los detalles de su historia estan detallados mas adelante. Es por ello también que conforme se aproxima a la actualidad los momentos señalados se van inclinando más y más hacia el objeto de estudio de esta investigación.

Sucesos significativos en la historia del Diseño, la Caricatura y la Historieta en México

<i>Diseño</i>	<i>Caricatura</i>	<i>Año</i>	<i>Historieta</i>	<i>Novela Gráfica</i>
<i>Llega la imprenta a México</i>		<i>1540</i>		
<i>Primeros periódicos mexicanos: Gazeta de México y Noticias de la Nueva España</i>		<i>1722</i>		
<i>Fundación de la academia de las Tres Nobles Artes de San Carlos</i>		<i>1781</i>		
<i>Llega la litografía a México</i>		<i>1826</i>		
	<i>Aparece el periódico humorístico</i> La Orquesta	<i>1861</i>		
	<i>Periódico de sátira</i> El Ahuizote	<i>1873</i>		
	<i>Periódico</i> El Hijo del Ahuizote	<i>1885</i>		
<i>Revolución Mexicana. La prensa y la gráfica como herramienta política</i>		<i>1910</i>		
<i>Muere Francisco I. Madero. Se censura la prensa y la caricatura</i>		<i>1914</i>		

<i>Diseño</i>	<i>Caricatura</i>	<i>Año</i>	<i>Historieta</i>	<i>Novela Gráfica</i>
	Fundación de El Machete por el SOTPE	1924		
	Semanario El Fantoche	1929		
Franciso Díaz de León funda el Fondo de Cultura Económica		1934	Francisco Sayrols publica la revista Paquín	
La Academia de San Carlos ofrece la carrera de Dibujo Publicitario		1935	José García Valseca crea la revista Pepín	
		1936	Revista Chamaco de Ignacio Herrerías	
Fundación del Taller de Gráfica Popular		1937		
		1939	Gabriel Vargas crea Los Superlocos	
		1943	Yólanda Vargas y Sixto Valencia crean Memín Pinguín	
	Revista Don Timorato . Colaboran Quezada, Audiffred, etc.	1944		
		1948	La Familia Burrón de Gabriel Vargas	

<i>Diseño</i>	<i>Caricatura</i>	<i>Año</i>	<i>Historieta</i>	<i>Novela Gráfica</i>
<i>Vicente Rojo es diseñador gráfico de la Dirección General de Difusión Cultural de la UNAM</i>		1954		
	<i>La Gallina. Revista de Rius y Gila</i>	1955		
		1956	<i>Se funda Editorial EDAR</i>	
	<i>Rius crea Los Supermachos</i>	1965		
<i>Diseño gráfico de los Juegos Olímpicos XIX por Lance Wyman</i>	<i>Rius, Naranjo y Helio Flores colaboraban en La Garrapata</i>			
<i>Universidad Iberoamericana ofrece la carrera de Diseño Gráfico</i>	<i>Muere "El Chango" Cabral</i>	1968		
<i>Gráfica del Movimiento Estudiantil</i>	<i>Rius crea Los Agachados</i>			
<i>Licenciatura en Artes Liberales en la Universidad de las Américas</i>		1970		
<i>Licenciatura de Comunicación Gráfica en la UNAM</i>		1975		

<i>Diseño</i>	<i>Caricatura</i>	<i>Año</i>	<i>Historieta</i>	<i>Novela Gráfica</i>
	<i>Primer Premio Nacional de Periodismo categoría de Caricatura y Cartón para Alberto Beltrán</i>	1976		
<i>Se crea la Escuela Nacional de Artes Plásticas</i>		1979	<i>Manuel Ahumada colabora en Melodía, Diez Años Después y Unomásuno</i>	
	<i>Colabora en La Garrapata: Feggo, Soto, Ramón, Jis, Ahumada y el Fisgón</i>			
			<i>Manuel Ahumada y Jaime López crean El Cara de Memorándum</i>	
		1985	<i>Desaparece Editorial EDAR</i>	
		1988	<i>Suplemento Histerietas en <i>La Jornada</i>. Colaboran Ahumada, Luis Fernando y Cecilia Pego entre otros.</i>	
	<i>Muere Abel Quezada</i>	1991		
		1992	<i>Nace la Revista El Gallito Inglés</i>	
		1994		<i>Edgar Clement comienza Operación Bolívar</i>

Breve historia de la Historieta en México

2.1.2

Antes de poder analizar los ejemplos actuales de narrativa gráfica considero importante señalar que esta ha estado no solo presente en la tradición gráfica mexicana, sino que su presencia en el ámbito editorial tuvo mucha fuerza durante casi medio siglo. El recuento de esta historia pretende dar luz sobre el estado actual de la industria del cómic actual y de las posibles características inherentes al arte secuencial mexicano.

Para hacer un recuento de la historieta nacional no es necesario retroceder más allá de los años treinta. La caricatura mexicana, la cual a su vez es heredera de la estampa colonial, es probablemente el antecedente más directo que había en la gráfica mexicana al arte secuencial, pero es inevitable observar el salto que hay entre ambos medios a pesar de que históricamente tuvieron una existencia paralela.

La historieta mexicana, mucho como la norteamericana, nace y vive para cumplir sus propias funciones y es gracias a ello que prospera y se reproduce, al menos por un tiempo. A finales de los años cuarentas, la narrativa gráfica mexicana encontró en las revistas el medio ideal para su publicación y dió pie a la creación de publicaciones especializadas que existieron independientemente a otros productos editoriales.

Casi a imitación del mercado estadounidense la narrativa gráfica aparece como complemento al periódico, en los años veinte tiras americanas junto con mexicanas fueron un suplemento diario a la mayoría de los periódicos de gran circulación, situación que se prolongó hasta cincuenta años después. La prensa mexicana en un principio pretendió imitar el éxito del mercado americano, que había encontrado en la historieta un buen mecanismo de incrementar las ventas y mantener el interés del público, recurriendo a la traducción directa de las mismas series publicadas en Estados Unidos.

Durante mediados de los años veinte los periódicos buscaron fomentar la creación de la historieta nacional que representaran de mejor manera el contexto y la idiosincrasia del territorio nacional, de esta iniciativa surgen algunas propuestas de “historietas de asunto nacional”, que resultaban ser una forma primigenia de imitación a la fórmula comicstrip anglosajona con una dosis de realismo social revolucionario y tradición nacional de gráfica popular. Desde este momento ya se estaba buscando una identidad propia e independiente de influencias extranjeras que usara como vehículo la historieta para reflejar, aunque de manera ligera, la idiosincrasia y estilo de vida mexicanos.

Rubenstein (2004) señala 1940 como el año en el que las revistas mexicanas de historietas se consolidaron como medio y por lo mismo señala algunas

particularidades de la sociedad mexicana de aquel tiempo que propulsaron y facilitaron la prosperidad de este incipiente medio. Aurrecoechea y Bartra (1988) coinciden en que entre los años treinta y cuarenta hubo un crecimiento en la alfabetización de la población mexicana, gracias a las campañas de alfabetización iniciadas cuando José Vasconcelos estuvo al frente de la SEP, por otra parte las historietas no constituían literatura por lo que también atraían a un público no alfabetizado que podía comprender las historias a través de los dibujos.

Considero la características mencionadas tanto por estos autores sumamente relevantes pues sirven como la versión mexicana de los eventos ocurridos previamente a la explosión del cómic norteamericano donde gracias a la sobreexplotación económica y a la segmentación de públicos el medio se torno popular y barato ante el resto de las artes que se desarrollaron paralelamente. Como señalaré en este mismo capítulo, el material temático tenía como su principal influencia la realidad nacional y en ello radicó su principal diferencia con su homólogo anglosajón, pues a pesar de que ambos países se encontraban en desarrollo el surgimiento del México moderno respondió a sus propias necesidades y al choque de culturas que dio origen a la nación que se vio reflejado en su narrativa gráfica.

En respuesta a estos acontecimientos la industria buscó incrementar el número y tipo de publicaciones a la venta experimentando por algunos años con los formatos y temas con objeto de encontrar un modelo ideal reproducible y genérico, propiciando también la creación de nuevos públicos. Una vez mas este proceso evolutivo es paralelo al del cómic norteamericano y sin embargo el proceso de crecimiento y experimentación llevaría a la historieta mexicana por un camino individual.

Respecto a este periodo de incubación creativa Aurrecoechea y Bartra escriben:

Entre los treinta y en los cuarenta, cine, radio, prensa popular, deporte comercial y vida nocturna se retroalimentan en una estrecha simbiosis, y las historietas son uno de los ejes fundamentales de esta abigarrada cultura popular, mercantilista pero entrañable. Los editores, dibujantes y guionistas aportan y saquean, innovan y plagian. Y en este toma y daca universal se van forjando las líneas profundas de los monitos, la narrativa popular más frecuentada por los mexicanos en el último siglo. (Aurrecoechea y Bartra, 1988, 25)

En este momentos es notable la falta de seriedad del medio así como la ausencia de la figura del autor o artista. Las publicaciones generadas en este momento se fundían unas con otras y no había clara señal de estilo o individualidad, aunque si de experimentación, pues al igual que el *comicbook*, la historieta nacional nació de la búsqueda de un modelo reproducible y exitoso. Una vez que el Pepín se consolidó como el modelo a seguir dado su éxito con el público dejó de lado la variación y dió pie a la copia, poniendo el éxito económico sobre la calidad artística o narrativa.

Previo a la década de los cuarentas la historieta brincó de la tira cómica al suplemento que acompañaba al periódico y gracias a su popularidad se independizó en forma de la revista especializada, donde se publicaban únicamente historietas de series originales y traducciones de tiras norteamericanas.

En 1934 surge la tendencia mas importante con la publicación de Paquín. Con ello comenzó la historia de los pepines, ejemplar de la incipiente industria editorial mexicana; durante los años treinta y cincuentas algunos hombres hicieron fortuna y fama gracias a la popularidad de estas revistillas: Francisco Sayrols, español de origen, es el primero de ellos al imponer tendencia con Paquín, llamada así por el apodo de los de su nombre.

El éxito que la revista tuvo con todo público dio pie a sus imitadores y la primera de ellas y mas famosa fue Pepín, del editor José García Valesca quien también usó su apodo para bautizar a su revista y cuyo hipocorístico se volvió sinónimo de toda historieta en los años siguientes.

El siguiente en unirse a la tendencia fue Ignacio “el Chamaco” Herrerías, que como su apodo indica, fundo en 1936 la revista Chamaco. Lo que estos tres hombres tuvieron en común es un formato de medio tabloide y treinta y dos paginas a una tinta que les dio fortuna para fundar sus propios imperios editoriales, algunos de los cuales perduran hoy día.

Hay que notar como algunas de esta publicaciones adoptaron tempranamente el uso del término novela gráfica (Figura 20) para definir el contenido de sus historietas que tenían como objetivo al público adulto. Sin embargo la viejas novelas gráficas mexicanas estaban mas emparentadas con la telenovela, uno de los productos mas exitosos del entretenimiento mexicano, que con las novelas literarias o bien con alguna manifestación distinguida de narrativa gráfica.

Otro factor a señalar con respecto a los cambios en la población mexicana de la época es el importante incremento al salario mínimo y a los ingresos totales que los trabajadores, sobre todo de la capital, recibieron durante la década de los cuarentas y los cincuentas. Junto con las explosión productiva de las editoriales y el incremento de lectores, la historieta mexicana alcanzó números récord tanto de impresión como de venta.

Figura 20. Portada de Pepín #2187 en su edición diaria, 9 de marzo de 1945.



Figura 21. El Presidente Lázaro Cárdenas con los “Niños de Morelia” (1937), refugiados españoles quienes sostiene varias revistas de historietas.



Los editores decidieron no aumentar el número de publicaciones que sacaban al mercado sino la frecuencia con la que salían a la venta. Los pepines llegaron a publicarse diariamente e incluso dos veces por día con un tiraje de hasta 300,000, números que se multiplicaban en lectores ante el abundante comercio de las revistas usadas; los editores estimaban que una sola revista podía significar hasta cuatro lectores.

Aurrecoechea y Bartra (1988) señalan a la vez que el cardenismo de los años treinta introdujo políticas favorables como la liberación del porte postal a publicaciones con menos de 25% de anuncios y una política cultural de proteccionismo hacia estas formas de expresión cultural, que crearon el clima propicio de prosperidad capital a estos empresarios. A la vez nos recuerdan que figuras como Herrerías y Sayrols eran solo la punta del iceberg delante de quienes verdaderamente controlaban el negocio editorial: aquellos encargados de la distribución. Líderes de voceros y papeleros eran los responsables directos del éxito o declive de cada publicación que salía al mercado y ellos eran:

Verdaderos padrinos del negocio historietil en una fase de acumulación originaria en que las fidelidades primordiales, el clientelismo y las relaciones de poder personalizadas e informales, resultaban decisivas.(Aurrecoechea y Bartra, 1988, 85).

Para principios de los años cincuenta la prosperidad de las revistas de historietas había estabilizado el mercado con hasta cuarenta publicaciones distintas y mas de una decena de editoriales dedicadas a estas. El modelo de creación se estabilizó y diversificó entrando en una etapa de segmentación de públicos y formación de lectores mediante nuevas estrategias de publicación y narración. Rubenstein (2004) señala a estos mecanismos como algo característico y particular de la historieta mexicana que acompañó a la publicaciones por muchos años, es cierto que dichos métodos de interacción con el público no aparecieron en el paralelo norteamericano, ni bien en ningún otro que conozcamos.

En primer lugar existió la iniciativa de involucrar al lector en la creación de las historias y de conocer e identificarse con los creadores; a través de concursos, mensajes por correo e historias “verdaderas” el lector de estas historias se sentía cercano a ellas. Muchas de estas narraciones apelaban a sentimientos de nacionalidad o pertenencia junto a eventos y contextos realistas que el lector podía reconocer como suyos. Para 1950 el público lector de historietas ya estaba consolidado, dando pie a la especialización de publicaciones que buscaban segmentar a los lectores por edades y géneros ofreciendo un amplia gama de historias y narraciones, muchas de las cuales se volvieron parte integral de la cultura popular mexicana.

Creo importante señalar que algunos autores consideran a la historieta de este momento como una herramienta de implementación de políticas e ideologías modernistas o tradicionalistas, dependiendo de donde se mire, al igual que un reflejo de la personalidad del México posrevolucionario, atrapado entre el desarrollo estabilizador y la cara rural. Como también se señala en la historia de la caricatura mexicana, la historieta junto a otras formas de gráfica estaban tras la revolución irremediamente politizadas. El éxito adquirido después por la historieta conllevó su inevitable uso educativo o de adoctrinamiento, dependiendo de la facción.

La historieta mexicana desde los años cuarenta hasta la década de los setenta fue, al igual que los otros medios de comunicación, una encarnación del gobierno y sus políticas y de sus lectores y deseos. Conociendo un poco de la historia del México de estas décadas sabremos que la confusión de identidades prosperó un vez el furor revolucionario se desvaneció, México buscaba saber quien era y cual era su “cultura”.

Las dos principales vertientes que se mantuvieron en equilibrio por un largo tiempo son más que evidentes en las historias narradas en los pepines. Rubenstein las describe como: “Conjunto de ideas y argumentos, actitudes y metáforas relacionados con la modernidad, el progreso, la industrialización y la urbanización. El otro era un discurso de tradición, conservadurismo, vida rural y catolicismo” (Rubenstein, A. 2004, 85). Por otra parte Luis Gantus (2009) considera que los contenidos de este periodo “tenían que estar enfocados a temas irreales (...) que no permitieran a los jóvenes abrir los ojos a una realidad a la que se enfrentarían cuando fueran adultos formales”, considerando que a la historieta se le rebajó a una función de entretenimiento indigno y que ha sido rescatada actualmente solo por su valor kitsch.

La historieta mexicana se dedicó por largo años a crear historias y series, muchas veces infinitas, que se basaban en el nuevo lenguaje de la ciudad y que apelaban a la modernidad e industrialización constantemente presente en la vida citadina, mientras entre líneas se inscribía un discurso apologético a los valores tradicionalistas de familia y género, manteniendo en todo momento una moral conservadora sobre los “riesgos” o “peligros” de vivir en la sociedad moderna.

El público de aquel entonces encontró la vía para reflejarse a si mismo

gracias a los canales abiertos entre los autores y las editoriales, muchas de las historias publicadas en aquel entonces se dijeron basadas en la vida real. La moda de las “historias verdaderas” perduró por varios años pues satisfacía al público y era material de fácil creación para los autores. Al tener la oportunidad de verse a si mismo en las páginas impresas, el público dibujo una especie de autorretrato colectivo de la época.

En paralelo con la historia norteamericana del cómic, la historieta mexicana se vio objeto de censura por organismos externos y las editoriales que la publicaban. El cómic nacional fue culpado muchas veces del cambio en la moral de pueblo y de corromper los valores tradicionales. A diferencia de la moral estadounidense, los valores de familia y estereotipos de género junto con el fervor religioso estaban aun mas arraigados en la cultura del mexicano promedio.

Muchas veces se asoció al publico lector de historietas con la clase media o baja y de poca educación, que la mas de las veces eran migrantes del interior de la república a la capital. Sin embargo estas sospechas nunca fueron justificadas dado que no se encontró una relación directa entre el nivel socioeconómico o educativo y aquellos que compraban historieta (Rubenstein, 2004). De estas acciones en su contra se sospecha que la historieta fue uno de varios chivos expiatorios para justificar las consecuencias de la tan mencionada modernidad la cual inevitablemente exacerbo la pobreza y el abandono en ciertos sectores.

La historieta mexicana por su parte buscó crear una modernidad propia a través de sus historias, el éxito de estas se ve reflejado en series que perduran en la mente colectiva de los lectores cuyas narrativas reflejan la formación de la nueva identidad del mexicano.

Dentro de este periodo podemos señalar que la características de la historieta nacional fueron las siguientes: un dibujo claro y comprensible, por lo general se le otorgaba mas importancia a la narración por medio del dibujo que al diálogo, aunque varias de estas características varían de serie en serie. Una forma narrativa simplificada y lineal, con una gran variedad de subtramas o bien una ausencia total de estas. Los temas centrales de la narración eran cuestiones de familia, género, clase social, trabajo y dinero, abordando problemas acerca de la moralidad, la responsabilidad y la búsqueda de felicidad. Las historias sucedían en el escenario del desarrollo moderno, enseñando a través de la dicotomía ciudad-campo las ventajas de uno y otro así como los cambios en la vida diaria gracias a las nuevas tecnologías de comunicación, medicina y transportes. Los autores y autoras de estas historias por lo general habían vivido esta dualidad al ser la mayoría nacidos en estados de la república por lo general en la pobreza y migrado a la capital en busca de una mejor calidad de vida. Por otro lado la editoriales nunca se dieron a la tarea de hacer estudios de mercado o estudiar a su público, la recepción de las historias y series se calculaba a ojos cerrados, mientras tanto el público se autodefinía a través de la interacción mediante las historias, mensajes y cartas que se publicaban en algunas secciones de las revistas, y las “historias verdaderas” que llenaban las demás páginas.

Las revistas especializadas funcionaban en la publicación diaria dividiendo el contenido en largas series a las cuales dedicaban muy pocas páginas, menos de una decena cada número, pero que se extendían por tiempo indefinido. El formato de las revistas era casi siempre de bolsillo, a excepción de números especiales, sin embargo el tamaño final variaba continuamente dependiendo de los suplementos de papel que obtuviera la editorial en cada ocasión. Aurrecoechea y Bartra (1988) sugieren que 13×16 cm eran la norma y que comúnmente se imprimía a una sola tinta, aunque esta no era necesariamente negro.

En cuanto a los géneros publicados los editores mexicanos no discriminaban y obtenían material por doquier, ya fuera traducido, creado o copiado. Creo que es más interesante analizar cuáles fueron los más gustados por el público y cuáles tenían una indudable carga de mexicanidad. Se sabe que el melodrama y el humor fueron los recursos más obvios, gracias a la evolución creativa y al involucramiento del público las historias se volvieron más íntimas a la vida nacional y después tomaron situaciones y ambientes que solo eran reconocibles por los habitantes de la nación.

La historieta seria fue aquella que se alejó del intento humorístico pero que infirió en otro tipo de narrativas como la histórica, con las historietas de charros y cuentos de la revolución, o el gótico mexicano que tomó como tema las leyendas y tradiciones orales. Pero sin duda el drama romántico fue el más sustancioso y sus tramas tomaban lugar en las callejuelas y tabernas de la capital en lo que fue conocido como “truculencia de arrabal”.

El humor quedó un poco de lado en los inicios puesto que el modelo copiado a los estadounidenses no resultaba tan gracioso en el contexto local. Poco después fue tomando fuerza en la parodia y el humor costumbrista para luego sobreponerse sobre los demás y trascender en series como la Familia Burrón, perfecto ejemplo de un género totalmente mexicano inspirado en el realismo visible en nuestras calles:

La capital, transformada en urbe multitudinaria, se constituye en retorta cultural de un país fragmentado. En sus barrios, producto de una inmigración plural, surgen y se desarrollan comportamientos, vestimentas y hablas peculiares y sus personajes se fijan como tipos nacionales a través de su reiterada representación en todos los medios. (Aurrecoechea y Bartra, 1988, 186)

La época de los pepines definió al cómic mexicano de por vida, su herencia aún permanece y, aunque ya nadie llame pepines a las historietas, es posible encontrar a la venta publicaciones melodramáticas y de aventuras que siguen el modelo impuesto hace más de medio siglo. Los ejemplos más destacados dentro de estas series, fueron aquellas que trascendieron el formato revista y obtuvieron sus propias publicaciones independientes.

La serie de Memín Pinguín, creada por Yolanda Vargas Dulché y dibujada por Sixto Valencia, es un ejemplo de la trascendencia de la historieta en la cultura popular mexicana y de su influencia en otros ámbitos, como serán

las adaptaciones a la telenovela de historias concebidas en historietas por Vargas. Las series como Lágrimas, Risas y Amor o Corazón de Niño apelaban al melodrama y a la tragedia, evidenciando a su vez la falta de calidad artística o técnica que era predominante en este tipo de publicaciones. Memín Pingüín (Figura 22) sobrevivió por su cuenta por varias décadas, sufriendo cambios y altibajos para después consagrarse como un ícono de la cultura popular mexicana.

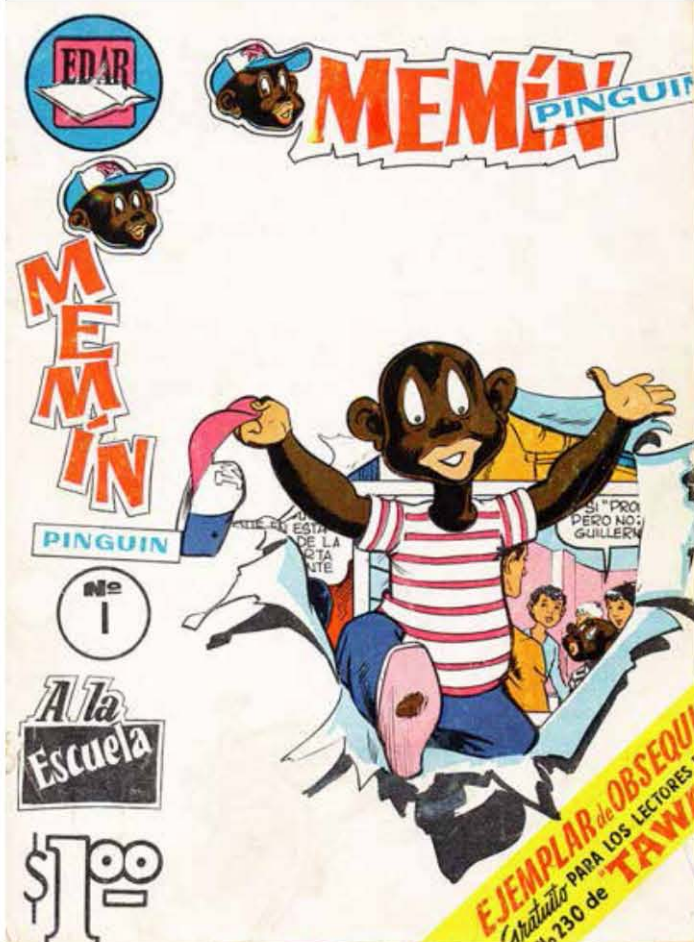
Los Superlocos, serie creada por Gabriel Vargas tuvo sus inicios también dentro de las páginas del Pepín y se destacó por su retrato humorístico plagado de personajes reconocibles del paisaje mexicano. Este nuevo tipo de narrativa, junto a otras series como A Batacazo Limpio, inauguraban el predominio de un nuevo lenguaje mexicanizado basado en el humor sucio y hasta de mal gusto, sustentado en la cultura del albur y el doble sentido común en el vulgo nacional.

Este tipo de historias son las que comienzan la década de los cincuentas en el panorama de la historieta mexicana, sin embargo esta época de prosperidad terminaría antes de comenzar los setentas cuando el mercado de la narrativa gráfica se vio consumido por otro tipo de publicaciones.

Editorial Novaro, entre otras, empezaron a publicar traducciones de series de Disney, que utilizaban la diversidad de personajes propiedad de la compañía y que no tardaron en volverse populares. Carlos Monsiváis (Alfie, D. et al., 1982) señala muy acertadamente que este tipo de historias se alejaban del imaginario mexicano trayendo ideas de la modernidad americana en un pueblo muy lejano a ella. Otros autores como Dorfman y Mattelart (2010) sustentan que este tipo de publicaciones son modos de introducción imperialistas de un nuevo colonialismo que busca dar a entender a los otros, los colonizados, modos correctos de comportamiento y rendición, así como incitar aprecio hacia el “imperio”, en este caso los Estados Unidos.

Puede que ciertas aproximaciones resulten un tanto extremas ante la popularización de voces ajenas al país, pero por alguna razón u otra, para comienzos de los años sesenta había sobrevivido poquísimas series originales nacidas de los pepines, ante la

Figura 22. #1 de la revista de Memín Pingüín (1963 - 1982)



abundancia de licencias extranjeras.

Este es el caso de otra de las historietas más sonadas en la cultura mexicana; La Familia Burrón es otra creación de Gabriel Vargas y se sostuvo por su cuenta durante décadas. La familia creada por Vargas es un mejor ejemplo de las intenciones de la historieta mexicana moderna, Mosiváis la describió como

“la convivencia simultánea en un mismo cómic de un proceso enajenante y uno desenajenador. Por un lado, la final devoción de este cómic hacia el sistema imperante y sus modos de vida correspondientes. Por otra para la burla ardiente hacia ese mismo sistema” (Alfie, D. et al., 1982, 28).

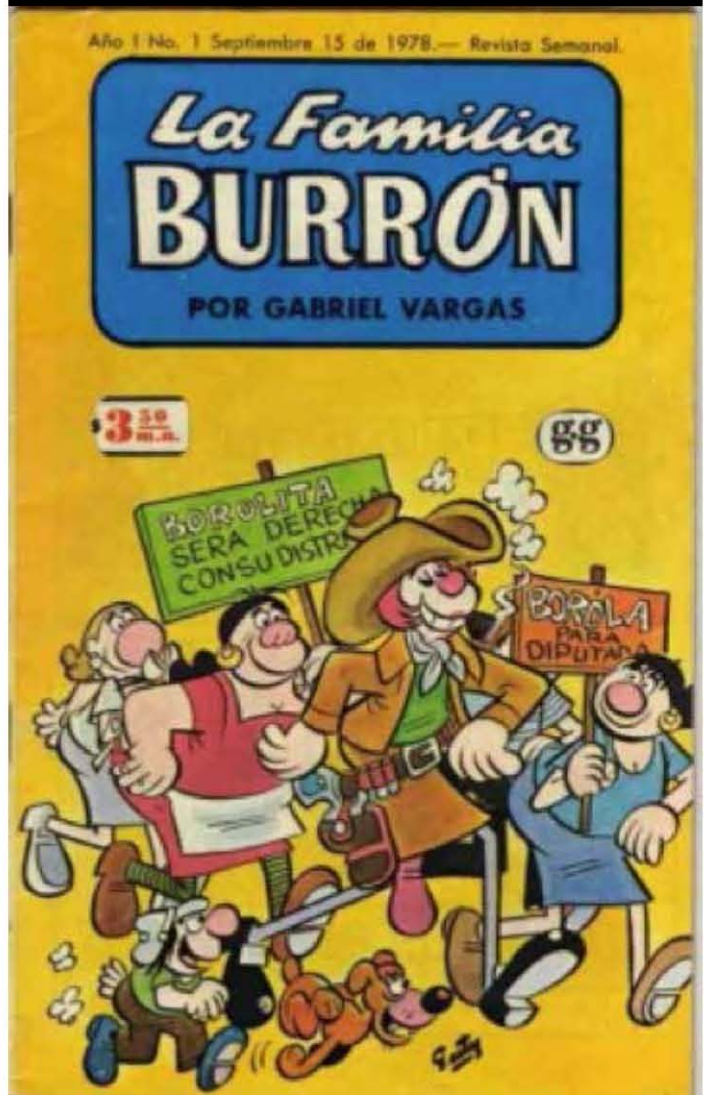
Los Burrón se ganaron el cariño del público lector por ofrecer un panorama verídico de la vida de la clase baja ya instalada en la nueva ciudad y al mismo tiempo un humor burlón y gestual, que ha llegado a ser calificado de “cantinflismo”.

El poco impulso que quedaba en la industria de la historieta mexicana se fue agotando durante los años sesentas y las editoriales fueron mudando su interés hacia otro tipo de narrativas como la fotonovela. La serie de historietas melodramáticas o de aventuras, incluso las traducidas del inglés, desaparecieron de las publicaciones más importantes y el público mudó su ocio hacia otros medios como la televisión, medio que imperó desde su apogeo en los años cincuenta.

Sin embargo series como La Familia Burrón (Fig.23) y Los Supermachos de Rius, creada en 1965, fueron las historias que cargaron la herencia de años pasados y que dieron rostro a la narrativa gráfica nacional caracterizando a la historieta de esta época como humorística y política, cercana una vez más a la su hermana la caricatura política y de espíritu independiente, abriéndose paso en una editorial u otra y buscando a su público tanto como el público la deseaba a su vez.

Ambas historias también son herederas de modelos narrativos aprendidos durante todo el transcurso que la narrativa nacional tuvo desde los años veinte; la parodia se vuelve la herramienta principal una vez que el humor se pone de moda y el retrato costumbrista de tipos y lugares Mexicanizados son los sujetos principales. Los arquetipos que la Familia Burrón

Figura 23. Portada del #1 de la revista La Familia Burrón (1978)



representa son indudablemente graciosos al mexicano porque le son reconocibles.

Este par de publicaciones fueron de las últimas pocas en sobrevivir al periodo mas fructífero de la historieta mexicana, en décadas posteriores el medio regresará a la oscuridad y el panorama editorial cambiaría por completo ofreciendo otro tipo de títulos que de alguna manera reforzaron la idea de la baja calidad del cómic y de el público que lo consumía.

En todos estos años el interés de los editores o del público no fue tratar a la historieta como un medio valorable de comunicación o entretenimiento. La historieta mexicana proliferó porque era tan fácil de producir como de leer, ganancia segura y precio muy bajo, material repetible y olvidable. Este tipo de pensamiento aún existe en la mente del mexicano y el nuevo milenio ha hecho poco para cambiarlo y una vez más el medio nacional se ve un poco atrasado a sus contemporáneos norteamericanos y europeos.

La edad dorada de la historieta mexicana dejó además de personajes memorables una industria bien formada que trataría de sostenerse a flote en los años por venir recurriendo a nuevos formatos y estilos. El éxito de estas series, sin embargo, nunca ha podido ser replicado nuevamente y la atención del público se ha desplazado hacia otras formas de entretenimiento.

Los ochentas vieron nacer un nuevo prototipo que sigue vigente: los Sensacionales (Fig. 24) son revistas tamaño bolsillo donde pareciera que todo lo malo de la historieta mexicana se conjunta. El machismo y la pornografía aparentan ser el material principal de estos libritos, sin embargo su existencia y proliferación por mas de dos décadas nos hablan de otra cara de la historieta mexicana:

Los Sensacionales son revistas con una fuerte carga de subversión social, donde se mezcla lo políticamente incorrecto, la misoginia, la vulgaridad, los apetitos carnales, con el puritanismo, la moraleja, el pensamiento mágico y la doble moral religiosa (...) sus historias se vuelven adictivas por el placer del morbo. (Gantus, L., 2009)

Los Sensacionales para muchos son el escalón mas

Figura 24. Portada de Las Chambeadoras #196. Uno de lo Sensacionales mas populares de contenido exclusivo para adultos.



bajo que ha tocado la historieta nacional, una vez más las historias se sustentan en un modelo repetible y sin valor narrativo o artístico y fueron creadas con el mero intento de entretener o satisfacer el morbo del público que una vez más responde favorablemente, evidenciado por los grandes números de ventas. Hay que aceptar que la historieta mexicana ha sido un mero objeto de ocio y que los ejemplos modernos de verdadero arte secuencial son los menos, la historieta mexicana tiene caras más visibles que otras.

Los cómics traducidos de superhéroes provenían de Novaro, la cual se sostuvo por varios años a base de licencias extranjeras no solo de Disney sino de *Marvel* y *DC*, cuyo declive comenzó en la década de los setentas y que cerró definitivamente en 1985. Editorial Vid, antes conocida como EDAR, fue fundada en 1956 sobre el imperio de Yolanda Vargas, y fue la principal competencia de Novaro, distinguiéndose por su preferencia al contenido creado localmente pero que a la muerte de su rival optó por absorber algunas de las licencias y publicar contenido extranjero. Grupo Editorial Vid desapareció definitivamente en el año 2012.

El periodo de transición entre las dos últimas décadas del siglo se desarrolló en un clima incierto lo que no permitió que nuevas series o autores se destacaran en la publicación comercial. Sin embargo detrás de los antiguos emporios historietiles ya se había gestado la nueva generación de creadores quienes empezaría a producir intentos bien logrados no solo de cómics alternativos o independientes, también de novela gráfica.

2.2

La Aparición de la Novela Gráfica Mexicana

La historia de la novela gráfica norteamericana, como ya he expuesto, tiene sus pies apoyados en los hombros del *comix* underground y el cómic alternativo, con quienes comparte ideologías y autores. A semejanza de su homólogo anglosajón, la novela gráfica mexicana se sustenta en intentos mas disueltos que los movimientos alternativos norteamericanos, definitivamente independientes de la historieta comercial.

Las publicaciones como los pepines o los sensacionales tuvieron éxito de ventas por lo que el modelo de narrativa y producción prosperó, pero en ningún caso estos ejemplos fueron destacados por su calidad artística y mucho menos por la preocupación cualitativa de sus productos.

Si se rescatan algunas de las características primigenias de la novela gráfica se encuentran algunos ejemplos tempranos de la narrativa gráfica mexicana que encajan en el modelo: desde historias seriadas en grabados españoles que aparecían en empaques y envolturas durante el siglo diecinueve, la aparición del realismo mexicano, que tocaba temas sensibles y costumbrista, o hasta algunos de los llamados sensacionales de los ochentas que tenían largas historias autoconclusivas y de trama seria como lo fue el popular Libro Semanal.

Todos estos ejemplos apuntaban indirectamente a romper con el molde de historieta que se creó en territorio nacional sin poseer aún ninguna ambición de trascender los límites autoimpuestos de la narrativa gráfica mexicana, y por ello, ninguno trascendió el soporte de historieta.

La verdadera novela gráfica mexicana ve su probable nacimiento entre 1980 y 1990, oscilando entre algunos intentos de cómic alternativos mexicanos, la incipiente influencia del cómic no comercial estadounidense y la búsqueda de una identidad verdadera del arte secuencial nacional ante la caída de la industria.

Su aparición sucede en débiles suspiros en vez de una explosión y su presencia opaca ha estado presente por un par de décadas en círculos pequeño. Por las mismas razones me ha sido posible identificar a los pocos creadores y obras que inauguraron el género y como en base a ellos he formado un boceto de identidad para la novela gráfica mexicana que presento a continuación.

Los primeros creadores de novela gráfica en México nacieron distanciados del medio comercial de la historieta y tuvieron que abrirse camino por donde existiera la posibilidad de publicar narrativa gráfica no convencional, o bien inventar sus propios medios. Varios de ellos, sin embargo, reconocen la influencia tanto positiva y negativa que la trayectoria antes narrada de la historieta

mexicana tuvo sobre sus narraciones y ambiciones, así como el claro distanciamiento entre la tradición y la maduración artística del género, como lo comenta el autor Frik, en entrevista:

No sentimos que seamos, vamos a decirlo así, herederos de una tradición, entre comillas, de la historieta mexicana porque (...) el género comenzó a volverse una producción masiva que ya no cuidaba mucho la calidad del discurso ni de la gráfica, se convirtió en una tradición con la que no nos identificábamos. (Galicia, R., 2000, 31)

Este descontento con el pasado del arte secuencial se evidencia en el alejamiento que los primeros autores de novela gráfica tiene con respecto a la tradición historietil revisada. La principal influencia es claramente externa y es evidente la iniciativa por replicar a movimientos como el *underground* y el cómic alternativo en las pocas publicaciones independientes, las cuales se concentraron en la capital.

Entre la turbulencia mercadológica y política dentro de la industria de la historieta de los años ochentas el camino mas directo hacia la creación de narrativa gráfica de calidad estaba bloqueado, la mayoría de estos creadores encontraban espacios para publicar caricatura o cartón político, y algunos autores llevaron paralelamente otros proyectos de carácter mas artístico y personal.

El principal representante de esta modalidad creativa sería Manuel Ahumada, a quien señalo también como el primer novelista gráfico en México. Hacia finales de los años ochenta su trabajo aparecía en el periódico Unomásuno y luego en suplementos como Histerietas, del periódico La Jornada. En 1979 se volvió una figura central de la publicación independiente Melodía, Diez Años Después, donde también comenzaron a publicar varios moneros e historietistas modernos.

Hacia principios de los ochentas Ahumada se encontraba viviendo con el músico Jaime López en un departamento también estudio, taller y punto de reunión que llamarón El Congal y donde nació de la colaboración de ambos la que probablemente sería la primer novela gráfica mexicana con todas sus letras. “Esos fueron los tiempos del Congal. Y si, aunque quedó en el arrancón y hasta se publicó sexenios después, intentamos realizar una novela-cómic muda, así, como el principio del cine, pregúntele al Cara de Memorándum” (Ahumada, M., 2014, p. 21), cuenta Jaime López sobre estos tiempos de experimentación y convivencia artística.

El Cara de Memorándum no salió a la luz pública hasta tres décadas después, evidenciando que la industria editorial mexicana, y probablemente el público tampoco, estaban listos para abrirles las puertas a una obra híbrida de esta magnitud.

Hay que recordar que en 1982 la industria editorial norteamericana aún no había visto la llegada de la llamada generación del 86’, el mundo aún no conocía de las posibilidades artísticas y comerciales de la novela gráfica,

colocando a El Cara de Memorándum en un hueco dentro del arte secuencial sin referencias exitosas sobre las cuales sustentar su presencia.

En febrero del 2012 El Cara de Memorándum fue editado junto con otra historia corta de Ahumada llamada La Raza Cósmica. En el inter de su creación y publicación Ahumada se había vuelto una figura relevante y referente en la gráfica mexicana hasta su fallecimiento en 2014. Mientras tanto la industria de la historieta mexicana se había transformado a la fuerza y el *boom* de la novela gráfica se había internacionalizado gestando al fin la publicación de esta obra.

Es difícil mientras tanto ubicar otras obras relevantes, la industria del cómic de esta década es incierta ante la caída del medio de la gracia del público.

El suplemento Histerietas (1988-1998), vio en sus páginas la obra de autores como Luis Fernando, que creó en sus páginas la serie de Yoni Latorta, donde mezclaba el horror, el crimen, el humor y la mexicanidad. La intención de Luis Fernando no estaba cerca de la novela gráfica pero en años posteriores y a la muerte de Histerietas sus personajes sobrevivieron en otros formatos y en fechas recientes se publicó un tomo sobre Yoni: Las Insólitas Aventuras de Yoni Latorta: La Llorona y las Primeras Historias (2013).

La carrera artística de Luis Fernando roza con la novela gráfica en varios momentos, y sin embargo el recuento de sus piezas no apunta a una ejemplo claro de este tipo de obra sino a muchas piezas que asemejan el formato, destacando su colaboración con Gallito Cómics y otras piezas narrativas de calidad crítica y poética que han sido usadas de referencia para otros creadores de arte secuencial mexicanos.

La década de los noventa sería más productiva para la novela gráfica mexicana que cualquiera de las anteriores. En 1992 nació la revista El Gallito Inglés, que después cambió su nombre a Gallito Cómics, por iniciativa del editor Víctor del Real. En sus páginas colaboraron artistas como José Quintero, Ricardo Camacho, Ricardo Peláez y Edgar Clément. (Figura 25).

La importancia de Gallito Comics yace en su funcionamiento distinto a cualquier otra publicación comercial, emancipándose por completo de la industria editorial:

Figura 25. Portada de El Gallito Inglés #11, antes de que la revista fuera conocida como Gallito Comics



Durante 60 números, del Real y su equipo de colaboradores resistían la realidad, gritando en el desierto panorama cultural mexicano que el cómic hecho en México no había muerto y que la historieta como lenguaje seguía siendo un modo poderoso, casi ilimitado de contar historias (Priego, E., 2002, p. 63)

Gallito Comics fue por varios años un faro para los interesados en el noveno arte en el panorama desierto de la narrativa gráfica nacional de finales de siglo. Sin embargo la mayor influencia al nacimiento de la novela gráfica mexicana ocurre en la formación del Taller del Perro por varios de los colaboradores originales del Gallito.

El tránsito de El Gallito al Taller del Perro se dio cuando empezamos a desear tener más control sobre el destino de nuestro trabajo. En el Gallito teníamos la certeza de que nuestras historietas eran respetadas y valoradas como un trabajo autoral, pero también entendimos que jamás viviríamos de ello. Nos pareció restringido el esquema de militancia férrea que se rehusa a tener que ver con planteamientos más dinámicos de mercado y partimos con la hipótesis de que la creación libre y éticamente comprometida no esta reñida con las ventas. (Peláez, R. 2002)

El Taller del Perro surgió a partir de la iniciativa de varios colaboradores del Gallito, entre ellos Edgar Clement. Su ocupación buscaba ser mas amplia que su predecesor el Gallito, pues funcionaba fuera de los confines de una publicación y en dado momento tuvo la intención de llevar la narrativa gráfica a otros espacios y soportes.

También echábamos la mano en la organización de eventos y a donde quiera que éramos invitados a participar siempre proponíamos algo que nos permitiera expandir nuestro espacio para que la gente sintiera que la historieta pesaba: en la CONQUE hicimos carteles y organizamos talleres y exposiciones, en la FILIJ se hizo una instalación además de los talleres para niños... en fin, que nos apuntábamos a donde fuera. (Clement, E. 2010)

Es bajo estas condiciones que se da el clima propicio para la creación de Operación Bolívar por Edgar Clement, primer novela gráfica formal nacida en México, creada en 1994 con apoyo del FONCA y del Taller del Perro. Operación Bolívar cumple con el objetivo de ser una novela gráfica bien lograda y al mismo tiempo poseer algo inherentemente mexicano, y sin embargo, su ejemplo fue poco retomado en años posteriores dejándola como única representante de la novela gráfica mexicana por casi una década.

Estos dos ejemplos son los primeros representantes de la novela gráfica mexicana y entre ellos poseen poco en común. La década de los noventa vería varios procesos transformatorios que culminarían con una mayor producción de narrativa gráfica hacia los años dos miles. Momento en el que se sitúan la mayoría de ejemplos notables mediante los cuales se intentará consolidar una identidad en el arte secuencial mexicano que se defina por su distancia con los pepines y sensacionales.

2.3

Autores y Novelas

EL CARA DE MEMORÁNDUM DE MANUEL AHUMADA

Manuel Ahumada, originario de la Ciudad de México, fue la figura central de la narrativa gráfica de vanguardia desde la década 1970, y gracias a él tenemos una identidad nacional, aunque difusa, en el arte secuencial.

La obra de Ahumada se balanceó entre distintos formatos de producción visual y dejó algunas obras de mediana extensión que proponían ser un tipo de cómic literario, antes de que el término novela gráfica apareciera.

El Cara de Memorándum es una historia contenida en 42 páginas, co-creada con el cantautor Jaime López, quien convivió activamente con Ahumada. Juntos concibieron un “novela-cómic”, como ellos mismo lo llamaron, a partir de algunas letras escritas por López adaptadas a la imaginería visual que Ahumada se había formado en su trayectoria de historietista.

El resultado es una historia experimental y poética, no hay diálogos ni trama precisa, los dibujos de Ahumada sostienen la narración y los versos de López añaden profundidad lírica a la historia. Es entendible que el libro nunca haya visto la luz cuando fue creado en 1982 dada su naturaleza experimental.

Los dibujos de Ahumada son de un estilo detallado y complejo, superior muchas veces a su labor en las historietas, retomando imágenes, personajes y metáforas que había explorado con anterioridad, la historia sucede dentro de un universo creado personalmente. Sobre su papel en la creación de esta novela Jaime López nos dice:

Texto es gesto. La idea era que mis textos provocaran el gesto en el trazo de Ahumada. Que ese fuera el idioma que hablara. Solo la imagen en el papel, pues. Un guión sin palabras (Ahumada, 2014, 21)

Dando a entender que la intención original era que fuera una narración muda, a diferencia del producto final que incluye los versos. La obra final es un poco más misteriosa pues el texto no describe ni narra lo que sucede dejando aún más a la interpretación.

La obra conjunta de Ahumada y López se editó por fin en el año 2012 por Editorial Resistencia junto con otra historia de Ahumada llamada La Raza Cósmica. La tan esperada publicación de esta obra fue bien recibida por un campo más nutrido de creadores y seguidores de narrativa gráfica. En el 2010 Editorial Resistencia editó un libro más reciente del autor que

tiene también aspiraciones de novela gráfica: Las Historias que Yo Viví, regresa una vez al imaginario clásico de Ahumada.

Ambas novelas, junto con sus extensas colaboraciones en publicaciones y libros, consagraron a Ahumada, quien falleció en enero del 2014, como el más temprano representante de la novela gráfica moderna mexicana.

OPERACIÓN BOLÍVAR, EDGAR CLEMENT

A partir de 1992 con la aparición de la revista Gallito Cómics muchos creadores alternativos de narrativa gráfica encontraron por fin un punto de reunión donde podían leer y publicar cómics con una intención diferente. Es dentro de la revista donde Edgar Clement comenzó su novela Operación Bolívar por pedazos que aparecían irregularmente, donde ya se demostraba la ambición artística que Clement tuvo desde un principio para su obra, como lo dedujo el editor del Gallito, Víctor del Real:

No dudo en destacar la pieza Operación Bolívar como ideal paradigmático de lo que Gallito Comics deseaba dar a conocer con su filosofía autoral y su postura favorable a la inteligencia crítica: su interés por historias de largo aliento, producidas con mayores recursos artísticos y argumentos más elaborados, que tuvieran cercanía con el mundo inmediato y su contradictoria complejidad. (Clement, E, 2008)

En 1994 Clement recibió una beca en Pintura por el Fondo Nacional para la Cultura y las Artes que le permitió completar la novela que fue editada finalmente en el 2000 por el Taller del Perro, sello editorial creado por Clement y sus compañeros del Gallito.

De manera similar a lo sucedido con Ahumada una década antes, el panorama mexicano de la narrativa gráfica estaba en proceso de reconstrucción y el valor de Operación Bolívar tomó un tiempo para que fuera descubierto.

Sobre la narración que Operación Bolívar

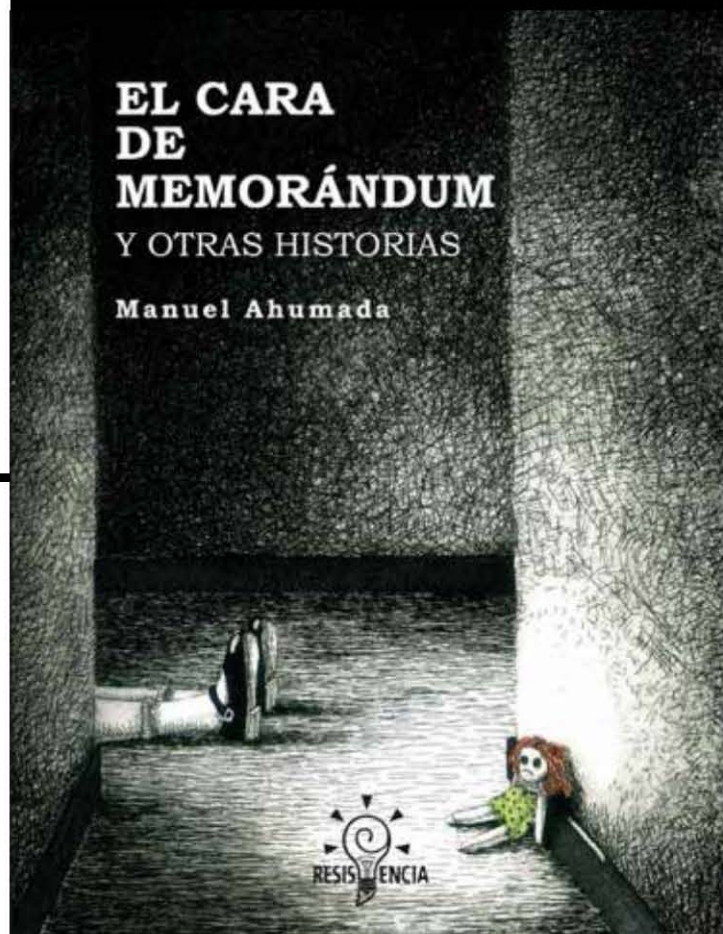


Figura 26. La primer edición (2012) de El Cara de Memorándum (1982) por Editorial Resistencia



Figura 27. Página de Operación Bolívar (2008) donde se aprecia la ambientación basada en la Ciudad de México.

contiene se ha escrito bastante ya esta obra es la primera en aproximarse a cumplir todas las características propias de la novela gráfica y fue evidentemente influenciada por creaciones similares provenientes de otras latitudes, ante una ausencia de productos nacionales de tal calidad.

Operación Bolívar se desarrolla en un universo complejo y totalmente creado para la ocasión, basado en un México contemporáneo junto con una nueva mitología construida a partir de la yuxtaposición cultural propia de la identidad nacional. A diferencia del universo de Ahumada, el de Clement es tangible y familiar retomando el escenario ciudadano basado directamente en la Ciudad de México.

La complejidad de la obra de Clement se debe a esa cosmología construida más que a la narrativa e incluso el arte, que es también de una elevada complejidad y que demuestra la diligencia del artista con su dibujo. La historia ocurre en un México oscuro, rico en mitos y leyendas los cuales pululan sus calles, dividiéndose entre los géneros de realismo mágico y el noir.

El libro narra la historia de Leonel Arcángel, cazador de Ángeles, quienes son el sustento mitológico principal de la obra y que forman parte de manera natural del universo terrenal. Arcángel sirve al lector de nave para entender como es que funciona este mundo y cuales son sus reglas; el cazador de ángeles se ocupa de matar, diseccionar y comercializar las partes de estos seres divinos, las cuales por supuesto tienen un alto valor, y por sobre todo el polvo de los huesos molidos con fines narcóticos. Es obvio que la historia de Operación Bolívar usa la metáfora para abordar temas concernientes a la realidad nacional.

Otra particularidad de la obra es su clara identificación con lo mexicano, desde las tradiciones hasta las políticas públicas. El mundo construido dentro de la novela no solo se ocupa de recuperar íconos nacionales si no de replantear problemas muy reales de la nación que aun hoy son relevantes.

El polvo de ángel tiene mucho de simbólico, el obvio referente es el problema del narcotráfico y como es ha sido abordado por los gobernantes en turno, volviendo a México un territorio en guerra por su calidad de puente entre los Estados Unidos y el resto de Latinoamérica.

La llamada Operación Bolívar es descubierta por Leonel Arcángel y consiste en una estrategia de iniciativa norteamericana para el cultivo, aniquilación y comercialización sistemática de ángeles y el polvo que se obtiene de ellos. El problema que la Operación plantea es una referencia a otras políticas internacionales: la legalización de las drogas, los tratados de libre comercio, la occidentalización de toda América, el neoliberalismo, entre otros temas son algunos tópicos reales que Clement decide rozar usando como metáfora su ficción.

Es indudable que a pesar de la fantasía que Clement construye es muy compleja y hasta bella por momentos tiene una intención crítica y analítica que busca detonar algún tipo de reflexión en el lector, teniendo grandes posibilidades de éxito, pues veinte años después de su creación las problemáticas abordadas siguen estando presentes y en casos hasta se han agravado.

Operación Bolívar no solo es la primera obra que he encontrado que cumple con los requisitos de ser una novela gráfica, pues Clement también ha manifestado que esa su intención original, sino que también es muy buena en ello. A pesar de que es única en su tipo y pocas obras le han seguido los pasos, esta novela además de tener calidad es un buen referente de lo que puede llegar a ser una novela gráfica a la mexicana, sin la necesidad de usar clichés o apelar al patriotismo. Esta se lee mejor en un contexto mexicano y mas aún, sus planteamientos no dejarán de ser relevantes.

Víctor de Real una vez mas señala la importancia de esta obra:

Es deseable continuar la reflexión en torno a ella, buscando incorporar a especialistas de la comunicación, la literatura y las artes plásticas, para que nos den claridad acerca de la promesa insinuada por el profundo registro de esta obra: la apertura de un historietismo mexicano moderno, hondamente relacionado con autores de otros países y sustentado en la crítica, la reflexión y, sobretodo, en su riqueza plástica, su capacidad narrativa y su inteligente revisión de la historia. (Clement, E. 2008)

Quizás el resultado mas lamentable de la aparición de esta pieza es que demostró la falta de un medio nacional sólido que dejó al público sin herramientas de análisis, crítica y apreciación ante una obra de este tipo.

ESPIRAL. UN COMIC RECURSIVO, BEF

Espiral es la primer novela gráfica de Bernardo Fernández alias BEF, quien ha publicado además varias compilaciones de su trabajo de historieta, volviéndose un ícono del arte secuencial mexicano contemporáneo.

Espiral es una obra experimental que se sustenta en la recursividad, el eco de una historia dentro de otra, para narrar una y varias historias a la vez sin el uso de textos o diálogos. BEF se dice influenciado por maestros de la historieta mexicana como Abel Quezada y Germán Butze, a pesar de que sus historias no se atienen al contexto de la sociedad nacional.

Espiral es una obra un compleja que retoma un poco del imaginario que se haba visto de Monorama 1 y 2, complicaciones de historietas con narraciones que reflejan un humor y nostalgia que el arte de BEF transmite. La novela gráfica, por el contrario, asume la tarea de ser una historieta mas compleja y ambiciosa dividiendo la carga entre una variedad de historias mas pequeñas que se entrelazan una dentro de otra donde una historia sucede dentro si misma en círculos concéntricos que así van conformando la espiral.

La resonancia que tiene BEF supera por mucho a esta novela y esta contenida por pedazos en cada una de sus obras, de cualquier manera su primera novela gráfica no ha dejado que desear si no es mas obras de este tipo. Por otra parte la aparición de esta y las siguientes novelas gráficas presentadas aquí tienen lugar a partir de la década pasada ante la reformatión del género y la industria editorial que permitieron la inclusión de arte secuencial en las publicaciones mexicanas. De esta manera estas y otras obras contemporáneas señalan la readaptación y recuperación de la industria fallecida en décadas anteriores y del panorama incipiente de la novela gráfica como medio, al mismo tiempo que apuntan a autores como Bernardo Fernández como otro de los fundadores, junto a Clement y Ahumada, de la novela gráfica mexicana como género

Figura 28. Portada de Espiral, publicada en 2010 por Alfaguara.

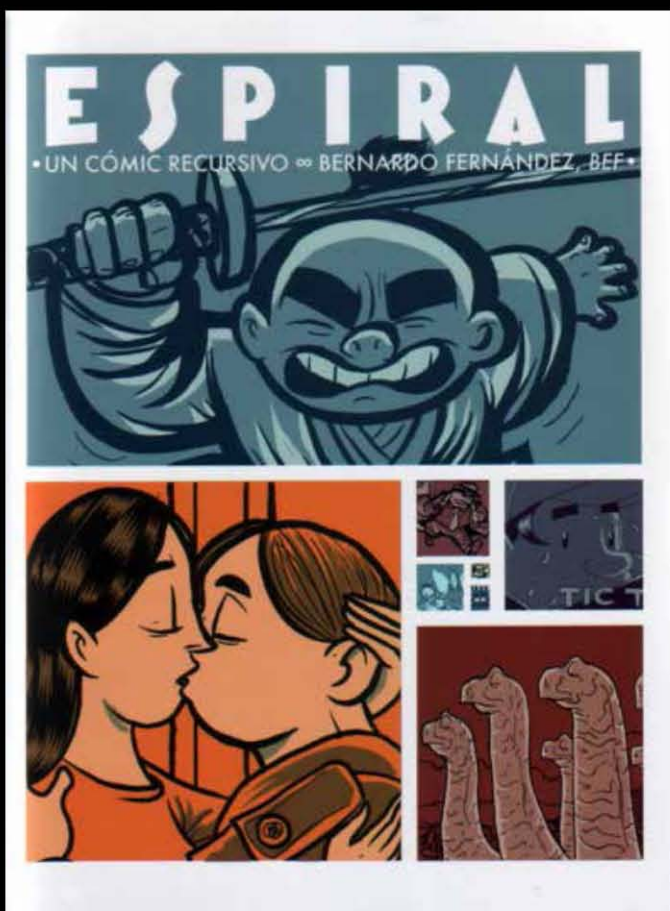
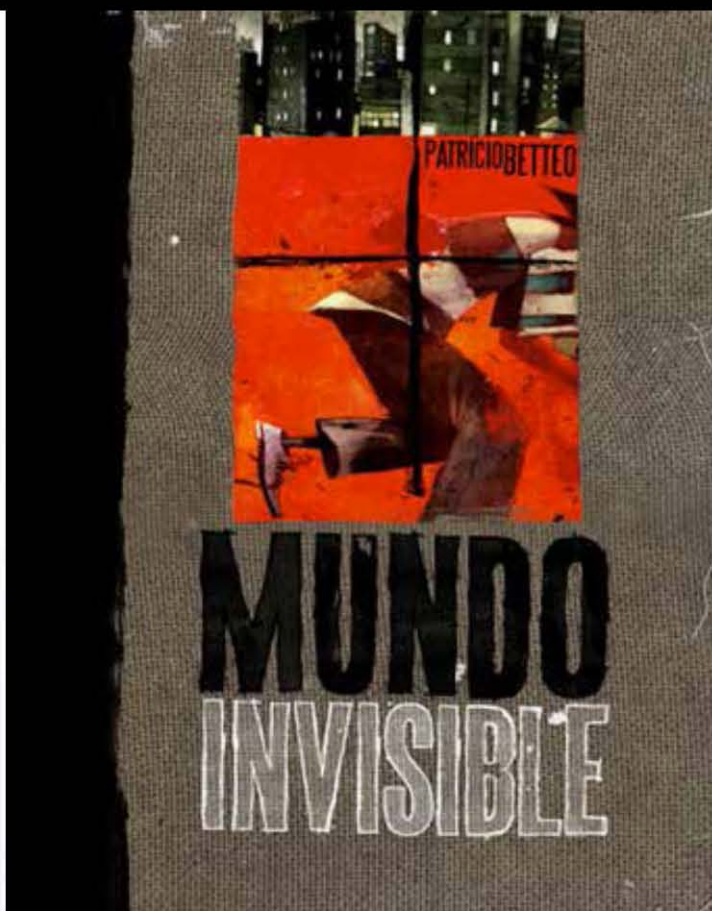


Figura 29. Portada de Mundo Invisible publicada en 2011 por Editorial Jus.



MUNDO INVISIBLE, PATRCIO BETTEO Y
EL MAIZO: LA MALDICIÓN DEL VÁSTAGO,
AUGUSTO MORA — — — — —

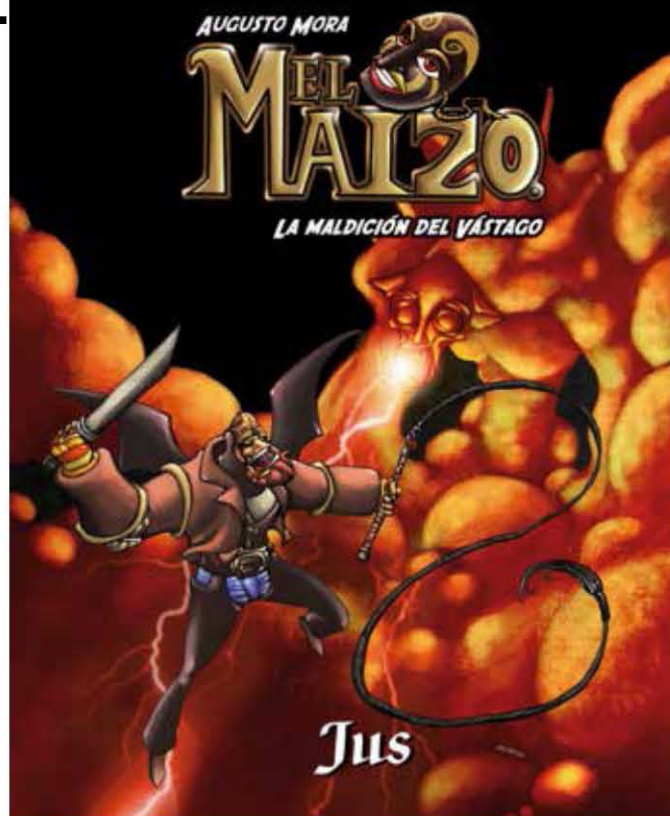
Mundo Invisible y El Maizo: La Maldición del Vástago fueron las obras ganadoras del I Premio Nacional de Novela Gráfica otorgado por Editorial Jus en el año 2010. Concurso que buscaba apoyar la difusión y creación de un medio que la misma editorial consideraba de creciente demanda. De esta manera se señalaba el apogeo que la novela gráfica tendría en este nuevo siglo, además de la suma de varios autores al género nacional, quienes junto a los precursores ya mencionados dan forma al rostro que el medio presenta actualmente.

Augusto Mora y Patricio Betteo corresponden a una generación mas próxima de creadores de narrativa gráfica cuya producción comienza a ser fructífera en los 2000. Es notable como ambas obras se perciben muy distintas tanto por la narrativa como por el estilo de dibujo, agregando aun mas variables a las posibles características formales de la novela gráfica “a la mexicana”.

Mundo Invisible es una obra que cae por coincidencia en la categoría de novela gráfica como lo señala su autor, el ilustrador Patricio Betteo: “Fui autor de una sola historieta larga hace un par de años (por probar, confieso) y con ese experimento me despedí del cómic en ese formato” (Betteo, P. Comunicación Personal, 23 de junio de 2014).

Mundo Invisible es la extensión de un mundo imaginario parecido al real con un toque mitológico y sobrenatural. La narración de Betteo es poco clásica, no tiene una resolución definitiva ni un conflicto tangible, en ella el poeta como personaje muere y entra al mundo invisible donde emprende una búsqueda espiritual de aquello que le faltó en vida.

La obra resume una gran cantidad de cualidades propias de la novela gráfica a pesar de que su creador disienta con la clasificación; tanto por su cualidad poética como por el dibujo épico de años de trabajo plástico del artista. Recordando las características antes mencionadas de la novela gráfica es remarcable la disonancia que Betteo siente con el término y como es que su obra, mas allá de su voluntad, cae en esta clasificación, tal vez, por falta un término mas acertado.



**Figura 30. Portada de El Maizo.
La Maldición del Vástago
publicada en 2011 por Editorial
Jus.**

Por otra parte *El Maizo: La Maldición del Vástago* de Augusto Mora tiene sus raíces directas en la cosmogonía tradicional mexicana. Una danza-leyenda del estado de Guerrero llamada *La Danza de los Tlacololeros* contiene la semilla del Maizo, personaje central de la novela que tiene lugar en un mundo fantástico inspirado por una colección de mitos y leyendas mexicanos.

El Maizo hace un excelente trabajo no solo en representar el talento nacional si no en rescatar elementos de la cultura mexicana que aun no se vuelven clichés, como lo dice el autor Augusto Mora:

Me apasiona nuestra cultura. Comencé a ver este tipo de danzas y definí a muchos personajes para realizar una historieta fantástica. En México existen personajes que no conocemos, muchas veces como turistas vamos a lugares, observamos a la gente, le sacamos fotos y no sabemos qué significa. Releer nuestra cultura tiene muchos caminos y me pareció muy rica la cultura prehispánica para hacer una historia fantástica. (“*El Maizo, una mitología muy propia de México*“, 2010)

La hábil conjunción de tradición y acción gráfica hacen del Maizo una novela interesante visualmente y estimulante en su narrativa, ejerciendo una función distinta a *Mundo Invisible*, dando al lector una panorámica mas universal y a la vez encadenado a nuestro pasado histórico.

Cabe subrayar que de entre las obras aquí mencionadas *El Maizo* es la única, quizás aparte de *Operación Bolívar*, en presentar una influencia evidente en lo mexicano y lo tradicional. De esta manera se separa del resto y aun así, se distingue de la historieta mexicana que representaba un México mas cotidiano y ciudadano a diferencia del mítico y cosmológico que aparece en la obra de Mora.

El mexicanismo predominante en la obra de Mora por un lado se recibe calurosamente y se considera apropiado a la nueva identidad de la narrativa gráfica nacional al yuxtaponer lo antiguo con un medio nuevo, por otra parte es fuerte la crítica que a veces se enfrentan las obras “a la mexicana”, pues la novedad de la novela gráfica también exige a gritos temas e historias nuevas que reniegan de nacionalismos y clichés.

EXILIA, CECILIA PEGO — — — — —

Cecilia Pego ha tenido una larga carrera en la historieta nacional incluyendo su colaboración con el afamado suplemento *Histerietas*, arribando por fin a la novela gráfica con *Exilia*. Una obra oscura y metafórica que busca un estilo totalmente distinto y que se presenta como una de las opciones mas innovadoras de lo que se produce en el país.

Con un estilo surreal e íntimo *Exilia* como protagonista narra un viaje personal a modo de alter ego del alma del artista, quien emprende un camino de descubrimiento en un mundo sombrío y extraño, buscando llevar al lector por un viaje introspectivo paralelo a de la protagonista.

El estilo de Pego es producto de su evolución artística y experimentación estilística, Exilia posee un estilo complicado que acompaña perfectamente los parajes surrealistas de la historia, el dibujo y la pintura se mezcla y el producto queda alejado de cualquier estilo historietil visto en México.

Varias son las razones por las que esta obra se destaca en el panorama nacional a pesar de su poco atractivo comercial, ya que no cuenta con una edición formal en español por editoriales nacionales y la autora se ha inclinado por la distribución digital independiente junto a la destinada al público internacional ofreciendo frecuentemente la versión en inglés.

EL CADÁVER Y EL SOFÁ, TONY SANDOVAL

El ejemplo de Tony Sandoval, originario de Sonora, es un indicio de las posibilidades de la narrativa gráfica nacional y al mismo tiempo del mal clima creativo en México para el medio. El Cadáver y el Sofá es una de varias novelas gráficas que Tony Sandoval ha publicado y una de las pocas editadas en México ya que el autor reside en Europa desde hace varios años y su desarrollo autoral en dicho continente ha sido extenso desde la década de los noventas, ejemplo de ello son la gran cantidad de novelas gráficas de su autoría editadas en inglés y francés que no son adquiribles en México.

Figura 31. Portada de la versión digital en inglés de Exilia (2012) distribuida por Amazon.com

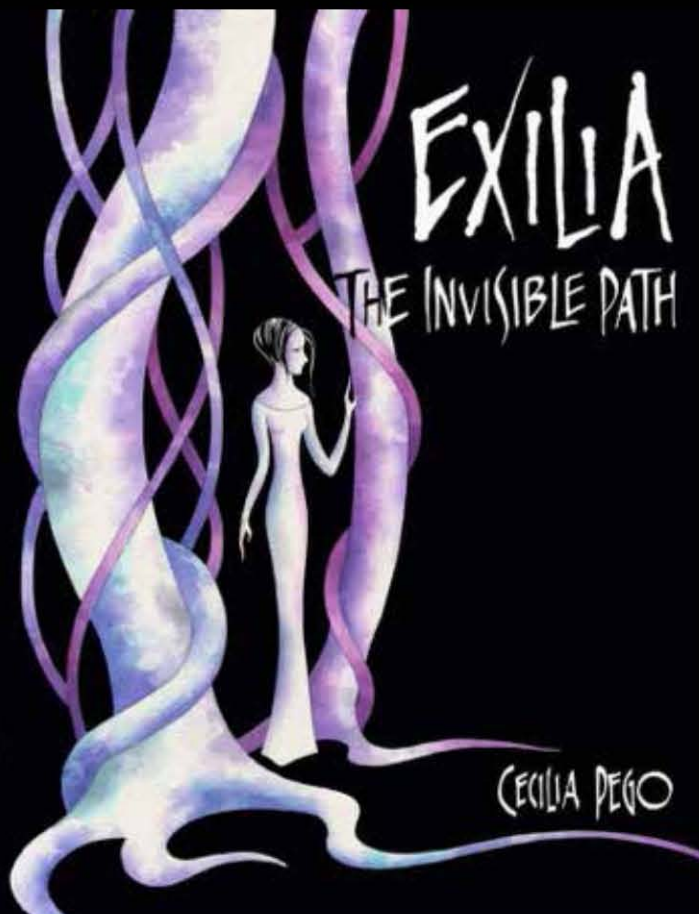


Figura 32. Portada de El Cadáver y el Sofá (2006) editado por Editorial Caligrama.



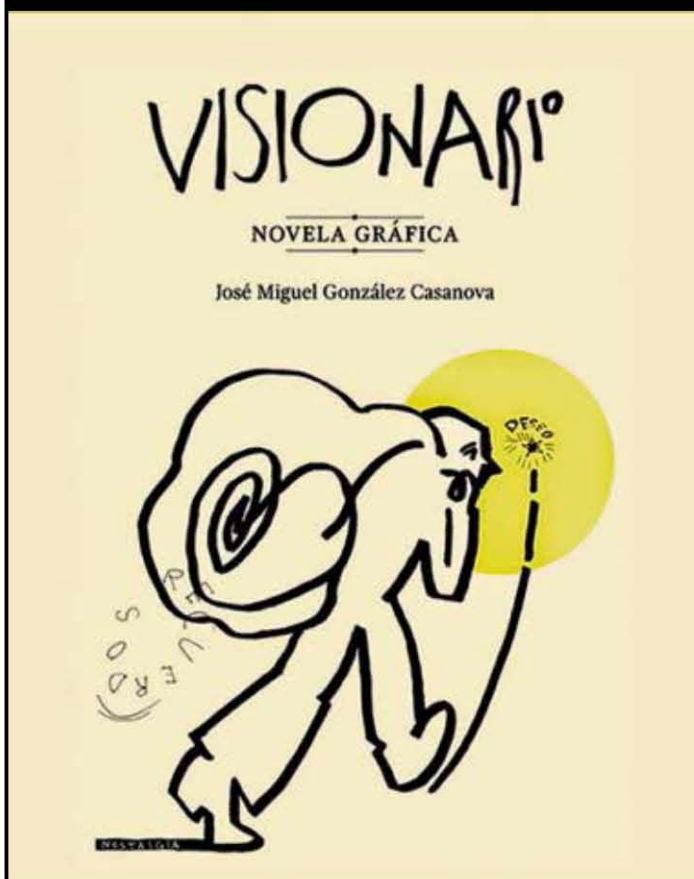


Figura 33. Portada de Visionario (2013) editado por la UNAM.

Creo importante notar que tampoco existe una mexicanidad evidente en las obras de Sandoval, posible señal de la influencia internacional que sus publicaciones gozan al no ser creadas ni vendidas en el país. Postulándose así como una de las propuestas más distintas de su grupo y a la vez evidenciando la falta de un clima propicio para la correcta producción de novela gráfica en el país.

Podríamos concluir que gracias a la migración que Sandoval ha tenido la oportunidad de publicar tantos libros, creencia reforzada por el nulo interés que se ha tenido de reeditar y traducir sus obras por parte de editoriales nacionales.

VISIONARIO,
JOSÉ GONZÁLEZ CASANOVA — — — — —

La obra de González Casanova es probablemente la más alejada de los parámetros comunes de una novela gráfica debido a su claro origen plástico resultado de la larga trayectoria que González Casanova tiene en las artes visuales a partir de presencia en la Escuela Nacional de Artes Plásticas y posteriormente el Fondo Nacional para la Cultura y las Artes, ofreciendo una visión experimental sustentada en el dibujo que adopta diversas formas.

La primera de ellas siendo la exposición, formato clásico de las artes plásticas que permite percibir linealmente a través de un espacio, la galería en este caso, las páginas que conforman la historia.

Como segunda forma material y permanente esta el libro, que se conforma de los más de cuatrocientos dibujos que aparecen en la exposición, compilados en la misma línea narrativa.

Visionario se aleja de la narrativa literaria y aborda la novela gráfica como un conjunto plástico que posee una temporalidad y por tanto una narración, así como un diálogo entre sus partes y con el lector. Las páginas de la novela no poseen ninguna diagramación, márgenes o viñetas, los dibujos en cambio utilizan una variedad de recursos que no son nativos de la narrativa gráfica pero que aprovechan la lectura por páginas para crear la sensación del paso del tiempo y así una sucesión de eventos o declaraciones.

Son varias de sus características, sumado al

origen editorial y las raíces plásticas de su autor, las cuales han impedido que esta novela se sume al panorama más visible de la narrativa gráfica nacional y que vuelven poco probable que esto suceda. No obstante lo importante de la presencia de este tipo de piezas, al igual que las piezas del estadounidense Chris Ware lo son para el medio internacional, es afirmar las posibilidades que existen dentro del género así como abrir el campo de producción a visiones artísticas o experimentales que no se aproximen a la forma común de producción de comic e historieta que se han vuelto normativas en la novela gráfica, y por otra parte invitar a creadores plásticos a aproximarse al formato buscando satisfacer necesidades creativas que rebasan los soportes plásticos como el dibujo o la pintura. De manera que más adelante el medio se conforme de otros individuos con diversas inclinaciones artísticas y no solo de caricaturistas e ilustradores.

LA PERDIDA Y VIVA LA VIDA, VISIONES EXTRANJERAS

México es uno de esos países que siempre ha poseído cierto encanto para el resto del mundo, por su fusión de culturas y su estruendosa estética, la multiplicidad de paisajes y su gente bulliciosa. La novela gráfica no ha sido

Figura 34. Portada de *La Perdida* (2006) editado en español por Astiberri.

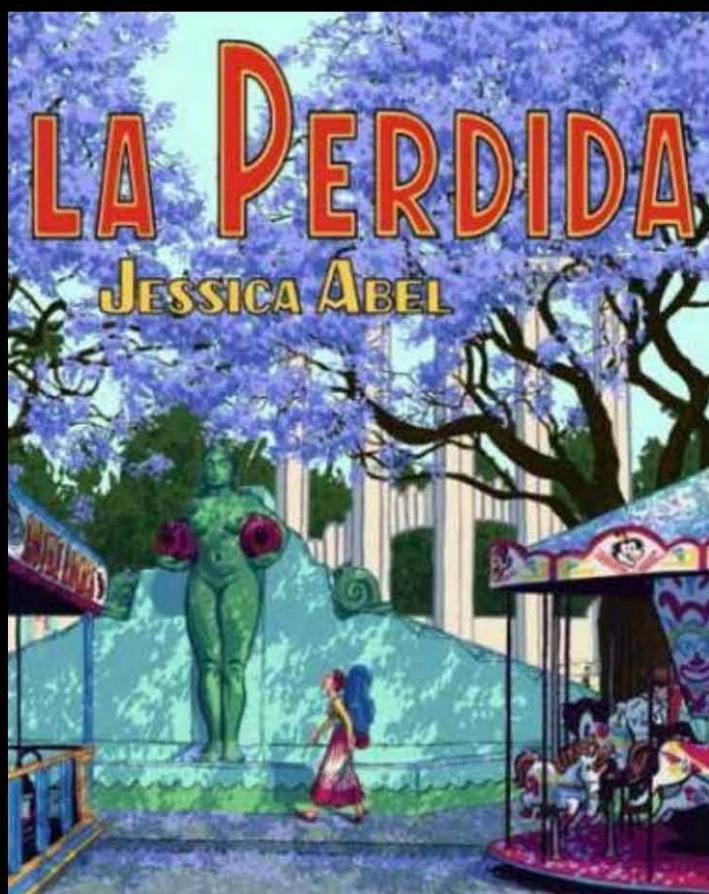
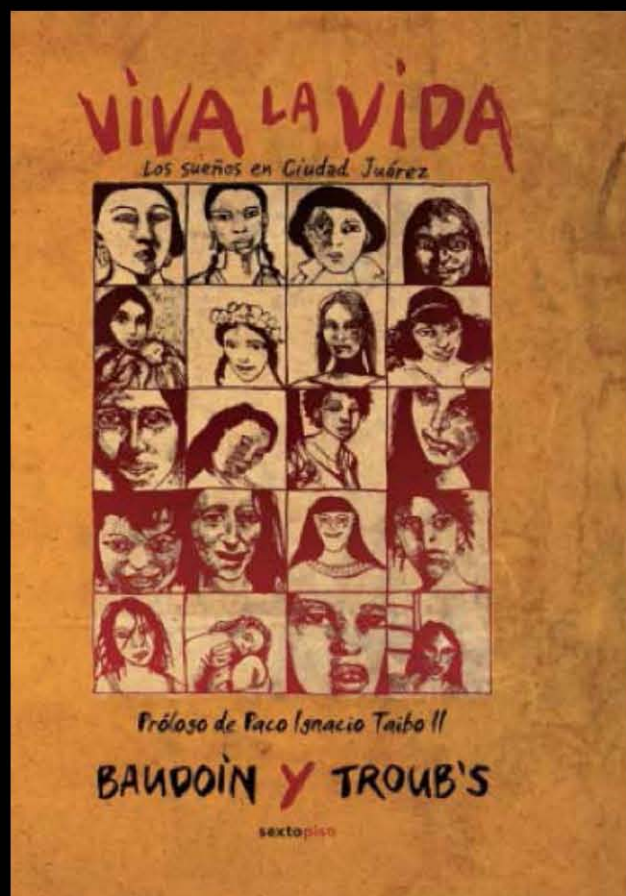


Figura 35 Portada de *Viva la Vida* (2011) editada por Sexto Piso.



la excepción y algunos creadores han tomado de inspiración las calles de la capital y otras ciudades para escribir y dibujar historias nacieron al poner pies en nuestro territorio, y que a su vez son modos de tratar de entender y acercarse a lo ajeno, que es lo nuestro.

La Perdida es una obra de la norteamericana Jessica Abel que tiene como foco central a una joven estadounidense de padre mexicano que arriba a la ciudad en busca de adquirir un poco de identidad mexicana. La historia es producto de una observación minuciosa de la Ciudad de México así como de sus mecanismos subterráneos que no son tan evidentes ante el ojo foráneo. La convivencia con la gente que hace el pueblo de México le da a Abel la oportunidad para explorar los clichés al igual que los conflictos de identidad del mexicano y contrastarlos con la concepción internacional que se tiene de ellos. Esta novela gráfica fue realizada en serie y ganó el premio Harvey Best New Series en 2002, para después ser compilada en un solo tomo.

La Perdida es una novela hecha fuera de México por manos no mexicanas pero que sin duda tiene como uno de sus puntos principales la búsqueda de comprensión del México actual incluyendo una dosis de curiosidad casi inocente por entender lo que hace a los mexicanos, algo constante ante la mirada de muchos extranjeros.

Es el mismo caso de Viva la Vida, de los franceses Baudoin y Troub's, quienes se alejaron de la ficción buscando documentar su incursión en la vida diaria de Ciudad Juárez, Chihuahua.

Gracias al apoyo de Culture France y la embajada Francesa en México y por iniciativa de los autores, emprenden un viaje de reconocimiento desde la Ciudad de México hasta Ciudad Juárez durante el cual observaron, documentaron y dibujaron, no solo el paisaje si no también los sueños e inquietudes de quienes viven el día a día en el clima hirviente que en años recientes sufre Juárez.

El producto es un diario visual mixto de los dibujos e impresiones de ambos ante el rostro del territorio mexicano pero más aún ante las caras y voces de tan diversas personas encontraron en su visita. Del libro no hay conclusión alguna, la curiosidad inicial quedó satisfecha pero no es evidente que alguno de los dos autores se halla ido con una comprensión profunda del porqué de las cosas en el México actual, solo tal vez con una mayor empatía con aquellos que lo viven y quienes transmiten a través de los múltiples retratos que aparecen en su libro.

Como muchos otros medios y artes, lo exótico y diferente siempre llama a su representación, es muy posible que como estas obras, surjan pronto varias otras que provengan de lugares extraños y que tomen a México como su paisaje principal. Coincidiendo con algunos de los ejemplos de narrativa gráfica nacional que también buscan ahondar un poco en los ingredientes que forman la cultura mexicana y que buscan el entendimiento de dicha cultura o bien provocar el análisis y la crítica ante lo que se vive día a día.

Panorama del Medio Nacional

2.4

De acuerdo con lo visto anteriormente y algunas declaraciones de las partes involucradas, expongo ahora un esbozo del panorama actual para la novela gráfica en el país.

Tanto autores como aficionados manifiestan que México nunca ha sido un país prometedor para la narrativa gráfica, con todo y la larga tradición que existe. Esto se debe una vez más al bajo concepto que se tiene de la forma, ante cualquier otra expresión cultural el cómic mexicano siempre se ha visto en desventaja.

Sobre este problema hay diversas opiniones, sobretodo por aquellos que tienen un largo tiempo en el medio. El autor de *Operación Bolívar*, Edgar Clement juzga lo siguiente sobre el panorama artístico de la narrativa gráfica nacional:

Que es prácticamente inexistente en el ánimo general. El 2010, la SEP hizo una serie de programas que se llamó “Discutamos México”, una muy interesante recopilación temática de los asuntos que interesan y conforman el pensamiento y el imaginario de lo que conforma la idea de lo que entendemos por “México”. Hubo temas de todo, algunos que ni siquiera se me hubieran ocurrido, en el área de las artes y medios se habló de cine, teatro, la literatura incluso se dividió en novela y poesía, se habló de las artes plásticas y el muralismo gozó de un capítulo completo, se abordó el arte y la cultura en periodos importantes de la Historia de México, e incluso se habló de cultura urbana y callejera... y la historieta ni siquiera fue mencionada: la novela gráfica mucho menos. La narrativa gráfica es invisible a los ojos del grueso de la población, aunque esté allí mismo, frente a ella. (Clement, E. Comunicación Personal, 15 de agosto 2014)

Por otra parte no todo ha sido tan malo para la narrativa gráfica en los últimos años, Bernardo Fernández comenta:

Lo cómics se mudaron de los puestos de periódicos a las librerías. La vieja industria de la historieta popular prácticamente desapareció para integrarse a la gran industria editorial. Perdimos volumen, ganamos calidad, y eso está bien. (Fernández, B. Comunicación personal, 4 de julio de 2014)

Es muy cierto que el tamaño de la industria nacional entró en declive desde los años setentas y que hoy en es casi invisible. Sin embargo el medio se ha ido desplazando poco a poco de la prensa diaria al formato libro y con ello ha ganado un poco de prestigio, sobre el cual la obras actuales se sostienen. Este desprecio por el formato tiene raíces profundas en la historia que ya he revisado, y hoy día entorpece la evolución artística y mercadológica. El medio sobreexplotado siempre tuvo fines de lucro y nunca hubo una verdadera

preocupación por tratar al lector como crítico ni de explorar las posibilidades del medio.

Es poco realista esperar el resurgimiento de aquellos imperios editoriales fundados en pepines o tratar de alcanzar el tiraje de las publicaciones de Novaro. El panorama de la narrativa gráfica y en concreto de la novela gráfica ha de surgir por otros lugares y bajo otros rostros y formas. Evidencia de este renacer es el espacio destinado en la editoriales o librerías a formas de arte secuencial, y la formación de un público propio y especializado que legitima al medio como una verdadera forma cultural y artística. Esta tendencia es evidente con la creciente apreciación internacional de productos de narrativa gráfica y su éxito comercial y taquillero con las adaptaciones de famosas novelas gráficas al cine o televisión.

México es de los mas atrasados en este aspecto y sin embargo las generaciones de Ahumada y Luis Fernando, de Clement y de BEF, han trabajado en las últimas dos décadas en abrir camino a sus obras y ha conseguido llamar la atención. Los próximos años serán decisivos para completar esta transformación a base de obras constantes y de calidad que pongan a la narrativa nacional en el panorama mundial que integren al país a la corriente de revalorizar el medio.

Sobre el papel actual de la Novela Gráfica una vez mas la opinión de Edgar Clément: “Ahorita: resistir. Se convertirá en refugio de ideas que no podrán ver la salida por otros medios más preocupados por el lucro a corto plazo.” (Clement, E. Comunicación Personal, 15 de agosto 2014), y Bef la llamaría “un medio que se está consolidando” (Fernández, B. Comunicación personal, 4 de julio de 2014). Estos sentimientos poseen una gran resonancia con el papel del arte secuencial durante los años ochentas en Norteamérica, caracterizado por la urgencia de autores como Crumb y Spiegelman por el surgimiento de algo que sostuviera el deseo creativo de varios. Lo cual llevó indudablemente al nacimiento de la novela gráfica contemporánea.

Es evidente además en estas declaraciones la falta de optimismo por parte de generaciones pasadas, los primeros creadores de novela gráfica en el país se enfrentaron con todo aquello que impedía la ya urgente existencia del medio. Gracias en parte a la popularidad de la novela gráfica internacional y al cambio de identidad que el nuevo término supone, se ha podido liberar al arte secuencial nacional de la vergüenza e ignominia que lo caracterizó en las últimas décadas. La mayor pérdida, en este caso, es el respaldo de la enorme industria que popularizó a esta disciplina ante una manera radicalmente distinta de hacer narrativa gráfica, lo cual ahora supone la ausencia de una industria especializada para el formato.

Esta industria y las instituciones se han enfrentado a un campo desconocido: el invertir y vender cómic e historieta no como entretenimiento pasajero si no como cultura y arte. Esos últimos años y los que están por venir definirán ante las organizaciones y personas a cargo los modos correctos de producción y comercialización que aseguren por un lado la libertad artística del producto así como los medios adecuados para poner la obra al alcance de un público que por ahora solo existe en potencia.

Todo esto sin ningún referente dado que la época dorada de la historieta mexicana tiene setenta años de haber sucedido aunado al hecho de que ninguna otra forma artística, como alguna vez lo hizo el cine, se ha enfrentado al mismo problema recientemente.

Otra dificultad a la que se enfrenta la narrativa gráfica es la falta de un medio nacional. En un país de 100 millones de habitantes no existen asociaciones, sindicatos, uniones, congresos ni escuelas de dibujantes, historietistas o novelistas gráficos. El pequeño espacio que se ha abierto en publicaciones y editoriales se ha saturado de la obra de unos pocos, quienes solo a veces comparten espacios con nuevos talentos y que guardan entre ellos las pocas posibilidades de éxito dentro de sí.

La falta de esta consistencia supone la falta de un público real y por tanto la falta de una crítica y análisis del medio que a base de opiniones ayude a formar mejores obras. Basta comparar el nulo espacio que existe para publicar o escribir crítica sobre arte secuencial, nacional o extranjera, contra la variedad de publicaciones, blogs, videoblogs, columnas o revistas de crítica de cine o literatura mexicanos. Este ciclo, no obstante, ha cambiado poco a poco en últimas fechas y el medio nacional de narrativa gráfica puede estar por consolidarse.

La pequeñez del grupo de creadores significa también un recorte a la cantidad de propuestas y han dejado al público sin variedad de historias, sometiendo al medio nacional a una polarización evidente entre narrar el cliché de lo mexicano o el aspirar a ser norteamericana o europea, adoptando formatos forzados como los superhéroes o el manga. (Suzuri, J., 2014) Esta ambivalencia permanente da pocas herramientas al posible gremio de creadores para exigir la atención del público o para querer reivindicar al cómic como un medio serio ante la popularidad de la que gozan publicaciones como los sensacionales.

El atraso en el que el lector y la editorial se encuentran no son solo prueba de la falta de apreciación en la nación por el género, son indicio de una industria naciente y un público que buscan alcanzar al resto del mundo. Es posible exigir a los lectores mexicanos una mayor amplitud de criterio y apreciación para entender a la novela gráfica, lo que es difícil es justificar esas exigencias no solo a base de una eficiente distribución comercial y espacios abiertos si no con la calidad de las propuestas que demostrarán que la novela gráfica mexicana no solo existe si no que su existencia está justificada y debe ser disfrutada por un público mayor.

Si he de referirme a espacios e instituciones que respaldan al arte secuencial en el país la lista es pequeña pero consistente.

Al visitar una sucursal de las grandes cadenas de librerías es muy posible encontrar una pequeña sección que por lo general estará clasificada como "Novela Gráfica", la cual engloba varias manifestaciones del arte secuencial, demostración de las ventajas obtenidas de la adopción del término.

En últimas fechas editoriales internacionales como Astiberri (España), Norma (España), *Marvel* y DC (E.E.U.U.) han empezado a editar en México una variedad de compilaciones y traducciones de novelas gráficas y cómics que se han

vuelto populares desde 1980. Resultado de la nueva oleada de popularidad de la que ha disfrutado la narrativa gráfica internacionalmente donde se ha revalorizado su papel como “Noveno Arte” y que ha elevado a nivel de obras maestras algunas de las piezas que ya mencionamos.

En México también a surgido la iniciativa de adquirir los derechos de obras nacionales y de invertir en su producción. Editoriales como Caligrama, quien a publicado a Clement y Sandoval, junto a Editorial Resistencia que ofrece compilaciones de Cecilia Pego, Patricio Betteo y BEF entre otros son quienes publican por primera vez *El Cara de Memorándum* de Manuel Ahumada. Ambas son las dos potentes impulsoras de narrativa gráfica mexicana y entre sus publicaciones se encuentran la mayoría de los artistas secuenciales del país.

La opciones para aquellos creadores incipientes de narrativa gráfica se ven expandidas por unas pocas convocatorias y concursos creados por instituciones gubernamentales y grupos independientes que buscan promover la creación de piezas de arte secuencial mediante la inversión a través de becas y premios.

El Fondo Nacional para la Cultura y las Artes incluyó en el año 2013 la categoría de Narrativa Gráfica en su convocatoria Jóvenes Creadores, la cual beca por una año la realización de un proyecto dentro del género y, ha tenido entre sus beneficiarios a artistas como Jorge Pinto, creador del webcomic *Bunsen* (www.bunsencomics.com) y Augusto Mora, escritor de *El Maizo*.

A esta convocatoria se une el Premio Nacional de Novela Gráfica de Editorial Jus, el cual se ha llevado a cabo únicamente dos veces en 2010 y 2011 con tres novelas premiadas en total las cuales se publicaron bajo el sello de la editorial: *El Maizo* de Augusto Mora, *Mundo Invisible* de Patricio Betteo y *En el Espejo de Arena* de Sergio Vicencio. Es lamentable no obstante la falta de constancia de esta convocatoria así como la falta de interés de otras editoriales de continuar con un premio semejante, ya que a partir de su segunda edición no se ha repetido por razones desconocidas.

De estas convocatorias la mas reciente es el Certamen de Novela Gráfica 2014 lanzada en el marco del 4to Festival de Autores de Cómic FESTO con la colaboración de la Dirección General de Publicaciones de CONACULTA, la cual otorga dos premios para la realización y publicación de proyectos de Novela Gráfica y que ha otorgado el primero de sus premios a Alejandra Espino, egresada de la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado. Con miras a convertirse en un evento anual que propulse la creación literaria en el ámbito de la historieta.

La escena contemporánea mexicana de comic y novela gráfica se ve completada a través de varias iniciativas de festivales y convenciones que replican los modelos de mercado especializado que se ha vuelto normativo en el resto del mundo. Las grandes convenciones como San Diego Comic-Con, que hoy día es centro de encuentro para creadores y fans de narrativa gráfica de todo el mundo así como de cine y televisión se ha convertido en uno se los eventos mas importantes del año para la cultura pop, superada en tamaño solo por el Festival Internacional de la Historieta de Angulema, que también otorga premios a los creadores de arte secuencial y que tiene una reputación mayor

en el mundo de narrativa gráfica internacional.

Siguiendo estos ejemplos han surgido varias iniciativas, unas más exitosas que otras, de crear en el país convenciones que reúnan a creadores y público de varias manifestaciones de narrativa gráfica y otras formas de entretenimiento. La primera de su tipo fue la CONQUE, ocurrida por primera vez en 1994 coincidiendo con el *boom* de los cómics posterior a la muerte de *Superman* y realizada anualmente hasta el año 2001. Periodo durante el cual reunió a grandes figuras de la historieta mexicana como Yolanda Vargas Dulché, Rius y a internacionales como Stan Lee. La CONQUE sobrevivió varios años y a duras penas gracias a la ayuda de editoriales, tiendas y expositores quienes colaboraban para hacerla posible. A pesar de ello nunca llegó a ser un modelo sustentable ni remunerable y desapareció por motivos económicos a inicios de la nueva década.

Ante el relativo éxito y posterior desaparición de la CONQUE surgieron varias propuestas para congregarse a los creadores y fans de cómic del país, como la MECyF que apareció en 1995 por iniciativa de Editorial VID.

Probablemente la más exitosa de estas iniciativas es La Mole Comic Con, también surgida a mediados de los noventa y que actualmente se realiza dos veces al año siendo la más grande de su tipo. Cabe señalar que el éxito de esta convención se basa en la inclusión de diversas formas de entretenimiento además de la narrativa gráfica, como son el manga y anime, series de televisión, películas y caricaturas teniendo invitados de distintas disciplinas y un público más vasto. A su vez el tipo de mercado de la convención favorece a editoriales y autores comerciales así como a expositores y vendedores de gran magnitud dejando poco espacio para creadores de mediano y pequeño tamaño.

La escena actual de este tipo de eventos se ve completada desde dos perspectivas distintas; la primera de ellas es la Expo-TNT, presente desde principios de los 2000 y que tiene un claro enfoque a la cultura y entretenimiento oriental, atrayendo a una gran cantidad de público interesado en el manga y el anime junto con productos derivados de la cultura otaku como la música y la moda. Este formato de convención deja de lado a la narrativa gráfica como punto central y favorece a productos extranjeros sobre la poca producción nacional que hay de estos géneros.

Ante estas dificultades son pocos los casos de autores nacionales que presentan productos producidos localmente en un formato semejante a la novela gráfica en estilo manga, no obstante la escena nacional de fans y consumidores de narrativa gráfica se han concentrado en una cultura que no pertenece al país y han forzado a organizadores, medios y creadores a adoptar formatos y narrativas ajenos. Este creciente fenómeno para muchos es un plagio que ha mermado la creación original por parte de dibujantes y escritores de narrativa gráfica quienes han preferido adoptar cánones ajenos dejando de lado la experimentación estilística y la obra de autor, como lo señala Patricio Betteo:

Creo que el mayor daño está en la “apropiación” de un fenómeno muy ajeno culturalmente. No tengo ningún problema con su consumo y asimilación, pero es preocupante cuando un dibujante mexicano opta por ex-

presarse a través de esos códigos. Es como decir: Voy a dibujar un Picasso. Si no eres Picasso, la frase es un poco estúpida. En otras palabras, si lo que quieres es trascender y crear algo que valga la pena, tienes que enfocar el 50 por ciento de tu esfuerzo en buscar tu propia voz y el otro 50 en emular a los autores que admiras. Los mangakas mexicanos se olvidan siempre de lo primero... (Betteo, P. Comunicación Personal, 23 de junio de 2014)

Recientemente se ha integrado al panorama nacional FESTO Comic, Festival de Autores de Cómic en la Ciudad de México, de los mismo organizadores de la CONQUE que en esta ocasión buscan brindar un ambiente diferente a otras convenciones del tipo poniendo énfasis en el autor y su obra. Resultando en el punto de encuentro mas probable para creadores y lectores de novela gráfica, de entre todos los aquí mencionados.

La iniciativa de FESTO Comic surge del vacío entre los festivales, tiendas y exposiciones por productos nacionales de corte no comercial, lo cual precisamente favorece a la novela gráfica nacional como el producto ideal, además de que las facilidades que otorga al expositor so ideales para pequeñas editoriales y autores independientes.

Este ambiente supone la asistencia de un público especializado e interesado en la obra y su productor, a diferencia de mercancías o celebridades como ocurre en otras convenciones. Lo que se ve reforzado por el público que acude a la Feria de Libro Infantil y Juvenil, marco en el que se realizan las actividades de FESTO, poniendo énfasis en el rol de la narrativa gráfica dentro de la literatura e insertando naturalmente al arte secuencial dentro del panorama de las otras artes con el fin de normalizar y reivindicar su presencia ante la generación de nuevos públicos, que desde jóvenes, adquieren aprecio por las manifestaciones de narrativa gráfica contraponiéndose a la impresión que esta tiene en la población mexicana adulta.

Estas son las circunstancias que enmarcan a la novela gráfica en nuestro país. Concluyo que el panorama nunca ha sido especialmente favorable y sin embargo es innegable que se encuentra en una época de movimiento y reformatión. La pasada década ha sido la mas productiva para el formato y se han empezado a formar una cultura del arte secuencial nacional tanto de autores como de lectores. Ante esto los creadores y fanáticos de la narrativa gráfica se han dado a la tarea de seguir produciendo obras de calidad al mismo tiempo que se construyen instituciones y gremios que permiten la crítica y el análisis.

Sobre ello concluyo que en un futuro próximo se construirá un medio del arte secuencial mexicano que se sume a la producción internacional de novela gráfica y con suerte, los productos gozarán de la fama y reconocimiento como otras piezas del género han tenido, colocando a la novela gráfica mexicana en el panorama internacional del mismo modo que se ha reconocido a otras artes nacionales.



desarrollo de un proyecto de Novela Gráfica

Este capítulo se centra en los procesos prácticos para la creación de una novela gráfica desde su concepción hasta su publicación, todo dentro de nuestro país, con la intención de servir como guía personal y general para aquellos interesados en la creación de una obra de este tipo.

A continuación propongo una metodología híbrida que permita la adquisición de todos los conocimientos y recursos necesarios para cada una de las etapas de realización y que a su vez ofrezca una variedad de perspectivas y posibilidades tanto de creación como de difusión de novela gráfica. Esta ha sido compilada a su vez de una variedad de fuentes entre las que se encuentran teóricos como Scott McCloud y Will Eisner, autores como Grant Morris y Alan Moore, y figuras nacionales como Augusto Mora.

Esta metodología sin embargo no busca ser un absoluto en la creación de novela gráfica o cualquier otra manifestación de arte secuencial y no rechaza la experimentación, síntesis u omisión de los pasos a continuación descritos. Las etapas específicas han sido recopiladas de varias fuentes con el fin de obtener una descripción más detallada de estos procesos, que por lo general son universales, mientras que otros serán relativos a las posibilidades y requerimientos del país como se verá señalado.

La siguiente metodología está dividida en dos etapas primordiales que comprenden: la concepción literaria de la novela, es decir la creación de un guión, y la aplicación visual de lo narrado, es decir el dibujo. Por último se analizan algunas opciones de publicación y distribución que son específicas a México en concreto al Distrito Federal, junto con algunas alternativas novedosas de edición y publicación independientes mediante soportes electrónicos.

Guión

3.1

El guión es un término muy difuso en la narrativa gráfica y su uso cinematográfico o audiovisual es más extenso y estudiado. En esta ocasión quiero puntualizar que es lo que este guión contiene y más aún como se realiza. Deberá entenderse como el paso primero para aterrizar la historia que la novela gráfica ha de contener.

El salto más grande ante la tarea de redactar un guión es la labor de traducir el pensamiento visual al escrito. Dado que en el ámbito del diseño y la comunicación visual existe una educación sustentada en la imagen y una ausencia de formación en lo literario. Por ello, la herramientas que he escogido buscan dar guía con el fin de que el resultado textual sea lo más fiel posible a la idea.

Sobre la concepción de esta idea algunos autores han reflexionado; Moore escribe sobre este proceso creativo dejando de lado los aspectos formales y técnicos de la realización de un guión para dar preponderancia al proceso mental de concebir la historia:

I'd like to talk about the approaches and thought processes that underlie writing as a whole rather than about the ways these processes are finally put down on paper (...) As our basic assumptions about our craft become increasingly outmoded, we find that it becomes more of a problem to create work with any relevance to the rapidly altering world (...) I mean stories that actually have some sort of meaning in relation to the world around us (...) Stories that are useful in some way. (Moore, 2003, 2)

Moore critica los esquemas impuestos por años de la industrial del cómic comercial y se preocupa por como concebir historias relevantes antes que por los medios estructurales y eficientes de construir narrativas. De manera similar se refiere Eisner a su método de trabajo, poniendo énfasis en la idea germinante:

As far as my pattern went, I would say about 25% of the time only would I work from a visual concept to story. The rest of the time I would work from an idea. I'd start with a doorknob and built a house with it, generally (...) To achieve the name, or to be worthy of the name, of creator, a man should be both a writer and an artists. Now, he doesn't have to write with words (Benson, J. 2011).

Sobre como conseguir estas ideas hay poco escrito, la idea puede ser cultivada pero su proceso de recolección depende enteramente del creador.

The initial *raw* impetu comes from the writer or creator themselves, influenced by their opinions, their prejudices, by all the things that have hap-

pened to them and by all the elements in their lives that go toward making them the sort of person that they are (Moore, 2003, p.8)

Estas opiniones señalan además una de las características más nobles de la novela gráfica que es el deseo de narrar historias consistentes, alternativas y maduras que rebasan comúnmente el soporte del cómic. Es de asumirse que la intención del autor se ajuste al medio y sea por ello la razón que se ha escogido este soporte.

Suponiendo que al enfrentarse por fin a la tarea de escribir un guión esta idea germinal ya existe de manera abstracta, quisiera analizar algunos elementos estructurales que sirven de guía en la construcción del guión formal.

El guión posee una teoría en artes escénicas y cinematografía que he analizado para comprender los elementos de una historia y los requerimientos que tiene la creación de un guión y como son aplicables una novela gráfica.

En primera instancia podemos destacar algunas metodologías de escritura que no han sido concebidas para el arte secuencial pero que considero que dan una visión general de cómo se construye una historia.

Robert McKee describe en su aclamado libro *El Guión. Story* (2001) los elementos mecánicos que componen la narración contenida en un guión, retomando ideas desde la narrativa antigua y analizando ejemplos del cine norteamericano. De acuerdo con su texto desgloso aquí algunos de los puntos importantes de los que se compondrán las historias y que comprender por lo tanto el mecanismo de la narración:

La Estructura se refiere a los acontecimientos seleccionados para la narración, con la intención de expresar un mensaje en concreto a través de la secuencia de estos acontecimientos.

El Acontecimiento Narrativo implica un cambio en la línea de vida de uno o varios de los personajes y por lo tanto posee un grado de significado. Los Valores Narrativos son las cualidades universales mediante las cuales medimos este cambio en la experiencia humana, por ejemplo amor-odio o verdad-mentira.

Una Escena se considera la unidad en la que se divide el guión y describe una acción que sucede a través de un conflicto en un tiempo y espacio continuos. Dichas acciones implican un cambio importante de los Valores Narrativos por lo que cada Escena cuenta como un Acontecimiento Narrativo. Una serie de estas escenas se conoce como Secuencia, la cual debe culminar con un cambio o impacto aun mayor que el de sus unidades componentes.

El Acto es una división aun mayor que comúnmente parte la historia en tres, a la manera clásica. Se compone a su vez de varias secuencias y contiene una escena clímax que provoca un gran cambio de valor, donde recae el propósito de dicho acto. El último contiene una escena clímax que supone

la culminación de toda la trama para atar los cabos en las últimas escenas. En el sentido clásico el fin deja todos los cabos atados, si este es el caso se le conoce como Final Cerrado. En la narrativa moderna ya no es requisito cerrar todas las líneas de la historia ni dar un fin en concreto; lo que se conoce como Final Abierto.

McKee resume todos los elementos que constituyen el diseño clásico de una historia y que dan sustento para construir una narrativa relativamente promedio:

El Diseño Clásico implica una historia construida alrededor de un protagonista activo que lucha principalmente contra fuerzas externas antagonistas en la persecución de su deseo, a través de un tiempo continuo, dentro de una realidad ficticia coherente y causalmente relacionada, hasta un final cerrado de cambio absoluto e irreversible. (McKee, R., 2010, 63)

Estos elementos estructurales son imperantes en una historia y creo que hay que tenerlos en cuenta al empezar a pensar una historia o bien esperar como aparecen por sí solos en el transcurso de la improvisación. Además noto son comparables las unidades en las que se divide la historia con el lenguaje mixto que utiliza el arte secuencial que ya he detallado. (Capítulo 1.1)

Si bien no existe aún una teoría de cómo escribir guiones para narrativa gráfica he analizado algunos ejemplos de guiones para novela gráfica o cómic y otros pedazos ensayísticos que algunos autores han escrito sobre su propia labor.

Tomando como ejemplo el guión de Grant Morris para *Arkham Asylum* (2004) (Fig.36) se observa un ejemplo de guión específico a una novela gráfica el cual contiene descripciones de la ambientación y escenarios, los diálogos y notas finales así como sugerencias al dibujante y apuntes acerca del porqué de simbolismos o detalles. El minucioso guión de Morris no contiene una división específica por actos, escenas ni por páginas o viñetas, todo a sido sugerido y dejado a la consideración del artista.

En contraste, el guión de *The Dark Knight Returns* (Fig.37) es un ejemplo totalmente distinto de cómo escribir una novela gráfica. La narración fue concebida por Miller en cuatro actos y el guión asemeja una narración escrita, no existen acotaciones de ambientes o escenas ni diálogos, como es característico de un guión. Las características del guión de Miller se deben a que el mismo lo dibuja eliminando la necesidad de comunicación con una segunda persona; lo escrito de por Miller es para sí mismo, una manera de aterrizar ideas y estructuras. Al comparar con la obra final hay cambios atmosféricos y narrativos notables que probablemente ocurrieron en la etapa de dibujo, la distribución de viñetas y páginas también fue resuelta después.

Tomando en cuenta estos dos casos donde la manera de escribir y trabajar visualmente el guión son extremadamente distintas, no solo por la labor de trabajo si no por el tipo de historia que se quiere transmitir. Esto deja un

poco vacía una posible teoría o metodología de realización por lo que estos y otros posteriores ejemplos resultan meramente de referencias para la tarea personal de escribir el guión.

El formato que el guión debe seguir es posiblemente uno de los elementos más fáciles de entender. A continuación un par de ejemplos de cómo se puede formatear un guión siguiendo algunos parámetros clásicos de la industria, que si bien no imponen un esquema opino que pueden ser útiles referencias.

Chinn, M. y McLaughlin, C. (2007) sugieren un formato de fácil comprensión

Figura 36. Fragmento del guión escrito por Grant Morris para Arkham Asylum (2004), dibujado por Dave McKean. El texto se divide en dos partes, la primera en la parte superior detalla la acción y el diálogo, la segunda en la parte inferior anota la significación de algunos elementos que estarán presentes en el dibujo, además se incluyen notas a mano añadidas posteriormente por Morris.⁹

BALLOON MILLIONS OF ROBINS!

(These and subsequent balloons on this page should be drawn without tails and placed overlapping each other, to suggest a confused babble of voices.)

A nurse hangs by one ankle from the ceiling. (In an attitude similar to that of the Hanged Man in the Tarot pack.) Her throat has been slit and as she turns slowly, like some grotesque decoration, her blood drips onto a tiered wedding cake. A lunatic, glancing furtively around him, smears bloody cake across his face. A security man stands dead still, with tears running from his eyes. His face is blank - all personality erased by the horrors he has witnessed.

BALLOON: NOW IT'S TIME TO JOIN THE CLUB THAT'S MADE FOR YOU AND ME

BALLOON: OH DADDY, MAKE HIM STOP! HE'S HURTING ME! THE DOG'S HURTING ME!

BALLOON: SOME SAY GOD IS AN INSECT

BALLOON: CHARLOTTE CORDAY! CHARLOTTE CORDAY! CHARLOTTE CORDAY!

Batman's lip curls in disgust.

- "SOME SAY GOD IS AN INSECT..." — from the film *WUSA* (starring Anthony Perkins). A number of Anthony Perkins lines are contained within the book.
- "CHARLOTTE CORDAY! CHARLOTTE CORDAY! CHARLOTTE CORDAY!" — from the *Marat Sade* play by Peter Weiss.
- "DIRT EVERYWHERE! CHRIST LOOK AT IT! DIRT! DIRT!" — Grant talking about his own house!
- "DEAD IN A BATH!" — reference again to the *Marat Sade*, referring to him as he was, in fact, dead in a bath in the play.
- "I BELIEVE GOD IS IN MAN" — also from *WUSA*, the continuation of the "God is an insect." line.
- "WHO KILLED BAMBI" — from *The Great Rock 'n' Roll Swindle*.
- "DICTATOR OF THE RATS" — from the *Marat Sade*.
- "BLOOD AND ORANGES?" — one of Dave's. Doesn't this phrase also turn up in Bill Sienkiewicz's *Stray Toasters?*

There was to be a tiered wedding cake beneath the "Hanged Man" which was to represent the Tower, mirroring the house of cards that is knocked down at the end. ●

y corrección: imprimir a una cara y escribir a doble espacio, márgenes de 25mm para anotaciones, numerar las páginas en la esquina superior derecha e incluir el nombre del autor y el título de la novela en cada página. Indican también que se deberá incluir la descripción textual del contenido de cada viñeta así como el texto narrativo, que va en plecas o cuadros, y los diálogos finales a ser incluidos en los bocadillos.

También sugieren un par de métodos tradicionales para la metodología de

Figura 37. Fragmento del guión de Frank Miller para The Dark Knight Returns. No utiliza ningún formato específico del guión y se asemeja a la prosa literaria, es de uso propio de Miller pues el mismo lo dibuja por lo que ejemplifica el modo de trabajo donde se elimina la cadena de producción.

**UNA NOVELA DE DC COMICS
UNA HISTORIA PARA 46 PÁGINAS**

**POR FRANK MILLER
12/26/85**

**ACTO I
[PP. 1-12]**

*RESERVA SUCCESOS TOLSTICOS SABER
DE LA BOMBA ES LO QUE LLEVA
BATS A SU DESPERTAR TOLSTICO.*

La comisionada Yindel y un escuadrón de policías armados van en un bote dentro del túnel del amor, en busca de Batman y el Joker. Ambas salidas del túnel están bloqueadas, rodeadas por patrullas y docenas de policías. A mitad del túnel, un policía le grita a Yindel. Ha encontrado el cadáver del Joker. En la oscuridad, Yindel y sus hombres llegan al cuerpo... aunque el policía que gritó se ha desvanecido.

En la montaña rusa, Robin se sienta, aún en shock. Ella es impactada por un haz de luz. Una voz fuerte retumba, ordenándole que no se mueva. Proviene de un helicóptero de Policía, que sobrevuela el carrito de la montaña rusa, intentando localizarlo con el haz de luz. Robin no responde o actúa. Ella está llorando, temblando y pasmada. Una voz trueno por su comunicador en su muñeca. Robin, dice. Te necesito. Robin. Robin se despavila, por primera vez está al tanto de su situación. Mientras el helicóptero bordea y da la vuelta, intentando mantenerla ubicada, Robin se deja caer del carrito hacia una vía, se columpia por debajo, invisible al helicóptero. Saca un pequeño dispositivo de su guante, el mismo que ella utilizó para llamar a las Alas previamente. De manera experta, presiona botones sobre el dispositivo. Necesito capacidad de fuego, piensa. Tomará 10 minutos para que llegue acá. Mira abajo. Policías armados están escalando la montaña hacia ella. Ella no tiene 10 minutos.

escritura de este guión que he de mencionar: por un lado el guión completo, Full Script, que tiene su origen en el cine y que involucra la ya antes mencionada descripción por escena y otros elementos detallando la acción. Por otro lado el “Método *Marvel*”, originario de los talleres de producción de esta editorial, que se adecua a la división de labor en la producción y donde el guión es un borrador pormenorizado del argumento lo que desata la interpretación libre en las viñetas por parte del dibujante para regresar al escritor quien añade los diálogos ajustándolos a lo ya dibujado.

Otro método sugerido para el acomodo de un guión de cómic o novela gráfica es el creado por Allor P. y Schmidt A. (2013)(Figura 38).

Ambos ejemplos tienen en mente la división de labor escritor – dibujante, si este no es el caso no es necesario incluir las descripciones o indicaciones visuales en el guión textual como se ha visto en el guión de Miller.

El proceso de escribir y corregir el guión se realiza fácilmente en la computadora donde se pueden utilizar un procesador de textos o alguno de

Figura 38. El Formato de The Comics Experience (www.comicsexperience.com) es el mas completo pues integra membretado, información del autor y la obra, una división entre lo que se describe en las viñetas y señalamientos sobre el dibujo.

STORY NAME – by Name Namerson
Name@NameNamerson.com

(123) 456-7890

TITLE IN ALL CAPS

by Name Namerson

Description of what it is here (i.e. 22-Page Comic Script)

Date of Last Revision (e.g., “Revised 10/5/2013)

CHARACTER NOTES

JANE: **If I include character notes (which varies) I put them up here, below the title but before the page descriptions.**

TOM: **There’s absolutely no standard for how to handle character descriptions. I like to do them like this, just because I think it makes it a bit easier for the artist to quickly browse through them, and find the character he or she is looking for.**

ART NOTES

Occasionally I’ll have art (or lettering or coloring) notes that I’ll put here. For example, “please do this all in watercolor, using only your left foot.”

los programas especializados para guión como Final Draft (www.finaldraft.com), Celtx (www.celtx.com), Adobe Story (story.adobe.com), Trelby (www.trelby.org), Srrivener (www.literatureandlatte.com/scrivener.php) entre otros, los cuales favorecen la estructuración de la narración, la corrección y la documentación.

Una vez contemplado la estructura y cuerpo del guión considero que el trabajo deberá enfocarse a la concepción de la historia. Labor sobre la cual he reunido aquí una serie de herramientas que detallan los elementos a contemplarse para escribir una historia buena, en términos literarios, disfrutable y entendible para el posible público. Estas herramientas básicas buscan dar las bases mínimas narrativas para quienes, como yo, no poseen ninguna educación literaria.

GÉNERO

La clasificación por géneros es una de las teorías literarias más antiguas; Aristóteles (1974) señaló alguna vez tres: el épico, el lírico y el dramático. A partir de esta primera clasificación incontables literatos, críticos y teóricos han analizado las posibilidades de género no solo en la literatura si no también el cine y otras manifestaciones artísticas, dejando un sinnúmero de listas y categorías que documentan también la evolución y cambio de estas disciplinas.

El cómic y la novela gráfica pueden considerarse como géneros dentro de la literatura y de las artes gráficas. También es posible dividir en géneros a la narrativa gráfica dependiendo de los temas que aborde, la intención u origen del autor o el estilo gráfico aplicado.

Una manera de entender el género en la novela gráfica es separar por el lugar de origen. Así tendríamos obras de la escuela europea, la primera, la americana, que es la más reconocida, y la occidental, que posee el mercado más grande. Este tipo de clasificación resulta caduca en tiempos de globalización donde el estilo ya no depende de la región, aunque estas escuelas aun aparecen como referentes estilísticos pero ya sin restricciones geográficas.

Scott McCloud (2012) incluye un breve pero interesante análisis de estos géneros y estilos, con el propósito de ubicar al creador dentro del vasto mundo del arte secuencial. Muchos de los géneros que el incluye provienen directamente de la teoría literaria (comedia, tragedia, etc.) y conforme revisa cada uno surgen variantes o subgéneros específicos. A su vez no pone mucho énfasis en escoger un género en el cual crear, pues sugiere que la naturaleza cambiante de estos es una invitación a transgredir y transformar los ya pensados.

McKee (2013) por otra parte lista una basta clasificación de géneros aplicados al cine: de amor, terror (subdividido en misterioso, sobrenatural y supermisterioso), épica moderna, vaqueros, bélico, trama de la madurez y trama de redención, punitiva, pruebas, educativa y de desilusión. Además

de los que considera Megagéneros: comedia, policiaca, drama social, acción y aventura. Y los Supragéneros: drama histórico, biografía, docudrama, falso documental, musical, ciencia ficción, deportivo, fantasía, animación y de arte o ensayo. Todos los cuales coexisten y se mezclan constantemente en cualquier manifestación filmica o literaria.

La importancia de decidir los posibles géneros de la historia es que este sirva de guía para las ambientaciones, papeles, valores y sucesos que los mismos géneros predefinen, así como para remitirse a ejemplos semejantes dentro y fuera del medio como modelos a seguir.

Entender los géneros y analizar ejemplos de ellos resulta en parámetros y líneas a seguir que facilitan el trabajo si es que se busca encajar, imitar o combinar algunos de ellos. A pesar de todo no es necesario decidir antes de comenzar a escribir, la novedad que la novela gráfica comprende es que su producción este en un momento de experimentación y aún no existen categorías definidas dentro del medio que la limiten.

Es fácil encontrar ejemplos de la diversidad de géneros en la Novela Gráfica, aquí varios ejemplos exitosos y reconocidos que demuestran la gran gama de donde escoger.(Fig-39-46)

Figura 39. Akira de Katsuhiko Otomo. Género: Ciencia Ficción - Cyberpunk

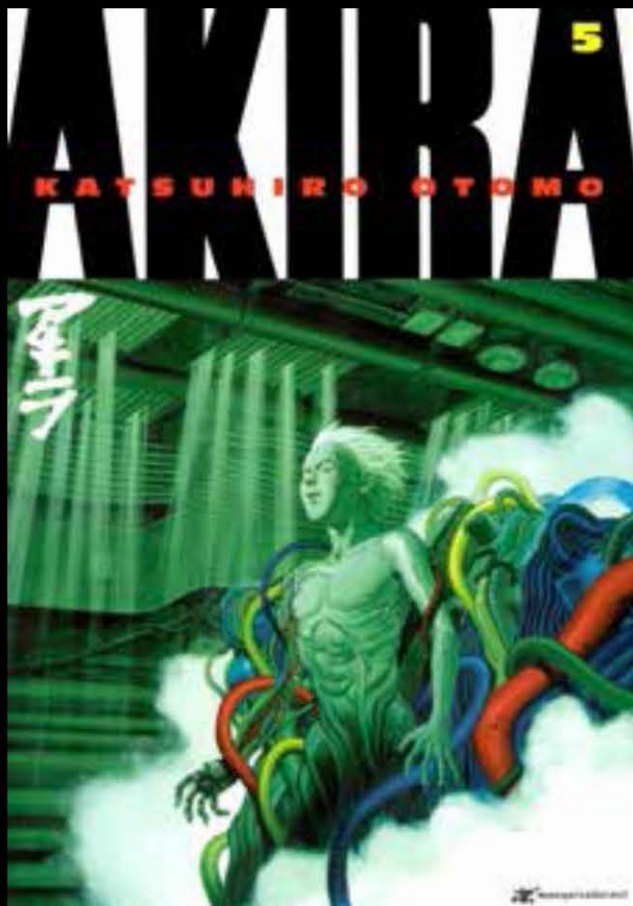


Figura 40. El Incal de Alejandro Jodorowsky y Moebius. Género: Fantasía - Ciencia Ficción

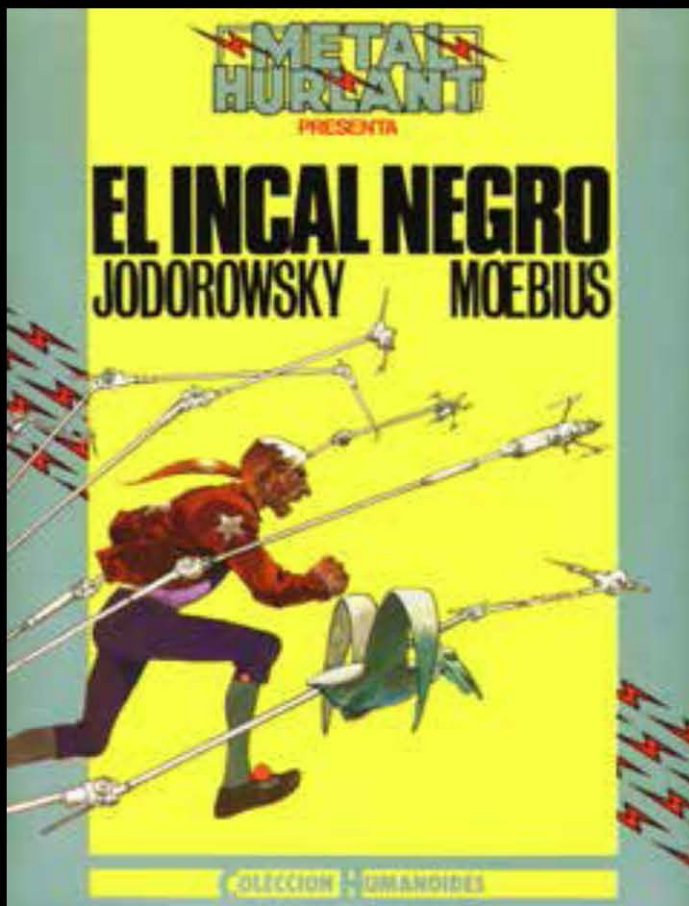




Figura 41. Blankets de Craig Thompson.
Género: Autobiografía.

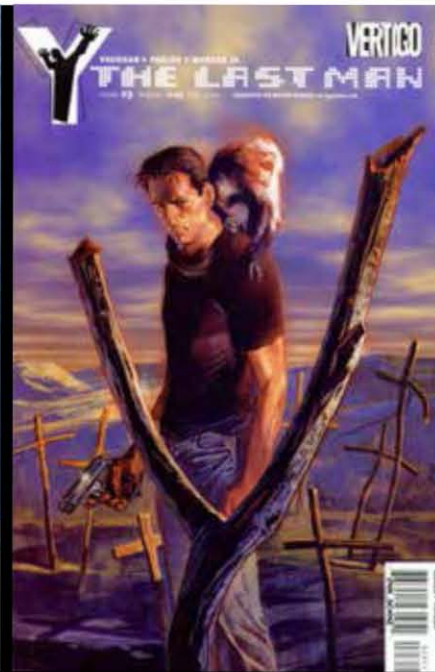


Figura 42. Y: The Last Man de Bryan K. Vaughan y Pia Guerra.
Género: Aventura – Postapocalíptico

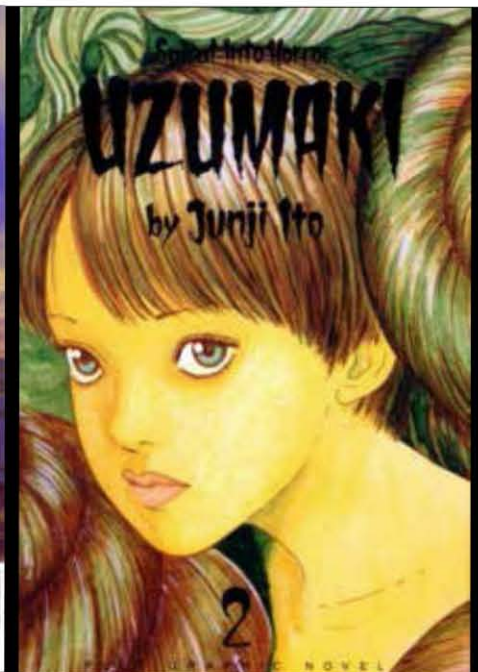
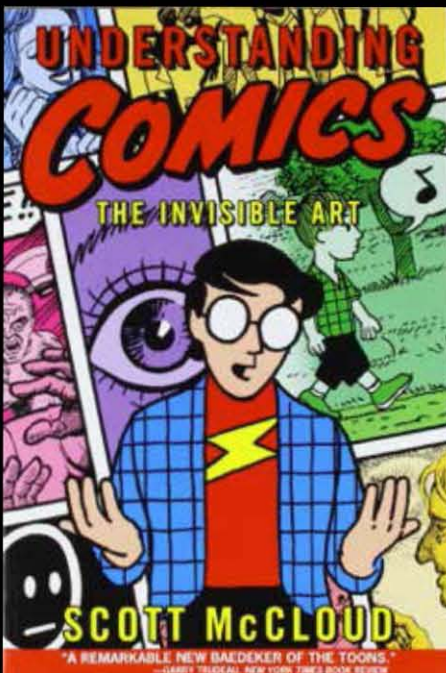


Figura 43. Uzumaki de Junji Ito.
Género: Horror

Figura 44. Understanding Comics de Scott McCloud.
Género: Teoría.

Figura 45. The Beats de Harvey Pekar.
Género: Historia

Figura 46. Neurocomic de Hana Ros y Matteo Farinella.
Género: Ciencia



SINOPSIS

A partir del método llamado Snowflake Method, creado por Randy Ingermanson para la redacción de ficción literaria, considero que se pueden desglosar los elementos necesarios para comenzar a trazar el esqueleto de lo que será el guión de la novela gráfica. El método del copo de nieve se basa en la estructura fractal de estas formas naturales, describiendo el proceso de escritura como una figura que se va ramificando y detallando paso por paso.

La primera etapa sugiere una Sinopsis, la cual debe ser un solo enunciado que describa la historia, omitiendo detalles y escenas, para tener un panorama general sobre el cual comenzar a escribir. En la forma fractal las ramificaciones se vuelven cada vez más pequeñas, en términos narrativos se comienza a escribir de lo grande a los detalles que conforman la historia.

La configuración que el enunciado sinóptico tenga es de gran valor, puesto que debe omitir nombres de personajes y otros detalles, pero debe enunciar el conflicto que supone dicha historia. Es posible que mientras se realice el resto del guión este enunciado sea modificado, pero lo mejor es utilizarlo como el panorama general de todo lo demás que debe ser trazado.

Las sinopsis puede tener una multitud de funciones, las principales para el autor son: comprender toda la historia como una unidad con el fin de tener claridad al desglosarla, comunicar la idea al editor o publicador con el fin de venderla y una vez terminada interesar al público en leer el libro.

Para la formulación de esta sinopsis Tyler James (2009) sugiere lo siguiente:

- ✘ Incluir los personajes principales, el escenario principal y la trama
- ✘ Describir los eventos del principio, medio y final
- ✘ Describir los movimientos emocionales del personaje principal
- ✘ Emparejar la sinopsis con el género y tono de la historia final.

Todos estos elementos tienen el fin de demostrar que la idea principal es interesante y que los eventos que suceden tienen un porqué y un desenlace satisfactorio. Esto sin entrar en detalles sobre la resolución del conflicto o nimiedades sobre los personajes y subtramas, de modo que quien lea la sinopsis se interese por más.

ESTRUCTURA

La estructura se refiere al modo argumental de narrar los eventos en orden: introducción – nudo – desenlace, la cual es aplicable a toda historia narrada. Este esquema tan simple es reconocible en casi cualquier narración pero es también muy común su modificación y desfragmentación para obtener mecanismos modernos o interesantes. Estos cambios suceden en la temporalidad y el orden en el que los eventos se presentan (no el orden en el que ocurren), el narrador o narradores y sus puntos de vista, los diálogos, descripciones, etc.

Robert McKee sugiere que la estructura y el género van mano en mano, dado que los acontecimientos que ocurren durante son los que caracterizan cada género en particular. Define la estructura como el cambio de valores que se dan en la historia, en un va y viene que progresa conforme avanza el tiempo en la narración para llegar a un clímax.

El segundo paso que el Snowflake Method de Ingermanson establece es la expansión de el enunciado sinóptico a un párrafo descriptivo, lo cual supone decidir los actos en los que esta se divide incluyendo los conflictos o clímax para cada acto, estableciendo de una vez el final de la historia. Es también común que este párrafo se utilice como presentación del guión y por ello debe estar redactado de una manera entendible para otros, que resulte atractivo y que sea lo suficientemente descriptivo sin dar demasiados detalles.

A continuación me detengo en algunos de los elementos que se unen y modifican para crear esta llamada estructura.

TRAMA Y SUBTRAMA

García Valiño (2006) enfatiza la importancia de esquematizar y planificar para poder escribir y puntualiza los elementos de una novela clásica: un argumento, un planteamiento, un desarrollo, un nudo y un desenlace, todo en una trama principal que sigue a uno o varios protagonistas. Aún cuando no se quiera obtener una novela clásica, es conveniente definir cual es la trama y cuales las subtramas.

Linda Seger (2001), describe de forma inteligente lo que significan cada una: siendo la trama aquella que describe la acción o los eventos que acontecen en la historia y la subtrama el tema del que realmente trata. Es decir que la trama es de lo que se vale el autor para contar algo y en la subtrama se aborda aquello que de verdad se quiere contar, con un grado mayor de significado.

Agrego lo que dice Moore sobre que es la trama: “Plot is the combination of environment and characters with the single element of time added to it (...) then plot is a situation seen in four dimensions” (Moore, A. 2003, 30).

Lo que quiere decir que una vez construido el universo la trama es un hilo temporal que atraviesa y disecciona mostrando detalles y habitantes a través de una serie de eventos dentro de dicho universo:

Establish your continuum as a four-dimensional shape with length, breadth, depth and time, and then pick out the single thread of narrative that leads you most interestingly and most revealingly through the landscape that you've created. (Moore, A, 2003, 32)

Lo que este paso sugiere es la claridad de ideas entre lo que será descrito y narrado y lo que de verdad se quiere decir con la historia, que se sugiere e insinúa a través de los que se desarrolle paralelamente. Esto se puede manifestar en la redacción mediante diversos recursos como son las notas o paréntesis. Al preponderar sobre la distinción entre la historia, la trama y las subtrama se comprende que es lo que quiere decir la historia y como lo dice, pues hay muchas maneras de transmitir un mensaje y la existencia de un propósito sustancioso detrás de una historia es lo que la vuelve entrañable ante el público.

Sobre los elementos simbólicos McKee se refiere a un Sistema de Imágenes, el cual es constante a lo largo de la obra y sirve de estrategia para representar símbolos diversos a lo largo de la pieza, los cuales tienen un significado específico dentro de la historia y añaden profundidad a la comunicación con el lector. De manera opuesta se debe tener cuidado con el resto de los elementos que no añaden o poseen significado, pues al incluirlos en la imagen pueden dar a entender que tienen un motivo de estar cuando en realidad son vacíos, para ello McKee aconseja excluir hasta el 90% de la realidad. Esto me parece acertado tanto para la construcción audiovisual como para la narración gráfica.

PERSONAJES — — — — —

La creación de personajes nace junto con la historia, la caracterización es la suma de cualidades observables en una persona, todo lo que se conoce a través del escrutinio de un ser humano. Dicho carácter se desvela mediante las decisiones que los personajes toman durante la historia, en momentos de presión, donde se revela la verdadera naturaleza, pues según McKee (2013), la función de un personaje debe ser la de mostrarnos algo más de sí mismo. La caracterización entonces, consiste en la creación de un carácter que aporta las cualidades necesarias para tomar las decisiones de manera convincente.

La importancia de la caracterización la señala Moore dado que él considera que ha sido un punto débil en la historia del cómic, y es un tanto cierto puesto que los superhéroes son los protagonistas más recurrentes estos en un principio eran personajes bidimensionales, en contra de estos estándares él aconseja:

If comic writers are going to solve the problem of developing their level of characterization to a level where it's in keeping with times, perhaps it wouldn't

be a bad idea to throw away some of these outmoded templates and come at the proble from another angle. A logical place to start would be to simply go and looke at some real people (...) Study yourself and the people around you in detail, and try to miss nothing... (Moore, A. 2003, 25)

En el método del copo de nieve es necesario organizar los personajes principales para poder trazar sus líneas en la historia. Para ello se requiere una esquema para cada personaje importante que contenga el nombre, una sinopsis de su historia, sus motivaciones (lo que quiere de manera abstracta), sus objetivos (lo que quiere de manera concreta), el conflicto (lo que le impide obtener lo que quiere), un epifanía, y un párrafo descriptivo que resuma toda su historia. Lo cual debe dar luz sobre lo que podemos corregir o ampliar según lo que hayamos comprendido sobre nuestros personajes y como afectan la historia.

Varios autores proponen cuestionarios o formatos con la intención de poner en papel no solo las características del personaje sino exhibir sus ideales, personalidad e historia. A continuación he escogido mostrar este proceso en uno de los cuestionarios usados por el autor mexicano Augusto Mora en su novela gráfica *El Maizo, La Maldición del Vástago*.(Fig. 47)

La etapa de creación de personajes se divide en las dos etapas creativas primordiales entre la concepción literaria y la etapa de dibujo conocida como diseño de personajes, que se centrará en la descripción visual detallada del aspecto y comportamiento físico de cada personaje.

Por el momento basta con tener un esquema claro, ya sea a través de archivos, monografías o cuestionarios que resuman todo lo necesario a cerca de cada personaje para poder escribirlo en la historia.

La etapa de creación de personajes se divide en las dos etapas creativas primordiales entre la concepción literaria y la etapa de dibujo conocida como diseño de personajes, que se centrará en la descripción visual detallada del aspecto y comportamiento físico de cada personaje.

Por el momento basta con tener un esquema claro, ya sea a través de archivos, monografías o cuestionarios que resuman todo lo necesario a cerca de cada personaje para poder escribirlo en la historia.

Siguiente Página. Figura 47. Cuestionario modelo utilizado por el escritor de El Maizo, Augusto Mora, para la construcción de personajes

NOMBRE:

EDAD:

ESTADO CIVIL:

NACIONALIDAD:

CIUDAD DE ORIGEN:

PESO:

ESTATURA:

Pregunta
1. ¿Cómo se relacionó con su Padre? ¿Qué es lo que ama y odia de él? ¿Qué influencia tiene su padre sobre él?
2. ¿Cómo piensa tu personaje sobre su madre? ¿Qué odia y qué ama de su madre? ¿Qué influencia tiene su madre sobre él??
3. ¿cómo son sus hermanos y/o hermanas? ¿Cómo se lleva con ellos?
4. ¿Qué tipo de educación recibió en su casa? ¿Estricta o Indulgente?
5. ¿Fue un niño/a sobreprotegido/a ?
6. ¿Siente que en su infancia fue un niño/a rechazado/a?
7. ¿Cuál era la situación económica de su familia?
8. ¿Cómo se siente tu personaje acerca de la religión?
9. ¿Cuáles son sus creencias políticas?
10. ¿Cuál es la característica principal de tu personaje: elegante, inteligente, intelectual, lerdo?
11. ¿Cómo se percibe a si mismo inteligente o sin educación?
12. ¿De qué manera su educación e inteligencia - o falta de ella - se reflejan en su patrón de expresión, vocabulario y pronunciación?
13. ¿Le gusta la escuela? ¿Los maestros? ¿Los compañeros de escuela?
14. En qué círculos sociales estaba involucrado en la escuela? (¿Deportes, debate, política, era un antisocial?)
15. ¿Qué nivel escolar tiene? ¿qué estudios realizó?
16. ¿Qué hace tu personaje para vivir? ¿Cuál es su profesión? ¿Qué le gusta de él? ¿Qué no le gusta?
17. ¿Viajó? ¿Dónde? ¿Por qué? ¿Cuándo?
18. ¿Qué encontro en el extranjero, y qué es lo que recuerda?
19. ¿Cuáles han sido las más profundas desilusiones de tu personaje en la vida? ¿cómo recuerda esas desiluciones hoy en día?
20. ¿Cuáles fueron los acontecimientos más impresionantes para él en el ámbito político o social, nacional o internacional?
21. ¿Cuáles son las costumbres de tu personaje? ¿A quién admira de la vida pública? ¿A quién odia?
22. ¿cómo son sus amigos? ¿Cómo han sido sus amores? ¿cómo su tipo de pareja "ideal"?
23. ¿Qué es lo que quieren de un compañero? ¿Qué es lo que piensan y sienten del sexo?
24. ¿Qué grupos sociales frecuenta? ¿Qué papel le gusta jugar? ¿Qué papel juega en realidad?
25. ¿Cuáles son sus pasatiempos e intereses?
26. El gusto personal: ¿qué tipo de ropa usa? ¿cómo lleva el cabello? ¿Cuál es su apariencia? ¿cómo es su casa?
27. ¿Cómo se relacionan con su apariencia? ¿Cómo lleva el vestido? ¿Cuál es su estilo?
28. ¿Quién es la pareja de tu personaje? ¿Cómo se relacionan con él o ella? ¿Cómo la eligió?
29. ¿Cuál es una debilidad de tu personaje? ¿Arrogancia? ¿Orgullo? ¿Control?
30. ¿Está aferrado a algo del pasado?

ESCENAS

En The Snowflake Method cada paso supone una partición del anterior. En este sitio es posible dividir la historia a partir de la sinopsis en sus actos principales, ya sean tres si se sigue el modelo clásico u otro para una estructura distinta.

La división de los actos ayuda a determinar el número de escenas, unidades de las que se compone el acto, aproximado que será necesario para cubrir los sucesos descritos en cada acto. El siguiente paso es entonces la construcción de cada escena, lo que en el guión cinematográfico incluye una descripción de las acciones, diálogos, locaciones o ambientes, etc. En este caso me he limitado a plantear un esquema de escenas donde solo se explican las acciones que deben ocurrir en cada caso, para incluir el resto con ayuda de los pasos siguientes.

Una escena se define como: “una acción que se produce a través de un conflicto en un tiempo y un espacio más o menos continuos, que cambia por lo menos uno de los valores de la vida del personaje de una forma perceptiblemente importante.” (McKee, R., 2003, 56). Dentro de la teoría cinematográfica o teatral la escena es una unidad, muy parecida a la viñeta, que comprende un segmento de la acción bien delimitado, ya sea por el momento o el lugar. La sucesión de escenas de distinta duración, tono y tema concluyen en el ritmo de la historia conteniendo sucesos importantes que poco a poco va sumando el total de la conclusión.

Un guión de novela gráfica, de manera similar al guión filmico, contiene indicaciones del comienzo de cada escena así como el tiempo y locación donde la acción ocurre. Es necesario anotar estas indicaciones pues serán necesarias en la etapa de dibujo; primero para dividir las páginas por escenas, segundo para crear la ambientación necesaria para dicho evento, por último para vislumbrar el ritmo total de la historia y hacer modificaciones a este.

LOCACIONES Y ESCENARIOS

La importancia de la ambientación, definida como locaciones y escenarios, es abordada tanto por el lado literario como por el gráfico por McKee y McCloud.

El primero considera que es parte integral de la historia la construcción de un universo verosímil donde los eventos que ocurran sean coherentes con su espacio. La construcción de un universo es independiente del género en el que se desarrolle, entre el rango realista y ficticio es necesario tener una visión completa de que es lo que comprende el universo y cuales son las normas lógicas que propone. Esto requiere una definición espacial y temporal de la narración. La temporalidad en la que suceden los hechos define a su vez la sociedad, costumbres y ambientes posibles. Se debe tener claro

donde, entre todo este espacio es que ocurre la acción; ciudades, calles edificios e interiores. Todo para McKee es factor importante en la verosimilitud de la historia y en la capacidad de ser original y evitar los clichés.

Por otro lado McCloud también contempla la creación de un universo ficticio que se verá reflejado mediante el dibujo, y que pide ciertos requerimientos de acuerdo al grado de realismo a construir. En Entender el Cómic (1993) el autor aborda los significados posibles del entorno dibujado, en relación directa con el grado de realismo y la vez el grado de representación de los personajes. La fórmula que el describe es la siguiente: a mayor grado de abstracción en el personaje, mayor el grado de identificación que el lector tiene con el, a su vez, un alto grado de realismo puede llevar a una mayor involucración del lector.

Todo lo anterior debe tomarse en cuenta desde el punto de vista narrativo, considerando lo que se quiere decir para aprovechar mejor los recursos que ofrece tanto el guión como el dibujo. Con esto en mente y la documentación antes realizada es posible anotar y definir en el guión los lugares precisos donde la acción ocurre, así como el tipo de atmósfera o ambiente deseado para cada escena. El estilo de dibujo deberá tomar en cuenta las indicaciones

Figura 48. Fragmento del guión para Hellblazer #230 por Andy Diggle donde se leen anotaciones que describen donde sucede la acción y como es el ambiente del lugar.

3) Zoom in closer. The Thames is at low tide, the stumps of old dock-supports protruding from the exposed mud banks like rotted teeth. The famous old pub THE PROSPECT OF WHITBY maybe backs onto the river somewhere in the panel...

CAPTION

DUNNO WHY I EVEN BOTHER. IT'S NOT LIKE I EVER GET A WORD OF GRATITUDE.

CAPTION

YOU TRY AND DO A FAVOR FOR A MATE, AND WHERE DOES IT GET YOU... ?

4) Zoom in closer. A figure sits on a deck-chair on the muddy river bank - the kind of red-and-white striped folding chair you get at British seaside resorts. He's facing a second figure who sits waist-deep in the river, slumped back against an old wooden stanchion/pillar - what used to be a support for a long-gone jetty. We're still too far away to make out who either of them are yet...

CAPTION

WAIST DEEP IN SHIT WITH THE TIDE COMING IN, EVERY FUCKING TIME.

narrativas propuestas aquí, utilizando los recursos estudiados de composición y estilo sobre los cuales me detendré más adelante.

En la etapa de guión se pueden incluir algunas indicaciones sobre la ambientación de cada escena o agregar una descripción detallada de cómo se visualiza el espacio-tiempo donde ocurre la acción. Si este espacio está directamente basado en la realidad (histórica o geográficamente) habrá que señalarlo y probablemente recurrir a la documentación teórica y visual sobre los lugares y construcciones indicados.

Como en el ejemplo (Figura 48), lo más frecuente es una breve frase que indica el interior o exterior donde sucede la acción, la hora o momento del día y el lugar geográfico. Estas indicaciones pueden parecer también como anotaciones en el cómic como el famoso cambio de escena: “Mientras tanto en...”, o pueden ser solo indicaciones para el dibujante, cuyo trabajo de ambientación se revisa en este mismo capítulo.

OBJETIVO, CONFLICTO Y OBSTÁCULOS — — — — —

Estos tres elementos son los que llevan al clímax de la historia y que suponen un reto para el protagonista digno de retratarse, justificando así la existencia de la narración. McKee describe este momento como “una serie de actos que se desarrollan hasta alcanzar un clímax del último acto, o un clímax narrativo que conlleva un cambio completo e irreversible” (McKee, R., 2003, 64).

El conflicto es una barrera mayor que se impone entre el objetivo y el protagonista. El conflicto, en cualquier narrativa, es el elemento sujeto a más análisis pues de este se deriva toda la trama. Los tipos de conflicto clásicos son: El Hombre en contra de otro, el Hombre contra la naturaleza y el Hombre contra sí mismo (o contra Dios en algunos casos); estos modelos han sido abandonados y modificados conforme el estilo de escritura ha cambiado con el tiempo demostrando una gama aún mayor. (Fig. 49)

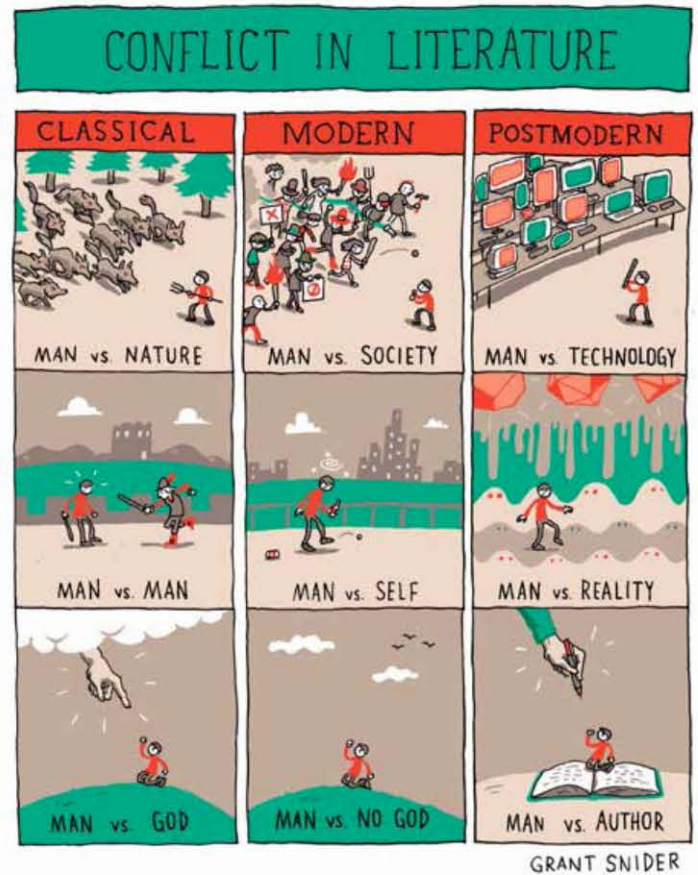


Figura 49. Conflict in Literature de Grant Snider (www.incidentalcomics.com) es una tira que describe los tipos de conflictos literarios dependiendo de tiempo de creación.

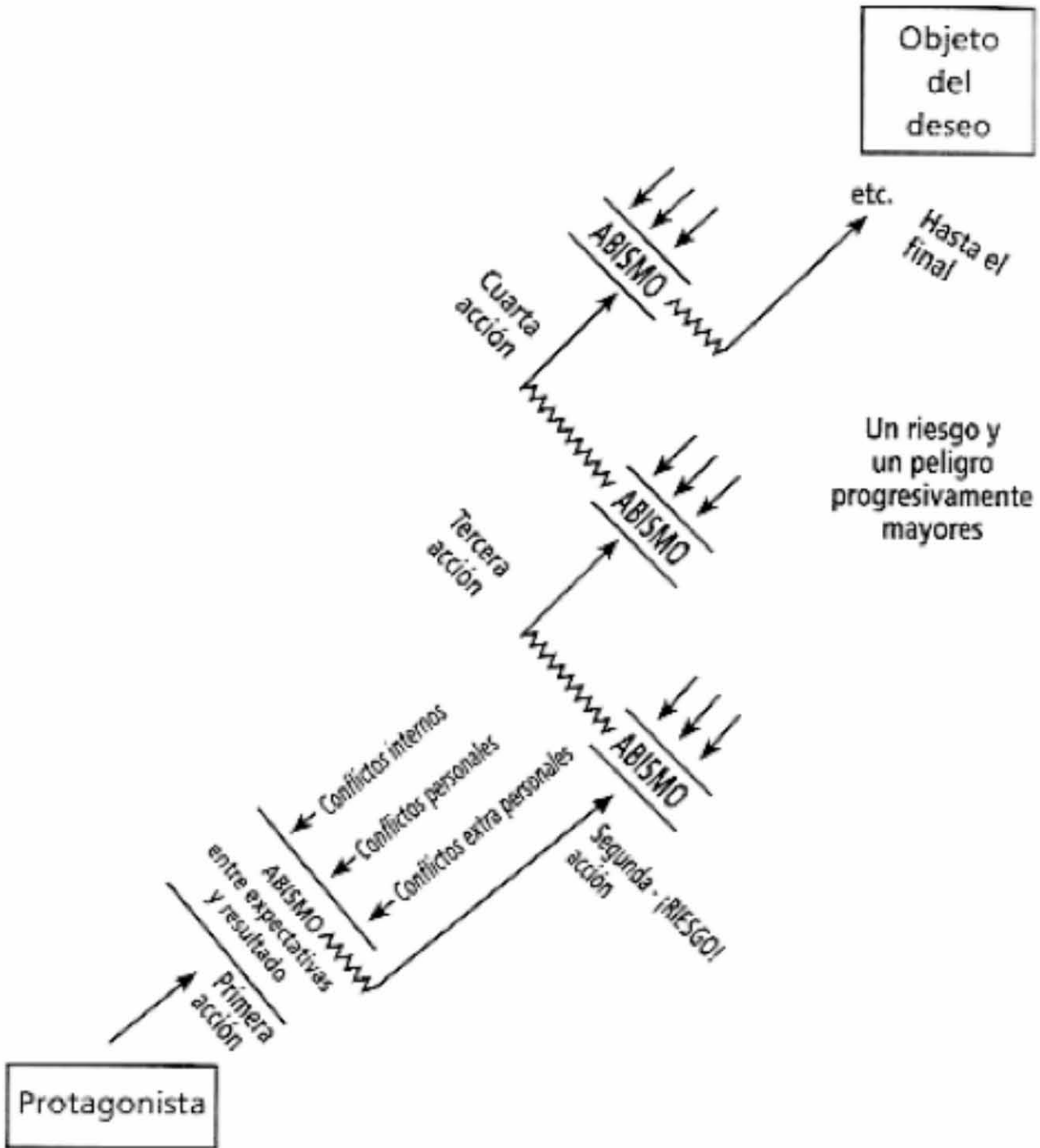


Figura 50. Esquema por Robert McKee donde ilustra la progresión de conflictos hasta el clímax de la historia.

No es necesario especificar estos elementos en el guión pero si es importante su visualización, tomando en cuenta su tamaño y posición en la línea del tiempo de la historia, de modo que la trama siga siendo lógica y cumpla con el clímax y desenlace que se espera de ella. Para visualizar estos puntos podemos apoyarnos de diagramas como el que McKee sugiere (Fig.50)

El sistemas de diagramas, mapas y anotaciones es muy comúnmente usado por autores de novela literaria, dado que la novela es de gran extensión y complejidad. Mapear los puntos importantes en una línea del tiempo o anotar las conexiones entre eventos y personas ayudan a mantener un registro de cómo deber suceder los eventos y el porqué de ellos.

DIÁLOGOS

En la realización de cualquier guión los diálogos se indican especificando el hablante, el tono y circunstancias del habla. En la novela gráfica estos diálogos se incorporan dentro del globo, por lo que las indicaciones deben decir quien es el responsable de las palabras junto a una sugerencia del tono y por tanto del tipo de globo que las contiene y el lettering que las representa.

En el guión será necesario también indicar las frases y textos narrativos que aparecerán en la viñetas, estas palabra son contextuales y no pertenecen a nadie, por lo cual reciben también un tratamiento visual distinto.

Vale la pena revisar experimentos de novela gráfica que no utilizan diálogos o solo sugieren la palabra prescindiendo de bocadillos y texto. Por otro lado hay obras que también echan mano de otros recursos textuales para dar a conocer subtramas y contextos, además de solo dibujos y globos.

El arte de escribir diálogos es un elemento literario que se ha estudiado extensamente, sobre ello McKee dice:

El diálogo en la pantalla exige limitaciones y economías. El diálogo en la pantalla debe decir lo máximo con el menor número de palabras posible. En segundo lugar, debe ser un diálogo que siga una dirección. Cada intercambio en el diálogo en la pantalla debe cambiar los golpes de efecto de la escena en una dirección u otra a lo largo de los cambiantes comportamientos de los personajes sin repetirse. En tercer lugar debería tener un objetivo. Cada línea o intercambio en la conversación ejecuta un paso en el diseño que hace crecer y cambiar la escena alrededor de su punto de inflexión. Toda esta precisión, no obstante, debe sonar a charla normal, utilizando vocabulario informal y natural, que se complete en expresiones habituales o incluso jergas, y si fuera necesario, profanaciones (McKee, R. , 2013, 462)

McKee aboga por la brevedad y consistencia teniendo en mente el resultado que un diálogo bien logrado tiene en la pantalla del cine. Me parece acertado que al crear narrativa gráfica se busque un resultado parecido, pues a pesar de que prescindimos de actores y un tiempo de proyección existen limitaciones de espacio y estética que se benefician de un diálogo consistente.

El diálogo en el arte secuencial es breve y conciso porque no es un mecanismo central de narración. El diálogo debe caber perfectamente en un o dos bocadillos dentro de una sola viñeta, y mucho de lo que se dice debe quedar implícito en el lenguaje corporal y las expresiones de quien lo declama así como del receptor, junto con el contexto en el que estará representado visualmente.

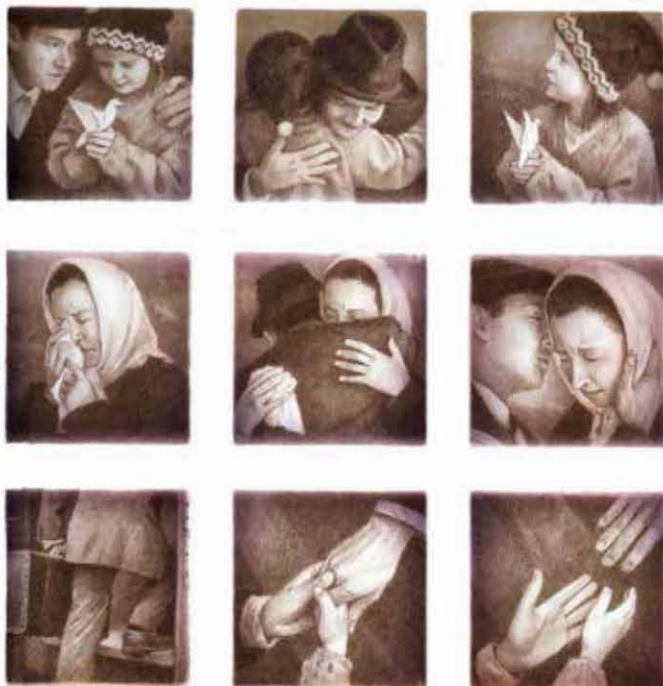


Figura 51. Emigrantes de Shaun Tan es una novela gráfica sin diálogos o texto.

Sobre este dilema McKee reflexiona: “No debemos escribir jamás una frase de diálogo si somos capaces de crear una expresión visual que lo sustituya” (McKee, R., 2003, 467). A cerca de la capacidad para transmitir a través del lenguaje no verbal examinaré algunos recursos en la etapa de diseño de personajes. Este autor también sugiere un método de trabajo que implica añadir diálogos como último recurso posterior a toda la descripción y acción, muy parecido al Método *Marvel*.

Otra manera de concebir el diálogo es el método utilizado por el escritor de cómics Jim Zub (2012); de este modo el escribe una línea que contiene exactamente la información que desea transmitir de manera simple y correcta y luego ajusta cada línea al personaje tomando en cuenta el modo de expresión que utilizaría basándonos en su personalidad.

Se pueden incluir en el guión anotaciones que indiquen como se deben rotular las líneas de cada personaje o alguna sugerencias de acentuación las cuales siempre son un recurso utilizado en el cómic para dar a entender la entonación y énfasis que necesita cada frase.

GUIÓN TÉCNICO — — — — —

El guión técnico es la etapa intermedia entre lo escrito y lo visual, siendo equivalente a la realización de un storyboard para el medio audiovisual dado que reinterpreta las indicaciones sugeridas del guión a un lenguaje técnico pertinente a la narrativa gráfica, indicando específicamente que contiene cada página, viñeta y bocadillo.

Cabe señalar que el guión técnico no es un elemento indispensable para la realización del dibujo, algunos guiones textuales ya poseen una gran cantidad de indicaciones sobre su aplicación visual y otros están muy abiertos a interpretación. Este método de trabajo puede ser mas útil en la división de labor si es necesario traducir específicamente lo escrito a lo dibujado.

Aquí un ejemplo de guión técnico usado en realización de la novela gráfica mexicana *El Maizo, La Maldición del Vástago* de Augusto Mora (Fig.52).

Figura 52. Fragmento del Guión Técnico utilizado por Augusto Mora para El Maizo. En una columna se describe el contenido de la viñeta y en la otra los diálogos.

Síntesis
Guion Literario *Documentación* → *gráfica*

↓

Guión Técnico
El Maizo
La Maldición del Vástago

Página 4 *Diálogos*

<p><i>Pasepase</i></p> <p>V1. <i>viñeta</i> En plano general el Maizo se inca ante la Reina del cielo. La Reina lo mira con desdén.</p>	<p>Maizo: Madrecita, la gente de mi tierra se anda muriendo.</p> <p>Las tierras del Tlacolol ya no nos dan nada. Ni un maicito.</p>
<p>V2. En plano medio en semipicada el Maizo esculca algo dentro de su gabardina.</p>	<p>Maizo: Las lloronas ya no quieren llorar. Ya no alimentan de agua las nubes.</p>
<p>V3. En primer plano, el Maizo saca de su gabardina un corazón dorado de latón con un listón rojo (un milagrito) que enseña a la Reina de las Nubes.</p>	<p>Maizo: Vengo a pedirte un milagro.</p> <p>Reina: ¡Ay, mijito!</p>
<p>V4. Plano general extremo en semipicada del interior del palacio. En primer plano viendo a la cámara, una llorona que vuela encima de la Reina y el Maizo.</p>	<p>Reina: Mis lloronas han dejado de penar. Después de muchos centenarios han conseguido un vástago al cual cuidar. Un chamaco.</p>
<p>V5. En plano de detalle, el rostro de uno de los esclavos que está babeando. Da el aspecto de estar rabioso y con la mente perdida.</p>	<p>Reina: No las puedo obligar a que lloren.</p>
<p>V6. Plano medio. Se ve a la Reina acariciando el cabello de una llorona que está a la altura de su mano.</p>	<p>Reina: Están muy felices de ser madres. ¿No te regocija su felicidad?</p>
<p>V7. Plano medio del Maizo con una actitud de preocupación. Tiene en su mano el milagrito y sólo lo está mirando (quizá que lo este acariciando)</p>	<p>Maizo: Pos... como no, pero ¿y mis hijos?</p> <p>No quiero que se me mueran.</p>

3.2

Dibujo

Por dibujo entiéndase toda la aplicación técnica que se le da al guión. En apariencia es la parte más importante de la realización de la novela gráfica, sin embargo gran parte de lo que será dibujado ya ha sido planeado y el objetivo será resolver lo que se quiere comunicar de manera gráfica.

DOCUMENTACIÓN

La documentación es una parte importante de la ilustración que ayuda a construir el vocabulario visual necesario para resolver lo que se va a dibujar. El género, los escenarios y personajes, dan una idea básica de lo que se debe investigar. Es de suponerse que este diccionario visual irá creciendo conforme sea necesario.

McKee contempla desde la realización del guión una etapa de investigación, no solo para la veracidad de la historia, sino también como una manera de ayudar al proceso creativo dándole un mayor número de posibilidades de creación, sugiriendo la consulta de tres fuentes:

- ✘ Memoria: Se asume que el creador, tiene un banco de referencias y datos provenientes de la emoción y la experiencia, pudiendo relacionar a los personajes o la situaciones de la historia con lo que ya conoce.
- ✘ Imaginación: Utilizar la capacidad creativa para rellenar los huecos de la experiencia propia y poder construir una situación o emoción verosímil dentro de la historia.
- ✘ Hechos: Consultando sucesos y datos que permiten analizar situaciones que normalmente no conocería dado que el conocimiento, y por tanto la imaginación, están limitados a la experiencia.

Tyler James (2009) se enfoca en la importancia de la investigación en las etapas tempranas de la realización de un comic, citando a Syd Field:

Research gives you ideas, a sense of people, situations and locale. It allows you to gain a degree of confidence so you are always on top of your subjects, operating from choice, not necessity or ignorance. (James, T. 2009)

Además señala tres niveles de referencia para la documentación: uno mismo, libros e internet, y sugiere la creación de un plan de investigación con el fin de obtener suficientes datos antes de empezar a escribir o dibujar: delimitar el sujeto de investigación y las fuentes ha consultar, definir quien es el personaje principal, definir el mundo de la historia, si es que esta basado en la realidad o si esta totalmente construido, describir una línea del tiempo que se ocupe de la historia del este lugar así como referencias sociales, culturales y lingüísticas.

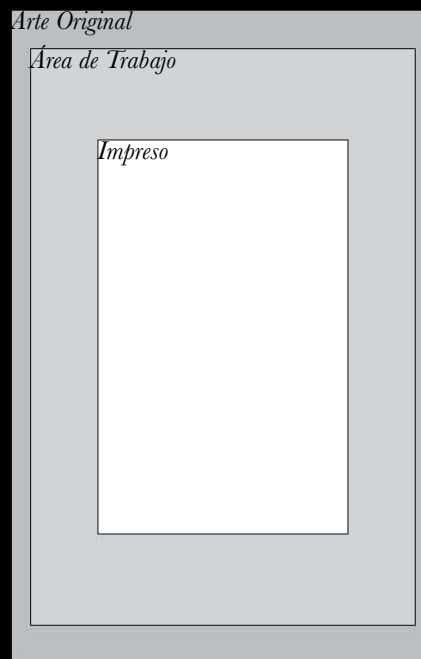
FORMATO

La novela gráfica se desarrolla comúnmente en formato de libro cuyos elementos ya enumeré con base en Ambrose y Harris (2004). Es necesario por ello tener la información del formato final de publicación, ya sea impresa o electrónica, lo que dará la pauta para realizar el arte original en una escala igual o mayor contemplando el tamaño final de lectura.

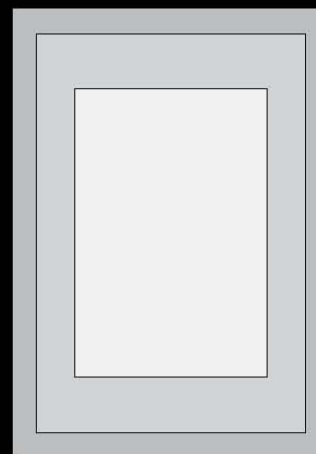
La historieta clásica obtuvo su formato basado en otros estándares editoriales, primero el periódico y luego la revista para luego generar tamaños propios. Hoy día las novelas gráficas pueden publicarse a cualquier tamaño, dependiendo de las posibilidades de impresión y de presupuesto o por la intención y decisión del autor.

Frank Santoro (2011a) lista doce formatos referenciales para la creación de un cómic que pueden ser determinantes dado que son estándares comerciales:

- 1** *ComicBook* * $6\frac{1}{2} \times 10\frac{1}{4}$ in.
*11 × 17 in. Arte Original
*10 × 15 in. Área de Trabajo
- 2** *Mome* * $9\frac{1}{4} \times 7\frac{1}{2}$ in.
*11 × 14 in. Arte Original
*10 × 13 in. Área de Trabajo
- 3** *Bande Dessinée* * A4=8.27 × 11.69 in.
*18 × 24.8 cm Área de Trabajo
- 4** *Manga* * $5 \times 7\frac{1}{2}$ in.
*A4 Arte Original
*7 × $10\frac{3}{8}$ in. Área de Trabajo
- 5** *Trade Paperback* * $5\frac{1}{8} \times 8$ in.
- 6** *American Magazine* * $8\frac{1}{4} \times 10\frac{3}{4}$ in.
*11 × 17 in. Arte Original
*10 × $14\frac{3}{8}$ in. Área de Trabajo
- 7** *Standard Digest Zine* * $5\frac{1}{2} \times 8\frac{1}{2}$ in.
* $8\frac{1}{2} \times 11$ in. Spread
*5 × 8 in. Área de Trabajo
- 8** *Magazine Ratio Zine* * $7\frac{1}{8} \times 5\frac{1}{2}$ in.
* $8\frac{1}{2} \times 11$ Arte Original
* $7\frac{1}{2} \times 10$ Área de Trabajo
- 9** *Mini-comic* * $5\frac{1}{2} \times 4\frac{1}{4}$ in.
* $5\frac{1}{2} \times 8\frac{1}{2}$ in. Spread
- 10** *Tabloid Newspaper* *11 × 17 in.
*10 × 15 Área de Trabajo
- 11** *Web* * 920 dpi
- 12** *Película/ Pantalla /Monitor*
*4:3
*3:2
*16:9
*1.85:1
*2.39:1



1



4



6

1:5

Estas medidas contemplan otros formatos ya preexistentes que se volvieron estándares para distintos tipos de publicación, la primera medida listada es el impreso final y se incluyen algunos formatos sugeridos para realizar el arte original así como un área de trabajo que contempla márgenes de impresión y corte. Por último se listan algunos formatos de pantalla que pueden aplicarse a la computadora y por tanto a publicaciones electrónicas como el web comic.

Es absolutamente necesario determinar el tamaño final de la obra ya que será preciso para decidir la disposición de las viñetas, las cuales normalmente estaban acomodadas sobre una división a base de retícula.

Para ejemplificar la elección de una retícula sobre la cual trazar las páginas utilizaré la medida clásica del *comicbook* norteamericano: 6.5 x 10.25 pulgadas, dentro de las cuales 6x9 son el área de impresión, sin contar la posibilidad de imprimir a sangre.

Sobre este formato se puede utilizar una retícula para todas las páginas o distintas divisiones de acuerdo a lo que sea requerido. La ventaja del formato en la novela gráfica es que esta no se ocupa de los estándares industriales y comerciales pertenecientes al cómic por lo que una variedad de recursos se pueden utilizar dentro de este.

Entre las muchas posibilidades se encuentra también una retícula aurea, incansablemente usada en las artes visuales para obtener composiciones armónicas fácilmente, como en el ejemplo aplicado de Bizhan Khodabandeh (2014) dentro de un formato de 11x17 in. con un área de trabajo de 10x15 in. (Fig. 53)

Figura 53. Reticula por Bizhan Khondabandeh (www.makingcomics.com/2014/05/07/panel-layout-golden-ratio) basada en una proporción aurea.



Sin embargo la novela gráfica abre la posibilidad a un sinnúmero de recursos no estándares que expandan los límites de la narrativa gráfica. Por ello la división por retículas ha dejado de ser un estándar para este formato.

BOCETOS

La etapa de bocetaje puede ser tan extensa y minuciosa como se considere necesario, dependiendo del método de trabajo personal. Esta comienza antes incluso de que el guión este finalizado y por ella entiéndase cualquier aspecto que sea necesario dibujar en el arte final: personajes, ambientes, perspectivas, herramientas, vehículos, etc.

Esta vinculada directamente a la etapa de documentación visual específicamente pensada con el fin de catalogar, analizar y retener referencias que sirvan para construir un propio universo, ya sea que este basado en la realidad o no. Estas referencias pueden conseguirse a base de documentación personal en estudios y bocetos en vivo, fotografías construidas, bancos de imágenes, archivos de poses, vestuarios, arquitectura, mecánica, anatomía, armas, ambientes, expresiones y gestos, libros y enciclopedias, cómics y otras novelas gráficas, animación y películas, ilustraciones, grabados y pinturas, así como cualquier imagen que sirva de alguna manera.

En casos específicos puede que la etapa del bocetaje sea omitida por completo y las páginas sean resueltas por experimentación y pruebas de error y acierto en una etapa cercana al arte final. Este método es particular de autores experimentados por lo que recomiendo comenzar la experimentación en esta etapa no definitiva con el fin de encontrar la calidad deseada en el dibujo final, a menos que el efecto final deseado sea de espontaneidad

A continuación desgloso algunas técnicas de bocetaje que ayudan a la planeación de las páginas y viñetas además del contenido de estas.

PÁGINAS

La composición por páginas supone la distribución de viñetas de acuerdo a la narrativa. Conocimiento de diseño editorial es útil para esta etapa ya que da varias posibilidades de exploración y experimentación, con el fin de lograr el ritmo y sensaciones deseadas en cada página que compone la historia.

Un análisis de la composición parte de la lectura acordada para occidente, es decir el movimiento de arriba hacia debajo de izquierda a derecha. En segundo lugar el tamaño de la página y su margen, si es que es pertinente para la impresión. Los formatos más comunes de impresión para libros ilustrados y cómics se pueden revisar en el apartado Formato de este mismo capítulo.

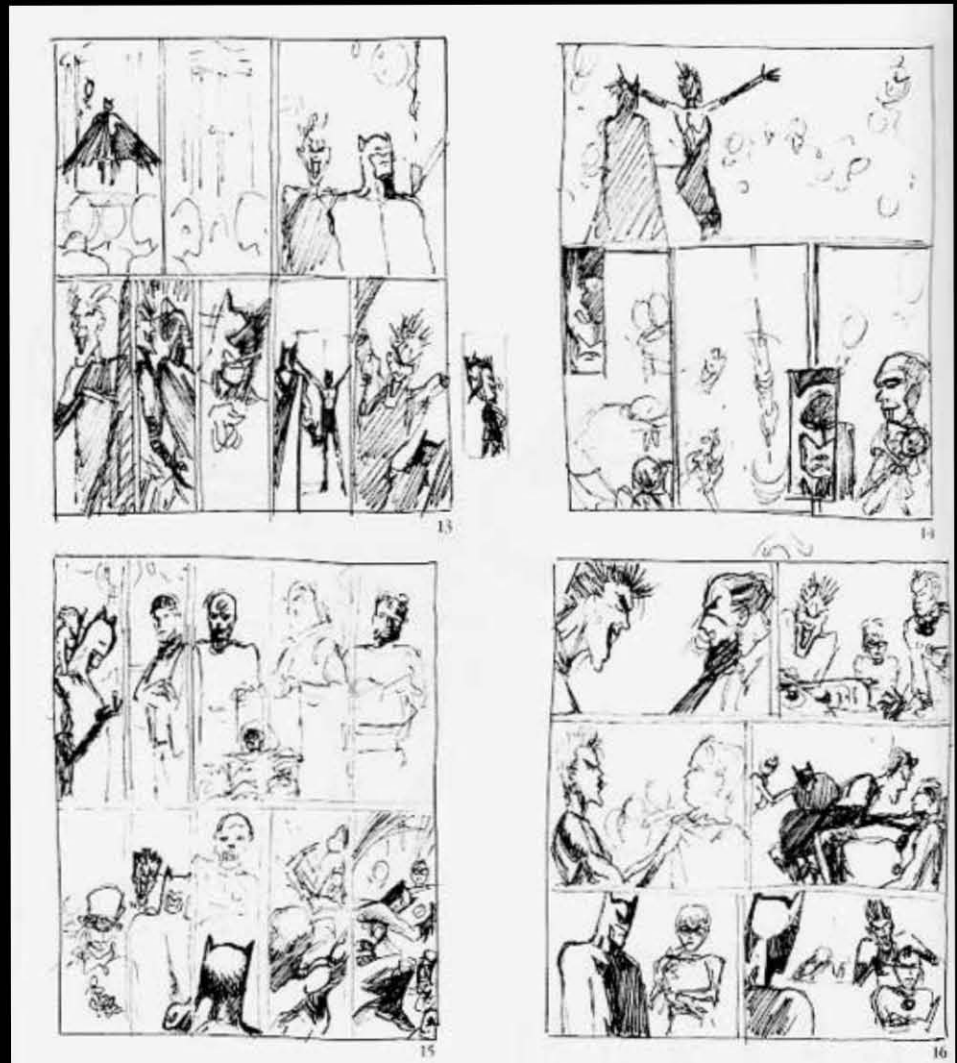
Para el cómic norteamericano, por ejemplo, 6.5x10.25 pulgadas es lo usual y a partir de estas medidas existen retículas y acomodos que son comunes para entender sus aplicaciones narrativas. En este formato, el margen

común deja un área de trabajo de 6x10 pulgadas aproximadamente, es en este espacio donde surge el estándar de seis paneles que a su vez son divisible en nueve paneles y todas la combinaciones posibles de estos. De esta misma proporción surge las 9x11 pulgadas y otras mayores como 11x17, tamaño “revista” o la medida europea de 9 x 12 que aparece en obras populares como Tintín de Hergé.

Frank Santoro (2011b) analiza a detalle estas proporciones junto con sus propiedades matemáticas, aprovechando las subdivisiones posibles para la composición. Retomando ejemplos del cómic clásico podemos distinguir patrones compositivos que se vuelven comunes por su eficacia como es la división de tres por tres viñetas.

En términos de la industria, el arte original de la página se realiza en half up, que significa un formato 1½ mayor sobre la proporción de impresión con el objetivo de que sea mas fácil de trabajar y de reducir para su reproducción.

Figura 54. Thumbnails de Arkham Asylum por Grant Morris que explican el acomodo por páginas y sugerencias de contenido y angulos en las viñetas para el artista Dave McKean



Por ejemplo, si se usa el formato americano de 6 x 9 lo recomendable es que el dibujo original se realice a 10 x 15, tiene poca utilidad exagerar esta proporción pues la reducción puede provocar distorsión o pérdida de detalle.

Antes de bocetar sobre tamaño half up es común que exista una fase de Thumbnails, o miniaturas, donde en un tamaño reducido se esquematizan las páginas y sus contenidos para dividir la historia. (Fig. 57) Busca desglosar las escenas y concretar el ritmo de cada una de ellas, así como decidir la composición adecuada para cada toma o en este caso la viñeta.

Esta etapa de bocetaje no considera la calidad del arte final, su objetivo será tener una planeación general de ritmo de la historia y conocer cuantas páginas ocupará o ajustar el contenido a un número predeterminado. Esta planeación estará directamente basada en el guión y en el guión técnico, donde estará sugerida por la estructura narrativa y por sus unidades: actos y escenas, junto con las transiciones que ocurren entre una unidad y otra.

Otra posibilidad es que las páginas y sus contenidos ya este subdivididos desde el guión, dejando poco a la planeación en el dibujo. Si este es el caso y no se requiere ninguna modificación a esta planeación lo siguiente es la composición dentro de cada página.

PANELES Y VIÑETAS

Considero a la viñeta como la unidad mínima de la que se compone una narración gráfica, por lo creo que es importante construirla aislada y a la vez como parte de un todo.

El bocetaje por viñetas consiste en detallar y descomponer las escenas en elementos menores que determinen por fin el ritmo y la voz de la narración. Las viñetas contienen en si mismas posibilidades inmensas de composiciones y perspectivas dentro de las cuales es necesario decidir para obtener la más efectiva y adecuada al momento.

La división por márgenes blancos, llamados calles, es la mas tradicional. En las primeras tiras cómicas insertas en periódicos, las viñetas iban alineadas horizontalmente respetando el tamaño por columnas que el soporte mandaba. La normalización del *comicbook* como soporte independiente dio espacio a sus propias reglas analizadas aquí, las cuales a su vez heredaron su estética a la novela gráfica.

En este momento del proceso esta decidido el formato final y por lo tanto una manera de dividir (o no) el espacio. Sobre este formato y la planeación por páginas realizada anteriormente se deciden cuantas viñetas contendrá cada página, su tamaño y forma así como su contenido.

Utilizando una vez el formato del *comicbook* clásico: 6.5 x10.25 pulgadas, señalo la retícula que comúnmente dividía el espacio. Dentro de el área de impresión que este tamaño permite aparece una división a tres columnas



Figura 55. Toceto de una página de Watchmen por Dave Gibbons y la página final. El boceto señala los elementos de cada viñeta y la posición de los personajes y globos en una retícula básica de 3×3 viñetas.

que asemeja un acomodo editorial para texto, para lograr una división regular estas tres columnas son divididas en tres secciones horizontales. De esta retícula se obtienen nueve viñetas regulares las cuales a su vez pueden ser unidas o divididas para obtener un gran número de combinaciones. (Fig.55)

PERSONAJES

El diseño de personajes es una disciplina en sí misma y una de las partes primordiales del dibujo de una novela gráfica. Existen varios recursos y metodologías para la creación de tales personajes dependiendo de su aplicación, en esta ocasión retomo algunas de estas herramientas considerando las particularidades que los personajes de novela gráfica representan.

De acuerdo a las leyes de Copyright para la Propiedad Intelectual el diseño de personaje es:

Character design is the visual representation of a character concept or idea. The design of a character will be recorded in documents which can take the form of *drawings*, digital illustrations and in some cases, design documents for 3-D model. (www.own-it.org).

Esta definición es aplicable a todas las disciplinas que hagan uso de personajes como la ilustración, los equipos deportivos, los videojuegos, los empaques, los juegos infantiles, las caricaturas o películas animadas y por

supuesto el arte secuencial.

En el caso de la novela gráfica el diseño de personajes supone una construcción guía que sirva para la repetición y reproducción del mismo personaje en distintas situaciones y momentos. Danner, A. y Withrow, S. (2008) señalan algunas de sus particularidades: un personaje se compone de sus papel y función, de su personalidad e historia previa y de un diseño visual. El diseño no será un fin en si mismo, como puede serlo el de una ilustración o una mascota publicitaria. Los personajes son seres secuenciales, lo que quiere decir que será representados una y otra vez en varias situaciones, ángulos y poses, algo a tener en mente al hacer el diseño.

También señalan una distinción importante entre dos maneras de diseñar a un personaje: Un diseño Estático sigue una constancia de representación poco realista, son aquellos personajes que no varían nunca de vestuario, edad ni físico, independiente de lo que suceda en la trama. Por ejemplo la familia Simpson o Charlie Brown. Este tipo de personajes son más propios de caricaturas o de historietas seriadas indefinidamente, si el personaje sufre alguna modificación o daño durante el episodio al siguiente vuelve a su apariencia original, estas condiciones se puede prolongar por siempre. El diseño Dinámico otorga mayor libertad de representación, se puede modificar y cambiar en extremo y puede sufrir daños físicos, envejecimiento o cambios a partir de eventos, es posible incluso que el tamaño o forma del personaje se deforme hasta extremos irreales o que los cambios sean frecuentes dependiendo de la situación. Es propio de la novela gráfica donde existe un fin predeterminado e irreversible donde se

Figura 56. Paul Auster, personaje principal y dinámico de la adaptación gráfica de la novela *La Ciudad de Cristal* del autor homónimo. Aquí su apariencia física al principio y al final de la historia.



espera exista un cambio visible y definitivo en los personajes principales, mucho de lo cual se verá reflejado en su apariencia física. (Fig.56)

Los personajes Estáticos y Dinámicos puede usarse simultáneamente para dar contraste a la representación visual o bien indicar diferencias y particularidades entre personajes.

Las características de cada personaje deben de quedar decididas antes de continuar con la etapa de dibujo en una Hoja Modelo que servirá de referencia durante todo el proceso de dibujo.

De acuerdo a Larry Lauria (1999) una Hoja de Modelo, o Character Model Sheet, es una plantilla de cada personaje que provee ejemplos de la constitución, estructura, proporción, y toda característica relevante de cada uno con el objetivo de que pueda ser reproducido muchas veces y en ocasiones, por varias personas.

La Hoja Modelo se puede realizar sobre plantillas preexistentes y casi siempre consiste de varias hojas, lo que debe incluir mínimamente es:

- ✘ El personaje de frente, perfil, $\frac{3}{4}$, y espalda
- ✘ Acercamiento al rostro y cabeza del personaje
- ✘ Poses de movimiento y acción

Dependiendo de que tan específico sea el diseño se agregarán tantos detalles a la hoja como sean necesarios: disfraces, ropas, accesorios, expresiones faciales y corporales, modos de hablar, manerismos y tics, poses y gestos. Todo lo necesario para capturar la esencia del personaje y prever toda situación en la que sea necesario dibujarlo.

Teniendo esto en cuenta la primera parte de la Hoja Modelo requiere una vista de cuerpo entero en varios ángulos, dependiendo del grado de iconicidad del estilo usado será necesario consultar referencias anatómicas.

Hay una variedad inmensa de recursos anatómicos para el artista y muchas maneras de estudiar el dibujo de figura. Existen ejemplos de novela gráfica donde los personajes no son humanos o bien están simplificados a sus formas más elementales, aun en estos casos se pueden ocupar referencias anatómicas y de movimiento.

El estilo de dibujo del cómic clásico emplea una anatomía específica, adaptada a la escenas de acción. Este estilo se aplicó en algunas novelas gráficas, sobre todo aquellas influenciadas por los superhéroes, pero el canon de Kirby y Lee se ha perdido con el tiempo y hoy día es poco común. Sin embargo estudiar este método da claridad de porqué existe un estilo específico del dibujo anatómico en el cómic y también como aplicarlo.

Comprender la anatomía desde la perspectiva realista sería posiblemente lo mejor para después deformarla y adaptarla a un estilo. Bridgman (1920) por ejemplo, es un temprano estudio del dibujo anatómico artístico y tienen un enfoque naturalista. Propone la comprensión del cuerpo humano desde su estudio médico-anatómico y un posterior análisis a masa en movimiento. El entendimiento que Bridgman propone es a base de la comparación del cuerpo y sus sistemas con el funcionamiento mecánico basado en leyes físicas. Entender el cuerpo humano de esta manera es una labor que toma tiempo, lo más adecuado para su aplicación es entender cuales son los elementos básicos que conforman el cuerpo humano y referirnos a sus especificidades anatómicas si es necesario.

Para comprender el modelo de la industria del cómic, que se volvió ley durante los años de sus años de esplendor la mejor referencia es el canon de *Marvel* que Buscema y Stan Lee (1984) describieron.

Esta es una sección (Figura 57) de una Hoja Modelo donde se puntualizan los parámetros de este cánón y su significado:

- ✘ $8 \frac{3}{4}$ cabezas de altura, a diferencia del promedio de $6 \frac{1}{2}$. En el hombre, se exagera la proporción de los hombros y se reducen las caderas, se exageran las formas angulosas.
- ✘ En la mujer se exageran las caderas y se reduce el tamaño de la cabeza y la musculatura, se aplican curvas y se suavizan los ángulos.

La anatomía de *Marvel* se sostiene en la exageración; el superhéroe recibe un tratamiento no realista que busca separarlo del humano normal y añadir un aire de fuerza y heroísmo a partir de las formas. En comparación, los villanos de *Marvel* tienen un físico variable que comúnmente se aleja de lo bello, dando pistas muy obvias sobre su función en la historia y como el público debe sentirse ante cada personaje.

Figura 57. La figura del hombre dibujado al estilo Marvel es un arquetipo común en la estética del cómic clásico.

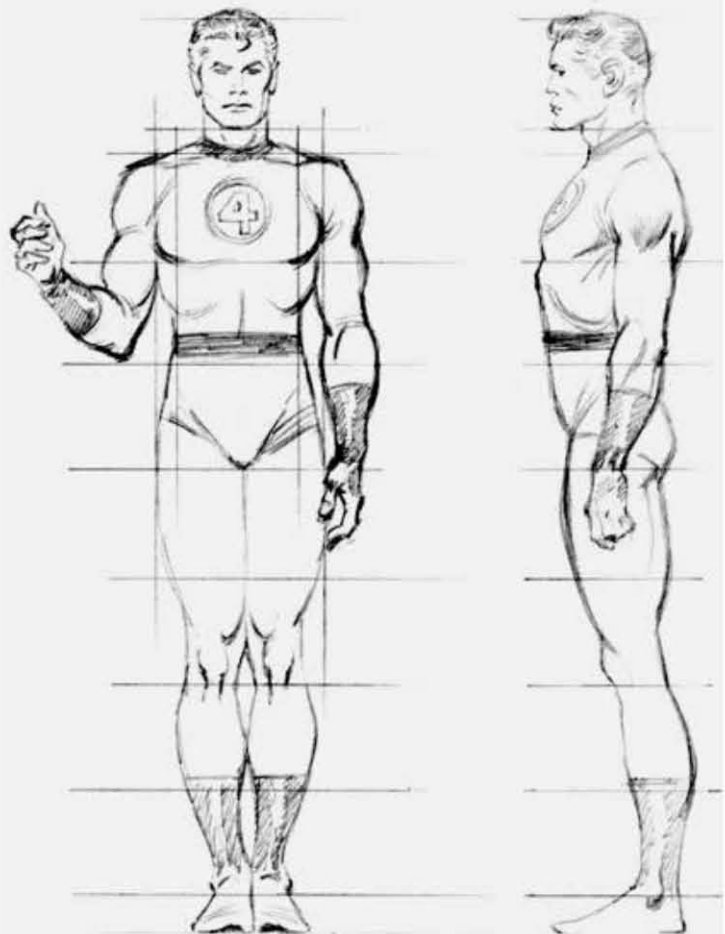
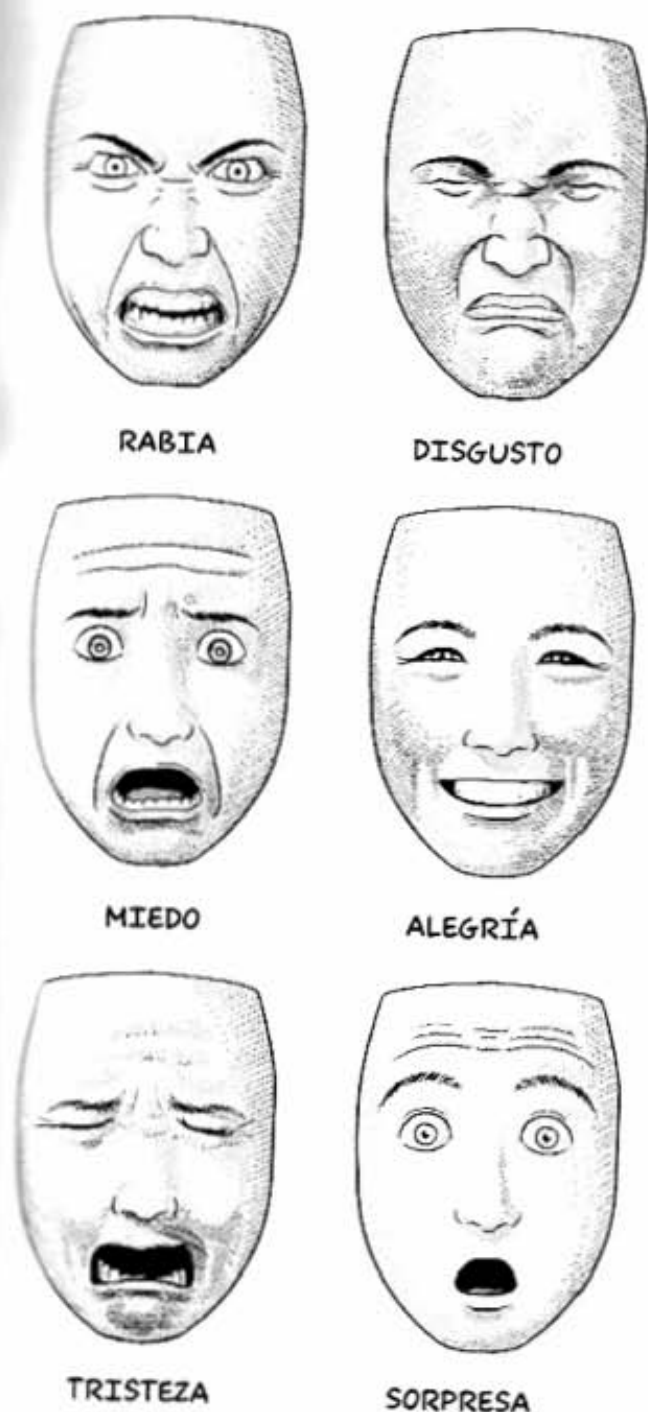


Figura 58. Scott McCloud (2006) enlista las expresiones básicas, las cuales se combinan para ofrecer toda la gama de emociones humanas. Cada una de estas esta asociada con un gesto universal.



La segunda parte de la Hoja Modelo requieren de un conocimiento sobre la variedad de las expresiones faciales y su funcionamiento anatómico. (fig.58)

Para la realización de esta parte es necesario conocimiento anatómico sobre las formas de la cabeza y su funcionamiento, me refiero de nueva cuenta al modelo que proponen Bridgman por un lado y Buscema y Lee por otro. Ambos proveen un entendimiento geométrico y sintáctico sobre el comportamiento de huesos y músculos del rostro, estos elementos, junto con la gama de expresiones básicas, deben estar totalmente comprendidos al llegar a la construcción de personajes.

Sin embargo la expresiones faciales no solo provienen del funcionamiento mecánico del rostro, si no de una serie de gestos y expresiones universales que reflejan sentimientos o emociones. Dado que la narrativa gráfica no es un medio sustentado literariamente no se puede dar conocer los pensamientos y emociones del personaje tan profundamente como podríamos en una novela convencional por lo que mucha parte de este entendimiento e identificación surge de lo representado visualmente. Las expresiones faciales y el lenguaje corporal son el medio más importante para lograr empatía entre el personaje y el lector.

Paul Ekman (2003) ha escrito acerca de estas emociones, por que ocurren y como se manifiestan físicamente. Gracias a un análisis antropológico concluye que estas expresiones son universales y varían poco entre culturas, la comprensión de esto ayudará a representar visualmente algo que cualquiera puede comprender para conocer cuales son los elementos externos que afectan el comportamiento.

Una vez que comprendidos estos rasgos emocionales y como se manifiestan se adaptan al dibujo en cada personaje específico, tratando de adelantar la reacción de cada carácter ante una situación y como estas reacciones pueden distinguirlo de otros personajes.

Estas características quedarán manifiestas en una segunda Hoja Modelo donde se describe el rostro de cada personaje a detalle y ejemplifican cuales son las expresiones comunes de este y como se manifiestan físicamente.

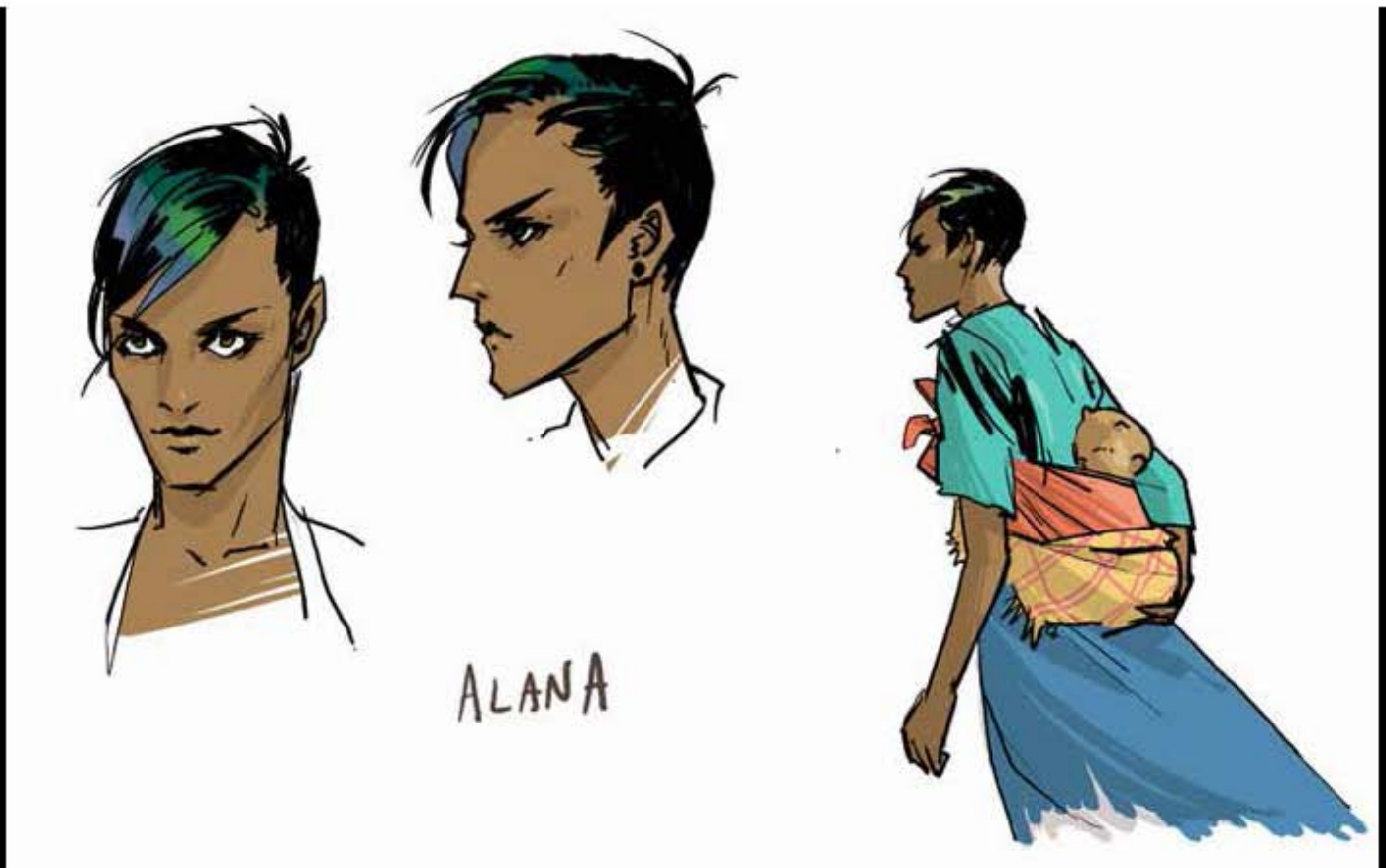


Figura 59. Fragmento de una Hoja Modelo por Fiona Staples para su serie Saga (2012) donde incluye rostro, movimiento y vestimenta de un personaje.

Por lo general la tercera parte de la hoja comprende un análisis en movimiento de cuerpo entero, en la que quedará manifiesto el lenguaje corporal, el vestuario, movimientos exagerados que expresen los límites físicos del personajes y movimientos comunes que demuestren como se comporta en situaciones normales.

Será necesario volver a la referencia figura humana para partir de un estándar de movimiento y adecuar a cada personaje. El método de Bridgman sobre el movimiento sigue las reglas de comprensión anatómica de las partes que conforman cada segmento humano y su funcionamiento. Por otra parte Bucema y Lee proponen la abstracción geométrica como base del dibujo de figura, estrategia que es muy común y sirve mejor para el dibujo no realista. El Método *Marvel* de dibujo de personajes es muy claro en la necesidad de exageración en el movimiento tanto del héroe como del antagonista, dejando en claro una vez más las diferencias entre estos.

Si el personaje no tiene oportunidad de acción entonces lo mejor será representarlo en escenas posibles, analizando y describiendo su lenguaje corporal ante distintas situaciones y como se puede dar a conocer más acerca de este mediante su comportamiento corporal.

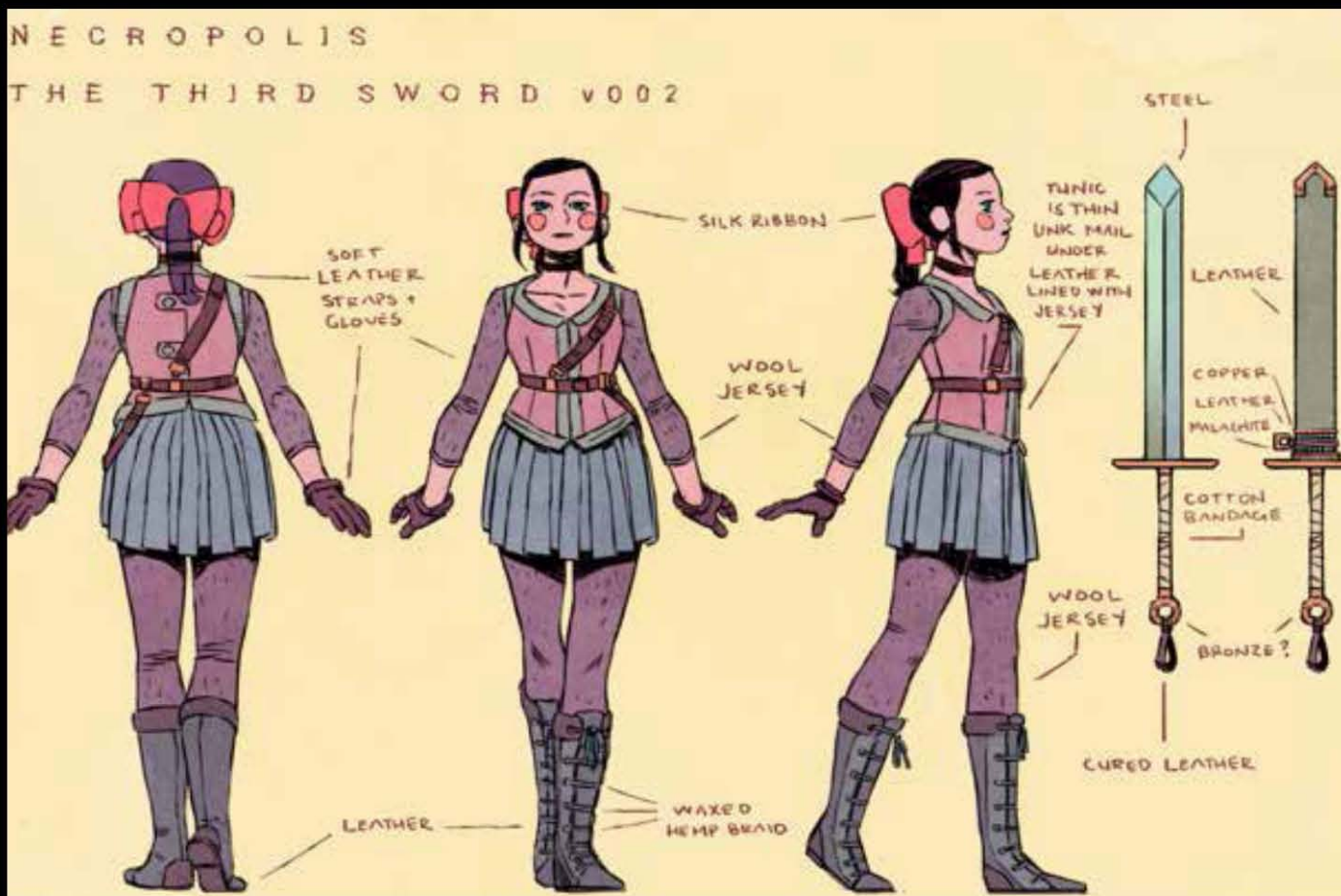
La Hoja Modelo también necesita de la descripción del vestuario y si lo requiere una sección detallada sobre accesorios o armas que sean de importancia al personaje. (Fig. 59,60)

Las Hojas Modelo en la narrativa gráfica, a diferencia de la animación, sirve de espacio de experimentación para llegar al término más satisfactorio de cada personaje y después de archivo personal para consulta a lo largo de la realización de la obra. Hay que tener en cuenta que estos personajes serán dibujados una y otra vez. La rigidez que se tenga con estas hojas dependen del método de trabajo pues su aplicación dentro de la novela gráfica no es mayor.

AMBIENTES

De acuerdo con lo detallado en el guión cada escena sucede dentro de un espacio o lugar específico que de acuerdo al marco de la historia debe encajar en el universo ficticio creado. Para ello es necesario un proceso de documentación y bocetaje de los lugares mas representativos con el fin de obtener acabados realistas, si se basan en locaciones reales, o verosímiles para un mundo totalmente inventado.

Figura 60. Hoja Modelo por Jake Wyatt para su novela Necropolis. Aparece el personaje de cuerpo completo y detalles de vestimenta y accesorios.



La creación de estos lugares ha de apoyarse en recursos visuales para lograr ilusiones de espacio, tamaño y atmósfera. David Chelsea (1997) ha escrito todo un tomo dedicado al uso de la perspectiva en el cómic.

De acuerdo a este Chelsea enumera la diversidad de pistas necesarias además del horizonte y un punto de fuga, para dar la sensación de perspectiva, entre las que se encuentran: la disminución de tamaño, la superposición de figuras, la convergencia de líneas, el cambio de tonalidad atmosférico y la visión binocular.

Estas señales se irán sumando al estilo de dibujo para dar a entender el espacio en el que se desarrolla la acción. (Fig.61)

Sobre estos principios de perspectiva se pueden realizar dibujos modelo, del mismo modo que para los personajes, de locaciones e interiores recurrentes en la historia con el fin de detallar dichos espacios y los objetos que contienen.

LÁPICES

Por “Lápices” entendemos el dibujo primario de un cómic realizado comúnmente en lápices o minas de colores. Significa la construcción a detalle de cada viñeta y página, definiendo el encuadre, la perspectiva, los personajes y la colocación de textos o bocadillos.

Esta etapa tiene su origen en la división de labor utilizada en el cómic comercial y tiene como objetivo un resultado visual clásico del cómic. Admite cambios a la escena o viñetas alterando la imagen para una mejor narración. El estilo de dibujo requiere ser detallado y preciso, sin sombreado o color, indicando a veces las zonas rellenar o sombrear para la etapa de entintado.

El proceso de lápices comienza en el papel al tamaño del arte final. Half up es una medida sugerida y el papel debe ser recomendable de un gramaje medio y de acabado liso, la opción más común es alguna cartulina como opalina o bristol.

Los lápices se refieren claramente a la herramienta de grafito usada comúnmente para dibujar y corregir el dibujo final. La variedad de herramientas que en



Figura 61. Boceto de Jake Wyatt para Ms. Marvel que utiliza la perspectiva para generar un espacio.



Figura 62. Lápices por Jim Lee para la portada de American Vampire.

realidad se utilizan es muy extensa, todas con la calidad de ser borrables y tenues con el fin de eliminar la línea en el entintado. El proceso de lápices junto con el de entintado puede apoyarse mediante la transferencia por medio de una caja de luz, que permite calcar el dibujo múltiples veces.

Además de la variedad de lápices con sus respectivas graduaciones (9B-9H), los artistas de lápices utilizan una variedad de herramientas que no solo se refieren al grafito. El lápiz azul es la alternativa más común, se pueden utilizar minas o un lápiz de color azul para dibujar teniendo la ventaja sobre el grafito de ser más limpio y tenue. Su adopción tuvo origen en la línea de producción clásica donde los dibujantes fotocopiaban el dibujo a tinta en máquinas que no registraban el color azul.

El proceso de dibujo también puede llevarse a cabo digitalmente. El equipo para trabajar por computadora se limita a un PC o Mac, una tableta digitalizadora y un software editor de gráficos como Photoshop, Manga Studio, Corel Photo-Paint en los cuales se puede realizar todo el proceso desde los lápices hasta el coloreado.

TINTAS — — — — —

El delineado con tinta es un estándar en el cómic y en la novela gráfica, por esta etapa se comprende la aplicación definitiva a un dibujo definiendo las viñetas y lo dibujado en la etapa de lápices, agregando sombras o ashurados y dando calidad de línea. La tinta puede realizarse a la manera tradicional con plumilla, pinceles o brochas y tinta china, utilizando estas herramientas para lograr efectos y atmósferas.

Hoy en día la etapa de tinta también se realiza de manera digital a través de programas de gráficos o vectorización y una tableta digital, donde existe la posibilidad de imitar técnicas y efectos tradicionales así como nuevas combinaciones.

El método de aplicación de tinta una vez más varía de autor en autor, las herramientas más comunes para este dibujo son los pinceles, las plumillas, los estilógrafos recargables y desechables y los marcadores. Este proceso se lleva a cabo sobre el dibujo a lápiz, o bien digitalmente sobre el boceto digital o escaneado, a

través de un programa procesador de imágenes.

En la industria del cómic la labor de tintas la realiza una persona distinta al dibujante de lápices y al colorista, la especialización del entintador supone una mejor calidad y consistencia a lo largo de la historia. La aplicación de tintas debe respetar lo mas posible al dibujo a lápiz, dejando poca libertad creativa a esta etapa. Sobre esta labor el entintador Gary Martin escribe:

The inker's main purpose is to translate the penciller's graphite pencil lines into reproducible, black ink lines (...) The inker must honor the penciller's original intent while adjusting any obvious mistakes. (...) The inker determines the look of the finished art. (Martin,G., 2005, 6)

Para algunos estilos de dibujo que utilizan el alto contraste o la escala de grises, esta será una de las últimas etapas de dibujo, por lo que el resultado final debe lucir bien en la viñeta y la página completa.

Cabe señalar que la aplicación de tinta esta mas centrada en el estilo norteamericano que se creó basado en los métodos de impresión usados para los cómics

Figura 63. Un par de ejemplos de tinta al estilo americano, la aplicación final depende del entintador.



comerciales.(Fig. 63) Hoy día se pueden utilizar muchas técnicas distintas al dibujo a tinta para dar acabado al dibujo final, siendo la novela gráfica el soporte idóneo para la experimentación de estilo y materiales.

En otros casos la novela gráfica salta los parámetros estéticos y ocupa el dibujo como un mero vehículo para narra la historia, es en estos ejemplos donde la tinta y el alto contraste se vuelven predominantes y un dibujo sencillo y expresivo es preferente. A veces incluso la etapa de bocetaje no existe y todo se resuelve en una sola fase de dibujo a tintas.

En el otro lado del espectro hay autores que utilizan el entintado para desplegar toda su calidad artística, el dibujo intrincado y detallado añade valor visual a la novela.

LETTERING Y BOCADILLOS

El lettering es la última etapa de dibujo considerada independiente dentro de la labor dividida de producción. El letterer, también conocido como tipógrafo, se encarga de añadir los diálogos en globos de texto y también cualquier fuente o gráfico que añada al dibujo y que por lo general se refiere a sonidos y efectos que describen la acción. El tipógrafo Todd Klein lo define:

The letterer's job consist of creating everything on the comics page that's made of words: the ballons, captions, sound efects, display lettering, titles, sings, and sometimes the logos. It also includes inking the panel borders on pencilled comics art (Chiarello, M. y Klein, T., 2004, 83)

El puesto de tipógrafo derivó en un oficio que primero utilizó herramientas manuales y luego digitales. Al realizar una novela gráfica es probable que este paso se realice al último y de manera digital. He recopilado algunas fuentes que han explicado este proceso desde que se realizaba a mano, dado que es importante entender el oficio y la importancia que tiene en la página terminada.

Todd Klein, letterer para varias publicaciones de DC, fue el encargado de elaborar acerca de su profesión en *The DC Comics Guide to Coloring and Lettering Comics* (Chiarello, M. y Klein, T. 2004) y es reconocido por su estilo tradicional de hacer a mano un gran cantidad de estilos tipográficos que se consideran plusvalía a la calidad visual del cómic.

Esta técnica se divide a su vez en lápices y tintas, primero definiendo de acuerdo al diseño de la página donde han de colocarse los bocadillos de manera que se lean en el orden del diálogo establecido en el guión, de acuerdo a las convenciones de lectura preestablecidas. (Fig. 64)

Sobre este espacio se utiliza una regla especial llamada Lettering Guide que permite dibujar distintos tamaños de interlineados que servirán de guía para colocar las letras. Y sobre estas líneas se boceta a lápiz la disposición final

de las palabras. El acomodo final será repasado a tinta con estilógrafos y plumillas, para obtener un acabado limpio y legible clásico del cómic, hasta colores y pinceles para obtener letras mas expresivas.

Por último se encierra lo escrito en un globo adecuado al tamaño y emoción que el diálogo refleja, muchas de estas formas están sujetas a símbolos ya aceptados globalmente pero que se pueden añadir y modificar según sea necesario (Fig. 65).

Figura 64. Distintos ejemplos del posible orden de los globos de texto conforme a los parámetros de lectura occidental, por Todd Klein. (www.kleinletters.com)

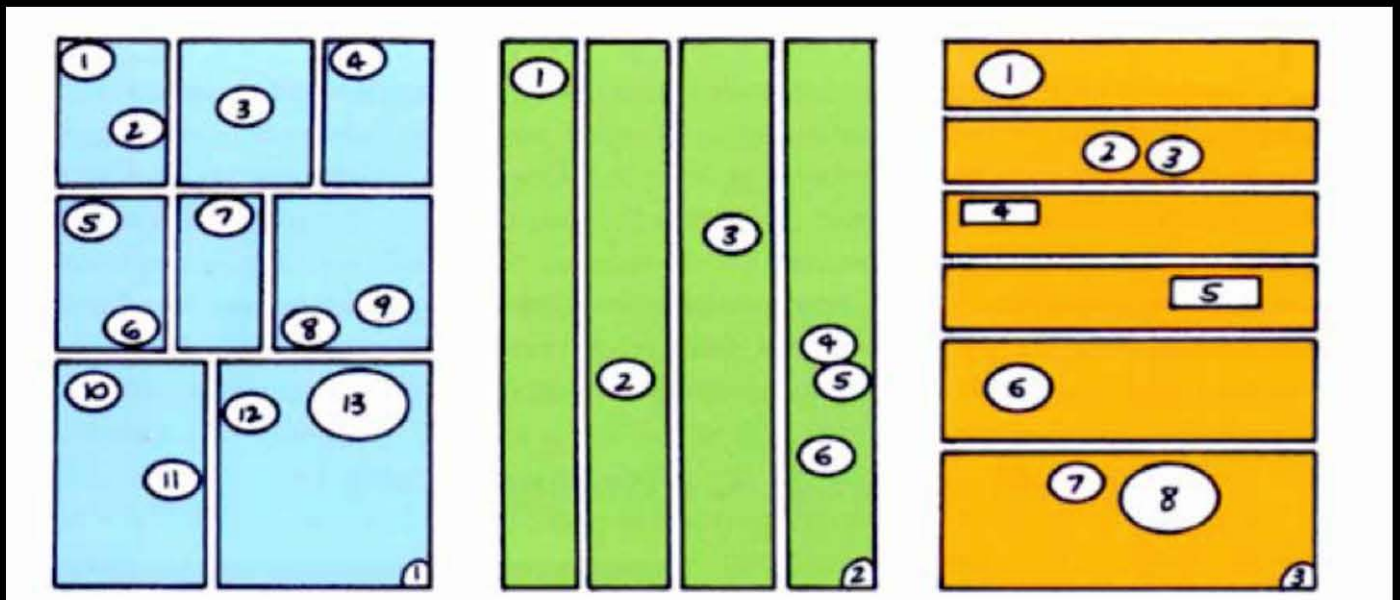
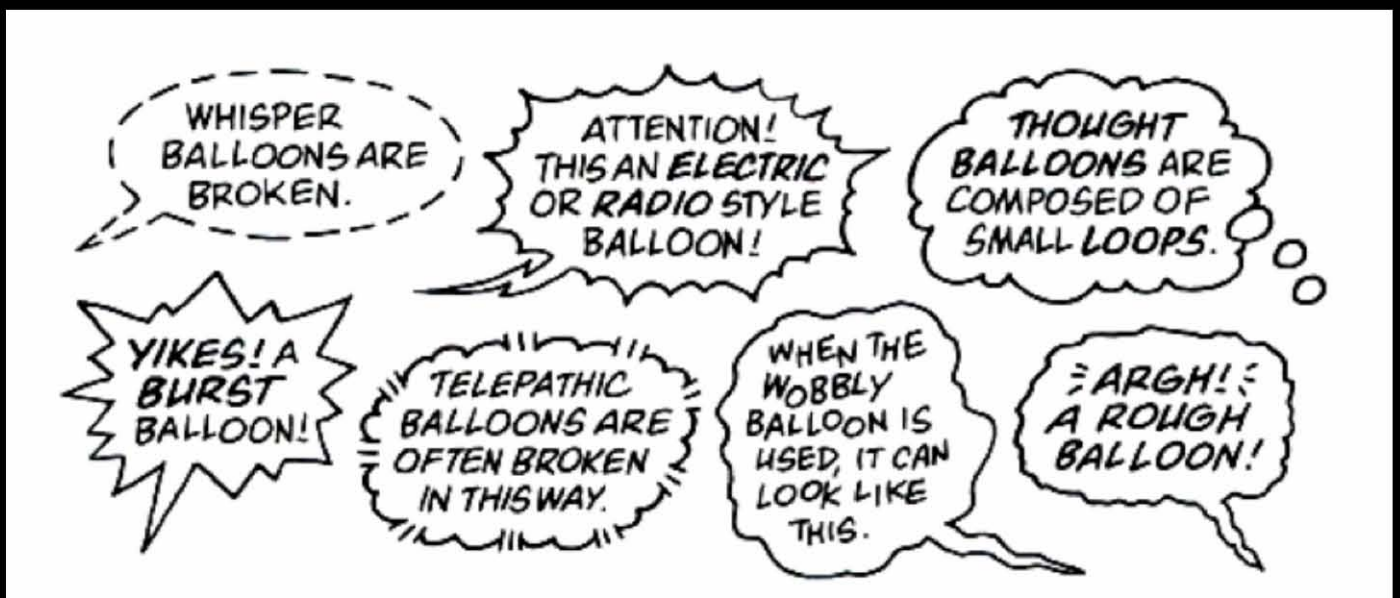


Figura 65. Varias envolventes de globos, la forma de este modifica su contenido y añade la entonación necesaria para su interpretación. Por Todd Klein (www.kleinletters.com)



Este proceso se replica digitalmente a través de un programa de vectores como Abode Illustrator que permite dibuja figuras y añadir una gran variedad de tipografías a través de sus herramientas y que no permite la deformación o distorsión. Además de que permite alterar constantemente el acabado final así como su disposición y tamaño. Incluso se pueden crear tipografías propias a través de programas especializados como FontLab que estén basados en lettering tradicional y asemejen el proceso tradicional.

En ocasiones estos globos no existen, las ventajas de la novela gráfica una vez mas son notables en la cualidad experimental que tiene. No obstante, la novela gráfica sigue utilizando frecuentemente las formas clásicas del comics usando la tipografía como un valor añadido y un mecanismo de transmisión de significado.

COLOR — — — — —

El color es el elemento que acompañó al cómic casi desde sus inicios volviéndose central en su estética. Al desaparecer la predominancia del cómic comercial la novela gráfica se ha ocupado de distanciarse del medio tradicional y a generado sus propias estéticas, entre las cuales cabe señalar el uso frecuente de blanco y negro. *Maus*, *Persépolis* y *Operación Bolívar* son uno de los cuantos ejemplos de novelas gráficas muy exitosas que no utilizan el color.

Del otro lado de espectro hay novelas gráficas muy complejas visualmente que se han preocupado por tener un acabado completo utilizando el color y algunas otras donde este se vuelve un elemento central.

En el cómic comercial el trabajo de colorista es una especialidad y aquellos que lo realizan se enfocan en su aplicación que de manera estandarizada se lleva a cabo digitalmente. Para entender este proceso DC Comics ha editado una guía del oficio de colorear y rotular comics por Mark Chiarello y Todd Klein (2004). El método de DC se concentra en la estética del cómic comercial y en los métodos de impresión comúnmente utilizados, junto al proceso digital de trabajo. El trabajo del colorista hoy se lleva a cabo en programas como Adobe Photoshop o Corel Painter, mediante los cuales se pueden realizar una gran cantidad de efectos y texturas dependiendo del estilo requerido.

Estos estándares son perfectamente aplicables a la novela gráfica y sin embargo será beneficioso recordar la capacidad innovativa del formato la cual ha permitido un desprendimiento de los estándares comerciales para acoger a una gran diversidad de manifestaciones plásticas, como la adopción de técnicas tradicionales y mixtas para la creación de imágenes.

Este es caso del trabajo de Dave McKean o Jon J Muth por ejemplo, quienes han producido una gran cantidad de novelas y cómics en un estilo mas próximo a la pintura que al dibujo. (Fig. 66)

Figura 66. Página de la novela gráfica *The Mystery Play* (1994) escrita por Grant Morris, ilustrada por Jon J Muth en tinta y acuarelas.



3.3

Comercialización

Posiblemente el reto más allá de materializar la obra es el encontrar una vía hacia el público correcto que coloque a la pieza en el panorama de la narrativa gráfica actual. La literatura mexicana es un medio consolidado de instituciones y empresas que ha favorecido en cierta medida la proliferación de espacios de publicación para obras recientes de autores mexicanos. Situación que no se compara con el panorama de la narrativa gráfica, la cual ha sufrido recientemente de procesos de decadencia y reformación que la tienen en la penumbra teórica e institucional.

Es por ello que existen pocas opciones de publicación para la novela gráfica mexicana y es por eso que también he decidido agregar la auto publicación y distribución online a la lista de posibilidades para quienes deseen poner su trabajo al alcance del público. A continuación menciono algunas de las opciones intrínsecas del medio editorial junto con algunos modos de edición y distribución, añadiendo estos esquemas a la metodología propuesta en este capítulo para proveer de las herramientas integrales necesarias para la compleción del proyecto de novela gráfica.

3.3.1

Edición

La edición editorial se refiere al proceso de preparación para la impresión y publicación de una obra y que en términos de diseño editorial sería el primer contacto con el cuerpo de la obra. Aquellos encargados de la edición no se ocupan del proceso de impresión ni de distribución enfocándose en las mecánicas de selección y modificación de contenidos para conformar un producto listo para lectura. Dichos procesos los lleva a cabo una empresa editorial la cual se conforma de personas especializadas en las maneras de elegir y corregir lo que se va a publicar.

Para comenzar este proceso el autor o artista se acerca a una de estas empresas con el fin de mostrar un original de la pieza terminada con el fin de mostrar su potencial comercial y cultural. La editorial tiene la opción de escoger el libro para su producción o bien solicitar ampliaciones y correcciones a la obra final. En este caso propongo como parte de la metodología un acercamiento personal hacia estas empresas con el fin de reconocer su función en el panorama editorial nacional y con ello ofrecer la obra a aquella que se ajuste al estilo o bien la que ofrezca una mejor edición y distribución para la obra en específico.

La novela gráfica resulta un producto arriesgado para las editoriales establecidas en literatura por lo que han surgido editoriales especializadas que se dedican a la publicación de cómic y novela gráfica. Debido a esto será adecuado conocer cuales son las editoriales interesadas en dichos productos que están presentes en el mercado mexicano, pues ellas se especializan en la corrección, diagramación e impresión así como de la distribución requerida para obras de narrativa gráfica.

Astiberri es una editorial española de cómics y novela gráfica “que desde su nacimiento en marzo de 2001 mantiene una política de contenidos orientada a un público adulto independientemente de su edad, formado y no necesariamente habituado a la historieta.”(www.astiberri.com) Ellos son los encargados de publicar a autores como Craig Thompson y Scott McCloud en lengua española, contando con una gran distribución dentro de México. Sin embargo entre las decenas de títulos que la editorial ofrece, incluyendo autores estadounidenses, europeos e iberoamericanos, no cuentan con ninguna obra de origen mexicano, lo que la vuelve una opción muy lejana para autores nacionales. A sí mismo sus productos no tiene un gran alcance en las librerías comerciales y son de precio elevado, circunstancias que limitan a esta editorial a un público especializado e interesado en productos no locales.

Ejemplos de editoriales extranjeras que han incursionado en el país con el objetivo de ofrecer novela gráfica y cómic se encuentran *Marvel* y *DC Comics*, gigantes norteamericanos, quienes han creado filiales nacionales que publican traducciones de sus series mas populares. En fechas recientes ambas se han encargado de poner al alcance del público mexicano de novelas gráficas clásicas traducidas como *Watchmen* y *Batman: The Dark Knight Returns*, a mas de dos décadas de su publicación original. A pesar de que artistas mexicanos se han agregado a los equipos de producción de ambas casas editoriales ninguna se ha preocupado por publicar narrativa gráfica creada fuera de los E.E.U.U., tampoco han mostrado interés en publicar obras que se aparten del género de los superhéroes o que sean mas contemporáneas.

Vertigo Comics, sello que pertenece a DC Comics, se ha sumado al panorama editorial mexicano reeditando y traduciendo algunas de sus series de cómics mas populares de las últimas dos décadas como *Hellblazer* y *Fables* junto a grandes novelas gráficas como *Sandman* y *Preacher*. A su lado, Editorial Kamite es fundada sobre lo que antes era Editorial Vid y a semejanza de su antecesora se dedica a la publicación de licencias internacionales con novelas gráficas como *Sin City* y *The Walking Dead* junto a una gran cantidad de series de cómics y manga. Ambas han aparecido apenas hace un par de años y en poco tiempo han acaparado un gran espacio de las ventas dedicadas al cómic y la novela gráfica. A estas dos editoriales se suma Panini quien ha tenido una larga permanencia en el mercado editorial mexicano y que en fechas recientes inaugura su marca Panini Comic con la cual suma aun mas licencias extranjeras al mercado mexicano, enfocándose hacia el cómic y el manga.

La aparición de editoriales alternativas como Vertigo, Kamite y Panini

Comics son señal de un resurgimiento de la industria del cómic en México, pues antes de su aparición el espacio que la narrativa gráfica ocupaba en tiendas y puestos de revistas era mucho menor. A pesar de que ninguna de estas dos empresas ha mostrado interés por adquirir licencias o editar material original producido en el país, su creciente presencia es síntoma del posible crecimiento de la industria y con suerte, de la absorción de obras nacionales en la publicación comercial. Este crecimiento además es señal del éxito de ventas que es posible para el arte secuencial y que de modo es también indicio de un público creciente que posiblemente adquiera un gusto por novela gráfica, permitiendo así una entrada comercial del formato al mercado mexicano.

A pesar de las diferencias, editoriales dedicadas a literatura son quienes han absorbido mas efectivamente la novela gráfica mexicana en sus catálogos.

Editorial Jus nació durante 1940 alrededor de la vida universitaria y durante su periodo de vida ha evolucionado, incluyendo nuevas narrativas que se han vuelto relevantes junto con el crecimiento del país. Con ello, no es extraño que durante la última década hayan incluido narrativa gráfica a través de su propia convocatoria.

El Concurso Nacional de Novela Gráfica de Editorial Jus se llevó cabo durante 2010 y 2011 y buscaba proyectos ya realizados de novela gráfica mexicana para su edición y distribución. Los tres proyectos ganadores fueron publicados por la editorial y han pasado a ser obras importantes en el panorama del arte secuencial nacional. La iniciativa del concurso era ideal pues favorecía el interés y la iniciativa por la producción de este tipo de obras y recibía a nuevos creadores que antes no tenían acceso al medio.

Lamentablemente y por razones desconocidas el concurso no ha contado con nuevas ediciones y al mismo tiempo Editorial Jus no ha agregado nuevos títulos de esta categoría a su colección. Su realización empero es una buena señal de las posibilidades no exploradas que están latentes en la producción y publicación de novela gráfica y es probable que la editorial continúe con la búsqueda de este tipo de narrativas para editar. Por otra parte sería ideal que otras editoriales imitaran el concurso como medio de selección de obras o bien que absorbieran a la novela gráfica como un nuevo tipo de literatura.

Editorial Caligrama fue fundada en 2006 y se denomina así misma como la primer editorial mexicana especializada en novela gráfica, cuenta con un par de sucursales y presencia en festivales y convenciones, en contraste con su poca presencia en tiendas y librerías comerciales. Lo que la coloca como la principal editorial mexicana para público especializado en arte secuencial. Entre sus títulos se encuentran obras de Edgar Clement y Tony Sandoval, autores que representan a una buena parte de la escena actual de la novela gráfica mexicana y que cuentan con pocas publicaciones en nuestro territorio. Esta editorial además es una de las opciones mas accesibles pues tiene un total enfoque hacia la narrativa gráfica producida nacionalmente e incluso reciben proyectos a través de su página de internet.

Editorial Resistencia nació en 1998 y se ha concentrado en libros de obra plástica, poesía y cuento, y a pesar de no ser su principal objeto cuentan con un gran catálogo de compilaciones y novelas de narrativa gráfica. Se han encargado de editar a una gran cantidad de representantes del arte secuencial mexicano como Patricio Betteo, Cecilia Pego, Tony Sandoval y Manuel Ahumada.

Estas dos últimas empresas son las opciones más cercanas para la publicación de una novela gráfica a través de medios tradicionales pues se han concentrado en acumular un catálogo que integra a casi todo creador reconocido dentro de la novela gráfica mexicana. Además de que se especializan en los procesos de maquetación y difusión necesarios para este tipo de obras, logrando colocarse tanto en librerías comerciales como en círculos especializados volviéndose así referentes tanto para creadores y público.

La edición de narrativa gráfica no obstante, no se libra de las limitantes que impone la industria editorial por medio de las cuales se sesga la aparición de una gran cantidad de obras nuevas dado el poco interés y la falta de potencial comercializable de la mayoría de las obras autores nuevos.

Es por ello que ha de considerarse como opción un proceso de autoedición, ya sea en colectivo o individual, que deje en manos del creador el proceso entero de corrección, maquetación, impresión y distribución de su obra.

Dicha modalidad permite la total libertad de editar un producto original sin cumplir requerimientos mercadológicos o temáticos, personalidad que coincide mucho con la de la novela gráfica. La limitante más obvia de los procesos de autoedición es la necesidad de conocimientos de diseño editorial, corrección de estilo, diagramación y composición, procesos de impresión y encuadernación junto a la carencia de respaldo de una empresa o institución y sus convenios con tiendas y librerías significando una reducción en el tamaño del tiraje y el número de espacios que ofrecerán la obra.

Este espíritu independiente y contracultural favoreció al nacimiento del formato y es por ello que algunos de sus autores deseen rescatar estos valores colocando su obra como una pieza única y al alcance de un público seleccionado. Algunos otros buscan activamente la integración de la novela gráfica en medio literario por medio de su inclusión en editoriales y librerías junto a otros tipos de literatura. Para ambos existen opciones y dependerá del carácter de la obra final encontrar en lugar correcto para su edición.

3.3.2

Copyright

Para la publicación o distribución de una pieza como la novela gráfica lo mas recomendable es poseer los derechos de autor de la obra, e incluso sus personajes y otras partes reproducibles que se puedan explotar comercialmente.

En México el Derecho de Autor esta regulado por la Ley Federal del Derecho de Autor reglamentaria del artículo 28 constitucional, publicada en el Diario Oficial de la Federación el 24 de diciembre de 1996, vigente a partir del 24 de marzo de 1997, formada el 23 de julio de 2003.

El registro de la obra se realiza ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor quien clasificará la obra de acuerdo a su naturaleza y otorgará un certificado de Derecho que dará la capacidad de decidir sobre quien y como reproduce la obra así como el destino de estos Derechos a la muerte del autor.

Para registrar una obra ante INDAUTOR es necesario presentarse en el instituto y llenar los formatos requeridos, presentar dos ejemplares de la obra, los cuales pasaran por una evaluación para determinar si es una obra única sujeta al registro, así como pagar la cantidad de \$206.00 por registro.

El registro de derechos se puede realizar bajo un acuerdo con una editorial a quienes se otorga la capacidad de reproducir o incluso modificar la obra para su venta. Este acuerdo de derechos permiten al autor exigir y obtener regalías por cualquier uso que se le dé a su obra. Es también esta institución quien dará respaldo ante una violación del derecho de autor y avalara la acción pertinente para protegerlo.

Quiero recalcar la importancia de obtener este registro para la novela gráfica o cualquier otro producto de diseño pues da respaldo ante la copia o falsificación de la obra, sobre todo si es que esta se difunde o distribuye por internet. A la vez que asegura la obtención de regalías independientemente de quien, como o cuanto se reproduzca.

3.3.3

Distribución y Promoción

DISTRIBUCIÓN TRADICIONAL

El mecanismo de distribución dependerá del tipo de publicación que se haya realizado, y el tipo de público que se busque alcanzar.

La mas tradicional de estas vías, la misma que alguna vez usaron los pepines,

es la distribución en puestos de periódicos. Cabe señalar que este método es mas apto para publicaciones de formato ligero como las revistas y los cómics de grapa, ya que novela gráfica posee un cuerpo generalmente de mayores proporciones, además no suele ser periódica, este medio puede no ser el mas adecuado pero planteo aquí como una posibilidad, de manera que se puedan evaluar sus pros y contras.

Suponganiendo que la novela gráfica se atiene a un formato similar al de una revista o se busca publicar una serie. Es necesario entonces asegurar que la obrar respete a las normas de publicación expresadas bajo el Reglamento sobre Publicaciones Ilustradas expedido por la Secretaría Técnica de la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas la cual debe otorgar dos certificados para cada publicación: Certificado de Licitud de Título que califica el título de la misma publicación como apto para el público, el cual se tramita ante la misma secretaría y tiene un costo de \$2,530.00. Junto con un Certificado de Licitud de Contenido el cual aprueba el contenido de la publicación y regula donde y como puede ser exhibido, que tiene un costo de \$3,162.00.

Una vez exista el debido registro la publicación debe hacerse llegar a manos de los puestos de periódicos de la ciudad a través de la Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México. Organización que posee un esquema piramidal que permite la rápida y completa distribución de entre 3000 hasta 6000 publicaciones distintas, de acuerdo a datos de Aguilar, G. y Terrazas, A. (1996).

Existen seis Despachos que controlan la distribución de estas publicaciones, los cuales a su vez manejan 43 Expendios, quienes se encargan de llevar a manos de los Voceadores los periódicos y revistas que se ha de distribuir cada día. Para el año de 1996, cuando Aguilar y Terrazas llevaron a cabo su investigación, se calculaba que existían al menos 15000 puestos de periódicos en toda la ciudad.

La distribución a través de la Unión tiene la ventaja de ser rápida y masiva, pues alcanza los puntos de venta en cuestión de horas y las publicaciones permanecen en constante exhibición ante una gran afluencia de público. El acuerdo por lo general sucede entre el Editor y uno de los Despachos el cual tendrá la exclusividad de dicha publicación. La Unión sin embargo tiene un método de distribución y cobranza que puede ser difícil de soportar por las publicaciones menores. Las ganancias de la venta al público se van repartiendo a lo largo de la cadena en porcentajes aproximadamente así:

De la venta total =

- *Voceador 30% (1.5% a la Unión a cambio de prestaciones)
- *Expendio 8%
- *Despacho 40%
- ▼ *Editor x%

Además de que según sus propios cálculos de acuerdo al tiraje se solicitará una cantidad mínima de ejemplares a crédito con la posibilidad de devolver lo no vendido.

Este modelo de negocios es devastador para muchas publicaciones pequeñas las cuales obtiene pocas ganancias y sobreviven muy pocos número en los puestos

de periódicos. La ventaja de la novela gráfica es la reciente acogida que ha tenido en los estantes de librerías junto con la literatura formal, lo que la separa del modelo antes planteado y abre las siguientes opciones de distribución.

La ruta para poner al alcance un libro en las librerías comerciales es seguramente a través de un editor, el cual a su vez posee un acuerdo bajo los parámetros de dicha empresa, según los cuales se les otorgará una cantidad de libros y ellos obtendrán un porcentaje de las ventas totales.

Para llegar a la venta en librerías la novela gráfica tiene que tener un formato mas o menos semejante a un libro y debe de contar con un número ISBN o Número Estándar Internacional de Libros o Número Internacional Normalizado del Libro (Fig. 67) el cual sirve para identificar un título único para fines comerciales (www.isbn.org).

El ISBN se tramita ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor (www.indautor.gob.mx), ante quienes se debe hacer el registro de los derechos de la obra, y cuyo trámite varía en costo dependiendo de si se es persona moral y física, empezando del costo básico de \$177.00 pesos.

Este número aparecerá en la contraportada junto con el código de barras, elemento necesario para su inclusión en tiendas, el cual tiene un formato EAN13 para libros y que incluye información de su origen y precio de venta. Este código será asignado al libro a través del editor por parte de la Asociación Mexicana de Estándares para el Comercio Electrónico (www.gs1mexico.org) la cual requiere un registro y una cuota anual dependiendo del tipo de empresa e ingresos anuales.

Si la publicación ha de realizarse fuera de una editorial o si esta no tiene un convenio con las librerías, el último recurso que existe es distribuir es por mano. Mediante este mecanismo el editor o el mismo autor se acerca a las librerías y tiendas especializadas con el fin de que distribuyan directamente el producto. A continuación enumeramos los comercios especializados a si como las convenciones y festivales donde es posible acercarse para acordar la distribución de una novela gráfica y que ofrecen a su vez el alcance del público aficionado.

Estas tiendas especializadas tuvieron auge desde los

Figura 67. Código de barras con número ISBN como debe aparecer en un libro.



ochentas y afortunadamente hoy día hay un gran número de tiendas y cadenas en el país. Comicastle, hoy llamada Fantástico, es la más antigua de ellas con veinte años de presencia, tres sucursales en la Ciudad de México y otras tres más en Guadalajara, Querétaro y Monterrey, junto con la tienda online (<http://fantasticocomic.com/tienda>). Detrás de esta cadena existen varias otras de menor envergadura y edad, entre ellas: *Decomixado*, Kimota Comics, Editorial Kamite, Global Comics y The Planet Comics.

Las librerías especializadas destinan una gran parte de su catálogo a la novela gráfica y tienen títulos tanto nacionales como internacionales. Al ser más pequeñas que las librerías comerciales se puede obtener un trato directo y llegar a un acuerdo para poner el libro a la venta haciéndolo llegar a un público pequeño pero especializado. Este acuerdo será por lo general a crédito, dejando un número de ejemplares en tienda y obteniendo la ganancia hasta que el producto esté vendido, con un porcentaje de dicha ganancia a la empresa.

Otra parte de las ventas que se realizan a mano suceden en el marco de festivales y convenciones que se realizan en la ciudad. De entre las opciones que ya mencioné algunos festivales permiten la exposición de autores y editoriales por igual y favorecen la presencia ante un público muy amplio en muy poco tiempo.

Para exponer en FESTO Comic en la cuarta edición 2014 es necesario haber publicado alguna manifestación de narrativa gráfica en los últimos doce meses previos así como pagar un costo de \$1,800.00 por espacio si se es autor independiente y \$6,000.00 por editorial. En cambio para exponer en la La Mole Comic Con en su edición 43 es necesario solo cubrir un costo de \$1,200.00 dólares por un espacio de 3 metros por 3, independientemente del origen y producto del expositor. Es notorio que ambos festivales requieren presupuesto e inversiones totalmente distintos por lo que conviene evaluar las posibilidades económicas así como las ventajas que tiene presentarse en uno de estos eventos.

Ambos eventos, a pesar de sus diferencias, buscan exponer productos de narrativa gráfica y sus derivados a una gran cantidad de aficionados al género por un par de días. Las ventas que ocurren en estos espacios son frecuentemente realizadas por el mismo autor el cual tiene la oportunidad de difundir y dar a conocer su trabajo ante un público altamente especializado que tiene un conocimiento y apreciación por el medio lo cual le permite construir un público fiel y atento, este tipo de público puede generar un mejor consumo y por tanto sostiene la inversión realizada en el espacio de exposición. La periodicidad con la que estas convenciones ocurren, una vez a la año por lo general, permiten el constante contacto con este público creando una pequeña base que puede resultar muy útil, la misma frecuencia con la que estos eventos suceden no obstante, requieren ser en constante producción para proveer una variedad de productos distinta cada que se expone.

DISTRIBUCIÓN ELECTRÓNICA

Gracias a la presencia constante de los medios electrónicos en nuestra vida diaria las publicaciones se han visto en la necesidad de adaptar sus productos y vías de distribución abriendo un gran campo de opciones para artistas

Figura 68. La Tienda Online del autor mexicano Augusto Mora ofrece varias de sus publicaciones y métodos de pago. (webcomic.muertequerida.com/?page_id=9)

Muerte-Querida

ABOUT TIENDA ONLINE FAN ARTS MOTION COMICS MQ CONTACTO LIBRO MUERTE QUERIDA

Para seguir publicando semanalmente hace falta más que inspiración:

[Donar](#)

VISA   

Gracias por sus donativos!

Tienda Online



GRITO DE VICTORIA

"Grito de Victoria" es la historia de Victoria y Vicente dos jóvenes que se involucran en el movimiento estudiantil de 1971, sus anécdotas, pensamientos e ideales que tiene como punto de quiebre, la terrible represión del Jueves de Corpus ocurrida el 10 de junio de 1971 en los alrededores de la Normal de Maestros en la Ciudad de México, este hecho se le conocería después como "el Halconazo".

Como si se tratara de un espejo histórico, Augusto Mora introduce una segunda historia, la de Valentín y Vanessa, una pareja que en 2012 participan en las protestas del 1 de diciembre de 2012 a las afueras de la Cámara de Diputados en San Lázaro y el Centro Histórico de la Ciudad de México en la toma de posesión del presidente Peña Nieto.

Género: Periodismo en Cómic / Comics journalism

Numero de páginas: 120

interiores en blanco y negro con portada a color

País: México

Editorial: MQ Cómic

Páginas

- About
- Contacto
- Fan Arts
- Libro Muerte Querida
- Motion Comics MQ
- Tienda Online

independientes. La novela gráfica, al ser un medio novel, juega un gran papel en dicha exploración para entender que otros mecanismos son viables para la difusión y comercialización de estos productos.

A continuación he listado algunas de las opciones mas accesibles para el productor independiente incluyendo los requisitos para aprovecharlas y algunos de sus contras.

VENTAS ONLINE

La ventas directas a través del internet son la versión digital de la venta a mano, las opciones son muy bastas y se puede alcanzar a un gran número de personas y lugares sin necesidad de un espacio físico. No obstante, es requerimiento el uso de un portal online a través del se exhiba un catálogo y el comprador pueda completar su transacción.

Una página personal es la primera opción, donde además de exhibir un portafolio de trabajo y ofrecer servicios se puede agregar una tienda online donde se enlisten los productos así como precios y disponibilidad (Fig. 68), ofreciendo al cliente varias opciones de pago entre las que se encuentran tarjetas de crédito y débito al algunos servicios de transferencia y depósito, junto con una o mas opciones de envío que permiten al comprador acceder al producto desde cualquier lugar. Este tipo de páginas se pueden realizar en individualmente o bien es un servicio que las editoriales y librerías también ofrecen a sus autores.

Existen compañías que ofrecen la opción de crear tiendas personales sin necesidad de obtener un dominio y programar las páginas. Esta opciones ofrecen una variedad de diseños y métodos de pago al cliente a cambio de un pago mensual de entre \$14 hasta \$179 dólares mensuales (es.shopify.com), o incluso algunas opciones que ofrecen el alojamiento gratuito (<https://tictail.com/>). Cada una de estas compañías ofrece diferentes anchos de banda, cantidad de productos a ofrecer, cargo por transacciones y soporte técnico en distintas cantidades dependiendo del plan contratado.

Estas tiendas virtuales tienen la ventaja de poseer las certificaciones necesarias para completar transacciones monetarias con seguridad de manera que la información bancaria del cliente quede asegurada y la entrada de dinero también. Bajo las normas del Payment Card Industry Data Security Standard o PCI DSS desarrollado por el comité PCI Security Standards Council (<http://es.pcisecuritystandards.org/>) quien otorga validación a las compañías que manejan este tipo de datos. Esta certificación ayuda a dar seguridad a los compradores y respaldan la tienda virtual ante quienes desean adquirir productos de manera segura. Además de estos estándares, quienes ofrecen este tipo de servicios de ventas por internet aceptan pagos no solo con tarjetas de crédito y débito, si no con métodos de transferencia de dinero a través de cuentas bancarias y servicios como *PayPal*.

La segunda opción para vender en línea consiste en colgar el productos en una página de comercio electrónico que ofrece una grandísima variedad de productos y que ya posea una gran cantidad de tráfico.

Amazon.com es una de las compañías de comercio electrónico más grande y ofrece planes de ventas específicos para autores y editoriales independientes para publicar libros electrónicos y vender ediciones físicas. En estos planes se encuentra *Amazon Advantage* que funciona a consignación dejando una cantidad de libros dependiendo de la demanda que tenga en el sitio, quienes se encargan de recibir los pagos y mandar los productos. A cambio quien publica recibe mensualmente un pago del total de las ventas y *Amazon* decide el precio de venta del producto. *Fulfillment by Amazon* es otro plan que funciona por comisión, dejando \$1.20 dólares más 15% del costo del libro por cada cuenta más cargos generados por el envío de cada producto. Por último el plan *CreatSpace* se encarga de la impresión del libro bajo demanda otorgando por cada venta una porción de regalías al autor ofreciendo incluso diseño y edición al libro junto con su registro ISBN que será vendido a muy bajo costo al público a través del sitio de *Amazon*.

Estas opciones tienen algunas restricciones de formato y tamaño para completar los envíos y requieren también que el producto posea un código de barras y un número ISBN. Como se ha detallado en este capítulo.

Existen otros portales de internet como *Ebay.com* y *mercadolibre.com* donde se puede poner a la venta casi cualquier producto a cambio de un cargo mensual o por transacción, sin embargo estas páginas no cuentan con planes de distribución específicos para autores y editoriales. No obstante si las ventas son menores y locales estos servicios funcionan efectivamente. Este tipo de distribución es otra variante de las ventas a mano pues requieren de la presencia e interacción con el comprador, aunque se pueden llevar a cabo a distancia sin limitantes de territorio o tipo de moneda.

Otras opciones digitales están diseñadas para la venta de libros no físicos en formatos digitales (.pdf, .cbr, .epub, .ibooks, .mobi, etc.) para ser leídos en tabletas y lectores electrónicos. *Amazon.com* también ofrece planes especiales para aquellos que deseen publicar en estos formatos para los lectores electrónicos *Kindle* de la misma compañía. *Kindle Direct Publishing* es el programa diseñado por la compañía para autopublicar libros electrónicos que ofrece hasta un 70% de la venta por regalías en cada venta realizada en cualquier dispositivo electrónico en *Amazon.com*, sin ofrecer la opción de adquirir físicamente.

Un ejemplo de novela gráfica nacional publicada electrónicamente a través de este portal es *Exilia* de Cecilia Pego.

Los formatos digitales son fáciles de publicar a través de programas de diseño y sin embargo pueden no ser muy benignos con la novela gráfica dado el tamaño final de lectura y la preferencia al blanco y negro por algunos de estos dispositivos, diseñados para emular el contraste tipográfico sobre papel.

De cualquier manera es posible distribuir cualquier otro formato digital por cuenta propia de la misma manera en la que se ofrecería una edición física a través de una página web o redes sociales, ya sea gratuitamente o con cargo.

Otra modalidad de publicación independiente es a través de sitios de

financiación masiva para proyectos creativos, mediante los cuales se ofrecen a potenciales inversores un producto aun no realizado a cambio de una pequeña inyección monetaria, mediante la suma de los cuales se obtiene el presupuesto total calculado para su realización. Estos sitios han atraído a una gran cantidad de publico quienes buscan apoyar proyectos innovadores a través de donativos pequeños que les permiten adquirir el producto una vez realizado o una serie de valores agregados dependiendo de cuanto inviertan.

Kickstarter.com cuenta con 6.8 millones de personas que aportan a estos proyectos. Para poder publicar un proyecto en *Kickstarter* es necesario justificar su creación a si como demostrar la capacidad de poder realizarlo e incluso ofrecer muestras del producto final. Es necesario haber creado un presupuesto de producción e impresión total para poder pedir la cantidad necesaria, la cual deberá ser cubierta en su totalidad en un plazo determinado o el proyecto se declararán fallido. La compañía se quedará con 5% del total de las donaciones si es que esta es exitosa en alcanzar o rebasar su meta.

Según cifras de la compañía el 44% de los proyectos que se ofrecen obtiene la inversión necesaria y han recibido hasta mil millones de dólares invertidos. Su funcionamiento se basa en una campaña ejercida por el creativo del proyecto y sus inversores quienes desean ver el proyecto realizado, además de que las donaciones pueden realizarse desde una par de dólares.

Fondeadora es una página que sigue el mismo sistema y se concentra en proyectos y públicos nacionales, por lo que cuenta con un número menor de visitantes, pero que favorece a productos locales y en lengua española.

La última opción de distribución electrónica sugiere se libere algún archivo digital gratuitamente a través de una página web personal, blog o red social con el fin de dar a conocer el trabajo, construir un público y promover la venta de ediciones físicas o de un producto futuro.

Esta vía es una de las nuevas alternativas en distribución y promoción electrónica cuyos posibles modelos mercadológicos aun están siendo analizados para su posible explotación comercial. El regalar una obra por internet puede tener mas ventajas que desventajas: en primer lugar alcanza a un número de público el cual se puede interesar en apoyar la obra o trabajos futuros, se ofrecen alternativas físicas de la novela a un costo para aquellos que estén interesados en adquirirlas, se puede abrir una vía de donativo a aquellos que disfrutaron la novela o gusten de patrocinar trabajos futuros, incluso cabe la posibilidad de solo liberar un capítulo o volumen de la novela para vender las posteriores.

Las posibilidades son muchas y aun no existe un modelo perfecto para aprovechar al máximo el dejar un trabajo libre, sin embargo para muchos autores independientes esta es una opción totalmente viable para dar a conocer sus trabajos. Además esta opción es totalmente libre de costo o inversión y no tiene ningún requisito mas que la formación final de un archivo de lectura digital para el disfrute del público y puede ser una buena opción para las primeras obras de un autor incipiente.

Conclusiones

Me es evidente a través de esta investigación que la novela gráfica es un producto que trasciende al diseño, a la comunicación visual y a la literatura, y posee en si mismo un sinnúmero de posibilidades como soporte artístico y medio de comunicación que permanecen inexploradas.

A pesar de que su origen y constitución (sobre todo sus diferencias y semejanzas con el cómic) han sido por largo tiempo el centro de la discusión para espectadores y creadores, considero que dichos cuestionamientos han caducado y que el diálogo esta moviéndose hacia la crítica y análisis de obra así como los modos de producción. Esto se volvió especialmente notable durante la consulta que realicé a diversas fuentes de entre las cuales la mayoría se concentraban en la pregunta primordial, ¿Qué es la novela gráfica?, y en menor medida sobre el como se hace o se puede apreciar.

Considero que se volverá importante el estudio de las funciones de la novela gráfica y su lugar dentro del panorama de las artes y la comunicación, junto a las cuestiones mercadológicas que su distribución plantea y como estas señalan los cambios actuales que surgen en la venta y compra de productos artísticos y de entretenimiento en el nuevo panorama mercadológico que ha surgido recientemente gracias a la predominancia del internet y la piratería.

Concluyo de este examen que la novela gráfica mexicana es un producto que nace de una voluntad de internacionalización y globalización. Por lo tanto no se puede considerar una manifestación que represente a la nación y sus particularidades. La novela gráfica mexicana es general y no posee un estilo o temática particularmente mexicanos o nacionalistas. Me atrevo a decir incluso que a través de esta revisión es notable cierto rechazo a los temas recurrentes como representaciones de la mexicanidad y un anhelo por poseer un estilo y presencia internacionales, retomando formas estilísticas y argumentativas de obras ajenas al contexto mexicano.

Esto se ve reforzado por la disposición de la novela gráfica hacia la introspección, el autorretrato y la cotidianidad que reflejan a una generación de creadores que prefieren representarse a si mismos antes que aquello que los rodea. Sostengo sin

embargo que este fenómeno no es particular de la novela gráfica, al apreciarse una disminución del retrato local y sensiblería nacionalista en otros medios y artes, esto una vez mas, producto de una nueva generación de creadores que se han visto expuestos a la oferta de entretenimiento internacional y alejados de algún proyecto de nación, como aquel que permeó a la caricatura e historieta nacionales posrevolucionarias.

Al contrastar la historia con la actualidad considero que la novela gráfica mexicana contemporánea no se soporta a si misma en la precedente industria de la historieta mexicana ni conserva alguna semejanza estilística, argumentativa o temática con ella. La novela gráfica, el cómic y la historieta creados desde hace tres décadas han permanecido en un limbo que ha detenido o retrasado su evolución artística y que han impedido que lleguen a manos del público. Las consecuencias de ello se ven reflejadas en la falta de un medio consistente y un público base como consta en la falta de instituciones, empresas u organizaciones que se dediquen al fomento o estudio del arte secuencial y sus públicos, lo cual resulta en la ausencia total de cifras y datos duros sobre el consumo de este medio dentro del país así como la falta de recursos para estudiar y analizar sus métodos de producción y distribución

Sin embargo, todo apunta a que el mercado mexicano para el arte secuencial se seguirá expandiendo durante los próximos años pero al igual que sucede en otras formas de entretenimiento se favorecerá lo producido fuera de México. Como es visible en la breve revisión de las editoriales que actualmente publican cómic y novela gráfica; los primeros años de esta década han aumentado exponencialmente el número de espacios y lectores que consumen arte secuencial pero entre las publicaciones es notable la ausencia de productos nacionales en comparación con manifestaciones como el *comicbook* anglosajón y el manga oriental.

Pienso que la novela gráfica tiene en el presente la posibilidad de adquirir un público nacional basado en el sector mas joven, y en menor grado el adulto como es mas común en el público internacional, que ha crecido alejado de la vieja concepción del arte secuencial como entretenimiento barato y que ve el valor de esta manifestación en su éxito trascendental por medio del cine y la televisión que hoy día utilizan al cómic y la novela gráfica como una de sus principales fuentes de argumentos. Fenómeno que ha permitido a la generación de los dos miles crecer consumiendo arte secuencial diariamente y a formarse su propio criterio al presenciar el éxito monetario y cualitativo de sus producciones.

En cuanto a la producción de la novela gráfica considero que es una empresa que supone la necesidad de conocimientos que van mas allá de lo meramente visual o lo meramente literario lo que exige al creador la adquisición de habilidades y herramientas mixtas que explotan los conocimientos de comunicación visual al mismo tiempo que imploran por una expansión académica y conceptual hacia otros campos. He concluido que

su metodología no puede ser concebida únicamente desde lo visual o lo textual y dicho método aún carece de bases teóricas con la excepción de unos cuantos ejemplos, lo que deja en evidencia otro de los vacíos que impiden la preponderancia del medio sobre otros semejantes.

Por tanto siento que la producción de novela gráfica rebasa a la disciplina del diseño y la comunicación visual y exige un estudio independiente.

Esto se volvió claro cuando me fue obvio que la cantidad de información adquiridos durante mi formación en el diseño y la ilustración no fueron suficientes para llevar a cabo un proyecto de este tipo. Ante ello me es claro que la novela gráfica es un reto para el creador pues exige habilidades entre las que se encuentran no solo la destreza plástica y la distinción estilística si no a demás el deseo de narrar y comunicar historias, la facilidad poética, la comunicación y colaboración interdisciplinarias, la auto-organización y auto-administración, y sobre todo el talento para contar algo que rebase los soporte clásicos de la literatura y las artes plásticas.

Sin embargo me ha quedado claro que la novela gráfica si posee un valor inigualable para la comunicación visual y que este es poco explotado y valorado, por lo que considero necesario su pronta inclusión en el medio de las artes y el diseño para su estudio, análisis y apreciación.

Este valor se ve reflejado en la gran diversidad existente en sus manifestaciones entre las cuales destacan las producidas en México, entre las cuales no existe un común denominador. Cosa que demuestra que este soporte ofrece tanto a creadores como ha consumidores una experiencia inigualable que no es adquirible en ningún otro medio.

Creo además que la novela gráfica es un producto ideal para experimentar la distribución alternativa como lo es la autopublicación y la distribución en línea. Dada su condición de novedad no posee aún un mercado definido ni un lugar preciso en el campo de las artes visuales y la literatura, libertad que le otorga la posibilidad de buscar ella misma su propio espacio que explote las nuevas maneras de comercio del siglo XXI. Así como de reformar a las instituciones y empresas que permitirán su distribución y fomentar su consumo en el público mas joven.

referencias

*Aguilar, G. y Terrazas, A. (1996) *La Prensa en la Calle. Los Voceadores y la Distribución de Periódicos y Revistas en México*. México: Editorial Grijalbo

*Ahumada, M. (2014) *Nadie es Astronauta en su Propia Tierra* México: Editorial Resistencia.

*Alfie, D. et al. (1982) *El Cómic es Algo Serio* México: Colección Comunicación

*Allor P. y Schmidt A. (2013) *The Comics Experience Script Template* Recuperado el 9 de julio de 2014 de <http://www.comicbookscriptarchive.com/archive/wp-content/uploads/2014/05/Comic-Experience-Script-Template-2013-10-05.doc>

*Ambrose G. y Harris, P. (2004) *Formato*. España: Parramón Ediciones, S.A.

*Aristóteles. (1974) *Poética* España: Gredos

*Aurrecoechea J. M. y Bartra A. (1988) *Puros Cuentos: Historia de la Historieta en México*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

*Barbieri, D. (1993) *Los Lenguajes del Comic* España: Ediciones Paidós Ibérica.

*Benson, J. (2011) *Will Eisner: Having Something to Say* Recuperado el 10 de julio de 2014 de www.tcj.com/will-eisner-having-something-to-say.

*Building. (2014) En Merriam-Webster Online. Recuperado el 7 de julio de 2014 de <http://www.merriam-webster.com/dictionary/building>

*Buscema, J. y Lee. S. (1984) *How to Draw Comics the Marvel Way* E.E.U.U: Touchstone

*Chiarello, M y Klein, T. (2004) *The DC Comics Guide to Coloring and Lettering Comics* E.E.U.U: DC Comics

- *Chinn, M. y McLaughlin, C. (2007) *Curso de Novela Gráfica* España: Gustavo Gili
- *Clement, E. (2008) *Operación Bolívar* México: Editorial Caligrama
- *Clement, E. (2010) *Entrevista. 15 de noviembre del 2005* Recuperado el 13 de octubre de 2014 de <http://edgarcllement.blogspot.mx/2010/02/entrevista-15-de-noviembre-del-2005.html>
- *Coma J. (1979) *Del Gato Félix al Gato Fritz*. España: Gustavo Gili.
- Danner, A. y Withrow, S. (2008) *Diseño de Personajes para Novela Gráfica* España: Gustavo Gili
- *Dooley, K. (2013) *Review: "Batman: Arkham Asylum: A Serious House On Serious Earth"* Recuperado el 7 de julio de 2014 de <http://comicsauthority.com/2013/10/31/review-batman-arkham-asylum-a-serious-house-on-serious-earth/comment-page-1/>
- *Dorfman, A. y Mattelart, A. (2010) *Para Leer al Pato Donald*. México: Siglo XXI
- *Eisner, W. (1985) *Comics and Secuential Art*. E.E.U.U: Poorhouse Press
- *Eisner, W. (2000) *A Contract With God* E.E.U.U: DC Comics
- *Eisner, W. (2001) *Graphic Storytelling & Visual Narrative* E.E.U.U: Poorhouse Press.
- *El Maizo, una mitología muy propia de México. (2010). Recuperado del 25 de agosto de 2014 de <http://www.animalpolitico.com/2010/12/el-maizo-una-mitologia-muy-propia-de-mexico/#axzz3BF7smF5T>
- *Farr, K. (2004, Septiembre) *Daniel Clowes*. Juxtapoz, 140, 34-45.
- *Galicia, R. (2011, Abril) *Humo: Entrevista a Frik Gallito* Comics 56, 31.
- *Gantus, L. (2009) *Entre Infantilizados y Jodidos* Recuperado el 30 de junio de 2014 de www.estoesferpecto.produccionesbalazo.com/?p0773
- *García Córdoba C. (1983). *Los Comics. Dibujar con la Imagen y la Palabra*. España: Editorial Humanitas.
- *García S. (2010). *La Novela Gráfica*. España: Astiberri.

- ✱García Valiño, I. (2006) *Así se Escribe una Novela... A la Manera Clásica* Recuperado el 2 de julio de 2014 de http://www.excelencialiteraria.com/2005-2006/imagenes/conferencia_de_ignacio_garcia_valino.pdf

- ✱Granados Chapa M.A. (1981) *Examen de la Comunicación en México* . D.F: Ediciones el Caballito.

- ✱Grossman, L. (2010) *All-TIME 100 Novels* Recuperado el 24 de julio de 2014 de <http://entertainment.time.com/2005/10/16/all-time-100-novels/slide/watchmen-1986-by-alan-moore-dave-gibbons/>
- ✱James, Tyler (2009) *#4: Research Part I* Recuperado el 25 de julio de 2014 de comicsrelate.com/news/1868/creating-comics-tyler-james

- ✱Khondabandeh, B (2014) *Panel Layout: The Golden Ratio* Recuperado el 9 de agosto de 2014 de <http://www.makingcomics.com/2014/05/07/panel-layout-golden-ratio/>

- ✱Kuhlman, M. (2012) *The God of Small Things* Recuperado el 7 de julio de 2014 de <http://www.tcj.com/the-god-of-small-things/>

- ✱Lauer, R. (2011) *Análisis de la Novela* Recuperado el 2 de julio de 2014 de <http://faculty-staff.ou.edu/L/A-Robert.R.Lauer-1/Novela.html>

- ✱Lerner, K. Y Walker, T. (2004) *The EPIGUIDE.COM Character Chart for Fiction Writers* Recuperado el 10 de julio de 2014 de <http://www.epiguide.com/ep101/writing/charchart.html>

- ✱Luis Fernando (2013) *Las Insólitas Aventuras de Yóni Latorta* México: Editorial Resistencia

- ✱Masotta, O. (1982). *La Historieta en el Mundo Moderno*. España: Paidós.

- ✱McCloud, S. (1993) *Entender el Cómic. El Arte invisible*. España: Astiberri.

- ✱McCloud, S. (2012) *Hacer Cómic*. España: Astiberri.

- ✱McKean D. y Morris G. (2004). *Batman: Arkham Asylum. A Serious House on Serious Earth*. EE.UU: DC Comics

- ✱McKee, R. (2013). *El Guión. Story*. España: Alba Editorial.

- ✱Miller, F. (2014) *The Dark Knight Returns* México: DC Cómics

- *Moore, A. (2003) *Alan Moore's Writing for Comics* EE.UU: Avatar Press
- *Pérez Basurto, A. (2001) *Historia del Humor Gráfico en México* España: Editorial Milenio
- *Priego, E. (2002, junio) *Taller del Perro: por una Historieta de Autor*. Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta. No.6 Vol. 2, pp. 63-67
- *Peláez, R. (2002, junio) *La Onomatopeya*. Revisa Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta. No. 6 Vol. 2, pp. 68-74
- *Rius. (2010). *Un Siglo de Caricatura en México*. México: DeBolsillo.
- *Rubenstein, A. (2004) *Del "Pepín" a "Los Agachados". Cómics y censura en el México posrevolucionario*. México: Fondo de Cultura Económica
- *Sabin, R. (1996) *Comics, Comix & Graphic Novels* EE.UU: Phaidon.
- *Santoró, F. (2011a) *Format Fever* Recuperado el 24 de julio de 2014 de <http://coldheatcomics.blogspot.mx/2011/12/format-fever.html>
- *Santoró, F. (2011b) *Layout Workbook* Recuperado el 2 de julio de 2014 de www.tcj.com/layout-workbook
- *Satue, E. (1988). *El Diseño Gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días*. Madrid: Alianza Editorial.
- *Segeṛ, L. (2001) *Como Convertir un Buen Guión en un Guión Excelente*. España: RIALP.
- *Suzuri, J. (2012) *Pecados del cómic mexicano*. Recuperado de <http://alfileresyminiaturas.blogspot.mx/2012/05/pecados-del-comic-mexicano.html?zx=80eafb91f7b865e>
- *Wolk, D. (2012) *Inside the Box 'Building Stories,' by Chris Ware* Recuperado el 7 de julio de 2014 de <http://www.nytimes.com/2012/10/21/books/review/building-stories-by-chris-ware.html>
- *W.J.T. Mitchell (2005) *What Do Pictures Want?* E.E.U.U.: University of Chicago Press.
- *Zub, Jim (2012) *Rambling About How I Write Comics – Part Five* Recuperado el 15 de agosto de 2014 de <http://www.jimzub.com/rambling-about-how-i-write-comics-part-five/>

I. Entrevistas

*Entrevista a Bernardo Fernández BEF.
(Comunicación personal, 4 de julio de 2014)*

¿Qué te interesa o atrae del medio de la Novela Gráfica?

BEF: Para mí es el formato narrativo total, la única de las artes que es al mismo tiempo arte del tiempo y el espacio y por si fuera poco, la mejor manera en que imagen y palabra se entrelazan. Por eso me interesa.

¿Cual crees que es la importancia de la Novela Gráfica moderna ante otros medios y otras artes?

BEF: Es la más joven de las artes y uno de los medios más longevos. Y sin embargo aún no hemos terminado de explorar su potencial. Ha hecho aportaciones importantes al cine, la pintura y la gráfica. Y también a la literatura. Es un medio dinámico en constante expansión.

¿Cuál crees que es el papel de la Novela Gráfica mexicana en el panorama artístico y cultura actual?

BEF: La de un medio que se está consolidando.

¿Cuáles serían para ti las características mas significativas de la Novela Gráfica producida en México?

BEF: Su diversidad. Ningún autor activo se parece al de al lado.

¿Qué opinas del panorama artístico e industrial de la narrativa gráfica nacional, sea cómic, novela gráfica o cualquier otra manifestación?

BEF: Lo cómics se mudaron de los puestos de periódicos a las librerías. La vieja industria de la historieta popular prácticamente desapareció para

anexo

integrarse a la gran industria editorial. Perdimos volumen, ganamos calidad, y eso está bien.

*¿Cómo ha sido tu experiencia de creación y publicación de **Novela Gráfica**?*

BEF: Un camino pedregoso cuesta arriba que después de 25 años comienza a dar frutos.

¿Crees que exista una herencia de la tradición gráfica mexicana en la narrativa gráfica contemporánea?

BEF: Sí, aunque no es tan evidente a primera vista, por ahí en el ADN del cómic mexicano se puede entrever a Posada, Rius, Butze y Abel Quezada de vez en cuando.

¿Que obras o autores, ha definido para ti a la narrativa gráfica contemporánea en nuestro país?

BEF: Los miembros del taller del Perro (Clément, Peláez, Quintero, Frik), los del colectivo Molotov (Bachan, Bef, Carcass y Vera, no confundir con la banda de rock), la primera generación que trabajó para *Marvel* y *DC* (Ramos, Flores et al) y los más jóvenes de esa generación, Betteo y Augusto Mora. La gente de Monterrey (Polo Jasso, los ex miembros del Studio F). Pocos más

¿Como describirías tu proceso creativo?

BEF: Puro macheteo.

¿Que esperarías de las nuevas generaciones de novelistas gráficos mexicanos?

BEF: Que lean más. Menos cómics de superhéroes y más libros. Que sean buenos narradores. Que cuenten historias que no se han contado en historieta con los recursos propios del medio.



Bernardo Fernández BEF
(http://www.milenio.com/cultura/dibujante-Bernardo-Fernandez-conocido-Bef_MILIMA20140502_0369_11.jpg)

Entrevista a Edgar Clement (Comunicación personal, 16 de agosto de 2014)

— — — — —
 ¿Qué te interesa o atrae del medio de la Novela Gráfica?

Edgar Clement: Del término “novela gráfica” me atrae su ambigüedad. Puede ser todo y puede no ser nada. Puede ser cómic y no. Sin embargo el término también tiene sus limitantes: ¿existirá alguna “literatura gráfica” que no sea necesariamente novelada o narrativa? ¿podrá existir algo así como una “poesía gráfica”? Y sin embargo una “novela gráfica” podría atraer algún género emergente que busque casa sin necesidad de tener que tranquilizar a una bola de teóricos engorrosos: son las ventajas de la ambigüedad. Me gusta.

¿Cual crees que es la importancia de la Novela Gráfica ante otros medios y otras artes?

EC: La misma que pueda tenerla cualquier otra forma de literatura. Si no se le reconoce no es por su falta de importancia o influencia, sino por simple prejuicio. Nadie valora el trabajo de la chacha, pero si la patrona o la hija de la patrona se tiran un pedo todos aplauden. La “novela gráfica” es algo a lo que pocos dan relevancia.

¿Cuál crees que es el papel de la Novela Gráfica mexicana en el panorama artístico y cultura actual?

EC: Ahorita: resistir. Se convertirá en refugio de ideas que no podrán ver la salida por otros medios más preocupados por el lucro a corto plazo.

¿Cuáles serían para ti la características mas significativas de la Novela Gráfica producida en México?

EC: La característica más significativa es que no se ha profesionalizado. Nadie vive de hacer novelas gráficas. Las razones para que esto suceda son muchas, todas tiene qué ver entre sí y cada quien le echará la culpa a su villano favorito, pero la verdad es que todo es parte de una serie de círculos viciosos que nadie se atreve a romper. Unos poco lo intentan, pero hasta el momento nadie lo ha logrado.

¿Qué opinas del panorama artístico e industrial de la narrativa gráfica nacional, sea cómic, novela gráfica o cualquier otra manifestación?

EC: Que es prácticamente inexistente en el ánimo general. El 2010, la SEP hizo una serie de programas que se llamó “Discutamos México”, una muy interesante recopilación temática de los asuntos que interesan y conforman el pensamiento y el imaginario de lo que conforma la idea de lo que entendemos por “México”. Hubo temas de todo, algunos que ni siquiera se me hubieran ocurrido, en el área de las artes y medios se habló de cine, teatro, la literatura incluso se dividió en novela y poesía, se habló de las

artes plásticas y el muralismo gozó de un capítulo completo, se abordó el arte y la cultura en periodos importantes de la Historia de México, e incluso se habló de cultura urbana y callejera... y la historieta ni siquiera fue mencionada: la novela gráfica mucho menos. La narrativa gráfica es invisible a los ojos del grueso de la población, aunque esté allí mismo, frente a ella.

¿Cómo ha sido tu experiencia de creación y publicación de Novela Gráfica?

EC: Azarosa. Complicada. La verdad es que a ratos me siento como Sísifo y su piedrota. Aburrido no me la he pasado, eso sí.

¿Crees que exista una herencia de la tradición gráfica mexicana en la narrativa gráfica contemporánea?

EC: No. Se hizo una tradición en el siglo XX, lo que algunos llaman “la edad de oro de la historieta”, pero esa tradición dejó de existir conforme fueron desapareciendo las grandes editoriales de historieta en el país.

¿Que obras o autores han definido para ti a la narrativa gráfica contemporánea en nuestro país?

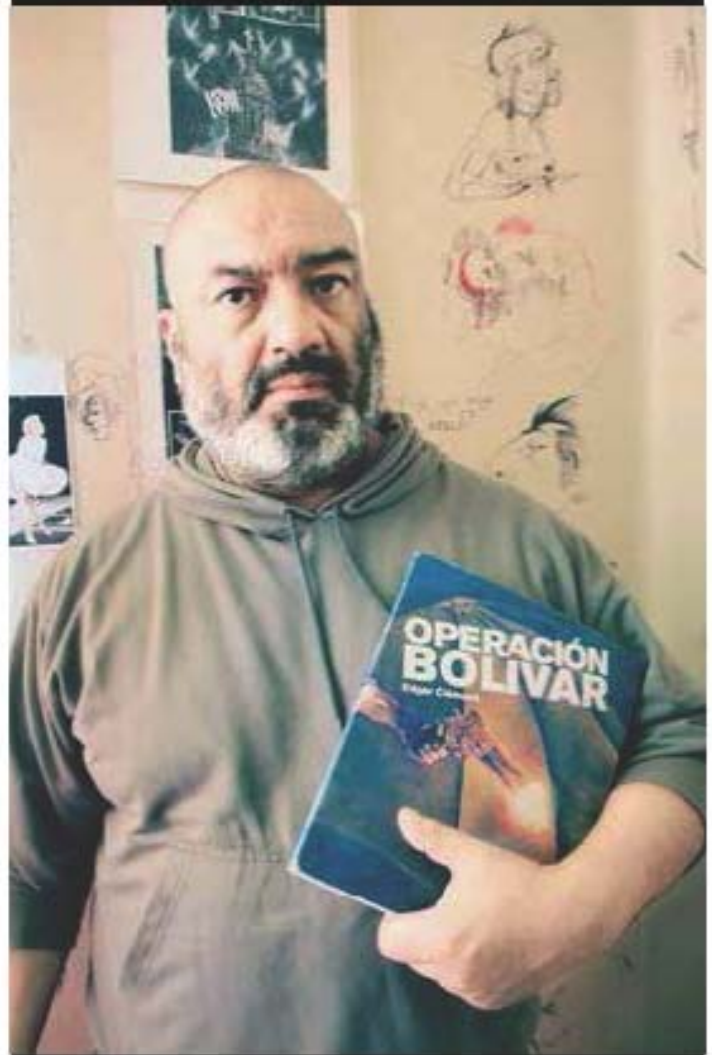
EC: Creo que para “definir” a un medio, antes hay que influir en él, y desafortunadamente ningún autor ha logrado influir siquiera en la mayoría de sus colegas. Muchos ni siquiera se conocen entre sí a pesar de las convenciones, festivales y tianguis de cómics que se hacen a lo largo del país.

¿Como describirías tu proceso creativo?

EC: Es un proceso lento y desordenado. Estoy tratando de ordenarlo, no tanto de acelerarlo.

¿Que esperarías de las nuevas generaciones de novelistas gráficos mexicanos?

EC: Que no cometan el error más frecuente de mi generación, que fue hablar mucho y trabajar poco.



Edgar Clement
 (<http://archivo.eluniversal.com.mx/img/2013/08/Cul/10-tania2.jpg>)

Entrevista a Tony Sandoval
(Comunicación Personal, 27 de agosto de 2014)

— — — — —
¿Qué te interesa o atrae del medio de la Novela?

Tony Sandoval: Contar historias de la manera que me gusta, historias que me gustaría leer.

¿Cual crees que es la importancia de la Novela Gráfica moderna ante otros medios y otras artes?

TS: La importancia sería la misma que la de otros medios

¿Cuál crees que es el papel de la Novela Gráfica mexicana en el panorama artístico y cultura actual?

TS: Pues de momento abrirse paso ante un nuevo publico, después ya veremos.

¿Cuáles serían para ti las características mas significativas de la Novela Gráfica producida en México?

TS: Dificil de decir, ya que no he visto

¿Qué opinas del panorama artístico e industrial de la narrativa gráfica nacional, sea cómic, novela gráfica o cualquier otra manifestación?

TS: Pues realmente he visto poca costa desde hace mucho tiempo, será por que hace ya varios años que no viva en México.

¿Cómo ha sido tu experiencia de creación y publicación de Novela Gráfica?

TS: Pues ha sido un poco una serie de casualidades y accidentes, pues no soy escritor, simplemente yo quería dibujar, así que empecé a inventar historias en la que hubiesen dibujos y situaciones interesantes de hacer, después de hacer un libro, me llevo a otro, y así se fue dando.

¿Que obras o autores, ha definido para ti a la narrativa gráfica contemporánea en nuestro país?

TS: Las obras y la gente del Taller del Perro.

¿Como describirías tu proceso creativo?

TS: Pues muy campechano, va saliendo como el trabajo quiere el día que quiere, mas nunca paro de trabajar.

¿Que esperarías de las nuevas generaciones de novelistas gráficos mexicanos?

TS: Ya me gustaría que se produjera más y con más calidad.



Tony Sandoval
(http://siguealconejoblanco.es/comics/?attachment_id=285197)

Entrevista a Patricio Betteo
(Comunicación Personal, 23 de junio de 2014)

¿En México, es posible decir que existe un producto netamente nacional en cuanto a cómic se refiere?

Patricio Betteo: Sí, es posible decirlo. Basta con contemplar los tirajes millonarios de sensacionales semanales, cargados de “mexicanidad” –nos guste o no- y las esporádicas publicaciones autorales. Que haya un grave problema en la calidad (cosa que aplica a los primeros) y en la cantidad (cuestión que sufren los segundos) ya es un asunto aparte.

¿Qué tan bien posicionado se encuentra nuestro país a nivel internacional en este campo?

PB: Personalmente, creo que nuestra presencia como historietistas en el mundo es muy pobre. Al no haber una cultura del cómic en este país (cosa que no excluye la existencia de autores) son pocos los recursos que existen para proyectarla fuera. El nivel del cómic mexicano es incomparable al de los escenarios españoles, argentinos, franceses, norteamericanos... La diferencia radica en que México es un país que NO valora la historieta como un soporte artístico, tan válido como el cine o la literatura. Si el cómic es considerado arte barato en tu propia tierra, difícilmente hay posibilidad de crear lectores y autores verdaderamente comprometidos con la causa.

¿Qué consejo les darías a los jóvenes que desean incorporarse e a esta actividad?

PB: Quien desea hacer historieta debe estar dispuesto a entender y valorar CUALQUIER manifestación artística, sobre todo las literarias y visuales. Quien no está dispuesto a inspirarse de varios lados está condenado a un discurso muy cerrado, sin posibilidades de crecimiento. Se necesita gusto por la experimentación, más que por copiar, y sobre toda MUCHA AUTOCRÍTICA. Sólo así puedes mejorar día a día. Es como cualquier disciplina, aunque me atrevería a decir que es más complicada



Patricio Betteo
 (<http://sextopiso.mx/wp-content/uploads/2013/05/foto-patricio-300x300.jpg>)

aún, por la cantidad de elementos que intervienen (dibujo, composición, color, habilidad narrativa, ortografía, , técnica, concepto)

¿Qué piensas de la oleada de mercancía japonesa (manga) que se ha dado en los últimos años, crees que afecte severamente la producción y consumo del cómic “made in Mexico”?

PB: Creo que el mayor daño está en la “apropiación” de un fenómeno muy ajeno culturalmente. No tengo ningún problema con su consumo y asimilación, pero es preocupante cuando un dibujante mexicano opta por expresarse a través de esos códigos. Es como decir: Voy a dibujar un Picasso. Si no eres Picasso, la frase es un poco estúpida. En otras palabras, si lo que quieres es trascender y crear algo que valga la pena, tienes que enfocar el 50 por ciento de tu esfuerzo en buscar tu propia voz y el otro 50 en emular a los autores que admiras. Los mangakas mexicanos se olvidan siempre de lo primero...

Como historietista profesional, ¿Qué acciones crees que sean las más viables para hacer que el trabajo de autores mexicanos sea valorado por el pueblo, y de esta manera competir con el producto extranjero?

PB: De lo que se trata es de demostrarlo con acciones (los cómics). Dejar claro que la calidad y compromiso con el medio no es cuestión de nacionalidad, si no de los esfuerzos individuales; y que en la medida que se unan a los esfuerzos aislados, van subiendo los estándares de todo el gremio. Y empiezan a crecer los lectores y comiqueros en potencia. No es algo que suceda de la noche a la mañana, pero creo que puede suceder.

¿Quién es el mejor novelista gráfico o historietista de México y por qué?

PB: Es imposible decirlo. Cumpliendo con las características de la novela gráfica, el panorama está casi desierto. Edgar Clément, becado para ese propósito, pudo desarrollar -a mi parecer- la única novela gráfica que tiene este país (“Operación Bolívar”). Y si hablamos de historietistas, son (somos) muchos los que hemos contribuido con publicaciones mensuales, antologías y libros recopilatorios. La calidad o superioridad de uno frente a otro es relativa, dependiendo siempre desde el ángulo con que se mire. Mi política es no demeritar ningún producto, a menos que sus intenciones sean meramente mercantiles. En este país contamos con un gran abanico de estilos y discursos, que apelan a todo tipo de lectores. Desde la “Familia Burrón”, de Vargas, hasta la “Buba”, de Quintero. Sin embargo...

¿Cómo es percibido el género de la historieta, el cómic y/o la novela gráfica en el País?

PB: En las últimas décadas, el cómic desarrollado en este país a caído en discursos francamente populacheros. Estos “sensacionales” funcionan

gracias a fórmulas picarescas, de telenovela, de acción vaquera y trailera... No es de extrañarse: estos géneros son lo que han sido bien atendidos por las editoriales: tirajes millonarios, impresionante regularidad y excelente distribución. También hallamos buena cantidad de producto importado, oscilando alrededor del los superhéroes importados o el manga (también ajeno). Sin embargo, eso no excluye otra clase de esfuerzos autorales mexicanos, con tirajes pequeños y distribución de “pasamanos”.

¿Quién es el público actual del género en el País, qué compra, qué lee, cómo vive?

PB: Los “sensacionales” se dirigen a capas sociales humildes. Las consumen en sus descansos, en el transporte público, en la casa. Los superhéroes y el manga termina en manos de adolescentes, sin duda. Forma parte del mundo visual que les inquieta e inspira, y lo plasmarán en grafitis, en sus cuadernos de la escuela, en su vocabulario. ¿Hay algo más que eso en las calles? En términos generales, no. Las editoriales -insensibilizadas en su mayoría- no arriesgan con otro tipo de apuestas. En países desarrollados, hay muchos tipos de historietas, locales e importadas, y un público amplísimo que las consume sin prejuicios.

¿Cuáles son las ventajas o puntos fuertes de la historieta mexicana?

PB: En este país hay muchos autores talentosos, impregnados de ideas provenientes los cuatro puntos cardinales, y nunca dejando de ser mexicanos. Somos originales; todos los sabemos. Sólo se necesita mayor apertura por parte de las editoriales y permitir que la historieta se filtre entre las otras “artes serias” y sea valorada como lo que es: un medio tan poderoso como el cine o la tele. Tan rico y diverso como la pintura o la literatura. Si la historieta es valorada como algo simplista, que sólo es consumida por niños o la gente pobre, es una responsabilidad de los autores mismos o de la editoriales, que sólo apuestan a ese tipo de productos.

¿Cuál crees que sea el futuro del género, qué estilos, qué autores, cuáles serían tus apuestas y predicciones?

PB: Hay dos rumbos posibles: a) La industria editorial se sensibiliza ante las nuevas voces, en principio sin poner los intereses comerciales de por medio. Esto provocaría un cambio en la percepción de los lectores, quienes deben familiarizarse con obras de mejor calidad. ¡Es urgente! Sin duda subirían los estándares del mercado, y los cómics mexicanos figurarían entre los mejores del mundo. ¿Por qué no? b) Las cosas siguen como están, y los autores independientes seguimos condenados a la autoedición y a la distribución informal, sufriendo un desgaste que nos conduce a escoger otros trabajos o en el mejor de los casos, publicar en el extranjero.

