



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO EN ARTE Y DISEÑO
FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO

La mutación del noveno arte
(Una cosmovisión sobre la narrativa gráfica)

TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
MAESTRO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA:
EDUARDO MEDINA HUERTA

DIRECTOR DE TESIS
MAESTRO SERGIO KOLEFF OSORIO, ~~000~~
ADRIANA PAREDES MARTÍNEZ, ~~000~~
IVAN MEJIA RODRÍGUEZ, ~~000~~
GERARDO MEDRANO MEJIA, ~~000~~
ULISES VERDE TÁPIA, ~~000~~

Á

ÁO VÖÖÄÖÄ MÉXICO ÖP ÖÜU Á 2017



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.



La mutación
del
Noveno Arte

UNA
COSMOVISIÓN
sobre la
narrativa
gráfica



Agradecimientos

Primeramente a las personas que son pilares en mi vida; mi MADRE dándome todo lo que necesitaba, mi hermano Gus por soportárteme desde de que tiene memoria además de proveerme de una familia y a mi mejor amigo Mike por mal influenciarme, gracias por el apoyo, burlas y sus regaños incondicionales que me hicieron conseguir lo hoy en día está en sus manos. Agradecer a los por docentes que marcaron mi educación como: Adriana, Ivan, Sidmi y Susana. Gracias a las personas que fungieron como figuras paternas, que me apoyaron en verdaderos momentos de crisis como lo fue Raul y Juan. Por último, pero no menos importante, gracias a toda la banda que me soporto durante los trabajos, clases, desenfrenos, bailes, pedas y sobre todo por aguantar mi característico humor negro.

Gracias por compartir su tiempo y sigamos haciendo historia.

Índice

Introducción	1
Capítulo 1 Una cosmovisión sobre la narrativa gráfica.....	5
1.1 Un lenguaje conformado.....	9
1.2 Dos perspectivas de un mismo medio artístico.....	13
1.2.1 Museos.....	17
1.2.2 Gremios - Premios.....	19
1.2.3 Convenciones.....	20
1.3 ¿El noveno arte o medio artístico?.....	22
1.4 ¿Su estelización es una virtud y una estigmatización?.....	25
Capítulo 2 La mutación de un medio artístico.....	31
2.1 La viñeta	34
2.2 Caricatura.....	35
2.3 Cómic strip.....	39
2.4 Cómic.....	43
2.4.1 Cómix Underground.....	54
2.4.2 Cómic mainstream o alternativo.....	57
2.5 Novela gráfica.....	62
2.6 Manga.....	66
Capítulo 3 De lo tangible a lo intangible.....	67
3.1 E-cómic.....	70
3.2 Web cómic.....	73
3.3 Web Strip cómic.....	83
3.4 Cómic animado.....	88
3.5 La hipermedia una nueva forma de poder donde navega la narrativa.....	91
Conclusiones	95
Fuentes.....	97

Introducción

Para entender las diversas percepciones que giran en torno a un medio artístico, se analiza el clima que rodea a la narrativa gráfica, además de observar y detallar una cosmovisión que existe entorno a él. Aunque primeramente debemos comprender que este es un lenguaje visual aplicado en un sistema de representación física o virtual, la cual se originó con un fin comunicativo, además de estar provisto de un sustento conceptual, donde su discurso es posibilitado desde la plasticidad estilística que provienen los diversos grafismos realizados por los múltiples artistas que desarrollan este medio, además de emplear un aspecto diacrónico simulando una realidad continua, pero con la facultad de enunciar o denunciar un hecho, problemática personal o situación social, el cual tiene como finalidad generar un discurso en el que comprenda su mensaje, deleitando, cautivando, conmocionando y/o produciendo un choque en el espectador. Esta expresión artística despliega sus diversas manifestaciones, compuestas por: el strip cómic, cómic, novela gráfica, manga, web cómic y web strip, las cuales podemos conglomerarlas como partes de narrativa gráfica que es finalmente erigida como un medio propio.

La expresión artística ha sido analizada desde diversos enfoques a través del tiempo, desde un punto de vista técnico, pasando además por los formalismos estéticos, finalmente llegando a agruparlas en corrientes ideológicas, pero ahora con esta nueva tendencia de los estudios visuales y culturales se nos ha generado nuevos enfoques a analizar, donde uno de nuestros objetos de estudio son las relaciones que son evocadas socioculturalmente por la imagen, la cual además está sujeta a un novedoso lenguaje programado y computarizado, desplegado en un ambiente virtual donde la navegación es un nuevo conducto para llegar a un contenido, promoviendo la democratización de la información.

Al estudiar la fenomenología de su percepción de la narrativa gráfica a nivel social, observamos que una de sus cosmovisiones lo ratifica en ser un medio artístico proclamado como parte de la cultura, miembro fundamental de expresión plástica, facultado para todo tipo de público, con el potencial intelectual de un documento filosófico o artículo periodístico. A su vez, es visto por algunos sectores sociales como un producto meramente mercantil, de baja cultura, enfocado para los niños, estigma actual que tuvo como origen principalmente en su edad de oro, aspectos que acotaremos en esta investigación. La contraposición de estas dos perspectivas formularán los cuestionamientos de la importancia cultural de la narrativa gráfica, además de detectar las consecuencias reales sobre la pesada carga de estigmas. Tomando como estrategia un método comparativo, resultando en la descripción sobre la relevancia de algunas obras a lo largo de la evolución en diversos puntos del mapa geográfico, dando como resultado en ser un artículo de subversivo a servicio de la sociedad en cada época que se desarrolló, adaptándose a su entorno, generando cambios e impactos en las comunidades en la cual era participe.

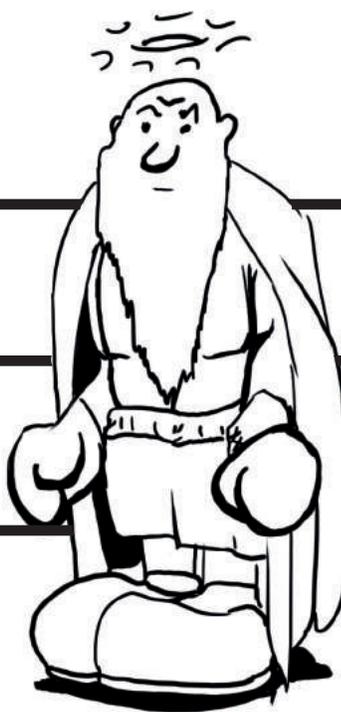
Hablando sobre el texto injerido en este artículo se redactan en tres capítulos, generando primeramente por el marco teórico, mencionando brevemente las teorías que ayudaron a describir el lenguaje de la narrativa gráfica, pasando a las brechas de investigación que se enfocaron en la percepción social y relevancia cultural, además de delimitar el campo de estudio sobre la percepción occidental, así como las manifestaciones culturales que provoca este medio y finalmente puntualizar la problemática sobre su estigmatización social de la narrativa gráfica.

En el segundo apartado proyecta la línea de investigación de una manera cronológica pasando por las obras icónicas de la historia de la narrativa gráfica, observando los orígenes de sus nomenclaturas, haciendo un análisis estético comparativo que nos ayude comprender el potencial del grafismo, donde este mismo colabora con la argumentación del discurso y además de repasar la extensión de sus formatos hasta llegar a la frontera de la narrativa gráfica en el ambiente digital.



El capítulo final estará conformado por la aventurada concretización de conceptos que conglomeraron la narrativa gráfica, la explicación sobre su cambio de formato, así como aclarar sus nuevas formas resolutorias, articuladas con innovadoras herramientas, donde se explorara la situación actual sobre la hipermedia, ya que este último paso evolutivo desencadenó numerosas transformaciones de la narrativa gráfica, enfocando su atención en las repercusiones que pueda generar en la web, una de ellas es la democratización de la información, así como la simulación causada por los usuarios usando como herramienta de diálogo la e-image.

La finalidad de esta investigación es detectar los problemas de percepción sobre la narrativa gráfica, la concretización de conceptos y observar la relevancia cultural que esta puede significar. Aunado a esto se busca zanjar una brecha de investigación sobre temas actuales, con el objetivo de generar diálogo, conocimiento y debate sobre el tema. Siempre la generación de teoría ayuda desestabilizar la conformidad del humano, al crear esta incomodidad, o bien ser un incentivo para reactivar la búsqueda de conocimiento o alcanzar aquella verdad “relativa”.



Capítulo I

Una **COSMOVISIÓN** sobre la **narrativa gráfica**

La narrativa gráfica lleva más de un siglo desarrollándose, hallando sus antecedentes los ubicándolos desde la obra satírica de William Howard fincando la base de un discurso artístico, pasando por la configuración del diacronismo proporcionado por la secuencialidad en el trabajo de Rodolphe Topffer, llegando a la consolidación de su lenguaje con la aportación del códigos creados por Richar Outcault, subsecuentemente proclamándose por medio del dinamismo y rejuvenecimiento gráfico de la mano de Harold Foster, hasta la exploración sobre la profundidad temática en las historias provista por Alan More y finalmente tocando con la actualidad, en la era digital encontramos la reconfiguración de algunos paradigmas de la narrativa grafica con la creación Stuart Campbell. Observamos que cada autor es un nodo de conexión relevante para la historia de este medio expresivo, estos autores conformaron obras trascendentales, siendo estas un material que no es un elemento único, aislado o creado para una colección personal ni de uso exclusivo, ya que como su misma nomenclatura nos sugiere su forma de concepción y finalidad.

La palabra gráfica que compone la nomenclatura este medio artístico nos denota que la obra es hecha para un sistema reproducción, contando con la cualidad de distribuirse masivamente, resultando en que el material lograra llegar a diversos sectores sociales, por ende impacto en la población donde se distribuía, al punto que se volvió parte representativa de la cultura en múltiples naciones, en las que podemos encontrar a: Italia, España, Inglaterra, México, Argentina, Corea, China cada uno contando con una línea de trabajo propio, redactando principalmente temáticas de índole nacional, resaltando que algunos países fueron pilares fundamentales para la conformación y consolidación de la narrativa gráfica, ya que además de ser productores, marcaron la pauta e inspiraciones de otro trabajos consiguiendo evolucionar el medio ubicando a Francia, Bélgica, Estados Unidos y Japón, deduciendo que es un fenómeno artístico diseminado intercontinentalmente, aclarando que es un aspecto cultural que merece una profundización teórica.

El punto de ignición que postulo a la narrativa gráfica como una expresión de trascendencia en el ámbito cultural a los ojos del mundo fue: el otorgamiento del premio Pulitzer para la obra “Maus” de Art Spiegelman, este mismo suceso hizo que la cúpula del medio artístico voltear a observar la narrativa gráfica, logrando incluso una exposición en “The Museum Of Modern Art” (MOMA) en New York City, abriendo el debate público sobre el alcance conceptual de dicha obra artística. Antecediendo a esto localizamos que la narrativa gráfica poseía sus propios teóricos ahondando en la estructura conceptual del este medio ha construido, encontrando a Scott McCloud y Will Eisner, discursos que giran en torno a la comprensión de su estructura, ayudándonos conceptualizar lo esencial de narrativa gráfica, de modo que se retomaran estas teorías más adelante para comprender este medio de mejor manera. Otras brechas de investigación orbitaron sobre el alcance social, ayudándonos a crear un marco referencial, primero Umberto Eco analizando narrativa gráfica como un producto de una cultura de masas y en segundo plano ubicamos a Oscar Mascota proyectando el medio artístico como una obra artística de aporte e importancia cultural. Estas investigaciones nos sirven como un marco estructural que es perceptivo al entorno que tenía la narrativa gráfica, aclarando que son de algunos años han pasado de la realización de dichos documentos, los cuales algunos trataban temas sociales, que pueden ser atemporales a nuestra época actual, debido a esto habrá que replantear en que situación actual esta este medio artístico, así como el enfoque a analizar.

Si el documento, pretende como subtítulo y objetivo principal la profundización sobre la “cosmovisión” se comprenderá este termino con las palabras de Paul Hibert que compone esta nomenclatura como la inclusión de; “las suposiciones centrales, conceptos y premisas más o menos ampliamente compartidas por los miembros de una cultura o sub cultura” (Heibert/1995). Esto aplicándolo a un “objeto-lenguaje” comprendido como narrativa gráfica, se busca detectar esas opiniones que giran en el clima cultural y social que afectan su entorno: Mientras que para algunos es algo significativo, trascendental e incluso su sustento y proyecto de vida, para tantos otros un objeto que no tiene importancia en su vida adulta, además de prejuiciarlo, por ultimo las personas que se mantienen impávidas sobre este medio, finalmente conformamos anidaciones en los tres sectores como el de impacto, negatividad e irrelevancia (aunque este último no se profundizara).

El propósito de este documento tiene como objetivo renovar una cosmovisión donde esta injerida la narrativa gráfica, mostrando el potencial cultural y conceptual de este medio artístico. Además de ayudar a de determinar si el la narrativa gráfica ha sido un producto mera mente mercantil, determinado por la oferta y la demanda, o bien un medio artístico subversivo al sistema de control económico-político e incluso cultural, al servicio de quien lo requiera. Esto se lograra a través de abordar las situaciones estigmatizadas atribuidas a este medio, demostrando el origen de sus problemáticas, determinando la falsedad de algunas estas, por medio un estudio cronológico documentando, detallando los rumbos, transformaciones y cambios sufridos por este medio. Además de elaborar un análisis estilístico, describiendo la funcionalidad de su articulación, abordándolo desde una metodología comparativa, disectando tanto sus obras como sus manifestaciones socio-culturales, aunado a la equiparación con otros medios artísticos ya consagrados, buscando la acreditación como un medio artístico relevante abarcando los temas como los aportes culturales o potencial conceptual de una obra artística.

Marcando el espectro de la investigación, se limitara a un panorama sobre la narrativa gráfica desde un clima occidental, donde su punto de mayor influencia así como de desarrollo es Estados Unidos, que a su vez es influye o repercute en otros mercados y culturas, como la mexicana, la cual será un punto a desglosar, (ya que desde ahí surge esta investigación). También cabe aclarar que no se profundizara en la vista o producción de oriente perteneciente al manga ya que los valores culturales son muy diversos a sus contra parte continental, pero igual mente se analizará para la mayor comprensión de los fenómenos suscitados en occidente.

Si bien no se puede generalizar opiniones, es posible anidar ciertos prejuicios, percepciones o síntomas de un suceso para generar un estudio, apoyándonos en esto, se conglomeran dos apreciaciones opuestas, donde cada una se valorara y la ves se contra pondrán, a partir de una argumentación. Al existir dos posiciones una deberá observar de las periferias para enjuiciar a la narrativa gráfica y la segunda como una cosmovisión que funge como epicentro demostrando la trascendencia de este medio artístico.

Un lenguaje conformado

Una vez ubicando el espectro de la investigación, partiendo de una vista occidental, nuestro objeto de estudio es la percepción sobre la narrativa gráfica, pero ahora debemos delimitar que material pertenece a este medio artístico. Al ir comprendiendo estos aspectos formales y estructurales que conforman códigos, a la par debemos de comprender que la narrativa gráfica posee y genera un lenguaje propio, ya que surgió como *antilitreratura* (Santiago/2009) posibilitando la creación de nuevas formas de comunicación, buscando la constante innovación bajo la premisa establecer un mensaje a base de una estructura dibujantica, pero al final tuvo la capacidad de integración y conglomeración de texto-imagen como jamás se había logrado, formulando nuevos códigos visuales, articulando un medio propio de expresión y un innovador mecanismo de expresión plástica, todo esto concluyendo conceptualmente en un nuevo lenguaje. Esta estructura como lo expone: Alexander “*es un sistema de códigos con la ayuda de los cuales se designan los objetos del mundo exterior, sus acciones, cualidades y relaciones entre los mismos*” (Luria/1977) con la intención y finalidad de comunicar.

Para entender complementa mente la narrativa gráfica tendríamos que sumergirnos en las publicaciones de “Reinventing Comics”, “Understanding Comics” de Scott McCloud, además de “El cómic y el arte secuencial” y “La narración gráfica” de Will Eisner, ero ese documento no tiene como fin la especialización estructural de comprender a elaborar un cómic, buscamos la comprensión e su lenguaje, así que, se describirran los con conceptos y estructuras

escencles de la narrativa gráfica.

Código visual

- Viñeta: Unidad Fundamental de la narrativa gráfica. Ilustración contextual.
- Planos: Es la forma de configuración sobre lo representado, para generar una profundidad de campo. Dividido en primero, segundo y tercer plano.
- Encuadres: existen múltiples nombres con especificad de cada uno, contando con: Plano gran general, plano medio, plano americano, plano entero, primer plano, primerísimo plano, plano detalle. Según el ángulo; plano en picada, plano contrapicado, plano nadir, plano semisubjetivo o dorsal, plano escorzo, plano holandés o aberrante, plano frontal (Jusulink/2013).
- Recorrido visual: es la forma de lectura sobre lo observado, generalmente iniciada por el acento visual desplazándose hacia la estructura de menor impacto o sugerida por una secuencia gráfica, el cual tiene el designio de recorrer la imagen o imágenes de acuerdo a una intencionalidad recubierta por su contexto cultural. El montaje de las viñetas definen el ritmo de tiempo para trasladar de una viñeta otra. Dependiendo la cultura que lo desarrolle dependerá el recorrido de las imágenes, si es de derecha a izquierda principalmente dio en occidente e inversamente en oriente de derecha a izquierda, pero ambos al final van de la parte superior del formato a una manera descendiente subsecuentemente hasta acabar el límite del formato.
- La escritura: gracias a la diversificación cultural se segmento este apartado ya que en occidente se compone tanto el texto como las imágenes secuenciadas de

secuenciadas de izquierda a derecha, mientras que oriente la escritura es de arriba abajo. Además en oriente se emplean los kanjis, compuestos por fonogramas, ideogramas y pictogramas para componer su alfabeto, mientras que en occidente el uso de tipografía está compuesta por signos unitarios.

- **Color:** con el uso de la psicología, compuesta por la teoría del color pueden crear y reforzar la idea planteada desde la gama cromática.

Código gestual: es la representación histriónica de emociones de los personajes, tales facciones demuestran el abanico entero de un ser real. Al igual que la escritura se diversifica en el campo cultural ya que el nivel de representación, sintetización y abstracción, que al ser una representación naturalista deberá de ejercer una expresión fácil similar a la realidad, mientras que en la caricatura al acentuar el carácter provocara una exageración, la cual logra ser un recurso gráfico. En oriente es más casual que una emoción personal ocasione una modificación en el entorno, creando su propio ambiente.

Código verbal

- **Texto:** es la articulación escrita de diálogos, sonidos, narraciones que sirven de apoyo a la imagen con intención de generar un ambiente, recreando una teatralidad simulada, por medio de la yuxtaposición de imagen y texto.

- **Bocadillo:** Lugar creado para desglosar los parlamentos, pensamientos y sueños de los personajes. La forma del globo va a dar al texto diferentes sentidos:

1.- *El contorno en forma de nubes significa palabras pensadas por el personaje.*

2.- *El contorno delineado con tornas temblorosas, significa voz temblorosa y expresa debilidad, temor, frío, etc.*

3.- *El contorno en forma de dientes de serrucho, expresa un grito, irritación, estallido, etc. (Una diferencia cultural es que en oriente la exclamación puede quedar libre o enmarcada por una figura cinética).*

4.- *El contorno con líneas discontinuas indica que los personajes hablan en voz baja para expresar secretos, confidencias, etc.*

5.- *Cuando el rabillo del bocadillo señala un lugar fuera del cuadro, indica que el personaje que habla no aparece en la viñeta.*

6.- *El bocadillo incluido en otro bocadillo indica las pausas que realiza el personaje en su conversación.*

7.- *Una sucesión de globos que envuelven a los personajes expresa pelea, actos agresivos.*

8.- *El globo con varios rabillos indica que el texto es dicho por varios personales. (Fernández/2001)*



- **Cartucho o cartela:** Es un recuadro que contiene el dialogo del narrador, con la función de explicar o narrar al lector determinados hechos de la historia.
- **Onomatopeya:** representa la forma escrita la escrituración de un sonido ambiental, para denotar el sonido acústico de la viñeta. Localizada fuera o dentro del globo. Claro que esto corresponde al efecto sonoro fonético de cada cultura, ya que la forma de escribirse se modifica de acuerdo al lenguaje y las diferencias culturales implicadas.
- **Metáfora visual:** es una codificación gráfica sobre signos o estructuras pueden representar algo. Un ejemplo es que una idea, se representa con foco encendido o iluminado.
- **Figuras cinéticas:** es el recurso grafico para simular movimiento, buscando un dinamismo y una direccionalidad.

En el aspecto técnico podemos localizar algunos formalismos visto desde el ámbito profesional, se logra segmentados de acuerdo a la disposición en el espacio de trabajo o mejor conocido como Layout:

- **Panel, frame o cuadro:** Es el contenedor de un segmento de acción. Una página puede tener uno o varios paneles. (Eisner/2007)
- **Glutter o canalón:** Es el espacio intermediario entre los paneles.
- **Tier o nivel:** Una columna de paneles.
- **Splash o página de bienvenida:** Es un interludio que introduce al lector.
- **Spread:** nombre técnico a la expiación o continuación de una imagen que logra abarcar más de una página.

La división de trabajo, se obtuvo por la gran demanda que este alcanzo, si bien esta división no puede englobar a todas las publicaciones, ya que una persona puede elaborar todo el trabajo, pero si son los procesos de una metodología para elaborar una narrativa gráfica, visto desde un punto purista y clásico.

- **Writer o escritor:** también llamado guionista, encargado de dirigir la trama y diálogos de la historia, de manera que pueda cohesionar con una representación e interpretación artística.
- **Artist o artista:** el creativo que se encarga de todos los efectos visuales, diseñando en su totalidad el aspecto gráfico (donde su trabajo se puede desglosar en los próximos puntos).
- **Penciller o dibujante:** hace el esbozo y trazo estructural de las viñetas, cimentando la secuencia gráfica en su totalidad.
- **Inker o entintador:** añade la capa de tinta sobre los, definiendo los personajes, ambientes, estructuras y movimientos cinéticos.
- **Colourist o colorista:** recubre la
- **Letterer o rotulista:** su labor es diseñar la composición tipográfica más a fin a la narrativa gráfica, implicando; globos de texto, cartuchos y onomatopeyas.

Estos fueron algunos conceptos fundamentales, pero de alguna manera solo ubican a narrativa gráfica de una manera física y estática, ahora con su evolución a un formato digital debemos agregar varios elementos que delatan la expansión de su estructura y la unión con otros lenguajes.

Anexando al código visual encontraremos:

Se sumó el aspecto virtual, que es regido por el lenguaje computacional, estableciendo una serie de códigos que se adhirieron a la narrativa gráfica como la:

- **Navegación:** Es la forma de desplazarse por la web de un página otra, de un sitio al próximo, por medio de un código computado, el cual está compuesto por signos y símbolos. La navegación es posible gracias a estos códigos, los hipervínculos son desplegados en las páginas y tales enlaces son manejado por los atajos más conocidos, atrás, adelante, home, etc., los cuales, cada uno tiene un signo propio en la red, haciendo posible y fácil la navegación.
- **Loop o ciclo:** Es la repetición constante de uno o más elementos que hace la ilusión de ser una animación interminable, cuando esta solo es una reiteración de la misma, uno de sus objetivos es crear expectativa y su lapso real suele durar pocos segundos.
- **Efecto Roll Over:** la facultad de un programa a responder ante una acción en una área específica, con la finalidad de avisarle al usuario que la zona contiene un código y está por hacer una acción o se ejecuta de manera inmediata. Esto pasa cuando se pasa el puntero, hacer contacto, presionar ejecutar y/o enter o al dar un clic (el efecto más común es; cuando te colocas en un botón, se simula que lo presionaste o pretendes hacerlo, indicando que puedes o acabas de indicar que se haga cierta acción).
- **Interactividad:** Es la participación que se crea entre el usuario y la plataforma, además de ser un proceso comunicativo cíclico, el cual siempre debe de haber una

acción. Es fundamental que el programa contenga una buena interfaz y que el usuario esté dispuesto a responder.

En la división de trabajo ahora se cuenta con dos procesos más:

- **Programador:** Creador de plataforma o código que elabora y/o sobrepone el soporte para la concepción de la narrativa gráfica, incluyendo su posible interactividad.
- **Animador:** por medio de los planos o ilustraciones segmentadas, el cual se encarga de simular movimiento y efectuar los efectos visuales.

Al expandirse globalmente la narrativa gráfica se formularon diversos conceptos, los cuales pueden ser solo traducciones literales, mientras que otras logran identificarse por sí solas, ya que la diversidad cultural ha logrado consolidarse, como el caso del cómic con el manga, el cual puede ser su traducción literal, pero cada uno contiene códigos, además de estructuras propias, resultando en dos ramas o nomenclaturas propias y diferentes de la narrativa gráfica. Al traducir del inglés al español los conceptos son claros y contienen una misma definición.

Español	Ingles
Caricatura	Caricature
Tira cómica	Comic strip
Historieta	Cómic
Dibujo cómico	Cartoon
Novela gráfica	Graphic novel
Chiste	Gag

Dos perspectivas de un mismo medio artístico

Como en el primer apartado ahondaremos en dos tipos de percepción: la cosmovisión positiva de impacto, tanto como la negatividad proyectando sus principales postulados, en busca de su relevancia cultural. Al postular algo como relevante siempre se contara con el discurso y el contra discurso. La posición hacia desacreditar o bien pre enjuiciar a la narrativa gráfica en gran medida se debe a tres puntos:

1. Un producto para las masas.
2. El estigma de ser un material infantil.

Ahora posicionándose en una cosmovisión positiva es debido focalizarse en argumentar la relevancia de la narrativa gráfica, primeramente ubicando nuestro el sector de apoyo a nivel nacional el cual también nos puede ayudar a resolver la ¿quién lo consume? En México localizamos gracias a la Encuesta Nacional de Lectores 2015, del reducido público que contienen un hábito de lectura, tan solo el 16.6% consume el material de la narrativa gráfica, siendo un sector pequeño, pero no por ser mínimo es irrelevante, ya que como algunas vanguardias surgieron de algunos pocos pensadores y se diseminaron por varios países, lo mismo puede ocasionarse con la proliferación de la narrativa gráfica, aunque esta misma es resistida por los prejuicios antes visto. Ahora, si este pequeño sector conoce el potencial artístico de dicho medio, es un responsabilidad de promover el conocimiento a través de lo conozcamos, encontrando un canal de comunicación en la narrativa, ya sea generándola o compartiéndola.

Como lo mencionamos antes los prejuicios pertenecen a una vista occidental ya que si hacemos una pequeña comparación con oriente encontramos con que Japón, del 100% de la producción editorial nacional el 40% (Sonia/2008) es generada por el manga. Deduciendo que en el país nipon, su arte narrativo es mayor mente valorado o de otro punto de vista es consumido de mejor manera. Regresando al contexto nacional también detectamos que la demanda de este material es por provocado por cuestiones culturales y no de género, ya que es mostrado por la información ofrecida por el Inegi (donde el cómic entra en el sistema MOLEC - 2015), es demandado casi igualitariamente entre los géneros.

La obra de la narrativa gráfica no es tendenciosa a un tiempo de género, donde una de sus cualidades es llegar a todo tipo de público, facilitándose por su misma forma de producción, uniéndose a medios artísticos masificados como el cine o la foto. Sumado a esto, argumentaremos con el pensamiento teórico sobre el cambio sufrido en el arte, entorno a la conjetura de Walter Benjamín sobre la unicidad del arte, donde el mismo postula que estamos en un supuesto mundo en ruinas, ya que alcanzamos la mencionada era de la reproductibilidad técnica, la cual daña el aura de la obra, esta percepción replanteo una visión hacia una época contemporánea.

Tal cambio logro transformar paulatinamente el cambio en torno al clima “artístico”, logrando la aceptación primeramente con la fotografía subsecuentemente la cinematografía, acabando con la unicidad del arte. Sumados estos dos lenguajes artísticos a de la narrativa gráfica, conforman un canal que fácilmente llegan a aun público, pero esto no los hace solo un producto puramente mercantil, en cambio, son articulados bajo una estrategia de difusión, buscando la profusión de su obra a un mayor número de usuarios, expandiendo su campo de acción. Otra de sus finalidades que se consiguió gracias a la era de la reproducibilidad, es lograr la democratización de la información, ya que anteriormente el mundo del arte era exclusivo de un público letrado o bien de prominencia económica o política, al disfrute y deleite de unos pocos (esto logra disolver el primer planteamiento negativo planteado sobre la narrativa gráfica).

Igualmente la narrativa gráfica posee una característica de un arte contemporáneo, el cual rebasando el planteamiento de Vasily Kandisky, superando el espíritu del arte, donde la obra de un artista dejo de puramente contemplativa y de origen “divino”, en cambio ahora el material artístico puede surgir observando o analizando una deficiencia social, problema político o un grupo vulnerable, buscando subsanar integrar, denunciar e informar a la sociedad sobre el situación de cualquier índole. Si bien, la articulación del discurso proviene de la creatividad del productor, la obra no viene de un poder supremo, el material artístico se manifiesta desde la información obtenida por el artista, por medio de la investigación, observación y/o análisis resultando una articulación artística para desplegarse e impactar de la mejor manera. El arte fue reconfigurado, dejando de ser la cúspide de la creación humana y se volcó a ser un discurso al servicio de la sociedad, configurándose como un vehículo de denuncia, por medio de un discurso armónico o bien en contra posición a los cánones establecidos, la cual busca un acto político para llegar a la política, generando un impacto en el medio

Al argumentar aspectos positivos sobre este medio artístico es ineludible hacernos la pregunta de si ¿la narrativa gráfica es arte o no? Tratar de responder esto, sería pasar al terreno de la especulación, además de no ser una respuesta sencilla. Para acércanos a una aseveración valdremos de una definición ya conformada por el investigador polaco Tatariewicz que logro enmarcar un concepto con una vasta gama de enfoques:

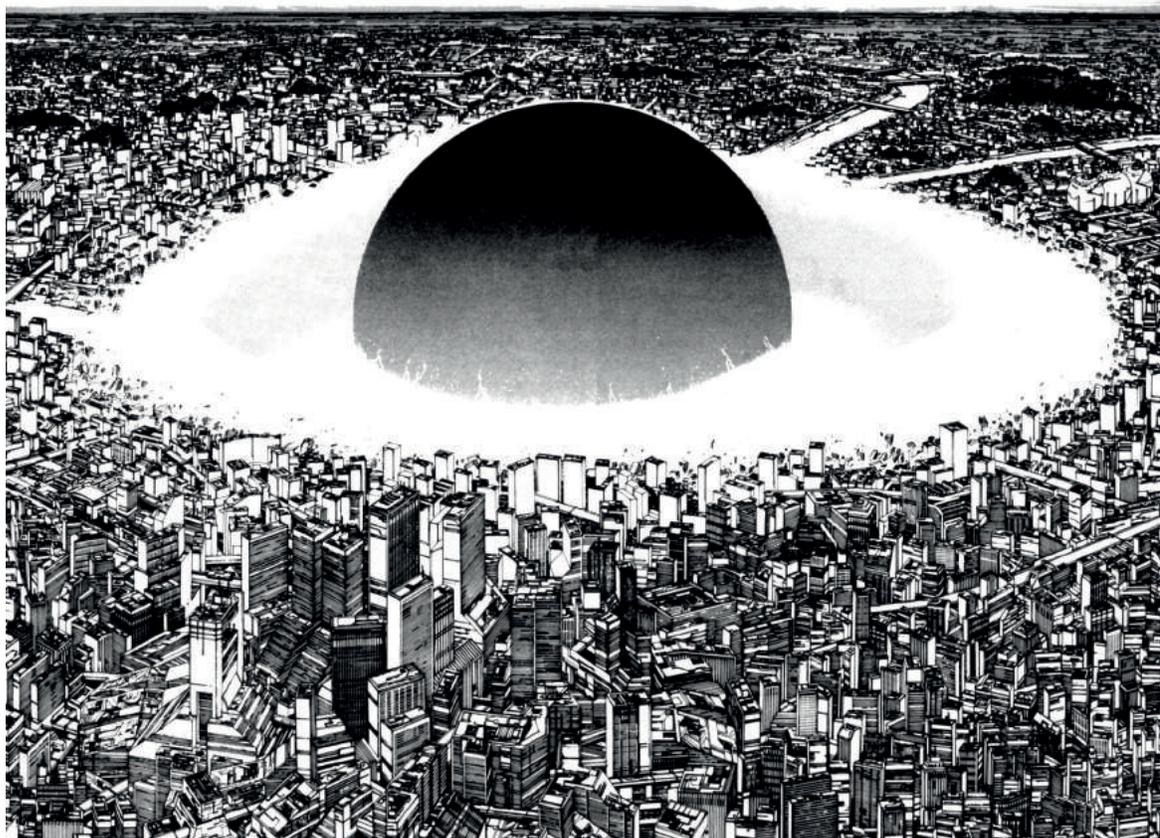
- El arte “*es una actividad humana consciente, capaz de reproducir cosas, construir formas, o expresar una experiencia, si el producto de esta reproducción, construcción, o expresión puede deleitar, emocionar o producir un choque*” (Tatariewicz/2002)

Al ser esta una consecuencia del acto humano, una vasta cantidad de actividades pudieran nombrarse como arte, dejándonos en la misma ambigüedad de la pregunta inicial, una mejor estrategia es observar cuales son las cualidades de material artístico de cierto valor llamado:

- Una obra “*de arte es la reproducción de cosas, la construcción de formas, o la expresión de un tipo de experiencias que deleiten, conmocionen o produzcan un choque*” (Tatarkiewicz/2002)

Si nos referimos a la definición de “obra de arte” de Tatarkiewicz, este nos proporcionó las cualidades tales como: deleitar, conmoción y que produzca un choque. Analizando estas peculiaridades afirmamos que la narrativa gráfica posee todos estos elementos propuestos en sus diversas obras;

- Deleitando al público con imágenes elaborada por Alex Ross, elaborando cada viñeta como una misma pintura influenciadas renacentistas y tenebristas, o bien parte de un arte contemporáneo, otra forma de deleite es la creación del guion creando un discurso complejo, pero a la vez simple tal como sucede en “Akira” de Katsuhiro Otomo que a través de un ciclo de cerrado, escenarios fastuosos impregnados capitalismo, elabora una crítica hacia un sistema de control político, mostrando una visión alusiva a la decadencia mundial.



Katsuhiro Otomo
Detalle
akira #3 1986

- Conmocionando al espectador, gracias a la profundidad temática y conceptual, mostrando el precio que la humanidad puede pagar para que exista una paz y unión mundial, con “Watchmen” de Alan Moore.
- Produciendo un choque; primeramente articulado con el grafismo reconfigurando de los funny animals, que sirve como una mediación visual hasta que finalmente se analizan las anécdotas, encontrando una historia del judío Vladek Spiegelman, durante la segunda guerra mundial hablando de sus experiencias con el Holocausto, llegando a causar una reacción que llega a repercutir en el espectador y por ende afectar su percepción del entorno real, logrado por “Maus” de Art Spiegelman.

Aunque hablando de ejemplos sobre la narrativa gráfica, no pueden resumirse ni analizarse desde una sola imagen, así mismo como una película no la puedes comprender en su totalidad con unas cuantas capturas de pantalla, al hacer referencia de estas exquisitas obras, se deben de tener conocimiento sobre ellas y de ahí partir para analizarse si tienen o no estas dichas cualidades, con esto invito al lector que se acerque a estas obras emblemáticas y cree su propio juicio.

*Guion Alan Moore
Dibujante Dave Gibbons
Detalle
Watchmen #1 1986*



Retomando el cuestionamiento de si ¿la narrativa gráfica es arte o no? Al cual responderemos que: si puede serlo, porque sus obras tienen las cualidades necesarias para hacerlo. Pero el fin de este documento no es dictaminar que si “si” es o que “no” es arte, ya que es mayormente determinado su cosmovisión sobre el arte, la cual crea su opinión personal, efímera y subjetiva. El desglose de este archivo muestra sus aportaciones culturales, examinar el significado de su articulación, mostrar sus manifestaciones culturales y argumentar la correcta o erróneas conjeturas sociales que recaen sobre un medio de comunicación, además de observar los fenómenos sociales que estas ocasionan. Ampliando esto último, el impacto en el entorno real se ha dado, manifestándose en instituciones de reconocimiento social además de político, además de conglomeraciones anuales que se suscitan por el interés sobre la narrativa gráfica y por último el reconocimiento que se les pueden otorgar.

Museos

Se ha reconocido a la narrativa gráfica de tal manera que se ha conseguido generar sus propios espacios permanentes para su deleite, observación y proyección, ya sea por una inyección de capital público o privado, se han construido múltiples y diversos museos, los cuales se convierten en una vitrina de cristal que ejerce como mecanismo regulatorio de elementos u obras artísticas, una de sus funciones sería albergar material de índole cultural, donde las son expuestas dentro de sus cuatro paredes para ser exhibidas. Aunque estos no operan como museos de arte contemporáneo, que van marcando la pauta o las nuevas tendencia artísticas, estas instituciones que albergan a la narrativa gráfica, fungen más como historiadores, recordando las obras de mayor trascendencia de acuerdo a sus intereses, además de servir como centro cultural albergando talleres donde se desarrollan habilidades o técnicas para elaborar material narrativo. Es de vital importancia la creación un museo ya que colabora a validar a los ojos de la sociedad el material que se erige desde el lenguaje de la narrativa gráfica. Estos puntos de proyección cultural los podemos encontrar por todo el mundo:

Argentina

Museo de la Caricatura Severo Vaco

Alemania

Museum Withelm Busch

Caritcatura Museum Frankfurt

Karikatur

Andorra

Museo del Cómic de La Massana

Australia

Athens Cartoon Museum

Belgica

Center Berlge de la Bande Dessinée

EUA

Cartoon Art Museum

Charles M. Schulz Museum and Research Center

Museum Of Comic And Cartoon Art (2001- 2012)

Society of Illustrators

International Museum of Cartoon Art (1974 – 2002)

TooSeum - Pittsburgh Museum of Cartoon Art

España

Cómic y la ilustración de Barcelona

Museum del Cómic y la ilustración de Catalunya

Italia

Museo Italiano del Fumentto o dell'Ím-magino

Museo del Fumetto, dell'Ílustrazione o dell'Ílmmagine Animata

Israel

Cartoon Museum

Francia

Cité Internationale de la Bande Desinée et de l'Ímagen

Japon
International Manga Museum

Londres
Cartoon Museum

México
Museo de la Caricatura

China
Museo del cómic y la animación en Hangzhou (proyecto)

Suiza
Cartoonmuseum Basel
Centre RD de la Ville Leusane

Corea
Seoul Animation Center and Cartoon Museum
Gyujanggak Cartoon Museum

Finalmente pocas exposiciones se han elaborado en museos icónicos a nivel mundial, del poco material expuesto podemos ubicar dos *“precisamente el interés por el “Noveno Arte” por parte del campo artístico y sectores ligados a la alta cultura, ya se había puesto de manifiesto en Europa, fundamentalmente, en una exposición en el Museo de Louvre”* (Vazquez/2004) esta exposición llevada en el lejano 1967, implementada mayormente por reconocer a la narrativa gráfica como parte cultural y la segunda, llevada por The Elaine Dannhisser Projects Series quien gustaba de llevar artistas emergentes al “The Museum Of Modern Art” (MOMA) en New York City, logrando exponer a “Maus” de Art Spiegelman, este suceso hizo que la cúpula del medio artístico voltear a observar la narrativa gráfica, así mismo lo busco la “Art Gallery of Ontario” con su Exposición “Art Spiegelman’s CO-MIX a retrospective” en 2014.

Si bien para el arte contemporáneo puede ser llegar pronto el fin del cubo blanco como nos lo plantea Elena Filipovic, para la narrativa gráfica el museo es apenas uno de los espacios establecidos “permanentemente”, recayendo en no ser el medio artístico más vanguardista en cuestión de instituciones. Pero así mismo estas instituciones de la narrativa gráfica no fungen como punta de lanza mostrando el camino el cual las publicaciones deben de seguir, es más una muestra cultural sobre las expresiones artísticas que permearon la sociedad, que a su vez esto se volvió parte de la sociedad. Además estos museos no entran en la política de la alta esfera del arte contemporáneo, porque la narrativa gráfica no ha logrado ubicarse directamente en la alta esfera del arte, por estar soportado por su propio mercado, pero este no es parte de las grandes tendencias artísticas.

Gremios - Premios

Estas pequeñas asociaciones conformadas por profesionales y especialistas de la materia. Este tipo de grupo responde a la necesidad de organización, gestionando asuntos de la misma profesión, como la creación de códigos, además de buscar vincularse con la sociedad. Estos gremios o asociaciones tienen una manera loable de reconocer a sus colegas de profesión, apremiando los mejores trabajos año con años, profesando la sana competencia, además del respeto mutuo entre trabajadores. Las asociaciones que han surgido por la expresión de la narrativa gráfica, han colaborado a crear comités, encargados de otorgar los premios, estos premios ayudan u orientan a los usuarios que demandan material artístico de calidad, el agradecimiento por las trayectorias de personajes icónicos para este medio artístico tan señalado y por último el valor agregado de reconocimiento hacia todo tipo de artistas y trabajos proveniente de cualquier lugar del globo. Encontrando que hay premiaciones en diversos puntos geográficos, como:

EUA	Premio AACC (2006-)
Premios Hugo (1953-)	Premio Nacional del Comic (2007-)
Premio Harvey (1988-)	Premio Perich (1996)
Premios Warren (1970 – 1981)	
Premios Will Eisner (1988-)	Holanda
	Los Stripschapprijs (1974)
Francia	
Premio Grand Prix de la Ville d'Angoulême (1974-)	Belgica
	Premio Saint-Miche (1971-)
Reino Unido	Japon
Premio Eagle (1976-)	Premio Shōgakukan (1956-)
	Premio Kōdansha Manga Shō (1977-)
España	Premio Cartoon Grand Prize (2008-)
Premio Ignotus (1991-)	Premio Tezuka (1971-)
Premio Iberoamericano de Humor Gráfico	Premio Cultural Tezuka Osamu (1997-)
Quevedos (1998 -) 2	

El reconocimiento más importante, haciendo una equiparación con la cinematográfica con el premio Óscar, para el medio narrativo es: premio Eisner (Will Eisner Comic Industry Award) Su nombre es homenaje al autor de mismo nombre. La lista de ganadores de este premio es revelada en la Comi Con de San Diego. Mientras que occidente se reconoce al premio Shōgakukan. Los premios otorgados son generalmente de pequeño aporte económico, pero de un gran respeto profesional. Este tipo de consagraciones honorarias, son otorgadas en lugares de exposición artística, como lo son las exposiciones, ferias y convenciones.

Convenciones

20 123

museos

Son el espacio definido en tiempo determinado, que le da un lugar a las obras, de exponerlas directamente de algunos creadores, el cual tiene la firme intención de promover el material creado, generalmente novedoso. Postulando una relación de este medio artístico con el arte contemporáneo, se puede equiparar el peldaño más alto de la exposición llamada bienal, con las convenciones de la narrativa gráfica, aunque estas mismas contienen diversas dinámicas, el cual, une la exposición de una galería y la plática retroalimentaría de un congreso. Las convenciones “*abarcan certámenes, entregas de premios, festivales, jornadas, muestras, salones, etc. Este tipo de manifestaciones permiten el acercamiento entre lectores, dibujantes, agentes editoriales y críticos.*” (Casas/2015). Esta es una clara manifestación cultural, que conglomerada diversos agentes, genera una multiculturalidad, la cual puede ser una solución a la percepción negativa, asistiendo a este tipo de evento, al que puede acudir cualquier tipo de persona, será capaz observar la trascendencia que un medio narrativo ha logrado en las personas influyéndolas de manera que incluso algunos se presentan caracterizados de los personajes que marcaron su ser, promoviendo sin aspaviento alguno sobre sus intereses y gustos, al presentarse estas convenciones uno saldrá reformado su cosmovisión, analizando que; no son personas aisladas o únicas con gusto raros o poco comunes, si no que estas humanos conforman una comunidad, que comparte aprecio sobre uno o más medios artísticos, capaces de debatir y actuar socialmente, esto generando a base de las historias que influyeron en cada uno. Este espacio expresivo, además se convirtió en un vínculo entre el productor – público haciendo una retroalimentación de lo que una desea y el otro de lo que ofrecía, por último convertirse en una burbuja temporal de reunión e intercambio cultural. Este espacio que dura pocos días y se ha llevado a cabo por diversas partes del mundo:

Italia

Lucca Comic y Games (1966-)

Francia

Festival Internacional del Cómic de Angoulême (1974-)

Japan Expo (1999-)

Corea

Festival Internacional de Comics de Bucheon (2001)

EUA

ComiCon de New York (2006-)

Anime Expo (1992)

España

Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias (1972-)

Salón del Manga Barcelona (2006-)

México

La Mole Comicon Internacional (1999-)

Japon

Tokyo Internacional Anime Fair (2002-)

Comket (1975-)

Jump Festa

Singapur

Anime Festival Asia (2008.)

Todas las ediciones están actualmente vigentes, la mayoría compuesta por una edición anual, sus primeras manifestaciones surgieron en los 60', en estos años las significativas fueron "*en 1965 se celebra en Bodighera (Italia) el Primer Congreso Internacional de Historieta. Un año después, también en Italia, se lleva a cabo el primero de los hoy célebres Congresos Internacionales de Lucca*" (Vazquez/2004) y por el otro lado del atlántico se realizó una primera y única bienal entorno a la narrativa gráfica, en 1968 en el Instituto Di Tella que albergo la Primera bienal de la "Historieta y Humor Gráfico", pero fue su única edición, contando con falta de trascendencia, ya que realizarla fuera del ojo del huracán (geográficamente hablando, ya que se realizó en Argentina, lugar que no contaba con gran reconocimiento a nivel mundial), en consecuencia no tuvo el impacto deseado, pero marco un gran antecedente de una inclusión artística de la narrativa gráfica hacia la alta cultura. Podemos decir que a nivel global que; por infraestructura, organización, duración, número de expositores, artistas invitados, presentaciones, difusión y la cantidad de visitantes, la convención más relevante es: la ComiCon de San Diego, fungiendo desde 1970. Por último encontramos finalmente la innovación crea nuevos eventos que pueden ganar renombre, abordando temas de este medio y profundizando sobre temas de actualidad contamos con Silicon Valley Comi Con. Estos dos últimos puntos de reunión surgieron por el común interés sobre cómics e historias de ciencia ficción y fantasía, pronto se añadirían otros lenguajes como el cine, además del videojuego, siendo estos los elementos de interés que conforman parte de la cultura pop y geek. Las convenciones surgieron de fandom, aunque este último en comparación solo era compuesto únicamente por fanáticos y no asistan los productores de material artístico.

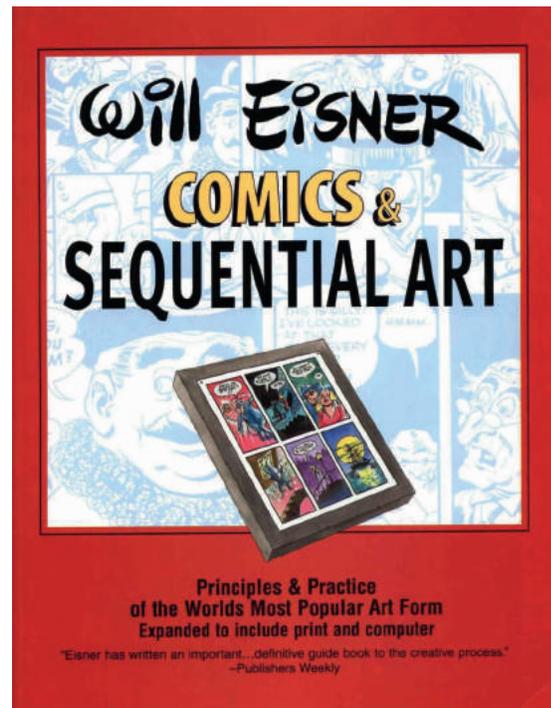
Un punto sombrío de estas convenciones es el evidente mundo jerárquico que ha propiciado la globalización creando productoras gigantescas, las cuales llevan a cabo su exposición de manera comercial o bien publicitaria, pareciendo que los principales espacios son acaparados por las grandes empresas desarrolladoras, ya que los espacios dados son igualmente patrocinados o subsidiados por ellos, lo cual, de alguna manera, no es negativo, puesto que estamos insertos en un mercado en el que todo representa una ganancia en potencia.

¿El noveno arte o un medio artístico?

Apoyando una cosmovisión positiva sobre la narrativa gráfica, nos encontramos con varios cuestionamientos si queremos proponer o encumbrar a la narrativa gráfica a otras esferas artísticas, en los cuales nos enfatizaremos en analizar 3

1. ¿Por qué es el noveno arte?
2. ¿Qué abarca el noveno arte?
3. ¿El noveno arte o un medio artístico?

¿Por qué es el noveno arte? El número noveno, es una cuestión de nomenclatura práctica, conformada por anexarse posteriormente a las bellas artes, basado en el sistema propuesto por el filósofo francés Charles Batteux en “Les Beaux-Arts réduits à un même principe” (Las bellas artes reducidas a un único principio) desde 1746, siendo una formulación bastante antigua, esta percepción trato de unificar varias teorías sobre el juicio de la belleza, documento que proclamaba las bellas artes, conformadas por estos diversos lenguajes: danza, escultura, música, pintura, poesía, posteriormente se añadiría arquitectura, cinematografía y fotografía. El nombre de arte atribuido a este nuevo lenguaje se empezó a dislumbrar desde la publicación de Will Eisner en 1985 con “Comics and Sequential Art” postulado a la narrativa como arte, pero la nomenclatura de noveno arte se popularizo hasta la emisión de la producción audiovisual “Cómic: Noveno Arte (Historia del cómic)” en 1989 dirigida por Alejandro Vallejo, aunque uno de los únicos en usar su tal sobrenombre fue Alan McKenzie en “El Noveno Arte: De la mesa de dibujos a la estantería” en 2006 aunque este último no era su fin sustentar teóricamente su ostentoso título.



Will Eisner

Portada Comics y sSequential Art 1985

Anexando que la narrativa gráfica es lenguaje propio y no una subcategoría de algún otro ya que el el cómic lo han vinculado y atribuido con ser un subgénero de la literatura, pero como hemos detallaremos en su evolución, esta suposición esta herrada, ya que el cómic surgió como “antilitreratura”, haciendo el uso predominante de la imagen, empleándolo como un discurso narrativo, opuesto claramente a la literatura, si bien la manifestación de la novela gráfica, tomó el nombre de novela proveniente de la literatura, nunca pretendido salir de la narrativa gráfica, solo fue una estrategia publicitaria para diferencia tal obra sobre los cómic, además de buscar prestigiarse de mejor manera ante el público.

¿Qué abarca el noveno arte? Esta no es una pregunta habitual en el entorno de artístico, es genera por el hecho que a veces es considerado al cómic como el noveno arte y fácticamente la historieta solo es una parte, ya que como Will Eisner nos lo sugiere su segundo libro “La narración gráfica” esto un lenguaje, en el cual, solo una de sus manifestaciones se ha encumbrado como ícono representativo, en este caso se tomó al cómic, lo verdaderamente relevante es identificar el lenguaje, no solo una categoría. Haciendo una equiparación con otro arte hay géneros como la ópera, rock o new ege, siendo estas clasificaciones solo partes un lenguaje mucho más amplio llamado música, lo mismo pasa con el cómic que solo debe de ser calificando solo como un miembro. Además de que no se deben de excluir miembros a pesar de contengan una mayor “profundidad” temática como las diferencias entre cómic sritp y cómic, pero hubo quien hizo el reconocimiento de la novela gráfica como algo fuera de su propio lenguaje “Otro erro común es afirmar que por algún motivo los cómic intelectuales, no son realmente cómics, si no otra cosa” (Wolk/2007) haciendo referencia a publicaciones como la de Gloria Emerson en The Nation en 2003; “parece incorrecto llamar su memoria un libro de historietas. Más bien, es una memoria gráfica” refiriéndose a Maus, publicación a la que reaccionaron con: “Al contrario Maus no sólo sí era un cómic, si no que funcionaba presisamente porque era un cómic” (Santiago/2010), ya que la obra de Art Spiegelman, logro difundirse por estar articulado como una historieta, El “novenno arte” correctamente sería la narrativa gráfica, el cual logra anidar a todas sus manifestaciones, que poseen su lenguaje, en las cuales podemos encontrar a: el strip cómic, cómic, novela gráfica, manga, web cómic y web strip. A su vez algunas de estas podrán surgir más subcategorías, las cuales veremos más adelante.

¿El noveno arte o un medio artístico? El uso de “novenno arte”, es un intento en búsqueda de respeto y valor como en algún tiempo se buscó reconfigurar el cómic para un público adulto llamándolo novela gráfica, este tipo de estrategia para revalorizar la obra artística debía de contener una sustentación teórica generada especialmente para ese lenguaje, abriendo un debate sobre su espectro de acción, trascendencia o afectación social. Un ejemplo de este tipo de plan fue el caso de la fotografía, en busca de su reconocimiento de valor artístico iniciando la discusión formalmente con la publicación de *Photography as a Fine Art* de Charles H. Caffin en 1901. Buscando una forma de homologar la situación de la fotografía para la narrativa gráfica, encontramos que la estructuración teoría en documentos amplios surge en 1985 con *Comic and Sequential Art* de Will Eisner y once años más tarde con *Graphic Storytelling and Visual Narrative*, otro gran teórico aporta con *Understanding Comic: the Invisible Art* de Scott McCloud en el 1993, después en el 2000 con *Reinventin Comics* y anterior ellos aunque desde Argentina Oscar Mascota en sus tres revistas publicadas de *Literatura Dibujada* a partir del 1968, aunque esta última, no tuvo el impacto deseado, ni obtener el reconocimiento en su debido momento, pero fue el primer teórico que trato de llevar la narrativa a homologarse con otros artes.

Si reconocemos el nombre de “novenno arte” como una estrategia de reconocimiento debemos de ubicarnos temporalmente, ya que en una época contemporánea la expresión artística fue reformada desde la perspectiva de “La fuente” de Duchamp en 1917, perspectiva que continuo Arthur C. Danto con su tesis sobre la supuesta “Muerte del arte” nos ayuda a comprender; que el valor estético de un material u obra no tiene la facultad de proporcionarnos un sello o certificado de lo artístico, por consecuencia lo estético no es un elemento constitutivo del arte. Resultando en la actualidad: que el juicio estético es un valor subjetivo contemplativo, que puede ser añadido, ahora, el factor de mayor peso crediticio que le da facultad de obra a ser arte es la poesis: la habilidad de poder “representar cosas que existen, pero también puede construís cosas que no existen” (Tatarkiewicz/2001), siendo esto, la nueva articulación en el que se puede basar el discurso de una obra. Ya planteando la situación ideológica en donde estamos situados conseguimos dictaminar que el uso de “novenno arte”, es una nomenclatura atemporal, fuera de una época contemporánea, dicha época ahora buscan reconocer nuevos formas artistas como el performance o la intervención. La inclusión de estos nuevos sistemas a la cúpula del arte nos demuestra que primero se reconoce el aporte cultural, después analiza su forma de articulación y por ultimo reconocer el lenguaje que se empleó en la ejecución (si están contenido en uno), todo esto nos lleva a concluir que; que si la narrativa gráfica quiere ser reconocida en el medio artístico debe de replantear ciertas nomenclaturas, dándonos como opción la adopción del sobre nombre de “medio artístico”, como se ha manejado en este documento. La búsqueda de la anhelada acreditación se conseguirá analizando su forma de articulación, además de su aporte cultural y no solo por poseer un sobre nombre.

¿Su estilización es una virtud o una estigmatización?

Ahora resolveremos el surgimiento y problemáticas de las acotaciones sociales, atribuidas a este medio. La percepción de ser; un material para niños es principalmente dada en el continente Americano, enfocándonos en el país de México con una estadística proporcionada por la Encuesta Nacional de Lectura 2015 podemos desmentir fácilmente la parte de quien realmente consume este material, explicando que a nivel público la demanda del producto de la narrativa gráfica del 100%; tan solo el 37.1% son niños y el 62.9% es adulto. Si bien este dato puede ser significativo para un público ajeno, es visto completamente normal en el entorno, ya que el precio de este material es elevado (con lo cual hago una invitando a la audiencia lectora a que se acerque a conocer el precio establecido cerca de su localidad, entre librerías, kioscos y sitios especializados para que vean el capital necesario para costear un gustos por este medio artístico). Aun así mayoritariamente el precio en México es más barato, ya que son reimpressiones, posibilitadas por la compra de licencias, en cambio en el mercado norte americano el precio de venta es más elevado, ya que deben de costear además de la producción, su elaboración, debiendo de contratar artistas y generar un material desde cero. No obstante si queremos entender de donde proviene este estigma que carga principalmente el cómic, debemos de desglosar, parte de su historia. Retomando el momento en que se conformo esta opinión, simplificando; con la proliferación en EE.UU. los cómics cumplían una cuestión de entretenimiento lúdico, que durante sus inicios hasta los años 1940 aproximadamente, fue configurando generalmente plasmando algo fantástico o bien situaciones coloquiales extrapoladas llevándolas a lo irreal. Al ser este una publicación ficticia, se pensaba que no lograba tener una afectación en el entorno real. Originalmente publicada inmersa en los periódicos llegaba a manos de la familia, donde surgió uno de sus lectores más habidos conformados por los niños, probablemente ocasionado por el llamativo uso cromático, el alto contraste, además de no haber un amplio contenido sobre entretenimiento en aquella época, resultando en el potencial de maravillar y cautivar con tales historias a un público inocente. Al publicarse individualmente se enfocó en seguir desarrollar historias fantásticas, ciencia ficción y algunas pocas de terror y policiacas, durante su era dorada su mayor audiencia fue el público infantil. Su principal target de la narrativa gráfica está identificado por la sociedad, era el sector juvenil, pero con la creación de “Comics Code Authority” (CCA) en 1954, las publicaciones recayeron en ser únicamente para niños al ser limitadas por los códigos de éticos autoimpuestos e impulsados por Marvel y DC (esto ocasionado por el psicólogo Fredric Wertham donde ahondaremos en el apartado del cómic underground), gracias a esto se dio una impresión nociva adicionalmente de falsa de ser un producto dañino para las los niños, dándose una gran cobertura además de exposición mediática de esta situación impactando y permeando a la sociedad norteamericana en aquella época.

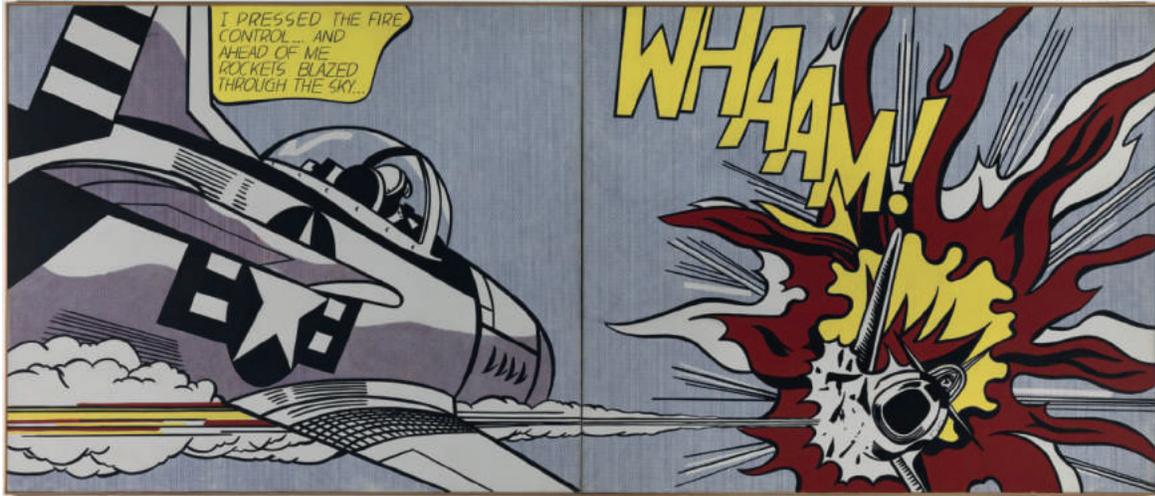
En este punto los creadores eran elaborados casi exclusivamente para el público juvenil, pero a su vez se creía que era dañino con esto algunos historietitas dejaron este trabajo o bien lo ocultaban, este estado evocó la erosión del comic underground, rompiendo con las normas, consiguiendo poner los cimientos para erigir el movimiento de la serialización y finalizando en la declaración de la narrativa gráfica podía articularse para todo tipo de público, pero su línea más conocida, además de comercial permaneció por el mismo sendero “Sin embargo con el paso de los años se fue haciendo más evidente que el Code era una reliquia de otro tiempo. Los niños ya no eran los únicos lectores de cómics, y un número cada vez mayor de adolescentes y veinteañeros también disfrutaban con su lectura, pero en lugar de abandonar el código de conducta y sustituirlo por un modelo más abierto en el que se especificase la edad mínima de lectura, (...) la industria del cómic se encono y se negó al cambio por miedo a las críticas que podían lloverles” (Rodríguez/2012). Al final la narrativa gráfica se expandió para un público joven e igualmente adulto, dándose cuenta que su articulación puede suponer un producto mucho más intelectual, no solamente de entretenimiento, al ser este un medio de comunicación y expresión, se originó como algo lúdico que al experimentar se empezó a divisar su potencial. La misma situación sucedió con la cinematográfica igualmente con la fotografía, partiendo de ser un producto mercantil a transformarse en algo trascendentalmente artístico.



Art Spiegelman
Maus 1980
Fragmento

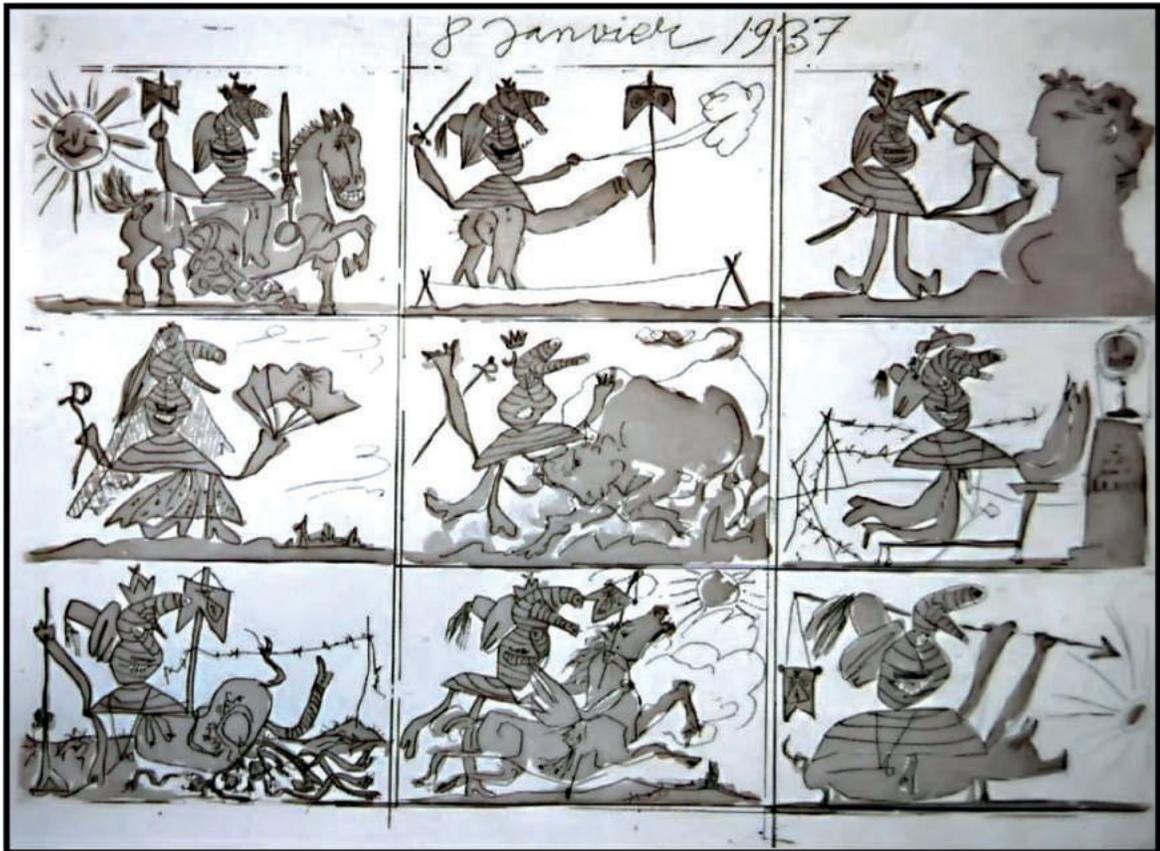
Su forma estilística igualmente fue afectada e incomprensible, sin embargo es la es el mayor generador del potencial artístico. La conformación de forma de representación es un recurso gráfico, exagerando las características de los personajes, facilitando su reconocimiento además de acentuar el código gestual, pero lo más importante de su discurso es la forma en que medía la situación con el usuario, nos referimos que al hablar de temas oscuros en torno al espectro humano es a veces complejo soportar la realidad, un ejemplo lo encontramos en “Maus” mostrándonos una forma de dialogo gráfico asimilable para el público, donde articula al humano como animal, ejerciendo un simbolismo de superioridad implícita, este alejamiento del naturalismo (en cuestión de representación) sumado a la reconfiguración de animales antropomorfos evitando la brutalidad y amarillismo, así mismo supera una barrera ética en la que se plantea un tema en su época tabú, de no haber sido así, probablemente sería censurada.

Así mismo se forjó una vinculación con los dibujos animados, compartiendo similares formas de representación, igualmente se hizo que se reforzaran la idea negativa de ser un producto para niños. Su singular forma de plasmar su idea es realmente no es problema, solo es una perspectiva estereotipada, llena de prejuicios, ya que si observamos esta estilización fue encubierta en otros ámbitos, incluso en la alta esfera del mundo artístico, encontrando a Andy Warhol y Roy Lichtenstein, este último reconocido principalmente por la creación de obra artística empleado un lenguaje similar al del cómic, el cual ha alcanzado el valor de nombrarlo como una obra de arte. Hablando de una manera sátira encontramos que las diferencias de valor artístico entre la material de este artista en comparación una obra material de narrativa gráfica está en: su forma de elaboración al ser este en lienzo y no en papel, seguido por desplegado en una institución reconocida como un museo o una galería, mientras que localizamos al otro lado un kiosco o una librería, por último, el reconocimiento del autor creador. Si observamos, nos encontramos que estas cuestiones para encumbrar un obra artística a las grandes esferas, son ajenas al estilo, su forma de representación de la narrativa gráfica no es problema, la situación está en poca oportunidad que se le a este medio sobre otros, ya que si nos disponemos a no ver el contenido de algo solo por su tapa, o sobre los prejuicios no observaremos otras formas de articulación artística. Haciendo una suposición ¿cómo reaccionaría un entusiasta del arte en la posibilidad de conseguir un proto-cómic elaborado por Pablo Picasso en 1937? Muchos quisieran conseguir esta obra sin siquiera conocerla, llevando al cuestionamiento de ¿si la hizo Picasso, por ende es arte?, ¿pero si no la elaboro el ya no lo sería? Esto nos podría demostrar que el medio de narrativa gráfica está sujeto a una subjetividad, conformada por una cosmovisión positiva o negativa.



Roy Lichtenstein
Whaam! 1963
170 x 400 cm
Óleo

Si durante 50 años se produjo material enfocado a público infantil o juvenil, es difícil quitar la apreciación sobre el contenido emitido, ya que este tipo de material fue el que lo llevo a la cima, resolviendo en; que el cambio temático, artístico y conceptual que trajo la búsqueda de la serialización, este hecho solo fue conocido por quienes estuvieron el medio o seguían demandando el producto, el mercado o publico externo no fue notificado de la revolución cultural que sufrió la narrativa gráfica, muy similar al caso de los dibujos animados o animes. Con esto podemos identificar el problema, situación que pronostica que los niños de ahora, cuando sean grandes, sabrán que tanto los cómics como el anime, existen para todo tipo de público y edades, pero mientras no llegemos a ese punto o se difundamos mejor el contenido artístico de la narrativa gráfica, seguirá habiendo una brecha, cultural y generacional muy importante. No es culpa de la gente mayor que pueda demeritar, desacreditar o ignorar el trabajo de profesionales de esta industria, solo es cuestión de que ignoren la situación actual de la narrativa gráfica



Pablo Picasso, *Sueño y mentira de Franco* 1937, 38. x 57.1cm
 Aguafuerte y aguatina al azúcar con raspado

Aun así, el perfil ético sobre las publicaciones en occidente es muy riguroso, ocasionando censura, comparándolo con el oriental, que tiene una mayor apertura ideológica: abrir las puertas a temas como demonología, incesto, religión, orientación sexual y a los desnudos explícitos. Con esto se podría ampliar la temática nutriéndonos de nuevas posibilidades temáticas además de gráfica, ofreciendo una mayor profundidad de temáticas sociales o políticas, pero al restringir la publicaciones a una aceptación ética social se cierran las puertas para el dialogo de nuevos sobre temas de relevancia cultural.

Finalmente respondiendo a la pregunta si ¿su estética es un estigma o una virtud?, se respondería que es una virtud, ya que su grafismo es reconocido en todo el mundo y en cuanto a sus percepciones, dependerán del nivel cultural que contenga el observador para poder comprender su potencial intelectual, pero todo esto se supone desde la teoría, en el siguiente capítulo lo llevaremos a lo visual, demostrándolo lo propuesto por este primer conglomerado desde sus propias obras.

Capítulo 2

La mutación de un medio artístico

El termino mutación es un concepto propio de la bilogía, el cual nos ayuda comprender de una mejor manera el fenómeno suscitó se suscitó en la narrativa gráfica, diversificando un medio artístico en múltiples formas de expresión, algunas consolidándose mientras que otras más fueron experimentales que no lograron subsistir, donde sus principales eslabones comprenden al: cómic strip, cómic, cómix underground, cómic mainstream o alternative, novela gráfica, manga, e-cómic, Web comic, web strip comic, cómic animado. Al observar todos estos cambios, podremos analizar como la narrativa gráfica se adaptó a ser un medio artístico de la época contemporánea.

Contando que la narrativa gráfica comprende la adecuación de: diversos formatos, con la facultad de generar un discurso casi universalmente comprensibles, que son ayudados además de articulados por su propio estilo, adecuando tramas tan hondos que surca incesantemente nuestro ser, generando un sin fin de emociones, provisto de una posibilidad de traspasar, romper y corromper fronteras ideológicas, morales, económicas, y cuya organización ha estado al margen de ley e incluso por debajo de ella, ocasionando actos políticos, pero sobretodo con una cualidad de trascender en la memoria colectiva, dejando como legado un discurso tanto gráfico como virtual, listo para ser visualizado y generar un impacto en cualquier momento. Mientras que sus artistas estuvieron apegados en su situación social, ya que estos creadores fueron el reflejo de su época.

Paralelamente la temática vivió en una simbiosis con el estilo, identificando que la forma de representación siempre fue evocada por la necesidad generar un ambiente temático creando su propio contexto, además de retomar diversos formalismos pictóricos para instaurarlos junto con la creación de iconos y símbolos, los cuales daban como resultado la generación de nuevos códigos que expandieron una retórica visual, todo esto provocaba una estilización, la cual identificaba épocas, estilos y escuelas de la narrativa gráfica. Dentro de la modernidad con la incorporación de los medios, incluyendo redes digitales, se generó una diversificación estilística, ocasionando una producción masiva por el amateurismo, esto como resultado de la apertura tecnológica que facilitó su distribución e igualmente la elaboración de contenido, siendo esto la introducción a un nuevo medio conocido como la hipermedia, dando como resultado la creación de nuevos conceptos y categorías que nos ayudan a comprender nuestro entorno y concretar el de narrativa gráfica. Para entender la expansión de este medio artístico se detallarán cronológicamente cuales son los conceptos más importantes, como se conglomeraron, influenciaron y crearon, considerando que cada elemento ha incorporado nuevos aspectos técnicos, ideológicos, metodológicos o procedimentales, creando así un lenguaje universal.

Partiremos de cuatro aspectos concretos que deben de contener las expresiones artísticas para pertenecer a la narrativa gráfica, logrando así delimitar las obras de estudio, estas cualidades corresponden: primero

- Una ideológica en busca de la narración y enunciación
- El uso de un lenguaje conformación de códigos como lo son: el globo de teta, movimientos cinético y onomatopeyas.
- La forma de elaboración, además de su desarrollo técnico como nos sugiere la gráfica, refiriéndose al grabado y dibujo, aunque esta misma se amplió a una gráfica digital.
- Un sistema de producción física sobre un soporte bidimensional, ahora expandiéndose a una elaboración digital y un formato virtual.

En consecuencia si una obra no tiene estas cualidades se puede dictaminar que pertenece a otra rama de estudio fuera de la narrativa gráfica.

Ya habiendo delimitado nuestro campo de estudio a una cosmovisión occidental, para comprender esta mutación se analizara, sus áreas geográficas de principal o de mayor desarrollo, localizando entidades situadas en tres continentes: en América, los Estados Unidos de América, en Europa la producción Franco-Belga y en Asia se proclama a Japón. Cabe mencionar que hay varios países con gran tradición cultural de este arte como: España, Italia, Argentina y México, pero no alcanzaron a ser los pilares fundamentales sobre la evolución de la narrativa gráfica, aun así el distanciamiento geográfico no fue limitante, lograron influenciarse de un continente a otro, esto sucedió gracias a la facilidad de su medio de producción, ya que uno de sus propósitos era la elaboración de obras para una distribución masiva, económicamente asequible para un fácil acceso al público, por consecuencia facilitar así su llegada a otros países y continentes. Consideremos que Japón apenas hacia una apertura ideológica/comercial a finales del siglo XIX, donde estas diferencias culturales y estilísticas entre continentes, lejos de ocasionar rivalidad, igualmente hubo alguna retroalimentación.

Las representaciones gráficas de este medio artístico llegaron a generar una parte de una identidad nacional a partir de su representación estilística llena de iconicidad y simbolismo, pero dado que se contaba en tres diferentes continentes era inevitable el surgimiento de subgéneros y clasificaciones que denotaran la identidad de cada una respectivamente, reconociendo su localización, diversificando la narrativa gráfica en tres ramas principales reconocibles llamadas: cómic, manga y novela gráfica, que aun compartiendo lenguaje se consolidaron como conceptos individuales, no solo formales, sino también ideológicos, demostrando sus diferencias más allá de sus formatos, si no ideales identificadores de las categorías dentro de un lenguaje. Si bien algunas obras de la narrativa gráfica han estado en dos o más clasificaciones, es por la misma mutabilidad de los conceptos que se van mejorando constitutivamente de acuerdo a la época, retroalimentados por la crítica y la teórica participativa.

Si tomamos como un punto de inicio la creación sobre la representación de la gráfica, debemos de conocer su gen fundamental en cuestión teórica. Ya que cuenta con un sistema propio, desarrollando un ejemplo perfecto paralelo sería; dentro del aparato dibujístico, los cánones nos indican que la unidad fundamental básica del dibujo es el punto, por consiguiente la sucesión de puntos conforman una línea, en consecuencia cualquier trazo u esbozo se tiene que configurar a partir de esta unidad o módulo mínimo de integración, por lo tanto para el sistema estructuralista del dibujo su sitio de partida es el punto. Ya canalizando esta analogía en la narrativa gráfica podemos encontrar que su forma mínima de expresión es la viñeta, componente que desencadeno una nueva rama artística.

La viñeta

Es la unidad mínima de representación contextual, ilustrativa, la cual puede estar compuesta por “n” cantidad de trazos, sin formato establecido y articulada de manera individual o secuencial con la finalidad de comunicar. A partir de la viñeta se empieza a crear la expresión plástica de la narrativa gráfica, conformando su discurso, surgiendo de una secuencia de viñetas, diseñadas sobre un panel, los cuales se conglomeran y solidifican una composición, articulando el discurso narrativo, simulando una realidad y partiendo de un fundamento diacrónico.

El concepto de viñeta no fue no creado por o para la narrativa gráfica, ya que esta palabra resinifico su definición como lo desglosa Ricardo Soca en su publicación “La fascinante historia de las palabras”:

Viñeta: “Palabra de origen francés (de vignette, diminutivo de vigne ‘vid’, ‘viña’), con origen en el latín vinea, de idéntico significado, está registrada en ese idioma desde el siglo XIII, cuando se puso de moda en Francia decorar lozas y porcelanas con dibujos de hojas de ramas y de vid. Con la universalización del libro, hecha posible con la invención de la prensa de tipos móviles por Gutenberg, la novedad se extendió a la decoración de libros y revistas, que exhibían tales dibujos en lo alto de sus páginas o, más comúnmente, al comienzo de cada capítulo. Con el tiempo, viñeta se usó para designar cualquier tipo de ornamento de libros o revistas, aun aquellos que no incluyeran dibujos de sarmientos” (Soca/2016).

Al reconfigurar la palabra viñeta (o vigente en francés), el sistema literario renombro el concepto, donde el dibujo o la ilustración ornamental fueron absorbidos, adoptados y renombrados para un aparatado editorial, creando un término de suma especialización, además cuando es empleado en el diseño sugiere que hay una cierta convivencia entre la imagen con la tipografía, creando un fuerte nexo compuesto por texto-imagen. Aunque esta nomenclatura es fundamento teórico de la narrativa gráfica el punto histórico inicial es la caricatura

Caricatura

Expresión plástica, estilizada, en la cual se denotan las cualidades propias de lo representado, articulando un discurso denotativo. La caricatura es generalmente identificada por una línea contorneada, suelta, que acentúa rasgos característicos del objeto, personaje o situación a realizar, con elementos humorísticos. Al centrarnos en una característica particular, que va más allá de la representación estética, es su cualidad de mayor importancia, siendo esta, la “sátira” aportando el sustrato central de la narrativa, retomada de un género literario, pero ahora articulada para una expresión gráfica implícita en el discurso.

Este subgénero lírico contiene las cualidades de:

- Expresar indignación o crítica acerca de una situación o sujeto.
- Tiene un propósito moralizante, burlesco o lúdico.

El vocablo deriva de “caricare” que significa cargar, acentuar o exagerar los rasgos (Gumber/1987), término usado y acuñado por Aníbal Caracci, con el cual designaba a los trabajos que él y otros artistas hacían entonces en Bolonia (Torres/1982). Cofundador de la Academia de Incamminati, miembro que se proclamaba inmerso en la corriente del clasicismo, utilizando como base la estilización humana del canon griego de ocho cabezas, determinando la compleción de la figura a representar, comparándola con el cuerpo humano normal y real, esta presentaba una deformación, ya que alargaba el cuerpo, además de elaborar algunos bocetos a forma de blíster, tratando de capturar diversas facciones de un personaje, exagerándolas algunas veces, por esto era atinado señalar que se realizaba una caricatura, siendo esta; solo una deformación o acentuación, sin importar que era para embelesarla y no denigrarla o mofarse, además de aclarar que la caricatura logra a veces tener humor, sin que esta característica deba de estar forzosamente presente.

El nivel de representación estético de la caricatura. Como primera impresión imaginamos la silueta de un personaje, aunque esto es un estereotipo actual, al enunciar el concepto originario, notamos su presencia también en la pintura, como lo observamos en el artista William Hogart en su serie de 6 cuadros pintados: “Marriage á-la-mode” (Casamiento a la moda) (Ojeda/2012), obras al óleo que comprueban que sin importar el nivel de representación, técnica, naturalismo o estilización, el verdadero carácter particular el cual vuelve a una obra caricatura es el elemento deformatorio que se acentúa. Añadiendo que esta serie de pinturas se denotaba y aceptaba por el autor mismo el uso de la sátira, ya que conexionaban de una manera vivaz, para componer y estructurar un mejor el discurso sobre su obra, aceptar este subgénero lírico era elemento que no era vinculado dentro del purismo en el arte, así que esto empezaba a transformar la visión de una obra desmitificando que la elaboración pictórica solo servía para el engrandecimiento de lo representado, obligando a reconfirmar el uso de la imagen como un discurso emblema de la clases del poder, a posible además de factible servicio de anunciamento público, ofreciendo una salida a hacía el uso de las imágenes.



Gian Lorenzo Bernini
Caricatura
(Italian, Naples 1598–1680 Rome)

Para conocer el nivel de representación actual estereotipado de la caricatura, debemos atribuírselo primordialmente a que en sus inicio fue elaborado por la técnica de grabado, proveyendo de contornos y/o siluetas enmarcadas, simulando un volumen por medio de ashurados y entramados, donde su nivel de representación tal como de abstracción debía denotar sus cualidades, creando un rumbo perfecto por el cual se podía colocar, profesar y especializarse la caricatura. Otro factor fue la forma de sintetizar como el virtuoso Gian Lorenzo Bernini, creando una línea de trabajo abstrayendo al mínimo la forma a representar o más tarde Pier Leone Ghezzi elaborando retratos, con la diferencia que este último “caricaturizaba a los turistas” (Karen/2011) no solo a renombrados personajes, donde transformaba el valor de la representación gráfica, puesto que dejo de ser para un único ambiente intelectual, ahora era parte de una obra artística con la capacidad de ser solicitada por el público en general. Este tipo de estilización fue encumbrada en el ámbito artístico y social gracias al creador Francisco de Goya que logro encumbrar la caricatura con su obra de los 30 grabados llamados: “Los Caprichos de Goya” que ejemplifican un mundo en crisis, entendida esta idea en el sentido de cambio. Conceptualmente revelan las fisuras de una estructura sociopolítica basada en una anquilosada estratificación estamental, y de un sistema de valores fundamentado en el inmovilismo de las costumbres y la tiránica opresión religiosa de las conciencias (Blas/2016).na

En el esplendor de la caricatura, logro convertirse en sello distintivo de algunas publicaciones como: “La Caricature” y “Le Chavari” empleando viñetas satíricas, hasta su censura declamada por el gobierno, donde la primera ocasiono el cierre de la publicación y la segunda fue obligada a retomar un rumbo meramente cómico donde “*se enfocó en la composición de sátiras sobre temas de la vida diaria*” (Goldstein/1989). Más tarde The London Chavari continuo su la misma línea de articulación política desde las viñetas, más tarde se cambiaría al nombre de Punch además de añadir a su portada la palabra cartoon, término acuñado por la revista, puesto que originalmente no existía en la lengua inglesa, solo pertenecía al vocablo en italiano (cartone), con esto se esboza que se empezaban a traducir o acuñar términos acoplados al lenguaje de cada país, buscando crear una identidad propia de su cultura. Estas publicaciones denotaron la importancia de un discurso gráfico el cual tenía el potencial de causar tensión política en los gobernantes sin una necesidad de escriturar textualmente la idea, imagen creada para el entendimiento de un público general y no solo para una alusión contemplativa, además de ser desplegada en un medio de difusión masiva. Mientras que con otra definición de caricatura que nos ayuda a ver la extensión de distinguir a donde nos llevó este concepto, es la descripción de Humberto, donde señala “*que en sus comienzos la caricatura fue considerada como un híbrido, fruto del arte y la literatura -dibujo y leyenda-, que apareció en el periodismo desde el fondo del anonimato, con el fin de burlarse de los políticos y de la aristocracia*” (Cuenca/1961).

Retomando de nuevo a William Hogarth, a este personaje se le conoce como el abuelo del cómic occidental ya que sentó las bases del concepto satírico en la gráfica, añadiendo una secuencialidad o continuidad en las obras, como su serie; “La vida de un libertino”, si bien eran elementos fragmentados o separados por su formato mismo, estas ilustraciones tenían una continuidad diacrónica, creando discursos más complejos y completos a partir de una estructuración en la representación misma, ya que al contar con personajes, un fondo, el contexto y ambiente denotaban y creaban una historia más profunda, por ello más pragmática, explorando nuevas estructuras narrativas, causando un estallido en el espectador, creando una expectativa de la separación de una obra a otra e imaginativa evocada por el vacío que había entre ellas mismas, donde el espectador empezaba a generar o rellenar los espacios “muertos” con imágenes que ellos mismos componían, por medio de la suposición

Finalmente se logró crear un nivel de representación con el potencial de generar un cambio social, desde su discurso, el cual logro eclosionar la restructuración sobre la representación, dado que no debía de observarlo solamente como una obra, si no a su vez como un discurso hacia la sociedad. Aunado a que la forma de abstraer una figura a unos cuantos trazos, además de no necesitar degradar o difuminar tonalidades, ya que la mayoría era una elaboración monocromática, proveyó de una agilidad de elaboración, lo cual iba a hacer necesario en la elaboración de material en un futuro cercano. .



William Hogarth
 (1697-1764)
 Múltiples grabados

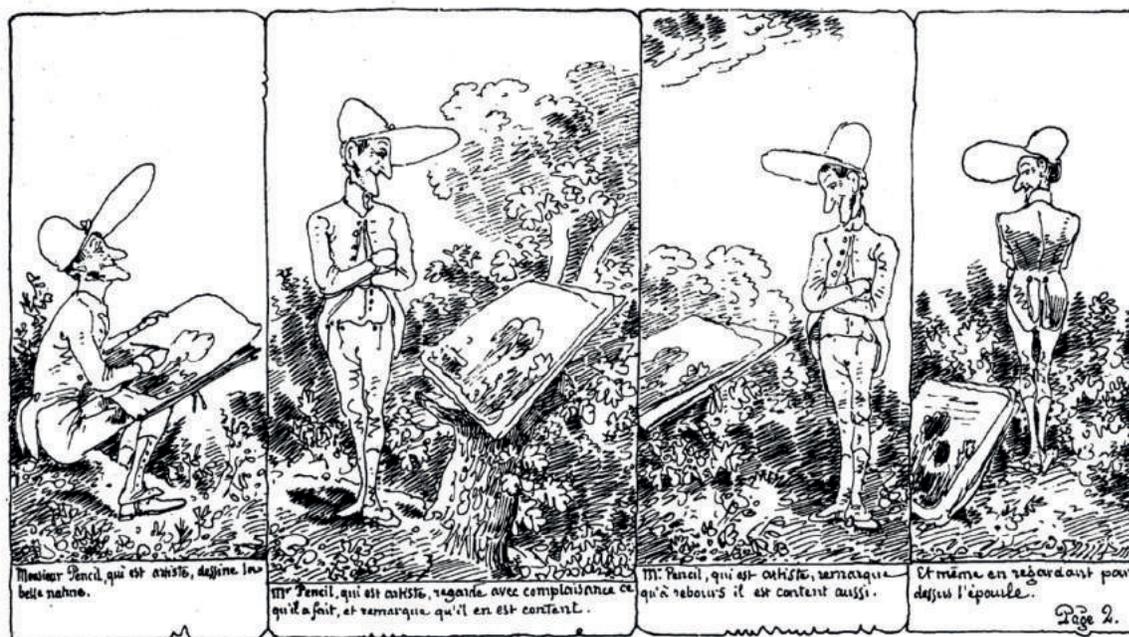
La caricatura se convirtió en la representación estilística identificadora del cómic, creando un discurso a partir de la sátira, enunciando y denunciando actos de la vida, algunos fácticos y otros convirtiéndolos en verosimilitudes, articulados desde una simulación de la realidad visual, parodiando el contexto y acentuando la situación. Pero aún faltaban pasos para conformarse la narrativa como un lenguaje, sin mencionar como un medio nuevo.

Originalmente esto se empezó a articular desde las publicaciones en Europa, de alguna manera llegaron al nuevo continente, América influenciado por sus vecinos continentales, asimilaron la caricatura como un discurso gráfico, pero tomándolo principalmente como agente cómico que lograba amenizar el contexto de donde se situaba. Posteriormente a las representaciones satíricas se les incluiría texto de manera constante, con el cual generaban y reforzaban un contexto, llamado comic strip.

Cómic strip

El cómic strip o tira cómica es prelude del cómic, en esta etapa se generó y se conformó casi en su totalidad el lenguaje de la narrativa gráfica, donde sobresale y se considera Rodolphe Töpffer como el padre del cómic strip, ya que sentó las bases de cómo se articula dichas publicaciones, el cual trabajaba de manera constante de viñetas acompañadas de tipografía, conformando una mezcla donde el texto ayudaba a describir las situaciones representadas, expandiendo el concepto de viñeta, ya que se añadiría una redacción a la ilustración, conformando una sola unidad, siendo esta generalmente delimitada por un recuadro. Además este emblemático personaje añadió una nueva forma de crear una narrativa gráfica, esta innovación consistía en que el mismo dibujo construía la historia, surgiendo una espontaneidad de trazo de una viñeta a otra, anteponiéndose a la idea de esbozar una historia partiendo de un guion. Además se generó otra característica del cómic, puesto que anteriormente las caricaturas o ilustraciones eran elementos esporádicos y aislados, ahora debían de tener una secuencialidad en las imágenes para posteriormente con los años convertirse en una publicación periódica, generando una sinergia, además de expectativa en el público con el contenido emitido. Otra característica del comic strip fue que la viñeta se convirtió en un módulo, donde el panel era diseñado a partir de la modulación en vertical u horizontal, donde en esta pieza clave no se escapaban los personajes. Por diseño modular usaremos el concepto de Jesús, *“en el que las distintas informaciones de una página se distribuyen formando bloques rectangulares, de modo que se facilita al máximo al lector la identificación”* (Zorrilla/2002). La modulación clara de las viñetas se convirtió en una estética clásica, dado que en la actualidad puede haber o no estas delimitaciones marcadas, donde el recorrido visual es creado y sugerido por el artista.

El cómic strip es una tira cómica, generalmente realizada de manera vertical u horizontal en su totalidad, publicada habitualmente e inicialmente inmerso en diarios, articuladas de una manera cómica, sugerido desde lo satírico, con el fin de entretener y atraer al espectador, creando a un descanso visual entre texto y amenizando la posible gravedad del contexto. Mientras que en Europa los preludios a de la narrativa gráfica era censurado por una cuestión política, en occidente había permeado su carácter como un canal de comunicación, proliferó en los Estados Unidos de América, gracias al periódico, siendo este un medio de divulgación masiva, de bajo costo o asequible para cualquier usuario, que las publicaba originalmente en blanco negro, donde su auditorio se expandió tan ampliamente que logro incluir al público infantil, el cual le fue atractivo el posterior uso de color. Aunque llegaron a atraer al público infantil estos eran casi puramente para el público adulto, ya que a veces eran parte de ensayos, sobre política.



Mr. Pencil, who is an artist, draws from beautiful nature.

Mr. Pencil, who is an artist, views his achievement with complaisance, and notes that he is content with it.

Mr. Pencil, who is an artist, notes that he is content with it upside down as well.

And even looking at it over his shoulder.

Rodolphe Töpffer

Mr. Pencil

1840

Del Sunday strip una de las obras más representativa fue elaborada por Winsor McCay titulada *Little Nemo in Slumberland*, publicándose en *New York Herald* iniciando el 15 de octubre de 1905, más tarde se publicó en otros periódicos y con diferentes nombres. El relato de este niño habla sobre un mundo onírico, representado por estética modernista, con tintes de art deco. Es fundamental hablar del McCay ya que además de ser uno de los íconos del cómic strip fue uno de los padres de la animación, ayudando a cimentar los fundamentos de la animación, como la exageración retomándolas de su desenvolvimiento como caricaturista y luego como historietista. Tuvo un impacto importante en el futuro sobre la estética de los dibujos animados, empezando a establecer una brecha que identifica estéticas entre el viejo y nuevo continente.

Este lenguaje se fue sumergiendo de manera inocente en los usuarios norteamericanos, gracias a esta introducción paulatina convirtiéndose en algo popular que era asimilado por todo tipo de público, enseñando y a la misma vez codificando elementos para la comprensión de su lenguajes, esto ayudo incrustar un medio artístico que en su momento estuvo pasivo para poder proliferar, esperando el momento para explotar todo su potencial artístico e intelectual, pero para esto último aún falta bastante tiempo.

Curiosamente se le atribuye al Yellow Kid, la creación del globo de diálogo, pero realmente en esta publicación fue utilizado el globo de texto por un pequeño loro que acompaña a este personaje, dicho animalito uso inicialmente este principio de dialogo escrito. Originalmente este recurso gráfico fue empleado para usarse en animales, dotándolos de una peculiar inteligencia, generando una interacción y entendimiento entre los actores participantes, más tarde se acoplaría esto a otros personajes. Otro aporte de esta tira cómica fue la consecución del uso de un personaje principal en todas sus publicaciones, creando una línea de tiempo y un universo. El impacto y fama de este cómic strip alcanzo a renombrar coloquialmente al periódico sensacionalista que lo publicaba, ocasiono que se llamara prensa amarilla o periodismo amarillo (Olson/1999) (terminología que se usa hasta nuestro días) identificándolo o relacionándolo con el tono distintivo de este característico personaje. Al consolidarse este eslabón de la cadena de la narrativa gráfica se les otorgó una diversificación acuñada como:

- Daily strip (tiras diarias): Compuestas entre tres y cuatro viñetas alineadas, inicialmente monocromáticas, publicadas diariamente.
- Sunday strip (tiras dominicales) página insertada en una publicación cada inicio de semana para el uso exclusivo de la tira cómica.

Anudando a la nueva codificación visual al pasar de los años se conformaba un formato, “*empezaron a difundirse los periódicos de formato tabloide, nacidos en Inglaterra en 1903*” (Daily Mirror). La difusión internacional de los formatos tabloides obligó a una drástica estandarización de los cómics para todos los periódicos y todos los países” (González/2010), creando ese famoso formato de 26.5cm x 17cm, siendo que este originalmente solo publicado insertado en diarios, pasaba a ser un apartado dos o más páginas. A estos pequeños números se les llamo:

- Pulp; ya que “*El término "pulp" viene de pulpa (de madera), material con que se hacía el papel de esas revistas y que resultaba ser el perecedero y barato* (Sausa/2007)

Este formato empezó a componer diversas publicaciones, entre ellas el cómic, el cual es el más grande exponente de la narrativa gráfica en occidente.

El comic fue el uno de los nombres creados para un formato exclusivo de la narrativa gráfica, contando con la cualidades de: secuencialidad, seguimiento de líneas de tiempo-espacio, las cuales aparentemente concluyen en cada número, pero no finalizan la historia, volviendo esta una narración cíclica, que puede ser continua e infinita, generando una retroalimentación. Además de consolida el uso de un lenguaje elíptico, debido a que el lector tenía que suplir los tiempos muertos entre cada una de las viñetas, proceso que se denomina cerrado.

El origen de la palabra comic proviene del inglés, que se refiere a lo cómico, como así mismo la traducción al castellano de comic strip es: tira cómica; donde tal publicación se localizaba inmersa en los diarios y como ubica perfectamente Robert C. Harvey esto se convirtió *“en un tiempo relativamente corto, obedeciendo a los dictados de la demanda, los periódicos eliminaron los ensayos y ripios y se concentraron en obra cómica, que fue presentado cada vez más en forma de "tiras" de imágenes hilantes que se retratan en secuencia narrativa. No era más que un pequeño paso para el uso de los cómics para designar la forma de arte (dibujos animados e historietas) a diferencia del vehículo en el que apareció (el propio suplemento dominical).(...) Por último, cuando comenzaron a ser reproducidos en forma de revista en la década de 1930 las historietas, el término se generalizo, ahora se aplica a las revistas, también; en el nuevo formato, libros de historietas, que surgieron rápidamente de cómics (aunque este último persistió como un nombre alternativo para la antigua). Y así es como un nombre incongruente que los medios de comunicación de arte de la historieta se produjo”* (McLaughlin/2005). Así fue como un nombre coloquial basado solo en su característica cómica se apropió del formato, siendo rebasada la nomenclatura de comic book, la cual trataba de hacer un acercamiento de nuevo a ámbito literario, sin que este tuviera todas las cualidades propias de un libro, finalizando como un término no muy empleado.

Hemos mencionado que la traducción de comic al castellano sería historieta, pero también se puede emplear cómic en el español, ya que fue incorporado como anglicismo por la RAE en 2005, adhiriendo las reglas gramaticales y ortográficas, dan como resultando la incorporación de un tilde (cómic – comic). Otra nomenclatura en castellano es la de tebeo, creada por una adaptación fonética surgida *“en España, a finales de los años 50, aparece el cómic satírico, publicado por TBO”* (González/2010), donde tal publicación llegó a tener una significativa influencia donde algunos connacionales de la propia publicación empezaron a designar al cómic o historieta como tebeo, el cual se convirtió en parte de la identidad sobre la narrativa gráfica en España, aunque este nombre provenía de una marca.

Retornando a la evolución que construyó la narrativa gráfica retomemos “*el nombre, cómic, alude a su esencia más primitiva. Una historia cómica o satírica, generalmente auto conclusiva (en cualquiera de sus soportes) y con un dibujo de estilo caricaturesco. Su evolución natural, lo va orientando hacia la serialización, aunque manteniendo su temática jocosa. Posteriormente abre nuevas vías expresivas hacia materias más variadas, destacando aquellas que hacían furor en el cine o en la literatura barata o pulp. Fantasías medievales, space operas, aventuras en parajes exóticos, policiaco, western, capa y espada, etc. La historia que posteriormente se va a hilvanar, narra la relación de Foster con la figuración realista, como pionero de esa técnica*” (Bayona/Cabrera/2003). La diversificación temática era algo ineludible, que se paulatinamente desde sus años iniciales, donde la serialización se llevó a cabo sobre la profundidad de la historia, esto fue facilitado gracias a la ampliación de sus páginas, otorgando profundidad hacia el guion (al inicio el área de trabajo contaba constaba de una columna, fue aumentando paulatinamente). El hecho que marco una de las pautas más importantes en la industria es la aparición del primer cómic realista en 1929, hecho por Harold Foster, Tarzan, este mítico cómic revolucionó el grafismo de la creación de narrativa gráfica, quien tuvo la capacidad de mostrar un panorama más naturalista, usando como herramienta novedosa el pincel, creando un ambiente totalmente envolvente y profundo, incluso su impacto consiguió zanjar una escuela de estilo norteamericana. Esto se puede tomar como una primera renovación artística, de nuevo, como un medio artístico vivaz que parecía estar encasillado en un nivel de representación, logra escapar y evadir sus mismos lineamientos temáticos y estilísticos

El cómic al ser de bajo costo, se convirtió en una válvula de escape de sociedad en momentos críticos como la crisis del 29. Posteriormente “*durante la posguerra, a finales de los años cuarenta, fue la época dorada del cómic norteamericano. Surge una nueva revolución expresiva, basada en la simplicidad y el esquematismo lineal, en esto se basó el grupo de dibujos animados: United Productions Of America. Este esquematismo coincidía con el antinaturalismo del arte de la posguerra y con el mundo abstracto de Paul Klee y, permitió subrayar el valor del gag, despojado de todo detalle. Se retorna también al humor y a la caricatura, estilo Betty Boop, con dibujos como “Los picapietra” de Hanna y Barbera. Destaca Will Eisner que parodia al estilo o género detectivesco con sus dibujos “The Spirit”.*” (González/2010), todos estos buscando capturar lo esencial del personaje nueva mente con líneas sutiles.

El fenómeno de abstraer a lo esencial también fue causado por otro factor, provocado por la demanda del cómic, que creció exponencialmente, causando como resultado que los creadores de historietas fueran casi rebasados por la demanda, creando la necesidad de elaborar cómics de una manera más rápida, factor que incidió en el estilo y creó la línea de ensamblaje o creación, diversificando el trabajo. Tales épocas del florecimiento del cómic se le conocen como:

- Era Oro: (1938- 1955) Época marcada por la creación de súper héroes, originándose con la creación de uno de los primeros iconos nacionales, dibujado en la publicación de Action Comic's #1, seguidos por sus principales exponentes; Detective Comics #27, The Spirit, Captain Marvel Adventures, Flash y Captain America Comics.

- Era de Plata: (1956-1969) *“los cómics de esta época se caracterizaban por su jerga moderna, personalidades estafalarias y problemas personales más allá de salvar al mundo”* (Tello/2007). Se humanizó al súper héroe en el cómic, introduciendo a sus páginas problemas habituales a personajes fantásticos buscando la simpatía por él y emulando la vida diaria. Apariciones como: Fantastic four, Amazing Fantasy, The incredible Hulk, The Avengers, Uncanny X-Men, The vault of horror, Thor, Terror tales.



Jack Kirby
 Capitan America #1
 1941

Por otro lado “*también en Europa nace una nueva etapa dorada del cómic, que compite con la hegemonía del cómic norteamericano. En Francia nace “Asterix y Obelix”, de Uderzo. También en Bélgica se producen cómic de calidad como, “Lucy Luke” de Morris o “Los Pitufos” de Peyo*” (González/2010). Una forma en que se reconoce este tipo de estilo (de línea clara), conocido como la escuela de Bruselas. La aparición de estas historietas en los años cincuenta y sesenta, no tuvo el boom mercadológico que impacto a EE. UU, causado por las diferencias culturales, una de estas, ocasionada por el mismo marketing, donde los personajes occidentales los articularon para forjarse como iconos nacionales, recuperando historias que impactaban en la actualidad. Por ende la era dorada del cómic se ubica casi únicamente en la explosión del cómic en el continente americano. Una ventaja que consiguió la historieta en el continente Europeo fue una mayor libertad en cuestión de censura (ya que en Estados Unidos de América la narrativa gráfica estaba restringida por la CCA), La libertad temática y grafica apporto en la creación de revistas como Pilote uno de los principales exponentes en el antiguo continente.

En estos momentos de exploración por nuevos discursos surgio un llamado:

- Foto novela: que era relación entre la cinematografía y la narrativa gráfica, donde su articulación está basada en el cómic, desplegando viñetas secuenciales e incluso hacen el uso de globos de texto, pero las ilustraciones son remplazadas por fotografías, agilizando la producción de material que era emitido originalmente como Pulp.

La fotonovela inicio casi a la par en Italia y México durante los años 40's, la cual se “*extiende años más tarde por Francia, España, América Latina, Canadá y África. Se publicaba originalmente como serie incluida en las revistas de grandes tiradas, en las que actuaban personajes famosos y estereotipados: la novia abandonada, el galán seductor, la mucama convertida en señora, etc.*” (ABC/2008) Una de las fotonovelas más reconocidas es la historia del Santo: el Enmascarado de Plata iniciando en 1953. “*En 1977, fue impreso 900 000 copias de cada número*” (Gilbert/Timothy/2003) este hit fue provocado por tratarse de un icono nacional y deportivo, creando un vínculos emocionales con el espectador, su fama fue tal que consiguió que sus publicaciones llegaran a Japón considerándose una obra de culto, además se convirtió en un vehículo de difusión, que en este caso compartía parte de la cultura de la lucha libre de México con el mundo,

A pesar de esto la mayoría del material de esta sub categoría no proveían de algo innovador, ya que solo eran capturas de una producción ya realizada, además de quitarle la plasticidad de la representación gráfica, incluso haciendo que algunos teóricos no lo consideran parte de la narrativa gráfica al no poseer grafismos propios que apoyen al discurso, igualmente apoyo esta postura, pero debemos de presentar la prueba de que hubo un tipo de obra que surgió de la narrativa gráfica, para perderse en otra categoría por su misma experimentación.

Retomando el impacto en la rama principal de cómic ubicada en EE.UU. tuvo la creación en 1954 de la CCA (Comic Code Authority) limitó la expresión de la narrativa gráfica, ocasionada por la atribución de ser un material de influencia negativa para los niños y empezaron a ser vinculados con actos de agresión o acciones fuera de lo ético, esta opinión fue causada por el psicólogo Fredric Wertham. Como antecedente se había conformado en 1948 el Association of Comics Magazine Publishers, creada porque *“se llevaron a cabo las audiencias del Subcomité del Senado para la Delincuencia Juvenil, las cuales se enfocaron principalmente en la industria del cómic y el papel que estas publicaciones tenían en el desarrollo moral de los niños y jóvenes norteamericanos”* (Calvo/2010). Dictamen que no sancionaba a las editoriales, pero evocó la creación de dicho organismo, que buscaba un bienestar general, quien publicó sus lineamientos en julio de ese mismo año, pero no los llevaron a cabo. Con la presión del público causada de nuevo por Fredric Wertham, pero ahora con su publicación: *“Seduction of The innocent”* (La seducción del inocente) que ubicaba un punto de común entre varios delincuentes. eran que leían cómics, atribuyéndoles la culpa de la conducta de estas personas entre otras cosas era ocasionada por: los medios de comunicación, en ellos inserto los cómics, desencadenando que las editoriales estuvieran dispuestas a crear un organismo auto regulador, de manera que autorizara si las publicaciones fuesen adecuadas a un público juvenil en formación, creando finalmente la CCA, dictaminando y aplicando nuevas normas conocido como: *“Código de Material Editorial”*. Algunas editoriales que no contaban con dicho código fueron repercutidas en sus publicaciones, al punto de cerrar o en otros casos como EC Comics en cancelar publicaciones y solo sobrevivir con su revista de humor negro MAD. De alguna manera el CCA logró marcar un camino más amplio para las editoriales que se acataron las normas, ya que otras publicaciones carecían de dicho sello fueron desprestigiadas por el mismo público y no eran autorizadas para venta en kioscos, por ende el público no las consumía, encumbrando principalmente a las dos casas editoriales más grandes, hoy conocidas como MARVEL y DC.



Sello de aprobación de la CCA

Ahora se entraba a otro terreno donde la estilización creada por el cómic llegó a permear al mundo del arte, principalmente en años 60 sobre la vanguardia del Pop Art, el cual adoptó una gran iconicidad y lenguaje de la narrativa gráfica como una paleta de colores saturados, figuras estilizadas y contorneadas, además de onomatopeyas y globos de texto como discurso en el lenguaje. Esto nos demostraba por primera vez el potencial visual que poseía la narrativa gráfica, aunque por desarrollarse en otro formato y desplegarse en distintos lugares, aunque sinceramente es algo irónico, a que el pop art, hizo uso del lenguaje del cómic, pero sin rectificar al cómic. Esto antepuso una barrera entre la alta esfera del arte y este nuevo medio artístico emergente, gracias a esto, fue aparente que algunos artistas de la narrativa gráfica empezaron a tener tintes de una búsqueda idealizada. *“Por otra parte, el cómic de vanguardia empieza a utilizar nuevos recursos como es la utilización del gran plano general, con viñetas panorámicas, el empleo de viñetas circulares u ovaladas en sustitución de las tradicionales, la reproducción del efecto de sobreimpresión o la utilización de imágenes ópticamente distorsionadas llamadas estas amorfismos”* (González/2010). Con esto nuevamente se fue ampliando la creación del discurso de la narrativa gráfica poco a poco evolucionando, creando en sus viñetas más sinuosas y dejando la teatralidad atrás.

EN los años 70' se empezó la decadencia de la CCA, ya que sus mismas editoriales que regulaba la empezaban a hacer un lado, primero *“En Mayo de 1971, Stan Lee, en coordinación con el Departamento de Salud de los EE.UU.(en pleno gobierno de Nixon), escribió una saga de 3 números en el cómic Spider-Man (# 96-98), acerca del abuso de las drogas (tomando como personaje principal a Harry Osborn, el hijo del original Duende Verde) y lo perjudicial que podrían resultar. Para ese entonces, el representante del CCA, John Goldwater (de Archie Comics), rechazó la publicación tajantemente. Lee creyó conveniente seguir adelante y eliminó de las 3 portadas el sello de aprobación del CCA. Los 3 cómics fueron un éxito tanto en ventas como en lo moral para Lee y la Marvel. (...) Caso similar ocurrió en DC Comics, cuando Denny O'Neil y Neal Adams presentaron su historia "Snowbirds don't fly" en el título de Green Lantern (aunque este último si tuvo una reimpresión que cambió”.* (Franco/2012) Estos primeros actos de repulsión al código desecando a los creadores, resultando en que poco a poco se liberaron publicaciones que no tuvieran dicho sello, pero al no conseguirlo rápidamente, algunas macro empresas sacaron finalmente líneas para público adulto como Vertigo.

En los años 80's ya con las secuelas del comix underground empezó a tener impacto en las grandes editoriales y los cómics alternativos estaban en auge llegando a crear: Dark Night Return de Frank miller y Watchmen de Alan Moore (aunque estas más tarde se concedería como novelas gráficas), fue una época marcado por la exaltación de un nuevos iconos, estos conocidos como antihéroes como; Deapool, Punisher y Spawn, reformando el estereotipo de dicotomía entre el bien y el mal, donde se explora por primera vez el lado oscuro del subconsciente, atravesando la ley de la moralidad, mostrando por primera vez en páginas de narrativa gráfica el psique del humano mismo Además de empezar una diferencia

ideológica entre los cómics para niños y los de un público adulto, postulado por el concepto de novela gráfica, aunque muchas publicaciones han recaído de una clasificación a otra, ya que es difícil encasillar, se hace para facilitar su ubicación y estudio. Esto fue un nuevo paso, que encontró un nuevo el potencial de la narrativa gráfica, facultándolo en hablar de temas tabú y llevarlos a la opinión pública, lo cual podía evocar una respuesta, sea repulsiva o aprobatoria, provocando una reflexión ideológica en el espectador.

En los años 90 sobrevive los cómics con ayuda del merchandising y la reforma del comic alternativo, así DC Comics implemento una estrategia que tuvo un impacto inmediato en el mercado, tal evento fue “La muerte de Superman” en 1992, así como el surgimiento de nuevas casas editoriales que se independizaron como Dark Horse, algunas más se fundaron por los mismos guionistas, así encontramos Image Comics, ampliando las líneas de trabajo en el continente americano. La independencia de algunos artistas de las grandes compañías fue importante, demostrando que un creador no puede depender de quien rige el sistema (ya que lastimosamente, para ser un cómic en circulación y mantenerlo debes de tener una inversión monetaria, esto propicia a que algunos artistas busquen las grandes productoras en búsqueda de publicar su obra).

Dan Jurgens
Superman #75
1992



En 1994 surgió un artista que ampliando el nivel de representación del cómic, Alex Ross en su trabajo “Marvels”, que por medio del foto realismo construyó un universo que asombra a cualquier lector, el mismo nos explica que creaba a sus personajes de manera naturalista, porque algunos de estos seres no tenían la fama ni los recursos para ser caracterizados en películas o series, asumiendo que el tenía el discurso gráfico para llevarlo a la vida real y lo logro, cada una de sus obras en otra época pudieran estar glorificadas en un lienzo, colgadas en algún museo, pero esta tampoco es la intención del artista, ya que este se aleja del ideal de una imagen dogmática impuesta para una veneración. Alex Ross logro concretar sus sueños demostrándonos que la realidad solo es un punto de vista subjetivo.



Ilustración Alex Ross
Guion Kurt Busienk
Marvels
1994

En relación a México, también encontramos obra de exportación con: “La familia Burron” de Gabriel Vargas y “Memín Pinguín” creada por Yolanda Vargas, donde su eje principal eran las problemáticas habituales de un entorno social, pero enmascaradas por la sátira. El desarrollo de la historia era elaborada por estereotipos aceptados en dicha época, porque hoy en día al representar un una etnia específica exagerando sus características física podría herir susceptibilidades e incluso considerar burla o incluso racismo. El fin de estas obras no solo era el aspecto lúdico, además cada historia auto conclusiva poseía una historia moralizante, haciendo que un material artístico busque cultivar valores culturales que dicta dicho entorno ético y moral de una época temporal.

A partir del 2000, el cómic resurge, además de empieza a ser parte la cultura general, gracias a su integración de personajes y universos en líneas cinematográfica, empezando por X- Men dirigida por Bryan Singer, seguido por Spider-Man dirigida por Sam Raimi, sucediendo esto gracias a la venta de licencias a productoras como 20 Century Fox, Columbia Pictures, Universal Studios, Lionsgate, etc. Reviviendo poco a poco el furor por los súper héroes y dando un nuevo florecimiento al cómic. Se empezó a no rechazar la cultura geek que había asimilado a los comics como parte de su cultura, pero aun había una barrera cultural que no liberaba al narrativa gráfica de ser un sub-producto comercial, impidiéndole ejercer todo su potencial como un medio artístico.

Al establecerse en formato impreso, se generó una variación en su forma de publicación, originando una gran variedad de nombres para catalogar cada uno estos formatos y tipos de presentación siendo estos:

- *Fanzine: Es una publicación autofinanciada, de tiraje limitado, con edición casera, muchas veces fotocopia de un trabajo emergente, engrapada [corcheteada por el lomo]. De distribución mano a mano o bien a un muy bajo costo. Un fanzine rara vez tiene una periodicidad.*
- *Grapa: es el tamaño regular estándar de los cómics publicados actualmente [25.5 x 17 cm aprox.] Su número de páginas van desde las 24 a las 32 páginas por entrega.*
- *Retapado o Taco: es la simple encuadernación de grapas reuniéndolas en un solo tomo. La cantidad de grapas variará desde 3 a 5 por retapado. Este formato fue muy usado a finales de los 80 y gran parte de los noventa por editoriales españolas: Zinco, Forum, Tebeos S.A.*
- *Rústica: este formato reúne un arco argumental completo. Su contenido puede variar desde 2 a 12 números o más... Se caracteriza por su portada y contraportada de cartón de bajo gramaje, al igual que las páginas que contiene. Son los famosos Trade Paperback [TPB] americanos.*
- *Rústica con solapas: La diferencia con la rústica simple es que, su portada como contraportada tiene un sobrante que va doblado hacia el interior, en el cual va detallada alguna información adicional*
- *Prestigio: formato que inició DC con The Dark Knight Returns, se refiere a cómics editados directamente en formato rústica, con mayor cantidad de páginas que una grapa normal, y suelen tener calidad superior de papel.*
- *De Bolsillo (booket, pocket): Formato más pequeño de cómics en rústica. Aproximadamente de 20 cm de alto y 13 de ancho. Se suelen usar para arcos argumentales completos.*
- *Tapa Dura (Cartoné, Hardcover): es la denominación usada para llamar a cualquier comic cuyas tapas sean de cartón de alto gramaje. Es usado para hacer compilaciones por arco argumental (...)La mayoría de las veces se tratan de historias auto conclusivas. Formato que se emplea generalmente en las novelas gráficas.*
- *Oversize (Deluxe): es un formato intermedio entre las medidas estándar de una grapa [25.5 x 17 cm] y menor en tamaño a un Absolute. Siempre serán tapa dura, reunirán un arco argumental completo.*

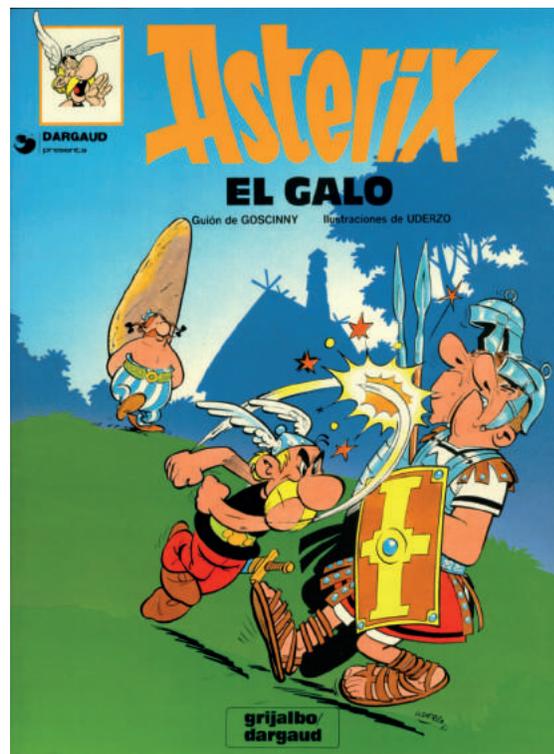
- *Absolute* (en DC, *Library edition* en Dark Horse): este formato compila arcos argumentales completos de autores o personajes. Su mínimo serán 64 páginas y en otros casos superando las 400 páginas. No todas las obras se editan en este formato. Son más bien piezas escogidas más que todo por su transcendencia e influencia dentro del mundo del cómic. Otras veces se usa este formato para otorgar al fan una mejor apreciación del arte y detalles del trabajo del ilustrador o dibujante.
- *Boxset*: es tan sencillo como una obra completa de autor compilada en rústica o integral, guardadas en una caja. Son de edición limitada. Su contenido además del cómic puede contener diverso merchandising: chapitas, playeras, postales, tazones, bolas, etc. (Doombot/2014).

Al consolidarse el cómic durante décadas podemos localizar dos principales ramas estilísticas, donde su grafismo se logra identificar una tendencia mayoritaria o identificadora sobre los grafismos característicos de cada zona:

- **Estilo americano:** es una estilización de un cuerpo idealizado, generalmente atlético, aproximándose a la proporcionalidad anatomía humana, figurando posturas dinámicas, buscando facciones reales. El trazado del personaje es bastante detallado y con un contorno muy marcado.
- **Estilo Europeo:** una mayor variedad en la caracterización de las figuras, con claros acentos físicos, siendo estas deformaciones recursos para acentuar la personalidad de los personajes. Figuras orgánicas donde el trazo demuestra continuo, con rostros más expresivos.



Jeem Lee
 Detective Comics # 27
 Portada variante
 2014



Guion Rene Goscinny
 Ilustración Alberto Uderzo
 Asterix el Galo #1
 1959

Finalmente el cómic se ha convertido en el estandarte representativo de la narrativa gráfica, siendo la rama que consolidó el lenguaje, por lo menos en occidente, extendiéndose hoy en día a nivel mundial, donde su impacto aun esta permeado en la sociedad, la cual reconoce que ayudo a forjar un nacionalismo, dicha ideología conformada por los emblemáticos personajes, que han logrado sobrevivir gracias a las adecuaciones y a daptaciones sobre su sociedad temporal, con historias que se desenvuelven desde hace más de 78 años. En la actualidad siguen conviviendo estos personajes con la realidad, afectando el entorno real, difundiendo y permeando su ideología. El carácter cinematográfico ayudara a la persistencia del cómic y viceversa, ya que lograron que las *“películas que se interrelacionan entre sí emulando el concepto diegético de crossover”* (Benvenuto/2005-2015), generando más contenido y ampliando el universo originado en los cómics, ahora elevados a representaciones realistas (live), esto ayudo a cambiar la cosmovisión de la narrativa gráfica, donde socialmente fue aceptando que los personajes representados están basado en caracteres completamente humanos, abordando situaciones éticas y sociales controversiales, identificando que el cómic también habla de problemas humanos, pero no estos no están denotados.

Este medio artístico dejo de ser de dos protagonistas, ya que Marvel y DC Comics ahora compiten con otras editoriales, desde su mismo territorio incluyendo: Image Comics, Oni Press, Dark Horse, etc. e incluso algunas internas como; Vertigo, Wildstorm Comics, etc. y finalmente sus competidores veteranos del otro continente como Editorial Norma, Panini. Con la sana competencia que busca un auditorio tan amplio como sus historias, se logró explorar y sobrepasar las barreras ideológicas tramando encontrar nuevos paradigmas para sociedad, inmersos en las narraciones diseñadas en sus páginas.

El punto de ruptura de esta rama fue el código de la CCA, acto que desencadeno una revolución ideológica, que estuvo en márgenes por debajo de la ley, llamado Comix Underground.

Cómic Underground

54 2.4.1

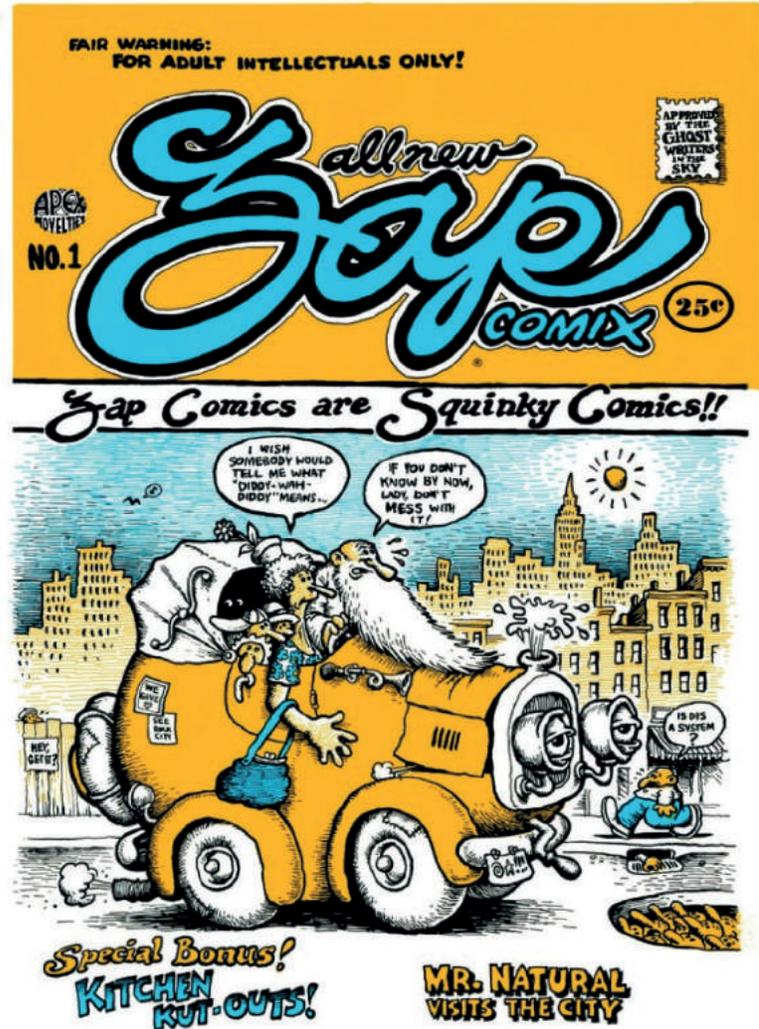
cómic underground

Es movimiento postulado entre 1968 – 1975 donde los dibujantes, ilustradores y guionistas que no se querían anteponer a los regímenes de la CCA y algunos ilustradores nuevos que querían surgir pero no tenían espacio, buscaban nuevas formas de seguir elaborando material, pero de formas alternativas, llegando a un público adulto, ya que la decadencia del cómic parecía que llegaba. Se buscaba que los comics aún podrían ser un medio de sustento e independencia artística, pero se contraponía a su predecesor que seguía las normas que a este se le imponían, ahora buscaba una libertad creativa en muchos sentidos, *“rompiendo tabúes, sus comix pusieron en primer plano desnudos, sexo, violencia extrema, humor irreverente y política radical, pero también forzaron los límites convencionales del cómic como forma de arte. La estética underground fue una mirada áspera y espontánea que prefería correr el riesgo de caer en el desorden e, incluso, la ilegibilidad a tenerse por profesional o comercial”* (Manzur/ Danner/2014). El comix quería recuperar aquel grafismo que se encumbro las historietas en los 1920 y 1930 tratando recuperar su esencia misma, pero ahora enfocándose en un humor grotesco, comparándola con la pintura podría semejarse a la corriente o etapa manierista.

La forma de difusión de estas publicaciones era estar incluidas en diarios underground como: East Village Other, Berkeley Barb y L. A. Free Press. El material de medio artístico finalmente eran independientes, donde los artistas tenían completa libertad ideológica, la obra estaba desplegada en: publicaciones universitarias, en la distribución de head shops y desplegado en moods (donde también se localizaba material ilícito). Por lo general buscando economizar y ser baratos, fueron categorizados como fanzines o solo de grapa y/o pulps. Estos impusieron un nuevo sistema económico de sustento al cómic o comix, donde el distribuidor debía de pagar al recibir el producto, además de no haber devoluciones, tal mecanismo se incorporaría en un tiempo después las tiendas especializadas de comic book y es el sistema actual de comercio de la narrativa gráfica. Estas ediciones underground eran auto editadas, sin la mordaza de una política externa, que generaba ingresos más directos, pero la elaboración propia traería consigo algunos problemas donde; la extensa elaboración era generada solo solucionada por una persona, además de que la producción de subsecuentes número dependía del éxito inmediato de la publicación anterior, la casi nula existencia de contratos, aunado con el consumo de sustancias alucinógenas de algunos autores (propias del movimiento hippie), todos estos factores repercutieron en el retraso o desplazamiento de las publicaciones, afectando la producción y sustento del comix.

Al inicio de los 60 empezaron los brotes de estas publicaciones como la revista “MAD” apostando por el humor ácido y sátira denotada. Pero como toda fecha en la evolución de la narrativa gráfica se localiza por una obra icónica, en este caso se ubica el movimiento con la aparición de una publicación en San Francisco llamada “Zap Comix”. Publicación que creo el concepto de comix, haciendo alusión a la “x” con carga simbólica de ser contraponerse al sistema, dándole una caracteriza de acides desde su portada y la formulación de

Robert Crumb
Zap comix #1
1968



underground, fue por estar publicando fuera de los márgenes de la ley, conglomerando estos aspectos se creó la nomenclatura del movimiento. Dicha publicación enunciaba algo “nuevo que aportaba Crumb eran los temas de generación hippy, el espíritu del momento encarnado por su personaje Mr. Natural, un sarcástico gurú que se convertía rápidamente en un ícono. También, una libertad creativa que sorprendía al contrastar con la vieja tradición del dibujo y la narración del comic book de toda la vida” (Santiago/2014) que después del número uno invito a otros artista sin homologar todo en un grafismo, creando una diversificada galería de obra crítica. La personificación de un Mr. Natural demostraba la apertura ideología que se buscaba con la nueva configuración del cómic, permeando de una libertad de dialogo hacia situaciones que parecían intocables.

A posterior algunas publicaciones como “MAD”, “Zap Comix” y “Air Pirates Funnies” se encargaron de hacer un “comentario en comic book, sobre los comic books” (Hatfield/2005) criticando así mismo el mensaje medio, el cual había perdido el impacto de la narrativa gráfica como canal de agitación y denuncia pública, ya que generalmente era mayormente influenciado, además de efectuado por intereses comerciales y políticos. Estos nuevos discursos ácidos, burlándose, quejándose sobre su misma forma de expresión, fue un acto evidenciando de *contracultura*. (Santiago/2014) Con eso, se empezó buscar e indagar sobre una revolución ideológica en su propio medio, resultando en que por primera vez el cómic obtuvo su completa libertad ideológica, así como su independencia artística.

La temática heredada por EC Comics de terror y ciencia ficción siguió sobreviviendo en estas publicaciones, pero su tema pedernáculo fue abordar la sexualidad, esta última temática exhibió el poder de dialogo de una historia con el auditorio, abordando no solo temas censurados por la CCA, sino de la sociedad en sí misma, la creación de Binky Brown elaborada por Justin Green, disecaba la problemática de un desorden mental, tema que generaba una fuerte introspección y rebasaba la ética de la época.

Además, de abrir un nuevo género, este llamado autobiográfico, que más tarde se convertiría en la proyección perfecta de un alter ego que desencadenaría la oleada de nuevo de temas mucho más oscuros que la ética social, exportados a la narrativa gráfica. En cuanto a Francia e Italia no hubo una revolución cultural ya que no había un código editorial, pero tenía un eco con Norte America donde buscaron ampliar al público y lograron proyectarse las revistas *Pilote* y *Metal Hurlant*, mientras que en Holanda se influencio con la producción americana, adaptándolas a la cultura franco belga, creando *Tante Leny*. Esta articulación narrativa se convirtió en un espacio perfecto para ir explorando la mente humana, logrando ser visualizada por los ojos del mundo, por el momento por un público muy específico.

El declive del comix underground se debió a varios factores; irónicamente popularizarse en demasía este tipo de cómic al ser conocido por la sociedad en general esta genero un endurecimiento sobre las políticas para contenido fuera de la ética moral, afectando a sus distribuidores, (un factor relevante fue el la exposición del film animado “Fritz the Cat” (1972), dirigida por Ralph Bakshi) afectando su economía y la paulatina desaparición del movimiento hippy. Otro factor fue la acumulación del producto en los lugares e distribución y al no poder devolverse generaba perdidas monetarias. El último intento de supervivencia fue la publicación “Arcade”, recopilando algunos números de comix, concluyendo hasta el número 7. Pero aun había otra línea de cómic que convivía a la luz del público conocido como cómic mainstream o alternativo.

Cómic mainstream o alternativo

Dentro de esta diversificación histórica de la narrativa gráfica entramos algunas obras que proclamaron una resistencia o apertura ideológica desde el interior del sistema, impuesta por el orden ético y moral de la sociedad: estos nuevos cómics tiene dos características fundamentales:

- Se encontraban dentro del mecanismo legítimo del cómic, modificando la línea de trabajo, ampliando la profundidad de las historias en búsqueda de la serialización.
- La creación de líneas o universos temporales en un cómic o en número determinado de publicaciones, creando un arco de historia.

Dos grandes autores del cómic comenzaron a tratar de ejercer este cambio, siendo Neal Adams uno de los precursores en trabajar en personajes que tenían dudas existenciales o motivaciones de un carácter oscuro como en “Deadman”, por el otro lado encontramos a Jack Kirby creando un universo alterno llamado “Fourth World” (El Cuarto Mundo) que auto concluía en cada número, sus publicaciones componían una historia para entender los cuatro mundos creando una cosmología aparente. En esta época Gil Kane es otro que se quiso salir de la norma del comic book tradicional, con su publicación “Blackmark”, renovando algunos aspectos técnicos y sobretodo traspaso de los puntos de venta especializados de cómics a librerías, tenía claro el artista que el medio de la narrativa había estado catalogado por ser un producto de una baja cultura y buscaría la forma de cambiarlo, de igual manera fue en búsqueda de un público adulto sin mayor éxito, pero fue un buen intento de salirse de la norma.

En cuanto al grafismo, una segunda oleada tenía nuevas características donde *“esta nueva generación de creadores de cómics abrazó a estos importantes estilos ilustrativos y lo que conllevan: representaciones pictóricas con la pluma y tinta, enfoque clásico de la anatomía y énfasis en el valor del claro oscuro. Fueron aún más lejos en lo que a las fuentes visuales se refiere e hicieron referencia a los maestros del arte decorativo del art nouveau, tales como Alphonse y Aubrey Beardsley, así como los pintores prerrafaelistas. De este modo, se posicionaron en el mundo del cómic dentro de un contexto con una tradición más amplia y de mayor consideración artista”* (Manzur/Danner/2014). En esta segunda generación podemos encontrar exponentes de estilos tan impactantes en el cómic como: Barry Windsor-Smith, Michael Kaluta, Jim Starlin y P. Craig Russell.

Este movimiento del comic alternativo, logro que su ideología se mezclara con el underground creando el:

- El comic ground level :En 1974 , Mike Friedrich encamino su propia editorial, publicando “Star Reach”, este material se localizó en la intersección del comix underground y el cómic alternativo, el cual no contaba con el sello de la CCA, pero estaba disponible en puntos especializados para la venta de cómics de manera legal y desplegando historias del comic alternativo como: fantasía y de ciencia ficción, considerándose como el comic ground level (nomenclatura que se autonombro el editor Mie Friedrich en su publicación número 3). La visión de Star Reach, pronosticaba que el material oriental conocido como manga llegaría al mercado americano, sin que tuvieran mucho éxito en esas fechas, fue uno de los pioneros en la importación y traducción de este material. Otra publicación independiente que pertenece a esta categoría, inicio también en el 74’, fue “First Kingdom” (El Primer Reino), uniéndose a esta nueva ideología de la autoedición y fusión de ideologías.



Neal Adams
Star Reach #1
1975

En los años 80's las grandes editoriales por fin adoptaron el medio de sustento del cómic underground concebido como direct market e incluso para rescatar a sus historietistas de la penumbra empezaron a pagar regalías y reactivarlos con algunas publicaciones. Al verse presionado por las bajas ventas las grandes editoriales buscaron generar cambios drásticos, incorporando por primera vez al público en la producción de cómic, así, Marvel se comunicaba con sus usuarios por medio del correo, mientras que DC en un tiempo mantuvo una línea telefónica manteniendo una encuesta sobre la dirección del guion que manejaban, comprobando que sus fieles lectores había crecido a la par con sus historietas favoritas y ahora buscaban una mayor profundidad en el cómic "comercial", si bien no se concibió inmediatamente este aspecto, si había permeado en los productores, con la producción del cómic alternativo observaron que era una solución y empezaron a dar mayor libertad a sus guionistas y artistas. Una de sus soluciones a esto fue:

“La eliminación de la restricción de las historias autoconclusivas les dio más libertad a la hora de explorar argumentos más amplios y la evolución de los personajes, en lugar de tener que cerrar todas las historias en un punto muy cercano de donde las había abierto. Sin embargo esta mayor extensión también acentuó el carácter de objetos coleccionables de los cómics, ya que los lectores se vieron en la necesidad de poseer todos los números de los títulos para poder comprender el argumento. Aunque el floreciente mercado directo facilitó que se pudiera conseguir estas colecciones, la creciente complejidad de las historias tuvo el efecto contrario: como el trasfondo de cada serie se hizo más complicado, la barrera para la entrada de nuevos lectores se fue elevando, lo que ayudó a cimentar la afición por el cómic mainstream como una subcultura aislada” (Manzur/Danner/2014).

La primera de estas publicaciones fue “Word of Krypton” de DC constando de tres números. Le siguieron los primeros grandes eventos; en 1984 Secret Wars (Guerras Secretas), conformando un crossover donde intervenía en varias series de manera continua, un año después Crisis Infinite Earths (crisis de Tierras Infinitas) resultando en el comunicado de haber multiversos en las páginas de los cómics. La cúspide o hito del cómic alternativo se produciría para una editorial que dependía de un magnate como DC Comics; Alan Moore creó “Watchmen” y Frank Miller elaboró a “Batman the Dark Knight Returns”, creaciones que repercutirían en la visión cultural que se tenía hacia los cómics, donde el cómic de súper héroes no volvería a ser el mismo. Se mostraba un universo totalmente oscuro, los antiheróes llegaron para generar un ruido en la conciencia del espectador, buscando cuestionar la relevancia de las normas éticas y morales. Al exponer al público a un dilema ético, el potencial político de la narrativa gráfica, se empezaba a manifestarse de nuevo, ahora no atacando una forma de gobernación, si no de demostrar un “super yo” (propuesto por Sigmund Freud) representado en los personajes de las historias. El enfrentamiento de temas éticos puede llevar al lector a cuestionarse sobre la subjetividad de la verdad y como resultado un posible impacto mental.

Gracias a este tipo de publicaciones, colaborarían con la creación de dos nuevas nomenclaturas, que posteriormente se llamarían:

- One shot: publicación única.
- Limit series: Serie de publicaciones enumeradas que al completarlas o reunir las componen un arco completo, pudiendo ser un universo alternativo.

Estas nomenclaturas no enumeran la cantidad de tiraje emitido por la editorial, estos conceptos solo denotan la distensión sobre las historias.

Otra estrategia que se incorporó al igual que RAW, fue incluir nuevos artistas, DC Comic empezó a importar talento del continente Europeo, primeramente a Alan Moore tuvo éxito retomando el guion de Swamp Thing (La cosa del Pantano) seguido de más guionistas y dibujantes como: Brian Bolland, Dave Gibbons, Grant Morrison, Jamie Delano, Neil Gaiman y Peter Milligan que habían elaborado en la publicación 2000 A.D. que

pertenecido a la al comic alternativo por parte de Europa, la publicación inglesa fue una material que prometían un cambio, en España surgían “Cairo” y “El Vibora” representando la realidad nacional, en Italia Frigidaire dejaba un humor transgresor, pasándose a las vanguardias con el

trabajo de Lorenzo Mattotti, finalmente en Francia “Á Suivre” y “Circus” se postularían, la búsqueda de material de mayor valor intelectual se empezó a gestar en múltiples países que contaban con la tradición del cómic. La colaboración de artistas y exportación de los mismos fue importante para la contraposición de ideales culturales, nutriendo de diversas visiones a una obra material.

Regresando al continente ame-

ricano siguió un curso, ahora con “RAW”, la nueva publicación desencadenaría una explotación de discursos visuales, La publicación de Art Spiegelman, el cual



Art Spiegelman
Raw #7
1985

ya había obtenido experiencia de la revista “Arcade”, trataría de reformar la visión del cómic, desde la exploración de nuevas estéticas, se construyó con la conglomeración de varios artistas nuevos; “*Charles Burns, Mark Newgarden, Ben Katchor, Mark Beyer, Kaz, Chris Ware, o Gary Panter solo coincidían en su interés por la experimentación gráfica y su rechazo – institucionalizado por la revista- a los géneros que habían asociado al cómic con la cultura juvenil y de consumo; la fantasía, la ciencia-ficción, los superhéroes(...) Quizás sea Gary Panter la figura mejor ejemplificada de esta nueva estética. Iniciando en las revistas de Los Ángeles, Panter era más un ilustrador y un diseñador que un historietista. Su trazo crudo y anti profesional resultaba rabiosamente actual. A pesar de sus citas a algunos personajes de la tradición del cómic que veneraba, cada viñeta suya era un manifiesto contra el dogmático conformismo del cómic comercial. Panter era, ante todo, el rostro de algo nuevo, y era un rostro agresivo desconcertante*” (Santiago/2014). De nuevo como un medio artístico de vanguardia ideológica se transformaba para renovarse, la implacable experimentación visual hacía de esto su huella distintiva, además la publicación contaba con elemento artesanal físico, sacando la representación simulada e impactando en su medio real, modificando la concepción de “revista”. “*Raw se dividió en dos etapas: de 1980-1986 y la segunda es de 1989 – 1991, con lo cual el “primer Raw había presentado como una demostración de que los cómics son arte, Maus había demostrado que eran literatura*” (Santiago/2014). La antología de “Raw” fue el comix underground de Weirido, estas dos publicaciones abrieron el panorama del cómic monocromático y recuperaban algunas historias del género autobiográfico, pero ahora este nivel de abstracción se usarían como un discurso completo en Love and Rockets elaborado por los hermanos Hernandez, Gilbert y Jaime; “*aportaron al cómic alternativo algo que ni Raw ni Weirido podían ofrecer: la combinación genética de dos escuelas de historietista que parecían irremediabilmente contradictorias, del cómic book convencional y el cómic underground (...) El resultado final eran historias intensamente personales, verdaderas obras de autor escritas con el mismo léxico de los tebeos de toda la vida, pero una sintaxis nueva. Con Gilbert y Jaime Hernandez, el cómic alternativo se presentaba de una forma completamente distinta y nueva: ya no era marginal como el underground, ya no era inaccesible como la vanguardia. Era, por lo contrario, un cómic libre, que había asimilado todas las corrientes anteriores, y que solo se planteaba contar historias*” (Santiago/2014).

La creación de un pilar representativo de la narrativa gráfica estaba traspapelada en algunas publicaciones, apenas se han revalorizarlas o conceptualizadas en algo nuevo por formato e ideología, surgiendo la nomenclatura de novela gráfica, donde este medio artístico se consolidó para un intelecto adulto.

Novela gráfica

62 2.5

novela gráfica

El cambio ideológico llevo algunas décadas, originado por el comix underground y con la batalla declarada del comic alternativo, culminando finalmente en alcanzar un público lector adulto, consiguiendo el valor de ser una obra de expresión artística autónoma además de profunda. Varios artistas lograron traspasar la barrera ideológica en la que se había recubierto al cómic; llena de prejuicios, especulaciones, ahora el campo de acción era más amplio, pero eso no era suficiente, ahora el objetivo es un reconocimiento general, incluso desde su mismo medio, buscando una división o aceptación de una nueva categoría o nomenclatura que diferenciara a este nueva producción artística, culminando esta lucha teórica con la conformación de la novela gráfica. El concepto fue creado por la búsqueda de una fuente de validación, certificación o acreditación desde cualquier ángulo, una de las soluciones fue narrar temáticas fuertes o profundas, pero el método real empleado para valorarse fue tratarse de apagarse al ámbito literario, ya que la literatura se erige por sí misma como un bello arte, buscando una homologaran que le de renombre y la distinga del cómic.

Los antecedentes de la novela gráfica convergen de varios movimientos, una de las primeras estrategias fue implementada por Gil Kane, con su obra "Blackmark" desplegándose solamente en librerías, renovando el punto de venta, este factor a la postre, haría que se identificarían a estas publicaciones con números ISBN (sistema originado en Inglaterra por la compañía W. H. Smith y se convirtió en un elemento identificador de los libros). En los intentos de conformar la nomenclatura encontramos "Bloodstar", creada por Richard Corben, la llamada novela gráfica, donde se puede apegar a la literalidad, siendo este material una adaptación gráfica de la novela de Robert E. Howard, casi a la par surgió la obra de Jim Steranko's "Chandler: Red Tide", intentando una fórmula similar que empleaba como base una novela, creando referencias visuales del texto, a este experimento se le atribuyo el nombre de novela ilustrada, pero esta categoría incluso quedo afuera de la narrativa gráfica al igual que el cuento ilustrado, ya que carece de códigos y elementos formales de dicho lenguaje. Por último, un concepto que se podía emplear llegaba desde argentina, llamando literatura dibujada, creado por el autor Óscar Mascotta. Este teórico implemento el término buscando igualmente la obtención de respeto hacía la narrativa gráfica, el cual se enfocó en análisis semióticos sobre este tipo lenguaje, teorizando el potencial que poseía y podía obtener el medio narrativo, haciendo una clara semejanza con la literatura, ya que los dos tiene una codificación visual. Pero la búsqueda de la validación no fue exclusiva de este medio narrativo, ya que hubo un intento de un lenguaje tratando ser reconocido por su similitud con otro. A finales de los años 1880 surgió el pictorialismo, donde una de sus mayores exponentes fue Julian Margaret Cameron escribiendo pensamientos como: "Mi aspiración es la de ennoblecer la fotografía y alzarla a la categoría de arte combinando la realidad con la poesía y la belleza ideal" declarando abiertamente (al igual que el cómic), encontrar igualar cuestiones aspiraciones con otros bellos artes.

La publicación que es considerada novela gráfica, donde se consiguió la madures artística, posiblemente la primera en llegar a la profundidad temática deseada fue “Contrato con Dios” de Will Esner, narrando una historia de un judío inmigrante en búsqueda del “sueño americano” que fue provisto de un ambiente oscuro y pesimista enmarcando el sentimiento del protagonista al sentirse desencajado de un participar en una nueva sociedad, encontrando gracias a su destreza gráfica el discurso correcto para buscar articular tal trama de una manera asimilable y entendible al público lector. La obra emblemática de este movimiento artístico e intelectual fue “Maus” de Art Spiegelman, que empezó a ser publica en Raw desde 1980 y finalizando en 1991. En 1986 apareció su primer recopilación desatando la una serie de crítica social sobre la narrativa gráfica, ya que esta publicación nos relataba la visión de un sobreviviente al holocausto, siendo este un tema sensible para la opinión, pública, donde tuvo la potencia para no transgredir pero si de enunciar un la anécdota de un suceso. Esto se logró gracias a sus grafismos, utilizando la transformación de seres; mejor conocida como funny animals, aun así hizo una reconfiguración de estos seres humanoides, logrando con irregulares trazos narrar un una problemática política, esta publicación se convirtió en un icono del movimiento, facultando al medio artístico para articular anécdotas sobre un tema tabú, dándose finalmente ese paso contundente a la serialización.]Incluso en 1992 se le otorgó el premio Pulitzer, logrando no solo el reconocimiento para su extraordinario obra, sino también una declaración interna-

cional donde afirma que el material artístico de la narrativa gráfica podía conseguir tales méritos para conseguir un galardón de ese renombre.

Como pasa son otras obras, al formarse, empiezan catalogadas como parte de un movimiento, pero al consolidarse dicha ideología pasa a terrenos de la nueva categoría, como lo fue “Maus”, “The Dark Knight Returns”, “Watchmen” o “Sandman”. Por el otro lado del charco, en Francia, ya había presentado síntomas de este movimiento, igual mente consiguiendo un reconocimiento, donde editoriales como L’Association pactaban una línea de trabajo que buscaba únicamente el mercado para público adulto.



Will Eisner
Contrato con Dios
1978

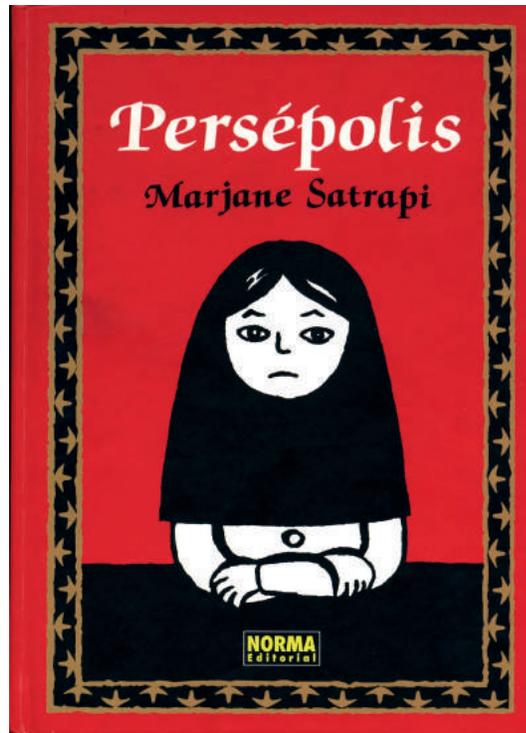
“Al ver su consolidación temática, a hora provenía su solidificación estilística, uno los trabajos que logro adaptar un lenguaje a otro, conformando una estética más profunda, pero esta último deseo ¿cómo se podía conformar? *“Si alguien quisiera hacer una película sobre su vida, probablemente podría. Tal vez no fuera buena, pero como todo el mundo ha crecido viendo películas, todo el mundo está versado en el lenguaje del cine. (...) Pero cada vez que intentas escribir sobre la vida utilizando la escritura básica heredada del cómic, el resultado acaba pareciendo una comedia de situación.”* (Raeburn/2004) “El resultado de la recuperación de algunos lenguajes visuales de la narrativa gráfica y la cinematográfica, resulto en *“Esa reinención del lenguaje del cómic, en la que está embarcado Ware, pasa por cuestionar la tradición cinematográfica o de narración invisible heredada de Milton Kaniff a través del comic book y por recuperar aspectos de los pioneros del cómic, desde Winsor McCay y George Herriman hasta Frank King. Es decir la recuperación del valor de la página como elemento visual, como unidad gráfica que no solo se lee, si no que se mira.”* (Santiago/2010)

Como repercusión de esta exploración gráfica, identificada por un grafismo sólido, articulado por viñetas sobrias pero profundas conceptualmente hablando, a esto se suma la incorporación de símbolos e iconos de otras poblaciones, llegando incluso a cuestionar su propia cultura. Encontrando dos obras que elaboran una crítica a su propia nación están obras como “Persépolis” de Marjane Satrapi en 2003 y “Sin City” de Frank Miller en 2005. La novela gráfica también se convirtió en una forma de resolver algunos conflictos internos, plasmándolos en sus páginas, causando que las historias fueran más humanizadas, ocasionando que se sienta más identificado el lector. Si bien, aún existe la producción de obras constantes de novela gráfica, no se ha visto segmentación ya que es un movimiento relativamente nuevo, donde apenas está explotando su espectro de acción, que se mantiene en expansión lenta pero paulatina. Al no haber una amenaza latente, la proliferación es eminente, esta rama de la narrativa gráfica se renova, es seguro ya que toda obra artística lo hace o perece en las manos de los historiadores. La novela gráfica siempre existirá si continua con el poder de sublevarse, de ocasionar impacto y finalmente de deleitarnos con su discurso.

Se pueden dar dos definiciones para novela gráfica:

- De formato: Tipo de publicación de la narrativa gráfica, enfocada a un público adulto, generalmente de pasta dura y en su versión económica de pasta rústica. Emitida en una serie limitada de números o una publicación única, donde se desenvuelve su historia en su totalidad.
- La filosófica: Declamación ideológica de la narrativa gráfica, declamando que es material ampliamente de carácter cultural, proyectada para un público maduro, además de exigente, capaz de generar una introspección en el espectador y contando una facultad de denuncia pública.

Marjane Satrapi
 Portada
Persepolis
 2000



Podemos encontrar bastantes similitudes entre el manga y el cómic, pero al contraponerlos localizamos que su diferencia radica en la cuestión de códigos visuales. Ahora contrastando el cómic con la novela gráfica, ubicamos que la disparidad se enfoca en cuestiones estructurales de formato y complejidad, comparándolos encontraríamos que esta nomenclatura cuenta con:

- ISBN: Es un identificador internacional que se designa a una publicación o edición monográfica de forma exclusiva.
- Target: Enfocada en público adulto.
- Publicidad: No contiene anuncio alguno fuera de publicaciones de la misma editorial y demás obras del mismo autor.
- Venta: Desplegada en librerías y tiendas especializadas.
- Formato y extensión: Edición limitada o en solo número, publicada principalmente en pasta dura, contando con una mayor cantidad de páginas.
- Profundidad temática: La complejidad de la trama es más basta y oscura.

Este tipo de material ahora se considera como una obra intelectual, donde la cultura occidental poco a poco acepta la narrativa gráfica como una expresión artística trascendente, en contraposición oriente desde el surgió el manga este mismo se consideró como una obra cultural, localizando su mayor exponente en Japón, incluso hizo que algunas obras fueran parte de su patrimonio cultural. El manga es otra rama de la narrativa gráfica.

Manga

Es la parte de la narrativa gráfica, desarrollada en oriente, Japón es su principal exponente, muy similar al cómic. Pero para funciones de este proyecto no necesario redactar su historia o variantes (pero es de vital importancia nombrarlo), ya que al presentar la parte de la mutación de la narrativa gráfica, fue para sustentar una argumentación sobre una cosmovisión, comprendiendo de donde provienen los prejuicios, conceptos y percepciones de un canal de comunicación que se consolidó como medio artístico. Todo lo anterior se desglosa por la intención de comprender la percepción occidental.

El material artístico de occidente ha conseguido más variantes y corrientes claras, ya que al permanecer una sociedad conservadora, las mismas restricciones provocaron una necesidad de buscar nuevos caminos discursos y formas de ser sustentable ocasionado varias revoluciones ideológica, en cambio, el manga por otro lado tenía una mayor libertad creativa y temática, gracias a que su perspectiva cultural, desembocándose en una línea paulatinamente ascendente hacia la serialización planteada por primera vez por el garo, su ramificación alcanzó las denominaciones de: Kodomo Manga, Shonen Manga, Shojo Manga, Seinen Manga y Josei Manga. Como último punto comparativo el manga aborda temas como el incesto, homosexualidad y bisexualidad, los cuales no son común en otras áreas del mundo, demostrando que este tipo de sociedad es mucho más tolerante y consiente de que un medio de expresión artística es capaz de dialogar temas que de otra forma no serían posible.

Capítulo 3

De lo tangible a lo intangible

Nuevamente la narrativa se encamina en la búsqueda de nuevos espacios, consiguiéndolos con la transición a lo digital conocida ahora como *e-image* (Brea/2010), la apertura de soporte y formato, se generaron primeramente en 1957 partiendo del primer escáner hecho por Russel Krisck, creando una forma de contener virtualmente un archivo que fue capturado o elaborado de manera física. Una vez consolidado este proceso, nació el “*Proyecto Gutenberg, forjado en julio de 1971 por Michael Art con el fin de distribuir gratuitamente las obras de dominio público por vía electrónica.*” (Lebert/2009), por lo menos obras libres sin fines de lucro. Este ideal de abrir las puertas a la democratización de la información fue retomado por este medio artístico, resultando en el origen del e-comic, busco la misma intención de compartir, pero esta libertad de información también alcanza a recaer en lo ilegal, ya que algunas obras estaban protegidas, siendo estas obras parte del material perteneciente a los magnates del cómic. Igualmente para comprender ampliamente la reconfiguración y reestructuración que sufrió los códigos de la narrativa gráfica al trasladarse al ámbito digital, se tendrá que sumergir en la publicación de Scott McCloud “*Reinventing Comics*”.

La transición de formato hizo factible múltiples aspectos potencializando su despliegue, sus nuevas características aportan al área:

- Mercadológicas: Obtención inmediata del contenido deseado.
- Empresariales: Disminución sobre el capital de inversión, causado por la distribución y producción física del material.
- Sustentables: El no uso de recursos naturales.
- Permanencia: Convertirse en un archivo fácil de almacenar, de poco peso y con la facultad de ser visualizado en una gran diversidad de dispositivos, creando una perdurabilidad tecnológica.
- Disponibilidad: Poseer una cantidad ilimitada de material, además de facilitar la obtención de números antiguos.
- Difusión: Desplegada en red, sería accesible en cualquier área.

Con todo esto podemos deducir que es ineludible que las publicaciones analógicas, recaigan y se traspasen hacia un rumbo digital, ya que desde cualquier ángulo del que se mire, incorpora ventajas para cualquier rubro. Existen actualmente estrategias de digitalización, ya que las compañías, de alguna manera al no necesitar distribuidoras y manejar el mercado directo, reducirá los costos de producción, sus maneras de dejar o expandir el mercado es al comprar su forma física, se regala una copia digital, asentando lo que podría ser una forma paulatina de trasladar el mercado a un campo netamente virtual. Aun existiendo una clara ventaja digital, la producción física se sigue sustentando por una cuestión de apropiación inserta en la cultura del ser humano arraigado de una cultura occidental, evocado por el marketing y una ideología capitalista. La fetichización del material de la narrativa gráfica es una cuestión muy arraigada, creada por el entorno cultural, además de su conformación periódica o coleccionable, esto ocasionaría que siga sobrevalorizando el material físico. La necesidad de conseguir forzosamente obra física es una resolución una satisfacción de enajenación psicológica, que posiblemente permanecerá activa mínimo dos décadas, ya que de nuevo, es una cuestión generacional, únicamente bajo circunstancias extraordinarias o una situación crítica de sustentabilidad humanitaria, no dejaran de existir las publicaciones físicas, mientras exista demanda, habrá obra que lo satisfaga.

Al no estar en situación extrema, esta transición a lo digital nos presupone el cuestionamiento ¿desaparecerán las publicaciones físicas? Esto es una cuestión de muy debatida, pero si nos remitimos a los datos ese futuro está aún muy lejano como nos muestra de nuevo, por lo menos en México, donde la Encuesta Nacional de Lectura 2015 ubica que el perfil de la gente que lee cómics, el 86% lo hace de manera física, el 4.4% solo de manera virtual y finalmente el 9.7% lee en los dos ámbitos. Dictaminando que ni el 10% de los lectores actual en México consume material digital, alejando mucho tal suposición carente de impresión: Si bien solo es un sector mundial, al no tener una gran infraestructura informática, sería una problemática general en las geográficas sobre los países en vías de desarrollo. Comparados con las naciones de mayor desarrollo económico y tecnológico como EE. UU, podría tener una tendencia más alta al consumo digital, replanteando de nuevo este cuestionamiento.

En aspecto teórico encontramos que las formas de expresión artísticas van casi a la par del potencial gráfico que ofrecían las plataformas donde se desplegaban, con las mejoras en el ancho de banda y una compleja programación, se empezaron a implementar animación e interactivos, incluso estas obras dinámicas, logran rebasar la forma de articulación narrativa, que los magnates de la narrativa gráfica aún hoy en día aún no han llegado a alcanzar. Finalmente la frontera informática fue el último muro que derribo la narrativa gráfica y como archivo empezó a desplazarse finalmente en la red. Podemos ubicar dos frentes que buscaban conquistar el medio digital, por un lado fue se encontró terreno fértil para el despliegue de material de cualquier porvenir, impulsando el desarrollo amateur y por la otra cara el emanciparse del formato, donde la evolución de la narrativa gráfica, siempre fue desde su interior, pero el soporte no es un elemento que había progresado mucho, este esta pasividad del área de trabajo restringió de alguna manera la creatividad de algunos artistas como lo plantean en una entrevista dos íconos de este medio:

- *Miller: ¿Durante cuánto tiempo vamos a estar marcados por el hecho de que ya hace mucho tiempo un tipo dobla un periódico por la mitad, dos veces, y nos dio este horrible formato con el que nos hemos quedado atascados?*

- *Eisner: Bueno te quedaras con él mientras el proceso de manufactura sea el mismo. Mientras siga el papel, estarás atascado ahí.* (Brownstein/2006)

Esta liberación de formato, conlleva a una liberación ideológica, técnica y geográfica (donde un trabajo local puede llegar a cualquier parte del mundo).

E-cómic

Es la forma digital de un cómic, manga o novela gráfica, con un formato exclusivo de lectura, visualizando la e-image con cierta secuencialidad, haciendo transiciones eficientes del final de una página al inicio de otra, con una extensión generalmente .cbr o .cbz Su nomenclatura se conformó a través de la abreviatura “e” proveniente de Electronic y el nombre más representativo de la narrativa gráfica: cómic.

Gracias a los avances tecnológicos el arte de la narrativa gráfica se sumergió en un nuevo medio, donde se homogenizó la información, difundiéndola para todo tipo de público, ahora, traspasando una nueva barrera, no solo técnica, sino ideológica, replanteando el objeto coleccionable apartándolo del concepto de fetiche para convertirse solo en un canal de información, dejando a un lado la búsqueda de su obtención de manera física, ahora, asequible de una forma virtual.

La nueva era computacional empezaba a existir gracias a diversos programas formulados para ordenadores personales, como lo es Windows 1.0, Mac OS y GNU (Linux) plataformas que son capaces de soportar y crear imágenes virtuales, conceptualizada finalmente como e-image. Estos sistemas comenzaron la era digital, donde se hizo habitual digitalizar un documento pasando del estado físico al virtual, esto paso paulatinamente con diversas publicaciones, a partir de esto surgieron otras nomenclaturas como: e-zines, e-book y e-mail, mismas que fueron originadas desde un soporte físico, pero transferidas ahora al ambiente virtual, era cuestión de tiempo para que el cómic o una rama de la narrativa gráfica entrara en este campo, contando cada una con su peculiaridad sobre cada formato. La problemática suscitada en la digitalización del comic es; que se volvían imágenes aisladas, cortando la secuencialidad, al resolverlo se creó un formato especializado en el cual imitaba una tira de prensa interminable que se podía visualizar de manera vertical y sin cortes. En palabras concretas el e-comic es; un cómic digitalizado, desplegado de manera continua, con un formato específico, siendo esencialmente carpetas de imágenes, visualizándolas conjuntamente.

En cuanto a su historia; a finales de los 90´ se dieron intentos de crear un formato de lectura para cómic, incluso llegando a utilizar el pdf. Su primer paso a la consolidación fue el surgimiento de CDisplay en el 2000, creada por David Ayton (quien tres años después falleció), en 2004 fue la última actualización del programa, además con esto se liberó su código, gracias a que su raíz fue libre, se hizo factible una reprogramación que resulto en la creación de múltiples plataformas, disponibles para la visualización del e-cómic. El otro factor que impulso el crecimiento del e-comic, fue el traspasar archivos, con la creación del protocolo BitTorrent compartiendo datos, llegando al punto de crear un sitio exclusivo para traspasar e-comics llamado Z Cult FM en 2004. La parte negativa de este aspecto fue la distribución no autorizada ni regulada de material que contiene copyright, especialmente material de MARVEL y DC este tipo de plataformas con catálogos obtuvieron problemas

legales por la presión de las grandes editoriales, llegando bajar el material de estas empresas, ocasionando que los sitios estuvieran desiertos como el mismo Z Cult FM, quien por último sucumbió y cerro en 2009. Finalmente empezaron a surgir gestores, estas empresas en línea empezaban a lucrar con el material digital, una de las primeras que se podía descargar producto de manera directa fue CrossGen Comics en 2002, para ese entonces parecía arriesgado el surgimiento de las tiendas digitales, ya que se podía dejar a un lado el mercado de puntos de venta ya establecidos y consolidados, pero la venta en línea parecía un mercado prometedor. Aproximadamente en 2003 los “digital cómics pasan de ser un pasatiempo entusiasta arcano a un tema de refrigerador de agua en la tienda de comics local” (Shelley/2009), al ser esto parte del conocimiento público, empezó a surgir una mayor demanda por el e-comic en el mercado. En 2004 se lanzó un nuevo método de distribución para la narrativa gráfica, ahora almacenado en un CD con título: 40 Years of Amazing Spirde-Man, colección que contenía 501 e-comics de Spider-Man, hasta 2007 que Grafic Image Technology perdió la licencia con Marvel para distribuir su contenido.

Una de las grandes compañías se incorporaría al medio web en 2006, creando una plataforma web llamada Marvel Digital Comics Unlimited, adoptando un nuevo modelo de negocios, en la cual, es posible visualizar el contenido de un “amplio” catálogo, por una suscripción anual o mensual, accediendo a desde una cuenta de usuario. Ahora estaba cerca su última gran barrera, que finalmente traspaso, el e-comic debía integrarse a los dispositivos móviles, terreno que no tuvo problema, ya que el e-book había marcado una brecha por el cual entro, igual como un proyecto redituable, empezando en el año 2009. En la actualidad en librerías electrónicas como Cimoc puedes localizar material independiente y obras de las grandes casas editoriales como DC Comics, Image Comics, Marvel, Dark Horse, Astiberri, Pannini, aunque estas mismas en su plataforma se logra encontrar todo elementos de la narrativa gráfica, ahora en formato digital, haciendo fácil e inmediata su adquisición, haciendo que este tipo arte esté al alcance de un click.

Al ser un formato digital se debe de tener un ordenador con los requerimientos necesarios para visualizarlo, así como un programa que decodifique el archivo y lo despliegue de la manera correcta, donde generalmente el visualizador es el mismo programa que te codifica los ficheros, de no ser así, es fácil de elaborarlos, primeramente se debe de crear un archivo de compresión que contenga todas las imágenes digitales, en orden decimal (1, 2, 3...), posteriormente renombrar la extensión, de acuerdo con su sistema de compresión (de - a): 7z – cb7, ACE - cba, RAR – cbr, TAR – cbt, ZIP – cbz, etc. La mayoría de las plataformas cuentan con estas dos propiedades (codificar y visualizar), así podríamos encontrar diversos programas dependiendo del sistema operativo:

- Windows: CDisplay, Gonvisor, Ray Viewer, VisorComikator, Picwalker, Pixelcomic, CoView, Foxit Pdf Reader, Adobe Reader, Comicrack, Comical, Comic Book Reader, Honeyview, MangaMeeya, MComix, Yacreader, CDisplayEX, YACReader, QManga y ComicRack
- Linux: Calibre, Qcomicbook, Comix, Mcomix, YACReader, Cbrpager y Okular
- Mac: EHON, Comical, Simple Comic, ComicBookLover, Ffview, Jomic, Comic Reader Mobi y YACReader.
- Andorid: A Comic Viewer, Challenger Comics Viewer, Comic Rack, Orion Viewer y Perfect Viewer
- IOS: Comic Bool Lover, Comic Flow y Cloud Readers.

La diversificación de plataformas llevo igual a la multiplicación de formatos, estos ficheros acabando con extensiones como: cbr, cbz, cba, cb7, cbt, tcc, 7z, lzh, arj, cab, gz y bz2. Donde las plataformas son capaces de reconocer archivos de imagen; jpg, gif, png o bmp. Anticipando, que un futuro cercano seguro vendrán más visualizadores y creadores de estos archivos, ya que al no haber una razón lo bastante fuerte para unificar los formatos, estos seguirán ampliando su espectro digital.

Con el paso generacional este tipo de formato se vuelve más atractivo, por las ventajas de disponibilidad y almacenaje, reformulando su aspecto de coleccionable, repercutiendo en su valor material y afectivo, pasando de ser un objeto de valor agregado, apreciado por el tacto, a ser ahora algo virtual.

En este punto entramos al terreno brumoso, ya que el único concepto que se ha acreditado de la narrativa gráfica en la plataforma digital; es el web cómic, pero al crear y debatir sobre la teoría del comic, podemos generar conceptos que nos ayuden a comprender el vasto mundo digital, para facilitar su estudio y clasificar de manera asertiva los nuevos nodos de la narrativa gráfica. Basándome en características, plataformas e interacción postulo dos tipos de nomenclaturas inmersas en el internet siendo estas; el web strip cómic y web cómic

Web cómic

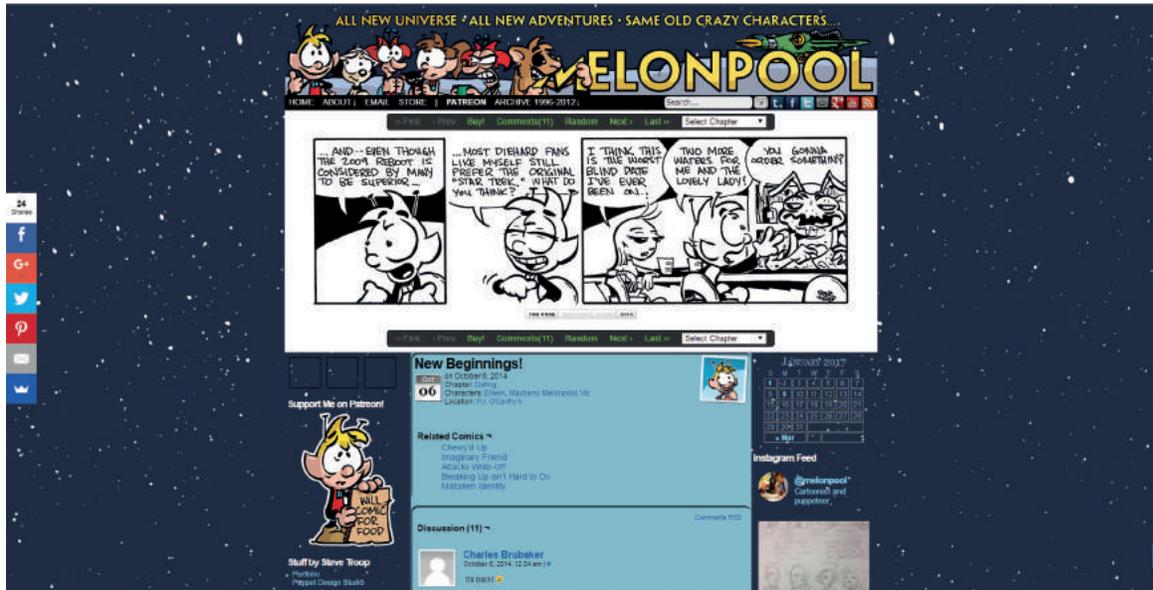
El web cómic es la visualización de la narrativa gráfica, despegada de una manera virtual, soportado en la web, contando con interactividad, animación, incluso algunas veces incorporando sonido, además de asimilar parte del lenguaje computacional y de la navegación en la red. Este eslabón evolutivo de la narrativa gráfica de despliegue más complejo, donde su elaboración no solo recae en la parte gráfica, ya que es el precursor del movimiento en la narrativa e interactividad con el espectador, llevando a nuevos rangos de exploración, insertando campos del conocimiento de otras áreas, como programación y animación, integrándolos a su abanico de herramientas, además de una forma nueva de despliegue, sustentado por la web y creado exclusivamente para ese mismo medio.

Con la implementación de internet, empezaron surgir las primeras manifestaciones usando el servicio ofrecido en EE. UU. de Compu Service con “Witches and Stitches” en 1985, de Eric Monster Millikin, más tarde Hans Bjordahl con “Where the Buffalo Roam” publicado a partir de 1991 por medio de FTP (File Transfer Protocol) y Usenet (creado por Tom Truscott y Jim Ellis). En 1993 surgió el primer cómic en línea, que fue actualizado periódicamente, elaborada por David Farley llamada “Doctor Fun”, publicado desde 1993 hasta 2006.

El punto crucial fue en 1991 donde se desplegó el servicio público el World Wide Web, permitiendo la introducción de formatos como el jpg, el cual podía ser visualizado de manera “inmediata”, ayudando en la creación de publicaciones, atrayendo a nuevos productores de todo tipo, al hacer este tipo de apertura global fue una ventana de oportunidad de hacia el amateurismo, consiguiendo experimentaciones buscaban la profesionalidad como “Rouge of Clwyd-Rhan” de Reinder Dijkhuis lanzados en 1994 (siendo el primer web cómic emitido fuera de EU), por parte de Morrison Polymer fue “City Chronicles”, emitido en 1995, además de Darren Bleuel con “Nukees” desplegado en 1997 y otros materiales mejor articulados como “Melonpool” de Steve Troop en 1996. Se pudo hacer una comparativa con la actualidad en el caso de la fotografía, ya que anteriormente solo había profesionales calificados, ahora hay una gran cantidad de dispositivos de captura de imagen utilizados por todo tipo de público, esto al igual que el web cómic abrió campo para el amateurismo, generando una gran diversidad de fenómenos, que a su vez se convirtieron en parte de la cultura.

Surgió la primera oleada de material profesional, “¡De repente, usted podría incluso hacer dinero de estas cosas! Tiras de estilo periodístico siguieron dominando, pero ahora el género ganadora fue la tira de aventuras de serie en curso, por lo general hecho con una pesada masa de la comedia geek: Pete Abrams con “*Sluggo Freelance*” (1997), de Jonathan Rosenberg con *Goats* (1997), de Maritza Campos’s *College Roomies From Hell* (1999), y mi propia *Narbonic* (2000), No todas estas tiras fueron nerdfests de ciencia ficción / fantasía; Bruno de Chris Baldwin, lanzado en 1996, fue un cómic suave, rebanada- de- la vida sobre las

tribulaciones de una mujer joven, y tiras surrealistas sesudos como Dorothy Gambrell con *Cat and Girl* (1999) y de Chris Onstad con *Achewood* (2001)” (Garrity/201).



Captura de pantalla de <http://www.melonpool.com/>

Posteriormente empezaron a surgir nuevas tendencias y estilos de esas manifestaciones artísticas; en el 2000 por fin se elaboró una obra con influencias de estilísticas de oriente como “Megatokyo” hecha Fred Gallagher y Rodney Caston, cortando la brecha que separa escuelas o tendencias sobre los grafismos de uno a otro continente. Siguió el surgimiento de categorías, está identificada por un estilo “artístico” muy particular:

- Comic sprite: nomenclatura usada para referiré a los web cómics con reseñas informáticas de videojuegos. Categoría donde podemos localizar la publicación: “Bob and George” de David Anez y Brian Clevinger son 8-Bit Theater. Ambos en 2001, con esto “la gente descubrió que no necesitaba saber dibujar para ser webcarttonist” (Garrity/2011) Darse cuenta que no se debe de ser un dotado en el dibujo para crear tus obras, impulso la creación de material desde creo, yuxtaponiendo elemento o editando material ya creado previamente.

De nuevo se efectuó una ampliación estilística, pero sobretodo en profundidad temática, en la red empezaron a surgir novelas gráficas como “Nowhere Girl” en 2001, elaborada por Justine Shaw, convirtiéndose en el primer Webcómic en ser nominación para un el premio Eirner, en la categoría de: mejor nueva serie en 2003. Lo trascendente fue, que uno premios más prestigiosos del medio artistico volteo a observar lo que sucedía en la web y no solo en las publicaciones físicas, augurando un futuro prometedor, por lo menos en cuestión de visoria sobre los web cómics tal acto nos presupone que habrá un reconocimiento igualitario entre las publicaciones físicas y virtuales muy pronto. Esta publicación abrió el camino para otras novelas gráficas siguieron: “*de Jenn Manley Lee épica de ciencia ficción Dicebox (2002), Spike Trotman creando un universo alternativo de Templar Arizona (2005), Tracy Mayordomo en la cómica antropomórficas gángster de los 1920’ de Lackadaisy (2006), y el artista sueco Rene Engstrom en la vida útil del drama Anders Loves María (2006). La autobiografía se convirtió en una frontera más popular*” (Garrity/2011). La serialización temática fue rápida comparada con su antecesor físico, ya que la sociedad demandaba obra profunda para un público lector intelectual, lo que fue identificado pronto por los creadores de narrativa gráfica, ya que al estar en web, es una plataforma que se creó con la intención de interacción, efectuando respuesta y comunidad inmediata, se dieron cuenta de la demandas u opiniones de los lectores. La creación de web cómic no era única del continente americano, ahora llego material artístico de otro sector, en 2003 provino una oleada de trabajo proveniente de Corea del Sur, contando con gestores como Daum y un año más tarde Naver, que liberan periódicamente material gratuito, este material en línea en su tierra natal fue nombrado manhwa y en occidente como webtoon.

Al ser un desplegado en la web, se debería de adquirir nuevas formas de sustentabilidad, o modelo de negocios para que sea sostenible. A fines del 1999 Paul Kipling y Wilson T.D. generaron una lista especulativa de elementos o situaciones clave para tener éxito en sitios web:

- *Algo nuevo o único*
- *Alto nivel de servicio al cliente*
- *Rápida y respuesta personal de correo electrónico*
- *Productos de alta calidad a un precio razonable*
- *Promoción efectiva en Internet*
- *El sitio debe ser actualizado con mucha frecuencia*
- *Se debe ofrecer la membresía de tipo club*
- *Debe proporcionar enlaces a otros sitios y animar a otros a enlazar con él*
- *Las páginas deben estar listos para descargar, y compatible con todos los navegadores y sistemas de uso común.* (Rozakis/2003)

Si bien era algo temprano tener todos los puntos sugeridos, se percibía que podía ser rentable el web comic, convirtiéndose en una fuente de ingresos, aceptando formas económicas como donación o suscripción. Esta obra virtual, hecha por creadores emergentes, a veces

requería una inversión inicial, con esta problemática surgió una posible solución, Patreon fue creado en 2013 por Jack Conte este espacio es un crowdfunding, que pretende ser un vínculo para financiar exclusivamente proyectos artísticos, entre ellos material de narrativa gráfica, buscando conseguir fondos por medio de una muestra o preview sobre la futura obra a realizar. El pionero en la rama de la narrativa gráfica de conseguir la inversión a partir de donaciones fue en 2004, realizado RK Milholland para su proyecto “Something Positive”. Se puede conseguir el recurso material de manera independiente, pero se convierte en algo más factible al ingresarlo a uno de estos crowdfunding, plataformas exclusivas para conseguir patrocinio y/o donación, que pueden ser vistas fácilmente por un agente inversor. Es importante hablar de aspectos económicos que sustenten un medio artístico para que siga generando material trascendente que aporte a la sociedad de una manera cultural.

Podemos encontrar obra que surgió como web cómic, donde de acuerdo a su época tenía las características propias a su nomenclatura, pero actualmente sobreviven además de mantenerse activas pero ahora residiendo en otra categoría, ya era perceptible que no todo lo que se elabora era web cómic, en su concepto más amplio, sino era material parecido a tiras cómicas. Para identificar este tipo de material que paramecio estático en al movimiento y desarrollo conceptual del web cómic, encontramos que estas obras dejaron de buscar soluciones innovadores, sin utilizar las herramientas a su disposición o careciendo de una extensividad narrativa de un cómic, lo mismo que paso con algunas publicaciones del comic alternativo, que acabaron siendo catalogadas en otra nomenclatura por actualizar los conceptos de las clasificaciones, esto mismo pasa en el web, abriendo las puertas a la nomenclatura de web strip cómic. El primero de estos materiales que tuvo un sitio propio elaborado por Scott Adams llamado “Dilbert”, siguieron con el mismo tenor exitosas obras de humor para un grupos específicos, perteneciente a ciertos sectores que están inmerso el connotación de la cultura geek, primero “Unshelved” de Gene Ambaum y Bill Barnes en 2002 con temas de biblioteca y más tarde con “Xkcd” de Randall Monroe 2005, desarrollando humor a partir de diagramas matemáticos. Paralelamente se desarrollaron sitios con obra para un público más general, donde sus viñetas son nombradas de diversas formas como; gags, incluso meme o webcartoon, haciendo una apertura a las tiras humorísticas que ejemplifica clara mente al strip cómic, en 2001 “The Perry Bible Fellowship” de Nicholas Gurewitch seguida por el éxito rotundo de “Cyanide and Happiness” por Kris Wilson, Rob DenBleyker, Matt Melvin, y Dave McElfatrick originado en 2005 y actualmente el último gran sitio que sigue por esta línea es “The Oatmeal” creado por Mateo Inman en 2009.

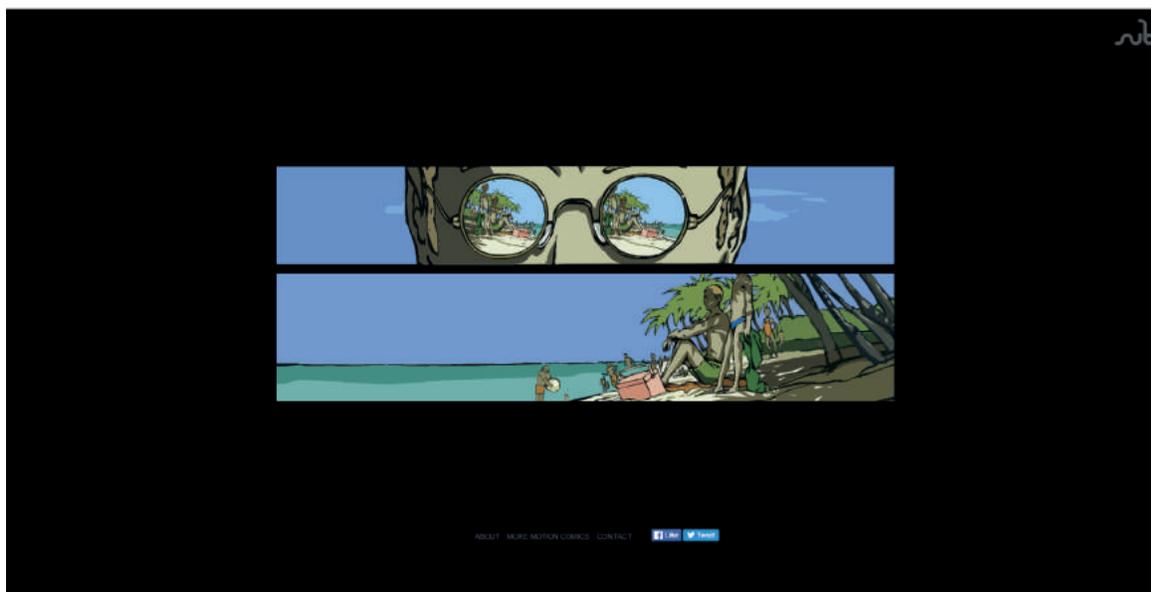


Captura de pantalla de <http://dilbert.com/>

La proliferación de Webcomics seguía, ahora consolidado por un teórico, además de productor del cómic, Scott McCloud publicó “Reinventing Comics” en el 2000 conceptualizando el potencial y las posibilidades que ofrecía el medio de la web como herramienta, una de sus ideas más prolíficas fue; el lienzo infinito, donde la web al no tener un formato establecido, se podía experimentar el recurso de un espacio ilimitado, uno de los primeros en emplear este recurso fue Patrick Farley con “Electric Sheep Comics” en 2000, más tarde, Demian5 produce la tira “When I Am King” en 2001 y finalmente explotando esta cualidad con gran habilidad en la obra “Soul Reaper” del estudio Saizen Media hasta el 2012 (anteriormente en 2008 “Zoomquill” en nikki.net había mostrado un concepto semejante del lienzo infinito, pero fuera de la narrativa gráfica). La web paso de ser un soporte a formar parte de articulación del discurso gráfico empleándose como un recurso. El acto fundamental la división de nomenclaturas para marcar un rumbo de la evolución de del web cómic, fue la aplicación de movimiento en la página, esta revolución en la red fue originada por el programa de Jonathan Gay llamada Future Splash Animator, creación que más tarde fue absorbida además de renombrada como Macromedia Flash, hasta que en 2004 la corporación Adobe la agregó a su suite con el nombre de Flash MX, otros programas que colaboraron fue Java Script con el desempeño en redes y HTML proveyendo de programación e interactivos a la red. A partir de ese mismo 2004 proliferaron sitios webs con interactivos como: “E-merl.com” en 2006, interactividad dinámica en ml.hoogerbrugge.com, “Digital Toy1: Missing Link” en roxik.com y senggeng.com/wada/-compe/main. Estos sitios mostraron recursos para futuros trabajos, con la intención de ofrecer interacción, replanteando la lectura visual, haciéndola más atractiva por poseer efectos que otro material difícilmente contendría y no tardo en repercutir en el medio de la narrativa gráfica en la red.

El primero cómic interactivo apareció en 2001 “The Killer” producido por el estudio Submarine, fundado por Bruno Felix y Femke Woiting, siendo su empresa uno de los mayores desarrolladores de web cómics, aunque ellos los nombran motion cómics, dentro de sus otras encontramos “Akeron” y “The Art of Pho”.

Ente 2003 – 2004 el teórico del “Infinite canvas” Scott McCloud experimento en “the Right Numeber” el recorrido de una innovadora lectura del narrativa, donde una imagen surgía de un punto en el centro esta secuencia se iniciaba por medio de un click sobre un puntero, creando un efecto de profundidad eterna provocando en el usuario la expectación de algo infinito, todo esto generaba una pequeña interacción, que a diferencia de la navegación de antes (aparición abrupta entre páginas), este web comic poseía transiciones. El mismo año se empezaba a emplear botones con efectos Roll Over como recurso, por ejemplo: en “An Enquiry into the Infine Potencial of Webcomics or A Monkey’s Journey to Omega and Beyond” elaborado por P.D. Maguns en feccundity.com, donde siguió implementando la teoría de un lienzo infinito, llevado de una manera horizontal.

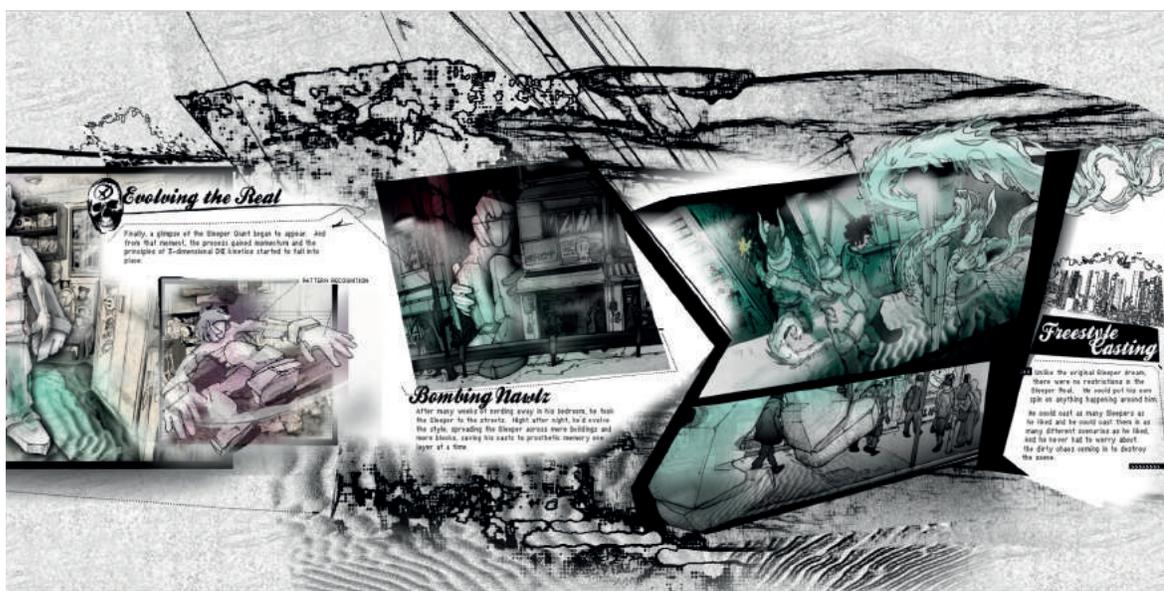


Captura de pantalla de <http://killer.submarinechannel.com/>

En 2005 fue desplegado en la red “Meanwhile” de Jason Shiga desarrollando por primera vez la posibilidad de dirigir o elegir la dirección de la trama, “me he dado cuenta de que la no linealidad inherente a las historietas se presta bien a experimentos narrativa interactiva” (David/2005), historia que en 2010 se remasterizo y rediseño, desplegándose como app para IOS. Este fue un sueño de todo amante de la narrativa gráfica, ya que por primera vez se podía elegir el rumbo de la historia de una manera inmediata, esta interactividad puso al medio artístico en otro nivel, donde el usuario se vuelve parte de la obra.

Algo semejante al web cómic ocurrió con “Dead on Arrival” de Matt Gibson y Geoff Gavia en 2007. el cual era foto novela con lenguaje de la narrativa gráfica, ingresando sonido ambiental, transición entre las paginas, movimiento y desplazamiento de cámara. En el mismo año apareció en xkcd.com una viñeta interactiva en su publicación número 1110, creando un pequeño universo sin fin, que solo es perceptible a través de una limitada ventana, demostrando de gran manera la idea de McCloud del lienzo infinito.

La producción que logro ver la innovadora articulación del web cómic, en su total expresión fue la multi galardonada NAWLZ de Stu Campbell en 2008, incluso saliéndose del formato web, para integrarse más tarde como una aplicación en I Pad en 2011, tal obra maestra de ingeniería en programación, abrió una puerta demasiado grande sobre la potencia que nos ofrece el medio, reformando completamente la concepción de Web cómic e impensablemente provino de un lugar de que no contaba con gran tradición sobre la narrativa gráfica, esta manifestación artística provino del lejano Australia una vez demostrándonos que el valor de este tipo de obra traspasa fronteras, además de cultivar las personas que son cautivadas por dicha forma de expresión y buscan replicarla para contribuir en este medio artístico que se glovaliza. En 2010 “Never Mind the Bullets” producido por Microsoft Corp exploto de nuevo la programación, utilizando principalmente el efecto llamado parallax, igualmente este efecto es posible gracias a que las ilustraciones están segmentadas y divididas por planos. Podemos observar el interés de las grandes empresas por generar este tipo de material, se debe a que la narrativa gráfica se está volviendo parte visible de cultura global.



Captura de pantalla de <http://www.nawlz.com/>

Por último encontramos una de las grandes manifestaciones en “NEOMAD”, creada por Sutu, The Love Punks & The Satellite Sisters – en colaboración con Big ART y la comunidad de Roebourne. En este proyecto creo un discurso que por medio narrativa gráfica colaboro en la solución de una situación social, facultándose como un canal de difusión sobre una cultura aislada, concientizándonos de la problemática la socia que permea en su entorno, siempre el web cómics será una expresión artística, pero no todo el material aborda de una manera directa la preocupación de un sector vulnerable, Es de gran trascendencia así como de aporte cultural este tipo de material, de nuevo sorprendentemente proveniente de Australia, aunque tal vez esto ya no sería sorpresa, porque estos artistas o productores en dicho país está marcando una nueva pauta de proyectos web, haciendo que volteemos a ver todos los rincones del planeta, tratando de encontrar más material de calidad, o mejor aún, que la web nos conecte con el mundo.

Podemos renombrar las facultades de un web cómic:

- Desplegarse en una página exclusiva.
- Tener la profundidad e ilación narrativa de una historia a otra.
- Archivos de lectura inmediata y visible para la web.

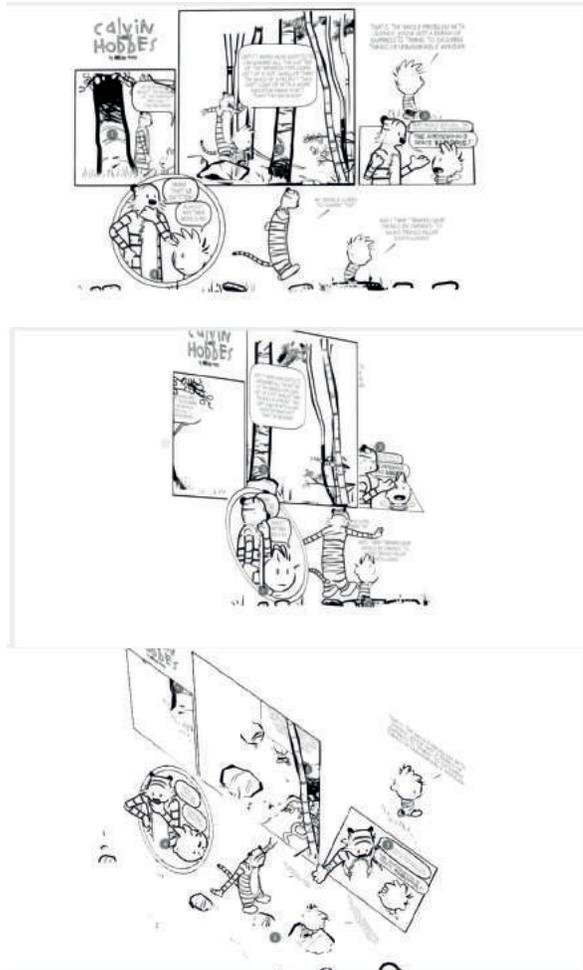
Estos son las cualidades propias de su concepción inicial, con los años evoluciono recuperando códigos de otros lenguajes y se agregaron dos características más:

- Animación que creaba o ampliaba la profundidad y ambientación de la viñeta.
- Interactividad que provea una retroalimentación con el usuario.

Los elementos anteriormente nombrados serian, aspectos fundamentales del actual web cómic, ya que de lo contrario, al tener una herramienta que te logre hacer una obra única e innovadora y no emplear dicho recurso, es desecharlo, tanto así que no aprovechan el potencial del nuevo medio. Al no contar todas las publicaciones llamadas web cómic con interactividad, se podría gestar la adquisición de una nueva categoría, resultando dos formas: Web cómic y Web cómic interactivo. Pero esto no es realmente necesario, ya que, cuando nos referimos a un concepto, la imagen mental referencial es generalmente es la denotación más actual de esa palabra y no desde su articulación inicial, haciendo una analogía, nos referiremos a un automovil, donde inmediatamente identificamos a un carro que podemos describir como; de cuatro puertas, con ventas de vidrio, espejo retrovisor, espejos laterales, etc. Uno difícilmente se referencia con el Voiturette tipo A de Renault: que no cuenta con ninguna de las características antes mencionadas, y este aun así se define como automóvil, por ende, podemos entender que las nomenclaturas evolucionan a la par de lo que definen. Con esto nos referimos a las expresiones “actuales” como “Ellie on Planet” de James Anderson o Erin Mehlos con “Next Town Over” ambos desplegados en 2010, claramente son material de mucha calidad, pero son obras que pueden estar atemporal a su época, aunque esto no signifique que se tengan que excluir de la categoría, pero si identificar la temporalidad en que están proyectadas.

La creación de la nomenclatura es uno de sus temas de debate más recurrentes, esta rama de la narrativa gráfica ha sido nombrada como: Digital Comic, Comics Related Website, Online Comic, Web cómic y por ultimo hasta el 2011 como Online Comic Strip, proclamado por una institución con gran tradición y respeto del medio gráfico; La National Cartoonists Society (NCS, organizada desde 1946), creada para una nueva categoría en su división de premios. El próximo año dividió esta nomenclatura en; On-line Comic Short Form y On-Line Comics Long Form, haciendo una rectificación, aclarando que había una definida diferencia entre las obras producidas en la red, aunque la diferencia solo la ubicaban en su extensión de layout. Como hemos redactado anteriormente, la diferencia entre web strip comic y web comic es más compleja que solo una extensión en el trabajo. La diversificación de estas nomenclaturas es lo adecuado, analicemos ahora el decantación de usar el nombre web en vez de online, averiguando la razón encontrar dos diferencias, primero; estar en línea no es necesariamente estar en la web, pero estas obras narrativas para ser visibles necesitan permanecer la surface, ya que de lo contrario no podría ser localizado por los motores de búsqueda. Segundo; estar en línea no le añade características propias del medio, ya que estar online solo es un medio o canal temporal, mientras que la web, atrae ciertas connotaciones propias como interactividad, aún más empleado la idealización de la web 2.0 donde los usuarios genera una retroalimentación, partiendo de la interfaz generada por el programa, por estas diferenciaciones se convierte en lo correcto el uso de web, uniéndose con nomenclaturas con ciertas características, creando finalmente web strip comic y web comic.

Si bien el web cómic busca ser un potente medio artístico, se deben encontrar constantemente nuevas propuestas y que esto no solo recaigan en su discurso, sino también en su forma de articulación, encontrando estos últimos intentos de exploración que de nuevo proponen una evolución de sobre narrativa gráfica gracias a la interactividad y la realidad virtual; la primera cualidad se explota con el proyecto “Calvin and Hobbes: the big bang” de Gabriel de Laubier utilizando el sitio web Sketchdab, para recrear una anécdota humorística de estos personajes creados por Bill Watterson, esta experimentación, nos representa un modelo 3d sobre 5 viñetas, proveyendo de profundidad, dinamismo, y sobre todo interactividad, además que las viñetas encuadradas se convierten en marcos que solo son totalmente visibles desde cierto punto de vista, atrayendo al espectador a explorar las perspectivas que orbitan la obra. El segundo proyecto es “Magnetique”, creado por el estudio Oniride, siendo esta la primera creación de narrativa gráfica adaptada para realidad aumentada, aplicada en tecnología de Gear VR, que se fundamentó en el desarrollo de Oculus, creando un vista panorámica panorama de 3 grados, ubicando en el espectador en el centro de la acción además de contar con sonido ambiental. De igual manera los dos proyectos son complejos, requiriendo habilidades específicas, herramientas actuales, además inversión de material humano, pero gracias estos proyectos innovadores, se expande la manera de mostrarnos novedosas y factibles la formas de la narrativa gráfica sobre articular discursos que impacten.



Gabriel Laubier

Capturas de pantalla de <https://sketchfab.com/models/dd484cd2dc9e477381e152b69d329506>

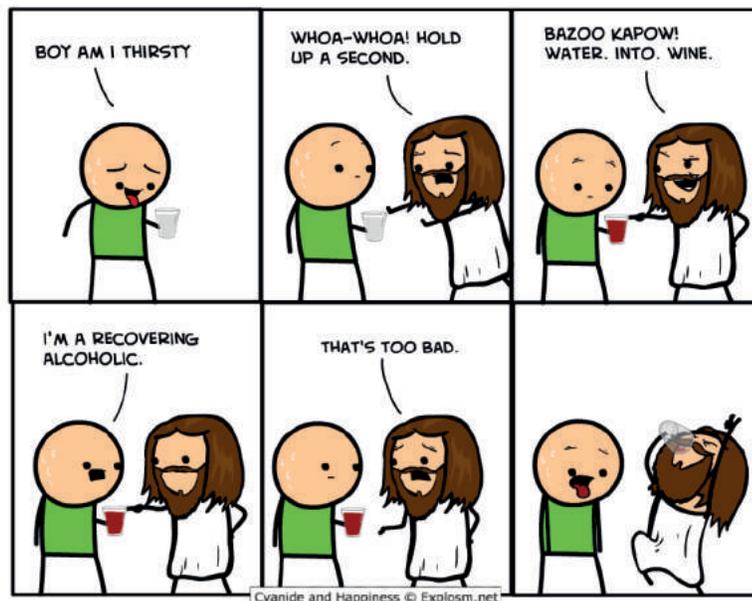
A lo largo de años toda manifestación de la narrativa gráfica en la web se le considerado y agrupo como web cómic, pero con el tiempo podemos disgregar este conglomerado, catalogando dos conjuntos de expresiones artísticas, desglosando en web cómic y el web strip cómic.

Web strip cómic

El web strip comic es una publicación generalmente periódica, así como también un una imagen digital individual, articulando una historia corta, auto conclusiva, que se despliega en la web como una obra inmersa en una plataforma. Una de las cualidades de estas obras es; que pueden fluir fácilmente por red, ya que su formato y almacenamiento son de extensión JPG, GIF o PNG haciéndolas portátiles, con la intención de difundirse. Algunas están articuladas en una imagen, segmentada en viñetas y otras un poco más extensas, compuestas varios archivos, que gracias a las facilidades que provee la interfaz de una plataforma logran ser vistas secuencialmente, creando un breve simulación de ser una publicación compuesta por páginas. La alusión de este término proviene de su antecedente mismo de tira cómica, inserta en los periódicos, convirtiéndose en un descanso visual, con fundamentos humorísticos, haciendo una comparación con esa antigua nomenclatura contiene más símiles con su desplegado en la web, el cual, ambos en sus obras logran sostenerse en las anécdotas de un personaje compuestas por historias auto conclusivas. Comparando con el cómic con estas dos manifestaciones (strip cómic y web strip cómic) el ícono de la narrativa gráfica casi siempre al finalizar cada publicación, el siguiente número estaba hilado con la historia previa, en cambio la tira cómica las anécdotas logran ser independientes, donde cada obra logra ser captada sin la necesidad de un preludio, ni la espera de una próximo número, sumado a que el web strip cómic hace uso del lenguaje computado, donde su archivo se convierte en una publicación autónoma, que no necesita el permiso de su creador para difundirlo y desplazado de su origen, aunque generalmente la firma del artista viene inserto en dicha e-image.

Sus antecedentes los podríamos ubicar casi a la par de la creación del e-comic, ya que al haber la posibilidad de que los ordenadores de crear imágenes o digitalizar narrativa gráfica estos pasaban al aspecto virtual, con esto se empezó a crear y elaborar pequeños trabajos de autor o fanart. Lo cuales podían constar de un página con algunas viñetas, la situación fue encontrar una forma de difundirla, un recurso fue la publicación en de material personal en los blogs, originando sitios como el primer portal para web cómic: Big Panda, consiguiendo un espacio para estos creadores independientes. En 1989 surge su primer sitio exclusivo de web strip cómic, de una manera profesional aunque originalmente solo fue un medio de lectura. Su punto real de inicio fue hasta la creación de los gestores, estas plataformas exclusivas que hacen posible la difusión de material de narrativa gráfica, así como su visualización, haciendo posible el compartir material. Esto creo pequeña comunidad que interactúa, además producir y demandar material, uno de los pioneros de estos sitios sería Keenspot de Chris Crosby en el 2000, dos años más tarde creo Keenspace quien hacia servicio de alojamiento de archivos gratuito. Por los mismos años proliferaron las de páginas especializadas en tiras cómicas como en 2001, "The Perry Bible Fellowship" de Nicholas Gurewitch el cual surgió originalmente como web cómic, pero ver sus características podemos observar que pertenece al web strip cómic. Los gestores volvieron el epicentro donde se gestó el web strip cómic, mientras que en 2005 se agregaron otros dos

gestores como Webcomics Nation lanzado por Joey Manley percibiendo una cuota de \$7 dls por espacio ilimitado por usuario y Comic Genesis (siendo esta un renombramiento de Keenspace), se agregó una innovadora forma de participar en la narrativa gráfica llamada generador. Strip Generator TM fue desplegado, sistema el cual, tenía la facultad de que disponen de planillas o personajes establecidos dentro de sus presets, facilitando la creación y asumiendo la responsabilidad técnica, haciendo más eficaz el proceso de elaboración con una producción rápida. Otra forma de verla es la automatización del flujo de trabajo en la edición. Este tipo de web hosting service, hace posible crear una tira cómica, además de almacenarla y visualizarla en su mismo sitio. y por ultimo uno de los más grandes exponentes del web strip cómic se creaba; “Cyanide and Happiness” llegaba con su humor negro así como la declamada sátira en su propia página web Explosm. Por esos mismos años se gestaba la interacción y animaciones en la web, influyendo en el web strip cómic, como su simil de la web, adquirió la animación como un pequeño recurso, ya que su mismo formato lo hacía posible, al ser un archivo independiente, se podía exportar como gif, transformándolo en un publicación más atractiva, por tener el factor de no ser estático. La última obra mencionada, nos demuestra la evolución ética y moral que sufre la sociedad, donde sus personajes son casi la abstracción mínima de representar al humano, sin embargo es totalmente comprendida por público, contándonos pequeños gags o situaciones satíricas muy extremas, que seguramente hace 20 años no se hubieran soportado ya que puede transgredir susceptibilidades (aunque sea fantasía) no podía ser bien visto por aquella sociedad, en la actualidad no solo se soporta el humor negro además de la violencia, hablando en la actualidad se ha llegado un punto donde mismo público demanda y exige como un recurso para articular la información.



Cyanide and Happiness

2016

<http://explosm.net/comics/4380/>

Cyanide and Happiness © Explosm.net

Ahora el punto donde se contactan además de mezclarse el web cómic y el web strip cómic es la es la creación de páginas web exclusivas; que despliegan una imagen por cada página, creando una secuencia con el comando de adelante y atrás, inmerso en la mismo diseño, gracias de nuevo a la navegación se crea una secuencialidad, aunque el web cómic siguió su camino evolutivo y adquirió una interactividad con el usuario, además de usar la animación como un recurso constante, mientras que el web strip cómic usa el movimiento rara vez. Si bien algunas publicaciones de web comic continuaron con la misma línea de imagen estática, sin interactividad o sin innovar el discurso gráfico, estas se convirtieron en algo rudimentario, atemporal a la época, quedando como elementos pasivos. Ahora diferenciándolo con el e-cómic además de ser este un archivo comprimido completo, el web strip cómic esta creado para visualizarse inmediatamente en la red, así como soportarse siempre y abiertamente para el público.

El web strip cómic, no solo se quedó expuesto en sus lugares especializados, también fue incorporado en lugares de publicaciones de todo tipo, con fines lúdicos, ahora trayendo material internacional como 9gag y Tapastic. Su boom social y su medio de proyección más importante lo consiguió con la consolidación de las redes sociales como: Instagram y principalmente en Facebook, ya que estas plataformas además de publicar de manera gratuita, tiene un sistemas eficaz de compartir publicaciones. Estas redes contienen una cualidad esencial que carece la página web o el gestor, este elemento nuevo lo encontramos en la suscripción, al dar like en cierta página, se genera un seguimiento auto programado; para cada que vez uno publique sea visible en su muro o notificado del material nuevo, aunque para que esto funcione, la página debe de estar actualizada y en uso constante. Con esto mantiene al usuario actualizado de su trabajo, así como ampliar su público a cualquier rango de edad, siempre y cuando el contenido le parezca apropiado. Se adoptó un medio de ingreso que no solo beneficiaba a los gestores, ahora también por tener seguidores podías promocionar publicidad o compartir enlaces. La incorporación a las redes sociales inicia en 2008 con “Cheer Up Emo Kid Comics” de Enzo a la par de “Channelate” hecho por Ryan Hudson, un año más tarde Dosis “Diarias de Alberto Montt” y finalmente la inclusión “Cyanide and Happiness” de Kris Wilson, con los años se pueden sumar los proyectos interesantes como “Jours de Papier” elaborado por Tanía Camacho colaborando con Esteban Martinez, “The mountain whit teeth” hecho por Alejandra Gámez y la obra de temática prehispánica de Pedro Larez. Algunos símiles de esta publicaciones, que solo comprenden una viñeta también se les conoce como webcartoonists, aunque no es termino muy empleado, ya que cataloga su trabajo solo como algo caricaturesco, cuando su obra cubre una extensión más amplia y aplicando un desarrollado lenguaje.



La leyenda la creación del mundo

Pedro Lárez, 2016

Uno de las situaciones muy recurrentes en el web strip cómic es la creación de fanart y fanfiction. Desglosando: en la elaboración de obra, la persona que lo produce se convierte generalmente su autor, en algunas veces se suscita que en la producción de nuevo material se hace uso, incorporando o parodiando elementos como personajes que no le pertenecen a él, sino a una marca o estudio que tiene su registro. Lo cual no detiene el uso de la creatividad, ni de reinterpretar o apropiarse de ciertos elementos, para aplicarlos en nuevas temáticas y conceptos, la libertad de este material recaerá en las cualidades de ser un producto lúdico y sin fines de lucro. Definiendo:

- Fan-art: la creación una imagen visual, sobre uno o varios elementos retomados de un material ya elaborado y publicado. Arte elaborado por fans.
- Fan-fiction o fic: la creación una obra visual extensa sobre uno o varios elementos retomados de un material ya elaborado y publicado. En busca de extender la historia o crear universos alternos. Ficción fanática.

La elaboración de material como fan-art podemos localizar a OMOCAT y Zac Gorman en la web, GaMERCat y como fan-ficción podemos localizar varios en la página web Zootopia News Network refiriéndose a la producción del mismo nombre.



Zac Gorman, 2013
<http://magicalgametime.com/>

optimización del tiempo y aclaración de contenidos tanto para los productores, como para la audiencia.

Por último, el web strip cómic se convierte en la forma predilecta de articulación usada por artistas emergentes, ya que no se necesita una fuerte inversión (como en una publicación física), teniendo un método de difusión muy eficiente, además de ser producciones independientes, donde la constancia de publicaciones nuevas están determinadas por su mismo autor. Al estar desplegada principalmente en las redes sociales se adhiere el potencial de convertirse en algo viral, haciendo posible ubicar a un artista de un momento al otro en el mapa, el futuro es muy prometedor para la proliferación de esta rama de narrativa, ya que nos encontramos en el auge digital e igualmente van en aumento personas en redes sociales, dispositivos, ancho de banda, resultando en la futura e inmediata proliferación del web strip cómic. Finalmente este medio artístico ingresó completamente en la virtualidad, donde se encontró con la animación como un recurso, ayudando a expandir el discurso de la narrativa, debido a esto, se generó un planteamiento de llevar las viñetas a algo completamente animado e incluso a un formato de lectura programado e automatizado, experimentación llamada cómic animado.

La identificación de estas nomenclaturas es de vital importancia para el medio, ya que al estar inmersas en la web, se encuentran bajo un régimen de localización, donde los buscadores identifican por palabras claves, etiquetas o tendencias publicitarias, donde estas obras se convierten en una forma de ingresos y/o sustento, además de difusión artística e ideológica de sus autores hacia el mundo, ya que de lo contrario se seguirá suscitando la problemática de englobar todo en web cómic, creando confusión y una demora temporal al localizarlas, en una presunción; al ser un artista nuevo o un amateur tratando de ingresar en el medio, buscas una plataforma o gestor, no una página web exclusiva de una obra ya producida, mientras que como usuario quieres consumir “x” o “y” producto, pero encuentras otro contenido que en el momento no es el deseado, resolviendo esto al separar las diferentes expresiones con cualidades propias nos ayudara a la

Cómic animado

Es un género situado en la delgada línea entre la narrativa gráfica y la animación, convirtiéndose en una exploración que rompe con estereotipos, creando un discurso que desafía con sus fundamentos propios. Una de las ideas claves de la narrativa gráfica es representar el movimiento por medio de figuras estáticas, a través de un sin número de recursos gráficos, entre ellos; las viñetas secuenciadas, obteniendo la simulación del movimiento diacrónico con un sistema de cerrado. Entrando en el campo de la animación, al parecer este tipo de cómic rompe el ideal de como representar un impulso motriz, sumado a que trata de incorporar nuevos lenguajes.

El primer acercamiento de la narrativa gráfica en simular movimiento o aparentar animación, fue con el recurso de las líneas cinéticas. Estas mismas fueron adaptadas en el campo de la animación, demostrando una retroalimentación entre estos dos lenguajes. En el terreno de la animación la repetición de imágenes que aparentan un desplazamiento o vibración a través de una acción repetitiva, a esto le llamo bucle o ciclo, siendo un recurso muy empleado en la animación, que sería recuperado ahora por la narrativa gráfica aplicándolo en las páginas de los web cómics y web strip cómics, pero igualmente esto fue utilizando solo como un recurso en ciertos momentos y/u objetos, no como un mecanismo que formule su discurso, ya que al incorporar el movimiento cuadro por cuadro puede afectar el sistema de cierre o que dejara de existir este.

Hubieron varios factores de gran destreza técnica y creativa que contribuyeron con la creación de categoría de la narrativa, fueron los intentos de crear historias cortas, llamados cinemáticas, sin necesidad de una elaborada animación, un ejemplo lo podemos encontrar el juego “Ninja Gaiden” de la empresa Tecmo en 1988, empleando líneas cinéticas además de bucles, economizando recursos usados por la limitada memoria, además estas cinemáticas crearon un sencillo pero bien elaborando un clip que introduzca al espectador a la historia del juego. Otro antecedente fue la elaboración de los animatics, que son muy similares al cómic animado, pero carecen algunos elementos formales, sin embargo usan ilustraciones estáticas, que se desplazan por planos, los cuales generan un universo más profundo, buscando el acercamiento del tiempo real sobre los desplazamientos en una animación. El tercer elemento; fue el uso de estéticas del cómic Americano como en la animación “Batman the Animate Series” articulada por Paul Dini y Bruce Timm demostrando la destreza proveniente del estilo del cómic lograra animarse sin deformarse. Como cuarto y más influyente brío, fue la creación del web cómic que empezó a experimentar con el desplazamiento y movimiento de cámara, hasta animar ciertos elementos, con formatos gifs o flash, la suma de estos factores durante años, contribuyo con la experimentación e influencia sobre de la narrativa gráfica, dando como resultado la creación del cómic animado.

Hay ciertos experimentos fallidos, que se autodenominan cómic animado, siendo estos solo unos clips que simplemente pasan viñetas o recorren la cámara sobre páginas de cómic, novela gráfica o manga, ya que solo reencuadrar o desplazar el objetivo sobre el layout no provee de animación alguna, (es como si grabáramos un texto de una novela literaria, elaborando un recorrido de cámara de la parte superior a la inferior, haciéndolo llamara todo animado, todo esto solo debería de ser catalogado únicamente como video). Algunos de estos trabajos redactan con audio lo escrito, cayendo en un pleonismo, dejando inútil el lenguaje narrativo como los globos de texto.

Este cómic se encuentra con la inclusión de una vibración sonora, este sonido debería invadir la lectura, tampoco actuar como narrador o sustituir la conversación e interacción de los personajes, su debida aportación consta en aportar sonidos incidentales o ambientales, los cuales no subtitulen a las onomatopeyas, pero si ayudan a crear una atmosfera que se apodere de la persona que lo visualice. Al igual que este tipo de animación no debe de transformar al personaje, solo le debe de dar un valor agregado a la narrativa gráfica, creando profundidad y dramatismo.



*Jason Shawn Alexander
Captura de pantalla
Mad Max (the game)
2014*

Es importante marcar la cualidad que identifique la animación del cómic animado, por ende, el aspecto que los distingue es; la transformación de la imagen, donde la animación cuadro por cuadro, conocido como dibujo transformable, modifica y deforma la imagen, dejando a un lado las viñetas que generan el sistema de cierre, si pasa esto, da como resultado que solo los encuadres continuos que pasan de uno a otro, conformando una secuencia visual completa. Mientras que en el cómic animado, las ilustraciones casi siempre mantienen su forma, imágenes segmentadas además de ser divididas por planos, la animación parte de elementos ya estructurados, haciendo el uso de recorridos, ciclos o desplazamientos de cámara, sobre personajes y ambientes, pero no transformándolo solo deformándolos como con el recurso puppet, a esta animación es conocida como CGI.

Curiosamente el cómic animado, es un material que apenas empieza a florecer, por lo mismo hablar sobre aspectos teóricos aún es muy pronto aunque de entrada tomo un rumbo polémico al tratar de gestionar dos lenguajes en una misma obra y el otro factor que se debe plantear que nomenclatura es la más correcta ya que también es llamada motion comic debido por su forma de elaboración parecido a la creación de motion graphics. La falta de producción de este materia se debe a que su elaboración supera la parte gráfica, ahora, tal obra debe de animarse requiriendo más recursos materiales y humanos, si bien es una área de exploración que puede ser auto gestionable, para desplegarse principalmente en plataformas de video, se ha identificado que es un ámbito casi puramente profesional. Realmente es conocido como una producción de enlace, como en "Lights" elaborada por Tomm Coer, o se convierte en material extra como del film "I am legend" de Francis Lawrence o un clip introductorio de una fase a otra de videojuegos encontrada en; Mad Max (2014) y Battleborn (2016). El cómic animado es un terreno aun no muy explorado, pero con competidores como el web strip cómics y web cómic, hacen parecer al comic animado que está destinado a solo ser una exploración más de la narrativa gráfica sin tener mucho éxito, ya que al exportarse como un clip y siendo sus proyectos muy amplios y costosos, dejan excluido al amateurismo, mientras que las otras dos ramas en la web, cuentan con otras ventajas como la interactividad, múltiples plataformas, formatos y el bajo costo de producción, pronosticando que dominaran el espectro dentro de los medios digitales.

La hipermedia una nueva forma de poder donde navega la narrativa

Gracias a los estudios visuales podemos analizar más allá de la superficie de la imagen, como nos lo muestra Jose Luis Brea, el cual nos muestra la expansión del concepto de web 2.0 el cual como toda idea progresista, tuvo repercusiones, una distribución ilegal de material de las grandes editoriales, así como el surgimiento de un material amateur y profesional. Esta oportunidad de expresión virtual parecía un muro donde todos podían postear el material que quisieran, ocasionando en sus orígenes una carencia de material de extraordinaria calidad, pero explotando la libertad artística y de expresión. *“La web hoy en día tiene tantas formas de contar historias que no hay razón para no tomar ventaja de ellos si son apropiados”* (Enzo/2005).

Primeramente hablaremos de las repercusiones de llevar la narrativa gráfica a la web es de nuevo la imposición, dado a gracias a la globalización una potencia como Estados Unidos de América, impulso la exportación de obra artística, convirtiéndose en una manera implícita cortejar a culturas, buscando instaurar estilos, productos e insembrar hábitos, siendo esta, una nueva forma de colonizar, el cual implanta necesidades, las cuales van a ser subsanadas por ese mismo agente externo. Sin traducir todo en la narrativa gráfica es un producto oscuro, pero prolifero con la globalización, además de favoreció a las grandes productoras de ese país, en busca de conquista.

Las editoriales que también son productoras que dominan el medio, en cuanto a su mercado Marvel Comics emerge desde 1939 y Dc Comics en 1934, son las empresas consolidadas encontrándose en la cima, dominando el mercado con 39.64% y 26.45% respectivamente de la producción nacional (Los datos son ofrecidos mensualmente por Diamond Comics Distributors Inc.). Mientras que en Japon pasa un caso similar el cual dominan: Kodansha, Shueisha, Shôgakukan (Soria/2008) con el 70% de la producción nacional. Algunas de estas empresas son trasnacionales, exportando su obra artística a casi todo el globo, siendo que el cómic es el material que domina cualquier mercado exceptuando el japonés y coreano, mientras que el manga de tierras niponas va igualmente ganando terreno. Esta abrumadora producción que sosiega a las producciones nacionales de otros países, alentando su proliferación y la falta de incubadoras o iniciativas para nuevas editorial engrandecen, además de mantener a las grandes productoras, que se expanden a otro medios así como lenguajes, entrando o participando en los largometrajes, prestando licencias sobre sus personajes, las cuales ocasionan una nueva sinergia, que al necesitar nuevas filmes sacan más cómics y para engrandecer o fortalecer el cómic se genera una película, creando un círculo vicioso, que por el momento aún es redituable.

La globalización en los sistemas de información ocasiono, si bien es un medio que trajo la democratización de la información, también es una fuente de implementaciones políticas, buscando la regulación y supervisión de contenido, como la fallada iniciativa de la ley SOPA. Aunque alguno trasfondos como estos, no tienen que ver con la narrativa gráfica, si llegan afectar el medio y el entorno web, donde ahora pueden articularse.

Ahora un aspecto que perjudica a la narrativa gráfica; gracias a la conectividad entre usuarios de la red, se elaboran negocios donde se puede trasladar información de un lado a otro sin regulación ni autorización de, ejemplificando: si un manga sale publica en Japón es publicado, dependiendo del éxito que este contenga en occidente, puede estar traducido y digitalizado de dos a un mes, ocasionando que la editoriales que pierdan ingresos, ocasionando inestabilidad en el mercado. Sumado que puede considerarse una mezcla cultural, también se traduce en pérdida de identidad, ya que al sobrepasar la importación, donde los productores nacionales se ven influenciados por su entorno, pero al haber más cantidad de otra entidad cultural, realice una producción mixta o multicultural, no sea un material 100% nacional o de una tendencia completamente extranjera, aun así, la expectativa creada es que la obra artística nueva enriquezca al medio, independientemente de donde provenga.

A pesar de la globalización, las publicaciones en la red, de alguna manera se logró una forma de emanciparse, dotando de autonomía sobre la producción artística ante las editoriales o regulaciones estatales o federales, donde genera su espacio propio, independiente de “cualquier sector” operando generalmente en la red superficial. El éxito de las publicaciones en la red, actualmente depende de ellas, ya que en cualquier momento puede surgir de nuevo una iniciativa de regulación de contenido en la web.

Ahora refiriéndonos al impacto de la imagen en la red, primeramente debemos de entender que la e-image está sumergido un lenguaje computacional Este es el momento lo había vaticinado Vilém Flusser en su trabajo “Hacia el universo de las imágenes técnicas”, donde el discurso visual desplegado en la red sería un nuevo forma de poder, por ser un medio son el potencial de llegar a un gran número de usuarios e influenciarlos. La imagen desplegada en la virtualidad hace una representación de la realidad, donde el usuario ahora hace uso de la e-imge para proyectar un ideal. Esta imagen técnica ha logrado conseguir un empoderamiento, el cual recupero el poder de la información, ya que los medios trasquiversan la realidad, relatando las notas al servicio de sus intereses públicos.

El espacio nuevo, donde se despliega la narrativa gráfica es la red, si bien aún no casa ha causado una revolución ideológica a nivel social por sí mismo en toda su historia, este su momento ideal para difundirse, hasta llegar a convertirse en algo viral, donde su obra con mayor potencial se encuentra en el web strip cómic, este mismo es un participante en las redes sociales se impregnado de temas culturales, la proliferación de estos sitios se dio por la consolidación de la web, facilitando el desarrollo de conglomerados sociales después intercomunicarse unos con otros generando interacción vía on line, sobre estas redes que lograron tecnológicamente la posibilidad de compartir imágenes digitales, las cuales solo eran precedidas solo por emotivos o emoticons. A la par los dispositivos de captura de imagen personales descargaban información en la red generando metadatos, donde se popularizó el uso de imagen como medio de comunicación, al haber una proliferación de cibernautas se desarrollaron apps (aplicaciones) que a su vez generaban anidamientos, conformados por usuarios de acuerdo a sus intereses personales, en los cada uno de estos programas podemos analizar los que el público nos quiere proyectar. De acuerdo con el entendimiento de que uno proyecta lo que uno quiere, se aplica en los entornos sociales como las redes; visualizando en ellas, cada post, es una simulación de una identidad, ya sea aparentando pertenecer a algo o promover una ideología sea esta; para aceptación o denuncia, con la finalidad de expresarse. Si hacemos un análisis ontológico de la superficie de cada red social encontramos que lo cada uno pretende: Facebook ¿Qué es lo que pretendo ser?, Flickr ¿Qué es lo que construyo?, Instagram ¿Qué es lo que veo?, finalmente Vine ¿Qué es lo que hago? Si bien la intención que cada usuario ejerce en las redes tienen un carácter personal, al subirlo se vuelve de dominio público creando y proyectando un ser y su ideología, siendo esta una efímera verdad, propensa a solo ser una puesta en escena. Al estar desplegado la obra de la narrativa gráfica en las redes se impregna de esta proyectada simulación, pero a pesar de esto, sigue funcionando como canal comunicativo además de ser un vínculo entre artistas para la elaboración de proyectos artísticos.

Una situación sobre las imágenes de las redes, es que se convirtieron en un vehículo pasajero y fugaz que se extingue en poco segundos después de verlo, como pronosticó Benjamín donde las obras dejaron de ser imágenes de contemplación, ahora con una nueva tendencia de la creación de gifs, se puede reconfigurar ese aspecto, ya que el dinamismo de las imágenes en movimiento causó una revolución en la producción y a su vez pudo ocasionar la revalorización de la imagen técnica al tener que contemplarla por varios segundos gracias a su concepción cíclica, llamada bucle. Aplicando este mismo fenómeno en aspectos de la narrativa gráfica se generaron discursos narrativos dentro de una imagen o gif que es determinada por una timeline desarrollando historias de poca duración, adecuadas a transmitir al público actual la idea fugaz de manera inmediata donde el espectador la pueda recibir, generando nuevas denominaciones o categorías de la narrativa gráfica que aún no se han definido.

En la actualidad la narrativa gráfica en la web esta visible de varias maneras como lo es el: Web strip comic, el web cómic y e-comic, pero al ser su lenguaje tan conocido además de tener un grafismo casi universalmente entendido, logro que parte de sus códigos se trasladaran a otro tipo de representaciones, como en los memes, retomando el uso de globos de texto para potenciar discurso de una e-image. Pero todo se reduce a que reconocer el valor que posee una imagen, si hay una gran diversidad de material visual desplegado en la red, uno de sus participantes son obras de narrativa gráfica, para reconocer su importancia no factible analizar obra por obra ya que de alguna manera no es medible el nivel de impacto en la sociedad, pero si podemos analizarlas con teorías como la postulada por George Didi Huberman con su obra “Cuando una imagen toca lo real”, donde detecta que las representaciones son reales cuando afectan nuestro entorno, estas imágenes incendiarias contienen un discurso que denuncia una problemática social. Encontrando que tanto las obras virtuales y físicas de la narrativa tratan de aportar un discurso cultural, que puede o no afectar, pero tiene la intención de concientizar.

Conclusiones

Se consiguió demostrar la mutación de un medio artístico, donde cada elemento aporó diferentes caracterizas, reformándose aspectos de una clasificación a iniciando con la caricatura liberando la imagen que se doblegaba al servicio político, el cómic strip conformo un lenguaje entendible para todo público, el cómic mostro que un medio artístico masivo que se volvió parte de la cultura, el cómic underground liberó de las ataduras morales impuestas, la novela gráfica desmintió los prejuicios sociales, el web cómic proveyó una libertad de formato así como un reconfiguración de lenguaje y finalmente el web strip cómic consiguieron desatarse del profesionalismo, cada categoría tuvo una repercusión en la sociedad ya se dé mayor o menor escala, pero formo parte de su cultura.

Se describió que la narrativa gráfica es un lenguaje basto, que se desplego en múltiples naciones, pero ahora con la inclusión de su discurso en el internet llegara a cualquier rincón del globo y finalmente al ser digital, será visualizado ilimitadamente. Esta transición renovó su articulación, potencializada a través de la red, incorporándose un lenguaje computado, ampliando su campo de acción, aún más si se expone el ambiente de las redes sociales. Donde ahora estará colaborado con la aportación de códigos de la narrativa gráfica, al servicios de quien los quiera o necesite emplear, aunque esto puede llevar a la creación desmedida de material, no es nefariamente bueno para el “prestigio” de una expresión artística con gran tradición, ya que puede generarse obra de dudosa calidad, pero esto a su vez logro la democratización del uso del medio donde todos pueden colaborar e intervenir, creando un canal abierto para la creación y difusión de todo tipo de contenido que proyecte un ideal.

El respeto que se buscó con la serialización, se consiguió en algún sector pero habrá otro que se lo ganara paulatinamente, donde su principal resistencia es la brecha generacional, donde habrá gente que crea la irrelevancia de la narrativa gráfica, pero al pasar el tiempo, décadas tal vez, seguramente se volverá se reconocerá como parte de una alta cultura, sin embargo deberá de generarse más producto nacional ya que de lo contrario, seguiremos sometidos por una cultura dominante, pero a su vez gracias a la globalización nos es posible acceder a todo tipo de material de cualquier lugar del mundo.

Se analizó que el emplear el nombre de “novenno arte” es una nomenclatura atemporal a la época contemporánea, sumado a que el narrativa tiene tintes de un arte vanguardia, que trata de imponer una ideología, pero a su vez cuenta con más cualidades de un arte contemporáneo, encontrando un nivel de resistencia hacía la imposición política, el elaborar un material transgresor que concientice al usuario y ser un canal para enunciar problemáticas sociales. A pesar de todo esto, la mejor forma de validarse o consolidarse como un medio artístico, no es renombrando el lenguaje si no la creación de teoría, que nos ayude a comprender la profundidad estructural, para observas además de vaticinar su el potencial artístico finalmente así analizando aporte cultural que provee a la sociedad.

Se describieron, además de desmentirse los estigmas o mitos que enjuiciaban a la narrativa gráfica, describiendo las funciones y fundamentos por el cual se articula con tal estilo gráfico, igualmente esta información se puede llegar a impactar o quedarse en el olvido archivada en este documento, es de vital importancia que si se cree positivamente en este medio artístico, lo mejor es la difusión de este conocimiento, recordando que compartiendo la información es el mejor vehículo para consolidar una concientización.

Es de vital importancia hablar sobre este tema, buscando concientizar a la gente sobre el potencial artístico que contiene la narrativa gráfica, ya que de lo contrario se continuaría una serie de problemáticas iniciando con: seguir minimizando dicha expresión plástica, al pasar esto, no se dementaría obra alguna, al no haber exigencia de material, los artistas no tendría la oportunidad de subsistir, al no haber creadores no se plantearían discursos enunciando problemáticas sociales, al no contar con un canal comunicativo el usuario no se informa de las situación o acontecimientos. Considero que es medio artístico con un potencial aun no explotado y menos en la situación nacional donde habrá un aproximado de 10 artistas que a veces no tienen la posibilidad de generar material nuevo año con año. Se debería de impulsar cualquier sector que enriquezca a la sociedad, pero tampoco propongo que uno compre puro material nacional, sino que le den oportunidad a este tipo de obra artística, buscando y demandando cosas de calidad, ya que de alguna manera si no se apoya un producto cultural este dejara de existir.

Fuentes

ABC. (2008). *La fotonovela*. Visto en agosto 2016, recuperado en:
<http://www.abc.com.py/articulos/la-fotonovela-1113404.html>

ABREU, Carlos. (2001). *Revista Latina de Comunicación Social, 38 / La caricatura: Historia y definiciones*. Visto en agosto 2016, recuperado en:
<http://www.ull.es/publicaciones/latina/2001/latina38feb/124abreu6.htm>

BAYONA, Marioano y CABRERA, Dolors. (2007). *La primera versión de Tarzan en la prensa estadounidense. Estilo de Hal Foster*. Visto en agosto 2016, recuperado en:
<http://tarzan.marianobayona.com/foster3.html>

BENVENUTO, Santiago. (2005 - 2015). *Las diferentes eras del Cómic Americano*. Visto en agosto del 2016, recuperado en:
<http://www.batanga.com/comics/3478/las-diferentes-eras-del-comic-americano>

BROWNSTEIN, Charles.(2016). *Eisner / Miller*. España, Editorial Norma pag.10

BLAS, Javier. (2012). *Real Academia de Bellas Artes de San Fernando/Goya*, Visto Julio 2016, recuperado en:
<http://www.realacademiabellasartessanfernando.com/es/goya/goya-en-la-calcografia-nacional/caprichos/>

BREA, Luis. (2007). *Cambio de régimen escópico: del inconsciente óptico a la e-image*. Visto en Febrero 2015, recuperado en:
<http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num4/JlBrea-4-completo.pdf>

CALVO, Alberto. (2010). *PC: El Comics Code Authority y la Censura (segunda parte)*. Visto en agosto del 2016, recuperado en:
<http://www.comicverso.org/2010/10/pc-el-comics-code-authority-y-la.html>

CASAS, Narciso. (2015). *Historia y Análisis de los Personajes en el Cómic*. Barcelona, Edlibrix

CORTÉS, Jordi. (1997) *¿Qué son los memes? Introducción general a la teoría de memes*. Visto en agosto 2016, recuperado en: <http://biblioweb.sindominio.net/memetica/memes.pdf>

CUENCA, Humberto. (1961). *Imagen literaria del periodismo*. México/Caracas, Cultura Venezolana.

- DAVID, H. (2005). *Meanwhile – An interactive Comic Strip by Janson Shiga*. Visto en septiembre 2016, recuperado en: <http://www.yorku.ca/caitlin/futurecinemas/?p=62>
- DAWKINS, Richard. (2013). *Just for Hits /The Saatchi & Saatchi New Directors' Showcase*, visible en: <https://www.youtube.com/watch?v=GFn-ixX9edg>
- DE LEON, Tania. (2013). *Animando al dibujo: Del guion a la pantalla. México*, Escuela Nacional de Artes Plásticas UNAM
- DOOMBOT. (2014). *Formatos de cómics*. Visto en Agosto del 2016, recuperado en: <http://www.elmultiverso52.com/2014/11/07/formatos-de-comics/>
- EISNER, Will. (2007). *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona, Norma Editorial
- ENZO. (2015). *Putting the web in webcomics*. Visto en Agosto 2016, recuperado en: <http://makewebcomics.com/article/putting-the-web-in-webcomics/>
- EVANIER, Mark. (2014) *The art of the Simon and Kirby studio*. Estados Unidos de América, Abrams Comicarts
- FERNANDÉZ, Ricardo. (2001). *Tema mográfico: el Cómic*. Visto en agosto de 2016, recuperado en: <http://www.uclm.es/profesorado/ricardo/comic2.html>
- FLUSSER, Vilém. (2011). *Hacia el universo de las imágenes técnicas*. México, Escuela Nacional de Artes Plásticas UNAM
- FRANCO, Fernando. (2012). *¿Qué paso con el Comic Authority?*. Visto en agosto del 2016, recuperado en: <http://blogs.peru21.pe/comics21/2012/08/que-paso-con-el-comic-code-aut.html>
- GARCÍA, Santiago. (2010). *La novela gráfica*. España, Astiberri
- GILBERT, Laura. (2014). *DC comics: Crónica visual definitiva*. Inglaterra, Dorling Kindersley Ltd.
- GILBERT, M, Joseph, TIMOTHY, J, Henderson. (2003). *The Mexico Reader: History, Culture, Politics*. Due University Press, U.S.
- GOBBI, Igoa. (2009). *De magic island a sand land: Bienvenidos al fantástico mundo de Akira Toriyama*. España, Asociación Cultural del Comc.

GOLDSTEIN, Robert. (1989). *Censorship of political caricature in nineteenth-century France* (La censura política de la caricature en 1900 en Francia). Kent, Kent State University

GONZÁLEZ, Natalia. (2010). *El cómic, orígenes y evolución*. Visto en agosto de 2016, recuperado en: <http://www.eduinnova.es/ene2010/comic.pdf>

GUMBER, Roman. (1987). *La mirada opulenta*, España, Gustavo Gili, p.215

HALLIGAN, Fionnuala. (2015). *The Art of movie Storyboards visualizing the action of the world's greatest films*. EUA, Ilex press,

HATFIELD, Charles. (2005). *Alternative Comics*. Jackson. University Press of Mississippi

HILBERT, Paul G. y HILBERT, Eloise, Meneses (1995) *Incarnational Ministry: Planting Churches in Band, Tribal, Peasant and Urban Societies*. EE. UU. Grand Baer Book House, 41.

IBÁÑEZ, Rafael. (2016). *Museos Tebeo*. Visto en Agosto 2016, recuperado en <http://www.biblogtecarios.es/rafaelibanez/museos-de-tebeo/>

JUSULINK. (2013). *Satori Manga/ Encuadres, tipos de planos y punto de vista en el cómic*. Visto en Agosto 2016, recuperado en: <http://www.sutorimanga.com/2013/07/encuadre-tipos-de-plano-y-punto-de.html>

KAREN. (2011). *Origen de la caricatura*. Visto en Julio 2016, recuperado en: http://karen-caricaturacom.blogspot.mx/p/origen-de-la-caricatura_23.html

KUZLE, David. (1973). *History of the Comic Strip Volume I: The Early Comic Strip. Narrative Strips and Pictura Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825*. Los Ángeles, University of California Press.

LEBERT, Marie. (2009). *Una corta historia del ebook, Universidad de Toronto- Visto en Agosto de 2015*, recuperado en: <http://www.etudes-francaises.net/dossiers/ebookES.pdf>

LURIA, Alexander. (1977). *Introducción evolucionista a la psicología*. Barcelona: Fontanella.

MANZUR, Dan y DANNER, Alexander. (2014). *Comics una historia global desde 1968 hasta hoy*. Barcelona, BLUME

- MCCLLOUD, Scott. (2005). *Entender el cómic*. El arte invisible, Bilbao, Astiberri
- MCCLLOUD, Scott. (2000). *Reinventing Comics: How Imagination And Technology Are Revolutionizing an Art Form*. EE. UU. Perennial
- MCCLAUGHIN, Jeff (2005) *Comics as Philosophy*. Canada, Thompson Rivers University. Pag.15
- MDOLORESAL. (2007). *Lengua S1D-S1B Wegblog/Yellow Kid*. Visto en Agosto 2016, recuperado en: <https://mdoloresal.wordpress.com/2007/10/28/yellow-kid/>
- MEDINA, Cuauhtémoc y BOTEY, Mariana. (2010). *Espectro Rojo / En defensa del Fetiche*. España, Centro de Arte Dos de Mayo Comunidad de Madrid
- OJEDA, Cesar. (2012). *Grabados satíricos de William Hogart*. Visto en Julio 2016, recuperado en: <http://www.odisea2008.com/2012/08/grabados-satiricos-de-william-hogarth.html>
- OLSON, D, Richard. (1999). *RF Ocatcault*. el Visto en Agosto 2016, recuperado en: <http://www.neponset.com/yellowkid/history.htm>
- VELAR, María. (2009). *El País/La tira cómica se rejuvenece en Internet*. Visto en Mayo 2016, recuperado en: http://elpais.com/diario/2009/09/17/ciberpais/1253154265_850215.html
- PARDO, Daniel. (2013). BBC Mundo/ *¿Cuál es la diferencia entre un geek y un nerd?*. Visto en agosto 2016, recuperado en: http://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/06/130624_tecnologia_geek_nerd_definicion_diferencia_dp
- PELÁEZ, Navarrete Critina, *La historieta: Breve recorrido histórico hasta nuestros días*. Visto en Mayo 2015 recuperado en: <http://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/8412/Pe-1%C3%A1ez%20Navarrete,%20Cristina.pdf?sequence=1>
- PÉREZ, Pepo (2010), *Inventando el cómic del futuro*. Visto en febrero de 2016, recuperado en: <http://www.rockdelux.com/artistas/chris+ware>
- PRADA, Juan. (2008). *La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la web 2.0*. Visto en Febrero 2015, recuperado en: http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num5/yanez_imagen_dig.pdf

RAEBURN, Daniel. (2004). *Chris Ware*, New Haven, Yale University Press.

RODRÍGUEZ, José Joaquín, (2012) *Historia de Marvel en los 70*, Mallorca, T. Dolmen

ROZAKIS, Charles. (2003). *Princeton University Department of Economics/An in-depth look at the business viability of webcomics*. Visto en Agosto de 2016, recuperado en: <https://web.archive.org/web/20050223101410/http://www.princeton.edu/~rcgilles/charlesrozakisthesis.pdf>

R.C. Harvy. (2016). *The Comic Journal/Outcult, Goddard, los tebeos, y el Yelloy Kid*. Visto en agosto 2016, recuperado en: <http://www.tcj.com/outcult-goddard-the-comics-and-the-yellow-kid/>

TELLO, Juan. (2007). *Que significa la edad o era en los cómics*. Visto en agosto del 2016 recuperado en <http://www.spidermex.com/documento.php?num=2>

TORRES, Ildemaro. (1982). *El humorismo gráfico en Venezuela*. Venezuela, Ediciones Maraven

SANZ, Elena (2015) *Muy interesante/¿Es lo mismo “geek” que “friki”?*. Visto en agosto del 2016, recuperado en: <http://www.muyinteresante.es/curiosidades/preguntas-respuestas/ies-lo-mismo-qgeekq-que-qrikiq>

SERGI, Angel. (2011). *Sostoryboard y Animatic*. Visto en Agosto 2016, recuperado en: <http://proyectossergiomode.blogspot.mx/2011/09/storyboard-y-animatic.html>

SHELLEY, Jim. (2009). *The Decade Comic Went Digital – Part 1*, visto en agosto del 2016, recuperado en: <http://flashbackuniverse.blogspot.mx/2009/12/decade-comics-went-digital-part-i.html>

SOCA, Ricardo, *El castellano/Viñeta*. Visto en Julio 2016, recuperado en: <http://www.elcastellano.org/palabra/vi%C3%B1eta>

SOUSA, Causo Roberto. (2007). *Terra Magazine/Pulp Fiction*. Visto en agosto 2016, recupero en: <http://web.archive.org/web/20121209095213/http://www.cl.terra.com/terramagazine/interna/0,,OI1628267-EI8870,00.html>

SONIA, (2008), *Manga es/ Editoriales Manga*. Visto en septiembre 2016, recuperado en <http://www.mangas.es/editoriales-manga/>

VARGAS, José. (2010), *Alan Moore: La autopsia del héroe*, Mallorca, T. Dolmen

VAZQUEZ, Laura. (2004). *Tebeosfera/El silencio de la Industria editorial argentina en la producción de revistas de historietas (parte 2)*. Visto en octubre 2016, recuperado en:
<http://www.tebeosfera.com/1/Seccion/AEC/06/Revistas2.htm>

WOLK, Douglas, (2007) *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean*, E.E.U.U. Kindle

YÁNEZ, Guillermo. (2008). *Imagen digital: la "suspensión" la distancia categorial moderna*. Visto en Febrero 2015, recuperado en:
http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num5/yanez_imagen_dig.pdf

ZAMORA, Fernando. (2006). *Filosofía de la imagen: Lenguaje, imagen y representación*. México, Escuela Nacional de Artes Plásticas UNAM

ZORRILLA RUIZ, Jesús (2002) *Introducción al diseño periodístico*. EUNSA, Barañáin.

Revista: Muy Especial: Cómics (2016) México, Editorial Televisa

Diamon Comics

<http://www.diamondcomics.com/Home/1/1/3/237>

