

Idónea Comunicación de Resultados para obtener el grado de
Maestra en Diseño y Producción Editorial que presenta
Beatriz Maricela Gutiérrez de Velasco Verduzco
Febrero 2015

INVESTIGACIÓN, DISEÑO Y PLANEACIÓN PARA
ETERNAUITAS
Una bitácora de la novela gráfica
latinoamericana actual



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
METROPOLITANA
Unidad Xochimilco

DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO
MAESTRÍA EN DISEÑO Y PRODUCCIÓN EDITORIAL

Tutor: Yuri Herrera Gutiérrez

Lectores: Jesús Anaya Rosique/Jesús Eduardo García Castillo

INVESTIGACIÓN, DISEÑO Y PLANEACIÓN PARA

ETERNAUTAS

Una bitácora de la novela gráfica latinoamericana actual

IDÓNEA COMUNICACIÓN DE RESULTADOS PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRA EN DISEÑO Y PRODUCCIÓN EDITORIAL QUE PRESENTA
BEATRIZ MARICELA GUTIÉRREZ DE VELASCO VERDUZCO
FEBRERO 2015



DISEÑO Y PRODUCCIÓN EDITORIAL
MAESTRÍA EN DISEÑO Y PRODUCCIÓN EDITORIAL

IDÓNEA COMUNICACIÓN DE RESULTADOS
PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRA EN DISEÑO Y PRODUCCIÓN EDITORIAL
QUE PRESENTA BEATRIZ MARICELA
GUTIÉRREZ DE VELASCO VERDUZCO

MDPE
MAESTRÍA EN DISEÑO
Y PRODUCCIÓN EDITORIAL

TUTOR: YURI HERRERA GUTIÉRREZ

LECTORES: JESÚS ANAYA ROSIQUE / JESÚS EDUARDO GARCÍA CASTILLO

Agradecimientos	6
Presentación	9
Capítulo 1: el universo de la novela gráfica	13
El arte secuencial	15
Antecedentes	15
Variantes del arte secuencial	19
La novela gráfica ¿sólo una etiqueta tramposa?	20
De novela y de novela gráfica	23
Entonces ¿qué es una novela gráfica?	25
Antecedentes de la novela gráfica	30
La novela gráfica en Latinoamérica	36
Obras y autores destacados	39
El circuito de la novela gráfica latinoamericana	50
Capítulo 2: el editor de narrativa gráfica	55
El perfil	58
Errores comunes y aspectos que deben ser cuidados en una edición de cómic: algunos casos de estudio	60
Ortografía y redacción	60
La congruencia narrativa	63
La tipografía y la caligrafía	66
El cuidado del diseño gráfico y la pre prensa	71
El mal arte	72
Algunas conclusiones	74
Capítulo 3: plan editorial para <i>Eternautas</i>	77
El problema	79
Estudio de audiencia	80
Planeación estratégica	82
Objetivos	82
Misión/Visión	83
Análisis FODA	84
Producción de <i>Eternautas</i>	85
Conceptualización	85
Contenido y criterios de selección de autores	88
Autores seleccionados	88
Diseño gráfico	93
Reticula y márgenes	93
Justificación del diseño y aplicación de la gama cromática	96
Tipografía	99
Producción y costos	102
Aspectos legales	104
Circulación y puntos de venta	106
Plan de comunicación y promoción	107
Segmentación del mercado	108
Medios electrónicos	108
Promoción directa	114
Cronograma para el lanzamiento	116
Conclusiones	117
Bibliografía y referencias	120
Anexos	126

AGRADECIMIENTOS

Gracias

a todos quienes me facilitaron información para esta investigación: autores, blogueros, editores, maestros, amigos y aficionados al cómic. Sin ustedes no hubiera llegado muy lejos;

a todos los maestros y compañeros de la segunda generación por compartir esta experiencia que me enriqueció no sólo en lo académico sino en lo humano;

a Gerardo Kloss por aventarse el tiro llamado MDPE;

a mi tutor Yuri Herrera por sus sabios consejos, compromiso y apoyo para terminar esta ICR;

a mis maestros Jesús Anaya y Jesús Eduardo García por sus clases y por compartir su amplia experiencia;

a Iván Álvarez por acompañarme todo el camino;

a mis papás por su amor y ejemplo;

a Dios por ser el principio y el fin.

Siempre con cariño,

Beatrix



Para los interesados
en la narrativa gráfica.
Espero les sirva
este trabajo.



*«La Aventura no es un pasatiempo ni
una fuente de adrenalina sino es el
lugar donde el hombre encuentra
o reconoce su destino»*

—Juan Sasturain acerca de El eterno—

DENTRO DEL VASTO UNIVERSO EDITORIAL EXISTE UNA NUEVA ESPECIE: LA NOVELA GRÁFICA. ÉSTA VARIANTE DE LA NARRATIVA GRÁFICA SE ENCUENTRA EN AUGE, POR NO DECIR, «ESTÁ DE MODA». ¿CÓMO SE MIDE ESTA AFIRMACIÓN? BASTA CON MIRAR SU INCURSIÓN EN LIBRERÍAS CUANDO HASTA HACE POCOS AÑOS ERA MATERIAL EXCLUSIVO DE TIENDAS ESPECIALIZADAS.

El universo de la producción editorial es amplio y complejo. Amplio, pues los productos editoriales van desde publicaciones periódicas hasta libros de texto. Complejo, pues está compuesto por diferentes aristas, como la planeación estratégica, el diseño de contenidos, el diseño gráfico, los materiales de producción, las redes de circulación y el estudio de audiencias. En las etapas de la producción se vinculan diversos agentes, todos ellos significan un eslabón en la cadena de producción. Es el editor quien lleva las riendas del proyecto, es él quien lo concibe, lo conceptualiza y lo revisa hasta lograr el objetivo de materializarlo y hacerlo llegar hasta su destino final: el lector.

A lo largo de esta maestría he podido comprender que la edición no sólo es un trabajo operativo sino un arte que debe de lograr la cohesión entre los diversos agentes involucrados con la finalidad de ofrecer los mejores resultados, los cuales se reflejan en el producto final. Mi opinión es que el editor es a las publicaciones lo que el productor a la música, pues su conocimiento y visión permean el resultado final. Es la influencia del editor, lo mismo que pasa con el productor de música, la que muchas veces determina el éxito o el fracaso de una producción.

Dentro del vasto universo editorial existe una nueva especie: la novela gráfica. Ésta es una variante de la narrativa gráfica que en la actualidad se encuentra en auge, por no decir, «está de moda». ¿Cómo se puede medir esta afirmación? Basta con mirar su penetración en librerías (cuando hasta hace pocos años era material exclusivo de tiendas especializadas en cómics), en las bibliotecas o los apoyos que algunas instituciones ofrecen para promover su creación, cursos, talleres, eventos (como el foro de novela gráfica que tuvo lugar en la última edición de la FIL de Guadalajara), por no mencionar la cantidad de publicaciones de este tipo que están apareciendo alrededor del mundo, ya sea impresas o en línea. La novela

gráfica está captando la atención no sólo de la audiencia sino de los creadores y, lo que más interesa en esta idónea comunicación de resultados (ICR), de los editores.

El lapso de tiempo que la novela gráfica lleva circulando por el mundo es breve, unos 30 años. Es por eso que aún se encuentra en una etapa en la cual se está construyendo la estructura por la que ha de desarrollarse hasta llegar a consolidarse como género. Existe una gran ambigüedad en torno a ella, la cual va desde el mismo término «novela gráfica» hasta los límites de lo que es y de lo que no es. Hay un gran desconocimiento en relación con este género; la mayoría de las personas no sabe a qué se refiere el término o cuál es la diferencia entre la novela gráfica y el *comic book*, su pariente más cercano. Si bien existen diferencias sutiles entre lo que es un cómic tradicional y una novela gráfica, las hay y en esta ICR trato de acotarlas.

Por otra parte, ¿qué sucede en Latinoamérica en este sentido? ¿Existen autores que estén incursionando en el terreno de la novela gráfica? ¿Quiénes son? ¿Qué los caracteriza? Éstas son las interrogantes que dieron pie a esta investigación y que me llevaron a crear un proyecto editorial que da respuesta a ellas.

Este trabajo está enfocado en la novela gráfica. Es por eso que no encontrarán mucha información de tiras cómicas como Mafalda, Condorito, La familia Burrón y otras que son famosas en México y Latinoamérica. Tampoco hablo de la Edad de Oro de la historieta mexicana, pues considero que de ese tema ya se han hecho estudios y se han publicado bastantes libros al respecto (recordemos los tres volúmenes de *Puros cuentos* de Juan Manuel Aurrecochea y Armando Bartra). Aclaro que no voy a centrarme en el cómic tradicional (*comic book*) sino en la novela gráfica, particularmente en América. Por otra parte, tampoco exploraré a fondo el tema del estilo de cómic japonés, el *manga*, que, si bien es uno de los más relevantes en la actualidad (Japón es el país donde más cómic se produce y se consume), no me considero experta en el tema; además, las influencias más fuertes en los autores latinoamericanos provienen de Estados Unidos y de Europa, con autores como Daniel Clowes, Charles Burns, Marjane Strapi, Art Spiegelman, Joe Sacco, Phoebe Gloeckner, Eddie Campbell y Alan Moore, entre otros.

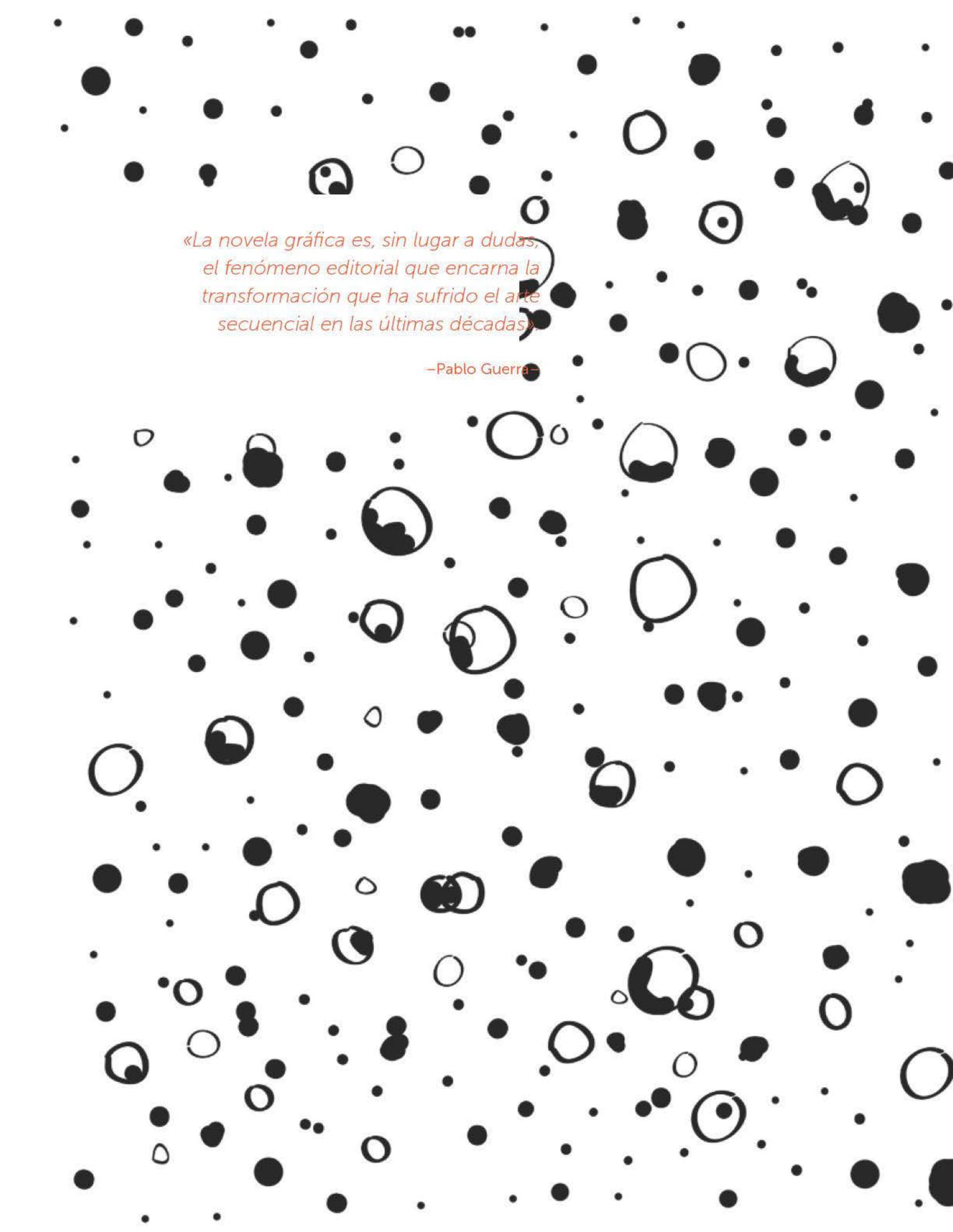
En este documento, denominado ICR, podrán ver el resultado de cuatro años de investigación y trabajo dirigidos a tres aspectos: la novela gráfica, la edición de narrativa gráfica y la planeación estratégica de un libro enfocado en la novela gráfica latinoamericana. En un sentido más personal, este trabajo

Presentación

significa dar continuidad a un tema que me ha interesado desde mi tesis de licenciatura: la novela gráfica, tema del cual no hay muchas referencias en un sentido académico. Un ejemplo de esta afirmación es que no pude encontrar a una persona especializada que tuviera los grados académicos necesarios para validar este trabajo. Tuve que recurrir a dos doctores en letras y a un editor para conseguir la tutoría y las lectorías con las cuales logré concluir esta investigación. Así como no hay académicos especializados en novela gráfica, tampoco hay textos que ayuden a estudiarla desde la perspectiva de la edición. Con esta ICR pretendo abrir un camino para dar información útil a otras personas interesadas en su estudio y análisis.

Gran parte de este trabajo se basó en entrevistas con autores, editores, gestores y promotores del cómic tanto mexicanos como extranjeros, así como en el trabajo de campo como coordinadora de un suplemento de historieta.

Con este trabajo doy cierre a la Maestría en Diseño y Producción Editorial, la cual me proporcionó las herramientas para concebir un proyecto editorial de principio a fin y sin la cual jamás hubiera logrado adquirir la perspectiva desde la que ahora puedo entender la importancia de la edición, en este caso dirigida a la narrativa gráfica.



*«La novela gráfica es, sin lugar a dudas,
el fenómeno editorial que encarna la
transformación que ha sufrido el arte
secuencial en las últimas décadas».*

—Pablo Guerra—

CAPÍTULO I

EL UNIVERSO DE LA NOVELA GRÁFICA

Si Scott McCloud¹ llamó al cómic el «arte invisible», la novela gráfica lo es aún más. Género misterioso e indefinido incluso para sus más fieles adeptos, ni los autores que lo practican saben con exactitud lo que significa. Unos dicen que es un cómic con una extensión considerable de páginas, otros dicen que es un cómic para adultos; por otra parte, Eddie Campbell, ilustrador inglés conocido por colaborar con Alan Moore en obras como *From Hell*, proclama en su *Manifiesto de la novela gráfica*.² «novela gráfica significa un movimiento y no una forma». Esta serie de imprecisiones se debe en parte al corto tiempo —unos treinta años— que este género lleva circulando en el mundo; los autores simplemente encontraron en él un medio para expresar sus ideas e historias sin preocuparse por teorizar al respecto.

El propósito principal de esta idónea comunicación de resultados (ICR) no es proponer una definición universal para este género narrativo; sin embargo, sí busca tener una delimitación más clara del mismo a partir de la aproximación a las perspectivas que algunos autores manejan. En este primer capítulo se analizarán los antecedentes, las variantes y las características que han dado forma a la novela gráfica y su panorama actual en Latinoamérica.

EL ARTE SECUENCIAL

ANTECEDENTES

Las historietas y todos sus posibles formatos (incluida la novela gráfica) son parte del llamado **arte secuencial** o **noveno arte**, el cual definió Will Eisner como «forma de arte de la utilización de una sucesión de imágenes desplegadas en secuencia»¹ y con ganas de atribuirle un aire académico podemos remontar sus orígenes a las cuevas de Lascaux, a partir del argumento de que los hombres primitivos ya lo practicaban, o bien, podemos decir que las culturas prehispánicas en México utilizaban el símbolo de la vírgula, antecedente del globo. Así, se pueden señalar numerosos ejemplos como: la columna Trajana, el tapiz de Bayeux (ubicado en la Francia del siglo XI y considerado por algunos autores el primer cómic histórico), los jeroglíficos egipcios, *Las torturas de San Erasmo* (panfleto publicado de forma anónima en 1460), las aucas del siglo XIX (hojas impresas de carácter religioso que contenían viñetas con textos) o la serie de William Hogarth *A Harlot's Progress*, que consistía en seis pinturas que narraban

¹ *Understanding comics: the invisible art*, Tundra Publishing, Montreal, 1993, p. 10.

² Publicado originalmente en el foro *The Comics Journal*, 2007.

la vida de una prostituta que muere de sífilis (éstas se exhibieron en Londres en 1732). Scott McCloud³ y otros autores consideran estas expresiones antecedentes del arte secuencial, pues de alguna forma lo son, pero no se pueden considerar historietas porque –aunque comparten la característica de narrar con imágenes– carecen de la intención y del espíritu de éstas, que es el humor y el entretenimiento.

La mayor parte de los textos acerca del tema sitúan el origen de la historieta en Estados Unidos, con la tira *The Yellow Kid*, creada por Richard Felton Outcault, lo cual es una verdad a medias, puesto que en Europa algunos autores ya habían incursionado en este terreno. Se puede decir que el género comienza en Europa pero madura en los Estados Unidos.

En el siglo XIX, Rodolphe Töpffer, un académico suizo, comenzó a dibujar historias cómicas para divertir a sus alumnos. Éstas nacieron más como un *hobbie* que como un trabajo formal, pues él no las tomaba en serio e incluso se abstenía de firmarlas porque le causaban vergüenza, además de que temía que afectaran su carrera como literato. En 1832 mostró el boceto de la historia *Le Docteur Festus* y recibió la aprobación del viejo Goethe, cuyo comentario salió publicado en *Kunst und Alterhum*.

Son demasiado absurdas [las aventuras del doctor Festus], pero su talento y su ingenio refulgen; en gran parte es completamente perfecto; demuestra cuánto podría conseguir el artista, si se ocupara de temas menos frívolos y trabajara con menor precipitación y más reflexión. Si Töpffer no tuviera ante sí un texto tan insignificante, inventaría cosas que sobrepasarían todas nuestras expectativas.⁴

Sin duda Goethe pudo vislumbrar el potencial tanto del autor como del medio, pero Töpffer nunca tomó en serio sus creaciones, a las cuales llamaba «garabatos» y «tonterías gráficas» y las consideraba un arte menor, estigma que ha acompañado al cómic hasta nuestros días. Bien menciona Santiago García en su libro *La novela gráfica* «el mal nombre del cómic empieza con el mismo Töpffer».⁵ De manera casual e ignorando el potencial de sus creaciones, Töpffer dio origen

³ *Op. cit.*, p. 17.

⁴ Santiago García, *La novela gráfica*, Astiberri, Barcelona, 2010, p. 49.

⁵ *Ibid.*, p. 31.

a las historietas; y si bien el lenguaje de este medio todavía no se desarrollaba del todo, contenía su esencia: la caricatura, la narrativa y la secuencia.

Las historias gráficas de Töpffer se popularizaron por toda Europa e influyeron a otros artistas, como el alemán Willem Busch, quien en 1865 publicó la historieta *Max und Moritz*, la cual fue inspiración para el cómic americano y el japonés. Esta tira se publicó en varios idiomas y trascendió fronteras.

Estos dos autores europeos –Töpffer y Busch– tuvieron influencia en los artistas y los editores estadounidenses que popularizaron el género en las páginas de los periódicos neoyorquinos. El teórico Román Gubern menciona al respecto:

La aparición de los cómics como forma de expresión periodística no puede desligarse, no obstante, del florecimiento de los periódicos ilustrados y de las caricaturas periodísticas, que en el último tercio del siglo XIX crearon la plataforma expresiva de donde estos habrían de surgir, como un arma publicitaria más en la encarnizada competencia comercial de los dos magnates de la prensa de Nueva York: Joseph Pulitzer y William Randolph Hearst.⁶

Así, las historietas nacen como un género periodístico, con una intención mercantilista y dirigidas a un público iletrado –migrantes y niños en su mayoría– que no necesitaba comprender el lenguaje escrito para poder disfrutar de las historias. No es de sorprender que este género sea considerado «subcultura», «subliteratura», un arte menor y hasta retrógrado.

Durante los últimos años del siglo XIX apareció en las páginas del *New York World* una caricatura llamada *Hogan's Alley* que fue creada por Richard Felton Outcault donde aparecía un singular personaje: *The Yellow Kid*, un niño calvo y orejón que usaba un largo camión en el que se podían leer sus diálogos. Este cartón gozó de gran popularidad y es considerado el primer cómic estadounidense. Una de sus principales aportaciones fue haber incorporado el globo como elemento de diálogo entre los personajes.

La competencia entre los periódicos *New York Journal* (de Hearst) y el *New York World* (de Pulitzer) sirvió para impulsar el género y dar origen a otras

6 Román Gubern, *El lenguaje de los cómics*, Ediciones Península, Barcelona, 1979, p. 15.

tiras cómicas, como *Lil' Mose* (creada por Outcault para el *New York Herald*), *The Katzenjammer Kids* (dibujada por Rudolph Dirks e inspirada en *Max y Moritz* del alemán Busch), *Little Bears and Tigers* (de James Swinnerton), *Lil' Abner* (de Al Capp), *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCay, entre otras, que aparecieron y fueron ganando terreno en las ediciones diarias. A este tipo de historietas se les conocía como *funnies*.

Los *funnies* dominicales poco a poco se fueron colando entre las páginas diarias de los periódicos y le gustaron tanto al público que llegaron a tener su propio suplemento dominical de ocho y hasta dieciséis páginas: «el éxito de los cómics periodísticos engendró un nuevo género: el *comic books*».⁷

En 1929, *Dell Publishing Company* lanzó una compilación de tiras, previamente editadas, en tamaño tabloide llamada *The Funnies*, que contenía cómics a cuatro tintas y de la cual se publicaron trece números. Este cuadernillo se otorgaba como premio a los compradores de ciertos productos. Para 1933 apareció *Funnies on Parade*, distribuida por la empresa de productos de belleza *Procter and Gamble*. Cabe mencionar que durante este periodo Estados Unidos pasaba por la Gran Depresión y que las compañías hacían todo lo posible por estimular a las personas a comprar sus productos.

En 1935 se publicó *New Fun*, que copió la fórmula de *Funnies on Parade* y *The Funnies* sólo que incluyendo material inédito. Esta publicación es considerada como el primer *comic book*. La consolidación de este formato llegó con compañías como *Detective Comics* (DC) y *Action Comics*—cuna de *Superman*—, las cuales publicaron este título por primera vez en junio de 1938. A partir de aquí, el formato del *comic book* se consolidó no sólo en Estados Unidos, sino a nivel internacional.

La popularidad de los *comic books* se extendió rápidamente y coincidió con el declive de las tiras publicadas en los diarios. En 1942 se llegaron a producir 143 títulos al mes, los cuales eran leídos por más de 50 millones de personas. La figura del superhéroe invadió el imaginario colectivo y generó una industria millonaria en la llamada «edad de oro» del cómic estadounidense. Marvel Comics y DC son dos de las compañías que más influencia han tenido en el terreno de las historietas de todo el mundo, sus superhéroes siguen produciendo ganancias millonarias año tras año. Esto sin mencionar las adaptaciones al cine, la televisión, los videojuegos y otros medios que se han hecho, además de la innumerable cantidad de artículos que siguen reproduciendo a estos personajes.

⁷ *Ibid.*, p. 48.

VARIANTES DEL ARTE SECUENCIAL

El arte secuencial tiene diferentes modalidades determinadas básicamente por el formato que se utiliza. Para poder comprender mejor la naturaleza de la novela gráfica me parece necesario explicar brevemente cada una de ellas.

Cartón: es la estructura básica de la historieta porque consta de una sola viñeta. No se puede decir que sea «arte secuencial» porque el mensaje se transmite con una sola imagen; sin embargo, forma parte de la caricatura y por esa razón considero pertinente incluirlo como una variante. Los cartones se consideran un género periodístico. Normalmente son utilizados como medio de crítica y sátira. En la actualidad siguen siendo parte de los periódicos y las revistas. Por otra parte, una página de cómic que cuente una historia autoconclusiva también puede ser denominada *cartón*, aunque conste de múltiples viñetas.

Tira (*comic strip*): es una secuencia de viñetas que normalmente consta de tres o cuatro de ellas para hacer un *gag* (y éste a su vez es un efecto cómico rápido e inesperado en un filme o, por extensión, en otro tipo de espectáculo). Los primeros cómics que aparecieron, conocidos como *funnies*, tenían este formato, el cual en la actualidad se sigue manejando, ya sea impreso o digital (*webcomic*). Muchos personajes icónicos del género han pertenecido a las tiras: Mandrake, Flash Gordon, Peanuts, Calvin and Hobbes, Mafalda, Garfield, entre otros. Este formato, así como el cartón, viene subordinado a otros formatos como los periódicos o revistas.

Comic book: es un librito que contiene entre 24 y 64 páginas que, por lo regular, narra historias seriadas; «la modalidad del *comic book*, [...] consiste en fascículos mensuales que miden 26 por 17.5 cm [...]»,⁸ menciona Román Gubern. Estos materiales aparecen a finales de la década de los treinta, al principio como compilaciones de *funnies* y después con historias inéditas. Se volvieron indisociables de los superhéroes, aunque han abarcado todo tipo de géneros, como el terror, la ciencia ficción, el humor, el misterio, etcétera.

El *comic book* supondrá un paso decisivo en la evolución de la historieta, ya que le permitirá desligarse de la prensa general o humorística y alcanzar una autonomía como medio, además de ser un soporte donde tendrán cabida, por fin, las historietas de *larga extensión*, o al menos de extensión superior a una página.⁹

⁸ *Ibid.*, p. 50.

⁹ Santiago García, *op. cit.*, p. 100.

Webcomic: en este momento es el último eslabón de la familia del arte secuencial, pariente cercano de las tiras y los cartones, sólo que publicado de manera digital en un *website*. La periodicidad depende del autor, puede ser diaria, semanal, quincenal o mensual. Posee autonomía, pues no depende de otro medio para existir y en los últimos años se ha convertido en un recurso muy solicitado por los autores, ya que permite la autoedición; además, la inversión requerida para producirlo es accesible para la mayoría y puede ser leído por una gran cantidad de personas en todo el mundo.

A esta tipología se debe añadir la novela gráfica. A continuación haremos una revisión de esta modalidad.

LA NOVELA GRÁFICA ¿SÓLO UNA ETIQUETA TRAMPOSA?

Cuando se habla de novela gráfica no sabemos con certeza a qué se refiere el término. La mayoría de las personas se imaginan un libro con ilustraciones o un álbum; son pocos los que lo asocian con las historietas y, en caso de que así sea, no saben el porqué de esa distinción. ¿Por qué no llamarlo simplemente *cómic*?

Este desconocimiento –tanto del término como de las obras y de los autores– es generalizado incluso dentro del ámbito editorial del cual forma parte. Resulta ajeno tanto para editores como para escritores, librereros, impresores, diseñadores y demás agentes involucrados en los procesos editoriales.

El término resulta confuso en parte porque la palabra «novela» puede despertar toda serie de suspicacias e interpretaciones al asociársele una cuestión gráfica. Es un nombre vago y polémico; vago para la mayoría de las personas, pues sólo unos cuantos aficionados al cómic lo reconocen y polémico debido a que, entre los conocedores, muchos lo rechazan con el argumento de que sólo es una etiqueta tramposa de parte de los editores para vender compendios de *comic books*.

En todo caso la incertidumbre prevalece. Además, se han desatado todo tipo de discusiones y desacuerdos respecto al nombre «novela gráfica», puesto que muchos estudiosos han tratado de clarificar este punto e incluso algunos autores han querido deslindarse del término y han etiquetado sus obras como *comic-strip novels* o *picture novels*. Un ejemplo es la obra *Ice Haven* de Daniel Clowes, quien nombró a su libro como una *Pictorrecompilación Narraglfica* en un esfuerzo por tratar de quitar la etiqueta de novela gráfica (a la cual se refiere como «ese vulgar eufemismo creado por el *marketing*»); sin embargo, en la portada de *Ice Haven* aparece el molesto término, es decir, al final son llamadas «novelas gráficas».

Pero ¿por qué el término «novela gráfica» resulta tan chocante para algunos, al grado de que estudiosos del tema como el español Manuel Barrero lo describió como «perversión genérica de una etiqueta editorial»?¹⁰

En primera instancia genera incomodidad porque hace referencia a otro género —la novela—, al cual se cree erróneamente que debe estar subordinada. Esta asociación corta inmediatamente la independencia artística de la novela gráfica, pues la convierte en un subgénero de la novela literaria. Sin embargo, como se verá más adelante, sí existe un parentesco (parentesco, mas no subordinación) entre ambas variantes. Se trata de una serie de características que liberan a la novela gráfica como medio expresivo autónomo en lugar de convertirlo en una versión ilustrada de la novela literaria.

En segunda instancia, la etiqueta «novela gráfica» se considera tramposa porque las compañías Marvel y DC popularizaron esta denominación al usarla en compendios de sagas y series de superhéroes, publicados previamente como *comic books*, es decir, la utilizaron como una estrategia mercadotécnica para vender las mismas historietas pero con un formato distinto (de ahí la desconfianza que genera en algunos autores), a pesar de que actualmente hacen la distinción entre una novela gráfica y una recopilación denominada TPB (*Trade Paperback*).

El primer registro que se tiene del término se encuentra en España, a principios del siglo XX, en la revista *Monos*, la cual subtituló la serie *Travesuras de un bebé* como «la primera novela gráfica española». De ahí que otras publicaciones españolas retomaron el nombre para identificar a algunas adaptaciones literarias al cómic. Al respecto Manuel Barrero menciona:

En España, con anterioridad, existían ya publicaciones de historietas subtituladas ‘novela gráfica’. La primera de ellas fue la colección de la editorial barcelonesa Reguera aparecida en torno a 1948, titulada precisamente *La novela gráfica*. Fue aquél un intento de hacer comulgar literatura con historieta con libritos de 20 páginas que adaptaban sintéticamente una obra novelística; la que abrió la colección fue *Jane Eyre (Alma rebelde)*. Desde 1960, algunos editores añadieron a los títulos de sus

¹⁰ Manuel Barrero, «La novela gráfica. Perversión genérica de una etiqueta editorial. Del cómic a la novela gráfica», 14 de junio de 2012, disponible en: <http://literaturas.com/v010/sec0712/suplemento/index.html>

colecciones de historietas románticas o de acción el subtítulo «novela gráfica para adultos» con la intención de eludir la censura. Bruguera lo hizo desde 1959 con *Sissi. Novelas gráficas*, Toray desde 1961 con las colecciones *Salomé y Espionaje*, Ferma desde 1963 con el tebeo *Novelas gráficas*, etc. Ninguno gozó del formato libro.¹¹

Este tipo de publicaciones fueron populares durante un tiempo en España; sin embargo, quien realmente popularizó el nombre de «novela gráfica» a escala mundial fue el autor estadounidense Will Eisner cuando publicó su obra *A contract with God* en 1978. Esta obra dio inicio a la novela gráfica actual y significa el comienzo de una de las ramas más interesantes del arte secuencial. Narra cuatro historias unidas por un hilo temático: la vida en un *ghetto* neoyorkino durante la Gran Depresión. Will Eisner propuso utilizar la historieta como un medio para narrar historias con mayor carga social, buscó sacar al arte secuencial de su nicho inicial: el público infantil; de ahí el mayor mérito de esta obra. Will Eisner no sólo dibujó historias (como *The Spirit* o la antes mencionada *A Contract with God*) sino que también fue un pionero en el estudio del arte secuencial. Sus obras *El cómic y el arte secuencial* y *La narración gráfica* son referencias obligadas del género. Sin embargo, si analizamos los rasgos de la novela gráfica actual *A Contract with God* no fue la primera, aunque la mayoría la toma como tal por la difusión que tuvo y porque la mayor parte de los estudiosos del arte secuencial pertenecen a Estados Unidos o a Europa.

El término «novela gráfica» puede ser polémico e impreciso, razón por la que muchos autores se sienten incómodos con él. Puede parecer simplista, pero, por mucho que los novelistas gráficos quieran deslindarse de él, es la denominación con la cual es conocida a escala internacional. Además, la insistencia en usarlo no es gratuita; obedece a cuestiones de circulación, pues en la catalogación que existe para editar la obra y tramitar su ISBN no hay una categoría especial para «arte secuencial», así que se tiene que elegir entre «literatura» o «artes/recreación». Ésta es una de las principales razones por las que el término seguirá apareciendo en las tapas de estas publicaciones, les guste o no a los autores.

Mi opinión es que es probable que el nombre haya sido utilizado como una etiqueta tramposa por muchas editoriales; sin embargo, después de estudiar

¹¹ Manuel Barrero. *La novela gráfica. Perversión genérica de una etiqueta editorial. Del cómic a la novela gráfica*. p. 14, junio 2012 desde <http://literaturas.com/v010/sec0712/suplemento/index.html>.

y analizar la novela literaria me parece que no es inapropiado; al contrario, me parece que existen bastantes similitudes entre ambas formas narrativas. La novela gráfica, al igual que la literaria, son géneros narrativos que ofrecen una amplia licencia creativa, lo cual provee de gran libertad al momento de crearlas, producirlas y editarlas.

DE NOVELA Y DE NOVELA GRÁFICA

Los autores Roland Bourneuf y Réal Ouellet afirman que: «la novela es un género poco determinable y su dominio es la licencia.»¹² De entrada nos encontramos con un género literario multiforme para el cual no existe una «fórmula», ni una manera única de crearlo. Si bien consta de una estructura narrativa básica (inicio-conflicto-final), los escritores la han utilizado como un vehículo de exploración, no sólo literaria sino de la naturaleza humana.

Milan Kundera menciona al respecto:

Todas las novelas de todos los tiempos se orientan hacia el enigma del yo. En cuanto se crea un ser imaginario, un personaje, se enfrenta uno automáticamente a la pregunta siguiente: ¿qué es el yo? ¿mediante qué se puede aprehender el yo? Ésta es una de las cuestiones fundamentales en las que se basa la novela en sí.¹³

Como podemos apreciar la novela es una cuestión de forma y de contenido, de exploración del mundo y de uno mismo. Es un acto de reflexión.

La novela emana de una cosmovisión individualizada en la que muchas veces se cuestionan los valores éticos de una sociedad. En ella se refleja no sólo el alma y la psique del autor sino la influencia del entorno en él mismo. Es un género crítico que no se limita a ser una mera narración ficticia con fines de entretenimiento. A través de sus letras se mira el mundo, se revela un fragmento de la naturaleza humana para comprendernos mejor a nosotros mismos: «el escritor procura determinar y resolver un enigma, en cuyo caso la novela desempeña la función de instrumento de conocimiento».¹⁴ El novelista se busca a sí mismo para hallar mucho más.

¹² Roland Bourneuf, Réal Ouellet, *La novela*, Ariel, Barcelona, 1989, p. 18.

¹³ Milan Kundera, *El arte de la novela*, Ed. Vuelta, ciudad de México, 1992, p. 62.

¹⁴ *Op. cit.*, p. 238.

Por otra parte, la autora Cristina Alonso comenta lo siguiente respecto a las características de este género: «la novela es un relato ficticio o relato de hechos imaginarios, que admite cualquier extensión, cualquier tema, cualquier estructura y acepta, respecto a su tono inspirador, tanto lo épico como lo dramático, lo lírico tanto como lo trágico o lo cómico y, por supuesto, la combinación y mezcla de tonos diversos».¹⁵ En este sentido la novela gráfica es similar, pues no tiene un número de páginas definido o una estructura narrativa única. La novela gráfica, al igual que la literaria, se caracteriza por la libertad que otorgan al autor en cuanto a forma y contenido.

La licencia creativa de ambas novelas no es el único elemento que tienen en común, pues se encuentran también elementos como los siguientes:

1. La trama: serie de acciones y sucesos que se desarrollan en determinado tiempo.
2. Los personajes: parte elemental de la novela, sus interacciones nutren la trama y sirven como vehículo del discurso narrativo. Éstos pueden ser protagónicos o secundarios.
3. El punto de vista: se relaciona con la perspectiva desde la cual se narra la trama. Éste puede ser omnisciente, objetivista o intimista.
4. El espacio: es el marco dentro del cual se desarrollan las acciones de los personajes, lo cual da lugar a la trama.
5. El tiempo: es el lapso durante el cual se desarrolla la historia y marca el ritmo de la narración. Éste puede ser lineal o no y está relacionado con el punto de vista de la historia. Existen ciertos recursos como el *flashback* o el *flashforward*, que permiten contar sucesos que suceden antes o después de la historia y se pueden ir entremezclando para crear determinado ritmo narrativo.

Las disertaciones anteriores sirven para entender por qué el término «novela gráfica» sí puede ser adecuado para nombrarla, pues las características antes mencionadas forman parte de ella sólo que son expresadas de manera gráfica en lugar de textual. Entre la novela gráfica y su pariente literaria encontramos además las siguientes coincidencias: la maleabilidad, el autodescubrimiento, la estructura narrativa, la crítica y la reflexión. Esto no quiere decir que la novela

¹⁵ Cristina Alonso, «El comentario de textos: la novela», en revista *Didáctica y Lengua*, Madrid, vol. 14, 2002, p. 2.

gráfica deba adaptarse a la forma de su antecesora, ni convertirse en la versión ilustrada de ella. Al contrario, la novela gráfica tiene su propia forma, su propia esencia y lenguaje. Sería un error entenderla como una adaptación del género literario, ya que, como menciona el artista Eddie Campbell, *no se trata de llevar una obra literaria al lenguaje del cómic*. Por otra parte, Will Eisner hace una clara diferencia entre el lenguaje utilizado en el arte secuencial y el que se usa en la palabra escrita:

Mientras que la prosa tiende hacia la «interioridad», cobra vida en la mente del lector, y el cine gravita hacia la “exterioridad” del espectáculo experiencial, quizá los cómics, al abarcar tanto la interioridad de la palabra escrita como la fisicidad de la imagen, reproducen con mayor rigurosidad la verdadera naturaleza de la conciencia humana y la lucha entre la autodefinición privada y la “realidad” corpórea.¹⁶

ENTONCES, ¿QUÉ ES UNA NOVELA GRÁFICA?

Una novela gráfica no es un libro ilustrado ni un álbum y tampoco es un *comic book*. Muchos autores opinan que novela gráfica y cómic son lo mismo; por ejemplo, Franklin Eisner afirma que entre el cómic y la novela gráfica «no hay diferencia, o por lo menos, tan sólo la misma que puede existir entre una novela convencional y un relato corto»,¹⁷ lo cual es como afirmar que un gato y un tigre son idénticos. Puede ser que las diferencias entre ambos sean muy sutiles; sin embargo, existen y son más de carácter ideológico que formal.

Por otra parte la autora Olalla Hernández Ranz la define como «una obra de ficción autoconclusiva [una historia que comienza y termina en el mismo volumen o página, es decir, que no tiene una secuela], construida a partir de secuencias de imágenes, con una extensión aproximada a cien páginas o superior, publicada (normalmente) en un único volumen».¹⁸ En mi opinión, **la novela gráfica es ante todo un género narrativo** que pertenece al arte secuencial y, por lo tanto, utiliza el mismo lenguaje del cómic (dibujos, globos, viñetas, onomatopeyas, líneas cinéticas y metáforas visuales) combinado con recursos narrativos de la literatura

¹⁶ Will Eisner, *El cómic y el arte secuencial*, Norma, Barcelona, 1998, p. 16.

¹⁷ Mike Chinn, Chris McLoughlin, *Curso de novela gráfica*, Gustavo Gili, Barcelona, 2007, p. 14.

¹⁸ Olalla Sánchez Ranz, «Sobre novela gráfica y otras historias», *Blog Ágora*. Consultado el 5 de junio de 2012, <http://agoraoceanotravesia.blogspot.mx/2011/02/sobre-la-novela-grafica-y-otras.html>

como la analepsis, la prolepsis, las reiteraciones, los paralelismos, entre otros. Se distingue del cómic convencional porque tiene aspiraciones que tienden al arte y a la literatura. Se puede decir que es un cómic cuya connotación es más profunda y no es obsolescente (no es un producto desechable). No importa tanto el número de páginas o la forma que se va publicando (en un sólo tomo o por entregas) sino que la historia sea autoconclusiva, es decir, que no tenga un desarrollo o continuidad que dure décadas publicándose –*Superman* lleva 74 años produciéndose–.

Por otra parte, a diferencia del cómic la novela gráfica retoma características de la novela literaria, como el uso de diferentes tiempos narrativos, el tratamiento más detallado de personajes protagónicos y secundarios, la creación de atmósferas, la amplia licencia creativa en cuanto a arte y narrativa, la experimentación con el lenguaje propio del medio y el desarrollo de su propio universo (que puede ser ficticio o no), lo cual manifiesta la visión y el estilo del autor ante determinado tema. Como cierre a esta definición cito al guionista colombiano de historietas Pablo Guerra:

La novela gráfica es, sin lugar a dudas, el fenómeno editorial que encarna la transformación que ha sufrido el arte secuencial en las últimas décadas. En esta expresión se ha podido congregarse un conjunto diverso de cómics con historias ambiciosas que buscan establecer una comunicación duradera y significativa con el lector.¹⁹

La naturaleza de la novela gráfica es compleja y maleable porque no se puede definir a partir del número de páginas, ni por la forma en la que inicialmente es publicada. Tampoco se puede decir que *siempre* se dirija hacia los adultos, pues también las hay para público de otras edades. El artista gráfico Eddie Campbell hace puntual en su *Manifiesto de la novela gráfica*²⁰

[Los autores] estamos forjando una nueva forma de arte que no estará atada a las reglas arbitrarias de una anterior [...]. Es un movimiento, un evento en evolución a diferencia de una forma, no se gana nada con definirlo o medirlo.

19 Pablo Guerra «Panorama de la historieta en Iberoamérica», *El cómic invitado a la biblioteca pública*, 2011, Cerlac, p. 45.

20 Originalmente publicado en el sitio del artista *The Fate of the Artist* (2006).

Es un movimiento, un evento en evolución a diferencia de una forma al principio puede sonar pretencioso; sin embargo, cuando se mira con el microscopio y se conocen tanto obras como autores, es claro a lo que se refiere el autor. La novela gráfica es un arte emergente que está construyendo sus propias reglas y es por eso que resulta inútil encasillarla o tratar de definirla con base en los criterios generados a partir de otros medios como la literatura, el *comic book* o incluso el cine.

Pensar en la novela gráfica como un *movimiento y no una forma* otorga más libertad a los autores al no restringirlos a un público, a un formato o a una forma de publicación específicos. Sin embargo, sí se encuentran algunas particularidades que dan a esta vertiente narrativa su personalidad propia, por ejemplo:

- Normalmente es el mismo autor (artista gráfico/guionista) quien comienza y termina la historia a diferencia de lo que sucede con los comic books, que son dibujados y escritos por diversas manos a lo largo de los años. Se puede decir que en el comic book lo que prevalece es el personaje y no el autor, y en la novela gráfica es lo opuesto. También es común encontrar novelas gráficas realizadas por un artista gráfico en conjunto con un escritor; en estos casos, son los mismos autores quienes realizan la obra de principio a fin.
- La historia, sea de ficción o no, tiene un peso igual de relevante que el arte de las viñetas, es decir, hay un equilibrio entre ambas partes. En la novela gráfica la historia no es un mero pretexto para hacer dibujos, sino que adquiere un papel protagónico. No es de extrañar que los guionistas (por ejemplo Alan Moore, Warren Ellis o Neil Gaiman) se conviertan en figuras clave del movimiento cuando antes este papel estaba restringido a los dibujantes.
- No tienen anuncios publicitarios.
- No utilizan un ISSN (propio de publicaciones periódicas) sino un ISBN (código de identificación propio de los libros). No son publicaciones periódicas, han adquirido el formato de un libro y por lo tanto circulan como tales.
- Los temas pueden ser muy variados, muchas veces –aunque no necesariamente– van dirigidos a un público maduro y, por lo tanto, pueden contener cierto grado de complejidad, ya sea en la forma narrativa o discursiva. Cuando hablo de temas «para un público ma-

duro» no sólo me refiero a la violencia o el sexo, sino a temas políticos, de corte filosófico o social que un niño no puede comprender en su totalidad.

- Existe una gran libertad en cuanto al arte, la técnica y el dibujo. No se tiene que contar con un dibujo académicamente impecable para lograr una buena novela gráfica, sino con una estética que complemente a la historia de forma adecuada. Éste es uno de los factores más importantes: la estética como parte del discurso narrativo.
- Por otra parte, al ser un arte emergente existe un amplio terreno que recorrer en el ámbito de la creación. Es aquí donde se pueden manifestar tanto la licencia creativa como el movimiento al cual refiere Eddie Campbell. Para cerrar este punto, cito al autor Daniel Clowes: «[...] seguiremos creando cómics, aunque sólo sea por la extensa e inexplorada llanura que existe entre lo que se ha hecho y las emocionantes posibilidades que nos rodean en todas direcciones»²¹

La novela gráfica es el espacio que permite la convivencia de las artes plásticas con la literatura. Esto es interesante, pues las imágenes —ya sean pictóricas, fotográficas o gráficas— contienen en sí mismas un discurso narrativo compuesto por la forma, la figura, el color, la textura, el estilo gráfico y otros valores estéticos propios de las artes visuales; al mismo tiempo, la novela gráfica nos permite apreciar dichas artes desde otra perspectiva, pues al combinar el discurso visual con un hilo temático narrativo da un resultado que no se puede encontrar en ningún otro arte o medio. El autor de una novela gráfica tiene en sus manos el control del plano, del diseño de página, de la tipografía, de los personajes y de los elementos compositivos propios del cómic. La página se vuelve la dimensión donde pueden coexistir diferentes tiempos, secuencias o personajes simultáneamente; sin embargo, es la intervención del lector la que termina de descifrar estos códigos. Explico la idea de Scott McCloud en su libro *Understanding Comics: the Invisible Art* cuando se refiere a la transición de acciones entre viñetas: el autor puede dibujar en un cuadro un personaje a punto de dejar caer un hacha a otro y en el siguiente cuadro una onomatopeya de un grito, pero es el lector quien decide a qué velocidad y con qué fuerza cayó el hacha, qué tan alto se escuchó el grito y cuánta sangre salpicó.

21 Santiago García, *La novela gráfica*, Astiberri, Barcelona, 2010, p. 265.

Es algo que no está ahí de forma descriptiva pero que sucede en la mente del lector, el cual termina de completar la historia a partir de su experiencia personal. En el cómic hay una relación entre el autor y el lector que es realmente genuina.

Otra de las particularidades de la novela gráfica es la experimentación con el formato y con los materiales. En este sentido, se explora el uso del diseño gráfico tanto en la composición de la página, el uso de la tipografía o del *lettering* y en los formatos. Un caso descriptivo de este punto es la obra *The League of Extraordinary Gentlemen: Black Dossier* (American Best Comics, 2008) de Alan Moore y Kevin O'Neill. Dicha obra es un *spin off* de la saga *The League of Extraordinary Gentleman* en donde la trama trata acerca de una investigación detectivesca por parte de un par de miembros de dicha liga. Lo interesante del libro es la manera como la narración se va contando no sólo con palabras e imágenes sino con el uso de diferentes papeles, formatos y diseños. En la historia los protagonistas encuentran una bitácora de apuntes (el *black dossier*) en la que se dan pistas de los personajes a quienes buscan y lo interesante es el recorrido visual y táctil a lo largo de la historia. Por ejemplo, podemos encontrar el encarte de un folletín supuestamente del siglo XVII donde se narra la historia de un personaje. Dicho folletín está escrito, dibujado y diseñado con el estilo de la época; además, está impreso en un papel diferente al del resto del libro. Después de ese folletín, viene otra historia narrada con el estilo (lingüístico y gráfico) de un periódico de finales del siglo XIX; luego viene una *Tijuana bible*, impresa en otro formato y en otro papel, y así hasta llegar al final del libro, que termina con unas páginas impresas en tercera dimensión, las cuales se deben leer con unos lentes especiales contenidos en la misma edición. Este libro utiliza como recurso narrativo la emulación de una variada gama de soportes (periódicos, apuntes en una libreta, un libro, una revista, digital, etcétera), los cuales no sólo forman un recorrido histórico por el diseño editorial, sino que sirven de vehículo para ir descubriendo el destino de los personajes, a la vez que le producen un gran goce estético a uno como lector. Éste es un gran ejemplo de lo que puede permitir la novela gráfica como medio artístico y editorial.

El diseño de personajes es otra de las características más maleables de la historieta. Esto es algo que tampoco se ve con frecuencia en otros medios. El autor tiene la capacidad de decidir cómo representar a sus personajes, si bien puede dibujarlos de la misma forma todo el tiempo. También puede no hacerlo y usar esto como una forma narrativa en sí misma. Supongamos que el personaje se siente olvidado: si el autor decide dibujar sólo la silueta del mismo ayuda a comprender mejor la idea de vacío, igual con el resto de las emociones. Puede

modificar su rostro; por ejemplo, en lugar de ojos puede poner un tachón y eso inmediatamente cambia el significado de la imagen, o bien, puede dibujarlo más pequeño o más grande y con esto acentuar cierta situación. Claro que esto es un recurso y no una regla: el autor debe saber exactamente lo que quiere comunicar para que el lector no piense que es un error o que el autor no sabe dibujar bien a sus personajes. La novela gráfica permite la creación de personajes imposibles en otros medios, o bien, que al ser transportados al cine o la televisión no causen el mismo impacto, pues fueron diseñados de cierta forma que funcionan mejor como dibujos que adaptados al *live action*. No imagino cómo podría migrar de forma exitosa un personaje dibujado por Alberto Breccia o por Moebius —autores que basaron su arte en el *collage* o en la acuarela— al cine o a la literatura, pues se perdería toda la plasticidad y, por lo tanto, parte de su personalidad. Tampoco afirmo que sea imposible o desastroso adaptar cómics a otros medios. Sólo opino que no todos los personajes o las obras se prestan a esta migración estética. Un caso de éxito en este sentido es la película *Sin City* (dirigida por Robert Rodríguez y Frank Miller), para la cual fue desarrollada una novedosa técnica de animación pero aplicada al cine: el *live action*, el cual emula casi de forma idéntica la estética de la novela gráfica.

Para cerrar este apartado, concluyo con una cita de Santiago García que me parece acertada:

Es posible que el mayor logro de la novela gráfica haya sido quitarle al cómic la etiqueta de cultura de bajo perfil y llevarlo al nivel del arte, la aceptación del cómic como objeto de reflexión crítica, nos lleva al momento actual de la novela gráfica, sin duda uno de los «espacios» que está sabiendo conquistar el cómic en la modernidad actual.²²

ANTECEDENTES DE LA NOVELA GRÁFICA

Más allá del nacimiento y desarrollo del cómic, cuyos antecedentes serán los mismos para la novela gráfica, existen algunos momentos históricos que ayudan al surgimiento de ésta. La primera manifestación surge paralelamente en Estados Unidos y en Europa con los *pulps*, las *Tijuana bibles* y las novelas en imágenes.

Los *pulps* eran publicaciones de bajo costo —su nombre se deriva del papel barato sobre el cual eran impresos— cuyo contenido consistió en historias de terror, de ciencia ficción, género negro y drama, principalmente. Muchos de

²² *Op. cit.*, p. 37.

los dibujos eran explícitos en cuanto a violencia y sexo y, por lo tanto, no eran adecuados para menores. Una buena parte de los novelistas gráficos actuales crecieron leyendo este tipo de historietas —que tuvieron su apogeo durante los años cincuenta—, las cuales se convirtieron en una clara influencia para ellos. Un ejemplo es la obra de Charles Burns. Títulos como *Creepshow*, *Tales from the Crypt*, *Horror Stories*, entre otros, formaron parte de esta etapa del cómic e influyeron no sólo en artistas gráficos sino en escritores y directores de cine.

Por otra parte, las *Tijuana bibles* eran unos pequeños cuadernillos baratos que circularon en la clandestinidad de las grandes urbes norteamericanas debido a su contenido procaz. Su peculiar nombre se deriva de la asociación de la ciudad de Tijuana con el vicio, con lo prohibido, con lo ilegal y lo de *bible* se añadió debido a su formato pequeño, similar al de una biblia.

Esta extrañeza del mundo del cómic existió durante las décadas de los treinta y los cuarenta; su contenido era pornográfico. Dentro de las *Tijuana bibles* se encontraban personajes famosos de los *funnies* —el pato Donald, Popeye o Mickey Mouse— pero realizando actos sexuales explícitos. Muchos de los actores, actrices y hasta políticos de la época aparecieron dibujados en estas historietas de bajo perfil, sin las cuales, según Art Spiegelman, «Nunca habría existido Mad, y sin Mad nunca habrían existido los cómics *underground* iconoclastas de los sesenta».²³

La gran aportación de los *pulps* y de las *Tijuana bibles* fue la de sacar al cómic del ámbito infantil, por eso Spiegelman las reconoce como influencia para la apertura del género a otros públicos.

Mientras tanto en Europa surgió un brote artístico muy particular: las novelas en imágenes o *picture novels*. Mientras que en Estados Unidos los *pulps* y las *Tijuana bibles* circulaban de mano en mano en la clandestinidad como un producto proscrito, algunos artistas europeos se aventuraron a crear narraciones con imágenes, pero con tendencia a las bellas artes, es decir, utilizaban técnicas como el grabado o el *collage* y también buscaban transmitir ideas con un sentido crítico sobre la realidad de su época. Las novelas en imágenes no utilizaban el lenguaje del cómic, eran más parecidas a un libro álbum, pues no se encontraban ni paneles, ni globos, ni ningún otro elemento que las pudiese asociar con las historietas. Estas novelas consistían en una serie de imágenes, en su mayoría grabados, con poco o nulo texto y que trataban temas de índole social y político.

David A. Berona considera que fueron tres los factores que influyeron en la aparición de estas novelas en grabados:

²³ *Ibid.*, p. 147.

En primer lugar, el *revival* del grabado en madera que trajeron los expresionistas alemanes (pensemos, por ejemplo, en Kirchner y el grupo *Die Brücke*); en segundo lugar, la influencia del cine mudo sobre el público; en tercer lugar, el asentamiento del cómic en periódicos y revistas como medio válido para plantear críticas políticas y sociales a través de imágenes narrativas.²⁴

Algunos de los artistas que practicaron este formato, el cual no gozó de mucho éxito en su época, fueron Max Ernst, Frans Masereel y Lyn Ward, por los cuales existe un renovado interés en la actualidad debido a la influencia que tuvieron en el surgimiento de la novela gráfica. Su influencia se nota principalmente en los temas, pues estos artistas aspiraban a transmitir un mensaje con mayor carga social, crítica y política. Este atrevimiento hizo reflexionar a muchos de los artistas gráficos acerca de las posibilidades del cómic como un medio crítico y no sólo de entretenimiento.

Otro de los antecedentes revolucionarios se dio durante la década de los cincuenta con la revista *Mad*, conocida por todos nosotros por su contenido satírico y considerada por muchos autores como «la revista más influyente en la historia del *comic book*».²⁵

Entre otras cosas, el formato de revista de *Mad* lo salvó de la censura del *Comic Code*, lo cual le permitió hacer caricaturas mordaces y picantes leídas principalmente por adolescentes y adultos. Su creador, Harvey Kurtzman, pertenece a una generación de cómicos judíos que cambiaron el humor en Estados Unidos. Además de *Mad* fue editor de otras revistas, entre las cuales destaca *Help!*, la cual tuvo pocos números, pero acogió a autores como Terry Gilliam, Woody Allen y Robert Crumb. Harvey Kurtzman fue un editor y autor relevante para la siguiente generación de historietistas, la cual inventó el *comix* o cómic *underground*.

Durante los sesenta y setenta una nueva ola llegó para el movimiento del cómic, el cual se encontraba en franca decadencia, pues la televisión se había consolidado como fuente del entretenimiento popular. La década de oro del cómic norteamericano había quedado atrás y había dado paso a una nueva etapa: el cómic *underground* con Robert Crumb al frente.

²⁴ *Ibid.*, p.77.

²⁵ Joseph Witek, *Comic Books as history*, (1989), Jackson, University Press of Mississippi, p. 45.

Robert Crumb es un autor que comenzó dibujando tarjetas de felicitación y terminó convirtiéndose en un iconoclasta del cómic de autor. Con la revolución psicodélica y sexual, Crumb encontró la coyuntura perfecta para catapultar su arte. Después de consumir LSD, Crumb creó un estilo único nunca antes visto, ya que conjuntaba el humor ácido y el estilo de dibujo de los *funnies* dominicales, pero abordando temas como las drogas y la revolución sexual de los años sesenta. Quizá la mayor aportación de este autor haya sido incorporar la historieta a la contracultura, ampliando los límites temáticos de la misma.

En 1967 publicó el número cero de la revista *Zap*. El atractivo de ésta radicó en su curiosa mezcla entre lo viejo y lo nuevo:

Lo que tenía *Zap*, y el *comix underground* en general, es que aquí había todo un medio de expresión que había estado abandonado durante mucho tiempo, o relegado a una posición muy inferior, y nadie había hecho gran cosa con él. Y de repente, alguien empezó a hacer algo, y se produjo una explosión.²⁶

El cómic *underground* es relevante para el surgimiento de la novela gráfica porque provocó, entre otras cosas, el surgimiento del cómic de autor, ya que hasta el momento lo que se diferenciaba eran los personajes de las historietas, distintivos de cada casa editorial. Las tiras e historietas eran dibujadas por varias manos y el nombre del creador de los personajes era olvidado. Uno de los casos más dramáticos es el de los creadores de *Superman* —Jerry Siegel y Joe Shuster—, quienes vendieron al superhéroe por mil dólares sin recibir ningún tipo de regalía posteriormente. Se sabe que terminaron sus vidas en el anonimato, viviendo con precariedad.

Los artistas *underground* cobraban cada vez que se publicaban sus historietas; si bien las ganancias eran modestas, lograron conseguir lo que ninguno de sus antecesores: el reconocimiento de los derechos de autor y el culto a la figura del autor.

Durante la explosión del cómic *underground* surgieron artistas como Gilbert Shelton, Clay Wilson y Richard Corben en los Estados Unidos. Otra de las aportaciones del movimiento *underground* al surgimiento de la novela gráfica

²⁶ Patrick Rosenkranz, *Rebel Visions. The Underground Comix Revolution 1963-1975*, (2002), San Francisco, Fantagraphics. p. 71.

fica fue la apertura a narraciones autobiográficas, de las que la autora Aline Kominsky fue una de las precursoras. Santiago García comenta lo siguiente al respecto:

Pero sin duda, el género más importante que introdujeron los historietistas *underground*, y que de hecho servirá como cimiento fundamental para la construcción de la novela gráfica contemporánea, será el de la autobiografía.²⁷

En la actualidad varias novelas gráficas han sido realizadas desde esta perspectiva autobiográfica. Una de las más conocidas es *Persepolis* de Marjane Strapi. Esta novela gráfica relata la revolución islámica a partir de las vivencias de la autora durante su adolescencia. Otras novelistas gráficas que han incursionado en la autobiografía han sido *Diary of the Teenage Girl* de Phoebe Gloeckner y *Virus Tropical* de PowerPaola.

El cómic *underground* modificó la manera de concebir, vender y distribuir historietas. Además alcanzó a otros países como Francia, Bélgica, Italia e Inglaterra, donde surgieron grandes artistas como Moebius, Uderzo, Goscinny y Guido Crepax. Si bien esta corriente terminó por extinguirse, dejó un camino abierto para la siguiente generación de artistas, quienes consolidaron el cómic de autor o independiente, antecedente directo de la novela gráfica.

Algunos años después del *boom* que provocó el cómic *underground* apareció *A Contract With God*, que, como ya se dijo anteriormente, popularizó el término *novela gráfica*. Su autor, Will Eisner, fue un testigo de la evolución de la historieta estadounidense, pues en su juventud trabajó como dibujante para varias compañías; posteriormente publicó durante varios años su historieta *The Spirit*, y finalmente el reconocimiento tan buscado llegó cuando publicó *A Contract With God*. Eisner tenía la idea de posicionar las historietas como un producto para adultos y pensó en la generación que había crecido leyendo historietas de superhéroes (que en los años setenta rondaba los treinta años). Era un público aficionado a los *comic books* sólo que al crecer sus intereses cambiaron.

Eisner quiso publicar *A Contract With God* en una editorial de literatura y no de cómics, precisamente para llegar al público adulto y para que su obra fuera considerada «seria»; al respecto Santiago García comenta:

²⁷ Santiago García, *op. cit.*, p. 154.

Eisner siempre recordaría que echó mano del término «novela gráfica» como un recurso desesperado para vender su obra a unos editores de libros que jamás mirarían lo que les ofrecía si les decía que era *simplemente* un tebeo. [...] Lo único que consiguió Eisner fue, paradójicamente, crear un nuevo formato para los editores de cómic.²⁸

Involuntaria y accidentalmente Eisner propagó el término *novela gráfica* al publicar *A Contract with God* y tuvo el buen tino de venderla en librerías y no en tiendas de cómics. Sin embargo, pasaron diez años a partir de la publicación de *A Contract With God* para que la novela gráfica se consolidara.

En 1986 se publicó el primer volumen de *Maus*, del autor Art Spiegelman, con el cual se reconoció el potencial del cómic como un arte verdadero. Spigelman logró colocar a *Maus* dentro de los círculos intelectuales al ganar el premio Pulitzer en 1992. Este fenómeno no sólo despertó el interés del público no aficionado a los cómics sino que manifestó su potencial como medio narrativo.

Maus es una de las primeras novelas gráficas que logró entrar en las librerías y bibliotecas. Cabe mencionar que, según Francisca Goldsmith, se ha convertido en «una lectura obligada en algunas escuelas de Estados Unidos».²⁹

El primer *boom* de la novela gráfica se dio en los noventa, encabezado por *Maus* de Art Spiegelman y seguido de cerca por *Watchmen* (Alan Moore y Dave Gibbons) y *Batman, el regreso del caballero oscuro* (Frank Miller y Klaus Janson). A partir de estas obras surgió un interés del público y de los autores hacia este tipo de formato. Aparecieron entonces títulos muy exitosos como *The Crow* de J. O. Barr, *Black Hole* de Charles Burns, *Ghost World* de Daniel Clowes y *Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth* de Chris Ware. Estos autores consolidaron la primera generación de novelistas gráficos que ha influido en las posteriores generaciones no sólo en Estados Unidos sino en el resto del mundo: «la aceptación del cómic como objeto de reflexión crítica nos lleva al momento actual de la novela gráfica, sin duda uno de los “espacios” que esta sabiendo conquistar el cómic en la modernidad actual».³⁰

28 Santiago García, *op. cit.*, p. 189.

29 Francisca Goldsmith, *Graphic Novels Now. Building, Managing and Marketing a Dynamic Collection*, 2005, American Library Asociation. Nueva York. p. 13.

30 Santiago García, *op. cit.*, p. 37.

LA NOVELA GRÁFICA EN LATINOAMÉRICA

Como hemos visto anteriormente, el recorrido histórico del cómic tiene sus ejes principalmente en Estados Unidos y Europa. En estos lugares se gestó gran parte de la cultura y la industria en torno a este género, pero la aparición involuntaria de la primera novela gráfica, según mis indagaciones, tuvo lugar en un país latinoamericano.

Héctor Germán Oesterheld y Francisco Solano López publicaron durante dos años (1957-1959) la serie *El eternauta* en el *Semanario Hora Cero* de Buenos Aires. Si bien la publicación original de esta obra fue por entregas, después se editó en un sólo volumen (1961, Editorial Ramírez) y posteriormente fue reeditada por distintos sellos en numerosas ocasiones. Esto es una conclusión a la que llegué durante la investigación para esta ICR, pues en ningún libro editado en Europa o Estados Unidos se menciona y la mayoría de libros acerca de historietas provienen de estos lugares.

El eternauta narra una historia de ciencia ficción acerca de un viajero en el tiempo e invasores de otro mundo. Es una ucronía que sucede en Buenos Aires y su protagonista es Juan Salvo, el *eternauta*. La obra es en apariencia mera fantasía, pero debajo de ella subyace un tema más político, pues Oesterheld formó parte de la agrupación guerrillera *Montoneros*—que existió durante la dictadura militar—, de la cual fue jefe de prensa. Dadas sus ideas opuestas al régimen, Oesterheld fue secuestrado por las fuerzas armadas el 27 de abril de 1977, justo después de haber terminado el guión de la segunda parte de *El eternauta*. Nunca más se supo de él o de su familia.

El eternauta cumple con todos los requisitos para ser considerada una novela gráfica: se dirige a los adolescentes y a los adultos, relata una historia autoconclusiva que abarca más de 100 páginas y los personajes van evolucionando conforme la historia transcurre. Además, la trama tiene tintes políticos y autobiográficos; no es gratuito que a su autor le haya costado la vida. *El eternauta* es una obra de culto para muchos aficionados a las historietas, pero su fama no ha llegado más allá de Latinoamérica, principalmente de Sudamérica. Esperemos que el tiempo le haga justicia y llegue a ser reconocida como una precursora de la novela gráfica contemporánea.

Más allá del aislado destello de genialidad que representa una obra como *El eternauta* ¿qué sucede con la novela gráfica latinoamericana en la actualidad?, ¿existe?, ¿cuáles son sus tópicos?, ¿cómo se ha desarrollado y cuáles son sus características? Todas estas interrogantes me planteé al comienzo de la maestría y es mediante esta ICR que pretendo hilvanar estos cabos sueltos.

Al comenzar a investigar acerca del estado actual de la novela gráfica latinoamericana, descubrí que existe un sorprendente interés por ella entre los escritores y los artistas gráficos. Hay una generación de creadores interesados en transitar por este terreno con la firme intención de producir verdadero cómic de autor y dejar de copiar los modelos extranjeros. De alguna forma los agentes involucrados en el proceso de producción —editoriales, instituciones, autores, espacios, público— han comenzado a generar un pequeño pero visible circuito en torno a ella. Pese a las restricciones y obstáculos que puedan existir —tales como el financiamiento o la difusión— los autores están utilizando herramientas como las redes sociales, los blogs y los *websites* para subsistir. De hecho buena parte de la información aquí reunida proviene de medios electrónicos, ya que resulta complicado encontrar reseñas, entrevistas o las mismas obras en medios impresos.

La aparición de la novela gráfica en Latinoamérica, a excepción de trabajos como *El eternauta* u *Operación Bolívar*, es tardía, ya que la mayor parte de la producción surgió a mediados de la década de 2000 cuando en otros países ya estaba más que establecida. Para los países latinoamericanos es todavía una novedad y, por lo tanto, apenas está en desarrollo.

Aún durante esta etapa de gestación, se puede apreciar una búsqueda de parte de los autores por reafirmar su identidad como habitantes de Latinoamérica, de generar algo propio, de exaltar los rasgos culturales de cada país y de utilizar ciudades como Medellín, Buenos Aires, la Ciudad de México o Santiago como escenario. Ya no interesa emular a la Ciudad Gótica o Nueva York, lo verdaderamente importante es narrar, dibujar los lugares, personajes y situaciones cercanas a los autores.

La novela gráfica ofrece una amplia licencia creativa que invita a romper con los estereotipos creados por el cómic estadounidense y japonés (estereotipos tales como las superheroínas de cuerpos perfectos, los héroes vestidos de lycra o los villanos con súper armas). En Latinoamérica no interesa lo «súper-algo», nos basta con tener un medio que sirva de válvula de escape para exponer temas como los abusos del poder, el narcotráfico, la violencia, el descontento social, el desprecio por los políticos corruptos, el amor por la familia, la soledad o la existencia en el día a día.

La variedad de estilos gráficos es amplia. En muchos casos es el resultado del mestizaje de la historieta extranjera con la autóctona. No es de extrañar que abunden los héroes vestidos de manera precolombina, como en el caso de *El*

Maízo de Augusto Mora o *Tupac Amaru* de Juan Acevedo. No sé si en este momento se pueda hablar del «estilo latinoamericano» en cuanto a dibujo, pues cada autor posee un estilo personal pero existe un notable interés por abandonar los estilos extranjeros que han dominado a la historieta durante las últimas décadas. Como menciona el guionista colombiano Pablo Guerra en su ensayo *Panorama de la historieta en Iberoamérica*:

Es momento de mirar hacia los destellos que se están produciendo en Latinoamérica, pues ya hemos vivido demasiado bajo los esquemas propuestos por los estadounidenses y los europeos, que, si bien han servido de guía para los creadores actuales, también emiten propuestas que resultan lejanas a la realidad de los países latinos.³¹

Quizá dentro de algunos años se pueda hablar de un movimiento de novelistas gráficos latinoamericanos, un movimiento que se está gestando en este momento, el cual hermana a unos países con otros más que por el estilo gráfico o por los temas que abordan por las condiciones precarias en las que está formándose. La escasa profesionalización del campo es una constante dentro de este *movimiento*, ya que, a diferencia de países como Estados Unidos, Japón o Francia, no existe una industria alrededor del cómic. Por lo tanto, muchas veces es el mismo autor quien se encarga de todo el proceso cuando en los países antes mencionados hay una persona que se encarga de cada parte: hay un guionista, un dibujante, un entintador, un colorista, un editor, etcétera. Ésta es quizá la razón por la cual todavía existen carencias; unas veces de producción otras de contenido, muchas otras de difusión y circulación, pues en Latinoamérica no hay una industria del cómic o, en todo caso, apenas está en formación.

El autor latinoamericano de novela gráfica es regularmente el autor integral de la obra, además de ser quien la produce y la vende. Más allá de las características estéticas, el lenguaje o el discurso en sí mismo, es la carencia de recursos lo que pudiera hermanar a los autores latinoamericanos, pues todos viven esta situación. No obstante, esto no ha representado un obstáculo para que sigan empeñados en hacer novelas gráficas y encontrando nuevas formas para traerlas a la luz, ya sea por medios electrónicos o en impresos. Por otra parte,

31 Pablo Guerra, «Panorama de la historieta en Iberoamérica», *El cómic, invitado a la biblioteca pública*, Cerlac, 2010, Bogotá, p. 49.

dicha carencia de profesionalización no sólo existe entre los autores sino en los editores, quienes muchas veces publican las obras sin pasarlas por el proceso editorial adecuado: revisión, corrección, pruebas de color, etcétera, lo cual deja en desventaja a las producciones latinoamericanas frente a las europeas, japonesas o norteamericanas. Este factor es algo que sólo se podrá mejorar conforme avance la penetración de este nuevo medio y logre insertarse por completo dentro de la industria editorial.

Por otra parte, otra de las características que comparten los autores latinoamericanos son los temas, en parte porque el contexto cultural y social es parecido en los diferentes países. Entre los temas más recurrentes están el género negro, la fantasía épica pero con tintes prehispánicos, la crítica social, la autobiografía, los hechos periodísticos, el narcotráfico, el surrealismo, la familia y los temas sobrenaturales. Es curioso notar el interés nato e involuntario por los elementos sobrenaturales: en muchas de las historias aparecen espíritus, chamanes, ángeles y otros personajes paranormales que forman parte del folclore de cada región. Quizá esta característica sea herencia del realismo fantástico de la literatura, tan cercano a los latinoamericanos.

La novela gráfica viene a ocupar un espacio que desde hace mucho hacía falta en América Latina, no sólo por ser un medio que no necesita más que papel y tinta para existir sino porque habíamos estado dominados por las historietas norteamericanas, japonesas o europeas y sujetos a sus reglas, las cuales están diseñadas según otros contextos culturales (por ejemplo, la antes mencionada industria del cómic). La novela gráfica, a diferencia del cómic tradicional, posee límites más extensos en cuanto a narrativa y no es restrictiva con el estilo de dibujo, la forma de publicarse o los temas, lo cual permite integrar el contexto de cada país: sus referencias visuales, culturales, su modo de vida y su lenguaje.

OBRAS Y AUTORES DESTACADOS

A continuación, se presenta el panorama actual de los países con mayor interés por la producción de novela gráfica en América Latina; se puede observar lo lejano que resultan las historietas clásicas como Mafalda, Condorito, Los Supermachos, Memín Pinguín, las cuales transpiraban ingenuidad y cuyo hilo conductor era, básicamente, el humor.

En el caso de México, se considera que *Operación Bolívar*, de Edgar Clément, es la primera novela gráfica publicada. Cabe mencionar que la obra *El cara de memorándum y otras historias*, considerada actualmente una novela gráfica, fue creada

a principios de los ochenta por el caricaturista Manuel Ahumada y el cantautor Jaime López; sin embargo, esta obra se dio a conocer hasta el 2012 por Editorial Resistencia.

Operación Bolívar se publicó como libro en 2000 (se había publicado anteriormente por entregas en la extinta revista *Gallito Comix*) y fue creada con el apoyo económico de la beca Jóvenes Creadores del FONCA en 1993-1994. Se ha reeditado en varias ocasiones, pero no ha logrado salir del *underground* nacional, aunque dentro de ciertos círculos se considera una obra de culto. Esta historia de corte detectivesco transcurre en la Ciudad de México, donde convergen elementos como el narcotráfico, la guerra, la corrupción, los ángeles, los nahuales y personajes históricos como la Malinche. El autor hace continuas referencias a la cultura mexicana, a la estética del virreinato y a las costumbres propias de los capitalinos (incluido el lenguaje).

Desde la fecha de la publicación de *Operación Bolívar* hasta el momento la producción de novela gráfica en México ha sido lenta. Algunas obras como *El Cadáver y el Sofá* (Caligrama, 2006) de Tony Sandoval, *El Maíz, la maldición del vástago* (JUS, 2010) de Augusto Mora, *Espiral* (Alfaguara, 2010) de Bef, *Septiembre, zona de desastre* (Sexto Piso, 2012) de Fabrizio Mejía y José Hernández y *La calavera de cristal* (Sexto Piso, 2012) de Juan Villoro y Bef se encuentran entre los títulos más destacados.

Es hasta años recientes que las editoriales y las instituciones culturales vuelven su mirada hacia ella. Un ejemplo son las convocatorias que promueven la editorial JUS (Premio Nacional de Novela Gráfica, que va en su tercera edición) y el Conaculta, que en 2012 abrió la categoría de novela gráfica para las becas de jóvenes creadores.

Otro indicador del crecimiento de la novela gráfica en México es el aumento de editoriales interesadas en publicarlas. La editorial Caligrama fue pionera en este aspecto, pues desde 2006 ha publicado cómics y novelas gráficas de autores nacionales. Actualmente existen otras editoriales mexicanas como JUS, Resistencia y Sexto Piso, las cuales están editando novela gráfica, por no mencionar a los autores que se autopublican, como en el caso de Producciones Balazo con *Los perros salvajes* de Edgar Clément o los regios Fixión Narradores con obras como *Turbo desafiante* de Dono Sánchez y *Nómadas de yermo* de Raúl Treviño.

La penetración de la novela gráfica en la audiencia mexicana ha sido lenta por varias razones. Una de ellas puede ser por el cambio de paradigma que la novela gráfica supone ante las historietas nacionales convencionales, muchas de ellas

pertenecientes a los *sensacionales*, pues se sigue considerando al cómic nacional como un producto vulgar y de poca valía intelectual. La autora Adriana Malvido menciona lo siguiente en su artículo *La industria de la historieta mexicana: el floreciente negocio de las emociones*:

La mayoría de las opiniones que se vierten sobre la historieta [nacional] se refieren al pobre contenido que estas ofrecen, a la «enajenación que producen», pero se trata de calificativos dictados *a priori*. Habría que preguntarse: ¿por qué, estos contenidos?, ¿de dónde y de quiénes vienen?, ¿por qué se leen tanto? Para responder a estas preguntas no basta con análisis de contenido o estudios semiológicos sino que es necesaria la intervención de varias disciplinas: la sociología, la comunicación, la historia del arte. Pero desafortunadamente la historieta ha sido más bien un medio despreciado, ausente —a pesar de su enorme relevancia cultural— en programas universitarios y planes de estudio y repudiado en el medio intelectual como «subliteratura», error que equivale a descalificar a la televisión a partir de «El Chavo del 8» o al cine a partir de «Picardía Mexicana».³²

Además del factor cultural existen otras razones por las cuales la novela gráfica ha tenido poca penetración en México. Una de ellas es que su circulación es limitada, es decir, son pocas las librerías que tienen un área destinada específicamente a narrativa gráfica y, en caso de que sí cuenten con ella, su visibilidad es poca. Asimismo, no hay algún elemento promocional que anuncie su venta y por lo tanto la gente que las compra son personas que van específicamente buscándolas, público cautivo. Otro factor, que menciona Sonia Batres, directora editorial de Caligrama, es que el público meta no tiene el poder adquisitivo para comprarlas. Pese a estas circunstancias la novela gráfica ha despertado el interés no sólo de los creadores sino de las instituciones, las cuales comienzan a ver el potencial artístico de esta forma de expresión.

Por otra parte, un caso que sorprende por su amplia producción es el de Chile. Esto denota el interés de ese público por leer novelas gráficas. De entrada nos encontramos con *Road Story* (Alfaguara, 2007) de Gonzalo Martínez que, tal vez

³² Adriana Malvido, «La industria de la historieta mexicana: el floreciente negocio de las emociones», en *Revista mexicana de comunicación*, Fundación Manuel Buendía, Septiembre-Octubre, 1989.

por tratarse de la adaptación de una novela del escritor Alberto Fuguet, tuvo mayor impacto en el medio intelectual y artístico, lo cual hizo que la etiquetaran como «la primer novela gráfica chilena». Dos años después, Gonzalo Martínez publicó, también en Alfaguara, *Quiche Hache Detective*, una adaptación de la novela homónima de Sergio Gómez. Cabe mencionar que uno de los géneros favoritos de los chilenos es el policiaco, pues hay varias obras que lo abordan, entre ellas destaca la antología *Heredía detective* (LOM Ediciones, 2011), basada en los cuentos de Ramón Díaz Eterovic y dibujada por un colectivo de artistas gráficos; *Alto Hospicio* de Carlos Carvajal (Editorial Quimantú, 2008), adaptación del libro homónimo de Rodrigo Ramos, y *PDK Policía del Karma* de Jorge Baradit y Martín Cáceres, publicada en 2013.

Un caso de interés es la obra *1889* (Norma, 2011) de Nelson Daniel y Francisco Ortega, la cual vendió más de cuatro mil ejemplares en el año de su lanzamiento y se reeditó en 2012. Esta novela de estética *steampunk*^{33*} narra una ucronía, muy al estilo Alan Moore, en la cual aparecen personajes históricos como Arturo Prat y Luis Uribe en un contexto de ciencia ficción y novela negra. La historia narra el descubrimiento de un metal que logra convertir a Chile en una potencia militar, pretexto ideal para presentar artefactos y vehículos *steampunk*.

El éxito de esta producción ha derivado no sólo en una reimpresión sino en un siguiente volumen titulado *1969*, que fue lanzado en 2013, en el cual se puede apreciar la imagen del Che Guevara como protagonista.

Otras producciones chilenas son *Informe Tunguska* de Claudio Romo y Alexis Figueroa (LOM Ediciones, 2008), *Las playas del otro mundo* (2009), adaptación de la novela homónima de Antonio Gil por Cristian Barros y Demetrio Babul, *Tauca, la era de Hay'n* de Gonzalo López y Rafael Nangarí (Visuales, 2009) y *Alto hospicio* de Carlos Carvajal (Editorial Quimantú, 2008), adaptación del libro homónimo de Rodrigo Ramos. Llama la atención que la novela gráfica chilena ha sido creada, de manera general, por duplas de escritores y artistas gráficos, por no mencionar la gran cantidad de adaptaciones de obras literarias que hay, cuando en otros países lo habitual es que sea un autor integral por obra (normalmente un artista gráfico). Quizá esto sea una razón por la cual está teniendo buena aceptación, ya que las historias tienen mejor estructura narrativa.

En el caso de Perú existen dos novelas gráficas muy conocidas *Rupay. Historias gráficas de la violencia política en Perú 1980-1984* (Contracultura, 2008) y *Barbarie. Cómic sobre violencia política en el Perú 1985-1990* (Contracultura, 2010),

^{33*} Subgénero de la ciencia ficción inspirado en las novelas de Julio Verne y la época victoriana. Su estética presenta artefactos y vehículos que funcionan con vapor.

ambas del autor Jesús Cossio. Ambos volúmenes están conformados por varias historias basadas en hechos reales que tratan acerca de la violencia terrorista que destruyó el Perú durante casi dos décadas, así como el inicio de la lucha armada, la matanza de Lucanamarca, el inicio de Sendero Luminoso, el asesinato de ocho periodistas y la violencia de parte de militares hacia la población durante el gobierno del presidente Fernando Belaunde.

Estos trabajos, de corte periodístico y narrados en viñetas, son una denuncia, un grito desesperado de una sociedad que ha sido mancillada por su propio gobierno y que, ante la impotencia y la falta de justicia, busca en la novela gráfica una forma de expresar su sentir, ya que no se necesita más que papel y tinta para hacerlo. La novela gráfica como vehículo de denuncia ha funcionado muy bien en otros países en parte por la tensión que se produce entre la forma (caricaturas / dibujos / medio asociado al público infantil) y el tema (denuncia / tema adulto) lo cual resulta novedoso, incluso en esta época en la que la tecnología no deja de sorprendernos. El resultado que esta combinación produce puede causar un gran impacto en el lector, sea o no aficionado a las historietas, pues resulta inusual ver este tipo de temas representados con caricaturas. Digamos que vuelve más «amables» ciertos tópicos que en algún otro medio resultarían demasiado fuertes o complicados de explicar; el uso del dibujo y de elementos gráficos tiene cierta carga simbólica y, por lo tanto, pueden contener información compleja pero representada de manera simple, más comprensible para el lector. Un ejemplo es el uso de ratones para representar a los judíos y el de gatos para los nazis en la obra *Maus*, lo cual le dio gran aceptación a la historia, pues propuso una visión distinta de un tema que se ha tocado innumerables veces en todo tipo de medios; sin embargo, la tensión que producían los dibujos —sencillos y hasta tiernos— con el tema —la historia de un sobreviviente del Holocausto— causó un gran impacto en el medio intelectual del momento.

Continuando con la novela gráfica peruana, ésta contiene una fuerte carga nacionalista que se manifiesta en sus personajes y estilo gráfico. Un buen ejemplo es *Tupac Amaru* (1985) de Juan Acevedo. Este proyecto surge con la intención de preservar la memoria histórica, pues trata de un héroe nacional de origen indígena. Cabe mencionar que su autor es uno de los historietistas más importantes de Perú. También encontramos *Fashionman 79* (2010) de Juan Carlos Delgado, historia de corte introspectivo, en la que el personaje principal es un vagabundo llamado Fashionman 79, el cual reflexiona sobre la vida, la ciudad, el amor y la muerte, en una especie de viaje de autodescubrimiento. Asimismo, se puede ob-

servar que en algunos momentos de cuestionamiento, el protagonista se dirige al autor o creador, cuestionándolo y reclamándole por el curso de la propia novela (es decir, se trata de una metaficción).

Argentina es uno de los países latinoamericanos con mayor tradición en la creación de historietas. Grandes autores como Germán Oesterheld, Quino, Fontanarrosa, Alberto Breccia, Maitena y Liniers son de origen argentino. Precisamente este último fundó la Editorial Común que, entre otras cosas, publica novelas gráficas, no sólo argentinas sino también colombianas y españolas. Entre los títulos de esta editorial destaca *Fueye* (2010) de Jorge González. Esta obra fue elegida ganadora del Premio Internacional de Novela Gráfica Fnac en 2008. Posteriormente se publicó en España por la editorial Sins Entido, cuyo editor la denominó como «la elegante transición entre el género histórico y la autobiografía, y el brillante uso de los recursos de la narrativa gráfica».

Esta novela destaca por su estilo sumamente artístico, entre clásico y contemporáneo, que evoca los bocetos de un pintor y por momentos nos trae reminiscencias de Toulouse Lautrec. La historia tiene como hilo conductor el tango —se puede escuchar su *soundtrack* en YouTube— y entremezcla temas como los inmigrantes, los anarquistas, los bandoneones, la corrupción, las orgías, la infancia, los travestis, las cárceles y los amores desgraciados. Está narrada en diferentes décadas, lo cual le da mucha originalidad en el sentido narrativo; es una historia compuesta de muchas historias. Otra obra que destaca de este autor es *Dear Patagonia* (2011, Sins Entido), donde el autor recurre al recurso narrativo empleado en *Fueye* de contar historias en diferentes tiempos pero en esta obra se nota más maduro su trabajo, en parte porque en el guión colaboran varios escritores. La historia comienza con la llegada de colonos a la Patagonia a finales del siglo XIX, su lucha contra los indios por el territorio y su adaptación en una tierra desolada. Las líneas temporales de la historia se mueven a través de los descendientes de cierto colonizador y de cómo ha sido su vida en ese lugar, de cómo fueron llegando otros inmigrantes desde Alemania en la época de la Segunda Guerra Mundial, de las generaciones que nacieron en ese lugar pero prefirieron huir ante las pocas oportunidades que ofrecía y de cómo otras generaciones decidieron regresar a la tierra de sus ancestros. *Dear Patagonia* es una obra extensa —más de 200 páginas— donde el autor hace uso de imágenes muchas veces abstractas, nebulosas, personajes apenas desdibujados, perdidos en la inmensidad de un territorio yermo. A lo largo de las páginas se siente el helado viento de esa región, manifestado por medio del color y la textura; van apareciendo los personajes que van desde aborígenes,

nazis, bandidos, granjeros, comerciantes y un cineasta, entre otros; sin embargo, nos deja claro que el personaje central es la Patagonia. Este autor destaca por la composición no sólo de las viñetas sino de las mismas páginas. Hay veces en que usa una página entera con una textura de fondo y lo único que se lee son los diálogos en los globos, sin duda un recurso que sólo funciona con tal impacto en el medio del cómic, nunca en la literatura o en medios audiovisuales.

Otras obras argentinas destacadas son *El maravilloso viaje del señor Nic-Nac* (2011, Anexia) de Leonardo Kuntscher y Santiago Miret. Ésta no es sólo una novela gráfica, es la adaptación de una novela de Eduardo Holmberg, escritor argentino del siglo XIX que fuera pionero en diversos géneros y que, entre otras cosas, combina temas como la ciencia, la filosofía, la religión y la política. *Los pueblos civilizados* (Conabip / Biblioteca Nacional Argentina 2012) de Jorge Claudio Morhain y Diego Ridao es otra novela gráfica destacada. Fue ganadora del Premio Nacional a la Historieta Argentina en la Biblioteca Nacional Argentina y gira en torno a la ciencia ficción.

Otra obra destacada es *Peter Kampf lo sabía* (Editorial Ojo de Pez) de Carlos Trillo y Domingo Mandrafina. En realidad esta última es una compilación que rescata esa historieta publicada en serie en los ochenta. Esta obra es importante porque es un antecedente de la novela gráfica actual. Por otra parte, tanto *Bosquenegro* de Fernando Calvi como *El Cuerno Escarlata* de Carlos Trillo y Lucas Varela son títulos dedicados a los niños. Una de las autoras actuales más destacada es Erica Villar, quien lanzó en 2013 su primera novela gráfica *Contratiempos*, la cual fue publicada primero en un *blog* y después en un libro.

En el sitio web argentino *Historietas reales* existe un directorio amplio de autores de historieta en el cual están los *links* para sitios y blogs de autores no sólo argentinos sino de toda Latinoamérica. Entre otras cosas se anuncian los próximos lanzamientos y cuenta con reseñas de las publicaciones que giran en torno al arte secuencial.

En Colombia existe un grupo de autores bastante interesante que está apostando por la producción de novela gráfica. En este país comienza el movimiento con *Virus tropical* de Paola Gaviria, *PowerPaola* (2010, Editorial Común). Ésta es una historia autobiográfica que trata de la adolescencia de la autora, la cual se desarrolló durante el auge del narcotráfico en ese país. La novela está hecha con un arte poco académico; se puede decir que está «mal hecha», es más parecida al diario dibujado de una adolescente que a una novela gráfica hecha por una profesional; al respecto, la autora comenta en una entrevista que «es un trazo muy personal, dibujos que

escapan del estándar perfeccionista que se había impuesto por la historieta extranjera». Aunque la historia es lineal, no tiene grandes pretensiones narrativas. La autora logra capturar la atención del lector desde las primeras páginas, pues su «voz» es bastante amena, además de que narra con bastante gracia cuestiones complicadas como los embarazos no deseados, el divorcio de los padres, las carencias, la falta de madurez, el hecho de crecer en un entorno viciado por el narcotráfico, la búsqueda de identidad, el sexo, las relaciones personales, entre otros temas.

Virus tropical se ha convertido en una de las novelas gráficas hechas en Latinoamérica que más aceptación ha tenido en otros países. Quizá su estilo original de dibujo y el humor ácido (con el que esta autora de origen ecuatoriano cuenta su vida) han llevado a que la comparen con otras autoras, como la canadiense Julie Doucet, Phoebe Gloeckner o la iraní Marjane Strapi, quienes también han recurrido a la autobiografía para realizar sus obras. Esta novela gráfica se ha publicado en varios países y actualmente se trabaja en su adaptación a una película animada; ha sido una de las obras más representativas de la novela gráfica latinoamericana actual.

Otra autora que ha captado la atención es Mariana Gil, quien en 2012 publicó su primera novela gráfica, titulada *Raquel y el fin del mundo* (Editorial Robot); esta publicación de casi 300 páginas narra las aventuras de una adolescente inadaptada que teme la llegada del fin del mundo. *Raquel y el fin del mundo* es un relato sencillo que, lejos de toda pretensión y a partir de un dibujo desenfadado que oscila entre la aguada y la tinta de trazo uniforme, sirve como homenaje a la memoria y la amistad. Al respecto la autora PowerPaola comentó: «Mariana Gil narra las historias de una forma tranquila, su dibujo no tiene miedo. *Raquel y el fin del mundo* habla de la cotidianidad de la ausencia y me deja una pregunta: ¿por qué todos nos vamos?».

Otro de los novelistas gráficos colombianos que destaca es Joni Benjumea, *Joni B*, quien publicó en 2009 (sí, antes que *Virus tropical*) *Parque del Poblado* (Editorial Robot). El relato tiene como escenario la ciudad de Medellín y en él se mezclan la provocación, el desencanto, la rabia y el humor corrosivo. Joni B, como es conocido en el medio, publicó una segunda novela gráfica en 2011 *Maldito planeta azul*, esta vez con la editorial española Periférica. Este autor es uno de los más prometedores en la escena colombiana y que más miradas de parte del público internacional ha recibido. Sus historias navegan entre la indiferencia, el surrealismo y el colombiano no tiene empacho en crear un superhéroe de lo más cínico, a quien se le conoce como Supermán (sí, con tilde en la «a»), pero que es la antítesis

de su homólogo estadounidense. Las historias de Joni B son dispersas, pueden suceder en Bogotá o en el espacio exterior, pueden hablar de conspiración o de una borrachera en un bar: él observa y retrata su propia vida, la de sus amigos, la de su ciudad. Como se puede leer en la cuarta de forros de *Maldito Planeta Azul*: «En estas cuatro historias resuenan tanto Bret Easton Ellis como Philip K. Dick, Bukowski o los Pixies; y los géneros se funden de manera magistral: la “novela de dictadores latinoamericanos” con la ciencia ficción, la comedia con el gore».

En una entrevista Pablo Guerra, guionista y estudioso de la historieta, comenta lo siguiente respecto a la escena colombiana: «hay un interés creciente en el público y la idea es suplirlo con libros de calidad que tengan algo para decir, así que todavía el proceso está iniciando». Colombia es un país donde se vislumbra un fuerte movimiento en torno a las historietas, sobre todo en la red; de hecho *Bastonazos de ciego* de Andrezzinho nació como un *webcomic* y en 2012 fue publicada como novela gráfica por la editorial argentina Burlesque. Sitios como *El Globoscopio*, *Colectivo Bicicleta*, *Drake Comics*, además de *webcomics* y series como *Los Perdidos* de Henry Díaz y Pablo Guerra sirven para conocer el panorama de la historieta colombiana actual.

Brasil también se está sumando a la lista de novelistas gráficos y aunque el idioma puede ser una limitante, la expresividad y el estilo sobrepasan esta barrera. La Editora Barba Negra ha publicado títulos como *O morro da favela* de André Diniz, *Uma patada com caribno* de la autora Chiquihna y *Kardec* de Carlos Ferreira. Esta última se puede leer y disfrutar en el sitio Issuu. Otro título notable es *Quando meu pai se encontrou com o ET fazia um dia quente* del autor Lourenço Mutarelli.

Destaca el caso de André Diniz, cuyo estilo gráfico nos recuerda a los grabados de João Guimaraes Rosa. Este autor realizó la novela gráfica *O morro da favela* (Barba Negra, 2010), la cual narra la infancia del fotógrafo Maurico Hora dentro de una favela. En sí el tema es violento pero André logra narrarlo con cierta ingenuidad y su estilo gráfico ayuda a digerirlo más fácilmente. A lo largo de las páginas se van revelando los horrores a los que un grupo de niños se ven enfrentados, nuevamente vuelve el narcotráfico como tema: el padre, que es encarcelado por vender cocaína; un grupo de jóvenes que comienzan a vender droga; los encuentros con la policía; la miseria que se vive en la favela; el narcotráfico como única salida de la pobreza, todos estos son temas vistos desde la mirada de un niño que va creciendo y dándose cuenta de la realidad que lo rodea.

En el caso de Uruguay destaca la autora Maco, quien en 2012 publicó *Aloha* (2011, Periférica). Esta joven autora se aleja de los temas realistas y se sumerge en una fantasía gráfica, en un viaje por distintos escenarios que van desde una casa em-

brujada, una ciudad del futuro, una cueva, una ciudad común hasta llegar al mismo firmamento. Ésta es una novela casi muda donde el encanto reside en la capacidad de la autora por experimentar con el plano, las viñetas y la configuración de la página de cómic. En su búsqueda lúdica la autora convierte la página en un espacio sin tiempo por donde la protagonista puede moverse libremente entre una viñeta y otra sin estar sujeta a una lógica predeterminada. La página puede ser leída en diferentes direcciones, es decir, la secuencia no es lineal necesariamente, de manera que invita al lector a buscar nuevas formas de interpretar las imágenes. Este título me parece destacado porque nos muestra diferentes maneras de configurar los códigos compositivos del cómic y también nos muestra que puede existir una narración sin historia. En la cuarta de forros de *Aloha* se menciona al respecto: «Es un *road movie* interior. Un mundo de peligro y maravillas recorrido sin moverse de la página. Un juego narrativo entre viñeta y viñeta». Personalmente opino que esta obra es una muestra de lo que nos ofrece la novela gráfica como medio narrativo: a diferencia de otros medios como la literatura o el cine, el cómic puede usar la página como el plano o la dimensión donde diferentes historias pueden suceder simultáneamente sin interferir unas con otras (o sí, si ésta es la intención de la autora) y es el lector quien decide hacia dónde ir o a cuál de ellas prestar atención. Quizá esta autenticidad reside en la manera lúdica que tiene el cómic de interactuar con el lector al invitarlo a la contemplación de la página dibujada.

Evidentemente el brote de la novela gráfica está afectando a todos los países latinoamericanos, pero es en los antes mencionados donde tiene más fuerza; sin embargo, llama la atención la poca comunicación que existe entre ellos, pues parece que los colombianos desconocen lo que se está produciendo en Brasil, los mexicanos desconocemos a los autores chilenos y así en general. Pese a la comunicación que permiten las nuevas tecnologías no hay realmente un interés por buscar autores que no sean propios de cada país. De esto me di cuenta en el transcurso de esta investigación. Cada quien se ha mantenido librando sus batallas en su entorno, son pocos los que son conocidos fuera de sus países. No acierto a conocer la razón de esto, de mi parte puedo decir que hay bastante información del tema en la red, la mayor parte de la información obtenida para esta ICR fue por medio de Internet, incluso las novelas gráficas contenidas en mi proyecto fueron obtenidas gracias a *blogs* de los mismos autores o especializados como *El lector de historietas* o *La bañadera del cómic* y sitios de descarga como *Foros Fiuxy!* o *Taringa*. De hecho, en el plan editorial descrito en el tercer capítulo de esta ICR se propone una estrategia de *marketing* enfocada a medios electrónicos, pues es la manera en

que puede llegar a más personas interesadas; sin embargo, ha hecho falta mayor convocatoria para comenzar a crear redes virtuales más consistentes en torno al tema. Me parece que hay que comenzar a generar una comunidad para promover el intercambio de ideas, hacer colaboraciones e incluso donde se puedan tejer redes de distribución con editoriales de otros países, máxime cuando sabemos de las condiciones y carencias con las que la novela gráfica latinoamericana se está formando, sobre todo la antes mencionada escasa profesionalización del campo y la relegada inserción dentro de la industria editorial.

Hace falta mucha más difusión de estas obras y sacarnos las ideas separatistas de la cabeza, ya que los latinoamericanos tenemos una gran ventaja para hacer de la novela gráfica un verdadero movimiento: el idioma. Si bien el lenguaje de la novela gráfica —y de la narrativa gráfica en general— es la imagen, hablar el mismo idioma facilita la comunicación entre las personas de diferentes países. Ésta es una característica que los latinoamericanos tenemos a favor, al ser Latinoamérica un territorio tan extenso, variado en costumbres, culturas, variantes lingüísticas del español y otras muchas coincidencias ideológicas que se pueden utilizar para fortalecer y enriquecer lo que se está produciendo en cada país por separado.

La novela gráfica se encuentra en un momento de florecimiento y esta situación debe ser aprovechada. A manera de conclusión para este capítulo, dejo la cita del periodista argentino Diego Marinelli:

Destacados críticos literarios internacionales han llegado al extremo de señalar que las novelas gráficas están desplazando hoy a la novela convencional en la tarea de captar el espíritu de la época, argumentando que el lenguaje de la historieta contemporánea se ajusta como un guante a la cultura visual y fragmentada que en nuestras vidas impusieron Internet y sus derivados. Por eso no es casual que *Jimmy Corrigan, el chico más inteligente del mundo*, un vanguardista *comic-book* del norteamericano Chris Ware haya sido elegido como el libro del año del *Guardian Book Award*, el prestigioso galardón británico que en el pasado han obtenido pesos pesados como el escritor J. G. Ballard. Y ése es sólo un ejemplo entre tantos de la legitimación que la historieta está teniendo dentro del territorio de la literatura.³⁴

³⁴ Diego Marinelli. «La revolución de la historieta», en *Ñ Revista de cultura* de Clarín, No. 278, (2008). Buenos Aires, p. 6.

EL CIRCUITO DE LA NOVELA GRÁFICA LATINOAMERICANA

Hasta hace poco tiempo las novelas gráficas se encontraban confinadas a las tiendas especializadas en cómics, su *habitat* natural; sin embargo, hoy en día se pueden encontrar en las librerías. Este fenómeno demuestra no sólo un creciente interés por este tipo de materiales de parte del público y, por consiguiente, de parte de las editoriales, sino que las historietas han dejado de estar confinadas a círculos cerrados de lectores.

Si bien son pocas las librerías donde existen grandes áreas exclusivas para la novela gráfica, sí se puede notar que se han convertido en un punto de distribución importante. El que estas publicaciones hayan abandonado a las tiendas de cómics es ya un avance, pues esto indica que están alcanzando un nuevo público.

En el transcurso de la investigación para esta ICR he observado y analizado este fenómeno en distintas librerías como Gandhi, El Sótano, El Péndulo, la librería de la UAM-Xochimilco, Profética (Puebla), así como en diferentes ferias del libro. He sido testigo de la forma en que se exhiben, del espacio que se les destina y la reacción del público ante ellas. Son pocos los espacios donde a las novelas gráficas se les destina un área especial o, por lo menos, visible. Normalmente se encuentran en pequeños estantes al lado de otro tipo de libros que no tienen nada que ver (por ejemplo: los de lingüística). El comprador de novela gráfica debe buscarlas con cierta minuciosidad para dar con ellas. Si bien existen excepciones—como la librería Gandhi de Miguel Ángel de Quevedo, El Péndulo o la librería poblana Profética— donde se les destina un área grande y visible, es notable que su presencia se encuentra aún en etapa de penetración.

Otra observación es que las novelas gráficas en las librerías carecen de promoción. Ésta es casi nula, puesto que la exposición en las mesas de novedades o la presencia de algún tipo de publicidad (carteles, *displays* o cualquier otro tipo de artículo promocional) no es común. Se puede decir que el comprador se entera de su existencia casi por casualidad y, cuando al fin las encuentra, éstas se hallan colocadas de perfil de manera que lo que queda a la vista es el lomo y no la portada. Pese a estas incomodidades, la novela gráfica se está convirtiendo en un elemento común no sólo de las librerías sino de las bibliotecas. Un ejemplo de esto último es la Comicteca de la ciudad de Puebla, considerada la primera del país. Si bien existen espacios en otros estados dedicados a la colección de historietas como el Museo del Estanquillo en el D.F. o el Museo de la Caricatura y la Historieta de Cuautla—entre otros—, no había uno que contara con la formalidad de una verdadera biblioteca, sobre todo en la cuestión de la catalogación de ejemplares y en

la constitución del acervo. Al inicio en la Comicteca poblana se contaba con sólo 800 títulos y en este momento la cifra es de 3 mil entre historieta nacional, cómic americano, manga, álbum europeo, novelas gráficas y títulos informativos.³⁵

Por otra parte, se está construyendo un circuito formado no sólo por puntos de venta y de consulta sino por las instituciones y editoriales que, por medio de concursos, fomentan la producción de este tipo de materiales.

En toda Latinoamérica existen becas y concursos como el Premio Librería Contracultura de Novela Gráfica (Perú), que va en su cuarta edición; el Concurso Beca de Creación Novela Gráfica, que desde el 2011 lanzó el Instituto Distrital de las Artes (Idartes) en Colombia; el Concurso de Novela Gráfica, que fue promovido en Uruguay por Montevideo Comics. En Argentina, el Fondo Concursable para la Cultura lanzó su primera convocatoria en 2011, junto con las editoriales Belerofonte y Estuario Editora. Asimismo, en México el Conaculta abrió en 2012 la categoría de novela gráfica para sus becas de creación; la editorial mexicana JUS va en la tercera edición de su concurso de novela gráfica a la que se ha unido el Colegio de México como coeditor de los trabajos ganadores, y, finalmente, la editorial Tusquets promovió en 2012 el concurso *Fuga en mi menor*. A nivel internacional está el concurso que organizan la cadena europea Fnac y la editorial española Sins Entido, que entregan el Premio Fnac; también está el premio de Angouleme (Francia), uno de los más importantes, el cual se ha convertido en un parámetro para el género, así como en un escaparate para autores noveles. Existen más concursos y apoyos enfocados a la creación prácticamente en toda Latinoamérica, la mayoría convocados por instituciones culturales y editoriales. El autor Pablo Guerra menciona al respecto:

El cómic en Iberoamérica es el producto de un conjunto de tradiciones editoriales y culturales diversas que, ahora en el contexto de un renovado interés por la historieta, plantea propuestas y miradas cada vez más difíciles de ignorar por parte del establecimiento cultural. A pesar de las dificultades económicas y de la relativamente escasa difusión mediática, se trata de un circuito de producción artística que se las ingenia para estar más vigente que nunca.³⁶

35 Información proporcionada en una entrevista por Ulises Vásquez, coordinador de la Comicteca.

36 Pablo Guerra, «Panorama de la historieta en Iberoamérica», *El cómic, invitado a la biblioteca pública*, Cerlac, 2010, Bogotá, P. 50.

La visibilidad que está adquiriendo la novela gráfica en América Latina se debe en gran medida a las editoriales que se atreven a publicarla. En México la editorial Caligrama fue pionera del género, pues desde 2006 comenzó a incluir en su catálogo a autores como Tony Sandoval y Edgar Clément; en la actualidad otras editoriales mexicanas como Sexto Piso, JUS y Resistencia han continuado esta labor con colecciones dedicadas al tema.

La Editorial Común de Argentina, dirigida por el caricaturista Liniers, está apostando por la publicación de novelas gráficas latinoamericanas, así como las editoriales Ojo de Pez, La Pinta, Larp, La Bañadera del Cómic, El Hotel de las Ideas, La Duendes, Burlesque, LocoRabia y Belerofonte, que publican desde hace tiempo cómics y revistas especializadas y ahora cuentan ya con novelas gráficas en sus catálogos.

En Chile se encuentran las editoriales Mythica y Editorial Nacional Quimantú, comprometidas con el arte secuencial desde 2008 y 1970, respectivamente; esta última no sólo publica historietas sino otros géneros como la literatura y los cuentos infantiles.

En Colombia está Editorial Robot con un catálogo pequeño pero con títulos bastante interesantes y novedosos. En el caso de Chile se encuentran LOM Ediciones, Visuales y Ferozes Editores. Otras editoriales comprometidas con la historieta son la peruana Contracultura, donde han publicado a los autores más importantes del país y que va en la cuarta edición de su concurso de novela gráfica; y la editorial brasileña Barba Negra que publica a autores nacionales.

Las editoriales antes mencionadas son de origen latinoamericano; sin embargo, también existen compañías españolas especializadas en historieta, como Sins Sentido, Astiberri y Norma, que están comenzando a incluir autores argentinos, chilenos y mexicanos en sus catálogos. Por otra parte están las editoriales transnacionales como Alfaguara, Planeta y Tusquets, que están introduciendo novelas gráficas latinoamericanas entre sus títulos. Otra de las partes del circuito de la novela gráfica son los encuentros, eventos y convenciones que se realizan principalmente para promover publicaciones y vincular a los autores con el público.

En Bogotá se celebra la convención *EntreViñetas*, donde cada año se reúnen autores colombianos y de otros países para vender sus productos, mostrar su trabajo y promover las novedades. Con la aparición de nuevos creadores y publicaciones surgieron espacios como el *Club del Cómic* en la Biblioteca Luis Ángel Arango, que imparte talleres para estimular la lectura por medio de este género: «la historieta es un gancho para atraer lectores jóvenes, pero también para

formar lectores integrales, íntegro en el texto y en la imagen», explica el guionista y promotor de historietas Pablo Guerra en una entrevista para esta investigación.

En Sao Paulo se realiza el *Festival de Amadora: uma festa dos quadrinhos mundiais* y en México se llevó a cabo en mayo de 2012 el Primer Encuentro de Historieta y Novela Gráfica, en el cual se reunieron varios autores nacionales e internacionales, junto con especialistas, con el objetivo de dar a conocer el género y el trabajo de los autores. En mesas redondas, presentaciones de libros y conferencias se trataron temas como la narrativa gráfica, la influencia del *manga*, la edición y difusión del género. La organización de este tipo de eventos donde participan instituciones, librerías y centros culturales da una alentadora perspectiva. Otro evento especializado en historieta que promueve el enlace entre creadores, público y editoriales es Festo Comic, evento que se realiza dentro de las actividades de la FILIJ y que ha convocado a autores nacionales e internacionales como Milo Manara y Sergio Aragonés. Por otra parte, en Puebla se acaba de realizar el Segundo Encuentro de Autores de Cómic, organizado por la Comicteca de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP), donde se han presentado autores nacionales como José Quintero, Bachan, Raúl Treviño, entre otros. Cabe mencionar que en 2014 se llevó a cabo por primera vez el foro de novela gráfica en la Feria del Libro de Guadalajara, lo cual es benéfico para el movimiento, pues esto demuestra que la industria editorial está abriendo sus puertas a este medio.

Prácticamente en cada país de Latinoamérica existe por lo menos un evento anual dedicado a la novela gráfica y a las historietas. En Argentina existe incluso un día que celebra a la historieta nacional. Todo lo anterior sirve como un panorama general, un encuadre de lo que la novela gráfica está provocando en el medio cultural. Su inmersión es ya inminente aunque su crecimiento es incipiente como menciona el dibujante boliviano Rodrigo Salinas (autor de la novela gráfica *La Tormenta Perfecta*): «la historieta [en Latinoamérica] parece haberse hecho un espacio, ni muy amplio ni muy sonoro, y se siente cómodo en él. Hay ya un mercado y un circuito para la historieta que no tiene un gran perfil ni mucho menos, pero que está con vida».



*«La edición es un arte: exige la capacidad
de concebir algo inexistente y realizarlo [...]»*

– Gerardo Kloss Fernández del Castillo –

CAPÍTULO 2

EL EDITOR DE NARRATIVA GRÁFICA

POCO SE SABE DE LA LABOR DE UN EDITOR ESPECIALIZADO EN NARRATIVA GRÁFICA. QUIZÁ LO PRIMERO QUE VIENE A LA MENTE ES LA FIGURA DE STAN LEE, EDITOR DE MARVEL COMICS, QUIEN SUPO HACER DE ESTE GÉNERO UNA INDUSTRIA MILLONARIA. PERO, LEJOS DE ESTE FAMOSO PERSONAJE ¿QUIÉN ES EL EDITOR DE CÓMICS?, ¿EXISTE?, ¿QUÉ FORMACIÓN O CAPACIDADES DEBE TENER?, ¿A QUÉ RETOS SE ENFRENTA? ESTE APARTADO ESTÁ DEDICADO A TRATAR DE DELINEAR EL PERFIL DE ESTA FIGURA QUE APENAS SE VISLUMBRA EN EL MEDIO EDITORIAL.

Para comenzar, ¿qué hace un editor? Según Gerardo Kloss: «Se le llama editor al que da la cara por un impreso, de principio a fin, en forma y contenido»,¹ es decir, es el responsable de que una publicación quede bien o mal hecha en sus diferentes aspectos. Éstos van desde el tema, el contenido, la redacción, el diseño, la producción hasta su colocación en puntos de venta. El editor es como un vigía que debe de estar al tanto de cada paso de la cadena de producción y lograr una cohesión entre los diferentes personajes que actúan en ésta, «debe de haber alguien capaz de ver el todo como un conjunto. Alguien que coordine las partes aisladas». ² Se puede decir que el editor es a las publicaciones lo que el director al cine, pues su visión va a permear el resultado final y, muchas veces, de ello dependerá el éxito o fracaso del producto en cuestión.

Existe cierto camino recorrido al hablar de edición de textos, de libros, de periódicos, de revistas y de publicaciones electrónicas. Por ejemplo, sabemos que el corrector de estilo se encarga de unificar los criterios editoriales dentro de los textos, sabemos que el diseñador debe tener conocimientos de tipografía para poder componer un texto sin viudas, ríos y otros errores comunes dentro de esa área, pero ¿qué pasa cuando se tiene que corregir una falta ortográfica que viene escrita con la mano del autor e integrada a una imagen dentro de una página de cómic?

El punto es que el proceso de edición de una historieta o de una novela gráfica tiene sus particularidades. No se puede realizar con la misma metodología que se usa para un libro de texto o de otro tipo, pues su naturaleza es muy distinta a la de esos materiales porque tiene como base la imagen. Probablemente esta clase de editor abrirá su propio camino metodológico intuitivamente con la

1 Gerardo Kloss Fernández del Castillo, *Entre el diseño y la edición. Tradición cultural e innovación tecnológica en el diseño editorial*, Universidad Autónoma Metropolitana, México, 2009, p. 125.

2 *Ibid.*, p. 22.

finalidad de aminorar los errores en la producción de algún producto de narrativa gráfica. Pero, ¿qué clase de perfil debe tener esta novísima especie de editor? y ¿qué aspectos debe cuidar? A continuación presento mis conclusiones sobre este tema, las cuales han partido de lecturas, de entrevistas con personas involucradas en este terreno y de mi experiencia personal.

EL PERFIL

Hasta el momento no existe (al menos en México) una carrera o un posgrado donde se prepare a las personas para realizar cómics, mucho menos para que se especialice en editarlos, de tal suerte que las personas que se dedican a eso han llegado hasta ahí por accidente, por azares del destino. Quizá la primera característica de estos singulares personajes, los editores, es que sienten un profundo interés por los libros, particularmente «los que tienen dibujitos». Muchas personas que han creado editoriales de narrativa gráfica fueron en primera instancia ávidos lectores de historietas. Un caso particular es el de la editorial Fantagraphics, pues sus fundadores —Gary Groth y Mike Catron— pasaron de ser simples lectores de historietas a propietarios de una de las editoriales más importantes dentro del género independiente. El autor Oscar Palmer menciona lo siguiente respecto a ellos:

Su primer objetivo a la hora de adentrarse en tan venturosa odisea no fue otro que dotar al medio de una publicación seria y rigurosa, dedicada a analizar críticamente los tebeos desde un punto de vista formal y artístico, alejado de las veleidades onanistas del fanboy.³

Algunas veces, aquel que ha leído suficientes cómics adquiere la capacidad de observarlos con atención. Se vuelve exigente, crítico y meticuloso a la hora de juzgar la obra en cuestión *alejado de las veleidades onanistas del fanboy*, es decir, adquiere cierta perspectiva que le permite tener un criterio más objetivo para seleccionar las obras, los temas o los autores que ha de leer. Comienza a ver el cómic como un arte y además quiere ser partícipe de ese universo. Kim Thompson, editor de Fantagraphics, comenta respecto a su editorial:

Nuestro propósito inicial era editar buenos cómics que de otro modo no hubieran visto la luz [...] publicamos

³ Oscar Palmer, *Cómic alternativo de los '90*, La Factoría de Ideas, 2000, Madrid, p. 19.

lo que nos gusta y lo que creemos que funcionará lo suficientemente bien como para no hacernos perder demasiado dinero. Y publicar buenos tebeos es un logro que no necesita de más justificaciones.⁴

Esta declaración hace más o menos claro el objetivo de una editorial de narrativa gráfica: *a)* dar a luz obras que de otra forma no se darían a conocer; *b)* publicar buenos cómics; *c)* no perder mucho dinero.

Pero volviendo al punto, aquel que opte por editar narrativa gráfica puede pasar de ser un lector promedio a ser un lector crítico –como en el caso de Gary Groth–, observador no sólo con la estética sino con la temática y con los recursos narrativos propios del medio. Una vez adquirida esta habilidad, este lector se preguntará otras cosas, no se conformará con ir por su ejemplar de *Spider Man* cada quince días en el quiosco sino que indagará en los orígenes de la historieta, se adentrará en la sintaxis de su composición, conocerá cada vez más autores, títulos, guionistas e identificará las tendencias de cada casa editorial de su preferencia. Se puede decir que el siguiente paso es conocer más a fondo el objeto de su interés, lo cual ampliará su criterio.

Ahora bien ¿en qué se debe fijar este personaje?, ¿cómo debe tratar de amorrar los errores en una publicación? y ¿cómo es su relación de trabajo con los autores? He llegado a algunas conclusiones gracias a la experiencia como lectora y como coordinadora del suplemento de cómic *Pop Crimes* (inserto en el portal de noticias poblano *Lado B*), en el cual desarrollé mis prácticas profesionales durante dos años.

Existen errores recurrentes en los que los autores de cómic incurren, pues absortos en lograr un buen arte –dibujos muy cuidados e historias innovadoras– hacen a un lado el cuidado de la redacción, la ortografía y, muchas veces, el hilo narrativo. Esto último es un error gravísimo, ya que de nada sirve lograr un bello arte –con «arte» me refiero a los dibujos e ilustraciones plasmados en la página de un cómic– sin una buena historia (o al menos una que tenga congruencia). Debemos pensar que las personas que hacen cómic en su mayoría provienen de disciplinas como las artes plásticas o el diseño gráfico, donde no se desarrollan las habilidades narrativas o incluso lingüísticas, razón por la cual existen carencias en este sentido. Es aquí donde se necesitan un par de ojos más para vigilar que los autores no incurran en estos errores.

⁴ *Ibid.*, p. 19.

ERRORES COMUNES Y ASPECTOS QUE DEBEN SER CUIDADOS EN UNA EDICIÓN DE CÓMICS: ALGUNOS CASOS DE ESTUDIO

Sabemos que el medio editorial mexicano está poco profesionalizado. Este aspecto es más evidente en publicaciones de narrativa gráfica, pues es el mismo autor quien termina por realizar todo el proceso: guión, dibujo, tintas, color, *lettering*, edición, financiamiento e impresión. En Estados Unidos, país con larga tradición en la publicación de cómics, este proceso está sumamente profesionalizado, ya que normalmente hay una persona que se encarga de cada una de esas etapas; hay uno o varios guionistas, hay un editor, un artista que hace los lápices, otro las tintas, otro el color y hasta la portada puede ser hecha por otro autor. Ya ni hablar de las personas encargadas de la circulación y promoción. Es decir, cada etapa del proceso de producción cuenta con un especialista que se encarga de ella y esto se debe a que en Estados Unidos (y también en Japón) el cómic es una industria millonaria, sumamente profesionalizada y seria.

En México nos encontramos en el lado más austero de esta producción pues, como mencionaba antes, es la misma persona la encargada de hacer casi todo el proceso. De ahí que existan muchas carencias en las historietas (desde un buen guión hasta una impresión decente).

Para tratar más a fondo este tema, he seleccionado algunos casos de estudio con los cuales se pueden ejemplificar los errores más comunes que he detectado en la producción de historietas nacionales. Estoy segura de que debe de haber más pero éstos son los más recurrentes.

ORTOGRAFÍA Y REDACCIÓN

Como primer caso de estudio presento la novela gráfica *Nocturno* de Tony Sandoval, la cual muestra un arte hermoso que luce muy bien en un formato carta. El primer problema que encontré está en la contraportada (a). En el breve texto de la cuarta de forros encontré 16 errores ortográficos y ortotipográficos, por ejemplo, se acentúa el adjetivo demostrativo «aquel» (cuando los que se acentuaban según la vieja disposición de la Real Academia Española eran los pronombres demostrativos), no se usan cursivas o comillas para marcar los títulos de diferentes obras, no se usan cursivas para términos extranjeros, hay errores de *consecutio temporum* y se usan bajas iniciales en el nombre de un país («francia» en lugar de «Francia»). Todo esto en un texto no mayor a media cuartilla:

1 EN AQUÉL LUGAR DONDE SÓLO CAMINAN LA MUERTE Y
LOS ESPÍRITUS. UN ALMA ES CONFRONTADA CON SU
MUERTE Y TODO LO QUE LA CONDUJO A ELLA.

2 NOCTURNO ES UNA OSCURA HISTORIA DE AMOR QUE
SORPRENDE CON EL ESTILO ÚNICO -TANTO NARRATIVO
COMO GRÁFICO- DE SU AUTOR. TONY SANDOVAL

3 Tony Sandoval nace el 14 julio de 1973 en Obregón, Sonora. Empieza a trabajar
en diarios y agencias de publicidad locales. Más tarde dibujaría en el comic

4 Tinieblas y eventualmente libros e ilustraciones en México, D.F.

5-6 En el 2005 hace su primer libro para Ediciones Paquet en Suiza, para el público
francófono; después vendría El cadáver y el sofá, publicado en México por

7 Caligrama. A eso le seguiría Nocturno, y coescribiría Gris con Patricio Betteo.
También publicó Epidemia de Melancolía, editado por Resistencia.

8 En Francia publicó diferentes títulos con Editorial Paquet, como Le cadavre et le
sofá, Nocturno en dos tomos, Un regard par-dessus lépaulé y Las bêtises de

9 Xinophixerox. Actualmente radica en francia y trabaja con Editorial Paquet en
diferentes proyectos.

En la parte superior se muestra el texto que ocupa la contraportada de la novela gráfica «Nocturno» de Tony Sandoval. Podemos observar la gran cantidad de errores ortotipográficos, ortográficos y de redacción dada la breve extensión del texto. Este tipo de descuidos restan seriedad a la publicación, al autor y a la editorial.

1. Falta ortográfica.
2. «Nocturno» es un título, debería ir en cursivas o entrecomillado.
3. «Nace» en presente, cuando má adelante se usa otro tiempo gramatical.
4. «Tinieblas» es título y lo escriben en redondas y sin comillas.
5. «Vendría» cuando arriba se usa tiempo presente para presentar al autor.
6. «El cadáver y el sofá» otro título en redondas y sin comillas.
7. «El cadáver y el sofá», «Nocturno», «Gris», «Epidemia de melancolía» son títulos de obras y los ponen en redondas.
8. Más títulos de obras y términos extranjeros en redondas y sin comillas.
9. «francia» en lugar de «Francia».

Me parece que una de las funciones del editor de cómics es cuidar aspectos como éstos, ya que la contraportada es la carta de presentación de la publicación y encontrar ese tipo de fallas afecta la credibilidad de la editorial, así como la del propio autor.^{5*}

^{5*} Describo, como anécdota personal, que le recomendé este libro a un amigo que quería algo de novela gráfica para su esposa. Le presumí el arte; sin embargo, lo comenzó a hojear y lo primero que vio fue una falta ortográfica. Después prefirió llevar otro libro. Lección: nunca subestimes al lector.



Imagen superior:

el autor usa dos fuentes tipográficas para diferenciar las voces –una para diálogos, otra para voz en off– sin embargo, a veces olvida respetar el criterio como podemos ver en los recuadros de texto señalados en la página.

Imagen izquierda:

el uso de los signos de admiración o de interrogación de apertura es variable. En algunos globos el autor los usa y en otros casos no. Esto puede no ser algo grave dentro de un contexto informal, sin embargo dentro de una publicación se convierte en un error.

Por otra parte, en algunos casos, los globos quedan demasiado grandes para el texto que contienen. Esto es algo que se debe de corregir porque se ve descuidado. No sólo resta estética a la viñeta, sino que distrae de la lectura.

A lo largo de la novela gráfica van surgiendo diferentes errores ortográficos, como el mal uso de los signos de admiración o interrogación (omitir el de apertura y usar muchos signos de cierre), errores de dedo, errores ortográficos (por ejemplo, «hermitaño» en lugar de «ermitaño»), los globos quedan muy grandes para el texto, la elección de dos tipografías (una para los diálogos y otra para voz en off) que a veces no respeta el criterio (c) y así a lo largo de todo el libro. La conclusión a la que llegué es que el autor mandó las páginas así (con el texto ya escrito) y éstas no pasaron por la fase de corrección.

Todas estas fallas se pudieron corregir si se leía el original y se consultaban los errores con el autor. Se le podía haber hecho la sugerencia de modificar un poco el guión e incluso cambiar la fuente tipográfica (ésta es otra de las cuestiones que les da problema a los autores). Otra forma de solucionarlo residía en pedirle al autor los archivos editables para dárselos a un corrector de estilo, es decir, había que hacer los cambios directamente en la editorial (claro, siempre con el consentimiento del autor).

LA CONGRUENCIA NARRATIVA

La mayoría de los autores de historietas viene de una formación en artes plásticas o en diseño gráfico; ésa es probablemente la razón por la cual hacen a un lado la parte narrativa, es decir, desconocen las técnicas y terminan guiándose de manera intuitiva, muchas veces repitiendo las fórmulas aprendidas en la televisión, el cine o en los mismos cómics. En muchos casos los autores se enfocan más en la parte gráfica y se olvidan de la historia; digamos que en ese aspecto actúan de forma irreflexiva: no se cuestionan si el lector estará interesado en su discurso o si su historia mantiene el ritmo y la congruencia.

En este caso de estudio presento la novela gráfica, realizada a cuatro manos, *Dead Symphony* de los autores Ángel Cháñez (alias Conejo Muerto) y Fernando

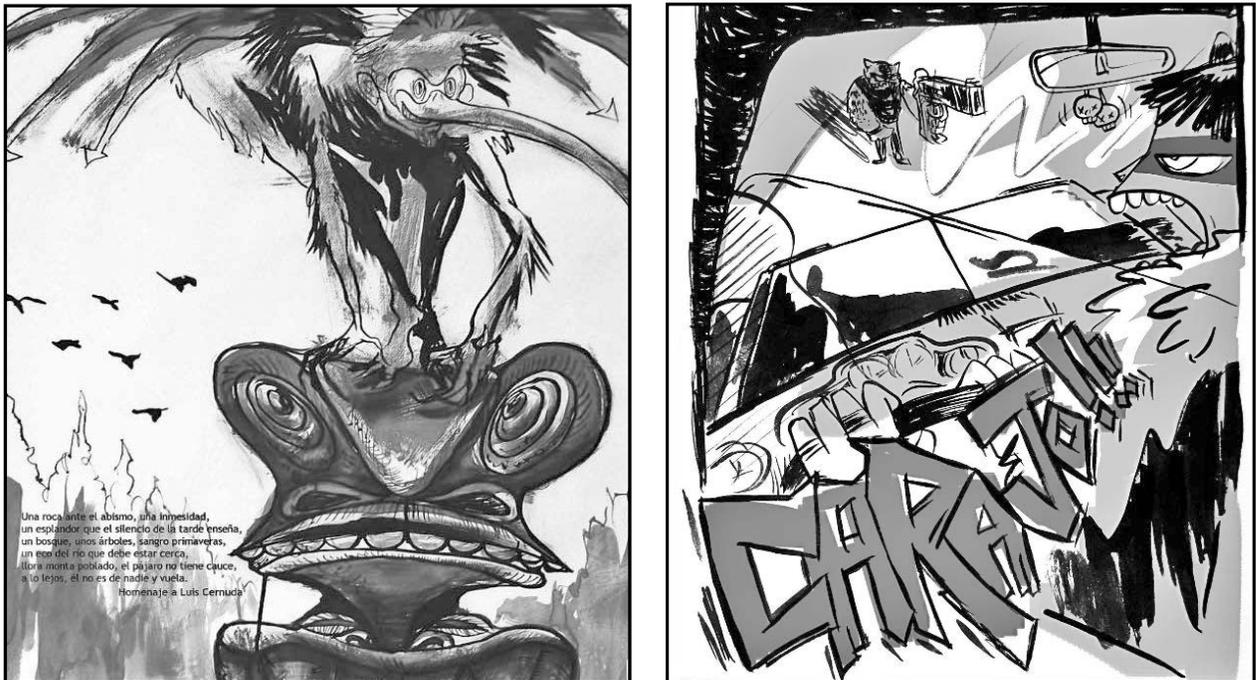


Figura 1

Al ser un género multiforme, la novela gráfica se presta a experimentar con la relación entre la estética y la narrativa. En estos ejemplos se muestra una secuencia de páginas de *Dead Symphony* donde el estilo gráfico cambia bastante con la intención de enfatizar el cambio de voces entre personajes.

Figueras. Los autores, ambos artistas plásticos, me pidieron que por favor revisara el primer capítulo, que estaba a punto de ser publicado en la revista chilena *Blanco Experimental*. Yo ya conocía el proyecto pero no había tenido la oportunidad de leerlo. Sabía que era bastante experimental en cuanto a arte y narrativa, así que no esperaba leer un cómic convencional; sin embargo, me encontré con algunos huecos narrativos que causaban confusión, incluso para lectores experimentados, por ejemplo, los autores no hacían más notorio el cambio de voces entre personajes o cambiaban abruptamente la secuencia de una página a otra (*figura 1*).

Como se puede notar el arte es muy distinto en las dos páginas, así como la tipografía, por no hablar de la historia, que cambia de un personaje a otro. Se entiende que la intención de los artistas es justamente experimentar con diferentes técnicas y estilos gráficos, además de darle a cada secuencia o personaje un estilo propio; sin embargo, deben tener cuidado para no confundir al lector con estas variantes.

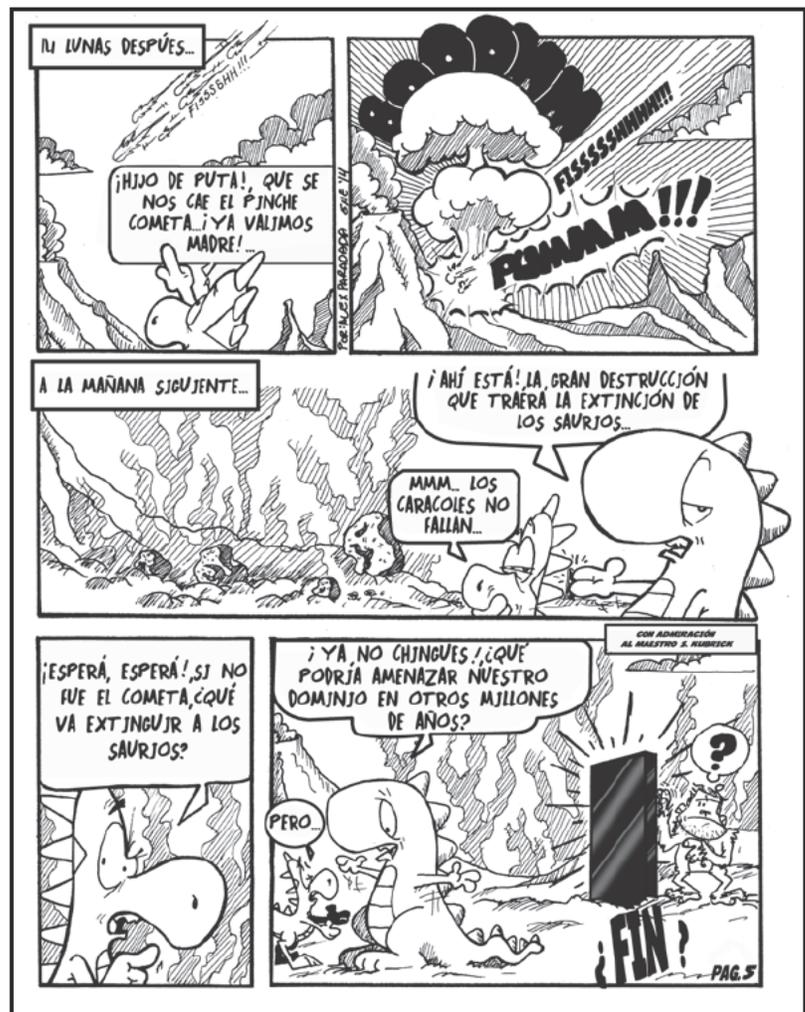
Ellos como autores ya se encontraban demasiado inmersos o ensimismados en su propia obra, de tal manera que les resultaba complicado «ver» estos detalles. Es ahí donde entra la mirada del lector/editor. De mi parte hice algunas sugerencias sencillas. La mayoría se resolvió con algunas acotaciones dentro del texto o con la utilización de algún subtítulo (*fig. 2*). De esta forma los autores dieron «pistas» al lector para poder seguir la historia y hacerla más congruente.



Figura 2
En un cómic el texto es una parte complementaria porque ayuda a dar mayor claridad a la historia. En este caso con sólo añadir la hora y la fecha se ubicar al lector en otra secuencia.

La forma en la que cada autor trabaja puede variar bastante. Lo más lógico sería comenzar por un escrito o un guión para después pasar al *storyboard* y luego a la página de cómic. Sin embargo, es frecuente que comiencen a dibujar sin saber cómo resolver el conflicto o el final. Es importante planear antes de poner manos a la obra, así como leer u observar más acerca de estructuras narrativas para no caer en incongruencias. Por supuesto que existen autores de gran talento que no necesitan de un guión previo para dibujar su historia. Como ejemplo está Moebius, que es famoso por la improvisación a la hora de hacer sus páginas. Creo que depende de cada autor ir construyendo su camino, pero lo que no debe faltar es estar conscientes que para hacer una historieta se necesita pulir no sólo el dibujo sino también la parte narrativa.

En el siguiente caso el autor Alex Parada usó el recurso *deus ex machina* para «resolver» la historia, pero lo único que logró fue obviar que no tenía idea de cómo terminarla. El resultado es poco convincente:



La falta de planeación antes de hacer la historia trae problemas al momento de ejecutar el dibujo, pues si el autor no sabe para donde va su narración será muy difícil que el lector la comprenda.

En este caso se habían solicitado cinco páginas tamaño carta al autor, sin embargo entregó ocho medias cartas. Se le pidió que editara la historia para ajustarla al formato requerido y el resultado fue una historieta con un final terrible.

Hace falta que los autores sean más conscientes y se asuman como narradores no sólo como dibujantes porque hacer historietas no es tarea fácil. Se requiere desarrollar habilidades de varias disciplinas como la literatura, el cine, el diseño gráfico y las artes plásticas.

Ese no fue el único problema con esta historia de Alex Parada sino que tuvo otro error, uno de construcción de personajes. Uno de los dinosaurios que aparecen es argentino por lo tanto habla como tal, pero en una de las viñetas tiene acento claramente mexicano:



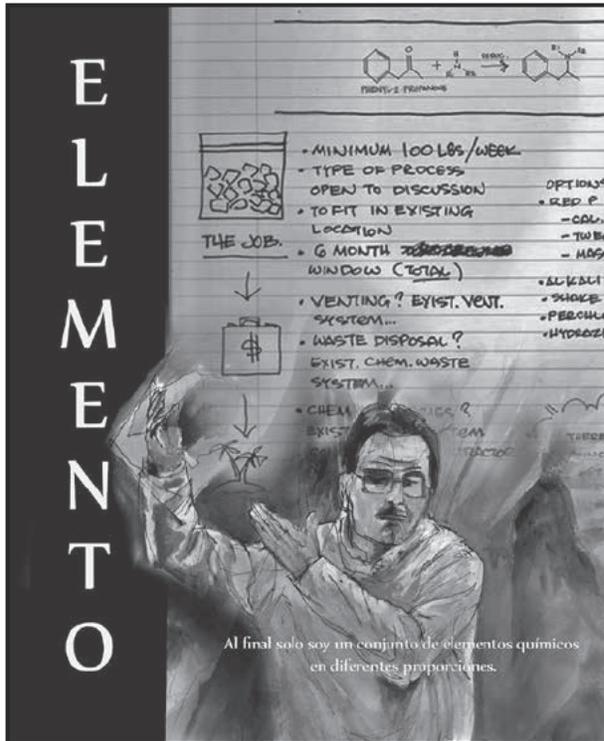
El autor olvidó ese detalle. Este tipo de descuidos se deben a la poca planeación de la historia, también a la falta de consciencia en el momento de asumirse como narrador; saber dibujar no es lo único que se necesita para hacer historieta.

Respecto a este tema se podría hacer un análisis mucho más exhaustivo, no sólo en cuanto a la congruencia sino también a la estructura, el discurso y los recursos narrativos, pues hay bastantes autores que incurren en estas fallas, muchas veces por ignorancia, falta de interés o porque sólo se reconocen como dibujantes y no como narradores; sin embargo, ése será tema para otro estudio.

LA TIPOGRAFÍA Y LA CALIGRAFÍA

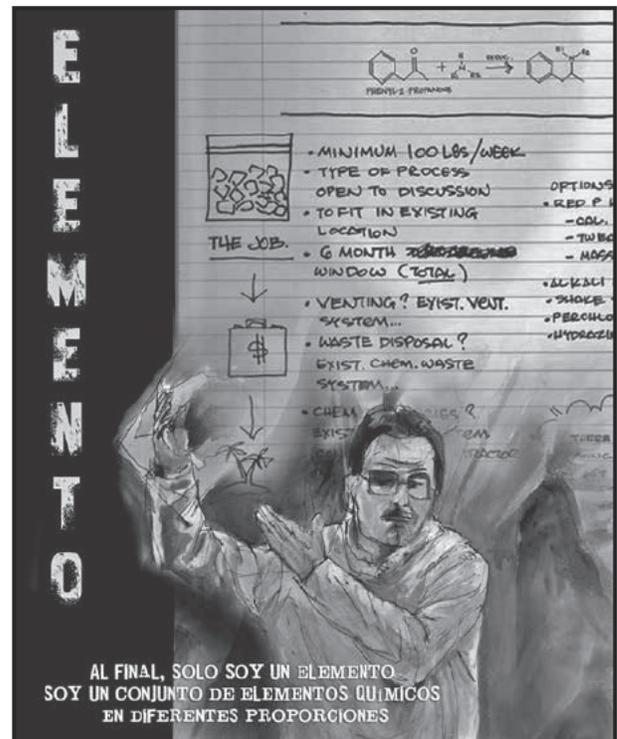
Otro aspecto que causa conflicto es el uso y la elección de fuentes tipográficas. Dada la formación de la mayoría de los autores de historieta, la cual proviene de las artes plásticas, se encuentran en un aprieto a la hora de elegir una fuente tipográfica y componerla dentro de la viñeta. Durante los dos años que coordiné el suplemento *Pop Crimes* casi con todos los autores incurrieron en este detalle. La lista de este tipo de error va desde la mala elección de una fuente, el puntaje (o muy grande o muy chica) y la composición de ésta junto con las imágenes, **pues**

parece que usan los textos como rellenos para los huecos, sin pensar que ese texto es en realidad una voz que acompaña al dibujo para darle contenido y expresión. A continuación se muestra una página del autor Klosx y su elección tipográfica, la cual no combinaba muy bien con el estilo del dibujo y con el tema de la historieta (a), seguida de la corrección tipográfica que se aplicó (b). Al cambiar la fuente se reforzó el mensaje y la intención de la narración, lo cual hizo que fuera visualmente más congruente. Al hacer el cambio de fuente en el título también se le aplicó un efecto para dar la idea de «corrosión», pues la historieta trata de la serie *Breaking Bad*, cuyo tema es la química y el narcotráfico. También se cambió la fuente del texto narrativo por una más legible, en un puntaje mayor y más acorde con el tema y la estética de la página. Éste es el resultado:



Al final solo soy un conjunto de elementos químicos en diferentes proporciones.

Izquierda:
página original enviada por el autor. En este caso un estudiante de artes plásticas que desconoce el área de la tipografía. En el título eligió una fuente que se ve demasiado sobria al lado de la imagen, lo mismo con el breve texto al pie de la imagen. Éste último no sólo no combina sino que no se lee bien.



Derecha:
después de hacer algunas pruebas, le sugerí otras fuentes tipográficas más cercanas a su estética. Al título se le aplicó un efecto para dar la idea de «corrosión» la cual alude al tema de su historieta. Los cambios mejoraron la lectura y ayudaron a reforzar el mensaje.

Por otra parte, es muy común que los autores prefieran usar caligrafía (*lettering*) a tipografía, lo cual complica un poco más la cuestión de la corrección. Normalmente los autores mandan sus páginas terminadas, es decir, no hay oportunidad de ver el cartón antes de que el texto esté entintado y de esta forma corregir posibles errores. El autor Edgar Clément comenta lo siguiente al respecto: «Todos los trabajos tienen errores. Yo dibujo sobre el cartón, trazo a lápiz y le pido a alguien que conozca de ortografía que lo revise y luego entinto». ⁶ Este sencillo método puede aminorar en buena medida los errores ortográficos.

El ejemplo de la parte inferior (*fig. 3*) muestra la complejidad de corregir *lettering* con faltas ortográficas pues, básicamente hay que repetirlo, porque algo así no es publicable. Considerando que no siempre se tiene un amigo corrector o hábil en las cuestiones de ortografía y redacción, Edgar Clément comenta respecto a los autores de cómic:

Por lo menos hay que revisar la ortografía en Google para rectificar. También se puede recurrir a la RAE, WordReference e incluso hay páginas donde se puede corregir todo un texto. Existen herramientas para poder hacerlo pero les vale madre (*sic*). ⁷



Figura 3

⁶ Entrevista realizada a Edgar Clément (17 de enero de 2014).

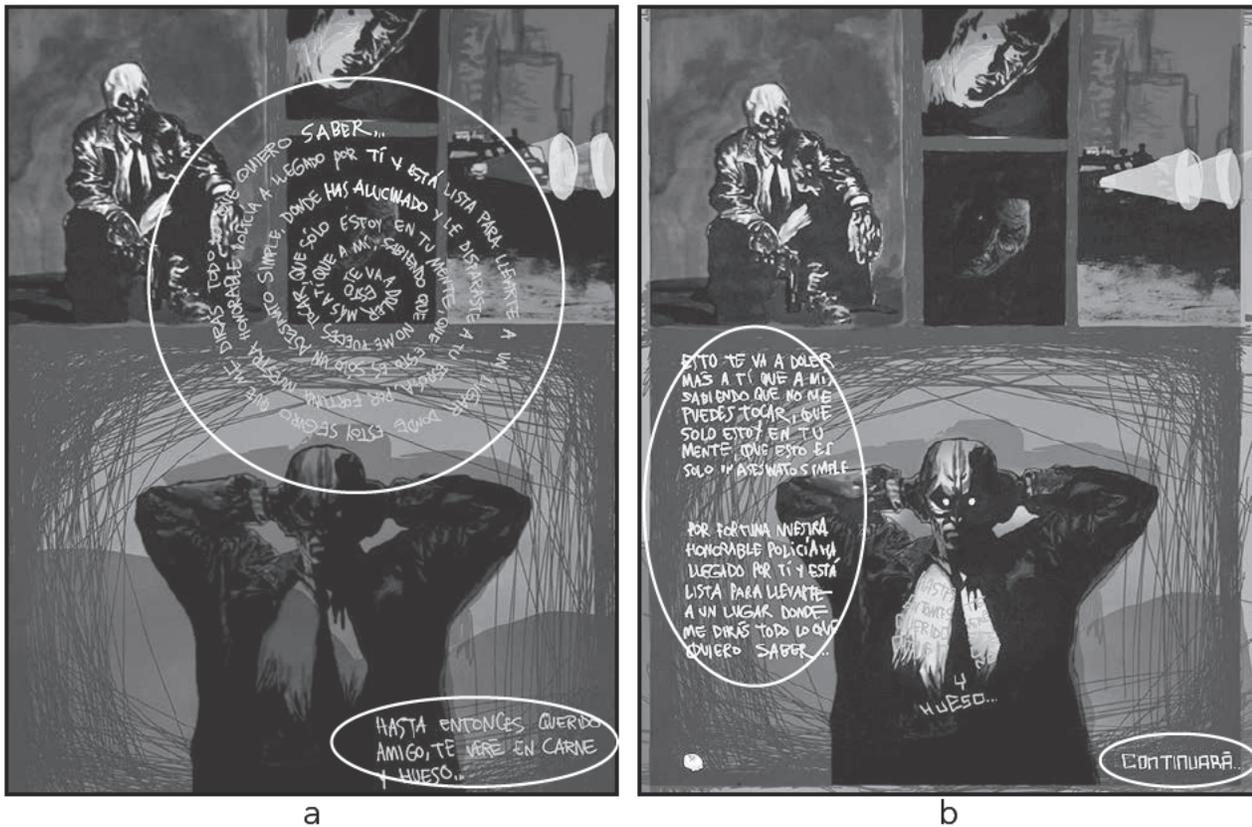
⁷ *Ibid.*

Aun así, si el autor tiene el interés de cuidar su ortografía no estará exento de cometer un error. Una posible solución sería pedir un *preview* de sus páginas con el texto a lápiz para poder revisarlas. El problema es que muchas veces no hay oportunidad de trabajar de esta forma, pues suelen enviar la historia ya entintada. La otra opción es devolverles sus cartones marcados con los errores y que ellos mismos lo corrijan. Éste es un caso complicado para la corrección, pues requiere de tiempo, de apertura por parte del autor y paciencia por el lado del editor.

La ortografía no es el único aspecto que hay que cuidar al usar caligrafía o *lettering*, ya que hay que tener especial cuidado en que el trazo sea legible tanto por su forma como por su composición y por el puntaje. Muchas veces una buena historia no se aprecia integralmente porque los textos son ilegibles y el editor no puede corregir tan fácilmente. En este caso se debe llegar a un acuerdo con el autor, sugerirle que diseñe mejor sus textos y hacerle ver que de otra forma su historia no podrá ser comprendida. A continuación se presenta el ejemplo de una página de cómic del autor Eme de Armario, en la cual la caligrafía es demasiado pequeña para ser legible (particularmente en la parte central):



Otro error común de los autores de este tipo de materiales es buscar composiciones de texto demasiado complicadas que afectan la legibilidad y, por lo tanto, el ritmo de la historia. Usar recursos caligráficos novedosos o poco convencionales es bueno, pues añade significación e intención a la viñeta, como en el caso de las onomatopeyas, pero no son recomendables para párrafos o textos con muchos caracteres. Como caso de estudio presento una página de la novela gráfica *Dead Symphony*, donde el texto está escrito de forma circular (a), lo cual entorpece la continuidad de la historia, ya que cuesta mucho trabajo leerlo y más si tomamos en cuenta que esta historia se está presentando en formato digital (lo cual dificulta la manipulación de la página). La historia es de por sí compleja en su narrativa como para usar un recurso visual que ni es necesario, ni aporta algún sentido a la narración pero demanda demasiada atención (y movilidad) al lector. Al cambiar el texto a una columna (b) se facilitó la lectura. Esta composición –si bien es bastante tradicional– ayuda a mejorar el ritmo de la historia. El cambio de color –de rojo a blanco– también le provee mayor legibilidad:



En la figura «a» se muestra la página tal como la realizó el autor. El texto acomodado en forma circular se vuelve inlegible, aún más cuando esta obra se va a leer en Internet. Demanda demasiada movilidad de parte del lector.

En la parte inferior de la página va un texto que da la idea de que la historia continuará a la siguiente página, pero no, ese es el final del capítulo. Este abrupto final causa desconcierto.

En la figura «b» se muestran los cambios sugeridos, los cuales contribuyen a mejor la lectura y comprensión de la historia.

Hace falta crear más conciencia en los autores acerca de la importancia del texto dentro de una página de cómic, de cómo éste se convierte en parte de la composición y de cómo puede entorpecer la historia si es mal aplicado, pues centrar toda la atención en el dibujo y dejar al final este aspecto genera muchos problemas. Personalmente he logrado aminorar este tipo de errores enseñándoles principios básicos de tipografía a mis colaboradores y pidiéndoles sus originales para mostrarles cómo usar la tipografía como un elemento de apoyo de sus historias y no como un parche que muchas veces opaca la fuerza expresiva de sus dibujos. Hay que comprender, como autor de cómic, que **todo trabajo debe tener como principal función comunicar adecuadamente un mensaje**; si este proceso es interrumpido por una mala fuente, puntaje o composición tipográfica se ha perdido la mitad de ese propósito comunicativo.

EL CUIDADO EN EL DISEÑO GRÁFICO Y LA PREPrensa

Tengo otro caso de estudio: el volumen 1 de la tira cómica *El Conejo Pepito* del autor Conejo Muerto. Este libro salió publicado con muchas fallas y se tuvo que volver a imprimir, lo cual causó pérdidas a la editorial. Aquí la culpa fue principalmente del diseñador y, por supuesto, de la editora. Los errores consistieron en que todas las imágenes salieron pixeladas; si tomamos en cuenta que se trataba de una compilación de tiras cómicas, la falta de cuidado fue bastante obvia y prácticamente dañó toda la edición.

Ya sea porque el diseñador era inexperto o porque la editora olvidó la importancia de hacer **pruebas de impresión** antes de mandar a hacer el tiraje, se

Un caso grave de falta de cuidado de pre prensa fue el del Conejo Pepito. Al tomar en cuenta que se trataba de un compendio de tiras cómicas, donde el contenido principal son imágenes, el error arruinó todo el tiraje.

Al parecer el diseñador olvidó actualizar los links de las imágenes en InDesign, hizo el PDF y lo mandó a imprenta.

Aquí presento una viñeta donde no sólo se aprecia la mala calidad de la imagen, sino la deficiente impresión que contribuyó, entre otras cosas, a la pérdida del tiraje.



tuvo que desechar toda la edición, pues era imposible vender un producto de tan poca calidad. Si enlistamos las fallas, tenemos que todas las tiras cómicas salieron pixeladas (incluso cuando el autor las mandó en alta resolución); hay páginas en blanco entremezcladas en el libro (ocho en total); la impresión es de baja calidad, pues aunque es sólo una tinta, ésta luce deslavada; los márgenes de las páginas tienen diferentes dimensiones; además, imprimieron las portadas en digital, lo cual no sólo encareció la producción sino que cambió el tono de rojo brillante a opaco. Los errores del diseñador, el no hacer pruebas de impresión y no contar con un buen trabajo de impresión tuvieron como consecuencia a un autor muy enojado y dinero tirado a la basura. Al final se tuvo que corregir y reimprimir todo el tiraje.

EL MAL ARTE

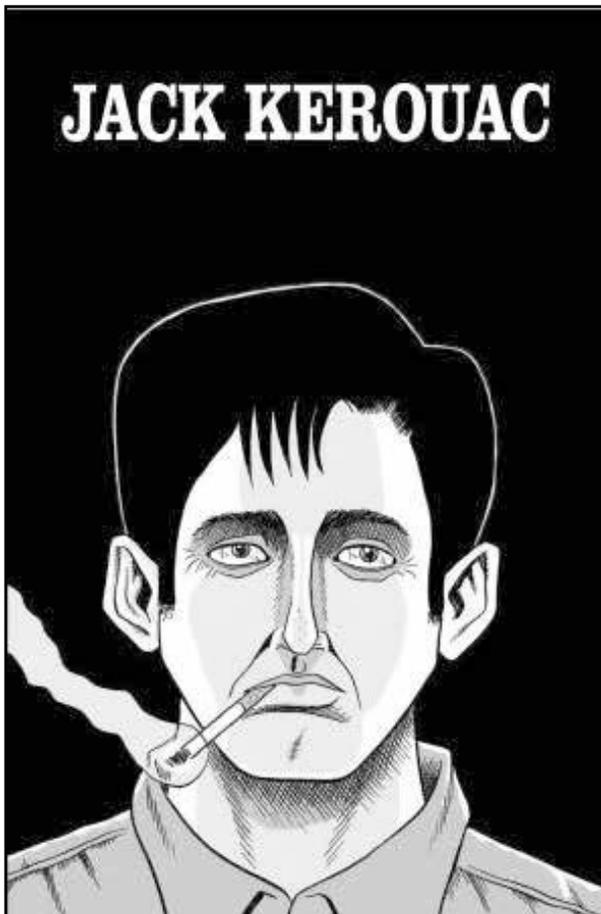
Hacer historietas no es tarea fácil, pues contienen aspectos de diferentes disciplinas como el cine, la literatura y las artes plásticas. Cuando hablo del «mal» arte me refiero a que el autor debe de dominar la técnica del dibujo o por lo menos mantener un estilo congruente a lo largo de la historieta —quiero aclarar que no todos los creadores de historieta se caracterizan por ser virtuosos dibujantes, un ejemplo: Rius. Sus dibujos no tienen tintes académicos sino que tienden a la sencillez; sin embargo, tiene un estilo propio que se mantiene en todas sus viñetas y además propone un discurso, así que no hay que clasificar como bueno o malo a partir del estilo del autor. Sin embargo, sí debe haber una congruencia en el dibujo, porque es muy común encontrar cambios entre la primera y la última página. Se deben cuidar principalmente los detalles de continuidad: que los personajes siempre se parezcan sin importar el número de viñetas en las que salgan dibujados, cuidar sus detalles (vestimenta, peinado, tatuajes y otras características), así como sus proporciones; lo mismo se aplica a los escenarios y vehículos. No hay que confundir el «mal arte» con las obras que son escritas por la misma persona, pero dibujadas por diferentes artistas (lo cual es muy común en las historietas), en las que evidentemente habrá cambios en la forma de interpretar a los personajes; por ejemplo, en la serie *American Splendor* cada número es dibujado por un artista distinto y el lector no tiene problema en interpretar que es el mismo personaje e historia, pero con la visión específica de cada artista.

Más que calificar el arte de «bueno o malo», me parece importante observarlo a partir de la *intención* del autor y las demandas de la obra: ¿existe congruencia entre el discurso y la forma?, es decir, ¿el autor usa el arte para reforzar o complementar el discurso narrativo o no existe relación entre ambas partes?

Un ejemplo es *Virus tropical* de PowerPaola, novela gráfica en la que el estilo es poco académico, más parecido a los dibujos de una adolescente que a los de una profesional; sin embargo, se logra integrar el discurso narrativo con el arte, ya que la obra trata precisamente de la niñez y la adolescencia de dicha autora.

Por otra parte, la expresividad de los rostros y el lenguaje corporal es muy importante; si bien el cómic tiende a exagerar, hay que evitar hacerlo en exceso, o en el caso contrario, crear personajes tiosos e inexpresivos.

Como caso de estudio en este apartado está la novela gráfica *The Beats* de Harvey Pekar y Ed Piskor. En la parte donde se habla de Jack Kerouac, el artista, Ed Piskor, hace una caricatura de él que no se parece nada (1): feo, desgarbado y con unas proporciones algo extrañas. El personaje se logra identificar viñeta tras viñeta, pero se notan cambios de proporción en su rostro. Sin duda a este dibujante le hace falta madurar su estilo y controlar mejor a sus personajes; además, nos recuerda demasiado al estilo del autor Daniel Clowes (2).



a



b

En la figura «a» vemos el retrato que Ed Piskor hace de Jack Kerouac, es claro que no se parecen mucho. Además su estilo recuerda mucho a Daniel Clowes figura «b» autor de gran peso en el mundo de la novela gráfica.

ALGUNAS CONCLUSIONES

Hacer y publicar cómics en México es un gran reto, casi un deporte extremo; sin embargo, me parece que estamos en un momento propicio para la profesionalización de éstos, pues existe un renovado interés en ellos. En este momento hay una nueva generación de autores, cada vez más conscientes de su trabajo, que busca mejorar lo que se está haciendo y también busca nuevas maneras de gestionar sus proyectos. Una muestra son los *webcomics* o los sitios de Facebook dedicados a ello: Jours de papier, La tuya en vinagre, The mountain with teeth, Bunsen, Pásele marchanta, Axur Eneas, Turbo desafiante, Pop crimes, Caballo negro, Cindy la regia, El twit ilustrado, Melita en coma, por mencionar algunos. Si tomamos en cuenta todas las carencias con las cuales tienen que lidiar los autores de historietas, es normal que existan tantos errores. Esto no quiere decir que debemos aceptarlos y no hacer algo para mejorar la calidad, como menciona Gerardo Kloss Fernández del Castillo: «el error editorial es, como cualquier error profesional, *inevitable en lo general pero imperdonable en lo particular*»⁸; sin embargo, «es posible y obligatorio evitar descuidos, omisiones, negligencia, impreparación o que la responsabilidad dependa de personas, dependencias o aparatos cuya capacidad es reconocidamente insuficiente».⁹

A lo largo de este apartado nos hemos aproximado un poco a la figura del editor de cómics, así como a algunos de los errores más comunes con los que debe lidiar. Uno de los objetivos de esta ICR es justamente hacer visibles estos errores, aunque se necesita de un estudio más exhaustivo para llegar a proponer una metodología más detallada.

A manera de conclusión enlisto algunas características que considero que debe tener la persona encargada de producir y publicar historietas:

- gusto por la narrativa gráfica
- estar vinculado de alguna manera con la producción editorial y ser conocedor de sus procesos
- capacidad (y paciencia) para organizar personas
sentido del orden
- visión para detectar un posible nicho de oportunidad
- capacidad para gestionar proyectos
- capacidad para descubrir las aptitudes de otras personas y destacarlas
- tener buena ortografía y redacción
- ser asertivo

⁸ Gerardo Kloss Fernández del Castillo, *op. cit.*, p. 124.

⁹ *Ibid.*

- conocer autores: estar en una búsqueda continua de novedades en el tema (*webcomics*, publicaciones independientes, fanzines, eventos, etcétera). Es importante dar seguimiento a la trayectoria de los autores que nos interesen y tratar de tender redes de comunicación con ellos y, de ser posible, gestionar proyectos
- ser crítico
- tener gusto y entendimiento por la narrativa en cualquiera de sus modalidades (literatura, cine, teatro, *storytelling*, etcétera)
- tener conocimientos de arte, ilustración y diseño
- tener avidez por descubrir nuevos temas, tópicos y autores
- tener cultura e información: estar al tanto de las tendencias estéticas, literarias, cinematográficas y de cuestiones o novedades relacionadas con la historieta
- ser (muy) tolerante a la frustración

Éstas son sólo algunas de las características que, después de realizar este análisis, considero que debe de tener el encargado de publicar historietas; sin embargo, como mencioné al inicio de este apartado, no hay nada escrito al respecto. Éste es un camino que apenas se está formando, no hay manuales ni fórmulas, al parecer las mejores herramientas –por el momento– son la intuición, el interés y la información.

A lo largo de estos dos capítulos he podido examinar parte de los problemas con los que los involucrados en la producción de historietas tienen que lidiar, los cuales van desde el desconocimiento de lo que es una novela gráfica y cuáles son sus características hasta la falta de profesionalización en este ámbito. Al tratarse de un género emergente, existe un terreno inexplorado que tiene su aspecto positivo y negativo. El positivo consiste en tener un campo abierto para la creación de sus propios parámetros y reglas, el cual no está subordinado a otros géneros narrativos. Por lo tanto, es propicio a la recepción de nuevas formas estéticas, narrativas y discursivas. El lado negativo consiste principalmente en la gran cantidad de fallas que –al menos en México y en Latinoamérica en general– contienen las historietas, pues, como se mencionó anteriormente, la mayoría de las veces es el mismo autor el encargado de todo el proceso. La escasa profesionalización del campo es evidente, no existe una especialización que se encargue de estudiar la narrativa gráfica, pues en las escuelas de arte y diseño es prácticamente ignorada. Uno de los propósitos de esta ICR es arrojar un poco de luz en este tema.



«La figura del editor no sólo debe centrarse en su papel de transmisor de la cultura, sino que además debe contemplar su faceta de agente económico».

– Daniel Gómez-Tarragona –

CAPÍTULO 3

PLAN EDITORIAL PARA *ETERNAUTAS*

EL PROBLEMA

Después de conocer el contexto de la novela gráfica y los aspectos relacionados con el cuidado de edición de historietas, he realizado la planeación estratégica para el presente libro. A lo largo de la investigación para esta ICR he detectado que los mayores problemas a los que se enfrenta la novela gráfica en México y Latinoamérica son los siguientes:

- El desconocimiento generalizado acerca de lo que es una novela gráfica.
- El prejuicio del público de pensar en el cómic, y por consiguiente, en la novela gráfica como productos de poca valía intelectual y artística.
- La idea generalizada del cómic y, por lo tanto, de la novela gráfica, como un producto destinado exclusivamente al público infantil.
- Las producciones estadounidenses y japonesas dominan el mercado de las historietas.
- El desconocimiento entre los propios autores acerca de lo que se hace en otros países de Latinoamérica.
- Los editores ignoran el potencial de la novela gráfica como un bien cultural y como un formato que puede generar nuevas audiencias lectoras.
- La escasa profesionalización del campo.
- El público cautivo muchas veces no puede adquirir el producto por su costo.
- La falta de promoción y visibilidad en las librerías, pues pocas tienen un área dedicada a la novela gráfica.

Nos encontramos en un momento óptimo respecto a este tema, pues en contraposición a los problemas antes mencionados existe una variada y amplia producción de novelas gráficas latinoamericanas. No sólo existe una creciente producción de parte de los autores sino que hay un público latente, un nicho de mercado que aún no es alcanzado por las producciones estadounidenses o japonesas, el cual pueden llenar las producciones latinoamericanas. Frente a esta oportunidad surge la idea de hacer un libro que sirva como introducción al tema, que muestre una parte del panorama de la novela gráfica latinoamericana actual.

Como parte de la investigación de esta ICR, se aplicaron encuestas a autores de Colombia, México, Chile, Perú y Argentina, a quienes se les preguntó si tenían conocimiento de novelistas gráficos latinoamericanos. En la mayoría de los casos

no pudieron mencionar a algún autor que no perteneciera a su propio país; esto resulta impactante, ya que estos autores son personas inmersas en el medio, habituadas a leer novelas gráficas e historietas, en muchos casos son gestores de eventos relacionados con historietas en su localidad. Por otra parte, todos celebraron la idea de hacer un libro que compile a los autores más representativos.

La novela gráfica latinoamericana existe, está creciendo y se nota una gran necesidad expresiva de parte de los autores, los cuales buscan retratar su realidad, sus ciudades, su lenguaje y sus temas de interés. Si la novela gráfica ha servido anteriormente como medio para exponer los problemas sociales de una comunidad —recordemos los casos de *Persépolis* o *Maus*—, los abusos de poder y la existencia del individuo contemporáneo ante estos entornos, podemos notar que Latinoamérica es un terreno fértil para ahondar en este tipo de temas debido a sus condiciones políticas, económicas y socioculturales tan variadas. Retomando la idea de Eddie Campbell, respecto a la novela gráfica vista como *un movimiento y no una forma*, esperamos que pronto se pueda hablar de un movimiento genuino de novela gráfica latinoamericana, incluyente de la perspectiva que cada país puede ofrecer, generador de nuevas formas tanto discursivas como gráficas.

ESTUDIO DE AUDIENCIA

A manera de estudio de mercado se aplicaron encuestas a determinadas audiencias para conocer sus hábitos de consumo, sus gustos y preferencias. Las encuestas se aplicaron a tres tipos de audiencia: a) jóvenes no lectores; b) adultos que gustan de la lectura pero no acostumbran leer historietas y c) público cautivo. Pienso que la presente bitácora puede servir como introducción al tema y, por lo tanto, puede resultarle de interés a las personas que gustan de la narrativa pero no suelen leer cómics, o bien, a personas que gustan del tema pero no tienen información de autores latinoamericanos. Asimismo, también se busca capturar audiencia joven y no lectora, principalmente jóvenes universitarios.

La media de edades de quienes contestaron la encuesta está entre los 25 y los 40 años. Las encuestas se aplicaron mediante la herramienta Jot Form¹ a público femenino y masculino de cierta formación cultural (periodistas, docentes, profesionistas, estudiantes de licenciatura y posgrado), de clase media y media alta. La encuesta estuvo dirigida para conocer los hábitos de consumo y saber cuánto están dispuestos a pagar por una publicación como ésta.

1. Se trata de una herramienta electrónica en línea que sirve para realizar encuestas (<http://www.jotform.com/login>).

Dentro de los encuestados se encuentran: periodistas (8) diseñadores / ilustradores (11), estudiantes de licenciatura (10), estudiantes de posgrado (10), artistas visuales (5), administrador (1), corrector de estilo (1), camarera (1), hogar (1) y docentes universitarios (9). Los encuestados comentaron que se fijan principalmente en los siguientes aspectos al momento de comprar un libro: a) el autor; b) el tema, y c) la presentación.

En total fueron 57 personas encuestadas, de las cuales sólo cinco mencionaron que conocían a algún autor latinoamericano, lo cual refuerza lo dicho anteriormente acerca del desconocimiento de este tema. A continuación se muestra la encuesta:

The image displays two screenshots of a survey form. The left screenshot contains the following questions and options:

- Edad: [input field]
- Ocupación: [input field]
- ¿Cuáles son tus tres actividades recreativas más comunes? [input field]
- ¿Te gusta leer?, ¿Por qué? [input field]
- En caso de que no, ¿qué te motivará a hacerlo? [input field]
- En caso de que si te guste leer, ¿cuáles de éstas prefieres?
 - Narrativa (novelas y cuentos)
 - Revistas
 - Periódicos
 - Libros ilustrados
 - Cómicos
 - Ensayos
 - Poesía
 - Sitios de Internet
- ¿Qué clase de libros te gustarían más? [dropdown menu]
- ¿De dónde obtienes tus lecturas?
 - Las compro en librerías y puestos de periódicos
 - Las pido prestadas
 - Las bajo gratis de Internet
 - Las compro en línea vía Internet
 - Las compro en tiendas especializadas
 - De la biblioteca

The right screenshot contains the following questions and options:

- ¿Qué temas o géneros te interesan? [input field]
- ¿En qué te fijas al comprar una publicación? (elige tres)
 - El tema
 - El autor
 - El precio
 - La presentación (diseño, materiales, ilustraciones)
 - La editorial
 - La edición
- ¿Hasta cuánto pagarías por un libro? [input field]
- ¿Te gustan los cómics? ¿Por qué? [input field]
- En caso de que si ¿con qué frecuencia los compras? [dropdown menu]
- ¿Cuáles prefieres? (elige tres). ¿Por qué?
 - Manga
 - Superhéroes
 - Humor
 - Cómic / Adulto
 - Erótico
 - Europeo
 - Webcomic
- ¿Sabes qué es una novela gráfica? [input field]
- ¿Conoces a algún autor latinoamericano de novela gráfica? [input field]

El público meta se encuentra entre los 25 y los 45 años, es de clase media/alta y gracias a los resultados arrojados se puede saber que este tipo de público está dispuesto a pagar de \$250 a \$500 por un libro con un tema interesante y una buena presentación. Los libros de narrativa gráfica se encuentran generalmente dentro de ese rango, pues por lo regular son de tapa dura y su formato es carta o superior. Normalmente suelen comprarlos en tiendas especializadas, ferias, eventos o en librerías; son pocos los encuestados que usan tiendas virtuales como Amazon.

Otra conclusión es que la gente que está acostumbrada a leer prefiere la literatura, los periódicos y los temas de no ficción antes que las historietas; por eso desconocen el concepto de novela gráfica. Uno de los objetivos de este libro es capturar parte de ese público y mostrarle que la narrativa gráfica es también una opción de lectura.

PLANEACIÓN ESTRATÉGICA

La siguiente planeación estratégica está pensada para un libro que sirva de introducción al universo de la novela gráfica latinoamericana. Se buscó realizar una publicación que difunda tanto el perfil como las obras de ciertos autores que considero relevantes, ya sea por ser pioneros en el género o porque su trabajo tiene una propuesta cercana a sus respectivos países de origen en cuanto a temas o estética. Al principio pensé en hacer una antología: sin embargo, no resultaba ni atractivo ni interesante poner sólo unas páginas de las obras. La novela, literaria o gráfica, no es un género que se preste para ser antologado debido a la extensión de las obras: así fue como opté por hacer un compendio de información. Por esa razón pensé en el concepto de «bitácora», pues en ésta se pueden incluir diferentes tipos de información, desde una ficha biográfica hasta una reseña o algunas páginas de narrativa.

La publicación que estoy presentando representa la primera etapa (meta a corto plazo) para el lanzamiento de una colección de novela gráfica que publique las obras de los autores incluidos en ésta (meta a largo plazo). Esta ICR **abarca lo mencionado en las metas a corto plazo**; sin embargo, la idea es continuar hasta alcanzar la meta a largo plazo. A continuación se presenta el plan editorial en detalle.

OBJETIVO GENERAL:

realizar el plan editorial para un libro (bitácora) que reúna información de autores latinoamericanos de novela gráfica.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Investigar qué es la novela gráfica, su panorama actual en Latinoamérica y los problemas a los que se enfrenta.
- Elegir diez autores latinoamericanos que sean representativos de cada país, ya sea por su estilo o por ser pioneros en la producción de ésta. Mostrar su trabajo, una entrevista y su perfil en un libro.

- Difundir la novela gráfica latinoamericana.
- Proponer la novela gráfica como una opción de lectura y entretenimiento.
- Ofrecer un panorama general de la novela gráfica latinoamericana.
- Estimular al lector para buscar más información de los autores y del tema en general.
- Alcanzar nuevas audiencias.
- Proponer una estrategia de promoción.

MISIÓN: introducir al lector en el universo de la novela gráfica latinoamericana y promover este género narrativo por medio de un producto editorial.

VISIÓN: hacer que nuestro producto editorial se convierta en un referente del tema, pues se trata de un libro pionero en abordarlo y presentar información de diversos autores.

METAS A CORTO PLAZO

- Hacer una investigación acerca de la novela gráfica como género narrativo.
- Realizar una investigación acerca de la novela gráfica en Latinoamérica.
- Conocer los principales problemas en torno a este tema.
- Hacer un encuadre de su estado actual.
- Conocer los aspectos relacionados con el cuidado de edición para narrativa gráfica.
- Diseñar un plan editorial y una planeación estratégica para un libro que presente información de autores de novela gráfica latinoamericanos.
- Proponer un diseño editorial adecuado al tema.
- Proponer un plan de *marketing* para el lanzamiento del proyecto.
- Resolver cuestiones legales de derechos de autor y licencias de reproducción de obra ya publicada.
- Entrar en contacto con autores.

METAS A MEDIANO PLAZO

- Terminar los contenidos del libro (entrevistas y textos).
- Establecer un modo de financiamiento, ya sea por la venta del proyecto o con alguna coedición.
- Hacer un tiraje de mil ejemplares.
- De ser posible, llegar a lectores del extranjero.
- Aplicar la estrategia de marketing y de promoción propuesta.

METAS A LARGO PLAZO

- Hacer una colección de novela gráfica latinoamericana sustentable.

ANÁLISIS FODA

Fortalezas

- Hay un nicho de mercado para su venta.
- Hay interés de parte de autores en producirla.
- Se nota un creciente interés de parte de las editoriales, librerías, instituciones y público en general.

Oportunidades

- El mercado no está saturado.
- Es un producto atractivo para los no lectores.
- Puede interesar en países como Estados Unidos, España, Francia, Canadá y en varios de Latinoamérica.

Debilidades

- Su venta es lenta.
- Hay reticencia de parte de cierto público.
- Desconocimiento del tema en México y otros países latinoamericanos.

Amenazas

- Su producción puede ser costosa.
- El mercado se puede saturar con producciones extranjeras.
- El público meta podría no estar interesado en las producciones latinoamericanas.

FO

- Hay un nicho de mercado para su venta y no está saturado.
- Hay interés de parte de autores en producirla y puede ser un producto atractivo para los no lectores.
- Se nota un creciente interés de parte de las editoriales, librerías, instituciones y público en general; además, puede interesar en países como Estados Unidos, España, Francia, Canadá y varios de Latinoamérica.

FA

- Hay un nicho de mercado para su venta, pero su producción puede ser costosa.
- Hay interés de parte de autores en producirla, pero el mercado se puede saturar con producciones extranjeras.

- Se nota un creciente interés de parte de las editoriales, librerías, instituciones y público en general, pero puede ser que el público meta no esté interesado en las producciones latinoamericanas.

DO

- Su venta es lenta, pero el mercado no está saturado.
- Hay reticencia de parte de cierto público, pero puede ser un producto atractivo para los no lectores.
- Hay un desconocimiento del tema en México, pero puede interesar en países como Estados Unidos, España, Francia, Canadá y varios de Latinoamérica.

DA

- Hay un creciente interés de parte de las editoriales, librerías, instituciones y público en general, pero también hay desconocimiento generalizado del tema, además de que el mercado se puede saturar con producciones extranjeras.
- Hay interés de parte de autores en realizarla, pero hay reticencia de cierto público; además, puede que el público meta no esté interesado en las producciones latinoamericanas.
- Hay un nicho de mercado, pero su venta es lenta y su producción puede ser costosa.

PRODUCCIÓN DE *ETERNAUTAS: UNA BITÁCORA DE LA NOVELA GRÁFICA LATINOAMERICANA ACTUAL*

CONCEPTUALIZACIÓN

A partir del análisis de los problemas antes expuestos surge *Eternautas: una bitácora de la novela gráfica latinoamericana actual*, libro que busca introducir al lector al universo de este tema. Para lograr la conceptualización de éste se recurrió a la retórica como herramienta, particularmente a la *inventio* y sus figuras, pues, como señala Mariana Ozuna:

Si aceptamos la retórica como plataforma teórica y práctica para el diseño, cabe preguntarse por el momento “inventivo” del proceso de diseño: ¿cuál es la *res* en cada caso?, y así el diseñador es llevado a extraer de los lugares

en que se ha depositado ese cúmulo de experiencias significativas y configuradoras para llevar a cabo un producto verosímil, que responda de cierta manera a un cierto problema en cierto momento.²

En este sentido se eligió la palabra «eternauta», pues alude al título de una historieta argentina que es el antecedente la novela gráfica latinoamericana actual. Esta referencia se convierte en la *res*, pues en ella subyace el discurso del libro: narrativa gráfica y Latinoamérica. Así, las personas familiarizadas con el tema identificarán rápidamente la referencia. La *alusión* es la figura retórica elegida para este caso, ya que «refiere indirectamente una idea por medio de otra».³

El término «eternauta» fue acuñado por el guionista Germán Oesterheld y significa «el que navega en la eternidad»: un viajero en el tiempo, el sobreviviente a un cataclismo quien termina convirtiéndose en héroe. Como menciona Juan Sasturain en el prólogo de la edición de *El eternauta* publicada en 2010 por RM:

Eternauta es un neologismo, una palabra nueva con múltiples resonancias itinerantes —de *argonauta* griego a cosmonauta soviético—, inventado de una vez y para siempre por Oesterheld para nombrar al protagonista y su condición.⁴

La condición del protagonista es la supervivencia y la aventura, es encontrarse a sí mismo gracias a una situación que lo saca de su cotidianeidad:

La Aventura no es un pasatiempo ni una fuente de adrenalina sino es el lugar donde el hombre encuentra o reconoce su destino, donde la vida es lo que se supone que debería de ser.⁵

En este sentido, el término *eternauta* funciona como metáfora de los autores contenidos en esta bitácora, ya que tienen la misma condición de sobrevivientes y de héroes en sus propios países, porque dedicarse a una actividad tan poco valorada en un lugar como Latinoamérica es ya de por sí un mérito, y aventurarse en la bús-

2. Mariana Ozuna, «Aportaciones del “lugar común” a la creatividad y el diseño», *Ensayos sobre retórica y diseño*, Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco, 2011, México. p. 59.

3. Alejandro Tapia, «De la retórica a la imagen», 1991, Universidad Autónoma Metropolitana, México. p. 51.

4. Juan Sasturain, «El eternauta», 2010, Ediciones RM, México, p. 12.

5. *Ibid.*

queda de una identidad propia en un medio saturado de producciones estadounidenses o japonesas una verdadera proeza; de esta manera, los autores compilados en este libro tienen parte de héroes y de sobrevivientes. Por lo tanto, el título se puede leer en dos niveles: como la referencia a la historieta argentina y como la alusión a la figura del héroe que se aventura a lo desconocido, en este caso representado por los mismos autores compilados. Otra razón para elegir el nombre consistió en rendir tributo a Germán Oesterheld, guionista de dicha historieta, quien junto con su familia desapareció en 1977 durante la última dictadura argentina, se sospecha que por motivos políticos.

CONTENIDO Y CRITERIOS DE SELECCIÓN DE AUTORES

El libro tiene una línea editorial más informativa que narrativa. Se descartó la idea de hacer una compilación de narrativa por las siguientes razones:

- El número de páginas destinadas a cada autor es limitado.
- Mostrar fragmentos de novelas gráficas de los autores no funciona, puesto que se rompería el hilo narrativo y resultaría aburrido para el lector.
- Pedir material inédito exclusivo para esta obra a los autores implica retribución económica y en este momento no se cuenta con presupuesto.
- En vista del gran desconocimiento del tema resulta más conveniente hacer un libro de contenido informativo que plantee un panorama general del tema a una antología que muestre partes aisladas de obras.

Por tal motivo el libro será una especie de bitácora donde se presentará el perfil, muestras de trabajo representativas de diez autores, a los cuales se les asignarán diez páginas dispuestas de la siguiente forma:

1. Portadilla.
2. Breve semblanza del autor y trabajos destacados.
3. Entrevista.
4. Entrevista.
5. Página comodín (puede ser para entrevista o *sample* según convenga).
6. *Samples* de portadas o trabajos destacados.
7. *Samples* de diseño de personajes.
8. *Samples* página de cómic o tiras.
9. *Sample* página de cómic o tiras.
10. *Sample* de *sketchbook*.

Todo esto, además de un prólogo, una introducción y un directorio de editoriales y autores.

CRITERIOS PARA LA SELECCIÓN DE AUTORES

- Que sean latinoamericanos.
- Que tengan al menos una novela gráfica publicada.
- Que muestren un estilo original en sus trabajos.
- Que tengan la intención de explorar el lenguaje propio del arte secuencial mediante su trama, técnica y temas.
- Que no tengan un estilo de manga o de Marvel. Se buscan autores con estilos gráficos que rompan con los estereotipos de los japoneses y estadounidenses.
- Que demuestren inquietud por reflejar la identidad, la vida cotidiana y las situaciones que suceden en su país.
- Que cuenten con cierta trayectoria (menciones, premios, publicaciones).
- Que sean el mismo número de hombres y de mujeres, de ser posible.
- Que los autores tengan estilos gráficos variados.
- En algunos casos, que sean pioneros de la publicación de novela gráfica en su país.

AUTORES SELECCIONADOS

A partir de los criterios arriba mencionados y después de investigar las producciones propias de cada país se eligieron diez autores y autoras que nos ayudan a dar un panorama cercano a la novela gráfica hecha en Latinoamérica.

De México elegí a Edgar Clément por haber realizado la primera novela gráfica publicada en el país. Es un autor que se ha vuelto referencia obligada del tema y que ha influido a varias generaciones de historietistas mexicanos, por eso es uno de los autores más destacados del libro que propongo. Considero que este autor cuenta con una larga trayectoria y forma parte de la primera generación de narradores gráficos del país. Además, tiene una propuesta original, la cual busca explorar los recursos gráficos del cómic de diferentes maneras —uso de diferentes técnicas de ilustración, incorporación de elementos gráficos de la cultura mexicana, diseño de la página— lo cual da una gran calidad artística a su obra.

De Argentina se encuentran Erica Villar y Jorge González. La primera es una autora joven que en 2013 publicó su primera novela gráfica: *Contratiempos*. La seleccioné porque me parece que su trabajo tiene gran calidad gráfica y sus personajes son emotivos, cercanos al público, puesto que reflejan personalidades con las cuales el lector se puede identificar rápidamente. Sus temas favoritos son la vida cotidiana, las relaciones interpersonales y la ciudad de Buenos Aires. Al segundo autor, Jorge

González, lo seleccioné porque me parece uno de los autores más importantes de la novela gráfica latinoamericana. Su trabajo visual está muy relacionado con las artes plásticas y muchas veces nos recuerda a autores como Toulouse-Lautrec o Turner, además de elegir temas muy cercanos a su país, como el tango o la Patagonia. Su propuesta narrativa explora diferentes tiempos, es decir, las historias se van engarzando por medio de los personajes y las diferentes generaciones a las cuales pertenecen. Todo esto para tratar el mismo tema, pero visto desde diferentes ópticas. Jorge González es un autor con dos novelas gráficas publicadas, una de ellas ganadora del premio internacional Fnac-Sins Entido 2008.

De Perú seleccioné a Jesús Cossío, autor con dos novelas gráficas publicadas y con larga trayectoria como historietista en su país. Sus dos obras, *Rupay* y *Barbarie*, están basadas en notas periodísticas; con ellas se narra la violencia política por la cual pasó Perú en 1985 y 1990.

En el caso de Chile fue un poco más complicado hacer la selección, pues aunque existe una amplia producción de novela gráfica no hay autores integrales destacados (que realicen dibujo y narrativa). Normalmente las novelas gráficas de este país cuentan con un artista gráfico y con un escritor, en muchos casos son adaptaciones de obras literarias. Al final seleccioné a Gonzalo Martínez, artista gráfico, quien dibujó la primera novela gráfica de su país, *Road Story*, la cual es una adaptación del libro homónimo de Alberto Fuguet. El criterio de selección en este caso fue la trayectoria y la relevancia de Gonzalo Martínez como historietista (tiene tres novelas gráficas publicadas). Éste es el único caso donde se incluye un artista gráfico que no escribe sus propias obras; sin embargo, me parece relevante su aportación a la novela gráfica no sólo chilena sino latinoamericana, pues cuenta con una larga trayectoria y en su país es considerado como representante del género.

Otra autora chilena es Marcela Trujillo *Maliki* quien ha destacado por sus novelas gráficas autobiográficas que retratan la vida contemporánea de su entorno. *Las crónicas de Maliki 4 ojos* y *Diario íntimo de Maliki 4 ojos* en las cuales hace una crítica de corte humorístico a distintos temas como: las relaciones, la feminidad, las escuelas de arte, la maternidad, entre otros. Destaca dentro de su obra el discurso a favor de los derechos de la mujer y el papel de ésta en la sociedad.

En el caso de Uruguay seleccioné a la autora Maco, la cual cuenta con una novela gráfica publicada: *Aloha*. Esta autora tiene una propuesta narrativa y gráfica muy interesante, pues explora el plano dentro de la página de cómic de manera muy lúdica, saltando de una viñeta a otra, mostrando varios aspectos de la

narración de manera simultánea. Su novela gráfica no cuenta con una estructura narrativa convencional; no hay una trama, sólo es un recorrido visual a través de varios escenarios por los cuales transita la protagonista, quien no tiene un objetivo más que el de servir de vehículo para que el lector pueda internarse en los juegos visuales que propone. Me parece muy interesante porque abre la posibilidad de narrar sin contar una historia en particular, además de que involucra al lector de forma activa a la hora de configurar el mensaje. El uso que esta autora hace de los recursos gráficos del cómic es tanto innovador como diferente a la narrativa a la cual estamos acostumbrados.

En el caso de Colombia seleccioné a Paola Gaviria, *PowerPaola* y a Joni Benjumea, *Joni B*. La primera autora, de origen ecuatoriano pero que hizo carrera en Colombia, tiene una novela gráfica llamada *Virus tropical*, la cual se ha publicado en varios países. Es una de las novelas gráficas latinoamericanas más conocidas y que está en proceso de convertirse en una película animada. Su historia es autobiográfica, pues narra desde el momento en que es concebida hasta el momento en el cual entra a la universidad. Parte el éxito de esta obra se ha basado en el sentido del humor, con el cual se describen situaciones como los embarazos no deseados, el divorcio de los padres, la pobreza, el narcotráfico, entre otros temas cercanos al público. *PowerPaola* es una de las autoras más destacadas que se incluyen en el libro.

Por el otro lado esta Joni B, autor colombiano que cuenta con dos novelas gráficas publicadas: *Parque poblado* y *Maldito planeta azul*. Sus historias se desarrollan en la ciudad de Medellín y a veces en otros planetas, pero siempre con una mezcla de realidad y ficción, una especie de realismo mágico (no tan luminoso como el creado por su compatriota Gabriel García Márquez), pero con una fuerte carga de cinismo y de apatía. Junto con *PowerPaola* es uno de los novelistas gráficos más destacados de Colombia; ambos son pioneros del género en ese país.

Por último tenemos al brasileño André Diniz, quien publicó en 2010 la novela gráfica *Morro da favela* y cuenta con una importante trayectoria como historietista en su país (ha sido ganador de varios reconocimientos). Además de seleccionarlo por su trayectoria, lo seleccioné por su estilo gráfico, que se parece a imágenes hechas con grabado, las cuales nos recuerdan a las que João Guimarães Rosa realizaba para acompañar algunos de sus textos. Tanto en el estilo gráfico como en los temas que elige este autor se nota una búsqueda por manifestar la identidad de Brasil, justo lo se busca en *Eternautas: una bitácora de la novela gráfica latinoamericana actual*.

Éstos son los diez autores que constituyen el libro. Considero que se cumplen los objetivos mencionados en los criterios de selección, pues se abarcan estilos gráficos muy distintos entre sí pero alejados de los creados por los estadounidenses o los japoneses. Asimismo, se logra cierta equidad de género (cuatro autoras y seis autores) y cada autor manifiesta una búsqueda por explorar y exponer la cultura propia de su país; en todos los casos existe una propuesta original que sirve como muestra de la situación actual de la novela gráfica latinoamericana.

A continuación se presenta un diagrama que muestra la forma en la que se está trabajando con los autores para la obtención de contenidos (*fig. 1*).

Los autores seleccionados ya han aceptado participar en el libro. En todos los casos se mostraron receptivos y abiertos a colaborar en el proyecto. En varios casos fueron ellos mismos quienes me proporcionaron sus novelas gráficas para que yo pudiera leerlas, ya que en México es muy difícil conseguirlas. El material que les estoy solicitando para el libro consiste en muestras de trabajos no publicados (bocetos, ilustraciones), su biografía y una entrevista. El resto del material gráfico (portadas de libros e interiores de las novelas gráficas) ya fue solicitado a las editoriales. Esto se puede leer con detalle en la parte de derechos de autor.

En cuanto a los textos, las entrevistas y la introducción serán de entre 3456 y 3656 caracteres con espacios. En el caso del prólogo será de 1600 caracteres con espacios. Las entrevistas serán elaboradas por mí y por colaboradores que se encuentran en Chile y en Colombia. El texto introductorio también será escrito por mí. Se buscará a alguna personalidad reconocida en el medio para prologar la edición; tentativamente he pensado en el caricaturista argentino Liniers, que es bastante conocido en Latinoamérica y es dueño de la Editorial Común, la cual ha publicado a dos de los autores que estoy incluyendo. A continuación se muestra el rol de contenidos y paginación de los interiores:



Figura 1

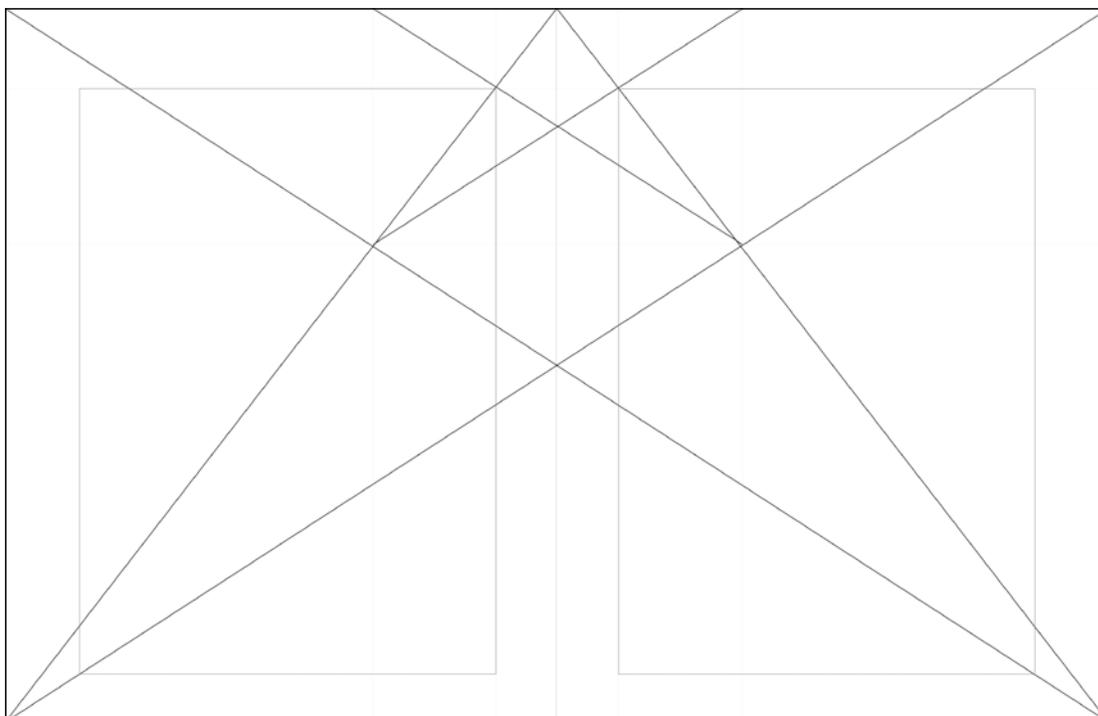
DISEÑO GRÁFICO

Los libros de narrativa gráfica regularmente se muestran en formatos de mediano a grande con la intención de que el arte luzca bien. Si bien la imagen ocupa un lugar primordial, una buena retícula y una buena elección de fuentes tipográficas le dan una mejor presentación. La idea de este proyecto es hacer un libro muy gráfico que motive al lector a conocer más a fondo el tema. En cuanto al diseño y las características formales tenemos:

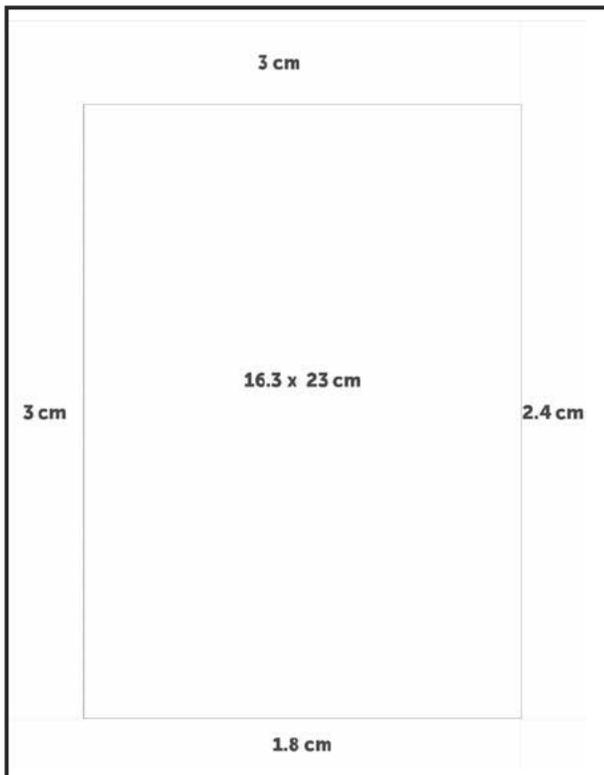
- Número de páginas: 112
 - Dimensiones: 28 x 21 cm
 - Tapa dura
 - Encuadernación: *hot melt*
 - Barniz a registro
 - Acabado UV
 - Tiraje: mil ejemplares
- Tintas:
- Portada y cuarta de forros: 4 x 4
 - Guardas: 1 x 1
 - Interiores: 2 x 2
- Papel:
- Interiores: Couché mate 115 g
 - Papel forros: Couché mate 90 g
 - Papel guardas: Couché mate 90 g

RETÍCULA Y MÁRGENES

La retícula se basó en el método de las diagonales para lograr amplitud de márgenes y una proporción armónica en la caja. Se muestra a continuación el trazo de la retícula base y la caja:



Se complementó con columnas y líneas guía para hacerla más versátil. Así queda en *spreads*:



Las páginas y los márgenes quedan con las siguientes medidas (*imagen izquierda*).

ALGUNAS VARIANTES COMPOSITIVAS CON LA RETÍCULA:

? ENTREVISTA

Josua Cotaco

«En estos días estamos en tiempos muy difíciles por un terremoto que nos amargó. Supongo que, como cada vez que sucede por terremotos o cualquier otro fenómeno de naturaleza destructiva que nos afecta o destruye...»

Trabajos destacados

RUPAY
HISTORIAS GRÁFICAS DE LA VIOLENCIA EN EL PERÚ 1980-1995

BARBARIE
LA VIOLENCIA POLÍTICA EN EL PERÚ 1980-1995

Otros trabajos

- La violencia política del conflicto que no se fue al espacio. Universidad Católica de Lima, 2008
- Más allá del silencio. Universidad Católica de Lima, 2008
- Barrios. Comedia sobre la violencia en el Perú 1980-1995. Universidad Católica de Lima, 2008
- El cielo sobre Lima. 2007



ENTREVISTA

CONTAR LA OTRA PARTE DE LA HISTORIA

«En los últimos años he leído mucho sobre el tema de la violencia política en el Perú. He leído mucho sobre el tema de la violencia política en el Perú. He leído mucho sobre el tema de la violencia política en el Perú...»

¿Cómo surgió la idea de hacer Rupay? ¿El rol de la CDR fue, por decirlo de alguna forma, el detonante para que hiciera este tipo de trabajo?

«Sí, en ese momento estaba en el extranjero y estaba leyendo mucho sobre el tema de la violencia política en el Perú. Me interesaba mucho el tema de la violencia política en el Perú...»

¿Cómo es el proceso de creación de Rupay? ¿Cómo se relaciona con el trabajo de la CDR?

«El proceso de creación de Rupay es un proceso de colaboración con la CDR. La CDR es una organización que trabaja en la memoria histórica y en la justicia social...»



ENTREVISTA

¿Por qué se decidió con los amigos a crear el colectivo de artistas que se venían reuniendo en la obra?

«Después de un tiempo, empezamos a reunirnos en un espacio que se iba formando...»

¿Cómo es el proceso de creación de Rupay? ¿Cómo se relaciona con el trabajo de la CDR?

«El proceso de creación de Rupay es un proceso de colaboración con la CDR. La CDR es una organización que trabaja en la memoria histórica y en la justicia social...»



ENTREVISTA

En Perse Salazar había la intención de un grupo de artistas y periodistas que se iban reuniendo en la obra...

«La intención de un grupo de artistas que se iban reuniendo en la obra...»




JUSTIFICACIÓN DEL DISEÑO Y APLICACIÓN DE LA GAMA CROMÁTICA

Como eje rector para el diseño se usó el concepto de «viaje», ya que alude tanto al término *eternauta* como al territorio geográfico (Latinoamérica) por el cual transitará el lector, de tal forma que a lo largo del libro se encontrarán elementos relacionados con el concepto rector como parte de la composición. Se buscó que las referencias no fueran tan obvias (no usar sellos postales, mapas, etcétera) para no caer en lugares comunes. Después de hacer varias pruebas se optó por tener como eje de diseño las cartas astronómicas de cada ciudad latinoamericana en donde radica cada uno de los autores –Ciudad de México, Buenos Aires, Bogotá, etcétera–, a fin de usarlas en las portadillas. Esta decisión se tomó porque en la antigüedad los marinos usaban las estrellas como guía. El libro pretende justamente ser una guía para el lector; además, la referencia al cosmos también se asocia con la obra *El eternauta*, por el tema de ésta (la invasión de extraterrestres a la Tierra).



Ejemplo de carta astrológica, en este caso pertenece a la ciudad de México.

El diseño propuesto es claro y sencillo con el propósito de hacer lucir el arte de los autores seleccionados, además de que se evita invadir las páginas con elementos innecesarios como fondos de colores, texturas o demasiadas variantes tipográficas. Se buscaron iconos que identifiquen cada sección del libro. Éstos son utilizados originalmente en mapas de carreteras y se usan para señalar puntos específicos. En el libro sirven para marcar las referencias, entrevistas y otros contenidos.



Marcador de numeración



Sección:
Acerca de...



Sección:
Entrevista



Sección:
Narrativa



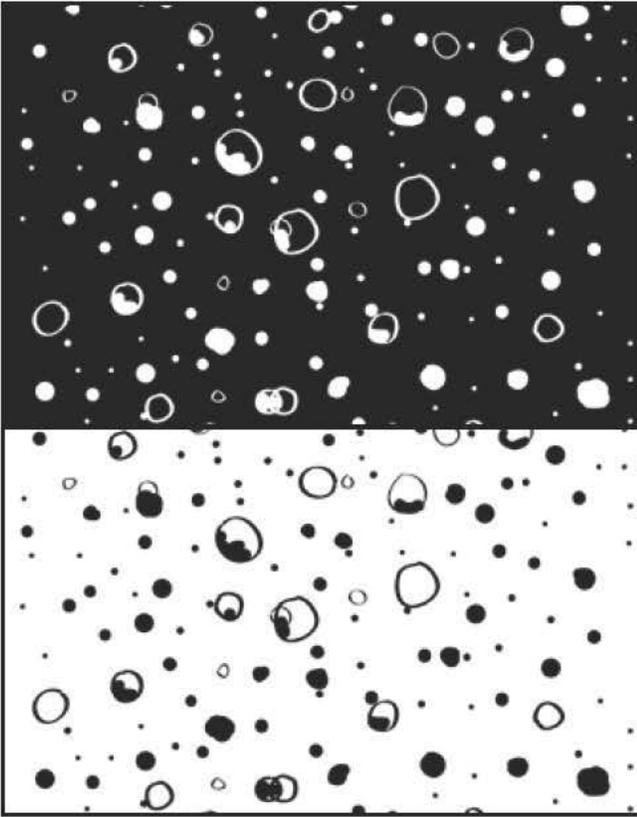
Sección:
Sketches

Como parte del eje de diseño antes mencionado está también el concepto de «bitácora», ya que el contenido del libro tiende a ser una especie de *collage* de información que presenta diferentes aspectos de cada autor, por ejemplo, trabajos destacados, viñetas, bocetos, ilustraciones, entrevistas o biografías; el formato es parecido al de una libreta de apuntes. Además, la bitácora es un objeto utilizado tanto en la navegación como en el dibujo. A partir de este concepto se trabajó la portada, la cual emula a un *sketchbook*, lo cual apela también al *pathos* del público pues éste se encuentra familiarizado con este tipo de objeto.

La portada y la cuarta de forros cierran el concepto del libro («Una bitácora de la novela gráfica actual») y se convierten en una promesa de lo que el lector podrá encontrar en su interior. Se buscó hacer un diseño un poco informal al añadir la imagen del personaje del eternauta y en la cuarta de forros imágenes de los autores simulando *stickers*.

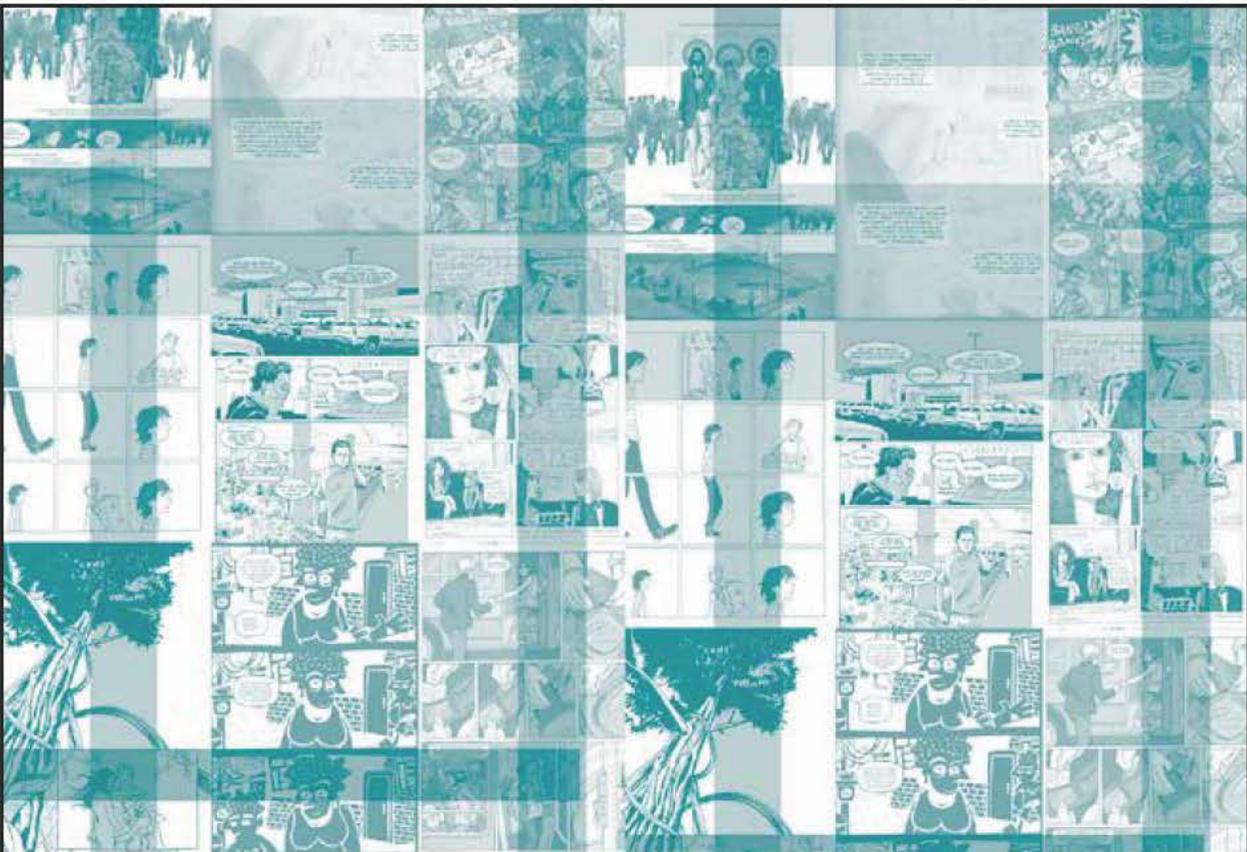


Portada y cuarta de forros extendidas.



Para la portada se había trabajado otra idea anteriormente en la que se mostraba una ilustración del eternauta, pero, aunque se veía bastante llamativa, podría causar confusión con la novela gráfica original; además, no completaba el concepto adecuadamente. En algunas partes del diseño se alude a la obra *El eternauta*, sobre todo al retomar la idea de los copos de nieve radiactivos que aparecen en la historia; esto es un guiño para el público familiarizado con la obra. Estos copos se utilizan como textura para las guardas y otros elementos decorativos. Aquí las variantes (*imagen izquierda*).

Se realizó otro diseño con base en el contenido gráfico del libro con el propósito de que sirviera como textura o fondo para los artículos promocionales:



En cuanto a la gama cromática se eligió usar sólo dos tintas directas para los interiores, en parte porque la mayoría de los autores trabaja en blanco y negro, y en parte para aminorar los costos de producción. Éstas son las tintas:



Pantone Solid Matte Warm Red



Negro

Para la elección del color se hicieron pruebas con diferentes tonos de azules y verdes, pero opacaban mucho el diseño. Al final se eligió el color naranja porque contrastaba mejor con el blanco del papel y con la tinta negra. Por otra parte, se consideró en un principio utilizar algunas imágenes en duotono, pero no se veían bien. Transgredían el arte original. Además, la mayoría de los autores trabaja en una tinta, así que se optó por convertir las imágenes en escala de grises.

TIPOGRAFÍA

Como ya sabemos, la elección de una tipografía adecuada para el proyecto es esencial para su buena lectura y diseño. En este caso sólo se requiere únicamente de dos fuentes: una para títulos, subtítulos, numeración, cornisas y otra para el cuerpo del texto. A continuación se muestran las pruebas de tipografía realizadas:

1) **ETERNAUTAS**
UNA BITÁCORA DE LA NARRATIVA GRÁFICA
LATINOAMERICANA ACTUAL

2) **ETERNAUTAS**
Una bitácora de la narrativa gráfica
latinoamericana actual

3) **ETERNAUTAS**
Una bitácora de la narrativa gráfica
latinoamericana actual

4) **ETERNAUTAS**
UNA BITÁCORA DE LA NARRATIVA GRÁFICA
LATINOAMERICANA ACTUAL

5) **ETERNAUTAS**
Una bitácora de la narrativa gráfica
latinoamericana actual

6) **ETERNautas**
Una bitácora de la narrativa gráfica
latinoamericana actual

7) **Eternautas**
Una bitácora de la narrativa gráfica
latinoamericana actual

8) **ETERNAUTAS**
Una bitácora de la narrativa gráfica
latinoamericana actual

9) **ETERNAUTAS**
Una bitácora de la narrativa gráfica
latinoamericana actual

10) **ETERNAUTAS**
Una bitácora de la narrativa gráfica
latinoamericana actual

Se buscaron fuentes *Sans Serif* porque tienen un aspecto menos sobrio y lucen más juveniles que las fuentes patinadas; por lo tanto, son más cercanas tanto al público meta como al tema. Para la tipografía de los títulos se buscó que ésta tuviera algún rasgo (sin exagerar) que se asociara con la ciencia ficción, o bien, al concepto de cómic (sin caer en las típicas Comic Sans o Handwriting-Dakota). Las opciones arriba mostradas son el resultado de esa búsqueda. Al final, las fuentes seleccionadas fueron: After Disaster (no. 10) para los títulos y la Museo Sans para el cuerpo de texto (no. 9). A continuación se muestran:

Hkoxp

Museo Sans

Categoría: Sans Serif

Sub-categoría: geométrica

Diseñada por: Jos Buivenga

Uso: cuerpo de texto, sumarios, subtítulos, pies de foto y elementos de apoyo

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U -
V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
Á É Í Ó Ú Ü á é í ó ú ü
! ; ? % # ¢ ¬ { } [] @ ¤ \$ & " ' a o " *

Hkoxp

After Disaster

Categoría: Sans Serif

Sub-categoría: fantasía

Uso: imagen y cabezas

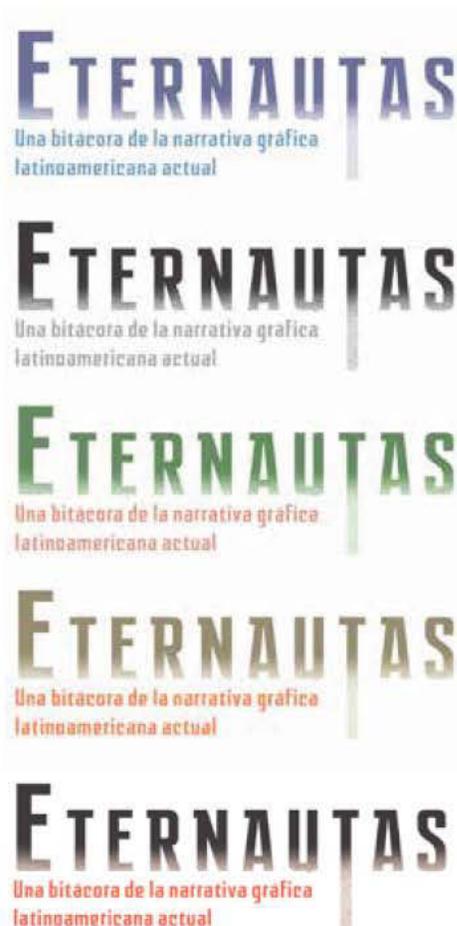
A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
Á É Í Ó Ú Ü á é í ó ú ü
! ; ? % # ¢ √ 1/8 1/4 1/3 3/8 @ ¤ \$ & K ' • 7/8 " *

En el caso del cabezal se hizo un arreglo tipográfico para darle más juego al título e integrar el subtítulo («Una bitácora de la novela gráfica latinoamericana actual»). Éste es el resultado:

ETERNAUTAS

Una bitácora de la novela gráfica
latinoamericana actual

Para finalizar, se hicieron algunas pruebas de color y se añadió un efecto degradado en la palabra *Eternautas* para dar mayor impacto. Por otra parte, el efecto antes mencionado alude a los copos de nieve radiactivos ya mencionados. De esta manera se logra un diseño adecuado al concepto del libro. Éstas son las pruebas de color (se pueden apreciar en la versión electrónica de este documento):



A partir de estas pruebas de color se eligió la combinación para el cabezal, así como también la gama cromática que se presentó anteriormente: naraja (warm red) y negro. Aquí se presentan la versión cromática y la acromática del cabezal.

Como tercera opción se presenta el cabezal con la gama cromática aplicada pero sin el efecto. Esta versión se ocupa en la portada y en algunos artículos promocionales.



Para el cuerpo de texto, pies de foto, créditos y otros textos de apoyo se eligió la fuente Museo Sans porque está muy completa, además de que es muy legible. Es una tipografía lineal, clara, sencilla, con raíces anguladas y con una amplia altura de la «x» que logra la legibilidad incluso en puntajes pequeños. Cuenta con pesos de: 100, 300, 500 y 700, así como con ligaduras y caracteres especiales. Algunos editores, como Josefina Larragoiti de Editorial Resistencia, critican el uso de fuentes *sans* para textos largos; sin embargo, estuve haciendo un análisis y pruebas al respecto y considero que una fuente como la Museum Sans es suficientemente cómoda y legible. No creo que deba ser una regla usar sólo tipografías patinadas en textos largos, me parece que una fuente *sans* es buena opción sobre todo en un libro como el que estoy proponiendo, pues está dirigido a un público joven, acostumbrado a leer en dispositivos electrónicos, en los cuales abundan las fuentes sin patines.

PRODUCCIÓN Y COSTOS

Un aspecto fundamental en la producción editorial son los costos y el cálculo presupuestal. Se trata de aspectos de suma importancia que deben ser considerados desde la planeación estratégica de toda publicación, con lo que se evita la toma de malas decisiones y pérdidas monetarias. Un objetivo primordial debe ser la estabilidad financiera. Ésta se logra por medio de la correcta administración del capital humano, los recursos materiales y económicos.

El proceso de producción se divide en dos grandes rubros: los costos fijos y los costos variables. Los costos fijos incluyen la redacción de contenidos, el diseño, la ilustración, la corrección, entre otros; es decir, todos los elementos necesarios para la elaboración de la publicación, sin tomar en cuenta el tiraje o la distribución. Los costos variables son los que se centran en la reproducción y la comercialización del producto, como la impresión, el papel, la distribución, el almacenamiento, etcétera.

Para esta producción se requiere de un editor, un diseñador y de un corrector; como proveedor externo, un impresor. A continuación se presenta un esquema de este proceso de producción:

A continuación se presenta también un diagrama de flujo para la producción (fig. 2):

En relación con los costos de producción, tenemos lo siguiente:

Costos fijos

Edición:	\$ 20,000.00
Diseño:	\$ 10,000.00
Corrección:	\$ 5000.00
Licencias	\$ 5000.00

Costos variables:

Impresión y papel: \$ 56,000.00

Total: \$ 96,000.00

El costo unitario de producción es de \$ 96.00

Más el 40% para distribución: \$ 38

\$ 99.00 + \$ 38.00 = \$ 134

\$134.00 es el costo real de producción por ejemplar.

Más ganancia: \$ 134

PVP: \$ 268

De esta manera el precio de venta al público queda dentro del rango de 250 a \$ 500, que se había estimado desde el estudio de audiencia. Está dentro del rango en el que normalmente se vende este tipo de libro y existe una ganancia de \$ 134 por ejemplar.

He considerado las siguientes posibilidades para la publicación de este proyecto: 1) venderlo a alguna editorial; 2) buscar una coedición. Es lo más conveniente porque de esta manera contará con el respaldo de una editorial ya constituida, lo cual facilita la circulación y colocación en puntos de venta. Se descartó la opción de hacer una edición independiente sobre todo por esa última cuestión, ya que no contar con canales de distribución adecuados puede significar el fracaso del libro.

Por otra parte, considero que dada la naturaleza internacional del contenido, puede interesar fuera de México; quizá se pueda buscar coeditar con alguna editorial extranjera como Robot (Colombia), La Editorial Común (Argentina), Astiberri o Sins Entido (España), que se dedican a la narrativa gráfica. En caso de buscar la coedición con una editorial nacional habría que ofrecerlo a Sexto Piso, JUS, RM, Resistencia o Caligrama, que son las interesadas en el tema.



Figura 2

ASPECTOS LEGALES: PERMISOS PARA PUBLICAR OBRA

Por tratarse de un compendio de información que contiene obra publicada anteriormente es importante resolver la cuestión de las licencias para poder reproducir las imágenes contenidas. En primera instancia se detectó quién o quiénes son los poseedores de los derechos de reproducción. En varios casos son los mismos autores, en otros son las editoriales. Por tratarse de editoriales pequeñas e incluso independientes, como el caso de El Hotel de las Ideas de Argentina, no existió mayor problema para resolver los permisos y fijar un costo para su reproducción; como es material ya publicado no se requiere hacer contrato de obra por encargo ni de cesión de derechos. Este proyecto involucra a varios países, así que se debe aclarar que las licencias de uso y reproducción están sujetas a las leyes mexicanas.

Se estableció contacto con los autores y con las editoriales involucradas por medio de una carta (mediante e-mail) con la que se solicitaron los permisos. Dicha carta, así como los *screenshots* de los mails donde se aprueba el uso de estas imágenes —que hacen las veces de contrato— se pueden leer en la sección de «anexos».

La mayoría de las editoriales sólo solicitó más información del proyecto (tiraje, editorial, autores seleccionados, etcétera), con lo cual dieron su aprobación para el uso de dichas imágenes. Sólo en un caso se fijó la cuota de \$ 150 dólares como pago por uso de licencias. En casos como el de Periférica, bastó con dar información más detallada del proyecto; no se requirió de pagar alguna cuota. Otra cuestión importante fue aclarar que siempre aparecerá el pertinente crédito junto a la imagen. En todos los casos, tanto los autores como las editoriales, se mostraron interesados en participar. Ésta es la lista de editoriales y autores contactados:

Editoriales:

Editorial Común (Argentina)
 El Hotel de las Ideas (Argentina)
 Revista Orsai (Argentina)
 Mythica (Chile)
 Periférica (España)
 Sins Entido (España)

Autores:

Gonzalo Martínez (Chile)
 Edgar Clément (México)
 Marcela Trujillo (Chile)
 André Diniz (Brasil)
 Jesús Cossío (Perú)

A continuación presento algunas cuestiones que hay que tomar en cuenta cuando se requiere pedir licencias:

Presentación: mencionar quién es uno, para qué está solicitando las licencias y preguntarle a la editorial cómo maneja esa cuestión (relacionada con porcentajes de

regalías y trámites). Hay que ser honestos y concretos con la petición.

Dejar claro qué imágenes estamos solicitando y a qué autores corresponden: en la mayoría de los casos basta con nombrar las obras de cada autor. Una vez que la editorial ha aceptado participar, la selección de imágenes se envía en PDF, para que éstas tengan alta resolución. En este caso estoy solicitando las portadas de las obras, así como cuatro o cinco páginas interiores de cada trabajo.

En el caso de ilustraciones, bocetos y otros materiales gráficos incluidos que no han sido previamente publicados, se hizo contacto directamente con los autores para que ellos mismos mandaran las imágenes en alta resolución.

Dar detalles del proyecto: hay que ofrecer una breve descripción del proyecto, así como de sus características (tiraje, lugar de publicación, objetivo, fecha estimada de publicación, etcétera), con el objetivo de dar garantías tanto a los autores como a las editoriales de que el material solicitado tendrá un buen uso y no se contrapondrá con los intereses de los mismos. En este caso bastó con mencionar que se trata de la planeación para un proyecto que hago como titulación para un posgrado en diseño y producción editorial en la Ciudad de México. Añadí la dirección del sitio web de la maestría para tener cierto respaldo institucional.

Ofrecer una compensación: en la mayoría de los casos sólo piden respetar los créditos y algunos ejemplares a cambio.

A manera de conclusión de este apartado cito las palabras de la editora Jaqueline Murillo, quien escribe al respecto de la solicitud de licencias:

Solicitar permisos es sencillo, pero esta labor requiere delicadeza, inteligencia y algo de estrategia. La honestidad es un valor clave (puesto que la veracidad de la información sustenta el contrato legal pactado), pero también lo es cierta habilidad para hacerle saber al dueño de los derechos el valor de otorgarnos su autorización. Lo esencial, en última instancia, es mantener las buenas y cordiales relaciones entre editoriales. Si bien el derecho de autor es muy necesario (o sobrevivir de la palabra sería un oficio vano e imposible), también lo es la difusión del conocimiento para la continua evolución de la especie humana.⁶

6. Jaqueline Murillo, «Cómo solicitar permisos de publicación», en *blog Nisaba*: <http://blognisaba.wordpress.com/2010/09/18/%C2%BFcomo-solicitar-permisos-de-publicacion/> (consulta: 10 de noviembre de 2014).

CIRCULACIÓN Y PUNTOS DE VENTA

El gran problema de las publicaciones, al menos en México, es la circulación. Muchas veces se obtienen espacios en librerías, pero el producto permanece oculto, básicamente invisible ante el visitante. Algunos títulos populares tienen el privilegio de estar una o dos semanas en las mesas de novedades, pero pasado este tiempo se colocan en anaqueles esperando que un lector curioso dé con ellos. Éste es uno de los mayores problemas, la falta de visibilidad en los puntos de venta. Claro, esto sucede en caso de poder colocar el producto en las librerías más populares del país, cuando existe una editorial que respalde el título. En el caso de las publicaciones independientes es mucho más complicado, pues en varios casos se debe dar factura (no recibo de honorarios) para poder ingresarlo al sistema. El poder expedir una factura significa tener un negocio (relacionado con la actividad editorial o similar) dado de alta en Hacienda, cosa que muchos editores independientes no poseen. Por otra parte, incluso cuando se pueden expedir facturas, la mayoría de las librerías tienen poca confianza en las producciones independientes, de manera que no les abren sus puertas fácilmente.

Por esta razón, como mencioné anteriormente, he decidido buscar alguna editorial interesada para coeditar el libro, pues al tener el respaldo de una editorial ya establecida formalmente la colocación en puntos de venta resulta menos complicada. Lo mismo sucede al solicitar espacios para presentaciones. Sería un error tratar de publicar este libro de manera independiente sólo por esta cuestión, su distribución se volvería muy limitada.

Por otra parte, sugiero los siguientes puntos de venta como óptimos, porque trabajan la línea de la novela gráfica:

- Tiendas especializadas: Comic Castle, Fantástico, Decomixado, Ka'an, Planet Comics, Antiheroe y Kamite.
- Librerías: Gandhi, El Sótano, Fondo de Cultura Económica y El Péndulo.
- Eventos: (convenciones de cómic, ferias del libro y presentaciones).
- Centros culturales: Centro Cultural España, Museo del Estanquillo, Galería Vértigo, Museo de la Caricatura, Museo Mexicano de Diseño, Museo Universitario de Arte Contemporáneo, Museo Nacional de Arte, entre otros.
- Buscar distribución a escala internacional con las editoriales latinoamericanas que se han contactado para este proyecto.
- Vender en tiendas electrónicas como Amazon.

- Se tiene pensado subir una versión electrónica (PDF) en baja resolución a la red para que gente de diferentes países pueda descargarla y leerla sin costo alguno. La idea es que por medio de sitios como Issuu, Good Reads, Scribd y otros dedicados a publicaciones, la gente interesada tenga acceso a esta información. Esto es porque se incluyen autores de diferentes países a los que quizá no llegue el libro. Es importante subir la información a la red para lograr su difusión (ver la estrategia de *marketing* que se propone más adelante) y así poder alcanzar una mayor audiencia.

PLAN DE COMUNICACIÓN Y PROMOCIÓN

Un plan de comunicación es una estrategia para vincular al producto con el público meta. Este plan puede desarrollarse en medios, espacios públicos, publicidad, eventos, promociones y otros aspectos, pero siempre tiene como fin el posicionamiento de la marca o producto. Este tipo de planes se construyen a partir de:

1. Identificar la meta y los objetivos.
2. Identificar a los actores interesados.
3. Identificar al público meta.
4. Determinar los medios adecuados para alcanzar al público.
5. Establecer mensajes clave para los artículos promocionales.

La diferencia entre un plan de comunicación y un plan de medios es que este último forma parte del primero, sólo que se especializa en la forma en que se manejará el mensaje y la identidad de la marca en los diferentes medios (radio, redes sociales, medios impresos, etcétera) y con el plan de comunicación se establece un diálogo identitario entre la organización o empresa y el público meta. Por esta razón, la imagen del producto es esencial para establecer un vínculo sólido con el público meta.

En este sentido el editor Daniel Gómez-Tarragona, quien es socio-director de Dicendi, una agencia consultora de *marketing* que está en Madrid, menciona que el *marketing* se centra en las relaciones de intercambio entre varias partes: «la función estratégica del *marketing* orienta las actividades de la editorial a mantener o aumentar sus ventajas competitivas a través de la formulación de objetivos y estrategias».⁷

Esto nos deja claro que el primer paso para diseñar una estrategia de promo-

⁷ *Ibid.*

ción es esclarecer nuestros objetivos y metas. En este caso el objetivo es vincular el producto con la audiencia adecuada por medio de una publicidad cercana a dicha audiencia. La siguiente pregunta es ¿cómo lograr dicho objetivo?

Pablo F. Abram, responsable de *marketing* y distribución de la editorial argentina Almaluz, da los siguientes consejos para ayudar a hacer una campaña eficiente:⁸

- Definir el público meta.
- Utilizar medios y mensajes acordes al *focus group*.
- Utilizar técnicas de boca en boca.
- Conseguir a una persona reconocida en el campo para prologar la edición.
- Invitar a referentes del mundo cultural a la presentación del libro.

Con base en lo anterior se presenta la siguiente estrategia de promoción.

SEGMENTACIÓN DEL MERCADO

En primera instancia sabemos que *Eternantas: una bitácora de la novela gráfica latinoamericana actual* pertenece a la categoría de publicaciones juveniles, así como a los géneros ilustrados. Dado que su contenido es más informativo que narrativo, se puede considerar como no ficción. Esto nos indica que gran parte del público meta es joven, se encuentra entre los 20 y los 30 años, aunque —como se mencionó en el estudio de audiencia— se busca capturar otros públicos, lo cual amplía el rango de edad hasta personas de más de 40 años.

El público a quien va dirigido el libro está bastante identificado, pues son estudiantes de licenciatura y profesionales relacionados con los campos de las artes, la comunicación, el diseño y la educación, además del público cautivo habituado a leer novelas gráficas e historietas. En cuanto a nivel socioeconómico es C2+. Con base en esto se diseñó el plan de promoción, el cual se centra principalmente en Internet y la publicidad de boca en boca.

MEDIOS ELECTRÓNICOS

En la actualidad, los medios electrónicos tienen un papel muy importante para difundir una noticia o evento, en parte por la inmediatez en que esta información se transmite. Por esta razón se diseñó una estrategia publicitaria acorde a las nuevas tecnologías. Según datos del INEGI en la última encuesta aplicada⁹ a mexicanos acerca de sus hábitos respecto al uso de Internet, existen más de 41 millones de

8. Publicado el 9 de septiembre de 2008 en el diario La Nación.

9. INEGI, *Estadísticas a propósito del día mundial del Internet*, 15 de mayo de 2014.

internautas que pasan en promedio más de cuatro horas diarias conectados. De estos usuarios, 74.3% tiene menos de 35 años, que es el rango de edad del principal público para este proyecto. Gran parte del público interesado en historietas es joven; por lo tanto, las redes sociales, *webcomics*, portales, *blogs* especializados en cómic y otros medios electrónicos son clave para dar a conocer el libro. Como menciona Paul Beelem: «hemos visto ya que los progresos tecnológicos están cambiando la manera de distribución y consumo de contenido, y por lo tanto la manera de distribución de la publicidad».¹⁰

El eje de la estrategia para medios electrónicos se basa en la publicidad de boca en boca la cual, según el autor Paul Beelem, acaba de reinventarse. Al respecto comenta:

Muchos profesionales de la publicidad están de acuerdo: la mejor forma de publicidad es la publicidad boca a boca. Oír un comentario positivo sobre un producto o un servicio sigue siendo más efectivo que un buen comercial o un buen aviso de prensa, sobre todo si ese comentario viene de alguien cercano y de confianza. Así también, los malos comentarios a menudo hacen más daño a una marca de lo que la publicidad puede compensar. Lo que sí, el boca a boca típicamente no llega más allá que la charla de pasillo, o la conversación en un cumpleaños. Hasta este momento. Ahora que millones de consumidores también son editores, esta conversación no termina en el pasillo, sino sigue en la World Wide Web, en forma de *podcasts*, wikis, foros y sobre todo: *blogs*. Los *blogs* permiten comentarios, una característica que los convierte realmente en conversaciones, disponibles para el mundo entero. Además (y esto es muy importante), son ‘indexables’ fácilmente por motores de búsqueda, lo cual significa que servicios tales como Google Blogsearch y Technorati los convierten en una base de datos de charlas de pasillo, completamente buscable.¹¹

Durante el tiempo en que he estado investigando para esta ICR he compilado una base de datos y contactos de personas involucradas con la narrativa gráfica que van desde críticos, *bloggers*, estudiosos del tema, coleccionistas, puntos de venta, eventos, editores, guionistas, artistas gráficos, promotores y aficionados. De esta

¹⁰ Paul Beelem, *Publicidad 2.0*, publicado bajo una licencia de Creative Commons, 2006, p. 11.

¹¹ *op. cit.*

manera, se puede generar una red con agentes de diversos países hispanoparlantes. Aprovechando esta información se puede difundir el libro de las siguientes formas:

Redes sociales: tener presencia en redes sociales es básico para lograr difundir y crear una red de comunicación con los diversos agentes involucrados en el tema. Además de crear un grupo en Facebook (el cual ya existe con el nombre de «Novela Gráfica Latinoamericana» y yo lo administro) y una cuenta de Twitter, pretendo subir un PDF del libro en baja resolución para consulta en redes especializadas en publicaciones, como Issuu o Google Books. Es importante tener el libro en la red con el fin de que se pueda consultar fuera de México, dado que su contenido involucra a varios países. Las redes sociales se utilizarán también para hacer promociones, básicamente regalar algunos ejemplares y artículos promocionales al público.

Boletines: como se mencionó anteriormente, se busca formar una red de agentes involucrados en el medio de la historieta a quienes se les estará enviando información por *e-mail* respecto al proyecto, las presentaciones, las promociones y otros asuntos relacionados con el libro.

Comunidad: se hará difusión por medio de los mismos autores y editoriales involucrados a partir de la colocación de *banners* y otros promocionales en sus *blogs*, *websites*, redes y *webcomics*. También se pedirá a dichos agentes que difundan información del libro entre sus contactos.

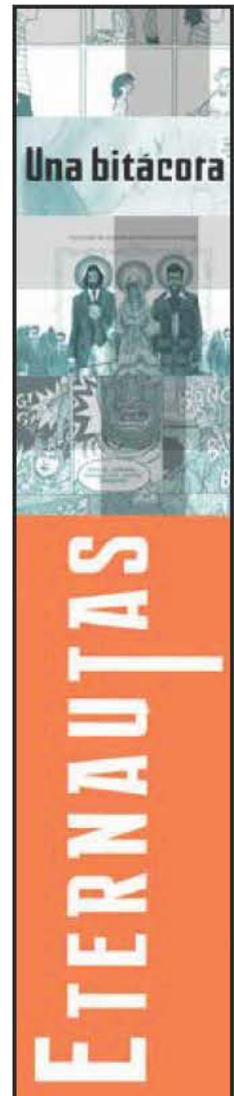
Como parte de la estrategia se mandarían boletines de prensa, *samples* e incluso ejemplares del libro a personas con influencia en el medio para que lo reseñen y lo anuncien en sus sitios. Esto es parte fundamental de la estrategia de boca en boca, pues muchos de los consumidores de cómics recurren a este tipo de lugares para buscar recomendaciones. Se tiene ya una lista de varios medios electrónicos que pueden servir para este fin.

No se tiene pensado hacer algún sitio web exclusivo del libro; la referencia será en las redes sociales y en el sitio oficial de la editorial que lo publique. La gestión de la promoción en Internet correrá a cargo también de la editorial y los gastos de producción están calculados en \$ 3000 (más IVA). Las herramientas de promoción para medios electrónicos serán:

- *Banners.*
- Un *teaser.*
- Boletín de prensa.
- Un *book trailer.*

También se difundirán extractos de los contenidos en redes sociales

A continuación se muestran los diseños:



En esta página se muestran las dos versiones de banners para Internet, la vertical y la horizontal, así como su aplicación. Ambas versiones son gifs animados y la idea es que aparezcan en las páginas de editoriales y autores relacionados con el proyecto.



ETERNAUTAS

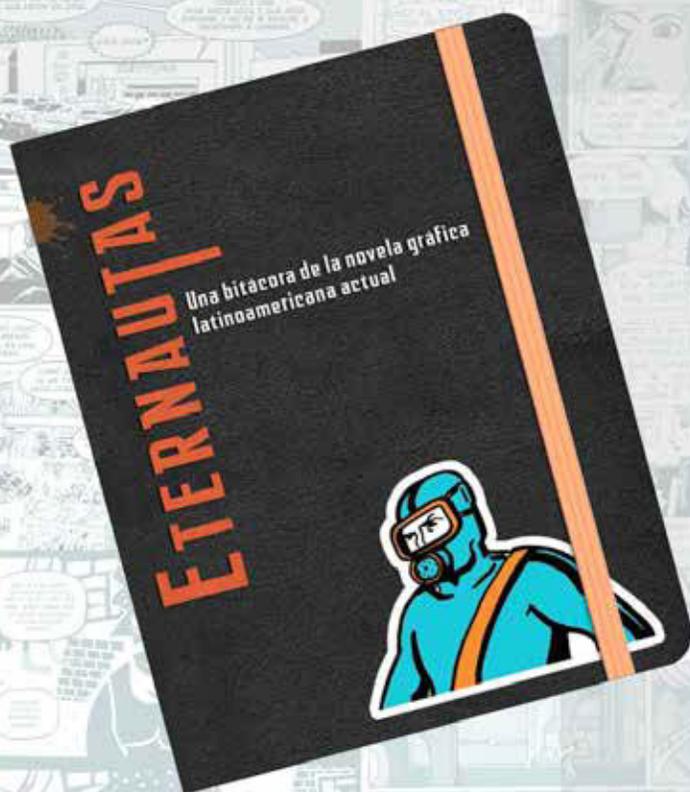
Una bitácora de la novela gráfica latinoamericana actual

El interés por la novela gráfica ha crecido durante los últimos años, esto podemos notarlo al ver áreas cada vez más grandes destinadas a su exhibición en las librerías. Además del aumento de concursos y becas para apoyar su producción.

La novela gráfica en Latinoamérica comienza a generar un movimiento de ella pero desde la perspectiva propia de cada lugar, alejada de los modelos trazados por cómic americano y el japonés.

Eternautas: una bitácora de la novela gráfica latinoamericana actual es una antología que presenta el perfil de autores destacados por medio de entrevistas, muestra de sus obras, bocetos e ilustraciones. Este es un libro que busca introducir al lector, tanto al conocedor como al neófito, al fascinante universo de la novela gráfica hecha en Latinoamérica.

Eternautas es una obra que no puede faltar en su biblioteca de narrativa gráfica.



En estas páginas se muestra el boletín de prensa.

La publicidad en medios electrónicos tiene grandes ventajas, por ejemplo:

- *Alcances*: se abarca un gran rango de audiencia a nivel nacional e internacional.
- *Costos*: al no involucrar sustratos impresos los costos son bastante accesibles.
- *Segmentación del mercado*: promoción dirigida específicamente a un *focus group*.
- *Inmediatez*: la información llega de manera instantánea.
- *Comunicación*: hay interacción entre el público y los autores.

Sin embargo, que el libro se difunda de manera exitosa en los medios electrónicos no garantiza que sus ventas sean acordes a su alcance promocional. Tomemos en cuenta que por el momento no se está considerando la distribución fuera de México y que una parte del público meta se encuentra en otros países. Por el momento no se tiene la intención de hacer un libro electrónico ya que la mayoría del público meta no tiene el hábito de consumir ese formato.

PROMOCIÓN DIRECTA

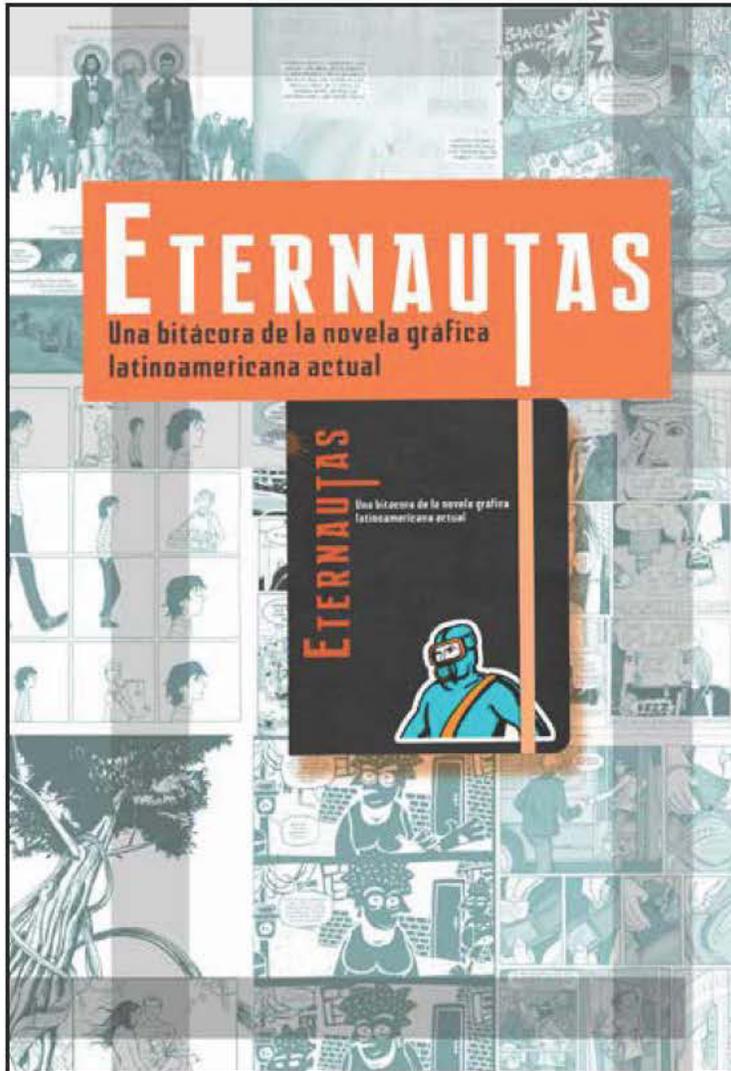
La otra parte del plan de promoción es por medio de presentaciones en eventos (convenciones de cómic y ferias del libro), así como en espacios culturales (librerías, tiendas especializadas, universidades y galerías), para lo cual se realizará una agenda con las fechas de los eventos adecuados para este fin. Es posible que sea por este medio como se logre la mayor parte de las ventas del libro, ya que los medios electrónicos garantizan su difusión, mas no un gran número de ventas.

Para las presentaciones se enviarán boletines de prensa a periódicos, revistas y otros medios interesados en el tema. También hay que considerar un porcentaje del tiraje (5%) para promoción en dichos medios (reseñas en *blogs*, redes sociales, radio, televisión, prensa). Es importante apelar al concepto de capital simbólico para dar respaldo a la publicación. Para esto se buscará a algún autor reconocido para prologar la edición, así como a referentes del mundo cultural para presentar el libro.

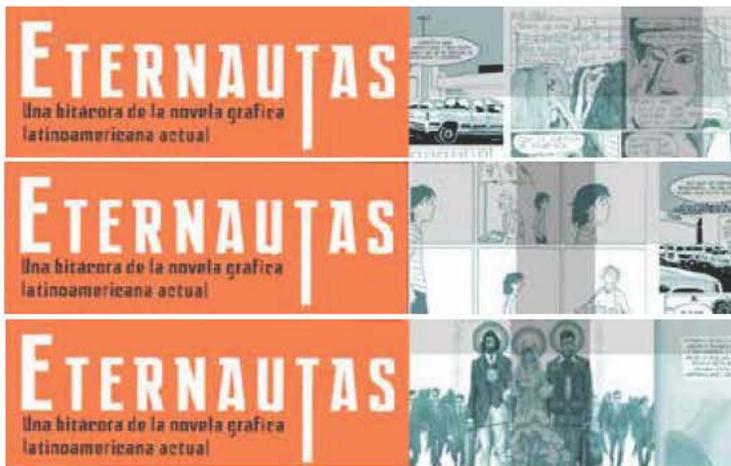
Para la promoción directa se proponen las siguientes herramientas de publicidad. Para este efecto se ha calculado un presupuesto de \$ 5000 (más IVA).

- Display para presentaciones (80 x 1.80 cm).
- Un millar de separadores.
- Un ciento de *posters* tamaño tabloide para promoción en puntos de venta.
- Un millar de *stickers*.

A CONTINUACIÓN SE PRESENTAN LOS DISEÑOS:



Cartel



Separadores



Stickers



Roll up

CRONOGRAMA PARA EL LANZAMIENTO DE *ÉTERNAUTAS*

Entre seis y cuatro meses antes del lanzamiento

- Producir promocionales (*teasers* y *banners*) para difusión en Internet.
- Comenzar actividad en redes sociales.
- Hacer agenda de presentaciones en eventos, ferias, eventos, galerías, librerías y programas de radio.
- Hacer un directorio de personas con presencia en el medio para hacer un *mailing list* (autores, editoriales, críticos, *blogs* especializados, *websites*, *webcomics*, portales).
- Contactar con personas reconocidas en el medio para programar las presentaciones.

Un mes antes

- Elaborar el boletín de prensa.
- Comenzar a difundir extractos de contenidos en redes.
- Lanzar el *teaser* en redes sociales.

Durante el lanzamiento (dos meses)

- Publicidad en redes sociales.
- Colocar los *banners* en sitios amigos (*blogs*, *webcomics*, portales).
- Enviar boletín de prensa a medios seleccionados.
- Hacer entrevistas en programas de radio.
- Lanzar el *book tráiler*.
- Presentaciones en librerías, eventos y ferias.
- Buscar agentes que reseñen el libro en medios impresos y electrónicos.

Cuando apliqué como candidata a esta maestría tenía la idea romántica de hacer una antología de novela gráfica latinoamericana sin saber a lo que me enfrentaba (por eso lo de «idea romántica»). No sabía lo complejo que sería adentrarme en el tema, en primer lugar porque hablar de Latinoamérica implica cuestiones internacionales de derechos de autor, conseguir obras que no se publican en México y buscar dentro un terreno muy amplio la información que necesitaba. Si hubiera sabido que era un tema tan complejo tal vez hubiera desistido y no estaría escribiendo esto, sin embargo poco a poco fui hilvanando las ideas que sirvieron para estructurar esta ICR. Ahora me alegro de no haber cambiado el tema porque veo la gran necesidad que hay de trabajos como éste dentro del campo de la narrativa gráfica, ya que hasta el momento no he sabido de un sólo libro —en español o en inglés— que trate acerca de la edición de cómics o alguna fuente que sirva como punto de partida. En este sentido, me parece que esta ICR abre una brecha y arroja luz sobre un problema que concierne al campo editorial y que no está siendo siquiera detectado.

Uno de los mejores ejemplos para demostrar la penetración que está teniendo la novela gráfica en la actualidad es la máscara de Guy Fawkes —famosa gracias al grupo activista Anonymous— la cual está presente en todas las manifestaciones del mundo como símbolo de revolución. Esta máscara es usada por V, protagonista de *V for Vendetta*, novela gráfica escrita por Alan Moore que trata precisamente de un antihéroe que lucha contra el abuso del poder. Quizá muchas personas desconocen el origen de esta máscara, sin embargo su uso nos muestra del impacto que puede llegar a tener una novela gráfica no sólo en el campo editorial sino dentro de un entorno social globalizado como el nuestro.

Por otra parte, la Maestría en Diseño y Producción Editorial me ha servido para aprender a diseñar de otra manera. Diseñar no sólo en el sentido del diseño gráfico sino en un sentido más amplio: diseñar un plan, diseñar una estrategia que ayude a solucionar algún problema relevante dentro del campo de lo editorial. En este sentido la narrativa gráfica es una de las áreas donde más se requiere aplicar estos conocimientos, pues como pudimos darnos cuenta a lo largo de esta investigación, en México y en el resto de Latinoamérica, existe escasa (por no decir «escasísima») profesionalización del campo. Recordemos que en la mayoría de los casos es la misma persona —llámese «autor»— quien se encarga de todo el proceso lo cual trae serios problemas que van desde una historia pobre hasta cuestiones de corrección de estilo o de pre prensa.

En otro aspecto, está la poca visibilidad que tiene la novela gráfica latinoamericana ya que ni los propios autores saben qué se está haciendo en otros países,

mucho menos los lectores. Es por eso que un libro como el que propuse sirve como un primer acercamiento al tema y, sobre todo, dar a conocer a algunos los autores. Me parece importante que, cuando este libro esté concluido en su totalidad y en vías de ser publicado, se difunda de manera libre por Internet, lo mismo con esta ICR. Si no fuera por la información que circula en la red, un trabajo como el que acabo de presentar no sería posible, es importante hacer circular la información con el afán de que otros puedan aprovecharla.

Personalmente celebro la buena costumbre que tienen la mayor parte de los artistas gráficos e ilustradores de tener sus propios blogs, sitios donde se puede encontrar información de primera mano acerca de ellos y de sus obras. Gracias a este tipo de espacios, no sólo los de los artistas gráficos sino de los de bloggers especializados en cómic, tuve acceso a información que de otra manera hubiera sido imposible conseguir como: títulos de obras, autores, fanzines, revistas, entrevistas, artículos, reseñas, festivales, concursos, premios, editoriales, así como la innumerable lista de enlaces a otras páginas dedicadas al tema. Muchas de las novelas gráficas que elegí para *Eternautas* las pude leer dentro de estos blogs, o bien, pude encontrar enlaces de descarga. Tomando en cuenta que la mayoría de estas novelas gráficas no se consiguen en México, los blogs son una gran ayuda, sobre todo cuando es el mismo autor quien comparte su trabajo. Las novelas que no encontré de esta manera las solicité directamente a los autores o a las editoriales, como en el caso del brasileño André Diniz quien no sólo me envió el PDF de su novela sino que me lo mandó traducido al inglés.

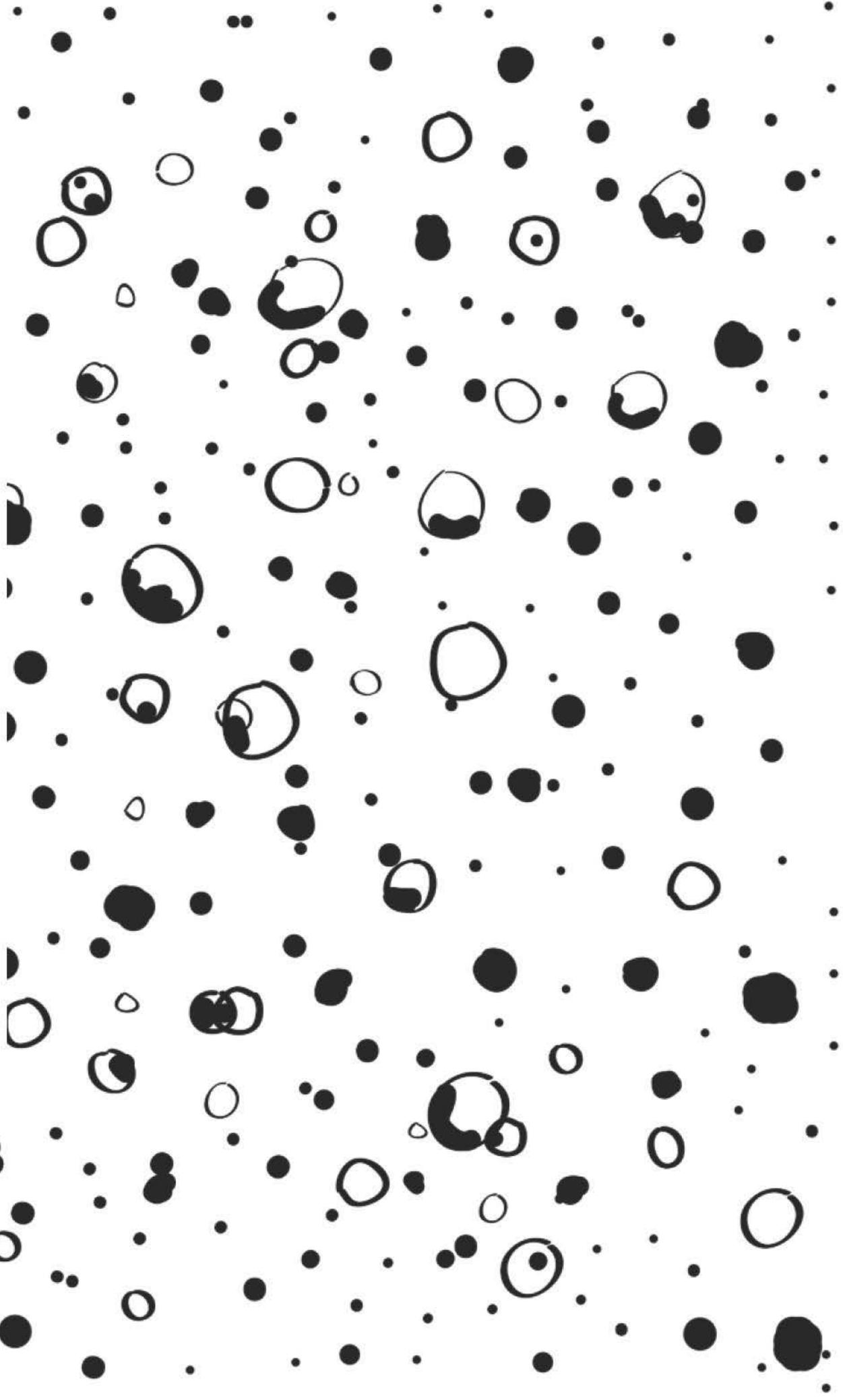
Durante casi cuatro años pasé innumerables horas navegando en Internet, leyendo los catálogos de editoriales especializadas, buscando artículos relacionados con el tema, leyendo blogs de historieta o cualquier cosa que me diera pistas para armar este rompecabezas. Reconozco que de manera autodidacta, casi intuitiva, le fui dando forma al presente trabajo que hoy doy por terminado. En este sentido, hago una alusión a las palabras de Juan Sasturain en el prólogo del *El eternauta* (RM, 2010) refiriéndose a la Aventura (así, con altas) no como una fuente de adrenalina sino como el lugar donde el individuo sale de lo cotidiano para encontrar a su destino. Me parece que esa afirmación describe muy bien a mi ICR porque me obligó a aventurarme dentro de un terreno extenso, poco explorado, muy alejado de lo cotidiano o, mejor dicho, de los temas que ya han sido estudiados dentro de la producción editorial. Es lógico que al elegir un tema novedoso, por no decir vanguardista, donde no hay reglas escritas uno va diseñando su propio camino metodológico. Esta aparente complicación, la falta de estructura y de información respecto al tema, es a

su vez una gran oportunidad para comenzar a construir los andamiajes del género, empezar a estudiarlo desde la perspectiva de la edición y ser parte de este movimiento tan interesante.

Como un último comentario y a manera de cierre, me parece necesario que en un posgrado como el de la MDPE se tome en cuenta a la narrativa gráfica como objeto de estudio. Me parece que tanto los académicos como los editores deben de ampliar sus miras y dejar de creer que la edición sólo es relevante dentro de la literatura, los libros infantiles, las publicaciones periódicas, la edición académica o en el tema de la transición del libro impreso al digital. No digo que no lo sea, lo que digo es que de esos temas ya se ha hablado bastante y hay cientos de libros que los abordan, por el contrario, acerca de narrativa gráfica nadie dice nada. Es necesario que se valide al cómic y a la novela gráfica como parte del universo editorial, que se estudien para que su producción se profesionalice y así poder lograr mejores resultados.

Los editores deben de estar conscientes que cada vez es más fuerte la presencia de las novelas gráficas no sólo en las librerías sino dentro del entorno social, sino pregúntenle a Guy Fawkes.

BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS



- Alonso Cristina, *El comentario de textos: la novela*, Didáctica (Lengua y Literatura), Madrid, 2002
- Aristóteles *Poética*, Universidad Autónoma de México, Ciudad de México, 2000
- Ayala Francisco, *La estructura narrativa*, Ed. Crítica, Barcelona, 1984
- Aurrecochea Manuel, Bartra Armando, *Puros Cuentos Vol. 1*, Conaculta, México, 1988
- Baquero Mariano, *Estructuras de la novela actual*, Planeta, Barcelona, 1970
- Barrero Manuel, «La novela gráfica. Perversión genérica de una etiqueta editorial. Del cómic a la novela gráfica», Universidad de Sevilla, Sevilla, 2005
- Barrero, Manuel, «De la viñeta a la novela gráfica. Un modelo para la comprensión de la historieta». *Narrativa gráfica, los entresijos de la historieta*. México, Universidad Autónoma Metropolitana, 2012.
- Barbieri Daniele, *Los lenguajes del cómic*, Paidós, Barcelona, 1991
- Batres Sonia, *Entrevista*, México, 6 de septiembre de 2012
- Beelen Paul, *Publicidad 2.0*, publicado bajo una licencia Creative Commons, 2006
- Benjumea Joni, *Maldito planeta azul*, Periférica, Madrid, 2010
- Bourneuf Roland; Ouellet, Réal, *La novela*, Ariel, Barcelona, 1989
- Cáceres Germán, *Así se lee historieta*, Beas, Buenos Aires, 1994
- Crespo Borja (01/2009). *Entrevista a Paco Roca: Recuerdos borrados*, “Guía del Cómic”.
- Chartier Roger, *Cultura escrita, literatura e historia*, Fondo de Cultura Económica, México, 2006
- Chartier Roger, *La historia o la lectura del tiempo*, Gedisa Editorial, Barcelona, 2007
- Chávez Ángel, *El conejo Pepito*, Editorial Lunetario, Puebla, 2013
- Chinn Mike, McLoughlin, *Curso de novela gráfica*, Gustavo Gili, Barcelona, 2007
- Clément Edgar, *Entrevista*, México, 8 de febrero de 2014
- Clément Edgar, *Operación Bolívar*, El taller del perro, México, 1998
- Clowes Dan, *Ice Haven*, Random House Modadori, Barcelona, 2006
- Cohen Sandro, *Redacción sin dolor*, Planeta, México, 2006
- Correa Jaime, «El lenguaje del cómic», *El cómic invitado a la biblioteca pública*, Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe (CERLALC), 2011
- Cossio Jesús, *Barbarie. Violencia política en el Perú 1985-1990*, Contracultura, Lima, 2010
- Cossio Jesús, *Rupay. Historias gráficas de la violencia en el Perú 1980-1984*, La Oveja Roja, Lima, 2009
- Daniels Les; Kidd, Chip; Spear, Geoff, *The Golden Age of DC Comics*, Abrams Books, Nueva York, 2004
- De Buen Jorge, *Manual de diseño editorial*, Trea, Gijón, Asturias, 2008
- De La Borbolla Óscar, *Manual de creación literaria*, Nueva Imagen, Ciudad de México, 2002
- De Santis Pablo, *La historieta en la edad de la razón*, Paidós, Barcelona, 1998
- Diniz André, *Picture a Favela*, Edições Polvo, Rio de Janeiro, 2013
- Eco Umberto, *Apocalípticos e integrados*, Lumen, España, 1984
- Eisner Will, *Cómics y arte secuencial*, Norma, Barcelona, 1997
- Eisner Will, *La narración gráfica*, Norma, Barcelona, 1998
- Forster E.M., *Aspectos de la novela*, Ed. Debate, Madrid, 1983
- Fox Vanessa, *Marketing en la era de Google*, Anaya, Madrid, 2012
- García Cannclini, Néstor, *Lectores, espectadores e internautas*, Gedisa Editorial, 2007
- García Luis, *Del cómic a la novela gráfica*, Norma, Madrid, 2000
- Garrido Gallardo Miguel Ángel, *La musa de la retórica. Problemas y métodos de la ciencia de la literatura*, Consejo Superior de Investigaciones Científicas, Madrid, 1994
- García Santiago, *La novela gráfica*, Astiberri, Barcelona, 2010
- García Sergio, *Anatomía de una historieta*, Madrid, Sins Entido, 2004
- García Berrio Antonio, Huerta Calvo Javier, *Los géneros literarios: sistema e historia*, Cátedra, Madrid, 1992
- Gaviria Paola, *Virus tropical*, La Editorial Común, Buenos Aires, 2011

- Gracq Julien, *Letrinas I*, Crítica, Madrid, 1967
- González Jorge, *Fueye*, Sins Entido, Madrid, 2008
- González Jorge, *Dear Patagonia*, Sins Entido, Madrid, 2011
- González Mario, *Entrevista*, Puebla, 20 de abril de 2013
- Gubern Roman, *El lenguaje de los cómics*, Ediciones Península, Barcelona, 1979
- Guerra Pablo, «Panorama de la historieta en Iberoamérica», *El cómic invitado a la biblioteca pública*, Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe (CERLALC), 2011
- Guerra Pablo, entrevista por Beatriz Gutiérrez de Velasco, Medellín, 2012
- Juanis, P., Pereda P. y Ramírez, R., *Historia, principales diferencias y características, e influencia en la sociedad del cómic oriental y el occidental*, Universidad Jaume I de Castellón. Barcelona, 2008
- Juno Andrea, *Dangerous Drawings*, Juno Books, Nueva York, 1990
- Kloss del Castillo Gerardo, *Entre el diseño y la edición. Tradición cultural e innovación tecnológica en el diseño editorial*, Universidad Autónoma Metropolitana, Ciudad de México, 2009
- Kundera Milán, *El arte de la novela*, Ed. Vuelta, México, 1992
- Kunzle David, *History of the Comic Strip Volume I: The Early Comic Strip. Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825*, Berkeley, Los Angeles y Londres, University of California Press, 1973
- Maco, *Aloha*, Editorial Periférica, Madrid, 2012
- Malvido Adriana, *La industria de la historieta mexicana: el floreciente negocio de las emociones*, Revista mexicana de comunicación, Fundación Manuel Buendía, ciudad de México, No. de septiembre – octubre, 1989
- Martí de Riquér, *Historia de la literatura catalana*, II, Ariel, Barcelona, 1964
- Malvido Adriana, «La industria de la historieta mexicana: el floreciente negocio de las emociones», en *Revista mexicana de comunicación*, Fundación Manuel Buendía, México, Septiembre-Octubre, 1989
- Diego Marinelli, «La revolución de la historieta», *Ñ Revista de cultura* (suplemento del periódico El Clarín) No. 278, Buenos Aires, 2008
- McCloud Scott, *Understanding comics. The invisible art*, Paradox Press, Canadá, 1993
- Nuñez Evelyn, *Novela gráfica peruana*, Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, 2010
- Oesterheld, Germán; Solano, Francisco, *El eternauta*, Ediciones RM, Ciudad de México, 2010
- Peakar Harvey, Piskor Ed, *The Beats*, 451 Editores, Barcelona, 2011
- Pego Cecilia, *Madame Mactans, asesina serial de asesinos*, independiente, México, 2013
- Pego Cecilia, entrevista por Beatriz Gutiérrez de Velasco, México, 28 de febrero de 2013
- Reyes Bulmaro, *Metalibro. Manual del libro en la imprenta*, UNAM, México, 2008
- Rivera Antonio, *Antologías. Ensayos sobre retórica y diseño*, UAM-Xochimilco, México, 2011
- Rosenkranz Patrick, *Rebel Visions. The Underground Comix Revolution 1963-1975*, Fantagraphics, San Francisco, 2002
- Robbe-Grillet, Alain, *Por una novela nueva*, Seix Barral, Barcelona, 1965
- Rosenkranz, Patrick, *Rebel Visions. The Underground Comix Revolution, 1963-1975*, Fantagraphics, San Francisco, 2002
- Schwarz Gretchen, *Graphic Novels for Multiple Literacies*, Journal of Adolscnt & Adult Literacy No. 46, Estados Unidos, 2002
- Sandoval Antonio, *Nocturno*, Editorial Caligrama, México, 2010
- Scott McCloud, *Understanding Comics, the Invisible Art*, Tundra Publishing, Montreal, 1993
- Sprang Kurt, *Géneros literarios*, Ed. Síntesis, España, 2000
- Saussure, Ferdinand De, *Curso de lingüística general*, Editorial Losada, Buenos Aires, 1945
- Tacca Óscar, *Las voces de la novela*, Gredos, Madrid, 1978
- Tarragona-Gómez Daniel, *Producto, precio, promoción y distribución como estrategias de innovación en el marketing editorial*, conferencia en Bogotá, mayo 2011
- Varios autores, *Saber narrar*, Instituto Cervantes-Aguilar, México, 2012
- Vázquez Ulises, entrevista por Beatriz Gutiérrez de Velasco, Puebla, 16 de marzo de 2013

- Villar Erica, *Contratiempos*, El hotel de las ideas, Buenos Aires, 2013
- Weiner Stephen, *Faster than a Speeding Bullet: The Rise of Graphic Novels*, NMB, Nueva York, 2003
- Witek Joseph, *Comic Books as history*, University Press of Mississippi, Jackson, 1989
- Zavala Roberto, *El libro y sus orillas*, Fondo de cultura económica, México, 2013

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

SITIOS WEB

- Altares German, «Novela gráfica, el cómic “respetable”», *El País*, Madrid, 2009
http://elpais.com/diario/2009/01/30/cultura/1233270001_850215.html (consultado el 25 de junio de 2012)
- Aprender online gratis*: <http://www.aprenderonlinegratis.com/2013/03/50-pdfs-gratuitos-sobre-marketing.html> (consultado el 11 de noviembre de 2014)
- Bitácora Libre*: <http://bitacoralibre.com/> (consultado el 20 de septiembre de 2013)
- Campbell Eddie, «Manifiesto de la novela gráfica», *website 68 Revoluciones*, <http://www.68revoluciones.com/> (consultado el 23 de mayo de 2012)
- CNNMéxico: *Stan Lee, el padre de los cómics, revela sus secretos para tener éxito*: <http://mexico.cnn.com/entretenimiento/2010/09/13/stan-lee-el-padre-de-los-comics-revela-sus-secretos-para-tener-exito/> (consultado el 20 de septiembre de 2013)
- Colectivo Bicicleta*: <http://www.colectivobicicleta.com/2011/10/vaca-rosa-cuatro-jinetes-de-jean-paul.html> (consultado el 16 de enero de 2013)
- Comunicado de prensa de la Asociación de Editores de Cómic de España*, <http://es.scribd.com/doc/75762239/Asociacion-Editores-Comics-Espana> (consultado 20 de septiembre de 2013)
- 451 Editores*: <http://www.451editores.es/> (consultado 24 de enero de 2015)
- Desde el globo* // <http://desdelglobo.com/> (consultado 20 de octubre de 2013)
- Editorial la Cúpula*: <http://www.lacupula.com/web/editorial.do> (consultado el 15 de enero de 2013)
- Editorial Robot*: http://www.editorialrobot.com/?page_id=18 (consultado 16 de febrero de 2013)
- Fantagraphics Books*: <http://www.fantagraphics.com>
- Guía dos quadrinhos*: <http://www.guiadosquadrinhos.com/>
- Editorial Caligrama*: <http://caligrama.com.mx>
- El Globoscopio*: <http://www.elgloboscopio.com/> (consultado 16 de febrero de 2013)
- Eternautas*: <http://www.eternautas.com/>
- Entre viñetas*: <http://www.entrevinetas.com/>
- Sobre historieta*: <http://sobrehistorieta.wordpress.com/2012/11/24/haganlo-libro-fedra-de-maco-historieta-uruguay/>
- INEGI: «Estadísticas a propósito del día mundial del Internet (17 de mayo)», (consultado el 11 de agosto de 2014)
- Jorge González* (website oficial): <http://www.jorgeilustra.com/bio.php> (consultado el 22 de octubre de 2013)
- La Editorial Común*: <http://laeditorialcomun.com/> (consultado el 10 de junio de 2011)
- La bañadera del cómic*: <http://www.labanacomix.com.ar/blogstat.php>
- La Jornada*, *Vida de cuadritos: la primera comicteca mexicana*. Publicado 09 de septiembre de 2014 / <http://www.jornada.unam.mx/ultimas/2014/09/09/vida-de-cuadritos-la-primera-comicteca-mexicana-8326.html>
- La oveja roja*, <http://www.laovejaroja.es/rupay.htm>
- La Silueta*: <http://www.lasilueta.com/> (consultado 3 de abril de 2012)
- Latino Weekly Review*: «La industria de la historieta mexicana: el floreciente negocio de las emociones» por Polo Muñoz. <http://latinoweeklyreview.com/?p=1907> / (consultado en 5 de abril de 2012)
- Lambiek*: <http://www.lambiek.net/> (consultado el 17 de enero de 2013)

- Los Eternautas*: <http://www.loseternautas.com/2011/11/09/la-novela-grafica-de-heredia-detective-debuta-en-filsa-2011/> (consultado el 15 de enero de 2013)
- Love Lima*, entrevista con Jesús Cossio, <http://lovelima.pe/arte-diseno/una-invitecion-a-quebrar-la-enajenacion-del-olvido/> (consultado 20 de septiembre de 2013)
- Reading online.com // Graphic Novels for Multiple Literacies //* http://www.readingonline.org/newliteracies/jaal/11-02_column/ (consultado el 17 de enero de 2013)
- Mazorra Juan, «Angulema, capital mundial del cómic», *El Mundo* <http://www.elmundo.es/elmundo/2011/01/05/comic/1294240862.html> (consultado el 1 de junio de 2012)
- Montevideo comics*: <http://montevideocomics.com.uy>
- Mythica Ediciones*: <http://mythica.cl/wp3/?p=5> / (consultado 3 de abril de 2012)
- Muzinga.net*: <http://www.muzinga.net/>
- Periódico El Clarín online*, <http://edant.clarin.com/diario/2009/08/11/sociedad/s-01975981.htm>, (consultado en 5 de abril de 2012)
- Planeta Buba*: <http://planetabuba.net>
- Portal Semana*: «Larga vida para el cómic», Semana 28, mayo 2011 .
<http://www.semana.com/cultura/articulo/nueva-larga-vida-para-comic/240426-3> (consultado el 15 de enero de 2013)
- Producciones Balazq*: <http://produccionesbalazo.com>
- Pula Pirata*: «Comentarios No.121 Mwindo (André Diniz y Jaqueline Martins)».
<http://www.pulapirata.com/2012/10/reviews12-mwindo-andre-diniz-e-jacqueline-martins/>
(consultado el 5 de marzo de 2014)
- Quadrinho*: <http://www.quadrinho.com/2012/2013/12/hqs-de-andre-diniz-estarao-no-site-muzinga/> (consultado el 19 de marzo de 2013)
- Rupay*, <http://issuu.com/laovejaroja/docs/rupay> (consultado el 20 de enero de 2013)
- Sexto Piso*: <http://sextopiso.mx/>
- 68 Revoluciones*: <http://www.68revoluciones.com/>
- Universo HQ*: <http://www.universohq.com/> (consultado el 16 de enero de 2013)
- The Comics Journal*: «Comics Language Has an Alphabet and You Should Use It: An Interview with Manuele Fior by Pablo Guerra», publicada el 30 de octubre de 2014,
- The Comics Journal*: «The Pervertion of the Graphic Novel and It's Refinement» por R. C. Havey: <http://www.tcj.com/the-pervertion-of-the-graphic-novel-and-its-refinement/> (consultado 3 de abril de 2012)
- Todo historietas*: <http://todohistorietas.com.ar>
- Viva leer*: «Entrevista a Marcela Trujillo, autora del cómic *El diario íntimo de Maliki 4 Ojos*». <http://www.vivaleercopec.cl/2012/11/12/entrevista-a-marcela-trujillo-autora-del-comic-el-diario-intimo-de-maliki-4-ojos/> (consultado 20 de enero de 2015)

BLOGS:

- Atunes en Tinta*: <http://atunesentintas.blogspot.mx/2011/03/parque-del-poblado-un-libro-de-joni-b.html> (consultado 18 de enero de 2013)
- Apocalipsis*: <http://comicapocalipsis.blogspot.mx>
- Blog de Paul Gravett*: http://www.paulgravett.com/index.php/books/detail/category/graphic_novels/ (consultado el 16 de octubre de 2014)
- Blog de Valentín Vaño*:
<http://valentinvano.wordpress.com/tag/joni-b/> (consultado 13 enero 2013), «Novela gráfica latinoamericana» por Valentín Vaño
- Chicks son Comics*: <http://chicksoncomics.blogspot.mx/> (consultado el 3 de marzo de 2013)
- Coconino Classics*: <http://coconino-classics.com>

- Comics Confidential*: <http://comicsconfidentialmx.blogspot.mx/>
- Comics Quiero*: <http://comicsquiero.blogspot.mx/2012/01/revisional-abordaje-de-1899.html> (consultado el 15 de enero de 2013)
- Comics y dibujos de Jesús Cossio*: <http://jesuscossiocomics.blogspot.mx/>
- Creando Comics*: <http://creandocomics.blogspot.mx/2012/06/entrevista-maco.html> (consultado el 16 de enero de 2013)
- Desde el globo*: <http://desdeelglobo.com>
- Drake Comics*: <http://drakecomics.blogspot.mx/2012/10/club-del-comic-blaa-octubre-2012.html>
- Divido Maco*: <http://divididomaco.blogspot.mx/> (consultado el 16 de enero de 2013)
- El lector de historietas*: <http://ellectordehistorietas.blogspot.mx/2011/11/peter-kampf-lo-sabia-de-carlos-trillo-y.html> (consultado el 17 de enero de 2013)
- Ergocomics*: <http://ergocomics.cl/wp/2011/02/%E2%80%99Cla-novela-grafica-en-chile%E2%80%9D/> (consultado el 15 de enero de 2013)
- Gibizada por Telio Navega*: <http://oglobo.globo.com/blogs/gibizada/posts/2011/12/19/de-crumb-kardec-422323.asp> (consultado el 15 de enero de 2013)
- Guía del cómic*: <http://www.guiadelcomic.es/paco-roca/entrevista-2008-crespo.htm> (consultado 12 de septiembre de 2014)
- Hernández Olalla, «Sobre novela gráfica y otras historias», *Blog Ágora*, Barcelona, (consultado el 5 de junio de 2012), <http://agoraoceanotravesia.blogspot.mx/2011/02/sobre-la-novela-grafica-y-otras.html>
- Historietas Reales*: <http://historietasreales.wordpress.com/> (consultado el 15 de enero de 2013)
- Historieteca. Historieta Argentina*: <http://www.historieteca.com.ar/Novedades/editoras/sashadespierta.htm> (consultado 6 marzo 2012)
- La bitácora de Maneco*: <http://labitacorademaneco.blogspot.mx/> (consultado el 17 de marzo de 2012)
- La Editorial Común*: <http://laeditorialcomun.com>
- Portal Semana*: artículo *Larga vida para el cómic*, *Semana*, 28 mayo 2011 <http://www.semana.com/cultura/articulo/nueva-larga-vida-para-comic/240426-3> (consultado el 15 de enero de 2013)
- México cómic*: <http://mexicocomic.blogspot.com/>
- Música y cómic*: <http://jusema.blogspot.mx/> (consultado el 25 de marzo de 2012)
- Nisaba: lengua, edición, diseño y tecnologías de la palabra*
<http://blognisaba.blogspot.mx/2010/09/como-solicitar-permisos-de-publicacion.html>
(consultado el 16 de octubre de 2014)
- No creo que seas real*: <http://www.nocreoqueasreal.pe/?tag=jesus-cossio> (consultado el 15 de enero de 2013)
- Norma Editorial*: <http://normaeditorial.com>
- Xastríño cómic*: <http://xastrino.blogspot.com/2005/03/las-torturas-de-san-erasmo.html> (consultado 6 marzo 2012)

