





EL
CÓMIC

invitado a la
Biblioteca Pública



EL CÓMIC

invitado a la
Biblioteca Pública



Organización
de las Naciones Unidas
para la Educación,
la Ciencia y la Cultura

Organização
das Nações Unidas
para a Educação,
a Ciência e a Cultura



*Centro Regional para el Fomento del Libro
en América Latina y el Caribe*

Bajo los auspicios de la UNESCO

*Centro Regional para o Fomento do Livro
na América Latina e Caribe*

Sob os auspícios da UNESCO

El Comic, invitado a la biblioteca pública / Jaime Correa [et al.] – Bogotá: Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe - CERLALC, 2010. 160 p. ; 23.5 x 16.5 cm.

ISBN 978-958-671-143-2

1. Lectura y Uso de Otros Medios de Información. 2. Lectura. 3. Intereses generales en lectura

CDD 028 21 ed.

CDD 028.9 21 ed.

©Centro Regional para el Fomento del Libro En América Latina y el Caribe, CERLALC

Calle 70 N° 9 – 52 Bogotá D.C., Colombia

Teléfono: (57 1) 540 2071 -72 -73 -74

www.cerlalc.org

ISBN: 978-958-671-143-2

Concepto editorial

María Elvira Charria Villegas

Juliana Camacho Espinosa

Coordinación editorial

Martha Helena Esguerra Pérez

María Isabel Borrero

Corrección de textos

Lilia Carvajal Ahumada

Portada

Diseño grafico y color: Manuel Felipe Pardo

Ilustración: Miguel Bustos

Diseño y diagramación

Yadira Silgado

Impresión y acabados

Proceditor

Calle 1C # 27ª-01

Teléfono: (57-1) 220-4275/76

Bogotá, D.C. - Colombia

Esta publicación se realizó con la cofinanciación de AECID.

Se prohíbe la reproducción total o parcial de esta obra sin el consentimiento por escrito del editor, sea cual fuere el medio, electrónico o mecánico.

Impreso en Colombia – Printed in Colombia

**Centro Regional para el Fomento del Libro
en América Latina y el Caribe, CERLALC**

Fernando Zapata López

Director

Alba Dolores López Hoyos

Secretaria General

María Elvira Charria Villegas

Subdirectora de Lectura, Escritura y Bibliotecas

Mónica Torres Cadena

Subdirectora de Derecho de Autor

Contenido

Introducción
**Una comiteca
para la
biblioteca
pública**

X

El lenguaje
del cómic

16

Panorama de
la historieta en
Iberoamérica

36

54

Panorama de la producción de cómics en Brasil

76

Organización de una colección de comic y manejo del espacio físico

96

La biblioteca guarida de los superhéroes... de la lectura

112

Jóvenes y producción gráfica y audiovisual a partir del cómic

124

Comictecas



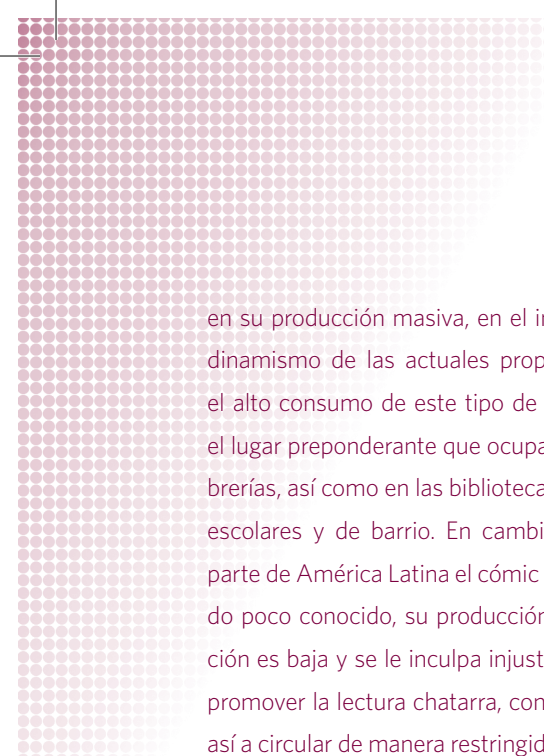
Introducción
**Una comicteca
para la
biblioteca
pública**

El Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe (CERLALC), concibe la biblioteca pública como un espacio privilegiado de acceso colectivo, democrático y dinámico a la cultura escrita. En ella convergen textos de naturaleza diversa que trazan su camino hacia lectores heterogéneos, para luego mudar y ramificarse en incontables experiencias vitales. Dentro de sus múltiples razones de ser, la biblioteca pública debe reunir información de todas las áreas del conocimiento y acoger en sus salas a un amplio público, motivado por intereses tan variados como el tipo de lecturas que esta ofrece.

Desde hace un buen tiempo la biblioteca pública ha diversificado su oferta literaria y ha sabido revitalizar la idea misma de cultura letrada y de acceso a la palabra escrita. Poco a poco las bibliotecas públicas de Iberoamérica han integrado en sus salas la conectividad para entrar de lleno en el uso de las nuevas tecnologías; han abierto sus puertas a los niños a través de la creación de salas infantiles; han ingeniado novedosas estrategias para que la biblioteca responda adecuadamente a las necesidades e inquietudes educativas y culturales de poblaciones vulnerables, y han puesto en marcha una vigorosa oferta de actividades de promoción de la lectura y la escritura, que se traduce a su turno en nuevos usuarios.

No obstante, las iniciativas se reducen cuando se trata de acoger en la biblioteca pública a los jóvenes, a quienes el sector del libro parece concebir como lectores en fuga, difícilmente asequibles. Daniel Pennac habla de una crisis lectora o de la mutación de un modelo de lectura que tiene lugar durante la adolescencia. Dicha crisis, afirman algunos, está ligada a una ruptura de la oferta editorial, mientras que hay quienes señalan que el estado de ambigüedad de los adolescentes frente a la lectura es equitativo a la respuesta también confusa de los actores de la lectura y el libro frente a los jóvenes. Lo cierto es que existe una dificultad para dirigirse a una población en constante cambio, que transita entre la infancia y la adultez, entre la literatura infantil y la literatura general.

Así mismo, y tal vez no por motivos del todo independientes de la afirmación recién enunciada, el género de la historieta se erige como uno de los grandes ausentes de los acervos de las bibliotecas públicas de la región. Sin embargo, en otras latitudes el difícil pasaje de la imagen al texto y de la literatura infantil a la literatura general puede resultar menos drástico gracias al importante rol que juega el cómic en algunas industrias editoriales. De hecho, en países como Francia, Japón, Argentina, España o Estados Unidos, la buena salud de la historieta se evidencia



en su producción masiva, en el ingenio y el dinamismo de las actuales propuestas, en el alto consumo de este tipo de libros y en el lugar preponderante que ocupan en las librerías, así como en las bibliotecas públicas, escolares y de barrio. En cambio, en gran parte de América Latina el cómic sigue siendo poco conocido, su producción y circulación es baja y se le inculpa injustamente de promover la lectura chatarra, condenándolo así a circular de manera restringida entre especialistas y aficionados.

Próximo a celebrar en 2011 cuarenta años de trabajo constante y riguroso a favor de la lectura, las bibliotecas, el libro y el derecho de autor, el CERLALC, organismo intergubernamental del ámbito iberoamericano bajo los auspicios de la UNESCO, ha decidido actuar con premura para ayudar a subsanar esta doble omisión, que si bien ciertamente no atañe a la totalidad de las bibliotecas públicas de Iberoamérica, sí es bastante recurrente en la región. Por ello, y en el marco de la labor de fortalecimiento de las bibliotecas públicas que ha desarrollado el CERLALC en el Programa de Cooperación en materia de Bibliotecas Públicas (PICBIP), el Centro ha elaborado un novedoso proyecto experimental para la atención de jóvenes en las bibliotecas, a través de la acción y la reflexión para la creación de salas especializadas en cómic, o comictecas.

El desarrollo de una línea de trabajo que conjuge el fomento de la lectura de historietas y enfatice en la importancia de afianzar las prácticas lectoras en los jóvenes, es para el CERLALC un imperativo y una necesidad. Las historietas enganchan y estimulan a explorar otras literaturas; despiertan a lectores desmotivados; estimulan la creación, y son una potente herramienta en la formación en lectura de imágenes. América Latina está en mora de explorar desde distintas disciplinas y oficios las posibilidades de la narración secuencial. Es importante promover la producción de historietas, novelas gráficas, *quadrinhos*, fanzines y tebeos, así como fomentar su circulación y lectura en diversos ámbitos sociales. El cómic debe acceder a la escuela, a la biblioteca, a las librerías y a los hogares, de manera que personas de todas las edades puedan ejercer plenamente su derecho a la cultura.

En el marco de esta estrategia de largo aliento que comprende el desarrollo de múltiples acciones para fomentar la lectura en los jóvenes y promover en Iberoamérica la circulación del cómic, el CERLALC ha enfocado este año sus esfuerzos a entablar un diálogo con los bibliotecarios públicos de la región sobre este tema en particular. Si el acceso y la lectura de cómics ha de cimentarse en la región, que este proceso se inicie

desde la biblioteca. La invitación que hace el Centro de crear salas de cómic en las instalaciones de la biblioteca pública no es entonces una decisión fortuita. La comicteca no puede ser un espacio cerrado que gire en torno a sí mismo. Por el contrario, deberá ser un espacio abierto, que dialogue con las distintas colecciones, salas y actividades de la biblioteca. Fomentar esta interacción con la biblioteca resulta primordial para que la promoción de lectura no se limite a incentivar la lectura de historietas, sino que a través de esta, el lector joven se vea motivado a explorar otros tipos de obras.

Este libro, dirigido a los bibliotecarios de Iberoamérica, es una reflexión acerca del cómic y su papel en la consolidación de las prácticas de lectura en los jóvenes. Su propósito principal es ser una guía para profesionales, que exponga las coordenadas básicas de la definición, diseño, adecuación y puesta en marcha de una comicteca. Así mismo, tiene por objetivo orientar a las bibliotecas públicas sobre los pasos a seguir para abrirle a la historieta un espacio en sus instalaciones y lograr que esta sala cumpla su cometido de acoger principalmente a la población juvenil y dar a conocer el llamado arte secuencial.

La publicación inicia con el artículo “*El cómic*” de Jaime Correa, docente y especialista en estudios visuales. Correa hace una

interesante reflexión acerca del lenguaje del cómic, para darle al lector los componentes básicos de la narración secuencial. Al trazar los vectores primarios del lenguaje de la historieta, logra no sólo identificar los elementos que el bibliotecario debe tener siempre en cuenta para mediar y acompañar la lectura de cómics, sino que a su vez expone con razón la importancia de incentivar, a través de la historieta, la formación en la lectura de imágenes. Este aspecto releva de enorme importancia en el actual contexto de predominio de las pantallas y de omnipotencia de la imagen. Los niños y jóvenes no sólo deben saber descifrar el código alfabético y adquirir el hábito de la lectura tradicional. Es necesario también brindarles herramientas para leer y entender las imágenes, y así favorecer la formación de una ciudadanía crítica e informada.

Una vez identificados los elementos constitutivos de la narración en secuencias, el libro le brinda al bibliotecario un panorama de la producción de cómics en Iberoamérica. Este aparte tiene por objetivo facilitar la selección de materiales y darle al bibliotecario unas pistas claras para acceder, en calidad de lector, al mundo del cómic. Pablo Guerra, investigador y creador de historietas, expone con claridad cuál es el estado del cómic en Iberoamérica. Este capítulo no es un registro o un listado de

obras para que el bibliotecario realice un pedido al pie de la letra. Muy por el contrario, Guerra abre con inteligencia el telón de la producción de cómics en la región, para explorar escuelas e influencias y resaltar algunas propuestas actuales que el bibliotecario puede tener en cuenta para la dotación de su institución.

Este panorama no estaría completo sin la mirada al cómic brasileño. Waldomiro Vergueiro, Director del Departamento de Bibliotecología y Documentación de la Universidad de São Paulo, y Coordinador del Observatorio de Historias en *Quadrinhos* de la misma universidad, esboza el paisaje del cómic en Brasil, teniendo siempre presente la distinción de los diversos géneros de historietas. Esta mirada abarcadora permite entender cuál ha sido la historia del cómic brasileño y qué le depara el futuro al arte secuencial en Brasil.

Vicente Funes, Coordinador de la comicteca de la Biblioteca Regional de Murcia, tiene en su haber una valiosa experiencia al frente de una de las iniciativas más exitosas de creación de una sala de cómics en la biblioteca pública. La comicteca de Murcia es un espacio consolidado, que ha sabido crecer y vigorizarse en consonancia con las demandas de un público dinámico, fiel usuario de los servicios de la sala. En su artículo *“Organización de la colección y manejo*

del espacio físico”, Funes aprovecha esta experiencia para darle luces al bibliotecario sobre cómo montar una comicteca, reflexionando específicamente sobre la disposición del espacio, el tipo de mobiliario y el método de catalogación de las obras. Estos asuntos puntuales no son accesorios sino esenciales, pues la biblioteca tiene el reto de valorizar los cómics y de atraer al lector en busca de un espacio dinámico y acogedor.

En su artículo *“La Biblioteca, guardada de los superhéroes... de la lectura. El cómic como herramienta efectiva de fomento lector en bibliotecas”*, Gonzalo Oyarzún explora pertinentemente cómo ha entrado el cómic en la biblioteca pública. Ex Director de la Biblioteca de Santiago de Chile, desde donde coordinó la creación del Rincón del cómic, y actual Subdirector de Bibliotecas Públicas de Chile, Oyarzún ha sido actor y testigo privilegiado de la triunfante irrupción de las historietas en la biblioteca, y de la respuesta entusiasta de los usuarios frente a las diversas actividades culturales que puede ofrecer una comicteca. Oyarzún toca con franqueza estos temas, y subraya a la vez la relación entre los cómics y los diversos públicos lectores, para mostrar que la historieta no está atada a un único segmento lector.

Luego de haber abordado aspectos generales del lenguaje del cómic y elementos

puntuales de la organización y funcionamiento de una comiteca, cabe retomar desde la práctica el trabajo con los jóvenes en la sala de cómics. Para ello, Francisco Leñero, Coordinador del Espacio I. Patiño de la Fundación Simón I. Patiño de Bolivia, relata su fructífera experiencia como gestor del C +C Espacio, una sala dedicada al arte secuencial, única en la región. Leñero da cuenta de algunas actividades que se pueden realizar con los adolescentes en torno al cómic. De este modo nos recuerda que el funcionamiento de un espacio de este tipo no puede estar desvinculado de las estrategias de dinamización que en él se desarrollen por iniciativa de los bibliotecarios.

Para terminar, el CERLALC ha reseñado algunas experiencias de comitecas iberoamericanas que sirven de referencia para construir proyectos de este tipo. Además de presentar los elementos esenciales de una sala especializada en cómics, el Centro ha querido que el bibliotecario interesado esté informado de lo que otros países e instituciones están llevando a cabo en la materia, con el ánimo de incentivar y mejorar las propuestas locales, y de entablar en lo posible un diálogo regional a este respecto. Depende ahora de las bibliotecas públicas motivar al seno de su institución una seria reflexión sobre la presencia de los jóvenes en la biblioteca y fomentar el ingreso de

la narrativa secuencial en sus salas. Estas acciones repercutirán favorablemente en el cumplimiento del ámbito misional de la institución, y serán esenciales para que la cultura escrita siga circulando en distintos formatos y llegando a públicos inquietos, diversos, ávidos de nuevas formas de entretenimiento y de acceso a la cultura.

Fernando Zapata López

Director, CERLALC

Jaime Correa

Es máster en Estudios Cinematográficos y Audiovisuales, y en Estudios Norteamericanos, por la Universidad Paris 7, donde adelanta su cuarto año de doctorado. Es realizador de cine y televisión y profesor en la maestría en Estudios Culturales en la Pontificia Universidad Javeriana y en el colegio Los Nogales de Bogotá.



El lenguaje del cómic



Jaime
Correa

Los adelantos tecnológicos de los últimos años suponen grandes retos para la enseñanza de la lectura.

Cuanto más nos adentramos en el siglo XXI, más claramente se evidencia la preponderancia de la imagen en nuestras sociedades. Aunque los educadores, bibliotecarios y mediadores culturales ya hemos comenzado a enfrentarnos a este fenómeno, la lectura de textos escritos (o lectura tradicional) sigue predominando en la educación que impartimos. No obstante, otras “nuevas lecturas” —entre las cuales sobresale la de la imagen— se han convertido también en prácticas primordiales de construcción de sentido en el mundo actual. Sin embargo, la enseñanza de la lectura de la imagen todavía deja mucho que desear.

Ya no podemos ignorar la lectura de la imagen en la escuela, en las bibliotecas y en el hogar, pero tampoco podemos descuidar la enseñanza de la lectura tradicional. En este contexto, el cómic ofrece una excelente puerta para abordar el problema de la formación de lectores, y gracias a la intimidad entre palabra e imagen que lo caracteriza, puede servir como puente entre

la lectura del texto escrito y la de imágenes. Sin embargo, para que esto ocurra, es necesario desprenderse de algunos prejuicios que persisten no solo sobre la legitimidad del cómic como producto cultural, sino también sobre su utilidad como soporte de iniciación a la lectura. Dichos prejuicios tienen mucho que ver con la complejidad de la lectura tradicional, la cual se suele contraponer a una supuesta facilidad y espontaneidad inherentes a la lectura de la imagen.

Leer el cómic ¿un acto espontáneo?

Leer textos escritos no es fácil. Pese a que dedicamos muchos años de nuestras vidas al aprendizaje y perfeccionamiento de nuestras habilidades de lectura —y pese a los constantes esfuerzos institucionales que se hacen en ese sentido— nuestras sociedades todavía distan mucho de ser lectoras ideales. En parte como reacción a

las grandes dificultades que supone la enseñanza de la lectura de textos escritos, se ha difundido bastante la creencia de que la lectura de imágenes es más directa, menos codificada y, por lo tanto, más automática para el niño y el adolescente. Según esto, leer cómics es una actividad menos exigente desde el punto de vista intelectual, y justamente por eso, más atractiva para los niños. También se piensa que el texto de los cómics, por ser deliberadamente simplificado, no ayuda a desarrollar las habilidades lingüísticas de los más jóvenes.

algunos prejuicios que persisten no solo sobre la legitimidad del cómic como producto cultural, sino también sobre su utilidad como soporte de iniciación a la lectura

Muchos de los que cuestionan la validez del cómic como formato de iniciación a

la lectura esgrimen argumentos que lo asocian con la pereza y a la pasividad y parten de la premisa de que observar imágenes no es leer. Esto explica en parte cierto desdén por el cómic que existió desde el comienzo y persiste todavía en sociedades donde la lectura de historietas no se ha legitimado del todo. Pero, ¿qué tan cierta es esta idea?

Las investigaciones adelantadas en los últimos años en nuevas disciplinas como los estudios visuales, culturales y las neurociencias han demostrado que leer imágenes en general, y cómics en particular, no son actos tan espontáneos como se solía creer, y una de sus principales conclusiones es que *no hay lectura pasiva*. Esto es muy claro en el caso de la lectura tradicional: en todos los niveles el código escrito exige que el lector se involucre y ayude a completar el texto. Partimos entonces de la premisa de que todo lector es, de cierta forma, “coautor” de lo que lee, ya que en cada ejercicio de lectura es necesario que nuestro cerebro aporte inferencias y pensamientos que están condicionados por nuestro entorno cultural, nuestro bagaje intelectual, nuestra historia personal y nuestros afectos.

Es verdad que, respecto al signo verbal, la imagen —o si se prefiere “el signo icónico”— es mucho más concreta y cercana a la realidad que representa. Sin embargo eso no quiere decir que la narración en

El lenguaje del cómic

imágenes no posea también un carácter altamente simbólico. El cómic es un lenguaje, y como todo lenguaje, tiene una gramática y unas reglas de lectura y escritura —unas convenciones— que el lector debe conocer. Por eso, hay que hacer énfasis en que la lectura de la imagen del cómic no es tan transparente como a veces se piensa. Como nos lo recuerda Román Gubern (1973: 45):

El lenguaje de los cómics está basado en un sistema muy complejo de convenciones del que, por un hábito adquirido desde la infancia, no siempre se repara en su carácter altamente simbólico y convencional. Las convenciones del cómic se aprenden a fuerza de leer cómic.

Sin embargo, sería un error creer que basta con poner cómics al alcance de los niños para que estos se transformen como por arte de magia en buenos lectores. En países donde no se tiene acceso al cómic desde la infancia porque no existe una industria sólida, las convenciones de este tipo de narración pueden resultar complicadas, e incluso herméticas, para un adolescente. Abrir por primera vez un libro donde hay muchas imágenes organizadas en recuadros, con pequeños fragmentos de texto esparcidos por las páginas, puede ser abrumador para el principiante. ¿Cómo se debe leer este tipo

de texto? ¿Qué se debe mirar primero: las imágenes o las palabras? ¿Cuál es el orden de las imágenes? ¿Cuánto tiempo se le debe dedicar a la observación de un solo recuadro?, etc. Preguntas como estas evidencian que es necesario un acompañamiento serio y constante del adulto en el proceso de aprendizaje de las convenciones que rigen la narración en imágenes secuenciales, para que los niños aprendan cómo leer un cómic.

El cómic es un lenguaje, y como todo lenguaje, tiene una gramática y unas reglas de lectura y escritura

La lectura pasiva no existe: toda lectura exige siempre, incluso en la imagen y en particular en el cómic, algún grado de participación activa del lector. Es fundamental entonces que los educadores, bibliotecarios y mediadores culturales nos familiaricemos con las convenciones básicas que rigen el lenguaje del cómic para poder así acompañar a nuestros niños y adolescentes en el proceso de iniciación a la lectura de historietas.

¿Cómo leer el cómic?

Antes de examinar las convenciones del cómic es necesario ponerse de acuerdo sobre la definición de este producto cultural y sobre las características que lo diferencian de otros lenguajes de la imagen. Por eso, la primera pregunta que debemos hacernos es: ¿qué es el cómic?, y para contestarla resulta muy útil la definición de Scott McCloud (1994: 7) quien considera que el cómic es un conjunto de “imágenes pictóricas y de otros tipos, yuxtapuestas en secuencia deliberada, cuyo fin es transmitir información o producir una respuesta estética en el espectador”¹.

Es conveniente adoptar esta definición porque ofrece bastantes ventajas metodológicas que facilitan el estudio del cómic como producto cultural: en primer lugar es lo suficientemente amplia para caracterizar muchos tipos de cómic, sin importar el formato en que se hagan o se distribuyan, lo cual deja abierto un gran espacio para nuevas técnicas, procedimientos y soportes digitales, tanto de realización como de distribución. Además, al omitir deliberadamente la palabra “arte” de su definición, McCloud nos evita una serie de

un conjunto de “imágenes pictóricas y de otros tipos, yuxtapuestas en secuencia deliberada

escollos asociados a este término cuando se utiliza para caracterizar formas de entretenimiento popular. Otra ventaja es que no hace referencia a géneros, ni estructuras narrativas, ni a tipos de personajes. Tampoco dice nada sobre la presencia o la ausencia de palabras, pues aunque la mayor parte de los cómics confiere gran importancia al texto, pueden carecer de él.

El elemento más importante de esta definición, y el que más nos interesa aquí, es la idea de que la imagen del cómic es *secuencial*. Para que haya cómic tiene que haber un conjunto de imágenes yuxtapuestas (es decir ubicadas una al lado de la otra) de manera que formen una secuencia. Como se necesitan múltiples imágenes para que exista el cómic, tuvo que idearse la viñeta como convención gráfica para la presentación de cada una de estas imágenes por separado. Esta, por ser la unidad básica del cómic, es el primer elemento que hay que examinar cuando se estudia la imagen secuencial.

1

Traducción personal.

La viñeta unidad básica del cómic

La viñeta es un recuadro en cuyo interior hay imágenes y, muy a menudo, texto; es una especie de ventana que nos permite ver pedazos del mundo ficcional representado en el cómic. Dado que ninguna imagen puede ser ilimitada, la viñeta tiene como función primaria marcar las fronteras de cada una de las imágenes que componen las secuencias de una historieta.

La viñeta implica escoger un encuadre o campo de visión para cada imagen, observado desde un ángulo específico. Como cada una muestra un fragmento del mundo de la historia, se puede afirmar que gracias a ella el autor decide qué se ve y cómo se ve. ¿Los personajes y las cosas se ven de cerca o de lejos? ¿De frente o de espaldas? ¿Desde arriba o desde abajo? ¿Un objeto o personaje ocupa la totalidad del cuadro? ¿Se privilegia un detalle: un ojo, una flor, una mano, una llanta? Estas preguntas nos sirven para llamar la atención del lector sobre la manera en que el autor ha decidido mostrar lo que se ve para contar una historia.

Dentro de una viñeta, además de lo que se ve, es importante la manera como se ve. Por eso, el lector debe estar atento a tres cosas que se conocen como los elementos

plásticos de la imagen: la composición, el contraste y la paleta o gama de colores. El primero tiene que ver con las relaciones geométricas que existen entre los elementos visuales de la imagen: ¿Cómo están distribuidas las figuras en el cuadro? ¿Predomina la simetría o la asimetría entre las figuras representadas? ¿Existe compensación entre los pesos y volúmenes visuales o no? ¿Qué tipo de perspectiva se utiliza? ¿La imagen tiene profundidad o es relativamente plana?

**la viñeta tiene
como función
primaria marcar
las fronteras de
cada una de las
imágenes**

El término contraste se refiere a la gama de valores lumínicos en las diversas zonas de la imagen así como a su relación. Si en una viñeta hay zonas muy iluminadas y otras muy oscuras, se habla de una imagen de alto contraste. La utilización radical del alto contraste se conoce como claroscuro, una técnica muy común en la pintura barroca o en el cine de terror. Por el contrario,

si la gama de valores lumínicos es reducida, se tiene una imagen de bajo contraste, que suele ser muy útil para crear atmósferas tranquilas y confortables. Aunque el contraste suele ser más fácil de identificar en el blanco y negro, también es un elemento central en las viñetas a color, donde es inseparable de la paleta. Esta última, también conocida como gama de colores, se refiere a los valores cromáticos presentes en una imagen así como a sus relaciones de contraste. Como una imagen no puede contener todos los colores del espectro, tiene que haber siempre una escogencia de tonos predominantes. Por ejemplo, hay imágenes que tienen una dominante azulosa y son “frías”; mientras otras tienden al naranja y se consideran “cálidas”.

Aunque aquí se presenten por separado, los elementos plásticos de una viñeta son inseparables de sus elementos narrativos. Por lo general, el encuadre, la composición, el contraste y la paleta no se escogen al azar sino que tienen una función narrativa específica dentro de la historia que cuenta un cómic. Por eso, es importante entrenar a los jóvenes lectores para que aprendan a identificar todos estos elementos y para que se pregunten qué función pueden tener dentro del sistema narrativo de las historietas que leen.

La viñeta, primera unidad del discurso del cómic con que se enfrenta el lector, se

además de lo que se ve, es importante la manera como se ve

convierte entonces en el primer elemento que se debe aprender a leer y a analizar. Al escoger un encuadre —es decir, una distancia y un ángulo de observación— la viñeta delimita un campo de visión, pero también determina un fuera de campo que es tan importante (y a veces más) que lo que se ve. Como ocurre cuando se mira a través de una ventana, el observador sabe que más allá de los límites del marco, el mundo de la ficción continúa. Por ejemplo, aunque una viñeta nos muestre apenas un pedazo del desierto del Sahara por donde avanzan dos personajes, sabemos que más allá de las fronteras que imponen los bordes del marco, dicho desierto se extiende por miles de kilómetros. En este caso, como ocurre en la lectura tradicional, el cerebro del lector tiene que aportar inferencias que completan el texto visual y le dan sentido.

Pese a la gran importancia de la viñeta como unidad estructural, el lector de cómic no puede quedarse mucho tiempo en

su contemplación y análisis como imagen única, ya que el relato se construye, ya lo sabemos, gracias a la secuencia. Así, el carácter secuencial del cómic confiere a la imagen, en la operación de lectura, una dimensión temporal particular. El lector atribuye a la acción representada en cada viñeta una duración real que se modifica y se construye en la secuencia. Sin embargo, esto no quiere decir que la imagen individual no posea ya cierta temporalidad.

Volvamos al ejemplo de la imagen de los dos personajes que caminan por el desierto. Supongamos que dichos personajes se encuentran relativamente cerca del lector, pues tras ellos se pueden ver las huellas que han dejado sus pies sobre la arena. Las huellas, un simple detalle visual, confieren a la imagen un carácter temporal. Nos indican, entonces, que los

personajes recorrieron cierta distancia antes de llegar al lugar que ocupan en la composición. Ese desplazamiento de los personajes en el espacio representado implica el paso del tiempo. Si se quiere, en esta viñeta hay un pasado y un presente de la imagen, incluso un futuro, pues los personajes siguen avanzando hacia la derecha del cuadro. Y aunque estos tres instantes sean presentados simultáneamente, el cerebro se encarga de restituir su carácter secuencial y, por lo tanto, temporal. Este ejemplo demuestra que toda viñeta, en su calidad de imagen aislada, posee ya elementos temporales que son intrínsecamente narrativos.

La temporalidad de la imagen en el cómic se ve reforzada por la utilización de texto en el interior de las viñetas. Este hace que el lector dé a la acción representada en la imagen una duración equivalente al tiempo que le toma leerlo. Más adelante volveremos sobre este aspecto, cuando examinemos las complejas relaciones que se dan entre palabra e imagen en el cómic. Por ahora, armados con estas consideraciones generales sobre la viñeta como unidad básica —tanto narrativa como visual— del discurso del cómic, podemos proceder a examinar lo que pasa cuando se yuxtaponen una serie de viñetas para crear secuencias narrativas.

**el carácter
secuencial del
cómic confiere
a la imagen, en
la operación
de lectura, una
dimensión temporal
particular**

Yuxtaposición y secuencialidad

Muchas cosas ocurren cuando se yuxtaponen viñetas. Esta técnica de presentación (y por qué no, de lectura de la imagen) se conoce como montaje o edición y es un recurso que tienen en común el cómic y el audiovisual: el cine, la televisión y el video. Por eso, no es de extrañar que la imagen audiovisual sea a menudo el único referente que tienen los lectores principiantes de cómic para familiarizarse con las convenciones narrativas de este formato. Mediante el montaje, las viñetas individuales se ubican una al lado de la otra —y a veces se superponen— para crear secuencias narrativas. La juxtaposición de imágenes altera irremediablemente el significado individual de cada viñeta y lo inscribe dentro de una secuencia narrativa; es decir, dentro de una sucesión de eventos que se desarrollan en el espacio y en el tiempo, y están organizados en relaciones causa-efecto. Por ejemplo, una viñeta presenta la imagen de un carro que avanza por una calle. La siguiente nos muestra a un personaje distraído que cruza la calle sin darse cuenta de que el semáforo peatonal se ha puesto en rojo. Gracias al montaje, el lector supondrá que el carro viene en dirección al

peatón y es bastante probable que lo atropelle. Así, el significado de cada imagen individual se ve alterado por el montaje, que relaciona ambas imágenes entre sí.

La juxtaposición de imágenes altera irremediablemente el significado individual de cada viñeta

El audiovisual no es la única forma narrativa que puede dar pistas para que el nuevo lector de cómic se familiarice con el montaje de imágenes fijas secuenciales. Los libros también dan claves importantes en ese sentido, específicamente en lo que tiene que ver con una convención fundamental para leer historietas: el flujo de lectura. Pocas veces nos preguntamos cuál es el recorrido que tiene que hacer el ojo para leer un cómic, quizás porque esta es una convención que tienen en común la lectura de textos y la lectura de la imagen secuencial. En el mundo occidental se lee de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, mientras que en buena parte de Oriente se lee de derecha a izquierda y por consiguiente allá los

cómics, como el *manga*, comienzan a leerse por la derecha. Esta convención no solo rige para el montaje de viñetas sino también en la lectura del contenido de cada viñeta por separado, tanto de los elementos visuales como del texto. Así, se debe leer primero el texto que se encuentre en la esquina superior izquierda y continuar haciendo un barrido hacia la derecha y de arriba hacia abajo. Esta convención también tiene implicaciones temporales —como vimos en el ejemplo de los personajes en el desierto— ya que determina un antes (arriba o a la izquierda) y un después (abajo o a la derecha) en el interior de la viñeta.

**nuestro cerebro
tiene la asombrosa
capacidad de
construir realidades
complejas y
completas a partir
de estímulos
parciales**

Todo esto suena muy lógico, pero lo cierto es que en el arte las convenciones siempre se pueden romper. De hecho,

una de las especificidades del cómic, es la libertad que proporciona la viñeta en su calidad de cuadro. Aunque el cine y el video también utilizan como materia prima imágenes secuenciales, esa continuidad ocurre únicamente en el tiempo y no en el espacio. El cuadro audiovisual ocupa siempre el mismo espacio en el mundo real (la pantalla), y para que aparezca una imagen es necesario que desaparezca la anterior. En cambio, en el cómic, la secuencia se despliega en el espacio de la página y las posibilidades del cuadro (de la viñeta) son prácticamente ilimitadas. Hay viñetas circulares, rectangulares, ovaladas, verticales, horizontales, etc. Así, aunque la viñeta sea la unidad básica del cómic —una especie de ladrillo espacio-temporal— la página es también fundamental como unidad visual, y es justamente en la página donde ocurre el montaje del cómic. Por consiguiente, todos los elementos plásticos que sirven para leer e interpretar individualmente una viñeta (encuadre, composición, perspectiva, profundidad, paleta, etc.) se pueden aplicar también a la página, y son cruciales para entender el montaje de las secuencias narrativas de una historieta.

El montaje existe porque nuestro cerebro tiene la asombrosa capacidad de construir realidades complejas y completas a partir de estímulos parciales. Esta capacidad que

tiene el ser humano de percibir el todo a pesar de observar únicamente las partes recibe el nombre de “cierre”. Aunque la visión humana sea limitada, el cerebro sabe que más allá de los límites de lo observable la realidad continúa. El cierre es un proceso fundamental tanto para la lectura de escritos como de imagen. En gran medida, este fenómeno es el que nos permite ser “coautores” de lo que leemos: a partir de unas pistas contenidas en el texto, es el lector quien completa, cierra, culmina y decide. Así, el fenómeno de cierre tiene grandes implicaciones en el montaje del cómic: a partir de pequeños fragmentos de información visual y verbal dispuestos en secuencias, el lector logra construir mundos ficcionales complejos donde se desarrollan relatos de todo tipo.

Elipsis y montaje elíptico

principios organizadores del discurso del cómic

El aprovechamiento que hace un creador de cómics del fenómeno de cierre es una técnica narrativa que recibe el nombre de “elipsis”. La elipsis es la omisión voluntaria de un fragmento de la historia que se cuenta. Es un recurso que usa todo narrador, en cualquier medio o formato, para escoger

en cualquier narración resulta imposible contarlo todo, mostrarlo todo o decirlo todo

ciertos eventos particularmente importantes en el desarrollo de una historia y prescindir de otros. Este uso meramente utilitario de la elipsis es apenas lógico, pues en cualquier narración resulta imposible contarlo todo, mostrarlo todo o decirlo todo. Cuando se trata de definir esta técnica, muchos manuales de cómic se limitan a caracterizar lo que se puede denominar como “elipsis utilitaria”, la cual presentan como un recurso que permite eliminar los “tiempos muertos” entre las viñetas. Aunque este uso es crucial en las historietas —como en cualquier otra forma narrativa— el montaje del cómic se caracteriza por una utilización mucho más sofisticada y significativa de la elipsis; las historietas presentan una marcada tendencia a usarla como figura retórica cuando omiten justamente cosas importantes. Jacqueline Nacache (1997: 31), lo define de la siguiente manera:

La elipsis se percibe como figura, no cuando elimina información sin interés,

sino cuando saltando por encima de la acción o desplazando la mirada del espectador hacia un lugar anexo, le arrebatada a este último unos elementos narrativos y visuales que esperaba ver.

**el relato visual
ignora el evento
narrativo principal
y obliga al lector a
mantener la mirada
en un lugar o acción
secundarios...**

Aunque esta autora habla del uso de la elipsis en el cine, sus observaciones también son pertinentes en el caso del cómic. De hecho, en el cómic, aun más que en el cine, el montaje es esencialmente elíptico. El movimiento de los personajes, el ritmo de la narración, los sonidos que provienen del mundo de la ficción: todo esto no puede ser más que insinuado por el autor. Esto implica un esfuerzo sostenido del lector quien, en últimas, tiene la responsabilidad no solo de organizar una serie de imágenes fijas y discontinuas, sino también de ponerlas en movimiento. Nacache señala acertadamente que, “cuando existe un uso retórico

de la elipsis, ésta se convierte en el arte del sobrentendido, de la alusión” (1997: 30). Arte del sobrentendido y de la alusión: esta podría ser una definición adecuada del montaje del cómic.

Nacache identifica dos tipos de elipsis retórica en el cine: la visual y la temporal. Ambas desempeñan un rol fundamental en el lenguaje del cómic. En la primera, “la cámara va a ver lo que pasa en otro lado” (Nacache, 1997: 31). Así, el relato visual ignora el evento narrativo principal y obliga al lector a mantener la mirada en un lugar o acción secundarios, mientras dicho evento se desarrolla. Por ejemplo, en una viñeta se muestra que dos automóviles van a chocar. En la siguiente, vemos el rostro sorprendido de un peatón que observa el accidente desde una esquina, y escuchamos el estruendo del choque. En la viñeta siguiente, vemos una ambulancia avanzando a toda prisa por las calles. A menudo, la elipsis visual nos hace contemplar objetos aparentemente insignificantes —una puerta cerrada, una taza de café, la luna sobre las montañas, etc. — mientras se desarrolla, más allá de nuestro campo de visión, aquello que de verdad quisiéramos presenciar.

La elipsis temporal, por su lado, tiene lugar cuando el relato visual decide saltarse deliberadamente un evento narrativo importante, anulando el lapso durante el cual

se desarrolla dicho evento. Por ejemplo, en una viñeta vemos a un personaje que apunta a otro con una pistola. El personaje A está indeciso sobre si debe disparar o no. En la siguiente viñeta vemos el rostro asustado del personaje B. Volvemos ahora a un plano detalle de la pistola. De pronto, en la viñeta siguiente estamos en otra ciudad y en otro tiempo. Esta técnica sumerge al lector en un mar de preguntas que avivan su interés por la trama: ¿fue capaz el personaje A de apretar el gatillo?, ¿pudo escapar el personaje B?, ¿resultó herido?, ¿murió? En casos como este, es muy común que la narración regrese al evento importante más adelante por medio de un *flashback* que despeja las dudas generadas por la elipsis.

**el buen lector
de imágenes
secuenciales tiene
que estar siempre
atento al uso del
montaje elíptico**

La prueba más fehaciente del carácter elíptico del montaje del cómic es la importancia que tienen los espacios vacíos que separan las viñetas en la construcción de

las secuencias narrativas. Nacache sostiene que el uso sistemático de la elipsis en el cine evidencia que el vacío ejerce una profunda atracción en las narraciones audiovisuales. Esta “atracción del vacío” es una de las fuerzas principales del lenguaje del cómic. Aunque las viñetas sean importantísimas en las secuencias narrativas, el espacio en blanco que las separa unas de otras es igual de importante. De hecho, para muchos es justamente ahí donde ocurre la magia del cómic, donde reside su misterio. Es ahí donde el lector, al llenar los espacios en blanco dejados por el creador de la historieta, logra poner en movimiento la narración. Sería imposible hacer un repertorio de todos los usos de la elipsis retórica en el cómic. Sin embargo, el buen lector de imágenes secuenciales tiene que estar siempre atento al uso del montaje elíptico, ya que de lo contrario se arriesgaría a perderse gran parte de la magia del lenguaje del cómic.

También es importante que el lector reflexione sobre las relaciones que se pueden establecer entre las viñetas, que son al menos cuatro: gráficas, rítmicas, espaciales y temporales². Las *relaciones gráficas* tienen que ver con la forma en que se combinan los elementos plásticos de la imagen

² Esta tipología básica de las relaciones entre viñetas está basada en la tipología que proponen David Bordwell y Kristin Thompson (2004: 294) para el estudio de las relaciones entre los planos cinematográficos.

examinados antes: composición, contraste, perspectiva, paleta, etc. El lector debe preguntarse si hay continuidad gráfica entre las viñetas o no y si la totalidad de la página intenta llamar nuestra atención sobre algún tipo específico de continuidad gráfica (composición, paleta, contraste, etc.).

Las *relaciones rítmicas* tienen que ver con la “duración” de cada viñeta. ¿Hay viñetas cuya lectura tome más tiempo que otras? Es muy común que el montaje cree patrones de aceleración y desaceleración que imprimen ritmos particulares a la narración. Las *relaciones espaciales* tienen que ver con la manera en que se combinan los diversos espacios del mundo de la ficción a través del montaje. El lector debe preguntarse si hay contigüidad entre los espacios representados o si, por el contrario, hay saltos espaciales notorios entre viñeta y

El lector debe preguntarse si hay contigüidad entre los espacios representados

viñeta y si hay un uso sistemático de elipsis visuales que oculten ciertos espacios importantes de la narración. Por último,

están la *relaciones temporales*, que remiten a la manera como se manipula el tiempo en los cortes de viñeta a viñeta. En este caso, el lector debe preguntarse si hay contigüidad temporal entre las viñetas o si hay saltos temporales, ya sea hacia el pasado (*flashback*) o hacia el futuro (*flashforward*), y si hay una utilización notoria de las elipsis temporales en el montaje.

Relaciones entre palabra e imagen en el cómic

La intimidad entre palabra e imagen que caracteriza al cómic es uno de los aspectos que más llaman la atención de aquellos interesados en utilizar las historietas como puente entre la lectura tradicional y la lectura de la imagen. La palabra, además de conferir una “voz” a los personajes y al narrador, da una dimensión temporal precisa a cada viñeta. Román Gubern (1973: 57) explica con mucha claridad esta compleja función que tiene el encuentro de palabra e imagen en el discurso del cómic:

En la viñeta se integran el discurso verbal, que es secuencial y temporal, y los signos icónicos fijos, a los que el lector

atribuye una acción de duración congruente con la de las locuciones emitidas por los personajes.

palabra e imagen son dos elementos que están siempre en pugna dentro de las viñetas

Es decir, la lectura de los textos correspondientes a lo que dicen los personajes hace que el lector dé a la acción representada en la imagen una duración equivalente al tiempo que le tome leer dichos textos. Así, el tiempo de la viñeta es, en esencia, un tiempo de la enunciación lingüística, aspecto que liga íntimamente la lectura del cómic con la de otros textos. El discurso verbal en el cómic se presenta principalmente por medio de dos convenciones gráficas: el cartucho o cartela y el globo o bocadillo.

El cartucho suele ser rectangular e incluye por lo general la voz de un narrador en tercera persona (omnisciente o no). Puede estar ubicado dentro de la viñeta o entre dos viñetas. Por su parte los globos sirven para presentar diálogos o

pensamientos de los personajes; hacen parte de la imagen y, a pesar de ser una convención puramente gráfica, añaden una dimensión sonora al cómic, que es crucial. Todo lector avezado de historietas sabe que los cómics no solo se ven sino que *suenan*. He aquí otro ejemplo de cómo el cerebro transforma la información visual en información sonora durante el proceso de lectura de la imagen secuencial.

Hay muchos tipos de globos: de pensamiento, de exclamación, de susurro, colectivos, de voz en *off*³, etc. Para saber si el texto que aparece dentro de un globo se escucha de verdad en el mundo de la ficción (si es un acto de locución “real”) o si es el monólogo interior de un personaje, el lector debe saber diferenciar un globo “de pensamiento” de uno de “voz real”. El primero está unido al emisor mediante una serie de círculos. El segundo, mediante un ángulo agudo. Estos ejemplos demuestran cómo, en el discurso del cómic, la comprensión depende de un conocimiento de convenciones muy específicas.

La relación entre texto e imagen es una de las áreas de exploración más interesantes que ofrece el cómic tanto para el creador

³ Se habla de voz en *off* cuando la voz que se lee en una viñeta no procede de los personajes presentes en ella. Dicho de otro modo, el emisor de la locución verbal (la fuente sonora) no es visible en la imagen presentada al lector. También se habla de sonidos o de música en *off*.

como para el lector. De cierto modo, palabra e imagen son dos elementos que están siempre en pugna dentro de las viñetas: a veces gana uno, a veces el otro, pero en muchas ocasiones logran un interesante equilibrio de fuerzas. Para hacer un sobrevuelo de este aspecto conviene acudir nuevamente a Scott McCloud (1994: 153-161), quien identifica siete tipos de combinaciones posibles entre palabra e imagen en el discurso del cómic:

- La palabra pesa más que la imagen en una viñeta: el texto transmite la información esencial y la imagen solo ilustra la escena descrita. En este caso, la narración verbal tiene preponderancia.
 - La imagen tiene prelación. Las palabras tienen como función acentuar la escena mostrada. Por eso, se puede afirmar que en este caso prima la descripción visual o “mostración” sobre la narración propiamente dicha.
 - Hay un equilibrio entre imagen y palabra, en cuyo caso las dos transmiten la misma información al mismo tiempo. Se produce aquí un fenómeno de redundancia. Aunque los creadores de cómic contemporáneo suelen evitar la redundancia a toda costa, este tipo de relación puede ser muy útil para lograr efectos narrativos particulares.
- Hay una intersección parcial entre palabra e imagen. En este caso, ambos elementos trabajan juntos para comunicar ciertas ideas, pero al mismo tiempo cada uno añade información adicional por separado.
 - Existe interdependencia entre palabra e imagen. Los dos elementos se combinan para comunicar ideas que sería imposible transmitir por separado. Esta colaboración, una verdadera simbiosis, le permite al discurso del cómic transmitir información compleja asociando signos lingüísticos y signos icónicos.
 - Palabra e imagen trabajan a veces paralelamente, sin tocarse, dando la impresión de ir cada una por su lado.
 - A veces las palabras se salen de los globos y de los cartuchos e invaden la imagen. Esto ocurre bastante cuando se usa la onomatopeya para crear efectos sonoros. En este caso, la palabra se convierte en un elemento gráfico más, que interactúa con el resto de figuras dentro de la composición visual.

Algunas consideraciones sobre el dispositivo del cómic

Las convenciones que rigen la lectura del cómic no dependen únicamente de particularidades biológicas de nuestra especie, sino también, y en gran medida, de su dispositivo. El término “dispositivo” se puede definir como el conjunto de determinantes que regulan toda relación individual del espectador con la imagen dentro de cierto contexto social. Esto incluye los medios y técnicas de reproducción de las imágenes; sus modos de circulación y de reproducción (formatos, materialidad); los lugares donde se puede acceder a ellas, y finalmente, los soportes (físicos y virtuales) que sirven para difundirlas⁴.

Aunque el lenguaje del cómic tenga mucho en común con el lenguaje audiovisual contemporáneo, la imagen secuencial comparte muchas más cosas con el dispositivo editorial. Así, a diferencia de lo que sucede con el cine y la televisión, en el

cómic prima la lectura individual. Sin embargo, los cómics, como las películas y las series, son un producto de consumo masivo. El lector de historietas se enfrenta solitariamente a los textos, pero habla de ellos y los comparte con cientos de lectores que han leído y disfrutado los mismos títulos por su cuenta. Para su consumo, el audiovisual exige siempre un conjunto tecnológico más o menos complejo: electricidad, pantalla, aparatos eléctricos o electrónicos, etc. El cómic, en cambio, es un formato tangible y portátil que se puede leer sin aparatos complejos ni electricidad (a la luz de una vela, por ejemplo).

La comparación entre el dispositivo audiovisual y el dispositivo del cómic revela un

en el cómic prima la lectura individual

hecho que, aunque evidente, no carece de importancia: el cómic es ante todo un libro. Por eso, presenta la ventaja de promover la lectura silenciosa y exigir del lector joven un esfuerzo imaginativo que, a la larga, será fundamental en su formación como lector. Hoy en día sabemos que un buen lector no es solo aquel que logra descifrar el código

⁴ Para una discusión extensa sobre las implicaciones de los diversos dispositivos de la imagen ver: Jacques Aumont (1992), *La imagen*. Barcelona, Paidós.

escrito y transformarlo en sonidos inteligibles correctamente articulados, sino el que es capaz de comprender el sentido de la representación gráfica, ya sean caracteres o imágenes y por lo tanto de formar imágenes mentales complejas a partir del código lingüístico, y el cómic es un excelente terreno de formación y ejercicio de este tipo de habilidades. Sin embargo, en un mundo donde las imágenes se están convirtiendo en uno de los puntos de referencia principales para la construcción de sentido, un buen lector también debe tener un alto nivel de “literacidad⁵ visual”. El ciudadano actual puede ser muchas cosas, pero es ante todo un espectador.

Nuestro examen del lenguaje del cómic ha demostrado que la relación entre el espectador y la imagen es tan compleja como la relación entre el lector y la palabra. Siempre que se observan imágenes, o se leen palabras, es necesario que se activen, además de ciertas capacidades perceptivas

y procesos mentales específicos, toda una serie de saberes, afectos y creencias que dependen de la pertenencia del espectador/lector a una época, a un espacio geográfico y a una cultura determinados.

Por servir de puente entre la lectura tradicional y las nuevas lecturas, el cómic es un formato privilegiado para formar lectores competentes, críticos y responsables para el siglo XXI. En países donde existe una gran industria del cómic, los niños y los jóvenes aprenden las convenciones del lenguaje de la imagen secuencial a fuerza de leer historietas. En sociedades donde el dispositivo del cómic es deficiente, la escuela, la biblioteca, la industria editorial y los padres tenemos la enorme responsabilidad de enseñar a las nuevas generaciones a leer el complejo y fascinante lenguaje del cómic.

5 Daniel Cassany explica el término “literacidad” como aquello que “abarca todos los conocimientos y actitudes necesarios para el uso eficaz en una comunidad de los géneros escritos. En concreto, abarca el manejo del código y de los géneros escritos, el conocimiento de la función del discurso y de los roles que asumen el lector y el autor, los valores sociales asociados con las prácticas discursivas correspondientes, las formas de pensamiento que se han desarrollado con ellas, etc.”. Ver: Daniel Cassany (s. f.). “Investigaciones y propuestas sobre literacidad actual: multiliteracidad, internet y criticidad”, Cátedra Unesco para la Lectura y la Escritura, Chile, Universidad de Concepción [en línea], disponible en: www2.udec.cl/catedraunesco/05CASSANY.pdf (N. de E).

Referencias bibliográficas

BORDWELL, DAVID Y KRISTIN THOMPSON (2004). "The Relation of Shot to Shot: Editing", en *Film Art: An Introduction*, New York, McGraw-Hill.

GUBERN, ROMÁN (1973). *Literatura de la imagen*. Biblioteca Salvat de Grandes Temes, n.º57. Barcelona, Salvat Editores.

NACACHE, JACQUELINE (1997). *El cine de Hollywood*. Madrid, Acento Ediciones.

McCLOUD, SCOTT (1994). *Understanding Comics: the Invisible Art*. New York, Harper Collins.

Pablo Guerra

Estudió literatura en la Universidad de los Andes e hizo una Maestría en Guión para cine y televisión en la Universidad Autónoma de Barcelona. Lleva varios años investigando sobre el cómic y la novela gráfica, específicamente sobre la relación entre el noveno arte y la literatura. También tiene sus credenciales como creador, pues ha producido múltiples historietas publicadas en revistas nacionales e internacionales.

Pablo
Guerra

Panorama de la historieta en Iberoamérica

La historia del cómic en Iberoamérica ha estado marcada por altibajos y situaciones que para un observador común parecen contradictorias.

Aunque ningún país de la región ha logrado consolidarse como un centro de producción del cómic de la dimensión de Francia, Japón o Estado Unidos, en países como México, España y Argentina se han vivido verdaderas edades doradas sin que dichas bonanzas hayan generado un clima estable y económicamente sólido para la producción a gran escala y sostenible a largo plazo. Un buen ejemplo de esta situación es México, que durante los años cuarenta logró un volumen de ventas tal que se publicaban ocho ediciones por semana de las series más populares, sin embargo, una industria que llegó a semejante nivel de éxito ha perdido tanto terreno que, hoy por hoy, es casi invisible en el contexto regional en cuanto a ventas e impacto cultural.

Por otro lado, se vive un momento de renovado interés por los globos y las viñetas por cuenta del salto cualitativo que ha representado el surgimiento de la novela gráfica internacional y el uso pedagógico del cómic. Aunque los centros editoriales más

importantes todavía tienen el control de la mayoría de las historietas que se imprimen en el mundo, este nuevo formato ha dado pie a propuestas editoriales con ambiciones artísticas coherentes y con excelentes perspectivas. El reto de la región, sin duda, es establecer canales de comunicación e intercambio que de verdad nos permitan dejar de hablar de contextos particulares o de esfuerzos individuales y pasar a referirnos a fenómenos editoriales de largo alcance.

Del entretenimiento a la cultura un cambio de modelo editorial

Un tema determinante a la hora de pensar en las oportunidades y los retos que enfrentan las viñetas en español, es la transición entre el modelo del entretenimiento y

se vive un momento de renovado interés por los globos y las viñetas

el de los proyectos culturales. Es necesario señalar que la posición actual que tiene la historieta con respecto a la cultura de las distintas sociedades en las que se inscribe, es muy diferente a la que tuvo en el pasado. La edad de oro en México, España y Argentina, e incluso el origen de los principales referentes del continente, tuvo como paradigma que los cómics son producto de entretenimiento de consumo masivo. Sin embargo, es evidente que la tendencia mundial de la historieta indica que el noveno arte, hoy por hoy, habita otros ámbitos. La industria del cómic ha perdido la capacidad de congregar una audiencia masiva pues fue desplazada por medios como la televisión y el cine de grandes taquillas.

Aunque este desplazamiento ha implicado una fuerte caída en los niveles de venta de los cómics, le ha abierto las puertas a procesos creativos que privilegian la expresión artística de los autores. Mientras que con el modelo del entretenimiento, la supervivencia de los creadores

está relativamente asegurada¹, el cómic como proyecto cultural de expresión artística no ha logrado encontrar fórmulas efectivas de ser viable en lo económico. No en vano, la gran mayoría de los cómics editados en Latinoamérica y España son más un acto de amor por el arte secuencial que una fuente de sustento. Entre las estrategias que se plantean en distintos países podemos citar algunos casos interesantes como el de la revista *Larva* de la ciudad de Armenia, Colombia, que ha logrado consolidarse a partir de una serie de becas públicas y apoyos institucionales locales. Esto le ha permitido no depender de los grandes distribuidores que exigen un nivel de ventas imposible para una propuesta joven y exploratoria. En cambio, sus 11 números han conseguido consolidar una red de pequeños distribuidores que enfatiza la calidad de la lectura por encima del tamaño de la audiencia.

Otro caso interesante es el de la Librería Contracultura, ubicada en el barrio Miraflores de Lima, Perú. Este espacio no solo sirve como punto de venta de revistas independientes de distintas regiones del país y del continente, sino que es sede de una editorial de autores peruanos como

¹ En su libro *El oficio de las viñetas* (Paidós, 2010), Laura Vázquez señala cómo la creación de historietas representó para muchos autores de los años cincuenta la posibilidad de ascenso social.

Jesús Cossio y del experimentado Juan Acevedo, y de internacionales como los argentinos Langer y Enrique Alcatena. Sin duda, la experiencia del espacio comercial le permitió a la Editorial Contracultura, con Benjamín Corzo a la cabeza, no solo conocer los hábitos de consumo sino construir los lectores de las obras que ahora publica.

**más allá de
querer agradar
a determinado
público, esta
propuesta propende
por buscarle un
nuevo nicho cultural
a la historieta.**

Si bien el proyecto de Corzo depende de las ventas, su éxito está fundamentado en la búsqueda constante de nuevos lectores. Prueba de lo anterior es la edición para Perú que hizo de la memoria gráfica de Jesús Cossio, Luis Rossell y Alfredo Villar, *Rupay, historias gráficas de la violencia en el Perú 1980-1984* (Contracultura, 2010). Este libro ha generado mucha polémica e interés entre el conjunto de la sociedad peruana que encuentra en él una mirada seria y muy

bien investigada sobre un tema que puede generar incomodidad en algunos sectores. Por lo tanto podemos afirmar que más allá de querer agradar a determinado público, esta propuesta propende por buscarle un nuevo nicho cultural a la historieta.

Por último, es importante mencionar el caso del grupo Ensamble Cómics, de México, conformado por el guionista Edgar Olivares y los dibujantes Federico Aguilar y Luis Alberto Villegas. El proyecto consiste en reconstruir mitos, leyendas y costumbres de distintos municipios de ese país produciendo cómics a partir de una detallada investigación de campo. La publicación de estas historietas depende directamente de un trabajo con la comunidad que las inspira. Así, se genera una serie de historietas con un fuerte vínculo con comunidades específicas y que tiene un gran valor a la hora de establecer diálogos entre distintas culturas. Los ejemplares de las vivencias del personaje guía de este recorrido, *Cristóbal el Brujo*, dependen en parte del apoyo de becas y programas institucionales. También dentro de este modelo vale la pena mencionar el proyecto Cómics Mitos Urbanos, de Venezuela, que se dedica a recopilar distintas versiones de personajes de la cultura popular como el Doktor Knoche, María Lionza y Machera. Una de las particularidades de esta iniciativa es la participación de colaboradores de

distintos rincones de Latinoamérica como Ivan Santiago, Luis Molina, Nathaly Bonilla, Jesús Torrealba, Rafael Marquina, Juan Lamuñol, Sergio Almendro y Mario Semeco (de Venezuela), Ernan Ciriani, Luis Roca y Diego Cáceres (de Argentina), Marco Tóxico (Bolivia) y Kemo Sabi (Colombia) por solo nombrar algunos pocos.

Influencias externas

del *comic-book* y el *manga*
al fanzine

Un reto que vale la pena mencionar en este recorrido por nuestras viñetas consiste en la formación creativa de los autores y sus referentes estéticos y culturales. Si bien la producción local de los distintos países de habla hispana es nuestro tema central, es importante mencionar que una característica determinante es que los centros editoriales de Iberoamérica han sido importadores de contenidos provenientes de las industrias más poderosas. La influencia del cómic franco-belga fue determinante en varias generaciones de autores entre los años setenta y ochenta. Por su parte, los referentes norteamericanos han tenido una presencia que prevalece desde los años cuarenta. En el caso de Japón, el *manga*

Una característica determinante es que los centros editoriales de Iberoamérica han sido importadores de contenidos provenientes de las industrias más poderosas

generó mucho interés por el arte secuencial durante los noventa y la primera década del siglo XXI. El impacto de estas influencias ha sido determinante en las estéticas que definen las producciones locales de cada país sobre todo en el caso de los *comic-books* estadounidenses y el *manga*. Esto genera una gran dificultad a la hora de construir proyectos de índole cultural para el común de la sociedad pues en general estas estéticas dependen de una afectación particular del dibujo² y del argumento que suele

² En el pasado Festival de cómics de MoCCA en Nueva York, el dibujante Paul Pope definió el dibujo de los cómics de superhéroes como perteneciente a la tradición de lo grotesco. Según este artista de fama mundial, la intención de dicha industria es atraer a un público que disfruta de esa versión alterada de los seres humanos. De igual manera, el estilo característico del cómic japonés depende de una serie de fórmulas de representación que privilegian la rapidez de la producción. Lo anterior también ha generado una estética particular que suele ser poco atractiva para el público en general.

Panorama de
• la historieta en •
Iberoamérica

centrarse en una refundición constante de fantasías masculinas que suelen ser poco atractivas para mujeres, niños y personas que, en general, no comparten el gusto particular por dichas estéticas.

Otra fuente de inspiración y diálogo con las tendencias más importantes del contexto mundial es la vertiente alternativa que tiene raíces paralelas tanto en Estados Unidos con el trabajo de autores como Robert Crumb, Harvey Pekar, Art Spiegelma, Chris Ware, Joe Sacco y Alison Bechdel, como en Japón con los creadores de la generación del *gekiga*³ como Keiji Nakazawa, Yoshihiro Tatsumi, Shigeru Mizuki, Yoshiharu Tsuge, Kazuo Koike y Kazuo Umezu. La producción alternativa en Iberoamérica tiene como primer referente la generación de autores españoles que desde mediados de los años setenta y bajo el remoquete de “línea chungá” exploraron temas y estéticas poco tradicionales asociadas a círculos y movimientos contraculturales. En esta tradición sobresalen autores como Javier Mariscal, Ceesepe, Max y Miquel Riera. Una buena parte de esta producción fue publicada en las páginas de revistas como *El Víbora* y de producciones La Cúpula que hoy por hoy funciona como una editorial de novelas gráficas primordialmente. Al principio de

3 La palabra *gekiga* denomina la historieta japonesa de los años sesenta y setenta que quiso hacer un registro crudo y descarnado de la realidad.

los noventa dicha estética perdió su sentido contracultural gracias a que, según varios autores, sus temáticas parecían agotadas y las propuestas más importantes alcanzaron una popularidad que las convirtió en un contenido más aceptado socialmente.

Los herederos de dichas tradiciones en distintos países de la región coincidieron en el formato conocido como fanzine. Si bien cada país cuenta con una producción fanzinerana muy difícil de rastrear, se destacan los casos de Argentina y España, pues de allí surgieron creadores claves en el desarrollo del arte secuencial.

**La producción
alternativa en
Iberoamérica
tiene como
primer referente
la generación de
autores españoles**

Los fanzines en Argentina cumplen un papel fundamental a la hora de congregarse una gran cantidad de talento a pesar de los vaivenes del mercado editorial. La primera convergencia importante de creadores jóvenes del mundo del fanzine se dio en la

separata “Subtemento Óxido” de la revista *Fierro* en 1985. Pero es a partir de los años noventa que la elaboración y calidad de las ediciones independientes alcanza un alto nivel y produce autores de trascendencia como Ariel Olivetti, Jorge Lucas, Salvador Sanz, Liniers, Ernán Ciriani, Langer, Quique Alcatena, Juan Bobillo, entre otros. Entre los títulos más importantes están: *Cazador*, *Lápiz Japonés*, *Kapop*, *Suéltente*, *Hacha* y la primera versión de la revista especializada *Comiqueando*. Varios autores de esta generación liderados por Ariel Olivetti trascendieron al ámbito internacional gracias a su trabajo como dibujantes en el mercado norteamericano. Por otro lado, autores como Liniers y Langer lograron un espacio de la prensa haciendo tiras cómicas de gran aceptación entre el público en general.

Hoy por hoy los fanzines son muy valorados como un segmento de la producción de historietas. El Salón del Cómic de Barcelona, uno de los eventos editoriales sobre el tema más importantes de Europa, incluye entre sus premios la categoría “mejor fanzine” y ha premiado excelentes propuestas como *Gato Negro*, *Ojo de Pez*, *Rantifuso* y *Barsowia*, por solo nombrar algunos. Además, sobresalen artistas del género autobiográfico como Juanjo Saéz (*YO, otro libro egocéntrico de Juanjo Saéz*, 2010) y Juarma en España; *Truchafríta* y *Nomás* del

grupo Robot de Medellín, Colombia; Ernán Ciriani⁴, Caro Chinaski, Ángel Mosquito y Clara Lagos en Argentina, y Susana Villegas, Joaquín Cuevas y Frank Arbelo en Bolivia.

Globos con hipervínculos

Internet y la historieta iberoamericana

El *blog* argentino *Historietas Reales* publica todos los días páginas de excelentes artistas gráficos de habla hispana y ha servido como plataforma para un buen número de novelas gráficas. Entre los trabajos más destacados de este grupo está la autobiografía en formato de novela gráfica *Virus Tropical*, de la colomboecuatoriana Paola Gaviria, publicada en tres volúmenes por la editorial La Silueta en Colombia y que se imprimirá en un solo tomo en Argentina. De igual manera, el libro *Cena con amigos* de los uruguayos Rodolfo Santullo y Marcos Bergara fue publicado por LocoRabia (Argentina) en asociación con el Grupo Belerofonte (Uruguay). Esta

4 El caso de Ernán Ciriani es interesante pues su trabajo ha trascendido las fronteras gracias a que en distintos momentos de su vida estuvo radicado en México y Argentina y además su material ha sido publicado por revistas de varios países de habla hispana como *Carboncito* (Perú), *i#\$\$%&! Cómics* (México), *Gringo Muerto* (Bolivia), *Lezama*, *La Mano* (Venezuela), *Larva* (Colombia) y *Yo No Fui* (Argentina), entre muchas otras.

En los últimos años ha habido una proliferación de grupos que publican cómics exclusivamente para la red

obra ganó el premio Solano López 2010 en la categoría de mejor guión. El caso de este *blog* es una buena ilustración del impacto que ha tenido internet en las viñetas iberoamericanas. En los últimos años ha habido una proliferación de grupos que publican cómics exclusivamente para la red (webcómics) o que promocionan su trabajo a través de *blogs* y redes sociales.

Un buen ejemplo de esta situación es la página de Producciones Balazo de México, que por varios años ha seriado distintas historietas de muy buen recibo entre el público, y que han podido ser editadas en libros compilados. Es el caso de *Perros Muertos*, de Bef y Bachan, y de *Vinny, el perro de la Balbuena*, también de Bachan, ambos publicados como novelas gráficas por la editorial Caligrama.

De igual manera, la red virtual ha abierto la puerta para la creación de

comunidades transnacionales de gestión y producción, es el caso de páginas web como *Tebeósfera*, que se ha convertido en centro de documentación y referencia de muchísima utilidad para investigadores y amantes de la historieta española. Lo mismo podría decirse de espacios como *La cárcel de papel* de Álvaro Pons, la revista *Sonaste Maneco* del grupo argentino La Bañadera del Cómic y el *Museo Virtual de la Historieta Colombiana* dirigido por Bernardo Rincón.

Otra manera como internet ha generado nuevos espacios de colaboración entre creadores de distintos países son eventos especiales como “El gran reto de julio” organizado por Ediciones La Ñatita y Plastic Labs. Esta convocatoria, que va por su cuarta edición, consiste en invitar a dibujantes de todo el mundo para que realicen una página de historieta o una ilustración diaria durante los 31 días del mes de julio.

El efecto que han tenido estas iniciativas del mundo virtual en la producción de más y mejores historietas es innegable. La posibilidad de poner a disposición de los lectores material independiente sin gastar mucho dinero, y de ponerse en contacto con decenas de proyectos similares a los propios, ha generado redes de comunicación regional que han simplificado la interacción entre creadores, gestores, intermediarios y

lectores. Si bien internet no ha resuelto la viabilidad económica de la historieta de autor, creó un nuevo e importante espacio de lectura y plantea muchas posibilidades por explorar a medida que se transforman sus servicios y la forma como se accede a ellos.

La novela gráfica en Iberoamérica

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 congregar un conjunto diverso de cómics con historias ambiciosas que buscan establecer una comunicación duradera y significativa con el lector. Si bien el término específico proviene de la tradición norteamericana, este formato alcanzó visibilidad mundial gracias a autores de distintos rincones del mundo como Marjane Satrapi y Jiro Tanaguchi. Pasar de las tiendas especializadas a las librerías significó, en distintos países, sacar al cómic del aislamiento cultural producto de prácticas editoriales que privilegiaron un solo renglón de la población (hombres adultos jóvenes) y se olvidaron de que las historietas pueden atraer a todo tipo de público. Es innegable que la producción iberoamericana de arte secuencial no ha

Los lectores ibéricos tienen a su disposición una gran diversidad de material tanto en términos temáticos como estéticos

sido indiferente al fenómeno de la novela gráfica y está buscando la mejor manera de aprovecharlo generando nuevo material o recontextualizando el que ya existe.

El mercado del cómic español tiene la particularidad de que edita una selección muy completa de versiones en castellano de las novedades de los tres centros editoriales del mundo. Los lectores ibéricos tienen a su disposición una gran diversidad de material tanto en términos temáticos como estéticos. En esa medida, España tiene una muy particular perspectiva del fenómeno de la novela gráfica pues ha podido acceder no solo a sus principales referentes sino, además, a sus representantes más oscuros y con más matices. A esto se debe el hecho de que es el medio editorial de Iberoamérica en donde el término de novela gráfica ha sido más efectivamente explotado tanto para editar más títulos

como para penetrar nuevos escenarios de discusión como la academia.

Según Santiago García, en *La novela gráfica, Paracuellos* de Carlos Giménez es uno de los primeros ejemplos de novela gráfica

la producción iberoamericana de arte secuencial no ha sido indiferente al fenómeno de la novela gráfica

española. Esta reconstrucción autobiográfica de la vida diaria de los niños que vivían en los hogares de Auxilio Social del régimen franquista, es una obra que, si bien fue editada como un álbum franco-belga, posee la sensibilidad del nuevo fenómeno pues tiene una aproximación más literaria e íntima. Además, se puede mencionar la serie cómica costumbrista *El vecino*, de Pepo Pérez como dibujante y Santiago García como guionista. Esta historieta narra las vivencias de un superhéroe muy español y su vecino, José Ramón. También es importante mencionar el trabajo de David Rubín, pues tiene una línea muy atractiva para el público joven. Este nativo de Galicia pertenece al colectivo Polaqla

y ha publicado dos álbumes monográficos de excelente factura: *El circo del desaliento* (Astiberri, 2005) y *La tetería del oso malayo* (Astiberri, 2006). Por último, el libro *El arte de volar* (de Ponent, 2009) de Antonio Altarriba (guión), y Kim (dibujo), es uno de los mejores títulos de la producción ibérica. Se trata de una reconstrucción de la vida de su padre como sobreviviente de la Guerra Civil y contradictor exiliado del régimen franquista.

Por otro lado, España es el país de la región que tiene mejores redes de apoyo para los creadores de cómics en cuanto a garantías laborales, convocatorias y ayudas institucionales y privadas. En 2007 se lanzaron dos premios para incentivar la producción: el Premio de Novela Gráfica FNAC-Sins Entido que convoca autores de todo el mundo y otorga un contrato para publicar una obra original. Este reconocimiento ha sido otorgado a Jorge González por *Fueye*, a los franceses Guillaume Trouillard y Samuel Stento por *La temporada de flechas*, y a Esteban Hernández por *iPintor!*

Por su parte, el Premio Nacional de Cómic es un galardón otorgado por el Ministerio de Cultura español que reconoce la mejor obra secuencial publicada en el país en el año inmediatamente anterior. Entre los ganadores sobresale *Arrugas* de Paco Roca, obra ganadora en 2008 y una de las incursiones más exitosas que un

artista español haya hecho en el formato de novela gráfica. En ella, Roca nos cuenta la historia de Emilio, un ejecutivo bancario retirado que debe enfrentar las dificultades del Alzheimer y una nueva vida en una residencia para ancianos. Se trata de una historia que aborda un tema poco tradicional en el cómic, pero que logra construir un relato serio y detallado de la vejez.

Vale al pena señalar que *Arrugas* fue publicado originalmente en Francia por encargo y que pudo gozar de una edición en español gracias al tremendo éxito que tuvo entre la crítica especializada. Este caso nos remite a una situación que se repite en distintos rincones de Iberoamérica: un buen número de creadores trabaja para editoriales estadounidenses o francesas en vista de que esos mercados son los únicos que les pueden asegurar el nivel de ingresos que desean. Esta situación se vuelve mucho más evidente en los países latinoamericanos, donde es menos probable que sea editada una versión local de las obras vendidas en el exterior. Una buena ilustración es el caso del guionista Carlos Trillo quien ha trabajado para editores españoles y franceses durante una buena parte de su carrera sin que un buen número de sus obras hayan podido ser disfrutadas por el público de su país o por lo menos sin que hayan pasado varios años desde su edición

inicial. Obras como *L'Heritage Du Colone* con dibujos de Lucas Varela o series como "Bang Bang", ilustrada por Jordi Bernet son ejemplos de lo anterior.

En otros casos, artistas como Javier Suppa, Ariel Olivetti, Juan Bobillo y Humberto Ramos trabajan para compañías de Estados Unidos a partir de guiones

España es el país de la región que tiene mejores redes de apoyo para los creadores de cómics

creados por estadounidenses. Entonces, hay una mayor distancia entre creadores y producto final pues esa industria suele crear los cómics en líneas de producción donde cada persona tiene una tarea diferente. Así, los artistas latinoamericanos son el dibujante, el entintador o el colorista de una serie particular que será publicada en inglés para el público angloparlante.

Sin embargo, la producción de cómics extensos y autocontenidos ha podido desarrollarse en países como Argentina gracias a la constancia que las publicaciones

periódicas e internet le dan a los artistas locales. Apoyados en la existencia de revistas como *Fierro* y páginas web como *Historietas Reales*, los creadores argentinos han logrado mantener viva la tradición de grandes creadores como Solano López y Héctor Oesterheld, Carlos Sampayo, Alberto Breccia y José Muñoz. Una de las voces más contundentes es la del guionista Diego Agrimbau, autor de varios álbumes monográficos en los que ha colaborado con Dante Ginevra (*El sco*, Domus, 2007), Gabriel Ippóliti (*Planeta extra*, Planeta, 2009, y *La burbuja de Bertold*, Historieteca, 2010), Hernán Guitérrez (*El Campito*, LocoRabia y Belerofonte, 2009), entre otros.

Una característica importante de la historieta argentina actual es que sigue produciendo cómics para niños y adolescentes. Prueba de ello es la revista *Comic.ar* que utiliza una plataforma en la que mezcla material impreso tradicional con material en internet y funciona como una antología de episodios con aventuras para gustos diversos. Entre sus colaboradores están: Andrés Valenzuela, Quique Alcatena, Rafael Curci, Marcelo Basile y Diego Greco. De igual manera, la ya extinta editorial Domus alcanzó a publicar material dirigido al público infantil de algunos de los mejores artistas argentinos. *Bosquenegro* de Fernando Calvi, *El cuerno*

Una característica importante de la historieta argentina actual es que sigue produciendo cómics para niños y adolescentes

escarlata de Carlos Trillo y Lucas Varela, y la serie de J. J. Rovella, *Dante Elefante*, son algunas de las propuestas individuales de cómics dirigidos a lectores jóvenes que tuvieron una buena acogida.

Por su parte, en México sobresalen dos editoriales dedicadas a publicar novela gráfica. La ya antes mencionada Editorial Caligrama se especializa en un público joven y cuenta en su catálogo con libros como *Operación Bolívar* y *Kerubim* y otros cuentos del experimentado Edgar Clement, *El cadáver y el sofá* de Tony Sandoval y *Gris* de este mismo junto a Patricio Betteo. El otro grupo dedicado a este género es la Editorial Resistencia que ofrece varias antologías del trabajo de autores mexicanos de primer nivel como BEF (*Monorama 1 y 2*), Patricio Betteo (*Mirador*), José Quintero (*Flor de adrenalina*), Frik (*Cabos sueltos*), y Luis Fernando (*Comixtlán*), entre otros.

Historia e historieta

La Unión de Historietistas e Ilustradores de Tucumán -UNHI- ha venido desarrollando la iniciativa “Socializar la historieta”, un proyecto que pretende utilizar el lenguaje secuencial como herramienta pedagógica para enseñar historia. En el marco de las celebraciones del bicentenario, este grupo se ha dado a la tarea de crear una novela gráfica por cada año de historia de la República Argentina. También es importante resaltar la iniciativa de Las Juanas Editorial, de convocar diversos artistas gráficos para crear el libro *La Patria también es mujer: Historia de las mujeres latinoamericanas en historietas*. Ambas propuestas plantean un uso de los recursos particulares de la historieta, como la multiplicidad de voces paralelas, para dar cuenta de la historia de una manera más incluyente.

Lo anterior está muy ligado a los esfuerzos de la editorial uruguaya Belerofonte, con

utilizar el lenguaje
secuencial como
herramienta
pedagógica para
enseñar historia

el guionista Rodolfo Santullo y el dibujante Matías Bergara a la cabeza. En obras como *Los últimos días del Gra Spee* (2010) y *Acto de Guerra* (2009) exploran episodios de la historia de su país desde una perspectiva crítica y muy novedosa en el uso que hacen de los recursos del cómic. De igual manera, el ya mencionado *Rupay, historias gráficas de la violencia en el Perú 1980-1984* (Contracultura, 2010) de Alfredo Villar, Luis Rossell y Jesús Cossio es otro ejemplo de las convergencias entre historieta e historiografía. Por su parte, en Cuba se ha experimentado en este terreno con libros como *Historias mambises*, que reúne trabajos de Tulio Raggi, Juan Padrón, Orestes Suárez, Francisco Blanco Ávila y Francisco Blanco Hernández.

Conclusiones

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. Ejemplos como el de *El*

Panorama de
• la historieta en •
Iberoamérica

arte de volar o *Rupay* hacen evidente el hecho de que cuanto más fluida es la comunicación con un público amplio, la producción secuencial es más un espacio de reflexión colectiva dispuesto a abordar los temas más complejos con la mayor seriedad y respeto. Solo se puede esperar que establecer este tipo de lazos profundos con los hitos de una sociedad pueda blindar de altibajos las producciones locales de historieta.

De igual manera, el panorama del cómic en español es lo suficientemente amplio para

**un espacio para
crear ficciones
que informan y
retroalimentan
las realidades
particulares de
cada lugar**

darle cabida a un sinnúmero de propuestas que son el producto del entusiasmo y el cariño que sienten los creadores por su oficio. En la medida en que se sigan abriendo espacios de lectura y difusión de este material, el trabajo de estos historietistas se irá consolidando ya sea para convertirse en una profesión viable en los países con más infraestructura, o por lo menos es un espacio para crear

ficciones que informan y retroalimentan las realidades particulares de cada lugar.

El interés por la novela gráfica y las comunidades creativas de internet son en definitiva los dos fenómenos que más impacto han tenido sobre la producción de cómics en español. El hecho de que los cómics puedan pasar de los voceadores a las librerías implica un cambio de mentalidad importante que pasa tanto por una transformación en los lectores como en los creadores. La transición entre las industrias del entretenimiento y los proyectos culturales es una pieza clave en dicho proceso de reinención de las viñetas. A pesar de que la producción en Iberoamérica no alcanza los niveles de los tres grandes ejes editoriales –Estados Unidos, Francia y Japón– y sigue dependiendo en gran medida de las pautas que dichos centros imponen, la reconstrucción de la historia y la cultura particulares de cada país hacen que el ejercicio de crear cómics en nuestra región sea mucho más que simple repetición.

Bibliografía recomendada

- Agrimbau, Diego y Dante Ginevra (2007).
El asco. Buenos Aires, Domus.
- AGRIMBAU, DIEGO Y GABRIEL IPPÓLITI (2009).
Planeta extra. Buenos Aires, Planeta.
- AGRIMBAU, DIEGO Y GABRIEL IPPÓLITI (2010).
La burbuja de Bertold. Buenos Aires,
Historieteca.
- AGRIMBAU, DIEGO Y HERNÁN GUITÉRREZ
(2009). *El Campito*. Buenos Aires,
LocoRabia y Belerofonte.
- AHUMADA, MANUEL (2010). *Las historias que
yo viví*. México D. F., Resistencia.
- ALTARRIBA, ANTONIO Y KIM (2009). *El arte de
volar*. Barcelona, Edicions de Ponent.
- BEATY, BART (2007). *Unpopular Culture:
Transforming the European Comic Book in
the 1990s*. Toronto, University of Toronto
Press.
- BETTEO, PATRICIO (2008). *Mirador*. México D.
F., Resistencia.
- BETTEO, PATRICIO Y TONY SANDOVAL (2008).
Gris. México D. F., Caligrama.
- CARRIZO, CÉSAR (2003). *Socializar la
historieta—La historieta en las escuelas*.
Tucumán, Tebeósfera [en línea],
disponible en: http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/socializar_la_historieta_-_la_historieta_en_las_escuelas.html.

- CLEMENT, EDGAR (2006). *Operación Bolívar*. México D. F., Caligrama.
- CLEMENT, EDGAR (2008). *Kerubim y otros cuentos*. México D. F., Caligrama.
- COSSIO, JESÚS, LUIS ROSSELL Y ALFREDO VILLAR (2010). *Rupay, historias gráficas de la violencia en el Perú 1980-1984*. Lima, Editorial Contracultura.
- FERNÁNDEZ, BERNARDO (2007). *Monorama 1*. México D. F., Resistencia.
- FERNÁNDEZ, BERNARDO (2009). *Monorama 2*. México D. F., Resistencia.
- FERNANDO, LUIS (2010). *Comixtlán*. México D. F., Resistencia.
- GARCÍA, SANTIAGO (2010). *La novela gráfica*. Barcelona, Astiberri.
- GARCÍA, SANTIAGO y PEPO PÉREZ (2004). *El vecino*. Barcelona, Astiberri.
- Gaviria, Paola (2009). *Virus tropical*. Bogotá, La Silueta.
- Gaviria, Paola (2010). *Virus tropical II*. Bogotá, La Silueta.
- GIMÉNEZ, CARLOS (2000). *Paracuellos*. Barcelona, Glenat.
- GONZÁLEZ, JORGE (2009). *Fueye*. Barcelona, Sins Entido.
- HEER, JEET Y KEN WORCESTER (2008). *A Comics Studies Reader*. Oxford, MS, University Press of Mississippi.
- PROAÑO MUCIÑO, ERIK FRIK (2010). *Cabos sueltos*. México D. F., Resistencia.
- QUINTERO, JOSÉ (2009). *Flor de adrenalina*. México D. F., Resistencia.
- RAGGI, TULLIO (2008). *Historias mambises*. Cuba, Editorial Pablo de la Torriente.
- ROCA, PACO (2008). *Arrugas*. Barcelona, Astiberri.
- RUBENSTEIN, ANNE (1998). *Bad Language, Naked Ladies, and Other Threats to the Nation: A political History of Comic Books in Mexico*. Durham, Duke University Press.
- RUBÍN, DAVID (2005). *El circo del desaliento*. Barcelona, Astiberri.
- RUBÍN, DAVID (2006). *La tetería del oso malayo*. Barcelona, Astiberri.
- SAÉZ, JUANJO (2010). *YO, otro libro egocéntrico de Juanjo Saéz*. Barcelona, Random House Mondadori.
- SANDOVAL, TONY (2008). *El cadáver y el sofá*. México D. F., Caligrama.
- SANTULLO, RODOLFO Y MATÍAS BERGARA (2009). *Acto de guerra*. Montevideo, Belerofonte.
- SANTULLO, RODOLFO Y MATÍAS BERGARA (2010). *Los últimos días del Graf Spee*. Montevideo, Belerofonte.
- SANTULLO, RODOLFO Y VERGARA, MARCOS (2009). *Cena con amigos*. Montevideo, Belerofonte.
- SOSA, GABRIELA (ED.) (2010). *La Patria también es mujer: Historia de las mujeres latinoamericanas en historietas*. Buenos Aires, Las Juanas.
- VÁZQUEZ LUTNIK, LAURA (2010). *El oficio de las viñetas: la industria de la historieta argentina*. Buenos Aires, Paidós.

Referencias bibliográficas

La Cárcel de Papel (lacarceldepapel.com/)

Tebeófera (<http://www.tebeosfera.com>)

Historietas Reales (<http://historietasreales.wordpress.com/>)

Drake Cómic (<http://drakecomics.blogspot.com/>)

Waldomiro Vergueiro

Graduado en Biblioteconomía y Documentación por la Fundación Escola de Sociología y Política de Sao Paulo, con maestría y doctorado en Ciencias de la Comunicación por la Escola de Comunicaciones y Artes de la Universidad de Sao Paulo y Pós-doctorado en la Loughborough University of Technology (Inglaterra, 1994). Es profesor titular de la ECA/USP, además de vice-jefe del Departamento de Biblioteconomía y Documentación y coordinador del Observatorio de Histórias em Quadrinhos. Es miembro de la International Journal of Comic Art. Autor de libros y artículos sobre Desarrollo de Colecciones, Calidad en Servicios de Información y Administración de Unidades de Información.

Waldomiro
Vergueiro

Panorama de la producción de cómics en Brasil

En Brasil, los cómics recibieron la influencia de diferentes lugares del mundo,

pero pueden considerarse como herederos de la tradición iconográfica y de humor gráfico de los periódicos brasileños del siglo XIX, cuando grandes artistas se destacaron en el campo de la caricatura y los dibujos humorísticos de crítica política y social.

Para Lailson de Holanda Cavalcanti (2005: 21), “la primera manifestación de humor gráfico impreso en Brasil es de autor desconocido, dado que la situación política no permitía asumir públicamente la autoría de un dibujo crítico con respecto a las autoridades y al sistema dominante”. Publicada el 15 de abril de 1831 en el diario *O Corcundão*, esta mostraba la imagen de un político de la época, representado como un ser mitad hombre mitad asno.

Autores como Manoel de Araujo Porto-Alegre, Candido Aragonés de Faria, Rafael Bordalo Pinheiro, entre otros, registraron la historia del país durante el Segundo Imperio¹

¹ Dentro de la historiografía brasileña, el *Segundo Império* suele hacer referencia al período comprendido entre 1840, fecha de la declaración de la mayoría de edad de Don Pedro II, y 1889, año de la Proclamación de la República [N. de la T].

a través del humor gráfico, creando dibujos orientados a la crítica política o de costumbres. El primero y probablemente el principal autor en destacarse en este ámbito fue el italobrasileño Angelo Agostini, considerado como uno de los precursores del medio.

herederos
de la tradición
iconográfica y de
humor gráfico
de los periódicos
brasileños del siglo
XIX

Agostino dominaba la técnica de contar una historia gráficamente. Muchos coinciden en que su obra *As Aventuras de Nhô Quim, ou Impressões de uma Viagem à Corte*, la cual circuló en el diario *Vida Fluminense* desde 1869, fue el primer cómic publicado en el país. Agostino fue un modelo para quienes

lo sucedieron (Cirne, 1990). Elaboró también el logotipo de la primera revista brasileña en publicar cómics con regularidad, *O Tico-Tico*, que circuló durante las décadas cincuenta y sesenta y fue la segunda publicación de cómics de mayor duración en el país (Vergueiro y Santos, 2005).

creando dibujos orientados a la crítica política o de costumbres

O Tico-Tico incluía muchos cómics, permitiendo que los lectores entraran en contacto con varios personajes norteamericanos de principios del siglo XX. Su personaje más conocido fue Chiquinho, un chico travieso. Aunque durante muchos años se creyó que era una producción auténticamente nacional, se trataba del personaje Buster Brown, del estadounidense Richard Felton Outcault. En Brasil, fue elaborado por varios artistas locales que crearon para él un compañero afrobrasileño, Benjamin.

O Tico-Tico también hizo posible la divulgación de varios personajes brasileños en tiras cómicas, entre los que se destacan Reco-Reco, Balão y Azeitona, de Luis Sá, que también fueron utilizados en anuncios

publicitarios durante las décadas cincuenta y sesenta; Bolinha y Bolohna, de Nino Borges, un par humorístico; Zé Macaco e Faustina, de Alfredo Storni, una pareja bastante similar a tantas otras de los cómics, y Kaximbown y el Barão de Rapepé, de Max Yantok.

O Tico-Tico no fue la única revista de principios del siglo XX en incluir cómics, pero su popularidad empañó el brillo de las demás.

La introducción del modelo norteamericano de cómics en Brasil

Aparte de Chiquinho, *O Tico-Tico* publicó pocos personajes extranjeros. La entrada de los cómics norteamericanos se produjo en la década de los treinta, mediante dos publicaciones.

En São Paulo, el periódico *A Gazeta* publicó un suplemento infantil desde finales de 1929 hasta 1950, bautizado cariñosamente como *A Gazetinha*. Circulaba semanalmente y, después, dos o tres veces por semana. En sus páginas se publicaron muchos cómics estadounidenses, entre los que se destacan *Little Nemo in Slumberland*, de Winsor McCay. El suplemento también publicó

Panorama de la
• producción de •
cómics en Brasil

autores brasileños como Nino Borges, Zaé Jr., Amleto Sammarco, Messias de Melo, además del portugués Jayme Cortez.

La expansión de los cómics estadounidenses en Brasil se dio en 1934. Durante ese año surgió en Río de Janeiro el *Suplemento Juvenil*, iniciativa del periodista Adolfo Aizen, en el periódico *A Nação*. A partir del número 15 empezó a ser independiente (Gonçalo Júnior, 2004; Silva, 2003). Su distribución nacional permitió que los lectores se familiarizaran con los personajes más populares de la que suele considerarse como la época de oro de los cómics norteamericanos.

La intensa competencia dio origen a una mayor variedad de publicaciones en los puestos de revistas

El *Suplemento Juvenil* traía artículos culturales y educativos, como las series *Aprender a aprender* o *Como estuda* o *Rabedéco* y series brasileñas como *Os Exploradores da Atlântida* ou *As Aventuras de Roberto Sorocaba*, de Monteiro Filho; *Nick Carter versus o Fantasma*

Negro, de Renato Silva, *Raffles*, de Carlos Arthur Thiré, y *O enigma das pedras vermelhas*, de Fernando Dias da Silva.

También surgieron otras publicaciones. La que más se destacó fue *O Globo Juvenil*, publicada por el diario *O Globo*. La intensa competencia dio origen a una mayor variedad de publicaciones en los puestos de revistas. Adolfo Aizen lanzó *Mirim*, lo que llevó a la aparición de la revista *Gibi* por parte de *Globo Juvenil*. Creada en 1939, *Gibi* se volvió tan popular en Brasil que su nombre pasó a usarse para designar cualquier revista de cómics, práctica que continúa hasta la actualidad (Moya, 1970, 1996; Santos, Vergueiro, 2010).

El cierre del *Suplemento Juvenil* trajo consigo el inicio de una nueva fase en el mercado brasileño en la que surgieron editoriales que daban prioridad a la publicación de cómics. Estas se establecieron principalmente en los estados de mayor desarrollo económico —São Paulo y Río de Janeiro—, situación que ha permanecido relativamente inalterada desde entonces. Entre ellas pueden destacarse EBAL (Editora Brasil América Ltda.), fundada en 1945 por Adolfo Aizen; RGE (Rio Gráfica e Editora), de las Organizaciones O Globo, posteriormente Editora Globo; Cruzeiro, de Río de Janeiro, que publicaba una revista de variedades del mismo nombre; la editorial Abril, que introdujo los cómics de Disney en el país, y muchas otras.

Géneros y personajes de los cómics brasileños

El entusiasmo de los lectores garantizó la permanencia y el desarrollo del medio en el país, haciendo posible la aparición de personajes e historias y asegurando la realización de la primera exposición internacional de cómics en 1951, en la que se mostró la originalidad del arte de grandes autores (Moya, 2001). Sin embargo, el predominio de los productos estadounidenses, beneficiados por factores económicos, dificultó la supervivencia de los autores y personajes nacionales (Vergueiro, 1999). Felizmente, la historia de los cómics revela la existencia de artistas que persistieron en el noveno arte y crearon historias y personajes interesantes.

Cómics infantiles

Desde sus comienzos en la revista *O Tico-Tico*, los cómics se volvieron muy populares entre los niños brasileños y muchas historias fueron creadas para ellos.

En la década de los cincuenta surgieron varios personajes relacionados con el mundo del entretenimiento. Entre ellos se destacaron los payasos Arrelia y Pimentinha y varios comediantes del cine nacional como

Oscarito, Grande Otelo, Mazaropi y, a partir de los setenta, Os Trapalhões. En los años noventa se lanzaron varios títulos inspirados en personas reconocidas del mundo de la música, el cine, la televisión y los deportes, pero tuvieron corta vida, evidenciando el poco valor concedido a esta tendencia de producción en los cómics nacionales. El único título de este tipo publicado regularmente en el país es *Ronaldinho Gaúcho*, una versión infantil del jugador de fútbol.

En los años noventa se lanzaron varios títulos inspirados en personas reconocidas

En el mundo de los cómics infantiles brasileños Maurício de Sousa reina de manera casi absoluta. Este artista comenzó su carrera en los años cincuenta con tiras humorísticas. Creó un grupo de niños con características universales —*a Turma da Mônica*— que caló en el gusto de los lectores. Su primera revista de cómics fue lanzada en 1970 por la editorial Abril, seguida de varias más. En su producción se omiten

Panorama de la
• producción de •
cómics en Brasil

sutilmente varios puntos de caracterización de la cultura brasileña, privilegiando los atributos y preocupaciones de carácter universal y facilitando la identificación de sus personajes con cualquier niño. Sus historias tratan temáticas universales a pesar de conservar la presunción de desarrollarse en Brasil. Dentro de la producción de Maurício de Sousa la cultura brasileña aparece de forma más directa en las historias del niño campesino Chico Bento, representante del ambiente rural que resalta el valor de las costumbres y tradiciones populares.

Por su parte, el ilustrador Zivaldo Alves Pinto le dio un enfoque diferente a su personaje Pereré, creado en la década de los sesenta. Mientras las historias de Chico se anclaron en las oposiciones entre la vida rural y la urbana, la protección del medio ambiente y el elogio a la simplicidad del hombre del campo, las de Pereré buscaban la identificación con la herencia cultural brasileña, al reproducir temas folclóricos y valorar las idiosincrasias del país (Vergueiro, 1990). Pero las mismas cualidades que hicieron de la obra de Zivaldo una producción antológica y de culto, también la convirtieron en una creación anticuada que algunas veces solo resultaba comprensible para los contemporáneos de su primera publicación. Eso explica su fin, hace más de cuarenta años.

Muchos autores intentaron seguir los pasos de Maurício de Sousa, pero ninguno logró alcanzarlo. Fue el caso de Daniel Azulay (*A Turma do Lambe-Lambe*), Primaggio Mantovi (el payaso Sacarrolha), Ely Barbosa (*A Turma da Fofura*), entre otros. El único que continúa emulando al padre de Mônica es el bahiano Antonio Cedraz, creador del grupo de niños *A Turma do Xaxado*.

Historias de aventura

Con la popularidad de los cómics en Brasil, los lectores empezaron a conocer a héroes como Flash Gordon, Terry, Dick Tracy, el Príncipe Valiente, Tarzán y muchos otros. Los editores buscaron crear personajes que remitieran más al pueblo y la cultura brasileña.

Garra Cinzenta, publicada de 1937 a 1939, era una mezcla de cómic de terror e historieta policial de corte *noir*, la cual anticipaba futuros personajes de los cómics (*A Garra Cinzenta*, 2003). Era publicada en *A Gazetinha* junto con el robot gigante *Audaz, o Demolidor*, de Messias de Melo y Armando Brussolo.

Varios personajes de aventura de los cómics brasileños provenían de la radio y la televisión, como Dick Peter, detective privado creado por Jerônimo Monteiro y llevado a los cómics por Abílio Correa, Syllas Roberg y Jayme Cortez, y *O Anjo*, creación de Moisés Weltman, ilustrada por Flávio

Colin y Getúlio Delphin, autores que también se destacaron en otras series: Colin creó la versión para cómic de *O Vigante Rodoviário*, posteriormente ilustrada por Osvaldo Talo. Delphin trabajó en *Aba Larga*, un cómic protagonizado por policías fronterizos de Rio Grande do Sul, producido por la Cooperativa Editora e Trabalho de Porto Alegre -CEPTA-.

Muchos de los cómics de aventura situaron a los héroes y sus peripecias en el ambiente rural, reproduciendo características de

los cómics
brasileños de
aventuras eran
parecidos a los de
sus pares en otros
países

algunas regiones menos desarrolladas económicamente, con lo que se acercaron a las historias y personajes del Lejano Oeste, bastante populares durante esa época. De este modelo hacen parte *As Aventuras de Sérgio Amazonas*, de Jayme Cortez; *Jerônimo, o Herói do Sertão*, de Edmundo Rodrigues; *Raimundo Cangaceiro*, de José Lanzelotti, y el cazador amazónico *Capitão Atlas*, de Fernando Dias da Silva, entre otras.

En general, los cómics brasileños de aventuras eran parecidos a los de sus pares en otros países. La mayoría trataba de reproducir los estilos y *raison d'être* de los extranjeros. Infelizmente, Brasil no logró producir guionistas de cómics de aventura de la talla de los argentinos Oesterheld y Trillo.

El trabajo de Gedeone Malagola como guionista merece ser resaltado tanto por la diversidad de los temas que abordó como por la creación de personajes memorables. Entre ellos sobresalen Tambu, Jane West, Professor Pingüim, Capitão Wings, Capitão Astral, Milton Ribeiro, O Cangaceiro; Kabot Jim y Juvêncio, o Justiceiro, entre otros. Gedeone también escribió textos para personajes norteamericanos, como *Nick Fury*, *X-Men*, y *Thor*, de Marvel Comics; o *Homem Mosca* (*Fly Man*); *Lilli* (*Millie, the model*) y *Juju Faísca*.

Las historias de guerra, bastante populares en las décadas cincuenta y sesenta, tuvieron un breve pero significativo impacto en los cómics brasileños. En ellos brillaron las estrellas de los ilustradores Eugenio Colonnese e Ignacio Justo.

Brasil no contó con una gran tradición dentro del género de las aventuras en ambientes salvajes. Entre las producciones de este tipo se destacan varias copias del personaje de *Tarzán*, de Edgar Rice Burroughs. *Targo*, creada en 1969 por

Panorama de la
• producción de •
cómics en Brasil

Moacir Rodrigues, era el defensor de las selvas. Sus aventuras ocurrían en lugares no especificados de Brasil, con la participación de animales prehistóricos y hombres de las cavernas. Otros autores que se dedicaron a la aventura fueron Mozart Couto (espada y brujería), Wander Antunes (policíaco), Cláudio Seto (artes marciales) y Fernando Ikoma (ficción científica).

Cómics de superhéroes

El intento por replicar temáticas abordadas en los cómics extranjeros se aplicó –y extrapoló– a los superhéroes producidos en el país. Más que inspiración, los superhéroes norteamericanos eran la fuente de ideas y proyectos. Se trataba de copiarlos, vistiéndolos con trajes y motivos ligeramente diferentes a los originales. La razón era económica y los editores buscaban alternativas para hacer frente a la máquina de producción estadounidense.

Varios superhéroes brasileños fueron traídos de otros medios masivos de comunicación. *Capitão 7*, creación de Ayres Campos, divulgada inicialmente por las ondas de la radio y la televisión fue ilustrado por Getúlio Delphin y luego por Osvaldo Talo. *Capitão Estrela*, creado originalmente como el personaje de la campaña publicitaria de una fábrica de juguetes fue llevado a los cómics por Juarez Odilon.

La mayoría de los superhéroes brasileños surgió de la producción de Estados Unidos. Los editores obtenían publicaciones de ese país y les solicitaban a los artistas que los adaptaran al ambiente local. Aunque tuvieron una vida corta y fueron publicados por editoriales pequeñas, estos personajes hicieron posible que varios artistas nacionales produjeran cómics durante un período más largo del que permitían las condiciones normales del mercado.

**los superhéroes
norteamericanos
eran la fuente de
ideas y proyectos**

Los años sesenta fueron muy productivos para los superhéroes brasileños. Desafortunadamente, la gran mayoría eran “tristes pastiches de producciones extranjeras, que copiaban motivaciones, poderes, temas, trajes, argumentos, etc.” (Vergueiro, 2000: 168). No había una preocupación acentuada por los valores nativos. Los editores y los autores parecían creer que la apropiación cultural del género ocurriría naturalmente, por el simple hecho de situar a sus personajes en suelo brasileño.

Entre los superhéroes brasileños se destacan Escorpião, Hur, Fikon, Super-Héros, Homem-Lua, Pabeyma, Golden Guitar, Mylar, Judoka, etc., que poseían poderes extraños para vencer a villanos de escasa imaginación. Uno de los más populares, Raio Negro, publicado durante los sesenta, era una copia desvergonzada del superhéroe norteamericano Linterna Verde. El autor de *Raio Negro*, Gedeone Malagola, vistió al héroe con una máscara y un traje completamente negros, cambiando un poco la historia de su origen pero conservando su esencia. La primera historia de *Raio Negro* comienza en el Congreso Nacional, donde se lleva a

Al retratar los íconos del turismo brasileño, el autor buscaba que los lectores se identificaran con ellos y con los personajes

cabo una reunión secreta. En la tercera página, un avión sobrevuela el Cristo Redentor de Río de Janeiro, una estatua que aparecerá recurrentemente en la revista y que

constituye uno de los símbolos visuales más conocidos de la Ciudad Maravillosa. Al retratar los íconos del turismo brasileño, el autor buscaba que los lectores se identificaran con ellos y con los personajes.

Durante los años ochenta y noventa, varios artistas nacionales empezaron a ilustrar superhéroes para el mercado estadounidense. Nuevos personajes de ese género, realizados localmente, aparecieron en Brasil. Sin embargo, ninguno de ellos logró mantener el interés del público por mucho tiempo.

Historias de terror

En Brasil, las revistas de cómics de terror surgieron en la década de los cincuenta. La mayoría venían de Estados Unidos, donde el género prosperaba visiblemente.

La primera publicación de este tipo se llamó *Terror Negro*, lanzada por la editorial La Selva. Apareció en 1949 como una revista de superhéroes. Gracias a su éxito, surgieron varias más, que también publicaban materiales traducidos de los *comic books* norteamericanos.

La disminución de los cómics de terror en Estados Unidos, durante la segunda mitad de los años cincuenta, llevó a las editoriales brasileñas a buscar autores nacionales. Al comienzo, estos artistas traducían al lenguaje de los cómics obras de autores consagrados de la literatura,

Panorama de la
• producción de •
cómics en Brasil

pero posteriormente también empezaron a producir historietas a partir de narrativas populares brasileñas.

El portugués Jayme Cortez fue responsable del arte de las portadas de muchas revistas de terror, así como de muchas historias, convirtiéndose en un ícono en este campo. Otro autor destacado fue el italiano Nico Risso, cuya sociedad con el guionista Rubens Francisco Lucchetti fue una de las más prolíficas de los cómics brasileños. Juntos hicieron la tira ilustrada del personaje *Zé do Caixão*, creación del director cinematográfico José Mojica Marins. Por su parte, Flávio Colin adaptó leyendas y narrativas populares con un toque naturalista, creando historias que desbordaban la realidad brasileña. Colin también trabajó con personajes clásicos del género, como *Lobisomem*. Un último artista que no podemos olvidar es Júlio Shimamoto, quien trabajó para muchas editoriales e ilustró cómics del personaje clásico de *La Momia*, con textos de Lucchetti.

En la década de los setenta, el género de terror empezó a declinar. Aun así, se registra la existencia de las revistas *Spektro* y *Kripta*, que reproducían materiales norteamericanos. *Spektro* contó con la colaboración de varios artistas nacionales.

El canto del cisne de los cómics de terror en Brasil llegó a comienzos de los años noventa con la cancelación de los dos

últimos títulos del género que eran publicados con regularidad, *Calafrio* y *Mestres do Terror*, producidos por Rodolfo Zalla y Eugenio Colonnese. Los dos fueron publicados durante años y ofrecieron cómics de buena calidad, llevando al público historias de personajes memorables, como las vampiras Mirza, Nádia y Satânia. Tras el cierre de estas revistas aparecieron muy pocos títulos de este género en el país.

Flávio Colin adaptó leyendas y narrativas populares con un toque naturalista

Cómics alternativos y para el público adulto

En Brasil siempre ha existido una amplia producción de cómics independientes. Ante la imposibilidad de publicar en el mercado dominante, muchos artistas producen revistas alternativas y fanzines en pequeñas cantidades, estableciendo un sistema informal de producción y distribución que los mantiene activos.

El primer fanzine brasileño fue *Ficção*, producido en 1965 por Edson Rontani,

Henfil se convirtió en un baluarte en la lucha contra el gobierno militar y en la defensa de los cómics brasileños

quien buscaba entrar en contacto con aficionados al género y divulgaba textos informativos sobre cómics (Magalhães, 2003, 2004). Otros coleccionistas y artistas aficionados siguieron su ejemplo, y se produjo y sigue produciendo una gran variedad de publicaciones sobre y de cómics. Muchos fanzines aparecen y desaparecen, mientras otros se mantienen durante años. Entre los fanzines publicados en el país se encuentran *O Boletim do Herói* (1968), *O Boletim do Clube do Gibi*, *Vivendo os Quadrinhos*, *Fanzine*, *Na Era dos Quadrinhos*, *O Clube da Editora Juvenil*, *Maturi* (1975), *María*, *Marca de Fantasia*, *Nhô-Quim*, *Top Top*, *Historieta*, *Grupo Juvenil*, *Fanzim*, *Quadrix*, *Barata*, *Nostalgia dos Quadrinhos*, *Boletim dos Quadrinhos*, *Singular Plural*, *Psiu*, *Quadrinhos Independentes*, *Panacea*, *Garagem Hermética*, *O Contínuo* y *Manycomics*, entre otros (Magalhães, 2003, 2004).

Probablemente el autor brasileño de cómics independientes más importante ha sido Henrique de Souza Filho, conocido con el pseudónimo de Henfil, cuyos trabajos aparecieron publicados en muchos periódicos durante los años sesenta y setenta. Henfil se convirtió en un baluarte en la lucha contra el gobierno militar y en la defensa de los cómics brasileños. Ilustrados en un estilo *underground*, los cómics y tiras diarias de Henfil eran muy cáusticas frente al panorama social predominante (Seixas, 1996), y hacía una ácida crítica al statu quo y a la situación política del país. Sus principales creaciones fueron: *A Graúna*, ave nativa brasileña, *O Bode Orellana* y *Zeferino*, habitante típico del nordeste brasileño; y *Os Fradins*, un par de frailes que exploraban situaciones maliciosas y sádicas, pero que siempre traían un mensaje de solidaridad para las minorías y los desposeídos. Henfil también creó *Ubaldo*, *o Paranóico*; *Orelhão* y *Cabôco Mamadô*.

Desde otro punto de vista, y ya en la segunda mitad de la década del cincuenta, un tipo de cómics alternativos empezó a destacarse en el país: los cómics pornográficos. Conocidos como “catecismos”, eran de formato pequeño, de entre veinticuatro y treinta y seis páginas, cada una con uno o dos cuadros. Por lo general, se centraban en las relaciones sexuales, con amplia exhibición de los órganos sexuales.

Panorama de la
• producción de •
cómics en Brasil

La popularidad de los “catecismos” aumentó durante la época de la dictadura militar. El autor más conocido de este campo fue Carlos Zéfiro, pseudónimo de Alcides Caminha, quien llegó a crear más de quinientas historias. A pesar de no ser un gran artista, Zéfiro era dueño de un trazo característico al dibujar, sabía contar historias que atizaban la imaginación de sus lectores, tenía un excelente dominio de la psique del hombre brasileño y elaboraba narrativas que les hablaban de cerca a sus ansiedades más profundas (Vergueiro, 2001: 144).

los cómics para
adultos siempre
estuvieron ligados
al mercado
alternativo

La época de mayor producción de los catecismos de Carlos Zéfiro, así como de sus contemporáneos llegó a su fin en los años setenta. Las décadas siguientes traerían consigo algunos intentos de recuperación del género, con pocos autores destacados —como Sebastião Zéfiro, Ivan Nascimento, Emir Ribeiro y Adrovando Claro—, pero sin la misma magia de la época prohibida.

En Brasil, los cómics para adultos siempre estuvieron ligados al mercado alternativo, pues en la mayoría predominaba el modelo *underground*. Era el caso del semanario *O Pasquim* (1969-1991), en el que escritores e intelectuales como Chico Buarque de Hollanda, Antônio Callado, Rubem Fonseca y Gláuber Rocha y los humoristas gráficos y autores de cómics más importantes se enfrentaban a la dictadura militar.

O Pasquim era el portavoz de la indignación de la sociedad brasileña. Sobrevivió al encarcelamiento de sus editores, a la censura de los medios masivos de comunicación y a las campañas de desacreditación y difamación, respondiendo con ironía y creatividad a todos los ataques que recibía. Como pocos, hizo una radiografía de la sociedad brasileña de su tiempo, transformándose en “un periódico de crítica a las costumbres, que en cada edición daba espacio a la discusión de temas diversos, incluso de aquellos que resultaban más inquietantes para la sociedad de la época” (Arbach, 2007: 224).

El periódico exploraba más el humor gráfico que los cómics y sus fuertes eran las caricaturas y los dibujos humorísticos de crítica social y política. Entre los personajes del diario pueden mencionarse, por ejemplo, el ratoncito Sig y Chopnics, ilustrados por Jaguar; *Jeremias, o Bom*, de Zivaldo, y *Rango*, de Edgar Vasques.

La versión brasileña de la revista *Mad* trabajó dentro de la misma línea del periódico *O Pasquim*, pero sin explorar el panorama político brasileño. Fue publicada en el país desde la década de los setenta y se convirtió en un modelo artístico para los cómics independientes, ayudando a definir la línea temática de los cómics adultos en el país. Dentro de este modelo, los dibujos humorísticos de crítica y *cartoons* de humor cáustico constituyen el patrón dominante para la producción de cómics dedicados a la crítica de costumbres.

Basada en estas tiras del periódico surgió la idea de lanzar una revista con sus personajes

Con la dirección de Octacílio D'Assunção (Ota), la *Mad* brasileña, publicada de manera casi ininterrumpida desde hace más de tres décadas, contenía, además de las producciones extranjeras ya tradicionales dentro de la publicación, autores nacionales como Lailson de Holanda Cavalcanti, Cláudio Paiva, Tibúrcio, Xalberto, Vilmar Rodrigues, Carlos Eduardo Novaes, Jaguar,

Caulos, Nani, Luscar, Flávio, Carlos Chagas, Tako, y muchos más (D'Assunção, 2008).

Algunos de los autores más importantes de cómics para adultos en Brasil se consolidaron a partir de la segunda mitad de los ochenta. Tres títulos son especialmente importantes en este sentido: *Chiclete com Banana*, *Piratas do Tietê* y *Circo*, todos ellos publicados por la editorial Circo.

Chiclete com Banana recibió el reconocimiento como la serie de cómics más difundida del autor paulista Angeli. Entre los personajes de la serie había izquierdistas revolucionarios en busca de una causa, una mujer liberada y alcohólica, dos hippies que vivían fuera de su tiempo, una investigadora con fijaciones sexuales, un punk que se divertía escupiéndole a todo lo que abominaba, y otros.

Lanzados originalmente en el periódico *A Folha de São Paulo* a partir de 1982, los personajes de Angeli fueron un éxito casi instantáneo (Silva, 2002). Basada en estas tiras del periódico surgió la idea de lanzar una revista con sus personajes, la cual fue publicada en tamaño oficio de 1985 a 1990; completó veinticuatro ediciones en total y llegó a vender más de 110 mil ejemplares (Coimbra, 2008: 152). Además de las creaciones de Angeli, la revista incluía personajes de otros autores de cómics, como Glauco, Laerte Coutinho, Luiz Gê, Adão Iturrusgarai y Fábio Zimbres.

Panorama de la
• producción de •
cómics en Brasil

Laerte Countinho fue otro autor que sobresalió dentro del mundo de los cómics para adultos. Creó series y personajes exitosos como *O Condomínio*; *Fagundes*, o *Puxa-Saco*; *Os Palhaços Mudos*, *Overman*, *Suriá* y *Os Piratas do Tietê*, su obra más conocida. Esta última, que había surgido en la revista *Chiclete com Banana* en 1983, también se convirtió en revista periódica y alcanzó un total de catorce ediciones. Retrataba las peripecias de los piratas que asolaron al Tietê, el principal río de la ciudad de São Paulo. Laerte sigue produciendo tiras ilustradas de sus personajes.

Otros títulos de revistas de cómics para el público adulto tuvieron bastante aceptación durante las décadas ochenta y noventa en el país: *Circo*, publicada entre 1986 y 1988, presentaba el trabajo de los principales autores de la casa editorial, así como el de autores internacionales (Naranjo, 2000); *Animal*, de la editorial paulista VHD, se orientaba al cómic internacional para adultos, y *Níquel Náusea*, publicado entre 1986 y 1996 por diferentes editoriales, compiló las tiras ilustradas del personaje de Fernando Gonsales.

Lourenço Mutarelli fue uno de los autores más destacados dentro del campo de los cómics brasileños para adultos de la década de los noventa. Trabajando en el área de fanzines y cómics alternativos,

Mutarelli alcanzó el estrellato al recibir el premio de la Primera Bienal Internacional de Histórias em Quadrinhos de Río de Janeiro, en 1991. Desde entonces, su trabajo no ha hecho más que evolucionar en términos de calidad y aclamación de la crítica (Mutarelli y Vergueiro, 2002: 111).

Los *manga* que llegaron al país con distintas propuestas temáticas y productos para públicos segmentados

La consagración del autor aumentó con la creación de cuatro álbumes del género policiaco protagonizados por el detective Diomedes. Estos le permitieron tener acceso tanto a otros medios como al público extranjero. Recientemente Mutarelli se ha dedicado a la producción teatral y a la literatura, por lo que se ha alejado un poco de la producción de cómics. Su libro *O Cheiro do Ralo* se convirtió en película y obtuvo un gran éxito dentro de la crítica y el público.

El futuro de los cómics en Brasil en busca de un nuevo público

Paralelo al impacto de la innovación tecnológica en el mundo del entretenimiento, la industria brasileña del cómic experimentó en las últimas décadas la invasión de los *mangas*, que llegaron al país con distintas propuestas temáticas y productos para públicos segmentados. En las últimas décadas se han editado una gran cantidad de obras de este tipo, muchas de las cuales incorporan el modelo oriental de lectura, de derecha a izquierda. Esta alternativa redujo el costo de los productos y agilizó su publicación, atrayendo el interés de muchos lectores.

No es gratuito que la mayor expansión de los cómics en Brasil se venga presentando en el segmento para el público adulto

Los cambios en la industria también tuvieron un impacto en la realidad brasileña, llevando al surgimiento de productos de cómics diferenciados y a la diversificación en los puntos de venta. Así, a los tradicionales puestos de revistas se sumaron las *gibiterias* —tiendas especializadas en cómics, adaptación de las *comic stores* o *comic shops* de Estados Unidos—, y las grandes librerías del país, que intentan llegar a un consumidor de más edad y mayor nivel de exigencia.

Esta transformación del mercado, aún en marcha, representó una alternativa para la permanencia de los productos de lenguaje gráfico secuencial en el país, al ampliar su visibilidad y contribuir a aumentar la aceptación en la sociedad. No es gratuito que la mayor expansión de los cómics en Brasil se venga presentando en el segmento para el público adulto, en el formato de álbumes o *graphic novels*. Esto hizo posible la producción de ediciones de mayor calidad, con páginas mejor diagramadas y cuadros más atractivos. Pero esta opción mercadológica limitó el circuito de venta solamente a las librerías, en pequeños tirajes y con precios más altos que el promedio. En los últimos años la publicación de álbumes y *graphic novels* para un público de mayor capacidad adquisitiva se ha vuelto común entre los editores brasileños, siguiendo una tendencia mundial. Algunos solo producen este

tipo de material, dejándoles las revistas de cómics a las editoriales más tradicionales. Muchos autores también optaron por el álbum o la *graphic novel* como el formato preferencial de su trabajo artístico.

Durante las últimas dos décadas se ha intensificado la tendencia de cómics para públicos diferenciados

En Brasil la búsqueda de nuevos públicos y la mayor diversidad temática en los cómics ocurre de forma tranquila. Ya desde los ochenta la editorial Devir, de São Paulo, representó una primera iniciativa para influenciar el cambio en el mercado; buscaba que el consumidor brasileño se adecuara a las características del estadounidense, defendiendo la instalación de *comic stores* y la instauración del modelo de adquisición anticipada por parte de los revendedores. Durante las últimas dos décadas se ha intensificado la tendencia de cómics para públicos diferenciados, siguiendo un proceso de segmentación que también se ha

presentado en otros países. Gran parte de la producción para adultos circula en espacios diferentes de los puestos de revistas, lo que los aleja del público general y puede dar la impresión de un abandono inminente de los puestos como espacio privilegiado para la comercialización de cómics en el país.

La ampliación del público de cómics no debe prescindir o descartar del todo ni a priori la comercialización en los puestos de revistas, pues los contextos para la circulación de los cómics actúan de forma complementaria. En este sentido ha sido esencial la actuación de las llamadas *gibitecas*, bibliotecas de acervos de cómics que proporcionan lugares para su lectura y préstamo. La primera *gibiteca* surgió en 1982 en Curitiba, seguida en 1991 por la *Gibiteca Henfil*, de São Paulo. Existen otras, en ciudades como Santos, Santo André, São Carlos, Natal y Londrina.

El emergente mercado de cómics para adultos del país trae obras ligadas al estilo *underground* y colecciones con materiales de nuevos artistas. Aparte de autores veteranos en el área de los cómics, que tienen una presencia constante en los periódicos brasileños y cuya producción se dio en buena parte durante las décadas ochenta y noventa, también hay otros artistas que han sobresalido, como los gemelos Fábio Moon y Gabriel Ba, creadores de la serie *10 Pãezinhos*.

los cambios en la estructura formal de la educación brasileña facilitaron la inclusión de los cómics en los salones de clase

Brasil no cuenta con una tradición muy amplia en lo que se refiere a colecciones de cómics. En los noventa, sin embargo, estas colecciones experimentaron cierto incremento con la diseminación del trabajo de autores que anteriormente limitaban su producción a fanzines y revistas alternativas. La publicación más importante de este tipo, la “revista” *Front*, se compone a partir de un trabajo colectivo, en forma de una cooperativa. *Front* no restringe su línea editorial a un solo estilo de cómics, sino que abarca a autores con diversas tendencias e influencias, desde aficionados a superhéroes hasta adeptos de un estilo más introspectivo. En la misma línea de trabajo de *Front* se encuentran obras como *Dez na área, um na banheira e ninguém no gol*, *Fábrica de Quadrinhos* y *Domínio Público*.

La producción de ediciones que traducen obras literarias al lenguaje de los cómics, que venía presentándose de forma esporádica desde comienzos del año 2000, se incrementó en Brasil a partir de la segunda mitad de la presente década. En la primera mitad surgieron unas cuantas iniciativas, entre ellas, el libro *Contos em Quadros*, adaptación de tres cuentos de escritores brasileños, y de Galvez, *O Imperador do Acre*, adaptación de la novela de Márcio Souza. Estas obras, publicadas por fuera del circuito Rio-São Paulo, no tuvieron mucha divulgación. Lo mismo ocurrió con la adaptación para cómic de *Morte e Vida Severina*, de João Cabral de Melo Neto, a finales de 2005. Ese mismo año, Caco Galhardo produjo, en formato de caricatura, una versión fidedigna de *Dom Quixote*, de Miguel de Cervantes, logrando reproducir la atmósfera dantesca de la obra.

Por fortuna, en los últimos años, los cambios en la estructura formal de la educación brasileña facilitaron la inclusión de los cómics en los salones de clase. Los Parâmetros Curriculares Nacionais -PCN- proclamaron este medio como una de las alternativas de complementación didáctica para la enseñanza formal (Rama y Vergueiro, 2007). Ello dio nuevo aliento para la adaptación de obras literarias a cómics. La inclusión, en el 2006, de varios

la editorial
Escala
Educativa, de
São Paulo, lanzó
la serie *Literatura
brasileira em
quadrinhos*,
destinada al uso
escolar

títulos de cómics en el Programa Nacional Biblioteca na Escola del Gobierno federal, que distribuyó libros para las bibliotecas escolares, constituyó una novedad prometedora para la disminución de las barreras contra el ingreso de materiales de cómics en el ambiente escolar. Las nuevas generaciones podrán beneficiarse con esta aplicación didáctica (Rama y Vergueiro, 2007; Vergueiro y Ramos, 2009).

En el 2005 la editorial Escala Educativa, de São Paulo, lanzó la serie *Literatura brasileira em quadrinhos*, destinada al uso escolar, que pretende llevar al lenguaje del cómic las obras de grandes autores brasileños, y ya cuenta con trece ediciones publicadas. En los últimos cinco años también se dio el lanzamiento de diversas obras literarias en lenguaje de cómic, con varias adaptaciones de

buena calidad. Entre ellas se destacan *Os Lusíadas*, adaptado por Lailson de Holanda Cavalcanti y Fido Nesti; *A Relíquia*, de Eça de Queiroz, adaptado por el artista *underground* Marcatti; dos versiones nuevas de *O Alienista*, de Machado de Assis, con ilustraciones de Gabriel Bá/Fábio Moon y Lailson de Holanda Cavalcanti; y la obra de teatro *O Pagador de Promessas*, de Dias Gomes, adaptada por Eloar Guazzelli Filho.

Conclusiones

Aunque probablemente sea prematuro prever algún tipo de reversión significativa del mercado de producción y consumo de cómics en Brasil en un futuro cercano, el panorama trazado en las páginas anteriores parece indicar la existencia de una tendencia hacia la diversificación de públicos y productos. Esta tendencia señala caminos para la superación de la crisis que trajo consigo la competencia de las nuevas tecnologías, la invasión del *manga* y la pérdida de lectores de los últimos años.

Existen muchas estrategias posibles para el avance del lenguaje gráfico secuencial en Brasil. El camino de la educación formal tiene potencial para traer beneficios en la búsqueda de este objetivo. Lo mismo sucede respecto a la definición

de otros segmentos del público adulto, como por ejemplo, el de las mujeres, de los profesionales independientes, el de los grupos étnicos, etc. Los años inaugurales del nuevo siglo les han planteado a los cómics brasileños las mismas cuestiones y retos que les impusieron a los cómics del mundo entero. Son muchas las dudas que resaltan: ¿Cómo sobrevivirán en el nuevo ambiente virtual que predomina en la sociedad globalizada? ¿Cómo enfrentarán el impacto de internet y de otras tecnologías electrónicas? ¿Cómo mantendrán su popularidad en un mundo dominado por ofertas de ocio y entretenimiento tan

diversas? ¿Cómo sobrevivirán los artistas? ¿Cómo se ganarán la vida los productores locales de cómics frente la industria japonesa de *mangas* y sus productos correlatos (por no hablar de la estadounidense, tan amenazante como siempre)?

No existen respuestas definitivas a ninguna de estas preguntas (ni a otras que puedan surgir). Sin embargo, los artistas del pasado permiten presentir lo que debe hacerse para que los cómics brasileños puedan superar las barreras existentes. Y esto deberá llevarse a cabo a la brasileña, con la creatividad y el sentido de oportunidad que caracterizan a nuestra cultura.

Referencias bibliográficas

- A GARRA CINZENTA (2003). *Catapôu! Onomatopéias Brasileiradas* [en línea], disponible en <http://garracinzenta.blogspot.com.br/>, recuperado el 17 de julio de 2003.
- ANDRÉ, LUCIANO GUERSON (2004). *Feia, forte e formal: a história da Animal. Universo HQ* [en línea], disponible en: www.universohq.com/Quadrinhos/2004/animal01.cfm, recuperada el 12 de julio de 2004.
- ARBACH, JORGE (2007). *O fato gráfico: o humor gráfico como gênero jornalístico* [tesis de doctorado]. São Paulo, Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.
- CAVALCANTI, LAILSON DE HOLANDA (2005). *Historia del humor gráfico en el Brasil*. Lleida, Editorial Milenio.
- CIRNE, MOACY (1990). *História e crítica dos quadrinhos brasileiros*. Rio de Janeiro, Europa-Funarte.
- COIMBRA, MONIQUE HONRHARDT (2008). *A linguagem udigrudi dos quadrinhos de Angeli: da revista Chiclete com Banana para outras mídias* [monografía de maestria]. Curitiba, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Programa de Posgrado en Tecnología.
- D´ ASSUNÇÃO, OTACÍLIO (2000). *Mad: História. MAD: Homepage não Oficial* [en línea], disponible en: www.micromania.com.br/mad/index.htm, recuperado el 18 de abril de 2008.
- JÚNIOR, GONÇALO (2004). *A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64*. São Paulo, Companhia das Letras.
- MAGALHÃES, HENRIQUE (2004). *A nova onda dos fanzines*. João Pessoa, Marca de Fantasia.
- MAGALHÃES, HENRIQUE (2003). *O rebuliço apaixonante dos fanzines*. João Pessoa, Marca de Fantasia.
- MOYA, ÁLVARO DE (1996). *História da história em quadrinhos*. São Paulo, Brasiliense.
- MOYA, ÁLVARO DE (1970). *Shazam!* São Paulo, Perspectiva.
- MOYA, ÁLVARO DE (2001). *Anos 50/50 anos. São Paulo 1951/2001, edição comemorativa da Primeira Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos*. São Paulo, Editora Opera Graphica.
- MUTARELLI, LUCIMAR RIBEIRO Y WALDOMIRO VERGUEIRO (2002, junio). *La novela gráfica como una opción sustentable*

- para la industria de historietas de países en desarrollo: el caso del artista brasileño Lourenço Mutarelli. *Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta*, v. 2, n.º 6, pp. 105-113.
- NARANJO, MARCELO (2000). Relembrando a alegria da *Circo*. Universo HQ [en línea], disponible en: www.universohq.com/quadrinhos/museu_circo.cfm, recuperado el 22 de abril 2008.
- RAMA, ANGELA y Waldomiro Vergueiro (orgs.) (2007). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*, 3. ed. São Paulo: Contexto.
- SANTOS, ROBERTO ELÍSIO DOS Y WALDOMIRO VERGUEIRO (2010). *Gibi: a revista sinônimo de quadrinhos*. São Paulo, Via Lettera Editora.
- SEIXAS, ROZENY SILVA (1996). Morte e vida Zeferino: *Henfil & humor na revista Fradim*. Rio de Janeiro, Oficina do Autor.
- SILVA, DIAMANTINO DA (2003). *Quadrinhos dourados: a história dos suplementos no Brasil*. São Paulo, Opera Graphica Editora.
- SILVA, NADILSON MANOEL DA (2002). *Fantasia e cotidiano nas histórias em quadrinhos*. São Paulo, Annablume, Fortaleza: Secult.
- VERGUEIRO, WALDOMIRO (1990). Histórias em quadrinhos e identidade nacional: o caso 'Pererê'. *Comunicações e Artes*, São Paulo, v. 15, n.º 24, pp. 21-26.
- VERGUEIRO, WALDOMIRO (1999, Summer). Children's comics in Brazil: from *Chiquinho* to *Monica*, a difficult journey. *International Journal of Comic Art*, v. 1, n.º 1, pp. 171-186.
- VERGUEIRO, WALDOMIRO (2000, Fall). Brazilian superheroes in search of their own identities. *International Journal of Comic Art*, v. 2, n.º 2, pp. 164-177.
- VERGUEIRO, WALDOMIRO (2001). Una visión del erotismo en la cultura latinoamericana en las obras del artista Carlos Zéfiro. *Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta*, v. 1, n.º 3, pp. 139-146.
- VERGUEIRO, WALDOMIRO Y PAULO RAMOS (orgs.) (2009). *Quadrinhos na educação: da rejeição à prática*. São Paulo, Contexto.
- VERGUEIRO, WALDOMIRO y Roberto Elísio dos Santos (orgs.) (2005). *O Tico-Tico: Centenário da primeira revista de quadrinhos do Brasil*. São Paulo, Opera Graphica Editora.

Vicente Funes

Es diplomado en Biblioteconomía y Documentación y licenciado en Documentación por la Universidad de Murcia. Ha desarrollado su labor profesional en la Red de bibliotecas públicas municipales del Ayuntamiento de Murcia, y desde el año 2000 trabaja como Técnico Especializado en la Biblioteca Regional de Murcia. Entre los diversos cometidos que desempeña en dicho centro, se incluye la coordinación del servicio de Comicteca que desde su inauguración en 2003 y se ha convertido en un referente para la gestión de este tipo de servicios. También colabora en diversos medios como crítico de cómics e imparte cursos sobre historia y lenguaje del cómic y su relación con el mundo bibliotecario.

Vicente
Funes

Organización de una colección de cómic y manejo del espacio físico

El presente capítulo aborda la organización de un servicio de comicteca en relación con la distribución de los espacios y las colecciones.

Con un planteamiento eminentemente práctico se sopesan ventajas e inconvenientes de diferentes modelos con el fin de optimizar superficies y equipamientos para que cada centro, según sus características, decida cuál es la solución que mejor se adapta a sus posibilidades. Variables como el presupuesto, los metros cuadrados disponibles, el mobiliario, el tamaño de la colección o la receptividad tanto del personal de la biblioteca como de los usuarios potenciales del servicio, serán importantes a la hora de decidirse por unas opciones u otras. Pero en cualquier

caso, sea cual sea la alternativa adoptada, la propuesta ha de entenderse como un conjunto de medidas que aspiran a proyectar la comicteca como una nueva línea de agitación cultural en la biblioteca, que implique a lectores, creadores e incluso editores como aliados del servicio.

Adecuación del espacio

La ubicación

Partiendo del hecho de que el cómic siempre ha estado presente en mayor o menor medida en las colecciones de las bibliotecas, la decisión de potenciar este tipo de fondos nos lleva a preguntarnos de qué forma vamos a presentarlos para conseguir los objetivos propuestos.

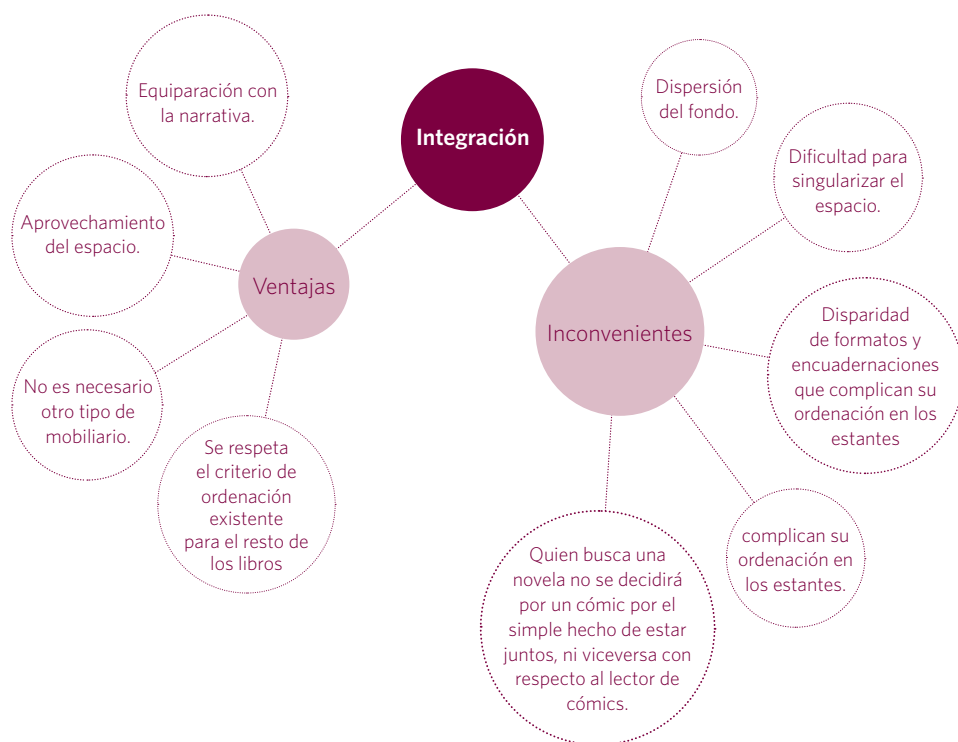
En este sentido se presentan dos opciones: la integración con las monografías en la sección de narrativa, o por el contrario, distinguir un espacio propio con

la decisión de potenciar este tipo de fondos nos lleva a preguntarnos de qué forma vamos a presentarlos

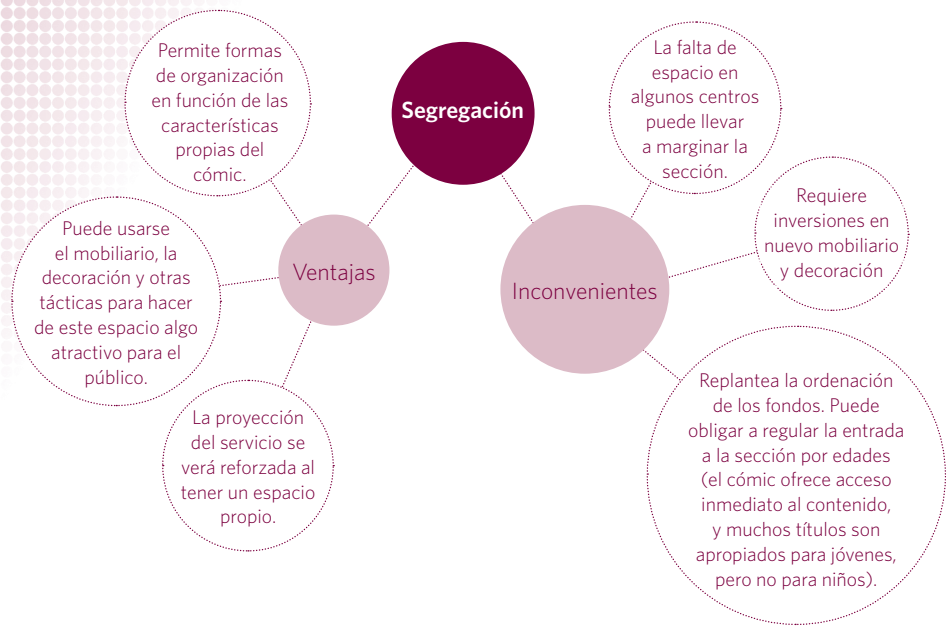
características y organización acorde a sus peculiaridades. A este respecto, cabe enumerar algunos pros y contras que se plantean si optamos por la integración (un modelo propio del concepto de biblioteca integrada [Domínguez, 1996: 123]), o por la segregación (un modelo en principio afín al concepto de biblioteca tradicional, pero que requiere de una serie de matizaciones que lo alejan de cualquier conservadurismo que dicho modelo pudiera acarrear). Atendiendo otros aspectos relativos a la organización de las colecciones, si nos remitimos a la idea de biblioteca tripartita

que recoge Domínguez (p. 124) en la obra anteriormente citada, la comicteca debe situarse en el denominado “sector cercano”, es decir aquel en el que

la oferta de fondos [...] intenta despertar la curiosidad del usuario, y la organización [...] intenta responder a la demanda e intereses del usuario de forma fácil y práctica [...] los fondos no se presentan en estanterías según el modelo tradicional, sino que se colocan en distintos tipos de expositores...



Organización de una colección de cómic



Siguiendo este planteamiento, es oportuno incidir en el carácter de la comicteca como *browsing area* o zona para hojear y curiosar. Este concepto anglosajón, directamente adoptado de prácticas comerciales, se refuerza en el caso del cómic por el gran impacto visual que proporciona como objeto estético. Gran parte del atractivo y de la manera en que se adecúa el área para atrapar la atención de los usuarios proviene del hecho antes señalado de que el cómic es el documento que permite un acceso más directo a sus contenidos. Una vez captada la atención por el atractivo de las cubiertas, el deseo por hojearlo será mucho mayor que en otro tipo de materiales.

El cómic es el documento que permite un acceso más directo a sus contenidos

Según el creador del concepto de "biblioteca tripartita", Heinz Edmunds, se da un tercer interés, vago e indefinido en quien acude a una biblioteca y no busca un tema concreto, un título o un autor. Esta indefinición o falta de interés formativo o específico a priori puede concurrir con mayor incidencia en el caso

del cómic y jugar a su favor. Partiendo de la premisa de que todo el mundo tiene una idea acerca de lo que es el cómic, el tebeo o la tira gráfica, y ello no implica en ningún caso un conocimiento real de estos, significar el cómic en nuestras colecciones facilita que ese tercer interés se manifieste de manera espontánea. En este sentido, es aconsejable la cercanía con la sección dedicada a los materiales audiovisuales, de manera que se asocie subliminalmente la oferta de documentos basados en la imagen; esto puede ayudar a capitalizar ese tercer interés del usuario y a atraparlos a favor de la nueva sección.

Distribución

Las consideraciones en torno a la distribución de espacios vienen marcadas por la propia idiosincrasia de los fondos. Sobre el grueso de la colección, es decir los propios cómics, se plantean propuestas de organización en próximos apartados; pero hay cuestiones que entroncan directamente con la racionalización del espacio en el caso de segregar los fondos, y que actúan como complementos que enriquecen la sección:

- **ESPACIO PARA LEER:** Muchos títulos permiten una lectura rápida, y por tanto algunos usuarios preferirán leerlos directamente en el centro, sin retirarlos en préstamo a domicilio, por lo que es importante contar

con un espacio para que puedan hacerlo. Un entorno agradable incitará el placer de leer y nos permitirá poner en práctica algunas de las soluciones decorativas que ayuden a dotar de personalidad propia el lugar: desde asientos o cojines con estampados de cómics, hasta atriles para mostrar abierto algún título clásico de gran formato, pasando por paneles con exposiciones temporales de cuadros o ilustraciones que pueden conseguirse sin ningún coste gracias a propuestas como las que se recogen en el último apartado dedicado a posibles valores añadidos.

la comicteca como una nueva línea de agitación cultural

- **SECCIÓN PARA REVISTAS DE (Y SOBRE) CÓMIC:** Las revistas fueron un formato predominante en los años ochenta y un espacio propiciatorio para el salto cualitativo del noveno arte hacia un discurso más adulto, que pese a su retroceso como medio para la publicación de cómics en la actualidad, no dejan de ser el ámbito donde se dan a conocer muchos jóvenes autores y el espacio para el debate y la investigación. Si bien

Organización de
• una colección
de cómic •

el préstamo o no de este material dependerá de las políticas de cada centro, conviene disponer de las cabeceras más significativas que se publiquen en el ámbito más cercano. De nuevo se plantea la dicotomía en cuanto a la integración o segregación, y en este caso, aunque la cercanía a la propia colección sería lo ideal, algunas bibliotecas con servicios de comicteca (ante la necesidad de un nuevo tipo de mobiliario) optan por integrarlas a la hemeroteca, lo cual no ayuda mucho de cara a promocionarlas entre su público más afín.

**la comicteca
terminará
dinamizando
la biblioteca,
abriéndola a
nuevos paisajes
culturales**

- ZONA POLIVALENTE: En este punto se retoma la idea de la comicteca como una nueva línea de agitación cultural, pero ahora desde el prisma del aprovechamiento del espacio. Actividades tales como charlas, presentaciones de títulos, proyecciones de adaptaciones cinematográficas o clubes de lectura, precisarán la mayoría de

las veces de los salones de actos, auditorios o locales de que disponga, o a los que tenga acceso el centro para desarrollar sus actividades. Pero otras acciones tales como talleres, firmas de autores o cursos sobre cómics, pueden perfectamente desarrollarse dentro del marco de la sección, y para ello es conveniente que el espacio circundante pueda ser polivalente, permitiendo en un momento dado reestructurarlo para actuaciones puntuales. De esta manera se rompe la idea de una simple oferta de títulos para convertir el servicio en punto neurálgico de la afición local, y en centro de acogida para todo lo que tenga que ver con la creación y el desarrollo del arte secuencial. Por ejemplo, aprovechando los lazos que el cómic establece con la cultura urbana y underground, se podría patrocinar la elaboración de un fanzine para promover la propia biblioteca y la cantera de autores locales. Albergar en las instalaciones al equipo de redacción y a sus colaboradores, a la manera como en algunas bibliotecas nórdicas disponen de locales de ensayo para bandas de música, sería otra opción que contemporiza su oferta. Con este tipo de soluciones la biblioteca impulsa el nuevo servicio, pero el efecto será recíproco y la comicteca terminará dinamizando la biblioteca,abriéndola a nuevos paisajes

culturales que favorecen la inclusión social y cultural de los jóvenes.

- **ESPACIO MULTIMEDIA:** Por último hay que apuntar la oportunidad que ofrece la comicteca como campo de pruebas para un modelo de biblioteca en el que la interrelación entre medios sea total. Dentro de las publicaciones impresas el cómic quizás sea el que más rápido y de manera más creativa sabe aprovechar el medio digital para ampliar horizontes, sin cerrarse por ello a ninguno de los ámbitos en que se desenvolvía. Sirva un ejemplo para clarificar esta idea, y resituarla en relación con la distribución del espacio, la rompedora obra *Body World* del joven autor norteamericano Dash Shaw, que nació (como tantas otras) en internet y posteriormente ha conocido su versión impresa para tomar cuerpo como objeto artístico. El fetiche estético que la encuadernación y la disposición de las ilustraciones (al menos en su edición estadounidense) nos proponen, viene a hacer tangible la volátil experiencia de leer en pantalla, complementándola y ampliándola. Por ello, resultará interesante disponer de un terminal o dispositivo informático para acceder, leer o descargar cómics digitales, así como selecciones de enlaces a *blogs*, foros, revistas en línea y webs destacadas sobre la materia, o para

practicar con *software* gratuito destinado a la elaboración de cómics (ej. *Comic life*, *Comic book creator*, *Comic strip software*, *Cartoon drawing software for kids...*). Igualmente habrá que prestar atención a cómo se desarrolla todo lo relativo al libro electrónico, pues las grandes editoriales de cómics ya están editando para este medio, y algunas series de géneros de gran tirada como los superhéroes o el *manga* más comercial, son especialmente susceptibles de terminar publicados directamente en su versión electrónica. En definitiva, se trata de llevar lo más lejos posible la

resultará interesante disponer de un terminal o dispositivo informático para acceder, leer o descargar cómics digitales

convivencia entre diversos soportes en un mismo espacio, no tanto por aplicar el concepto de biblioteca integrada, como por ofrecer una experiencia total al usuario

Organización de
• una colección
de cómic •

en sus diferentes facetas de lector, espectador, internauta y eventual creador.

Mobiliario

Tanto si optamos por un modelo separado o por uno integrado con la narrativa, existen mobiliarios adaptables a las necesidades de cada centro. Obviamente, el mayor inconveniente del integrado será la disparidad de formatos y encuadernaciones que harán incómoda su colocación en las baldas de la estantería clásica. En caso contrario, si decidimos crear un espacio propio bien sea en estanterías o con mobiliario diseñado ad hoc, caben varias posibilidades. En todo caso sea cual sea la elección es aconsejable siempre aprovechar la estupenda propaganda que nos ofrecen los propios cómics. Disponerlos de manera que sus cubiertas queden a la vista es una solución que nos asegura una diferencia decorativa que identifica unívocamente el espacio.

Si por razones de presupuesto o de superficie disponible nos vemos forzados a usar las clásicas estanterías, también caben modificaciones que nos ayudarán a solventar los inconvenientes que presenta la disparidad de formatos. A continuación se detallan tres tipologías básicas de mobiliario que contemplan las variables hasta el momento descritas:

**acondicionar
la sección
aprovechando
el cromatismo
que aportan
las llamativas
cubiertas**

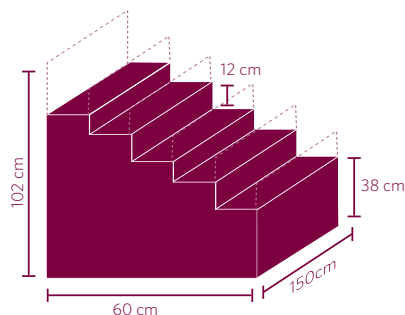
- **BALDAS CON SEPARACIONES MOVIBLES.** La típica estantería pero con las baldas compartimentadas de manera que podamos distribuir los cómics según sus tamaños: El manga (17 x 12 cm en su medida más estándar), el típico formato de álbum europeo (32 x 24 cm), el comic-book (26 x 17 cm, cuadernillos con el lomo grapado que añaden a lo endeble de su encuadernación, lo fácilmente que se deforman ordenados verticalmente) o las recopilaciones de tiras de prensa de forma apaisada (24 x 34 cm). Inevitablemente, este tipo de mobiliario viene tan condicionado por el tamaño y la encuadernación, que la organización de los fondos tendrá que adaptarse de alguna manera para que prime el formato. En este caso la recomendación de sacar partido del atractivo de las cubiertas queda fuera de juego, y salvo que dispongamos al menos de un estante

(de novedades, o centro de interés) para ubicarlos mostrándolos de frente, perderemos este fácil y eficaz señuelo.

- **MÓDULOS QUE COMBINAN LA ORDENACIÓN VERTICAL CON UNA PARTE DE EXPOSICIÓN.** Existen en el mercado varios modelos de estanterías que combinan la ordenación vertical de los fondos apilados a la manera convencional, con otras baldas dispuestas para poder ubicar determinados ejemplares de manera que sus cubiertas queden expuestas. En esta parte (preferentemente en el área superior y más visible de la estantería) cabe la ubicación de novedades editoriales y de obras que estén de actualidad por cualquier razón (p. ej. homenajes, centros de interés, títulos premiados, fallecimiento de un autor o cómics adaptados recientemente al cine, entre otros).
- **MÓDULOS ESCALONADOS DE MADERA Y METACRILATO.** Este tipo de mobiliario se basa en el modelo diseñado para la Comicteca de la Biblioteca Regional de Murcia, España¹. Se trata de módulos escalonados en cuatro desniveles con frontales de metacrilato en cada uno, lo que permite, como ya se planteó, acondicionar la sección aprovechando el cromatismo que

aportan las llamativas cubiertas. Dichos módulos pueden acoplarse por la parte posterior, conformando pirámides escalonadas, en las que los cómics se ordenan con facilidad, y solventan el problema de su disparidad de formatos al permitir agruparlos según nuestros intereses. Este modelo, adaptado en muchas áreas de estas características inauguradas recientemente en bibliotecas españolas, puede parecer la opción más costosa al suponer su fabricación por encargo, sin embargo, dada la sencillez de los materiales y de su estructura puede ser fabricado por cualquier taller local. Sus medidas y capacidad se detallan en el Gráfico 1 como simples datos orientativos, pero obviamente pueden adaptarse según la superficie disponible en cada centro.

Gráfico 1.
Modelo de la Biblioteca de Murcia



¹ Puede verse un álbum fotográfico de ella en el sitio web: <http://picasaweb.google.com/brmurcia/FotosComicteca#>

Organización de • una colección de cómic •

Los módulos pueden albergar entre 150 y 200 ejemplares (dependiendo lógicamente de su grosor), y equivale a unos 7,5 metros lineales de estantería convencional. En el caso de optar por este modelo, se aconseja la sencillez de líneas y colores potenciando así al propio cómic como elemento decorativo, cuyas cubiertas se ven gracias a la transparencia del metacrilato.

Señalización y decoración

Continuando con los argumentos esgrimidos hasta el momento, a la hora de potenciar y dinamizar un espacio dedicado al cómic es obvio que la señalización y decoración reviste especial importancia. La riqueza gráfica del cómic, las convenciones de su lenguaje, estilos y personajes más característicos, nos brindan mil oportunidades al respecto.

Un error en el que se puede incurrir al explorar la abundancia de imágenes del noveno arte, es la de infantilizar la decoración abundando en su adscripción a lecturas dirigidas exclusivamente a los niños y excluyendo de entrada a jóvenes y posibles adultos que pudieran sentir curiosidad por los nuevos enfoques que han revalorizado al arte secuencial. Si perseguimos captar la atención de la juventud, tan inmersa en la cultura de la imagen, la potencia visual de los cómics juega a nuestro favor, pero siempre enfocándola a planteamientos más adultos.

Los socorridos bocadillos, las onomatopeyas, las líneas cinéticas y en definitiva el sugestivo arsenal de recursos expresivos del cómic, son fácilmente adaptables como carteles, rotulación o señalización del espacio. Si a ello añadimos que podemos entroncarlo sin mayor esfuerzo con toda una tradición del arte pop (desde Roy Lichtenstein a Andy Warhol, Jean-Michel Basquiat, Keith Harring, o los grafitis), y con una serie de movimientos contraculturales, musicales y artísticos en los que se basan muchos de los productos que los jóvenes consumen, podemos concluir que las opciones para decorar esta sección sin incurrir en infantilismos son variadas.

Siguiendo con esta personalización visual del espacio, es posible aprovechar la proximidad geográfica aconsejada con la sección de audiovisuales y convertir en otro elemento de decoración una pantalla ubicada

**la potencia visual
de los cómics
juega a nuestro
favor, pero siempre
enfocándola
a planteamientos
más adultos**

en un lugar destacado (colgando del techo, o en un soporte que la eleve) en la que se emitan ininterrumpidamente imágenes sin sonido: fragmentos de *anime*, portadas escaneadas de novedades junto a breves reseñas, cortos animados basados en cómics, o los tráilers cada vez más habituales con que editoriales o autores anuncian la publicación de sus obras en la red, independientemente de que estas vean la luz en formato digital o impreso (sirva de nuevo el ejemplo anterior, *Body World* de Dash Shaw que cuenta con su propio tráiler en Youtube). Se trata de sacar réditos de esa cultura audiovisual que todo lo impregna, y extender la idea de un “canal” propio de televisión en las salas de la biblioteca, para que sirva como elemento decorativo y a la vez informativo. De esta manera, la experiencia total del usuario como lector, espectador e internauta se dará con que simplemente deambule por nuestra sala, aumentando exponencialmente el efecto reclamo.

La colección

Criterios de selección

Si partimos de un conocimiento previo de nuestros usuarios, podremos intuir intereses que nuestra oferta pueda satisfacer. Por ello este apartado va a centrarse en

Nada puede afectar más la asiduidad de nuestros visitantes, que no poder continuar sus sagas favoritas

sugerencias que persiguen hacer nuestra colección lo más amortizable posible desde diversos puntos de vista:

- Desde el prisma de la perdurabilidad de la colección la apuesta es clara a favor de la encuadernación en cartoné. El auge de la novela gráfica está haciendo que el cartoné se extienda como encuadernación para todo tipo de géneros, por ese prurito de respetabilidad que otorga la similitud con la narrativa. Se resisten el *manga* más comercial y el género de superhéroes, pero incluso en este último caso se están imponiendo las ediciones en tomo de series previamente publicadas en formato *comic-book*.
- A la hora de iniciar la adquisición de un título en varios volúmenes habrá que considerar la duración de la serie y el

Organización de
• una colección
de cómic •

coste para asegurar su mantenimiento. Nada puede afectar más la asiduidad de nuestros visitantes, que no poder continuar sus sagas favoritas. Especialmente en el caso del *manga*, habrá que tomar en especial consideración estos puntos dado lo extenso de su series.

**no hay que
olvidar que el
cómic hace mucho
se hizo adulto**

- En la selección de títulos se debe procurar tener la mayor gama de géneros, estilos y temáticas. Indudablemente deben estar presentes los superhéroes, el *manga*, relatos de acción, aventuras, clásicos, humor... Pero no hay que olvidar que el cómic hace mucho se hizo adulto, y aunque en principio dirijamos nuestros objetivos a captar lectores jóvenes, el cómic o la novela gráfica (tan contemporánea), abarca todo tipo de temáticas para los mayores (relaciones de pareja y familia, temas sociales, crónicas periodísticas, asuntos de palpitante actualidad, etc.). Gracias a ellos, además de permitirnos ser más ambiciosos en nuestras miras y dirigirnos también al

lector adulto, podremos salvar ese vacío que hace que tantos niños al crecer no lleguen a ser lectores por no encontrar títulos que les seduzcan igual que el ocio audiovisual, y que les acompañen en su desarrollo personal e intelectual.

- Es importante reservar un apartado para obras teóricas y prácticas sobre el cómic, que sirvan para sustentar el aprendizaje de nuevos talentos interesados en emular a sus autores favoritos. No debemos olvidar que con el cómic nos encontramos en un ámbito de acción cultural incipiente (pese a su largo recorrido), con un territorio de lectura y formación hasta ahora desaprovechado, en el que la biblioteca puede convertirse en un complemento a los tres agentes activos del sector: autores, aficionados y editoriales. Complementario para los autores por dar a conocer su obra, por proporcionarles materiales de trabajo (el fondo de publicaciones sobre cómics), complementario para los editores por ayudar a propagar la afición entre todo tipo de público, y un complemento obvio para los aficionados, por permitirles decidir qué títulos engrosarán sus comictecas privadas.
- Remarcar la obligada presencia del *manga* más comercial en nuestra colección,

hay, y ha habido, cómics de cualquier género sea cual sea la latitud en la que se publique

si queremos captar rápidamente la atención de los jóvenes. Aquí será imposible abarcar todas las tendencias de este género, pero esperamos que al menos sirvan estos cuatro subgéneros de mayor demanda para orientar la selección:

- » *Shonen: para chicos adolescentes, temáticas de acción y aventuras.*
- » *Shojo: para chicas adolescentes, tramas románticas, costumbrismo.*
- » *Kodomo: para lectores infantiles, humor, aventuras, cuentos...*
- » *Gekiga: temáticas adultas, equivalente al concepto occidental de novela gráfica.*

Organización

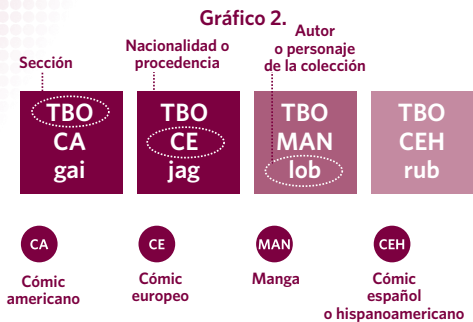
Si en las últimas décadas los planteamientos de organización y distribución de espacios en las bibliotecas han estado mirando directamente a las prácticas comerciales y de mercadeo de las grandes superficies, en el caso del cómic esta influencia se nota, si

cabe aún, con mayor fuerza. Observando cómo distribuyen su oferta de títulos las librerías especializadas, se pueden detectar rápidamente cuáles son los criterios a la hora de atrapar la atención del cliente.

Si bien la clasificación por géneros no es una organización de fondos ajena a las soluciones que adoptan algunas bibliotecas con la narrativa, en el caso de los cómics cabría considerarla como más apropiada para la colección infantil que para una comicteca orientada a un público juvenil-adulto. Es aconsejable la agrupación por géneros en el catálogo, pero ello no tiene porque tener una correlación con la ordenación física. En este sentido, ateniéndonos a las convenciones alrededor de los cómics, la procedencia geográfica es un rasgo que prima entre los aficionados y que sirve también para situar fácilmente a los que quieren iniciarse en su lectura. Si recurrimos al lugar común, existe una cierta identificación entre cómic estadounidense y los superhéroes, o entre el *manga* y la acción más violenta; pero afortunadamente la permeabilidad entre géneros, procedencias, estilos y lenguajes es cada vez más intensa, y quien se interese por una lectura sin prejuicios, descubrirá que hay, y ha habido, cómic de cualquier género sea cual sea la latitud en la que se publique.

Organización de una colección de cómic

Básicamente la propuesta de organización por procedencia se basa en cuatro grandes grupos, a los cuales se les asignan colores que facilitan su identificación y ayudan a la sencillez que debe primar en el orden y disposición de los fondos (Gráfico 2).



Formato de identificación de los cómics

Una vez agrupados por procedencia (y aquí según criterio del profesional, cabe considerar tanto la procedencia de los autores, como la de la edición original), aún se puede ensayar una subclasificación en el caso de colecciones lo suficientemente grandes. Esta subclasificación también se inspira en ciertas convenciones tácitas existentes entre los aficionados, según las cuales se distingue entre cómic de autor o de género (aunque aquí para no confundir terminología, con vendremos en denominarlo cómic de personaje/colección). Cualquiera puede entender lo que plantea esta nueva jerarquización,

si oponemos un título como *Maus* de Art Spiegelman o *Persépolis* de Marjane Satrapi (prototipos del cómic de autor por excelencia), con series como *Blueberry* o *Naruto*. El concepto queda claramente delimitado, sin embargo inevitablemente la práctica planteará dudas a la hora de ubicar más de un título en una categoría u otra; pero ante estos casos debe primar nuestro interés organizativo y sobre todo la facilidad para que lo localicen los usuarios. Por ejemplo, podemos decidir que toda obra en más de cinco volúmenes se considerará cómic de personaje/colección (no siempre es fácil conocer al adquirir el primer tomo, cuántos completarán una colección, pero suele conseguirse este dato con poco que se indague a través de páginas especializadas en la red). Por último, cerrando esta estructura organizativa cabe una nueva jerarquización dentro del cómic norteamericano, que sería la propia de los superhéroes, con la cual no rompemos el criterio de procedencia que hemos seguido,

cabe una nueva jerarquización dentro del cómic norteamericano, que sería la propia de los superhéroes

cada centro sabr  adaptar o convenir la manera de organizar que mejor convenga a sus intereses

pero introducimos un apunte de g nero que ayuda a racionalizar a n m s la ordenaci n.

Las soluciones hasta aqu  propuestas facilitar n localizar r pidamente los fondos, as  como preservar el orden de la colecci n. Sobre todo, si hemos optado por un mobiliario que nos permita ordenar las cubiertas como carta de presentaci n, esta forma de organizar los ejemplares correr  paralela a una p rdida de importancia del tejuelo, que quedar  pr cticamente sustituido por una etiqueta en una esquina de la cubierta. En estas etiquetas se concreta la ordenaci n gracias a contrastar colores y formas de la siguiente manera:

- Etiquetas circulares con el fondo del color correspondiente (rojo, azul, amarillo, naranja) con la inicial del tercer elemento de la signatura en negro, para t tulos clasificados como de personaje/colecci n.
- Etiquetas circulares con la inicial del tercer elemento de la signatura en el color

correspondiente y el fondo blanco, para t tulos clasificados como de autor.

- Etiquetas cuadradas de fondo rojo para superh roes, con la inicial del personaje principal en negro.

Ejemplo. Seg n lo expuesto y retomando los t tulos anteriormente citados, la etiqueta correspondiente para *Maus* de Art Spiegelman (considerado c mic de autor, de procedencia norteamericana con signatura: TBO CA spi) ser  circular con el fondo en blanco y la primera letra del apellido del autor, "S", en rojo. La etiqueta que corresponder  a *Blueberry* (c mic de personaje/colecci n, de procedencia europea con signatura: TBO CE blu), ser  circular con el fondo en azul y la "B" de *Blueberry* en negrita.

Huelga decir que cada centro sabr  adaptar o convenir la manera de organizar que mejor convenga a sus intereses. Si bien el criterio de la procedencia resulta muy  til sea cual sea el tama o de la colecci n, no tiene porque contemplarse para colecciones peque as o medianas que no requieran de pautas extras que refuercen su manejabilidad subclasificar por autor-personaje/colecci n; pero s  interesa mantener la de superh roes por ser un g nero

Organización de
• una colección
de cómic

con una demanda muy concreta, así como la del *manga*.

Para terminar, debemos insistir en que ante las dudas de ubicación de un título por procedencia siempre podremos recurrir al país de la edición occidental, o llegado el caso si fuera necesario, abrir una quinta categoría que acoja latitudes no integrables en ninguno de los cuatro grupos anteriormente descritos como puede ser el caso de obras de la israelí Rutu Modan, la libanesa Zeina Abirached, la marfileña Marguerite Aboutet y otros artistas, que han conseguido traspasar fronteras de países sin gran tradición comiquera, demostrando la capacidad del noveno arte para albergar nuevos discursos creativos.

Proceso técnico

El escaso aprecio hacia el potencial del cómic que hasta ahora han tenido las bibliotecas, también persiste al reconocerle ciertas peculiaridades a la hora de integrarlo en sus catálogos. Su carácter entre monografía y publicación seriada ha provocado no pocas dudas, que han hecho que su tratamiento técnico adolezca de falta de uniformidad. Siguiendo el razonamiento anteriormente expuesto, de que un lector elige en sus búsquedas los libros de los videos o de las revistas según su interés, es igualmente comprensible que al buscar en un catálogo

un lector elige en sus búsquedas los libros de los videos o de las revistas según su interés

prefiera identificar rápidamente si una obra es un cómic. Por ello, a continuación se esquematizan tres prácticas seguidas en los catálogos de algunas bibliotecas (sobre la base de las pautas definidas en el *International Standard Bibliographic Description -ISBD-* y en el formato *MARC2*) remitiendo a reflexiones como las desarrolladas por Jesús Castillo Vidal, en torno a la catalogación de cómics para quien desee profundizar en el asunto:

- Utilización del título uniforme (etiquetas 130-240 según proceda) como una manera de unificar colecciones.
- Interpolación de la palabra cómic como subtítulo en el subcampo \$b de la etiqueta 245 como una manera rápida y sencilla de informar al usuario. Otra opción es la utilización del \$b de la etiqueta 300

para incluirlo como un elemento más de descripción física.

- Uso de la etiqueta 655 (género/forma) para clasificar por procedencia y por géneros según un listado preestablecido.

Valores añadidos

Según Lozano (2006: 290): “para poder fidelizar clientes es necesario siempre añadir algo más de lo esperado, un valor, un añadido al servicio capaz de sorprender al cliente y que además podamos asumir con nuestros recursos”. Esos valores añadidos en el caso de la comicteca ya se han bosquejado en algunas de las soluciones adoptadas hasta el momento, pero se pueden ampliar y concretar si nos planteamos abarcar todo lo referente a la ilustración. Cabe anotar que algunas comictecas ya lo han hecho, y ante la difusa frontera conceptual que separa, en muchos casos, lo que es un cómic de una tira gráfica o de una novela en imágenes (caso de autores como Edward Gorey, Frank Masereel, Lynd Ward, Max Ernst o Shaun Taun), han optado por incluir bajo la denominación de comicteca, obras en general sobre ilustración, afrontando la colección como un área especializada en la imagen

más allá de las cuestiones puramente logísticas, también el cómic nos concederá nuevas fórmulas para significar al espacio a través de la decoración

impresa en general. Asimismo es bueno resaltar que cada vez más los estudiantes de Bellas Artes recurren al cómic como una opción para expresar su discurso artístico, y las artes plásticas que desde siempre se han interesado por él, ahora renuevan el acercamiento con cruces interdisciplinarios entre distintos lenguajes creativos.

Esto supondrá un añadido en los procesos de organización de la colección, que permita distinguir estos fondos, o idear criterios comunes que los aglutinen, por ejemplo un color en los tejuelos que los signifique y la ordenación puede ser en las clásicas estanterías ya que se tratará de tomos que no encontrarán fácil acomodo en los módulos diseñados para los cómics.

Organización de una colección de cómic

Por otro lado no es aconsejable remitirse a los criterios de clasificación y ordenación aplicables a los cómics, y en cambio sí puede resultar útil recurrir a la exposición en centros de interés rigidos por aquellos aspectos que se quieran resaltar.

Pero más allá de las cuestiones puramente logísticas, también el cómic nos concederá nuevas fórmulas para significar al espacio a través de la decoración (la colección *Illustration now* de la editorial Taschen, puede ser un filón inspirador en este sentido), para incorporarlo a la sección de arte en general, y para seguir ramificando la oferta abriéndola a nuevas propuestas.

Directamente relacionado con la distribución y decoración de la zona y con ese carácter de espacio polivalente que antes se citaba, cabe la posibilidad de habilitar algún panel en el que puedan exponer sus obras autores locales, que aprovecharán la oportunidad para darse a conocer, y a la vez asegurarán que se renueve de manera constante el decorado de la sección. En este sentido, vale citar a modo anecdótico una iniciativa tan original como la desarrollada por la biblioteca pública de Palafrugell (Gerona), convertida en servicio prestatario de obras de arte a domicilio durante 30 días, cedidas por sus

autores³, como ejemplo de imaginación a la hora de obtener valores añadidos para el servicio de las bibliotecas.

En definitiva se trata de planificar, organizar, e implementar medidas que impulsen y renueven el servicio, y que lo desarrollen de manera ambiciosa apoyándose en certezas como las que el pintor español Premio Velázquez de Artes Plásticas 2007, Luis Gordillo, refrenda cuando escribe: “El cómic ha estado presente en la cultura y especialmente en las artes plásticas del siglo XX y desde hace unos años adquiere unas dimensiones, impensadas en otros tiempos de diversidad, complejidad, compromiso y belleza” (2010: 010). Palabras que la artista pop Alaska⁴ complementa en la misma publicación (p. 012) al afirmar que: “una historia contada en viñetas requiere de las mismas dosis de talento que otra narrada en renglones seguidos [...], y los artistas que ilustran el guión no lo son menos que los que cuelgan su obra en galerías de arte”.

3 Para ampliar la información acerca de este tema puede consultar el artículo de la directora de la Biblioteca de Palafrugell, Carme Fenoll Clarabuch, “Arteca. El arte llega a la biblioteca”, disponible en <http://www.alonsoquijano.org/mibiblioteca/contenido/sites/default/files/Arteca%20MB20.pdf>.

4 Cantante, actriz y empresaria nacida en México pero radicada en España desde muy joven, de nombre Olvido Gara, quien pertenece al grupo musical español Fangoria.

Referencias bibliográficas

Biblioteca Regional de Murcia (2010).

Brújula para tebeos. Terapias de choque desde la Comicteca.

CASTILLO VIDAL, Jesús (s. f.). "Aproximación a las características documentales del cómic para su catalogación en bibliotecas". En: @bsysnet.com, disponible en:

<http://www.absysnet.com/recursos/comics/esp3aproxi.html>.

DOMÍNGUEZ SANJURJO, María Ramona (1996). *Nuevas formas de organización y servicios de la biblioteca pública*. Ediciones Trea.

LOZANO DÍAZ, Roser (2006). *La biblioteca pública del siglo XXI: atendiendo clientes, movilizandando personas*. Editorial Trea.

Gonzalo Oyarzún S.

Bibliotecario con estudios en Literatura, es el Director fundador de la Biblioteca de Santiago y Coordinador Nacional del Sistema de Bibliotecas Públicas de Chile. Ha participado en la creación, administración y dirección de proyectos y programas innovadores en el sistema de Bibliotecas Públicas de Chile, incluyendo programas nacionales en nuevas tecnologías. Así mismo, ha sido miembro de la International Federation of Library Associations IFLA, la sección de Bibliotecas Públicas de América Latina y el Caribe.

Gonzalo
Oyarzún

La biblioteca guardada de los superhéroos... de la lectura

El cómic como herramienta efectiva de
fomento de la lectura en las bibliotecas

Hoy, quizás como nunca antes, las bibliotecas utilizan todas las herramientas disponibles para fomentar la lectura.

Libros, revistas, libros álbum, internet, *blogs*, libros electrónicos, diarios etc., son usados para acercar la lectura a un número siempre creciente de personas ávidas de información, cultura y recreación. A esto se han sumado en las últimas décadas los cómics, que se han ubicado en un sitio de privilegio en las bibliotecas, convirtiéndose en favoritos de muchos y devolviendo la pasión por las historias a tantos otros.

Durante muchos años, este género, así como las revistas y otros recursos estuvieron relegados a una subcategoría entre los acervos disponibles, y en particular el cómic no fue reconocido como lectura propiamente; estas publicaciones, así como sus lectores, eran menospreciados. Hoy ya no se discute su importancia y trascendencia.

Herederero del libro ilustrado y emparentado de algún modo con el libro álbum, el cómic o la historieta es un componente más entre las colecciones de cualquier biblioteca a lo largo del mundo. Las potencialidades que tiene para capturar nuevos

lectores de los más diversos tipos y edades, para generar actividades y talleres y refrescar nuestras audiencias es, a la luz de las estadísticas, bastante impresionante. La capacidad de poner este recurso al servicio de la biblioteca y los programas de fomento de la lectura y la escritura es un desafío de la gestión contemporánea.

Irrupción del cómic en la biblioteca

En las últimas décadas las bibliotecas se han ido abriendo cada vez más a su comunidad, atendiendo sus necesidades y requerimientos, desacralizando su infraestructura como “templo del saber” y convirtiéndose cada vez más en lugares de encuentro, en espacios públicos democráticos en donde las personas acceden al conocimiento, ya sea contenido en los tradicionales libros o en las actividades de su propia comunidad.

Herederero del libro ilustrado y emparentado de algún modo con el libro álbum, el cómic o la historieta es un componente más entre las colecciones de cualquier biblioteca

Es así como las bibliotecas se han convertido en sitios más amables y acogedores, con todo tipo de lecturas y literatura, con servicios de internet, talleres y actividades comunitarias, en los que hay lugar para la discusión y el debate y donde con todo su imaginario las personas se puedan recrear y desarrollar. La Federación Internacional de Asociaciones de Bibliotecarios y Bibliotecas (IFLA por sus siglas en inglés), ha expresado, a través de manifiestos y directrices, la exigencia de las bibliotecas de atender las necesidades de sus usuarios de modo integral, comprendiendo y asumiendo la diversidad de públicos y recursos disponibles.

Hoy no es extraño entrar en una biblioteca y encontrarse con libros ilustrados, sin texto, porque mirar es también

una forma de leer y de viajar. Cada vez es más común encontrarse con computadores que ofrecen acceso gratuito a internet, con salas infantiles inundadas de niños haciendo mucho ruido y pasándola muy bien, rodeados de libros y lecturas. Cada vez es más habitual encontrarse con jóvenes que miran la biblioteca como un lugar para encontrar novia o novio, o el sitio perfecto para leer el diario y buscar trabajo. En una realidad latinoamericana, apremiada por carencias y necesidades, resulta más habitual encontrarse con personas que se refugian en este espacio, más comfortable, cálido en invierno y fresco en verano, en donde nadie le exigirá nada y podrá ocuparlo cuanto quiera, sin pagar por ello.

Desde esta perspectiva, la llegada de los cómics a las bibliotecas puede ser vista casi como una consecuencia natural de toda esta apertura, aunque tuviera que romper, como sabemos, ciertos prejuicios y obligar a los bibliotecarios a conocer este género tan popular. A partir de entonces, el cómic es visto como una oportunidad.

Pese a que los orígenes del cómic pueden remontarse a los inicios de las diversas culturas, se fija la denominación en la primera mitad del siglo XX con ejemplos en la historieta estadounidense, como Superman, Batman o el Pato Donald. Pero en la segunda mitad de ese siglo, después de la Segunda Guerra

La biblioteca,
• guarida de los •
superhéroes...

porque mirar es también una forma de leer y de viajar

Mundial, serían los cómics franco-belgas los que comenzarían a ocupar un espacio destacadísimo en el género: Tin Tín o Los Pitufos son un ejemplo contundente. Debido a ello, las bibliotecas francesas comenzaron en la década de los sesenta a introducir este género con un éxito cada vez más creciente.

En Latinoamérica, especialmente gracias a la escuela argentina, con autores como Fontanarrosa, o Quino con su ya tradicional Mafalda, la lectura de la historieta o la tira cómica se vuelve cada vez más intensa e inicia una tímida entrada en el espacio formal del libro: la biblioteca.

En los años ochenta el género encuentra una masificación importante, primero en revistas literarias o en publicaciones contestatarias y luego en ediciones exclusivamente dedicadas al cómic. Para los años noventa pues, la incorporación del género a las bibliotecas es un fenómeno natural, que se convierte rápidamente en el favorito de todos los recursos.

En la actualidad, así como internet es una parte integral de la biblioteca, resulta

impensable crear o incrementar un acervo bibliográfico ignorando el cómic. Este género es de los más leídos por los usuarios y las potencialidades que tiene para desarrollar actividades de fomento son muy amplias.

Creando un espacio en la biblioteca

En las últimas décadas todas las bibliotecas han ido incorporando secciones con colecciones especiales, con acervos específicos, con mobiliario y decoración apropiados para la audiencia a la que se dirige; el caso más evidente ha sido la creación de los rincones infantiles. En un lugar que no fue diseñado originalmente para ello, se crea un área colorida y atractiva, ya no solo con libros sino también con juegos, juguetes, "horas del cuento" y otras actividades a las cuales también se incorporan los padres. De ese modo se han creado otros rincones y servicios, los cuales en algunos casos han ido ampliándose hasta convertirse en salas o espacios de gran relevancia en la biblioteca.

Todo espacio y servicio que se crea o adapta en la biblioteca debe contemplar, antes que nada, al potencial usuario, y en esa medida debe considerarse desde el diseño y los accesos, a los formatos y horarios. No es pensable un servicio, por ejemplo destinado

como todo en la biblioteca, ha de ser adaptable, transformable, modificable

a jóvenes estudiantes, que solo esté disponible por las mañanas, en horas en que habitualmente asisten a clases. O desarrollar un programa destinado a la familia en una biblioteca que cierra temprano por las tardes y no abre los fines de semana.

Debemos entonces pensar muy bien cómo será el o los espacios que le dedicaremos al cómic en la biblioteca para que nuestro esfuerzo sea exitoso y tengamos un número creciente de lectores cada vez más satisfechos. Es el caso por ejemplo del mobiliario, que debe acoger las nuevas colecciones y a la par permitir el desarrollo de las actividades que se piensan realizar allí, aunque teniendo en cuenta que siempre, como todo en la biblioteca, ha de ser adaptable, transformable, modificable.

Cuando una biblioteca ha decidido utilizar este recurso como un instrumento para promover la lectura, se encuentra con que la oferta del género es muy amplia y abarca a grupos etarios y de intereses muy diversos. Frente a este dilema se puede optar por

focalizar el trabajo con un grupo específico, aunque siempre es posible tratar de abordarlos a todos; ello hará de la biblioteca un espacio más plural e inclusivo, en donde todos tienen un lugar y cada expresión aporta su color.

Diferentes estilos, más oportunidades

Desde el clásico cómic de superhéroes a la tira cómica, la variedad de posibilidades que ofrece el género es muy grande, permitiendo capturar a usuarios de distintas edades, gustos, intereses o género.

Si bien hay algunos títulos que nunca dejan de leerse, como uno de los más famosos long seller: Asterix, los cómics no están exentos de las corrientes de la moda, el cine o el mercado. Es así como títulos como "Hellboy", "300" o "Sin City", de Frank Miller, son altamente demandados. Claramente las

los cómics no están exentos de las corrientes de la moda, el cine o el mercado

La biblioteca,
• guarida de los •
superhéroes...

aventuras de los galos de la era romana no comparten en ningún momento estilo o espíritu con estos góticos libros contemporáneos. Pero ambos son cómics, ambos se leen de forma sobresaliente y quizás en algunos casos por los mismos lectores. Allí están, cohabitando un espacio muy ganado.

De entre los géneros más demandados se encuentra uno de los fenómenos masivos que más ha impactado el cómic mundial: el *manga* (漫画). Este desconoce fronteras y se instaló en el gusto de los adolescentes, incluso en países con una gran tradición en historietas. El *manga*, que literalmente significa "dibujo informal", nació en Japón después de la Segunda Guerra Mundial y en la década de los sesenta invadió occidente.

Títulos tales como: *Fruits basket*, *Nirai Kanai*, *Azumanga Daioh* o *El arma definitiva: the last love song on this little planet*, por nombrar solo algunos, son parte de las publicaciones más pedidas en bibliotecas y librerías. Los jóvenes las devoran con pasión y se adaptan a su forma de lectura: estas publicaciones se leen como se leerían si estuviesen en japonés, de derecha a izquierda. Con la masificación de internet, ha aparecido también la historieta digital, denominada cómic digital, e-cómic o webcómic. Miles de dibujantes, ante las barreras y dificultades puestas por el mundo editorial,

ha aparecido
también la
historieta digital,
denominada cómic
digital, e-cómic o
webcómic

se han volcado al formato digital para mostrar su trabajo, teniendo en algunos casos un éxito muy grande. Experiencias como la de *The Perry Bible Fellowship* [<http://www.pbfcómics.com/>], que comenzó exclusivamente como webcómic y se transformó en un libro exitoso en ventas, o el idéntico caso de *Dosis diarias* de Alberto Montt [<http://www.dosisdiarias.com/>], permiten a nuestros usuarios potencialmente ver sus trabajos. Y la biblioteca es un intermediario fundamental, como modo de acceso, estímulo, fomento y capacitación.

Pese a la enorme penetración extranjera y a la llegada de las nuevas tecnologías, también hay gratas sorpresas: en las bibliotecas públicas de Chile, uno de los cómics más leído es nada menos que Mafalda, de Quino, pero sin duda el número uno es el tradicional Condorito; en algunos casos este "pajarraco" es el título más leído de entre todos los de la biblioteca, ganándole incluso a

autores muy populares como Isabel Allende o Paulo Coelho. Ello nos habla no solo de género (cómic, novela, cuento, etc.), sino de identidad; quizás porque la gente quiere verse, leerse y decir algo de sí misma.

Los cómics y los niños

Quizás por la costumbre de la literatura infantil de tener abundantes ilustraciones o simplemente por la natural curiosidad de los más pequeños que los impulsa a tomar cualquier material que les resulte atractivo, niños y niñas navegan muy fácilmente por los cómics destinados a ellos. Y los adultos que son mediadores de esta lectura, padres, profesores o bibliotecarios, se cuestionan menos el tipo de "lectura" de los menores, tal vez porque en esta etapa de la vida la recreación es menos cuestionada.

Caricaturas, chistes, historietas o simples imágenes concatenadas, con personajes reconocibles y amables, son suficientes

**Basta que estén
allí, en la biblioteca,
como cualquier
otro libro**

para un niño. Basta que estén allí, en la biblioteca, como cualquier otro libro, como una revista, un juego o un juguete. Ellos decidirán cuándo tomarlos, cuándo dejarlos, cuándo volver a leerlos.

Es necesario que maestros y bibliotecarios reconozcan el valor de este recurso y sean capaces de incorporarlo en sus acciones de estimulación y promoción de lectura, ya no para medir la comprensión, sino como espacio de encuentro y recreación, como rincón para compartir, como momento para imaginar. Y, claro, como momento de creación, porque los pequeños pueden aprovechar de re-contar la historia que se relata en el cómic o también de armar su propia historia.

Los cómics y los jóvenes

Sin lugar a dudas, ha sido con los jóvenes con quienes más se ha identificado este género, y no sin razón; son ellos sus principales consumidores. Esto nadie lo discute. Lo que a veces se pasa por alto es que también son ellos sus principales productores y eso representa una oportunidad inigualable para bibliotecas y escuelas.

Situar una colección de cómics en el sitio en que los jóvenes más frecuentan de la

La biblioteca,
• guarida de los •
superhéroes...

biblioteca o introducir este tipo de publicaciones de modo natural en las aulas de secundaria tiene un potencial muy grande. No es necesario que al maestro o al bibliotecario les guste o entiendan este tipo de publicaciones. Simplemente se trata de que ellos sean mediadores naturales entre los jóvenes y lo que les podría interesar y motivar.

Los cómics suelen manejarse en códigos que los más jóvenes entienden muy bien: acción, aventura y desmesura, osadía, utopía, oscurantismo, pesimismo, violencia o sexo; ellos anhelan conocer de estos temas que les han sido vedados en la infancia y que en estas páginas expresan, desbordantemente y sin censura, un mundo que se ofrece a su conocimiento.

Padres entusiastas o cuidadosos programas escolares no hacen más que entusiasmar a los niños más pequeños con la lectura. Bellos libros ilustrados, historias contadas antes de dormir, libros para colorear, peluches de los personajes preferidos; todo es un campo bien abonado para inculcar el placer por la lectura. Y tiene éxito. Pero luego llegan la escuela y sus obligaciones. Entonces la literatura, que antes servía para entretener, regresa en forma de examen respecto del personaje principal, el retrato psicológico y el desenlace. Lo más grave es que se hace con una literatura que no solo no es atractiva

para esos jóvenes sino, lo que es peor, ni siquiera entusiasmo a los propios profesores. ¿Por qué en el colegio los estudiantes deben leer y estudiar un tipo de literatura que no les interesa, que no les dice nada de ellos mismos y enseñado por maestros que no son lectores? Así, es muy fácil entender que sean aquellos que pretenden inculcar la comprensión lectora o a supuestos clásicos de la literatura, sean unos de los principales responsables de alejar a los jóvenes de la lectura.

Como ningún maestro ni padre les pedirán cuenta alguna por el contenido del cómic, los jóvenes se adentran en él con pasión, pero sobre todo con libertad. Es una literatura que no existe en la escuela; es un género que desconocen los padres y desprecian los profesores; son historias que hablan de cosas prohibidas hasta ahora; son páginas ilustradas con todo aquello que les gustarían conocer ¿y tal vez probar? Entendido de esa manera, la escuela es sinónimo de obligación; el cómic, signo

**Los cómics suelen
manejarse en
códigos que los más
jóvenes entienden
muy bien**

de libertad. Así las cosas, a nadie le extrañará que los antiguos lectores infantiles regresen a la lectura, no gracias a las tediosas lecturas escolares, sino a través de la subversiva historieta.

Llegados a este punto, cabe preguntarse si tendrá alguna utilidad y algún efecto hacer promoción de lectura en jóvenes utilizando el cómic. La respuesta es obvia para este caso en especial; abandonar o menospreciar cualquier herramienta para lograr ese fin es despreciar la diversidad de gustos y formas de comprensión del mundo de las personas con las cuales trabajamos y a las cuales decimos servir. En este sentido, con los jóvenes o no transformamos en aliados o nos convertimos en enemigos.

Los cómics, pero también los adultos

Desde sus orígenes, muchos cómics estaban destinados, por su contenido, exclusivamente a los adultos. En ellos se abordan temas de política contingente, historias policiales, erotismo o sexualidad. Así, podemos encontrar a autores como Milo Manara o Robert Crumb, que abordan en sus diálogos y viñetas explícitas imágenes eróticas, temáticas muy diferentes a las de los jóvenes. En esta misma línea, en Japón

el cómic, signo de libertad

se han desarrollado dos estilos de este tipo: el *ecchi* y el *hentai*, este último circunscrito a lo sexual fantástico. También es posible encontrar muchos cómics con temáticas homosexuales o lésbicas, como las de Tom de Finlandia.

De igual manera hay cómics dirigidos a adultos que poseen alto contenido social, político o tratan temas de género. Muchas veces son tiras cómicas que aparecen en diarios y que luego pasan a formar parte de libros, en ocasiones seriados. Tales son los casos de Maitena, Quino o Liniers, por ejemplo.

Otra corriente destinada a los adultos es la denominada "novela gráfica", en donde se cuenta una sola historia, generalmente en formato libro. Destacado es el caso de *Persépolis*, relato autobiográfico de la iraní Marjane Satrapi, que fue llevada al cine. También hay autores ilustres como Art Spiegelman, ganador del Premio Pulitzer en 1992 por su cómic *Maus*.

Existen, pues, múltiples alternativas y de gran calidad en cada caso, de cómics para adultos. Sin embargo este vasto material no suele estar presente en las bibliotecas. Ello se puede deber a múltiples razones, pero lo cierto es que, con

La biblioteca,
• guarida de los •
superhéroes...

esa medida, se pierde una oportunidad valiosa de captar nuevos lectores y usuarios. Naturalmente estos cómics no deben estar junto a los destinados a los más jóvenes, pero ello no significa que no deban estar disponibles en las estanterías de la biblioteca. No se trata de un material ilegal y se suele vender en las librerías como cualquier otra publicación.

Las potencialidades que tiene este tipo de publicaciones son grandes. Muchas veces los adultos, por distintas razones, dejan de leer. Si uno de ellos entra a la biblioteca, esta lectura le puede resultar sencilla y también muy atractiva, divertida y adictiva.

¿Qué hacer?

Algunas propuestas para trabajar con cómics en bibliotecas

Las posibilidades que ofrece este género para producir diversas actividades en una biblioteca son muy variadas y sirven para atraer a un público que muchas veces no suele hacer uso de sus servicios. En otras palabras, permite capturar como lectores a estudiantes que concurren a hacer tareas o deberes. Esas actividades brindan una oportunidad de expresión, discusión, creación, generación de contenidos

y participación de amplios sectores de nuestra comunidad.

Clubes de Lectura

Tal como sucede con la literatura (novelas, cuentos, poesía), el cómic permite generar grupos de discusión y conversación en torno al mundo de las historias ilustradas. Ello puede realizarse con diversos grupos etarios, que pueden diversificarse según los intereses y el tipo de cómic o historieta que les resulten de su agrado. Los clubes de lectura son altamente inclusivos, pues no requieren talento alguno para producir o dibujar cómics. Son también un espacio de participación, no solo para que las personas puedan expresarse libremente, sino para que puedan interactuar con otros, debatir y estimular el espíritu crítico.

La discusión que se produce en estos grupos resulta de gran relevancia para la biblioteca, toda vez que operan como una suerte de comité de selección; los

brindan una
oportunidad de
expresión, discusión,
creación, generación
de contenidos y
participación de
amplios sectores

resultados de este diálogo deberán ser considerados al momento de continuar con la compra de estas colecciones. Asimismo, es recomendable que estos grupos puedan registrar por escrito sus diálogos, a fin de poder comunicarlos a otros mediante, por ejemplo, un *blog*. Así se generan, por una parte, contenidos en la biblioteca y, por otra, extiende la discusión a muchos otros.

Charlas y encuentros con dibujantes de cómic

Suele haber una cantidad importante de dibujantes de cómics con los cuales se puede trabajar. Suelen ser conocidos y apreciados por sus fanáticos, pero no es tan común tener la oportunidad de hablar con ellos, oírlos contar cosas de su vida en el oficio, o mostrar cómo dibujan o inventan sus historias. Estos encuentros con gente más o menos relevante en la escena del cómic producen una atracción también en los nuevos lectores.

Los creadores suelen pertenecer a círculos o circuitos conocidos, o están vinculados a publicaciones tales como diarios o revistas. En muchos casos, ellos serán también quienes estén dispuestos a realizar talleres en la propia biblioteca.

Talleres

Pueden hacerse en forma integral o subdividirse en dibujo de viñetas, guión o

producción y realizarse con diferenciación de edad o por la categoría que se quiera desarrollar: caricatura, historieta, cómic europeo, *manga*, etc. Es muy habitual que los jóvenes, principalmente, prefieran dibujar al estilo del *manga*; aquello es un fenómeno mundial y no debe restringirse. Es muy recomendable, eso sí, dar una visión lo más general de la escena: desde el clásico cómic norteamericano, tipo Marvel o DC Cómic, a las famosas historietas belgas y francesas, pero siempre con una mirada lo más amplia posible a la producción nacional y local, desde lo más conocido y comercial hasta las manifestaciones más alternativas. Ello enriquecerá el catálogo visual de los asistentes al taller.

Muchas veces la coincidencia entre buen dibujante y buen creador de historias y diálogos no se da en una misma persona, por lo tanto resulta altamente recomendable generar talleres de especialización, algo así como: "Taller para dibujar cómics" o "Taller de guión de cómics". Ello puede, además de enseñar ciertas herramientas, permitir el desarrollo de estrategias de trabajo en equipo.

Otra línea importante de talleres en este ámbito es la producción: enseñar cómo hacer de un cómic un material para publicar. Además de herramientas básicas para producir a lo menos una publicación artesanal económica y autogestionada, es

La biblioteca,
• guarida de los •
superhéroes...

extraordinariamente útil entregar conceptos vinculados a la gestión y el desarrollo de alianzas. Con el fin de tener éxito en la aventura que se emprende, resulta aconsejable mostrar que si el trabajo se hace entre varios se amplían las posibilidades de éxito. Asimismo y dependiendo de la realidad local, es bueno dar una panorámica lo más amplia posible de las alianzas que se pueden hacer para publicar; las ideas de los asistentes al taller suelen ser muy útiles; por ejemplo, “un tío mío tiene una fotocopiadora”. Y finalmente se debe trabajar muy bien sobre los medios de distribución: bibliotecas, escuelas, sedes vecinales, clubes deportivos, iglesias, etc.

Apoyo a la producción independiente de cómic

Existe una cantidad muy importante de producciones independientes y semiartesanales de creadores que no tiene espacio o entrada a editoriales más tradicionales, revistas o periódicos. Suele suceder que estas producciones están circunscritas a lo local, conocen la comunidad y en consecuencia muchas veces interpretan mejor sus intereses y necesidades.

La biblioteca debe adquirir y relevar estas colecciones, darles espacio para que sus autores lleven a cabo otras actividades

tales como lanzamientos, charlas o exposiciones y ser un espacio de acogida para estos grupos, lo cual facilita crear un programa en torno al cómic y generar talleres con ellos. Es fácil imaginar también que de los mismos talleres surgirán otros grupos independientes que a su vez formarán una nueva red, y la biblioteca ha de ser siempre el espacio que los acoja.

**enseñar cómo
hacer de un cómic
un material para
publicar**

Creación de cómics en internet

Hoy muchas bibliotecas cuentan con acceso a internet gratuito para sus usuarios y, como habíamos señalado, la red está llena de herramientas que les pueden ser útiles, ya no solo para leer en la computadora sino para crear en ella, como por ejemplo <http://stripgenerator.com>, una página destinada a la creación en línea de cómics, o *Pikikids*, *Pixton*, *Pikistrips*, *BitStrips*, *Playcómics* o *Creaza*. También hay *software* disponible en internet (v. gr. *Manga Studio* y *Cómic Life*), destinado a crear cómics, pero con características distintas uno del otro. Y por si fuera

poco, hay foros y redes especialmente dedicadas al tema como Magajin, una red social destinada a dibujantes de *manga*.

Las posibilidades son muy amplias y explotar todos esos recursos será tarea del bibliotecario como mediador, con el fin de que pueda encontrar las herramientas justas para las personas que tenga enfrente.

Todas las producciones que se hagan en papel pueden ser también cargadas en internet mediante el escaneo de las páginas, y puestas en algún formato adecuado (JPG, PDF) en una página web, en un *blog* o en algunas de las decenas de alternativas que ofrece la web 2.0 o web social. Ello permitirá llegar a públicos muy amplios y remotos y dará a los creadores la facilidad de intercambiar experiencias e interactuar con sus seguidores.

Exposiciones

Un medio eficaz y masivo de dar a conocer el cómic es mediante la exposiciones, sean individuales o colectivas, de artistas del género. Además de la convocatoria natural que produce una exposición, es el momento de crear nuevos espacios de discusión, debate y talleres, ojalá haciendo participar a un grupo muy amplio: desde el caricaturista del periódico al dibujante de manga, del más joven al más viejo.

será tarea del bibliotecario como mediador

Estos trabajos pueden realizarse en alianza con escuelas, institutos o universidades que tengan un área de diseño o arte; allí suelen producirse importantes movimientos en torno a la ilustración. Del mismo modo, los periódicos y los institutos binacionales, especialmente los de países que son tradicionalmente productores del género, pueden resultar buenos aliados.

Cómic y escuela

Es reconocido el rol que tiene la escuela –especialmente los educadores– en el fomento de la lectura en el más amplio sentido de la palabra. Si el maestro acostumbra a leer historia en voz alta a sus alumnos por el simple placer de leerles, o les da a elegir lecturas que estimulen su imaginación, estará ofreciéndoles más alternativas, induciéndolos a buscar sus propios gustos y lecturas. Un profesor que busca enseñar el gusto por la lectura antes que sus alumnos aprendan de memoria las partes de una novela, está entregando herramientas para la vida. Especialmente para los jóvenes de secundaria, que buscan diferenciarse del resto y

La biblioteca,
● guarida de los ●
superhéroes...

formar parte del grupo que a ellos les parece que mejor los representa, los estilos literarios menos tradicionales pueden ser un poderoso atractivo.

Si se introduce un instrumento tan poco convencional en la educación escolar, pero tan propio de jóvenes de esa edad, se puede generar una poderosísima herramienta de trabajo para las asignaturas de Lenguaje y Artes. Sobre todo, estaríamos dando en la escuela la posibilidad, muchas veces escasa, de que el joven estudiante exprese

su realidad, desarrolle todos sus talentos e interactúe con otros en ese proceso creativo. Sin embargo, no hay que olvidar que el cómic, pese a tener un poderoso atractivo en amplios grupos de personas y especialmente en jóvenes, opera del mismo modo que el resto del acervo bibliográfico de la biblioteca, la escuela o el hogar: requiere de un mediador, de un animador a la lectura, de un líder que guíe y sea capaz de abrir nuevas ventanas a la lectura, porque estas son infinitas.

Francisco Leñero

Coordinador del C+C Espacio
(Espacio I. Patiño, La Paz,
Bolivia) parte de la Fundación
Universitaria Simón I. Patiño,
con sede en Ginebra, Suiza.
Miembro fundador del
colectivo Viñetas con Altura.

Mariana Ruiz Romero

Escritora boliviana. Autora
de Los secretos de Rosalba
(2006), Cochabamba,
Editorial Nuevo Milenio,
y del libro infantil Uma y
el círculo mágico (2009),
Editorial La Hoguera.

Francisco
Leñero

con la
colaboración
de

Mariana
Ruiz Romero

Jóvenes y producción gráfica y audiovisual a partir del cómic

El objetivo del presente capítulo es relatar mi experiencia como gestor de producciones gráficas y audiovisuales, muy ligadas al cómic,

que he tenido la oportunidad de realizar en mi trabajo dentro de la Fundación Simón I. Patiño¹. Mi experiencia como lector y amante de los cómics ha ocupado casi toda mi vida: los leo desde mi niñez en Francia, y mi gusto por ellos se ha incrementado con los años, tanto así, que trabajé en una tienda de cómics en Chile a lo largo de mi estadía en la universidad, y al regresar a Bolivia puse la primera tienda dedicada a este género en el país. Gestionar actividades relacionadas con el mundo de la historieta parte de este gusto por leerla y disfrutarla, y ha sido fundamental para compenetrarme con lo que pueda surgir en este universo.

El cómic, la historieta, la ilustración y la animación son medios sumamente integrales, beben tanto del arte popular como de la literatura, el cine y la televisión. Su lenguaje es atractivo, accesible y ameno

para la población joven de todos los estratos sociales (y no solo para ellos, es un lenguaje universal con gran aceptación en todo el mundo, leído tanto por niños como

**El cómic,
la historieta, la
ilustración
y la animación son
medios sumamente
integrales**

por adultos). Como medio de comunicación, tiene ventajas por encima de otras artes como la literatura: el arte secuencial es de fácil comprensión y se constituye en una herramienta útil a la hora de comunicarse con el mundo. Como método de expresión, su facilidad está en la multiplicidad de lenguajes que posee, y en la variedad de estilos y de recursos disponibles

¹ La Fundación Simón I. Patiño desarrolla y pone en marcha programas de investigación y aplicaciones prácticas en las áreas de salud, agricultura y educación, entre otras, en beneficio de América Latina y en particular de Bolivia (N. de la E).

para el joven creador. El dibujo es una herramienta que sirve para transmitir un mensaje sin necesidad de recurrir a un diccionario. Eso sí: puede requerir menos rigurosidad técnica y una mayor habilidad plástica, pero permite que la historia relatada, la experiencia compartida, pueda ser atractiva y de fácil comprensión para todos. Ese es su poder.

Entonces, incentivar la producción a través del cómic significa aprovechar las herramientas que este medio proporciona de por sí: el arte secuencial narra historias a través de la unión de texto con viñetas dibujadas (la animación siendo entendida como una derivación de este proceso), generando una relación autor/lector muy empática, de un alcance mayor al de la literatura, ya que su lenguaje, si bien no es más sencillo, sí resulta más accesible.

El espacio de la comicteca

qué libros y materiales se requieren

Una comicteca puede orientarse a incentivar la creación y producción local en tres áreas u objetivos:

- ❶ como espacio motivador a la lectura para todo público;
- ❷ constituyéndose en una fuente de referencia y herramienta importante para la investigación sobre el arte secuencial y sus derivados, y
- ❸ sirviendo de fuente de inspiración, comparación y referencia para los artistas nacionales, como material importantísimo de apoyo para la realización de los talleres de historieta y de animación.

Como espacio motivador a la lectura es recomendable que posea una amplia selección de materiales (variedad) al alcance del público, (fácil acceso) y que el bibliotecario pueda orientar debidamente a quien visite la comicteca (conocimiento del material e información). A qué nos referimos con esto:

- **VARIEDAD.** El arte secuencial disponible debe ser diverso en países y estilos; debe tomar en cuenta las publicaciones más artísticas en el sentido de producciones de autor, enfocadas a un público más exigente, así como las más comerciales, por ejemplo los superhéroes, los personajes de dibujos animados y aquellos materiales de gran alcance popular que sirven para atraer a la lectura, creando poco a poco un público demandante y especializado. Es recomendable entonces, poseer material representativo de todos los continentes: libros y revistas, principalmente en español, de autores de todas las

La biblioteca,
• guardada de los •
superhéroes...

partes del mundo (estadounidenses, latinoamericanos, europeos y japoneses), distribuidos en novelas gráficas, revistas, tomos recopilatorios y reempastados.

- **FÁCIL ACCESO AL MATERIAL.** La variedad de formatos, ediciones, reediciones y recopilaciones de las historietas dificultan su catalogación y aún más las búsquedas. Tener el material al alcance del público (mediante índices, fichas o catálogos) es una necesidad imperiosa. Además permite que los usuarios puedan ver otros materiales y ser atraídos por la gráfica o el autor, e incluso, en algunos casos, por el formato de la publicación.
- **CONOCIMIENTO DEL MATERIAL.** El bibliotecario debe conocer la variedad de lenguajes disponibles a su alcance, ya que es él quien presenta los materiales y orienta al público hacia su lectura; si su conocimiento no es el adecuado, de muy poco servirá tener buen material disponible.
- **INFORMACIÓN.** Visualmente, tanto la historieta como la ilustración y la animación son medios sumamente atractivos para el público joven. Si a los trabajos disponibles se les agrega un poco de contexto (quiénes son los dibujantes, y

qué países representan, cuáles son los temas que tocan, etc.), el interés por el trabajo y el contenido se incrementa exponencialmente.

Como fuente de referencia y herramienta importante para la investigación (fundamental para la creación) sobre el arte secuencial y sus derivados. Es recomendable añadir a la colección una sección especial, dedicada tanto a los libros de estudios sobre el lenguaje de la historieta y su creación, como de dibujo básico y *sketchbook*.

Como fuente de inspiración, comparación y referencia para los artistas nacionales. El papel de la comictecta es más amplio, ya que la inspiración "entra por los ojos" y es muy importante a la hora de crear material propio conocer el trabajo de otros artistas ya reconocidos en el género. Esto nos lleva al siguiente punto.

Escribir y hacer animación

está infinitamente ligado a leer cómics

La lectura de historietas no solo puede ayudar al joven productor de animación, sino que debe constituirse en una herramienta que dispare su creatividad y

La motivación pasa por la inspiración, y esta por la lectura

le motive a producir. Un joven que tenga mucho que decir puede verse frustrado a la hora de traducir en palabras e imágenes lo que quiere expresar, asimismo, estructurar una historia, dotarla de un principio, de un desenlace y un final, son pasos que se pueden encauzar de mejor manera con ejemplos. La motivación pasa por la inspiración, y esta por la lectura. Podría inclusive sostenerse que *imitar haciendo* es una de las mejores maneras de introducirse al género, ya que muchos grandes artistas comenzaron imitando y admirando el trabajo de los maestros, para luego despegar y tomar vuelo propio.

Las animaciones básicas comienzan, principalmente, con la idea de darle vida a un personaje (generalmente un personaje estático de historieta) que en la viñeta realiza acciones fragmentadas, separadas por el espacio en blanco que divide un recuadro del otro, y completa su accionar en el trabajo animado. La inspiración parte del personaje y este del cómic. La lectura de varios cómics incluye dentro de su

disfrute familiarizar al lector con diversos mundos, situaciones, escenarios y personajes posibles.

Los jóvenes no profesionales exploran los lenguajes leyendo y produciendo

El hecho de contar con *un espacio donde se promuevan actividades relacionadas con la creación* (talleres, conferencias, seminarios, actividades lúdicas, etc.), y no que solo promocióne la lectura, es importante para concentrar y potenciar las iniciativas de los autores jóvenes interesados en el género. Algunos ejemplos de actividades lúdicas son: fábrica de fanzines, historieta al paso, el historietón y 24 páginas en 24 horas.

Las actividades lúdicas buscan aproximar al público en general al proceso de creación de historieta, haciendo énfasis en la versatilidad y diversión incluida en todo proceso creativo.

La *fábrica de fanzines*² pone a disponibilidad del público una fotocopidora y

² Un fanzine es un medio de publicación espontáneo, de carácter artesanal y casero. Es el método de difusión de cómic *underground* por excelencia, ya que no requiere pasar por una imprenta para difundirse. El hecho de crear una actividad ligada al fanzine busca incentivar la producción mecanizando un poco el proceso (mediante la fotocopidora).

La biblioteca,
• guarida de los •
superhéroes...

realiza un minitaller, en el cual la creación de historietas en formato fanzine es libre. Una vez dibujada y armada la historieta, se fotocopia, destacando la facilidad de reproducción del material y el hecho de que crear, diseñar y producir historieta está realmente al alcance de todos. Además el material que se va generando queda de inmediato disponible para la lectura del público presente, incentivando la crítica y generando la sensación de que publicar (ya que fotocopiar es el método más barato de reproducción y distribución) es posible y tiene una repercusión cuasi instantánea. El hecho de que el material sea gratuito promueve la producción, pues el autor del fanzine puede, literalmente, medir el éxito de su primera publicación de acuerdo con el número de ejemplares que el público pida y se lleve consigo. Este es un elemento motivador que propicia la continuación de los trabajos, ya que la mecánica de dibujar-fotocopiar-distribuir es muy alentadora.

La *historieta al paso* es una actividad similar: se trata de la creación artística de fanzines basados en anécdotas o experiencias de los transeúntes. Puede realizarse en ferias del libro o festividades relacionadas y consiste en que un autor invite al público a relatar historias personales,

que se dibujan en el momento, convirtiéndose en fanzines que se fotocopian y distribuyen allí mismo de manera gratuita. Esta actividad busca identificar al público con el proceso de creación de la historieta, haciéndolo parte integral de la narración.

el autor del fanzine puede, literalmente, medir el éxito de su primera publicación

El historietón es una demostración en vivo, donde artistas locales pueden congregarse para dibujar y crear una historieta conjunta de gran formato, frente al público, dejando luego el producto como experimento visual y gráfico de referencia.

24 páginas en 24 horas está dirigido a artistas nacionales y público interesado en general. Es un desafío consistente en congregarse a los artistas en un lugar, para que durante 24 horas se dediquen exclusivamente a producir historieta, creando una página por hora. Dado que una historieta, generalmente, está compuesta por

24 páginas, el hecho de crear un tomo en un día demuestra, básicamente, que la compleción de un “primer borrador” no es difícil ni imposible, aunque sí puede llegar a ser extenuante. La actividad se coordina con artistas de otros países, quienes también participan y muestran sus avances por internet en un sitio web abierto para tal efecto y donde se cargan las páginas a medida que se van elaborando.

Aficionados y profesionales se forman

talleres permanentes de historieta y animación

Mejorar el nivel de creación artística y, en particular, del dibujo y el enfoque que se da a la producción, vienen de la mano de la promoción de talleres relacionados con el tema. Contar con un espacio dedicado a la historieta, permite y genera un punto neurálgico para la interconexión de artistas locales, aficionados y profesionales, interesados en la producción gráfica y audiovisual. El hecho de que los artistas nacionales busquen pautas tanto en las producciones internacionales, como en las

contar con un espacio dedicado a la historieta, permite y genera un punto neurálgico para la interconexión de artistas locales

investigaciones sobre el arte secuencial y la animación disponibles en la comicteca, (un referente y una herramienta de apoyo documentado importante para la creación de cómic nacional) y las actividades concentradas en el espacio, ayudan de manera significativa a que las producciones nacionales tomen cuerpo.

Para proporcionar la oportunidad de formación a las personas interesadas, es necesario contar con ciertas facilidades: sillas y mesas donde se pueda dibujar, buena iluminación, y, en el caso específico de los talleres de animación, se requiere contar además con un par de computadoras. Así también, es valioso contar con gente dispuesta a compartir su experiencia en el mundo de la

La biblioteca,
• guarida de los •
superhéroes...

historieta y la animación; estas personas no requieren tener una formación docente.

Actividades que puede ofrecer la cómicteca para el desarrollo profesional de estos grupos

Estrategias de difusión del arte secuencial

Participar de los encuentros locales, de carácter nacional o internacional, o mejor aún, coadyuvar en su organización, permiten atraer un público masivo a la comicteca. Un encuentro internacional aglutina y promueve la producción nacional, (aunando exposiciones, conferencias con los invitados internacionales y talleres dirigidos a la producción y creación gráfica y audiovisual),

Un encuentro internacional aglutina y promueve la producción nacional

da impulso y repercute entre los jóvenes productores y artistas del medio.

Dichos encuentros facilitan el contacto de los autores jóvenes nacionales con autores reconocidos a escala mundial, proporcionando un marco de referencia exigente para la creación local, y permite la relación

proporcionando un marco de referencia exigente para la creación

entre aficionados y figuras incipientes del entorno, motivándoles a participar.

Asimismo, participar de la difusión de concursos, tanto de historieta como de cortos animados, funcionan como estrategias de divulgación eficaces. Los concursos entrañan un desafío para las nuevas figuras del medio gráfico audiovisual, enfatizando tanto la búsqueda de talentos en otros rubros artísticos, como la invitación a experimentar con este nuevo arte³.

3 Luego del concurso, los videos pueden pasar a ser parte de una videoteca, constituyéndose en material de referencia para futuras creaciones, además de ser documentos que reflejan el progreso y el avance de la animación en el ámbito latinoamericano.

Presentaciones

El simple hecho de contar con un espacio de lectura provee de la oportunidad de aglutinar al público mediante la presentación de producciones locales; esto beneficia tanto a la comicteca como a los autores incipientes, y estrecha el lazo entre lectores y realizadores.

Conclusiones

En cuanto a estrategias de difusión del arte secuencial, poseer y mantener una comicteca implica buscar a su público de múltiples maneras: se pueden proyectar cortos animados, realizar talleres y actividades lúdicas, participar en ferias y encuentros, seminarios, etc.

Como se indica al principio del capítulo, es el hecho de poder contar con un espacio dedicado al cómic lo que facilita y da curso a las iniciativas y propuestas de autores locales. También puede llegar a funcionar como punto de interconexión para conocer a otras personas interesadas en el mundo de la historieta, generando una confluencia positiva donde se puede criticar el trabajo de autores extranjeros y producir ideas y propuestas propias.

Tanto las presentaciones, exhibiciones y el lugar que ocupa una comicteca a la

hora de coorganizar un encuentro internacional de historieta coadyuva a que este desarrollo de iniciativas nacionales sea posible. Respecto a la producción nacional, el espacio contribuye también con la participación de invitados nacionales en eventos internacionales, así como la realización de talleres y presentaciones en ferias regionales en el país.

En el ámbito concreto del C+C Espacio (en La Paz, Bolivia), entrevistamos a jóvenes productores nacionales para que nos cuenten su experiencia directa con nuestra comicteca local.

Al respecto, el dibujante y animador Román Nina sostiene que:

Para mí, es el centro donde todos podemos gravitar y **confluir a trabajar** en el proceso de la historieta. Cuando no venía al C+C, si bien me proponía encontrar ilustradores e **historietistas** para trabajar, es a partir de ingresar a este espacio que conocí gente **interesada**. [...] ahí te das cuenta que no hay diferencia de edad, sino que más bien es gente que se va hacia un tipo de dibujo (manga, europeo), y terminas **encontrándolos** ahí [en el C+C Espacio].

La biblioteca,
• guardada de los •
superhéroes...

**Al decir de la arquitecta, dibujante
y especialista en animación,
Alexandra Ramírez:**

[El C+C Espacio] ha significado apoyo porque me ha permitido **participar** en varias exposiciones, además es la forma de **COMUNICARNOS**, no hay otro lugar desde donde expandir la **historieta**. Inclusive, muchos de los autores internacionales que han venido al **Encuentro**, han dejado su material únicamente en el C+C Espacio, ni siquiera en una **tienda** comercial. Además, es nuestro **"cubil felino"**, donde podemos reunirnos y trabajar, **proponer ideas**.

**A su vez, la artista plástica,
especialista en arte digital, Susana
Villegas, sostiene que:**

Es un espacio único en esta parte de Sudamérica. Al principio era un café, pero creo que es al volverse una **biblioteca** que empezó a cumplir con sus objetivos, llegando a atraer más gente, [convirtiéndose en] un formador de **aficionados** y autores.

**Por su parte, el dibujante, animador
e historietista Joaquín Cuevas,
afirma:**

El espacio, primeramente, es un lugar de confianza, [...] los **encargados** del C+C

Espacio son **amigos**, muchas de las ideas que yo he propuesto al final han terminado **materializándose** y esa confianza nos hace ver que el [Espacio Simón I.] Patiño está abierto a las enseñanzas del **CÓMIC**. Con Avril [Avril Filomeno, dibujante y creadora de muchas iniciativas de publicación nacional] y Alex [Alexandra Ramírez] empezamos el **historietón** para la Feria del Libro y este año le estamos dando más forma... El otro tema es que es un espacio para **leer cómic**, donde se puede **sugerir** nuevos libros, ya que estamos en el medio. Eso lo hace un punto de **referencia** para todo, a cualquier persona interesada en el cómic se la puede dirigir al C+C Espacio. Su fortaleza es que ya está consolidado totalmente [...]a partir del **Centro** es que se conoce a los autores bolivianos.

Fuentes de referencia

Presentación del C+C Espacio. Documentos Fundación Simón I. Patiño.

Agradecimientos por sus comentarios a los siguientes creadores nacionales:

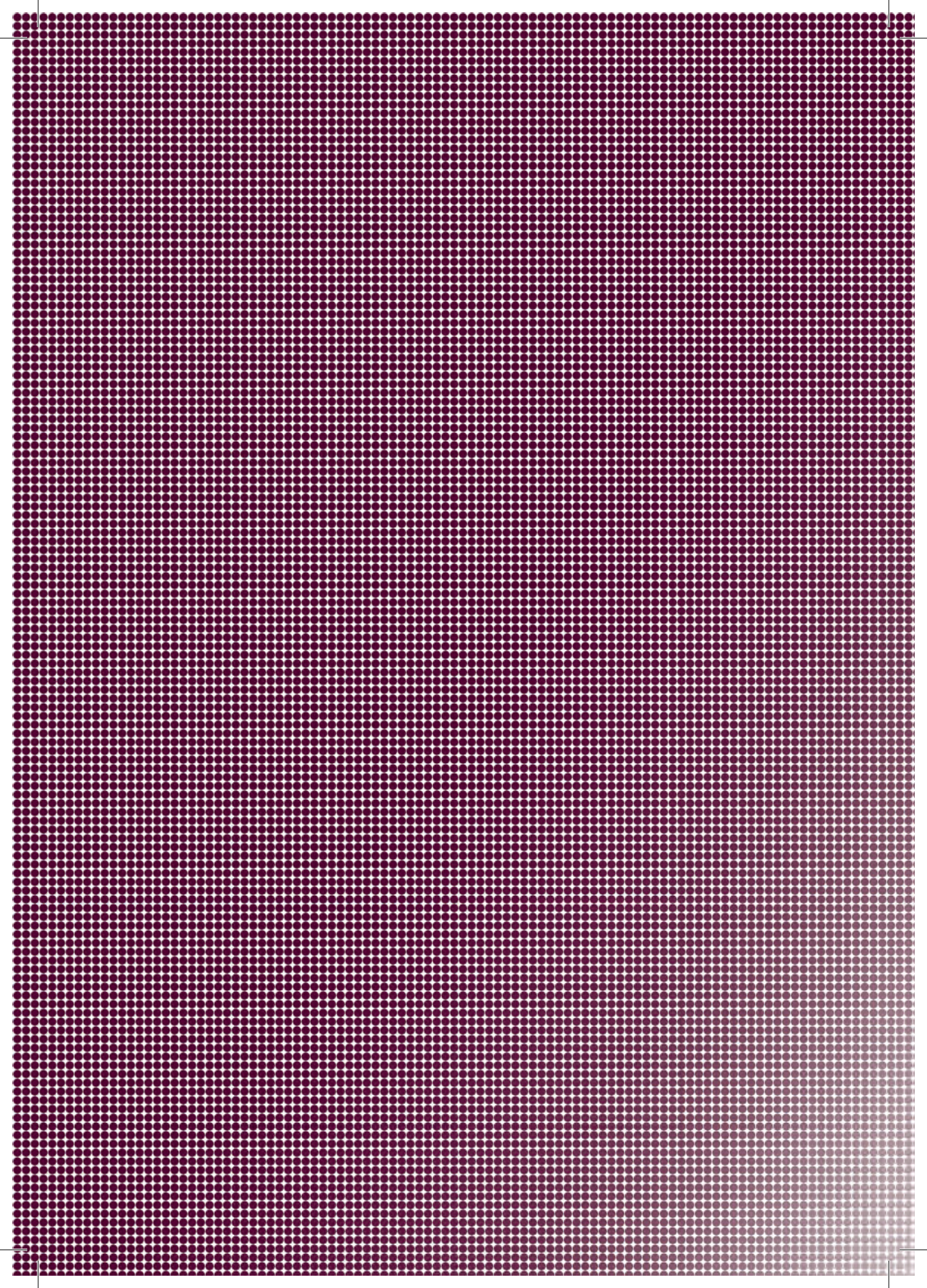
Román Nina: Egresado de la Facultad de Arquitectura y diseñador gráfico. Dibujante, ilustrador y animador boliviano. Autor del cómic nacional: *La edad del mundo* (2008). Fue becado por la escuela de Animación de Dinamarca y participó en la producción del corto nacional animado: *La abuela Grillo* (2009). Ganador, junto a Joaquín Cuevas, Salvador Pomar y Miguel Mealla, del primer concurso: “En Busca de Talentos en la Animación”, La Paz, 2010.

Joaquín Cuevas: Egresado de la Facultad de Arquitectura. Ilustrador, dibujante e historietista boliviano. Fue presidente del colectivo *Viñetas con Altura*. Ha publicado historieta en diversas revistas como *El Fanzineroso*, *Suda Mery K* y *Crash!*, además de publicaciones propias como *El Inofensivo* (2007) *El Inofensivo 2* (2008) y *El Inofensivo 3* (2010). Fue becado por la escuela de Animación de Dinamarca y participó en la producción del corto nacional animado: *La abuela Grillo* (2009). Ganador, junto a Román Nina, Salvador Pomar y Miguel Mealla, del primer concurso: “En Busca de Talentos en la Animación”, La Paz, 2010.

Alexandra Ramírez: Arquitecta y dibujante, especialista en animación. Forma parte del colectivo *Viñetas con Altura*, Ha publicado su trabajo en las revistas *El fanzineroso* y *Crash!*, también participa de los compendios: *15 historietistas bolivianos contemporáneos* (2007), *Fiesta pagana* (2008) y *El emigrante* (2010). Fue representante de Bolivia en las exposiciones internacionales: *Mujeres Creadoras y el Arte de la Caricatura* (2006) y *Las Mujeres Profesionales de la Caricatura y el Humor Gráfico* (2007).

Susana Villegas: Egresada de la Academia de Bellas Artes Hernando Siles, de la ciudad de La Paz, con especialidad en pintura. Dibujante, especialista en arte digital. Ha realizado trabajos en pintura, dibujo, caricatura, ilustración e historieta. Fue responsable del suplemento *¡Bang!* del matutino *Presencia* (2000-2001). Ha publicado en los compendios: *Fiesta pagana* y *El emigrante*. Es autora de la adaptación al cómic de la película *American Visa*, con guión de David Criado (2007).

Raphael Barban: Primer responsable del C+C Espacio. Cofundador del colectivo *Viñetas con Altura* junto a su esposa Marina Corro-Barrientos y Francisco Leñero. Gracias a sus gestiones se hizo posible el primer Encuentro Internacional de Historietistas *Viñetas con Altura* en el 2003 y la creación de la cómicteca “Centro Cómics”.





Comictecas

Ejemplo de mobiliario para
utilización en comitecas





Bolivia

C+C Espacio

Horario de atención.

Lunes - Martes - Miércoles - Viernes.
16:00 - 20:00

Jueves. 17:00 - 21:00

Dirección.

Av. Ecuador 2503 esq. Belisario Salinas
Edificio Guayaquil (Planta Baja)
La Paz

Teléfono.

591 2) 241 0329 Int: 222

Web.

<http://espacio.fundacionpatino.org/espacioweb/pages/cc/inicio.php>

C + C , Centro de Documentación Especializado en Cómics, del Espacio Simón I. Patiño, es una unidad de información que tiene como objetivo principal identificar, analizar, almacenar, difundir y proporcionar a estudiantes, docentes, investigadores, artistas, escritores y ciudadanía en general, documentación especializada en Historietas del Cómic Nacional e Internacional.

Este Espacio está abocado a la difusión y promoción del Arte Secuencial (historieta), la animación, y la ilustración. A través de exposiciones, presentación de nueva publicaciones y de la proyección de ciclos de animaciones, busca poner en relieve estas formas artísticas todavía poco difundidas en Bolivia. Ahora contamos también con talleres de estas expresiones artísticas.

Además disponemos de una biblioteca, el Centrocómics. Un lugar excepcional, único en su tipo en Latinoamérica, especializada en la historieta. Cuenta con más de 2500 libros y revistas de todos los continentes (Sudamérica, Estados Unidos, Asia y Europa), principalmente en español, pero también francés, portugués e inglés. En nuestras colecciones tenemos reproducciones de

las obras consideradas las precursoras del cómic, así como ejemplares de las últimas publicaciones y los ganadores de prestigiosos certámenes (Festival de Angoulême y Barcelona entre otros). También existe un amplio abanico de publicaciones bolivianas y de textos y estudios internacionales sobre la historieta, la animación y la ilustración.

C+C Espacio





Chile

**El rincón del cómic,
Biblioteca de Santiago.**

Dirección.

Matucana 151 Metro Quinta Normal
Santiago - Chile

Teléfono.

56-2-328 2000

Web.

<http://www.bibliotecasantiago.cl/sala-18>

Desde su fundación, la Biblioteca de Santiago cuenta con dos espacios especialmente dedicados al cómic en dónde los aficionados al género pueden encontrar lo mejor de las últimas publicaciones y también los clásicos siempre cautivadores de los grandes maestros de este arte.

La Sala Juvenil posee una amplia colección organizada de acuerdo con las escuelas que caracterizan el desarrollo del cómic en el mundo. De esta manera, los autores europeos, norteamericanos y orientales ocupan un espacio destacado en el rincón del cómic dedicado a los jóvenes. También se ha reservado un lugar especial para las figuras femeninas, con obras protagonizadas o escritas por mujeres de todas partes del mundo.

Las tendencias actuales y las historias que incluyen escenas más fuertes se encuentran en la Sala +18, destinada al público adulto. Excelentes ediciones con ilustraciones de lujo entregan un panorama permanentemente renovado de los nombres más importantes del cómic internacional.

Por otra parte, tanto en la Sala Juvenil como en +18 la afición a las historias ilustradas de diversas tendencias ha dado origen a talleres y clubes que cuentan con una participación entusiasta por parte de los usuarios, que a través de estas actividades se han transformado también en creadores de sus propios relatos y dibujos.

El rincón del cómic
Biblioteca de Santiago





Colombia

**Club de lectores de cómic,
Armenia**

Horario de encuentro.

Sábados
14:00 - 17:00

Dirección.

Museo del Oro Quimbaya
Av. Bolíva Calle 40 Norte
Armenia, Colombia

Correos electrónicos.

lectoresdecómic@gmail.com
yoleocómic@revistalarva.com

Web.

www.revistalarva.com/club-de-lectores

Muchos han querido creer que en Colombia el cómic es un tema para iniciados, pero desde 2006 la revista Larva ha creído en una rica paleta de obras y autores de historieta que indica la existencia de un tipo de viñetas para cada público. Por esta razón, la revista ha gestionado espacios de promoción del cómic como forma de lectura en la cual es posible un reconocimiento y un diálogo de cada persona con su individualidad y el contexto que la sostiene.

Así, aparece en 2009 el Club de lectores de cómic, una original propuesta que tiene como objetivo crear públicos que reconozcan en la historieta una forma de lectura dinámica y diversa. Creado en la ciudad de Armenia, Colombia, funciona como un punto de encuentro para el fomento y la mediación lectora en el que mujeres y hombres de distintas edades atienden, desde los cómics, a todas las posibilidades de asedio de un lector completo, aquel que no sólo considera como "leíbles" a los libros, sino que se atreve a interpretar las entre líneas de una película, de una canción, de una fotografía, desprendiéndose de la solemnidad que sólo ve en los libros gordos el atrevimiento de la profundidad.

En cada cómic, en los trazos y palabras que componen cada viñeta, y en cada otra forma creativa, se propone un encuentro con el ánimo de escuchar y contar esas

historias que emocionan, que abren la puerta a nuevas reflexiones sobre cada uno y su intento de realidad.

Las sesiones del club se realizan cada sábado, ofreciendo una programación en la que sus integrantes realmente no van a leer sino a encontrarse con ideas, nombres y otras referencias que, al finalizar, quedan rebotando por su cabeza. Un recorrido trazado para pasear los nombres y páginas de gentes como Daniel Clowes, Andrezzinho, Robert Crumb, Truchafrita, Chris Ware, Max, Jason, Joni b, Herré, Powerpaola, Ernán Cirianni y Marjane Satrapi... sí, claro, autores de cómic sobre los que se citan lecturas y se comparten libros hasta que la conversación camina hacia otros goces: esa viñeta que recuerda aquella canción, ese personaje dibujado que lleva a pensar en cierta película, esa historietita que sembró la conversación con un amigo ayer. El placer de conversar sobre los bordes de las páginas, los detalles que se pueden leer, sí, leer todos los días en tantas otras cosas que no son libros. Un club de lectores que se reúne para dejar de hablar de libros, y así volver a ellos.

Por último, las sesiones del club se complementan con exposiciones, visitas de historietistas y talleres de creación y autoedición de cómics.

El Club de lectores de cómic de Armenia es coordinado por la revista Larva ([www.](http://www.revistalarva.com)

[revistalarva.com](http://www.revistalarva.com)), publicación colombiana especializada en cómic e ilustración y es respaldado por el Museo del Oro Quimbaya del Banco de la República. El proyecto, a su vez, ha sido replicado por la Red de Bibliotecas del Banco de la República de Colombia, llevándose a cabo sesiones similares en la Biblioteca Luis Ángel Arango de Bogotá.

Ecuador

Sala Comicteca de la Biblioteca Municipal de Guayaquil

Dirección.

Av. 10 de Agosto entre Chile y Pedro Carbo
Guayaquil - Ecuador

Teléfono.

593 (4) 259 9100

Web.

http://www.bibliotecamunicipaldeguayaquil.gov.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=8:comicteca&catid=45:salas

Con la finalidad de incentivar la lectura en niños y jóvenes, la Biblioteca Municipal de Guayaquil, inauguró la Sala de Cómic el 1 de Junio de 2007. Este nuevo servicio es un espacio alternativo para los niños y jóvenes, que está abierto al público de 09h00 a 16h30. El fondo bibliográfico cuenta con varios géneros: manga, historietas, superhéroes, novelas gráficas, cómic europeo, hispanoamericano, ciencia ficción etc.

La Comicteca de la Biblioteca, que tiene como propósito contribuir al desarrollo de los hábitos de la lectura, se inició con 1200 volúmenes de libros y revistas y cuenta con un área de acceso abierta al lector.

La organización del fondo bibliográfico acoge normas y experiencias internacionales por lo cual aplica colores que identifican al género o al origen del cómic o a la colección.

El cómic en las bibliotecas ha surgido para una niñez y juventud capaz de leer y escribir, contribuyendo a generar un espacio para el encuentro de la creatividad, de una actitud positiva frente a la lectura y como estímulo al desarrollo del arte.

Entre sus objetivos están:

- Lograr el desarrollo de una cultura de hábito de la lectura en la niñez y la juventud.
- Generar un espacio de encuentros entre niños y jóvenes para desarrollar la creatividad y el arte.
- Desarrollar el interés y la motivación en el estímulo por la lectura en niños y jóvenes, como una cultura permanente.

**Sala Comicteca de la
Biblioteca Municipal de Guayaquil**





España

Comicteca de la Biblioteca Regional de Murcia

Dirección.

Avd. Juan Carlos I, 17
30008 Murcia (España)

Teléfono.

(34) 968 366 593

Correo electrónico.

comicteca@listas.carm.es

web.

<http://www.bibliotecaregional.carm.es/Biblioteca/faces/br-comicteca>

El 5 de mayo de 2003 se inauguraba la sección de Comicteca de la Biblioteca Regional de Murcia. La sección orientada a un público adulto (la limitación de acceso es para mayores de 15), venía a completar a la Comicteca infantil y juvenil que existía desde la inauguración del centro en 1996. La idea con que se planteó la nueva sección fue la de potenciar un tipo de material al que, pese a existir desde siempre en las colecciones de la biblioteca, no se le había reconocido su idiosincrasia, ni aprovechado su enorme valor de cara al fomento de la lectura entre jóvenes y adultos. De esta manera, la Biblioteca Regional de Murcia, se sumaba a los tímidos signos de reconocimiento que desde los más diversos ámbitos se estaban manifestando alrededor del cómic, como creación a reivindicar artística e intelectualmente.

El planteamiento inicial fue completar una colección lo más ambiciosa posible, que abarcase todo tipo de estilos, temáticas, épocas y procedencias, con especial interés por obras y autores que están haciendo avanzar innovadoramente el lenguaje secuencial. A fecha de octubre de 2010, la Comicteca ha reunido un total de 17.000 volúmenes que cumplen esta premisa, y entre los que se incluye también un fondo de obras teóricas especializadas sobre el cómic. Para ello se amplió en abril de 2008 el espacio reservado a la Comicteca

de adultos (situada en la primera planta del centro), proveyéndola de un total de 24 módulos especialmente diseñados para albergar la colección, y que se distribuyen en un total de 130 m², acompañados de mobiliario ad hoc para la zona de lectura y para la exposición de obras. El espacio se complementa con la ya mencionada sección de Comicteca infantil y juvenil (situada en la planta baja), y con los fondos de cómics ubicados en la flota de cinco bibliobúses con que cuenta el centro.

Más allá de mantener y enriquecer constantemente las colecciones, la Comicteca aspira a ser centro de referencia para creadores y afición, y para ello su oferta se enriquece con una serie de actos que programa la Biblioteca a través de su servicio de Actividades Culturales. En este sentido, el ciclo mensual (H) ojeando cómics, y el anual Cómic Corner, han acercado hasta la Biblioteca a algunos de los autores de más peso nacional e internacional dentro del noveno arte contemporáneo. Por otra parte, el club de lectura de cómics ha resultado, entre los diversos clubes del centro, uno de los más exitosos en cuanto a participación y fidelidad de sus miembros.

Paralelamente, en el apartado de productos impresos destaca, entre otras, la publicación *Brújula para tebeos* que en sus dos ediciones (2009 y 2010), ha tenido gran repercusión entre los medios

especializados, y ha animado a muchos usuarios del resto de servicios a redescubrir el cómic con otra perspectiva. Esto ha incidido en que el número de préstamos haya aumentado considerablemente alcanzando un total de 45.382 préstamos durante el año 2009, y con una progresión al alza durante el 2010. Todo ello, la ha convertido en un referente en cuanto a organización y promoción de este tipo de servicios, que ha motivado que haya sido objeto de artículos, ponencias y mesas redondas en diversos medios especializados y foros nacionales e internacionales.

Más información:

Versión digital *Brújula para tebeos* 2010:
http://estaticocultura.carm.es/wbr/home/FIC20101006_021004.pdf

Versión digital *Brújula para tebeos* 2009:
http://estaticocultura.carm.es/wbr/home/FIC20101007_101029.pdf

Memoria gráfica ciclo (H) ojeando cómics:
http://estaticocultura.carm.es/wbr/home/FIC20091113_091154.pdf

Web de la Comicteca:
<http://www.bibliotecaregional.carm.es/Biblioteca/faces/br-comicteca>

Comicteca de la Biblioteca
Regional de Murcia



Portugal

La Bedeteca Municipal de Lisboa

Dirección.

Palácio do Contador-Mor
Rua Cidade de Lobito, Olivais Sul, Lisboa

Teléfono.

21 853 66 76

Correo electrónico.

geral@bedeteca.com

Web.

<http://www.bedeteca.com>

La Biblioteca se ubica en la zona norte de Lisboa conocida como Olivais. Es un palacio o «Quinta» del siglo XVIII reformado y se encuentra en una zona de nueva urbanización.

Cuenta con un fondo general de 16.000 documentos y de estos, 5.000 forman el fondo diferenciado de cómics, que da prestigio a la biblioteca y que le da su nombre: El cómic o «banda desenhada» o «BD». La biblioteca es a la vez un centro de documentación sobre el cómic.

La Bedeteca tiene como objetivo investigar y difundir la cultura del cómic de reciente tradición en Portugal pero con muchos seguidores. Organiza exposiciones dirigidas al público infantil o adulto. Desarrolla actividades programadas abiertas a los interesados y fomenta la iniciativa editorial. Ha editado monografías que son de referencia básica en el campo editorial especializado.

En la catalogación de los cómics los bibliotecarios han decidido dar prioridad al ilustrador sobre el guionista.

En la sala infantil los cómics se organizan por colecciones.


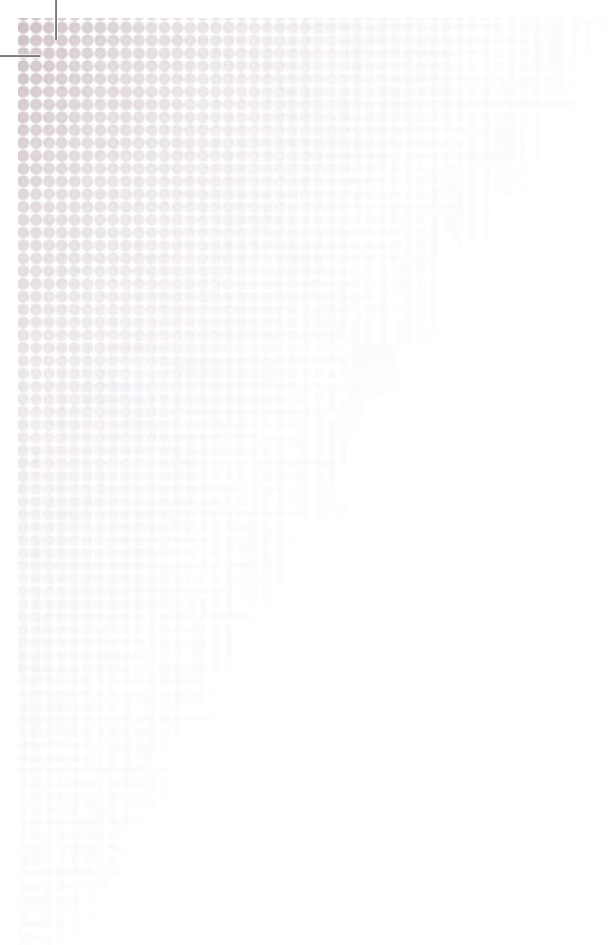
Es una biblioteca que invita a experimentar y pasear por todas las salas. La videoteca es un espacio insonorizado y con escasa luz, muy apropiado para lo que exige el soporte-vídeo.

No hay separación ni barreras entre la sala juvenil y los adultos. La comunicación entre áreas permite la circulación de forma fluida.

En la parte superior se encuentra el mirador donde se ubica el pequeño Bar.

El auditorio puede reconvertirse en sala polivalente y se encuentra separado del edificio. Tiene una entrada independiente.

La Bedoteca promueve el uso de nuevas tecnologías. Tiene más de 300 CD-ROM educativos y de juegos en una sala específica para su uso.



**Este libro se terminó de
imprimir en el mes de
noviembre del 2010**