

Tebeos

**Facultad de Bellas Artes – Universidad Nacional de La Plata
Departamento de Diseño Multimedial
Taller de Diseño Multimedial 5
Profesor Titular: Federico Joselevich Puiggrós.**

Ayudantes:

Nicolás Mata Lastra

Elizabeth Toledo

Sofia Negro

Alumno: Lautaro Espejo

**facultad de
bellas artes**



**UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA**

Índice

- 1) Elección del tema de investigación y agradecimientos**
- 2) Marco teórico.**
- 3) Introducción y breve origen de la historieta.**
- 4) La historieta moderna.**
 - Narrativa secuencial y sus elementos.
 - Breve reseñas de los principales formatos.
 - Webtoons: un nuevo formato.
- 5) Conclusión y cierre.**
- 6) Bibliografía y fuentes.**
- 7) Anexo: Instalación interactiva “Tebeos”**
 - Imágenes.

Elección del tema de investigación y agradecimientos

La elección de este tema surgió en un principio con la pregunta de qué es lo que hace a una historieta como tal y que es lo necesario para producirla: ¿Alcanza con una gran habilidad de dibujo? ¿Un basto conocimiento en narrativa y textos es lo que le da su magia? ¿Hay una única forma de leer y de hacer historietas? ¿Por qué me atrae este medio artístico?

Para responder a estos interrogantes y demostrar la técnica que requiere la historieta para no ser simples “dibujos con palabras” se tiene como punto de partida los conceptos de secuencia narrativa, tiempo y ritmo.

Respecto al primero, la principal característica de las historietas es contar una historia mediante una secuencia visual presentadas en cuadros llamados “viñetas” en las cuales, mediante dibujos y diálogos, se crea el movimiento de las imágenes que cobra vida por parte del lector.

Los siguientes 2 conceptos son elementos claves para que la narración en una historieta sea exitosa y verosímil al momento de ser leída: tiempo y ritmo. Para esto es necesario nuevamente el análisis académico de Eisner donde plantea las bases en la utilización de estos:

Para el éxito de la narrativa visual es de capital importancia la habilidad para comunicar el paso del tiempo. Es esta dimensión del entendimiento humano la que nos permite reconocer e identificarnos con la sorpresa, el humor, el terror y toda la escala de experiencias humanas. Es en este teatro de nuestro entendimiento donde el historietista ejerce su arte. En una historieta captamos visualmente el paso del tiempo en el desarrollo secuencial de imágenes que se nos ofrecen. Ahora bien, para transmitir el “ritmo”, que es la manipulación de los elementos del tiempo para comunicar un mensaje o una emoción específicos, el elemento decisivo son las viñetas. Un cómic resulta “real” cuando tiempo y ritmo son ingredientes del proceso creativo. (Eisner, 2007,p.28)

En base a esto y con los conocimientos adquiridos mediante profesores del ámbito del historieta, tanto de dibujo como de guión, se puede determinar cómo estos 3 conceptos son claves a la hora de plantear un lenguaje de los cómics y como la viñeta es su principal medio para comunicar sus historias.

Respecto a los motivos personales a la elección de este tema de investigación son los siguientes: el mundo de la historieta siempre a estado inmerso en intereses personales y metas artísticas, justificando así la intención de indagar en su conocimiento para la realización de las mismas. Fue gracias a las

enseñanzas de Carina Altonaga por las cuales se descubrió el hecho de que contar historietas va más allá de saber dibujar anatómicamente correcto.

El segundo va respecto al hecho de informar y fomentar a futuros artistas con intereses de entrar a este medio de arte narrativo poniendo demostrando que no existe “una única forma correcta” en la creación de historietas, poniendo a su disposición material académico y nuevos espacios de difusión poco conocidos en la Argentina que comienzan a tener un gran peso a nivel global.

Quiero agradecer a Wilfredo Espejo, Zulema Torres, Maximiliano Espejo, Rocio Dithurbide, Maria Eugenia Montefiore, Federico Gaston Caputo, Krista Yorbyck, Emilio Ballardini, Micaela Gonçalves y a todas las personas que me apoyaron y brindaron sus buenos animos para que la realización de este trabajo de investigación sea posible.

Marco teórico

Mediante el siguiente desarrollo se busca explicar el origen del lenguaje narrativo de las historietas, también conocidos como tebeos o comics, en base a la secuencia originada en la combinación de imágenes y textos desde su formato tradicional impreso hasta los nuevos medios digitales poniendo énfasis en el formato digital de la plataforma coreana webtoons.

Para llegar a este objetivo es necesario plantear un breve origen de las historietas presentando sus primeros antecedentes y de las didascálicas que llevaron al desarrollo de la historieta moderna tal como se la conoce.

Al pasar por los principales tipos de formato tales como **comic book** norteamericano, **albúm europeo** y el **manga japonés**. Se da una vista general de que no existe una “manera correcta” de hacer historietas, sino que es un medio el cual invita a la innovación pero que mantiene unos principios claves en el funcionamiento de la narración.

En segundo lugar, se presentan los principios narrativos de la historieta y para lograr esto es necesario entrar en el trabajo del historietista Will Eisner en “*El comic y el arte secuencial*”. Eisner (2007) narra “Cuando empecé a separar los complejos ingredientes, listando los elementos calificados hasta entonces como “instintivos”, y a tratar de examinar los parámetros de esta forma artística, descubrí que estaba implicado en un “arte de comunicación” “ (p.8), es decir, gracias a esto se puede hablar en la actualidad de un arte que es un medio de comunicación con sus propias reglas originadas en la unión de “sus principales elementos integrantes, a saber, el diseño, el dibujo, la caricatura y la escritura” (p.7).

Con este material teórico se permitirá plantear la existencia de un lenguaje en las historietas mediante un estudio de sus características y técnicas, expandiendo la narrativa secuencial a mucho más que elementos tomados como instintivos con capacidad de evolucionar a la par los avances de la tecnología. El

fin de este trabajo es presentar a las historietas como un medio formal que cuenta con sus propios principios y técnicas que van más allá de tener amplios conocimiento y destreza en la habilidad del dibujo, hay un lenguaje que está en constante innovación gracias a artistas que se atreven a salir de los cánones ya establecidos.

Introducción y breve origen de la historieta

Dar un origen exacto de la historieta es un debate que muchos pensadores del medio todavía no terminan de cerrar más aún dependiendo del hemisferio que se tome en cuenta. En occidente, a pesar que la existencia de murales y representaciones artísticas de antiguas civilizaciones que narran la historia con el uso de una secuencia de imágenes, muchos investigadores ponen como primer antecedente de la combinación de imágenes y palabras en las didascálicas realizadas por Rodolphe Töpffer en la Europa del siglo XIX. Las obras de Töpffer tiene una sucesión de imágenes separadas por líneas en formato horizontal acompañadas de breve líneas de texto. El dibujante Scott McCloud, en su libro *“Entender el cómic: el arte invisible”* lo plantea junto a ejemplos visuales y lo considera pionero en la creación de un lenguaje único:

El padre del cómic moderno en muchos aspectos es Rodolphe Töpffer, en cuyas historias satíricas que datan de mediados de 1800, se sirvió de la caricatura y de viñetas con bordes, y concibió la primera combinación interdependiente de palabras e imágenes aparecida en Europa. La contribución de Töpffer a la comprensión de los cómics es considerable aunque sólo sea por el hecho de que él no era dibujante ni escritor. Había creado una forma que, sin ser ni uno ni otro, englobaba ambos. Un lenguaje propio. (McCloud, 1995, p.17)

A pesar de su trabajo, los dibujos de Töpffer todavía mantenían una división en imágenes y palabras y no sería hasta finales del siglo XIX donde aparece otro personaje que es tomado como el primer caso de la historieta moderna. Desde 1896 a 1898 se publica “**The Yellow Kid**” en el diario “New York Journal” creado por el dibujante Richard Felton Outcault. Estas historias están protagonizadas por un niño que viste un larga prenda amarilla donde el autor plasma el diálogo del personaje, sin embargo fue con la presentación del Loro escondido en un fonógrafo donde el autor dio uso de uno de los principales elementos de las historietas: el globo de diálogo o bocadillo, pero este no termino de convencer a su creador y dejó de utilizarlo.

En el caso de oriente se tiene registro del uso del término **manga**, en japonés se escribe los **kanji Man** que significa fantástico o improvisado y el **kanji Ga** que significa imagen, a finales del siglo XVIII con Santō Kyōden pero fue con el trabajo en pintura y grabado, basado en la escuela de Ukiyo-e, de Katsushika Hokusai donde el término manga fue puesto en la sociedad japonesa de periodo Edo mediante los libros de Hokusai Manga. Sin embargo, existe un gran debate sobre el origen histórico del manga donde uno de ellos se basa en el arte y cultura japonesa anterior a la Segunda Guerra Mundial y el otro en el periodo posguerra donde la cultura estadounidense invade de gran manera el país tras su victoria, es en este segundo periodo donde surgen 2 exponentes que son considerados los padres del manga moderno: Osamu Tezuka, creador de Astro Boy y Machiko Hasegawa creadora de Sazae-san.

El otro término oriental para la historieta que se usa en este trabajo es el “**manhwa**”, nombre que reciben los cómics producidos en Corea, el país donde surge la plataforma **Webtoons**. El manhwa moderno como tal tiene sus orígenes luego de la Guerra de Corea pero es en el siglo XIX donde se establecen sus bases con la influencia japonesa y será durante la ocupación en 1910 donde aparece el primer referente del manhwa: Saphwa de Lee Do Yeong. El manhwa tiene un periodo de independencia de la influencia japonesa desde el final de la Guerra de Corea hasta el 1987, año donde quita la prohibición de importación al manga japonés al país, provocando un declive en el mercado que pone al manga primero

en las ventas. Esto impulsa a los autores del país a generar un resurgimiento del manhwa que tiene éxito en 1997 donde la crisis japonesa reduce las exportaciones.

Esta recuperación de la cultura coreana es el punto de origen que hace que el manhwa, en la actualidad, se difunda a nivel global mediante el nuevo formato de historietas adaptado a los nuevos medios: Webtoons.

La historieta moderna

Narrativa secuencial y sus elementos

Se comienza a hablar de un lenguaje de las historietas en el momento que se deja de encasillar en un simple entretenimiento para niños y pasa a un medio para contar todo tipo de historias en una secuencia de imágenes e iconos visuales. En las historietas de la actualidad, toda esta narración se da gracias a la **viñeta** que es el elemento clave en la medición del tiempo en el relato. El dibujante debe encapsular en distintos planos los momentos claves para que el lector pueda seguir esa secuencia de acción con el paso de las viñetas, y a su vez debe lograr la correcta interpretación de los elementos dentro de está. En palabras de Eisner (2007): “La disposición de las imágenes y su relación entre sí en la secuencia son la “gramática” básica con la que se construye la historia”(p.24). Mientras que estas nos dan el contenido visual las palabras aportan la ilusión de sonido, ya sea el habla mediante globos de diálogo o efectos sonoros (mejor conocidos como onomatopeyas o sfx) que también aportan a la verosimilitud del tiempo.

Esta idea de narración es reforzada en palabras de Scott McCloud con el uso del “cerrado” (1995) : “las viñetas de los tebeos fraccionan no sólo el tiempo sino también el espacio, ofreciendo un ritmo mellado y sincopado de momentos discontinuos. Pero el cerrado nos permite conectar esos momentos y construir mentalmente una realidad continua y unificada” (p.67). Este fenómeno se da gracias al espacio que separa cada viñeta denominado como “**gutter**” el cual es el medio donde las imágenes separadas tiene su continuidad, es gracias al cerrado

que se puede simular el pasar del tiempo y el movimiento: ya sea una acción hecha paso a paso hasta un cambio total de lugar o tiempo.

¿Entonces existe un manual de como dibujar historietas? ¿ Existe un único patrón a seguir? Más bien es todo lo contrario. Es al momento de conocer estas reglas que los dibujantes comienzan a dejar de ver estos elementos con una plantilla o algo inalterable a convertirlos en parte del proceso creativo. Aunque la forma predominante de la viñeta es la de un rectángulo, las distintas formas que esta toma influyen tanto en la percepción del tiempo, potenciar el nivel emotivo de una escena o marcar la atmósfera de lo que está transcurriendo. Una viñeta horizontal de ancho de página alarga más la percepción del tiempo, una viñeta sin rectángulo puede transmitir la sensación de un tiempo indefinido o eterno. Una viñeta alargada en vertical da sensaciones de tensión, vértigo, acción. Una viñeta en diagonal aumenta el dinamismo de la acción, similar a los travellings del cine, etc.

Para reforzar la sensación de movimiento dentro de las viñetas, los dibujantes han hecho uso de líneas de movimiento o también llamadas “**dinámicas**”. Este recurso es explotado de mayor manera por el manga japonés, en especial en el género **shonen**, donde las peleas y la acción tienen el papel principal.

En base a estos conceptos se plasma la relación de dibujante y público en el medio de la historieta. Al ser un medio impreso no hay nada que limite al espectador en el orden de lectura aunque este siempre está atado al sentido de lectura que es de izquierda a derecha (derecha a izquierda en el caso del manga). Sin embargo, como todo en este medio, el dibujante puede utilizar esto junto a los demás recursos de las viñetas para la realización de una composición, en con el objetivo específico de llevar la mira del lector hasta pasar de página. Todas estas ideas y libertadas siempre van en función de la narrativa, en lo que se quiere contratar, al fluir de la historia y ser coherente de lo que se narra.

Principales formatos de la historieta tradicional

Existe diversos tipos de formatos de historietas a lo largo del mundo y cada uno está influenciado por el plano sociolingüístico en donde es producido.

El formato más conocido es el estadounidense el cual tiene una cantidad promedio de 28 páginas, 26 de artes y dos de publicidad, el cual es impreso a color y tiene una publicación mensual. En este formato se destacan dos tipos las cuales son las que siguen una historia mes a mes manteniendo a los personajes, en su mayoría superhéroes clásicos como **Batman, Spider Man**, entre otros. Los denominados **one shot** los cuales son historias autoconclusivas, este tipo de historia les permite a los guionistas una mayor libertad de historias y en algunos casos posibilita poner a personajes clásicos en diversas situaciones sin alterar el canon de la historia principal (ejemplo la broma asesina de Alan Moore). A pesar de su tamaño de 17 x 26 centímetros, las editoriales suelen dar hojas de 28 x 38 centímetros a sus dibujantes para que tengan una mayor libertad al momento de ilustrar los movimientos de los personajes y composición del plano. Contando con un estimado de entre 6 a 8 viñetas por página, en este formato es común un amplio equipo de trabajo para su realización. Por lo general, estos grupos están integrados por un **guionista, dibujante, engado de entintado y un colorista**, todo es supervisado por un **editor**. Es también en Estados Unidos donde surge el formato de la **novela gráfica** por parte de Eisner con la publicación de "Contrato con Dios" en 1978. En este tipo de historietas el trabajo suele ser llevado por una sola persona y no posee un límite de páginas como tal.

En Europa se utiliza el término álbum, ya que suele tener un formato de gran tamaño (24 x 31 cm) impreso a full color y en tapa dura. Suele ser realizado por un único autor el cual, al igual que la novela gráfica, define la cantidad de hojas que necesita. Las páginas suele estar conformadas de entre 9 a 15 viñetas y suelen usar esquema de viñetas muy regular, es decir, mantiene las clásicas viñetas rectangulares.

En la década de los 90 otro formato que ha alcanzado la misma popularidad que el cómic estadounidense es el manga japonés el cual es realizado por un solo autor al que se lo conoce por el término de "mangaka" que en ocasiones puede contar con algún ayudante. En el manga el arte se realiza en blanco y negro, tanto por una cuestión de llegar a los tiempos de entrega como por razones económicas

al momento de imprimir. La publicación del manga en Japón es en la mayoría de los casos de capítulos semanales que van de las 16 a 24 páginas y en un principio son publicados en revistas de antologías, siendo la más famosa la “Shonen Jump” de la editorial Shueisha y una vez alcanzado el éxito es pasado a un formato de tomos recopilatorios que van desde las 200 a 250 páginas siguiendo. Al ser historias de gran extensión permite a los autores el uso de otros recursos de narración que otorgan la posibilidad de expandirse tanto en la historia de los personajes como en el argumento de manera más pausada, e incluso de diversos planos visuales para reforzar la atmósfera de una página, las cuales suelen contener de 4 a 7 viñetas.

Webtoons: un nuevo formato

Como se mencionó previamente, webtoons es una portal/aplicación coreana gratuita para celulares donde se publica historietas de autor de una manera directa, la cual es líder en el mercado proponiendo un modelo innovador que se adapta a la nueva era de los smartphones: una historieta pensada y hecha exclusivamente para el formato digital. El home de la aplicación muestra las diversas historietas divididas en las categorías de géneros y más populares, lo que permite un acceso rápido y accesible.

Muchos lectores de historietas tienen conflicto al momento de leer cómics en el formato digital, como plantea Noelia Leguizamón en su tesis sobre la relación de historietas digitales producidas en Corea del Sur –webtoons-y su recepción en los lectores de Argentina:

Muchas veces al recibir el nombre de cómics digitales o cómics online muchos imaginan que se trata de los mismos cómics tradicionales que son digitalizados en forma de pdf, jpg, etc. Esta confusión se debe también a que varios trabajos actuales más allá de su formato digital, siguen copiando características de un formato que ya no es apropiado para la computadora y/o el celular. Sin cambiar su esencia los webtoons llegaron para romper con estos esquemas tradicionales y

traer cambios radicales, en su forma de lectura, comprensión, participación, disponibilidad y acceso a las mismas que terminan repercutiendo en otros aspectos como la manera de disfrutar las historietas. (Leguizamón, 2017)

Los artistas publican un total de 40 viñetas por episodio en un formato de una gran página vertical con un movimiento de scroll descendente para seguir con la lectura. Este formato también dio un nuevo espacio para producir novedosas composiciones de viñetas, creando una narración continua donde el fondo juega un papel fundamental en las secuencias de acción, las tomas y el diseño. Al ser un formato puramente digital permite la introducción de nuevos elementos multimediales, tales como sonido, música ambiental, imágenes en movimiento (gif) los cuales logran una experiencia más dinámica al momento de su lectura.

Estos nuevos elementos han generado un gran debate entre los lectores sobre si los webtoons son historietas o no ya que introduce nuevos elementos ajenos a la historieta tradicional: los efectos de sonidos y música chocan contra las onomatopeyas y las animaciones rompen con el concepto de “cerrado” propuesto en el análisis de McCloud planteado en puntos anteriores de esta investigación. Al animar la acción entre cuadro y cuadro se pierde esta actividad que realiza el lector y se rompe de cierta manera el tratamiento del tiempo que es una característica principal de las historietas impresas. Esto produce una mezcla de géneros totalmente diferente que puede llegar a ser un formato interesante pero a la vez encierra a Webtoons en un formato diferente derivado del lenguaje de las historietas.

Sin embargo, estos recursos son utilizados como una nueva innovación en la narración, una novedosa entrada a la experimentación y una plataforma que ayuda a autores que quieren contar su propia historia. A su vez es una solución directa al conflicto de leer en formato digital, alejándose de los cánones del material impreso y que está al acceso de todos, en tiempo completo, permitiendo que los lectores realicen su actividad favorita sin interrupciones.

Conclusión

Frente al debate que se planteó, se puede considerar a webtoons tanto como un nuevo formato como una nueva categoría. Una evolución con bases en el lenguaje de la historieta pero con códigos propios y un gran campo libre para ser explorado por nuevos autores que buscan contar sus historias en una plataforma que les da total libertad para publicar y mantener gran parte de los derechos de sus obras.

Webtoons a logrado algo que ninguna de las grande editoriales a nivel mundial ha podido realizar: encontrar un sistema de publicación digital que permite la narración fluida y de gran alcance gracias al uso masivo de los celulares. Miles de usuarios tiene la oportunidad de disfrutar de una gran variedad de historias en el momento que más deseen gracias a la posibilidad de descargar previamente los capítulos de sus historietas favoritas.

Tebeos es una instalación que no necesariamente refleja todos los conceptos planteados en esta investigación, sino más bien incorpora algunos de estos y busca recrear la sensación de ser un historietista en su espacio de trabajo. Mediante la interacción lúdica generada en un ambiente híbrido entre el dibujo tradicional y las nuevas herramientas digitales, el usuario es invitado a dibujar lo que desee y a compartir su trabajo con todos los presentes del lugar, logrando generar tanto experiencias individuales como colectivas ya que permite que varias personas puedan producir un mismo dibujo.

A pesar que no se podrán ver todos los dibujos realizados, son éstos los que invitan a nuevos usuarios a compartir sus dibujos dejando de lado los miedos y complejos que los poseen, logrando así continuar el ciclo de atraer a nueva gente a participar de esta experiencia.

En base a la individualidad de cada persona, la obra muestra una gran variedad de ilustraciones ya que, de la misma manera que en las historietas en donde cada autor tiene su propio estilo al momento de narrar historias, cada usuario tiene su propia manera de generar arte y la fácil accesibilidad al interactuar con *Tebeos* permite que se vea reflejado. A su vez la acción de apretar un boton

para guardar el trabajo remite al como en la actualidad existen mas autores independientes gracias al internet y a la aparición de webtoons, en donde solo es necesario un click para que una historieta llegue a miles de personas en todo el mundo.

La puesta en escena compuesta por un escritorio con un tablero de dibujo personalizado acompañado con una gran cantidad de materiales de dibujo, una biblioteca llena de historietas de todo tipo y láminas con información de diseño de personajes, anatomía humana e imagenes de superheroes colocadas en las paredes, informan de manera inmediata al usuario de la actividad que va a realizar.

Al lado del escritorio hay una segunda pantalla personalizada con la apariencia de un **original** de historietas en donde se visualizan los dibujos producidos en tantas de 3. Esto permite que los usuario observen tanto los que se está dibujando como lo que ya se dibujo, al igual que sucede en la actualidad mediante las redes sociales y aplicaciones como Webtoons.

Bibliografía

WILL EISNER (2007), "El cómic y el arte secuencial". Norma editorial.

MCCLLOUD, SCOTT (1995), "Entender el cómic: el arte invisible". Ediciones B

MCCLLOUD, SCOTT (2007), "Hacer cómics". Astiberri

WILL EISNER (2007), "La narración gráfica". Norma editorial.

Esther Torres Simón (2012). "Otras opciones con identidad propia: el Manhwa Coreano"
<https://dialnet.unirioja.es> > [descarga](#) > [artículo](#)

Leguizamón, N. (2017). ¿Mirar webtoons o leer webtoons? Nuevos espacios y formas de lectura. 2do Congreso Universitario de Historietas, 16 y 17 de noviembre de 2017, La Plata, Argentina. En Memoria Académica. Disponible en:
http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.10489/ev.10489.pdf

Laszlo Holland, A .; Leguizamón, N . (2018). Las historietas participan en la Oleada : Los webtoons coreanos se conocen por el mundo. 2º Jornada sobre la Oleada Coreana, 23 de agosto de 2018, Buenos Aires, Argentina . En Memoria Académica. Disponible en:
http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.10530/ev.10530.pdf

Anexo: instalación interactiva “Tebeos”

Imágenes:





