



Historietas 2.0: nuevas formas de producir y consumir historietas

Autor: Jacobo, Ignacio.

E-mail: nachojacobo84@hotmail.com

Institución: Instituto de Altos Estudios Sociales (IDAES)

Mesa de trabajo: Producción artística y consumos culturales

Palabras clave: Historietas, Internet, webcomic, digitalización.

Citar este documento de la siguiente manera:

Jacobo, Ignacio “Historietas 2.0: nuevas formas de producir y consumir historietas”, en Bianchi, Marta Pilar y Sandoval, Luis Ricardo (eds.), *Jornadas Patagónicas de estudios sociales sobre Internet y tecnologías de la comunicación*, 1a ed., Comodoro Rivadavia, Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco, 2011. ISBN 978-950-763-111-5.



Este trabajo es distribuido bajo licencia [Creative Commons Atribución 2.5 Argentina](https://creativecommons.org/licenses/by/2.5/argentina/).



Resumen

Internet ha planteado grandes cambios en la manera en que generamos y consumimos productos culturales. La historieta no se encuentra ajena a esta transformación. Desde la digitalización del material impreso, pasando por la posibilidad de dibujar y colorear utilizando una computadora, y la aparición de distintos dispositivos móviles para facilitar su lectura, los distintos avances tecnológicos han representado verdaderos cambios significativos en el ambiente de la historieta.

La presente ponencia es parte del proyecto de tesis que se está realizando para la maestría de Sociología de la Cultura del IDAES, en la que se analiza el sitio de Internet “Historietas Reales” tomándolo como ejemplo de una nueva forma de producir y difundir historietas por afuera de las industrias editoriales, a través de un medio alternativo de comunicación como es Internet.

En este trabajo, se intentará mostrar las principales características que presentan las historietas en Internet, tanto en la producción como el consumo de las mismas.

Introducción

A lo largo de la historia hemos visto como los distintos avances tecnológicos influyen en la producción y el consumo de distintos productos culturales. Sea cual fuera (radio, TV, cine, literatura, etc.) la tecnología, y específicamente la utilización de la computadora como herramienta, amplía los límites de las posibilidades de *que se puede hacer* y *como se puede hacer*.

En el ambiente de la historieta, la utilización de la computadora y distintos programas (Adobe Photoshop, Adobe Ilustrador, Corel Draw, etc.) han generado una verdadera evolución en materia creativa. Tal como sostiene Diego Levis, el acercamiento a una computadora puede deberse a dos búsquedas: la (re)producción a partir de una herramienta o la experimentación pura: “En ocasiones la computadora se utiliza para crear obras concebidas para ser exhibidas sobre algún soporte físico. Pintura sin pigmento, pincel sin pelo, lápiz sin grafico, cincel sin metal, lapicera sin pluma que permiten crear sobre la pantalla de la computadora imágenes deudoras de otras técnicas



representativas. Otros artistas, en cambio, buscan en la computadora un modo de decir propio, un lenguaje para este tiempo pautado por las tecnologías digitales”¹.

Este pensamiento sigue la línea de Scott Mc Cloud, quien sostiene que “Los ordenadores reemplazan a un montón de medios físicos con un solo entorno de trabajo, pero al hacerlo, extienden muchísimo la paleta de resultados virtuales, una paleta que va creciendo más cada día que pasa...”²

También debemos mencionar que la tecnología ha permitido que distintas etapas del proceso de elaboración de una historieta (el coloreado o sombreado) puedan ser realizadas digitalmente, lo que representa una verdadera reducción de tiempo de trabajos.

En definitiva, lo que en un momento se realizaba mediante distintas herramientas y variadas técnicas, hoy en día puede encontrarse en la punta de un dedo: al alcance de un click. Lo “artesanal” se ha convertido en algo “tecnológicamente artesanal”.

Ahora bien, no solo los cambios se notan a la hora de la producción, también la distribución ha encontrado un nuevo canal masivo y gratuito: los blogs.

Surgidos a fines de los 90 y popularizados masivamente a comienzos del siglo XXI, los blogs permiten a cualquier Internauta poder administrar su propio sitio online y publicar en ellos cualquier tipo de material: texto, imagen, foto o video, confluyen y se vinculan entre ellos generando diversos contenidos multimedia. A su vez estos sitios permiten una actualización constante de lo publicado, lo cual le facilita al lector mantenerse informado al instante sobre las novedades, y por otra parte, quizás el aspecto más interesante de los blogs gire en torno a la interactividad entre lector y productor: “Puesto que los blogs se actualizan frecuentemente y permiten a los visitantes responder a las entradas, estos funcionan a menudo como herramientas sociales, para contactar con personas que están interesadas en los mismos temas y con los que llegan a formarse verdaderas comunidades, siendo los valores mas destacados los de la participación y la independencia”³.

Así es como los historietistas se encontraron con un nuevo canal de comunicación con una serie de novedades más que significativas: la posibilidad de generar contenido

¹ (Levis, 2003:18).

² (Mc Cloud, 2007:152)

³ (Urrutia, 2008:2)



multimedia, la actualización constante y en vivo del contenido y el contacto directo entre lector y productor, lo que genera una conexión, un *feedback*, directo entre ambos.

Webcomics, experimentación completa

Como hemos visto la tecnología ha brindado una gran variedad de herramientas para la creación, mientras que Internet y los blogs han facilitado en muchos casos los canales de difusión, y es aquí donde entran en juego los llamados webcomics.

Es tal la variedad existente que si uno pone en Google la palabra webcomic encuentra 6.630.000 páginas que hacen referencia a ese término, pero focalizamos la búsqueda en imágenes, encontramos que el resultado sigue siendo abrumador, 1.300.000 imágenes de webcomics: más de 1.000.000 de variedades.

Es que, en definitiva, la tecnología e Internet presenta una verdadera paradoja, ya que por un lado facilita herramientas al alcance de todos: los “prosumidores” son los nuevos actores en este mapa donde consume, pero a la vez puede crear sin demasiados inconvenientes su propia historieta, lo que a la larga genera una verdadera saturación: si cada uno crea su propio blog y sube su propia historieta, la variedad es enorme y parece no tener techo alguno.

Ahora bien, entre los ejemplos de webcomics que tomamos como una muestra, destacamos “The Worm World Saga” (<http://wormworldsaga.com/>) de Daniel Lieske. En el, el autor plantea un sentido de lectura vertical, donde el lector con el *scroll* del mouse va leyendo de arriba hacia abajo. Este es un ejemplo de cómo se puede lograr cambiar el sentido de lectura tradicional occidental (de izquierda a derecha) por uno no tan convencional, más perteneciente al modo de lectura digital (de arriba hacia abajo).

Otro caso es el de “His face all red”⁴ de la autora Emily Carroll, sigue el mismo sentido de lectura que el trabajo de Lieske, pero en este caso uno debe “pasar” de paginas. Por último mencionamos el trabajo de la autora Ada Starfield⁵, una verdadera novela grafica online.

En todos estos trabajos, se notan verdaderas metamorfosis en la composición de las viñetas, una demostración de que la utilización del espacio y los recursos parece no

⁴ <http://emcarroll.com/comics/faceallred/01.html>

⁵ <http://www.latercomics.com/ada/ch1/>



tener límite, y es que en este aspecto la tecnología muestra uno de los desafíos más interesantes. El monitor (o dispositivo) es una ventana, en la que uno puede viajar para cualquier lado: ya sea el sentido tradicional de lectura, de manera verticalmente, horizontal, etc. Citando a Mc Cloud “los comics digitales pueden ofrecer soluciones potenciales para casi cualquier desafío narrativo, a diferencia de lo que ocurre con la imprenta”⁶

Revistas digitales, colectivos digitales

Pero no solo varía el modo de lectura, también puede variar la forma de distribución: “El Estafador” (<http://elestafador.com/>) plantea una suscripción vía mail donde uno puede recibir los distintos números de esta publicación, en la que distintos autores de habla hispana muestran sus trabajos.

En nuestro país existen varios ejemplos de estas auténticas “revistas online”, caso del sitio “Historietas Reales” (<http://historietasreales.wordpress.com/>) o “Cuadritos, periodismo de historieta” (<http://avcomics.wordpress.com/>). En el primero uno puede acceder a trabajos de distintos autores que tienen un calendario de publicación determinado, por lo que día a día uno puede consumir una gran variedad de historietas.

Cuadritos, en cambio, es una mezcla de muchas cosas: sitio de reflexión sobre la historieta, promoción de nuevas publicaciones o actividades relacionadas con las historietas, últimamente se ha volcado a publicar historietas.

Buenos Aires en un Iphone

Hasta aquí hemos visto como la aparición de Internet, la utilización de los blogs y la posibilidad de utilizar herramientas de computación han generado verdaderas (re)evoluciones en el campo de la historieta. Pero no menos importante es el tema de los soportes. Del papel al monitor fue el primer paso, hoy en día la aparición de las tabletas, las consolas portátiles, las netbooks y los celulares *smarthphone* han originado que el hábito de lectura se transforme por completo.

Si bien es cierto que con la revista la movilidad siempre estuvo presente, con el

⁶ (Mc Cloud, 2007:230)



surgimiento de la digitalización de las historietas y los webcomics, la posibilidad de poder leer en todas partes en un primer momento se vio limitado por los dispositivos existentes.

Los nuevos dispositivos plantean nuevas fronteras de lectura (y nuevos mercados también). El ejemplo de la consola portátil de Sony PSP sirve para explicar estos cambios: por un lado, la PSP permite a los usuarios leer historietas en todas partes: subte, colectivos, colegios, etc. Cualquier lugar que el lector elija como su espacio de lectura es posible.

En esta misma sintonía se mueven las tabletas, era cuestión de tiempo que luego de la aparición de los e-books aparecieran los e-comics.

Y en cuanto a los celulares, es asombroso lo que originó Sergio Carrera con su obra “buenos aires eterna”. La particularidad de la obra de Carrera radica en que la primera historieta nacional (y una de las primeras también a nivel mundial) en ser adaptada para visualizarla a través del teléfono iPhone de Apple⁷.

Conclusión

En esta ponencia se ha tratado de mostrar, a grandes rasgos, las nuevas tendencias en materia de historieta, se puede ver como la aparición de la computadora como una herramienta e Internet como medio de difusión ha generado una verdadera revolución en las historietas, la aparición de los nuevos dispositivos ha generado que los historietistas busquen adaptar su obra a nuevos modos de lectura, lo cual presupone todo desafío.

Los avances tecnológicos han abierto una puerta en la producción y el consumo de las historietas. Artísticamente existen las más variadas herramientas para crear y en materia de consumo la diversidad de productos es asombrosa.

Indudablemente, la historieta (tarde o temprano) termina adaptando y tomando como propio, en mayor o menor medida, los distintos cambios tecnológicos. Al expandirse los límites, la historieta puede experimentar libremente, manteniendo su

⁷ Para más información, consultar el trabajo “El medium es el mensaje. Buenos Aires eterna de Sergio Carrera: Una historieta argentina en la frontera de los medios” de Exequiel Klopman. Disponible en www.vinetas-sueltas.com.ar/congreso/pdf/Historieta.../klopman.pdf



esencia invariable o empujando sus fronteras hasta llegar a convertirse en verdaderos productos culturales multimedia.

Bibliografía

- **BARRERO**, Manuel. 2009. *Cómics digitalizados. Promoción y preservación de las publicaciones con historietas en los espacios hipermedia*. Disponible en www.dialogosfelafacs.net/78/pdf/articulos/78BarreroManuel.pdf
- **DE LUCA**, Ricardo. 2010 *Estrategias en la historieta independiente. Fanzines, blogs, y eventos entre 1990-2009*. Disponible en <http://www.vinetassueltas.com.ar/congreso/pdf/Historieta.MercadoyNuevasEstrategiasDeEdicion/deluca.pdf>
- **DOS SANTOS**, Rodrigo Otávio 2010 *Webcomics e o Arquivamento Digital: A Revolucao Do Acervo Disponivel* Disponible en www.vinetassueltas.com.ar/congreso/pdf/Historieta.../dossantos.pdf
- **KLOPMAN**, Exequiel. 2010. *El medium es el mensaje. Buenos Aires eterna de Sergio Carrera: Una historieta argentina en la frontera de los medios*. Disponible en www.vinetassueltas.com.ar/congreso/pdf/Historieta.../klopman.pdf
- **LEVIS**, Diego. *Arte y Computadora, del pigmento al bit*, Buenos Aires, Norma
- **MC CLOUD**, Scott. 2001 *La revolución de los cómics*, España, Norma. 2007 *Entender el cómic, el arte invisible*, España, Astiberri
- **REGGIANI**, Federico. 2008 *De la revista al libro. La edición de historietas argentinas después del 2001*. Disponible en <http://historietasargentinas.wordpress.com/>
- **ROSA**, Helaine Abreu. 2008 *Os Blogs e a Comunicação no mercado digital e virtual*. Disponible en www.dialogosfelafacs.net/76/articulos/pdf/76HelaineAbreu.pdf
- **URRUTIA**, Amaia Arribas. 2008 *los blogs en la comunicación empresarial*. Disponible en www.dialogosfelafacs.net/76/articulos/pdf/76AmaiaArribas.pdf



- **VAREA**, Jesús Jiménez. *Construcción – Lectura del cómic digital*. Disponible en <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=940458>