

Cicatrices del Olvido

*Creación de cómic webtoon sin replicación
de estereotipos de género.*

Memoria para optar a título de Diseñadora Gráfica
PAULINA RAYÉN ARAYA JOFRÉ

Profesor guía
Hans Stange Marcus

SANTIAGO DE CHILE
2023



"Cicatrices del olvido: creación de un cómic webtoon sin replicación de estereotipos de género."

por Paulina Araya

© Paulina Araya Jofré, Julio 2023

Profesor: Hans Stange

Este informe fue desarrollado para optar al título de Diseñadora con Mención en Diseño Gráfico.



Cicatrices del Olvido

*Creación de cómic webtoon sin replicación
de estereotipos de género.*

Memoria de título
Universidad de Chile, Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Profesor: Hans Stange

Paulina Araya

AGRADECIMIENTOS

Aprovecho este espacio para agradecer a mis hermanas por siempre impulsarme hacia adelante; a mi profesor Hans por creer en el proyecto; a la profesora Claudia Lagos por compartirme sus impresiones y guía; a Daniela y Trini por las sesiones de trabajo y apoyo en conjunto; a Daena y Akeifa por leer los borradores y aportar con ideas esenciales; a Camila por acompañarme en los momentos más difíciles; a Dore, Ale y Midori por la ayuda en la etapa final; y a todos mis amigos que me siguieron en este largo proceso.

Le agradezco a Inki por ser mi soporte emocional todo el tiempo que ha estado conmigo.

Resumen



Proyecto de realización de un webcómic tipo *webtoon* que busca **no replicar estereotipos de género**. Para ello, se requirió investigar sobre la historia del cómic hasta su estado actual, los estereotipos de género y cómo se representan en los medios, especialmente en los cómics. De esta investigación se reconoce que los estereotipos de género siguen siendo un problema presente, ya que replican los roles de género del patriarcado, donde lo femenino se mantiene subordinado a lo masculino. Por ello, se llegó a 6 directrices generales que sirven de guía para el proceso de producción de la historia y el diseño de los personajes fuera de esta estructura.

En la etapa de proyecto, se llevó a cabo la preproducción y producción del *webtoon*, aplicando las directrices en la creación y diseño de los personajes, abordando aspectos como la agencia del personaje, cómo se establecen las relaciones, evitando objetivar al personaje o reiterar rasgos estereotipados, y otorgando diversidad en formas, rasgos y representación. Así, se crea una narrativa de cómic desarrollada en un entorno de fantasía donde se abordan temas como desafiar la figura paterna, representación de la madre, abandono estructural, entre otros. Estos elementos permiten dar complejidad a los personajes.

Posteriormente, se genera una propuesta gráfica que contempla las directrices investigadas y la propuesta de historia, lo que da como resultado el diseño de las protagonistas, personajes secundarios y los mundos que habitan. Finalmente, se crea el primer episodio del cómic y se publica en las plataformas de Webtoon y Tapas.

Palabras clave

Cómic, Webtoon, Estereotipo de Género, Feminismo, *Storytelling*.

Índice

Resumen	7
Palabras clave	7
Índice	8
Introducción	11
Investigación	13
Objetivo de investigación	15
Objetivo general	15
Objetivos específicos	15
Antecedentes, breve historia, tipos y formatos	17
<i>Comic-book</i> en Estados Unidos	17
Los cómics de prensa	19
Años 70 cómic underground	19
Cómics en Japón	21
Cómics en Europa	22
Cómics en Latinoamérica y en Chile	23
Cómics digitales y el webcómic	25
Medios de Producción de Cómic	28
Industria estadounidense	28
La Industria del Manga	29
Mercado en Europa	31
Transmedialidad	31
Especificidades del Webtoon	32
Esteriotipos de Género en el Cómic	34
Principales definiciones	34
Características de los estereotipos	35
Principales rasgos de los estereotipos de género en el cómic	35
Hacerle frente a la estructura patriarcal	39
Formulación de Proyecto	43
Propuesta de Webtoon	45
Objetivos del Proyecto	45
Metodología	45
Directrices	47
Referentes	48

Tópicos a abordar	58
Puntos de conflicto	59
Mensaje/Discurso	59
Perspectiva y estructura narrativa	59
Construcción de personajes	60
Amaranta	60
Cici	61
Guillermo	63
Pascuala	63
Claudio	64
Haneen	64
Mujeres de la red	65
Las bestias	65
Mundo	66
Ciudad del sur	66
Limbo del abandono	66
País en guerra	67
Historia	68
Género	68
Storyline	68
Argumento	68
Tratamiento narrativo	71
Capítulo 1: "En el Bosque - Conocer el mundo - Negación	71
Capítulo 2: "Cici" - La muerte - Enfado	71
Capítulo 3: "Escapar" - Descubrir - Negociar	71
Capítulo 4: "La promesa" - Negación y desenlace - Miedo	72
Capítulo 5: "la Respuesta" - Despedida - Aceptación	72
Propuesta gráfica	73
Tratamiento de color	73
Diseño de personajes	74
Logotipo	79
Storyboard	80
Producción capítulo y publicación	81
Conclusiones	83
Bibliografía	85

Introducción

La animación y el cómic son medios que permiten generar una narrativa a través de la secuencia de imágenes, el primero a través de la proyección generada mecánica o digitalmente, y el segundo por la acción directa del lector acompañado de elementos gráficos que le permiten entender el avance de la historia¹. Ambos medios, siendo parte principalmente de la industria de la entretención, afectan también en la percepción del entorno social y cultural; por ello pueden ser partícipes de la reproducción de estereotipos de género.

Dentro del ámbito de la animación se observa que aún podemos encontrarnos con representaciones estereotipadas de hombres y mujeres, si bien estas han evolucionado a través del tiempo, **hay rasgos que aún se repiten y se vuelven parte de los estereotipos de género femeninos: poca representación de estos en las historias, permanencia en roles secundarios, vulnerabilidad, sensibilidad, alegría, infantilización**. Dependiendo de la región de origen, la edad que representa o del género narrativo, el personaje resalta en belleza o sensualidad, aspiraciones amorosas o maternidad, etc. Al acotar la imagen de la mujer a este conjunto de rasgos se limita la percepción que se tiene de ellas en sus capacidades, emocionalidad e intereses.

Estos estereotipos también se encuentran en los cómics, incluso en personajes que representan heroínas o que pudieran llegar a tener protagonismo. Estas se diferencian de los personajes masculinos al tener poderes asociados a la magia, la mente o la agilidad, mientras que estos últimos llevan los rasgos de la fuerza física, el liderazgo, la resistencia, el armamento, etc.².

Frente a la representaciones de estos estereotipos surge la necesidad de crear nuevas representaciones de personajes permitan ampliar esta percepción asociada al género, más aún en un contexto donde se busca salir de la binariedad de la hetero-

norma para poder representar la diversidad de género con todo lo amplio que esta puede llegar a ser y reconocer socialmente. En este escenario, nos encontramos con autores y creadores tanto en la animación como en el cómic que buscan plasmar esta diversidad de género en sus historias.

En el ámbito del cómic también ha surgido con fuerza el webcómic, que ha permitido a distintos creadores de contenido generar propuestas independientes y dar facilidades para explorar distintos temas ya sea de etnia, género, clase social, etc., sin depender de la publicación de un tercero, abriendo la posibilidad de generar una contrapropuesta de representación a lo que encontramos en la industria más tradicional.

En los últimos años nos encontramos también con una reformulación del webcómic que se sale del formato de página para adaptarse al formato de lectura de los dispositivos móviles. Así, plataformas como Tapas y Webtoon han obtenido una gran popularidad al ser medios que se vuelven más accesibles, permitiendo a los autores independientes tener una llegada más amplia incluso a nivel internacional.

En este nuevo escenario con plataformas que cada vez tiene más llegada y se está instaurando en nuestro país con una posibilidad de alcance internacional, se vuelve nuevamente una necesidad no repetir estos estereotipos de género. Si bien hay una claridad de cómo se presentan los estereotipos a nivel psicológico y social de los personajes, relacionados también a su entorno cultural de origen, aun falta tener identificar cómo se encuentran los estereotipos a nivel gráfico, existe un acercamiento en cuanto a atuendos, poses, proporciones del cuerpo, pero aún falta por investigar en mayor profundidad que permita entender con claridad cuando el diseño de un personaje está replicando estereotipos de género y cuando no.

¹ Atkinson, Paul. "Movements within Movements: Following the Line in Animation and Comic Books", *Animation* 4, n.° 3 (noviembre de 2009), 266. <https://doi.org/10.1177/1746847709344790>.

² Shendruk, Amanda. "Analyzing the Gender Representation of 34,476 Comic Book Characters", *The Pudding*, accedido Septiembre de 2022. <https://pudding.cool/2017/07/comics/>.



Sección 1
Investigación



Objetivo de investigación

¿Cómo se pueden diseñar gráficamente personajes para un webcómic sin replicar estereotipos de diseño?

OBJETIVO GENERAL

Crear un cómic tipo *webtoon* con una historia de menos de 5 capítulos que no replique estereotipos de género considerando los personajes a nivel psicológico y físico, como su construcción gráfica.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Revisar los rasgos ya identificados en los estereotipos de género de cómic y webcómic: rasgos físicos y psicológicos, rol en la historia y mundo al que perteneces, habilidades físicas y ficticias, interacciones sociales.

- ◆ Estudiar los elementos gráficos que aparecen en los estereotipos de género en los cómics investigando en función del color, estructura de construcción de personajes, formas asociadas u otros parámetros que surjan de la investigación
- ◆ A partir de la investigación previa proponer de qué forma aplicarlo en una historia de *webtoon* desde una perspectiva de diseño
- ◆ Producir 5 capítulos de un webcómic considerando en sus distintas etapas de desarrollo esta perspectiva de género desarrollada en la investigación.

Antecedentes, breve historia, tipos y formatos

Empezando por sobre qué se entiende por cómic, este lo podemos encontrar con múltiples denominaciones según la región³, conociéndose como "historieta", "tebeo" en España, *fumetto* o *fumetti* en italiano, o el término *bande dessinée* utilizado por los franceses y así distintas, distintas variaciones según su origen.

Propiamente tal nos encontramos con la definición de Will Eisner que aborda los cómics como arte secuencial el cual sería un medio creativo de expresión que trata, de la disposición de los dibujos o las imágenes y palabras para formar una historia. A partir de esta definición Scott McCloud hace unos cambios a la valoración de arte, agrega también que es una secuencia yuxtapuesta y deliberada, quedando la siguiente definición:

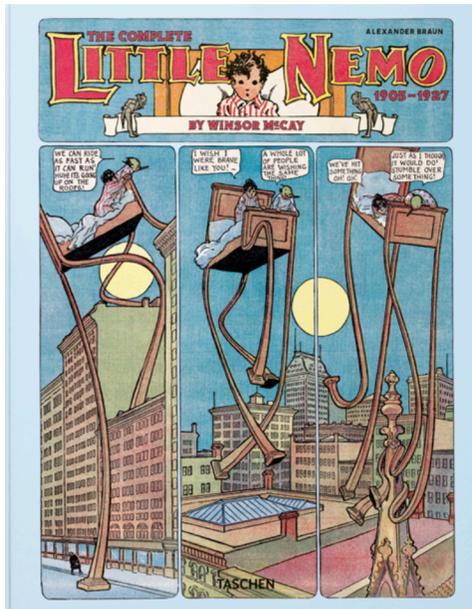
*Cómic son ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes deliberadas con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector*⁴.

Un acercamiento interesante es el que hace Mella⁵ a partir de la definición de historieta de otros autores pues aborda otros aspectos de esta como su dimensión comercial, su asequibilidad respecto a otros medios e incidencia social, en particular Díez habla del cómic como "un vehículo transmisor de estereotipos masculinos y femeninos. Su popularidad se debe sin duda a su capacidad de entretener y su fácil lectura los hace asequibles para todos los públicos. Por este motivo son significati-

³ Bahamonde, Javier. "Web comics: aprendizaje en cuadritos: comics on line complementarios al aprendizaje" (Tesis Universidad de Chile, 2006), 16.

⁴ McCloud, Scott. "Cómo se hace un cómic. El arte invisible". 1ra edición abril 1995 (Ediciones B, 1993), 9.

⁵ Mella González, Montserrat. "Viñetas en resistencia: escena de cómic feminista producido en Chile durante 2008-2018" (Tesis Universidad de Chile, 2022), 29.



img 1 - Little Nemo in Slumberland, 1905.

vos en la socialización, de ahí su importancia política⁶. Complementando esta información Mella señala que las historietas han sido un producto asequible desde sus inicios al ser incluidos en diarios nacionales y de circulación masiva, encontrar ediciones en quioscos de barrio y al día de hoy poder encontrarse a través de los webcómic.

Comic-Book en Estados Unidos

Vilches señala que uno de los precursores de las historietas es Rodolphe Töpffer, caricaturista suizo que creó unas primeras historias que llamaba "garabatos". Por otro lado la técnica de litografía que tuvo su apogeo en el siglo XIX que permitió incluir ilustraciones en la prensa dio paso a que surgieran las primeras caricaturas⁷.

Muchos señalan, que el primer cómic sería **Hogan's Alley**, publicado en un periódico de Nueva York en 1895 por Richard Felton Outcault, cuyo protagonista era *Yellow Kid*, un niño calvo vestido de amarillo y que mostraba escenas de un barrio humilde de Nueva York. El éxito que tuvo esta publicación generó una demanda de historietas por parte de la prensa en el país, iniciando un primer periodo de exploración y experimentación de este nuevo medio, siendo una de las obras más recordadas de este periodo **Little Nemo in Slumberland (img 1)**, publicado por primera vez en 1905. Ya establecidas las historietas en el periódico empezaron a aparecer otros formatos como comenzando por *The Funnies*, un revista que contenía solo tiras cómicas sin ser parte del periódico, editada por la compañía Dell, si bien duró solo un año

⁶ Díez Balda, María Antonia. "La imagen de la mujer en el cómic: Cómic feminista, cómic futurista y de ciencia-ficción", 5.

⁷ Vilches, Gerardo. "Breve historia del cómic", Breve historia (Madrid: Nowtilus, 2014), 14.

estableció un precedente para las siguientes publicaciones. En 1933 aparece el primer *comic-book* creado por *Eastern Color Printing* llamado *The Funnies on Parade* y dado el éxito que tuvo se empezó a replicar el formato de cuadernillo de 17 x 26 centímetros, siendo el primero para publicar específicamente historietas.

En los años posteriores *comic-book* alcanzó un auge que llevó a la **industrialización masiva** del formato surgiendo también muchos autores jóvenes que alcanzan gran relevancia, entre ellos Jerry Siegel y Joe Shuster quienes en 1938 presentaron a su editor en National el proyecto de **Superman**, primer superhéroe de la historia como tal marcando un gran éxito. Otro personaje importante que nace en esta época es **Batman** de Bob Kane y Bill Finger, personaje icónico junto a Superman de lo que sería a futuro DC Comics y que marca el inicio de la **Golden Age comic-book**, etapa en la que protagonizaron multitud de series de *comic-book*, adaptaciones de televisión y cine.

A consecuencia de la aparición de estos personajes, los héroes con superpoderes se tomaron la industria, donde diversidad de editoriales comenzaron a incluir innumerables personajes del estilo: Wonder Woman, Linterna Verde, Flash, Black Widow, etc. La mayor competencia para National/DC sería Timely Comics con su personaje más importante, Capitán América, de Joe Simón y Jack Kirby, nacido para inspirar a los soldados que pronto entrarían a pelear en la Segunda Guerra.

Posterior a la Segunda Guerra los cómics de superhéroes entraron en decadencia, tanto porque el público cambió o por la situación sociopolítica que se vivía, la demanda bajó drásticamente, sobreviviendo solamente los personajes más populares. Sin embargo el *comic-book* no desaparecería si no que se adaptaría dando paso a nuevos géneros: romántico, western, policíaco, bélico, de terror, ciencia ficción convirtiéndose en una época con mayor variedad temática del mercado estadounidense.

En este contexto uno de los autores de mayor relevancia por sus aportes en cuanto a arte y género narrativo es Harold R. Foster⁹, quien en el año 1931, buscando sacarle provecho a sus aspiraciones artísticas, decidió desarrollar en cómic al personaje de Burroughs, **Tarzán**, trayendo así el género de



Img 2 - El Guardián de la Cripta, personaje anfitrión de Tales from the Crypt, convirtiéndose el icono que unificaba la diversidad de historias que pasaban por la revista.

aventura. No satisfecho con eso en 1937 creó su propia serie **Prince Valiant (Príncipe Valiente)**. Publicando semanalmente una única página a color, ilustraciones muy detalladas además de personajes más complejos, con falencias que cometen errores, fallas pero que también crecen y evolucionan con el paso del tiempo. Foster continuaría publicando *Prince Valiant* hasta sus últimos días y la obra seguiría publicándose hasta la actualidad en manos de otros autores.

En los años 50' los géneros que agarraron mayor relevancia fueron los de terror y los policíacos, siendo la editorial más importante de esta época E. C. Comics, publicando obras de aventura, guerra, crimen y, especialmente, terror. Dentro de los títulos relevantes que publicaron en esa línea están *The Haunt of Fear*, *The Crypt of Terror* y *The Vault of Horror*.

En esta época cambió también el formato de contar la historia: corta extensión, personajes episódicos, mayor presencia de violencia, sexualidad y humor negro. También apareció la figura de un narrador como anfitrión que daba inicio y cierre a cada historia siendo probablemente el más conocido, **El Guardián de la Cripta** de *Tales from the Crypt* (img 2).

Esta etapa de los *comic-books* termina abruptamente en 1954 luego de la publicación del libro *The Seduction of the innocent* (La seducción del inocente) de Fredric Wertham, que criminaliza a los *comic-books* por extremadamente violentos e inmorales al alabar el consumo de drogas, el crimen y la homosexualidad. Esto provocó que las

⁹ Ibid, 57.

editoriales de cómics fueran citadas al Senado para determinar si el contenido de los *comic-books* eran perjudiciales para los jóvenes y finalmente se creó la Comics Code Authority (CCA) que determinaba cuales cómics eran aceptables moralmente otorgándoles un sello de aprobación, y aquellos *comic-books* que no obtuvieron el sello se verían imposibilitados de venderse en quioscos. Este evento llevó al cierre de E. C. Comics y un golpe a la industria de cómics en el país. Sin embargo, muchos autores de esta época como Kurtzman y Krigstein dejaron una huella que influenciará al cómic *underground* e independiente de las décadas posteriores.

La década de los 60' marcó un resurgir de los superhéroes, dadas las exigencias de la CCA, surgiendo a partir de esto *Justice League of America* de *Nationals*, donde fueron agrupados superhéroes para enfrentarse a amenazas que les sobrepasaba individualmente.

Tomando la fórmula de contar historias de E. C. Comics y replicando a *Nationals*, Martin Goodman, propietario de Atlas antiguamente llamada Timely, pidió a su editor Stanley Lieber, mejor conocido como **Stan Lee**, que creara también una serie de un grupo de superhéroes. La editorial que pasó a llamarse ahora Marvel Comics, dio inicio a una segunda época dorada de superhéroes donde, en colaboración con otros autores como **Jack Kirby** o **Steve Ditko**, nacen personajes como Los Cuatro Fantásticos, Hulk, Spiderman, siendo este último de los más importantes al romper cánones del género de superhéroes. A finales de 1963 nace finalmente *The Avengers* donde Hulk, Thor, Iron man, el Hombre Hormiga y la Avispa se unen para enfrentar a Loki naciendo una nueva serie de éxitos por parte de la empresa.

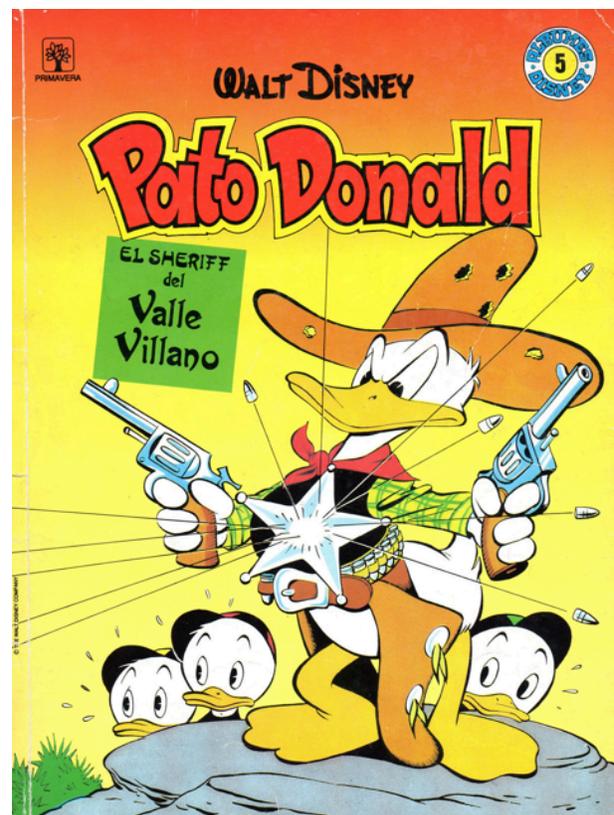
Los cómics de prensa

Distinta fue la realidad de las tiras cómicas o cómics de prensa, allí hizo presencia también la empresa de Walt Disney que buscaría competir al ver el éxito que tuvieron los cómics en los años 30. De estos quien triunfó fue el personaje del **Pato Donald** (img 3), guiado por **Carl Barks** dentro de los autores entonces anónimos que trabajaban para la compañía, crearía un universo en torno a este personaje que agarra mucha fuerza en los *comic-books* hasta los años sesenta.

En 1940 nace una propuesta innovadora con **The Spirit**, creada por **Will Eisner**, que se entendía como algo único al ser un cuadernillo de dieciséis páginas que se incorporaba dentro del periódico. Eisner, en conjunto a sus colaboradores, abrió paso a la experimentación en el lenguaje del cómic, sobre todo en composición de página y técnicas narrativas, lo convirtieron en una gran referente para la profesión. Pero el autor más icónico de esta área es **Charles M. Schulz**, con su obra de *Peanuts* publicada por primera vez en 1950 y protagonizada por sus icónicos personajes **Charlie Brown** y **Snoopy**, cuyo humor basado en las conversaciones de Charlie y sus amigos daba un espacio también para reflexionar más. Su éxito lo llevó a ser publicado en periódicos de todo el mundo.

Años 70 cómic UNDERGROUND

En los años setenta, que en Estados Unidos estuvieron marcados por los movimientos sociales, empezaron muchas transformaciones en torno a los cómics surgiendo el cómic *underground* o *comix*, que surge a partir de la marginalidad y la ne-



img 3 - Portada Cómic Pato Donald de Carl Barks.

cesidad de contar historias que no cabían dentro del código de CCA. Reaparecen temas como la sexualidad, el terror, la violencia, pero dentro de un marco de crítica social y política en torno al contexto que se vivía.

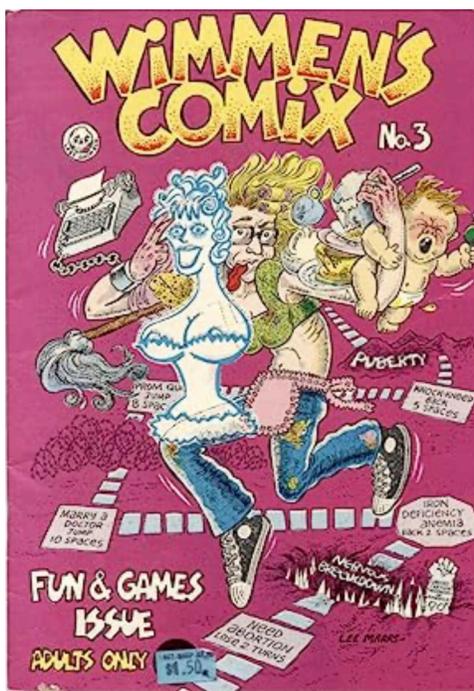
Harvey Kurtzman sería de los primeros antecesores y gran influencia para el cómic *underground* según Vilches⁹, que destaca como su aporte el desarrollo de la conciencia autoral que marca la diferencia a una producción industrial que invisibiliza la mano de obra. Esto sucede ya que los cómics *underground* nacen del movimiento *do it yourself* realizando el trabajo completo de creación de cómic, fotocopiando manualmente y vendiéndolo uno mismo en la calle o en tiendas especializadas de contracultura, sin pasar por una editorial ni someterse al código de control de la CCA.

De esta época surgió el autor de renombre **Robert Crumb**, quien publicó sus primeras historietas en 1965 en la revista *Help!*, editada por Harvey Kurtzman, donde es reclutado y crea sus primeros personajes reconocidos: Mr. Natural y El gato Fritz. Dos años después en San Francisco publica el primer número de **Zap Comix**, que vendería el mismo por las calles a 25 centavos.

En esta misma época y como parte de la **segunda ola del feminismo**, surgieron *comix* como contra-respuesta a la misoginia que se veía tanto en la industria como en el mismo movimiento *underground*. Se formaron agrupaciones y colectivos de mujeres para producir como parte de este movimiento de cómics auto-publicados y en base a su propia experiencia, evidenciando otra perspectiva de su propio género, ocupando un lenguaje considerado más vulgar y una estética más grotesca, la que justamente genera contraste con el rol "femenino" que debían cumplir las mujeres. Las artistas de cómics ocuparon el medio como forma de luchar por la igualdad de derechos

y representación, así como la valoración equitativa de su trabajo¹⁰.

A la cabeza de esta corriente de *comix* feministas se encontraba **Trina Robbins**, quien comenzó trabajando para el periódico *underground It Ain't Me, Babe* para luego publicar en conjunto a Barbara "Willy" Mendes una antología de *comix* de mujeres bajo el mismo nombre. Otras autoras de renombre son **Aline Kominsky-Crumb**, **Diane Noomin** y **Joyce Farmer** de quienes destacan publicaciones como **Wimmen's Comix (img 4)** y **Tits and Clits**. Las mujeres en los *comix* retrataban los cuerpos femeninos de manera distinta, con más bultos, lejos del canon de belleza de mujeres delgadas y curvilíneas, mostrando vello corporal, sin ser representaciones realistas, pero más cercanas a la idealización de la mujer que predominaba en los cómics hasta ese entonces¹¹.



Img 4 - Portada de Wimmen's Comix N°3.

Pese a la fuerza que había adquirido, el movimiento *underground* fue desapareciendo poco a poco, en la medida que el contexto político fue cambiando y las protestas bajando, las autopublicaciones también generaban un desgaste y agotamiento que llevaría a los autores a buscar nuevos proyectos. **Bill Griffith**, autor de **Zippy**, criticó igualmente al movimiento considerando

que se estaban acomodando y tomando el fácil camino de la violencia y el sexo, abandonando la crítica que se supone debían contener.

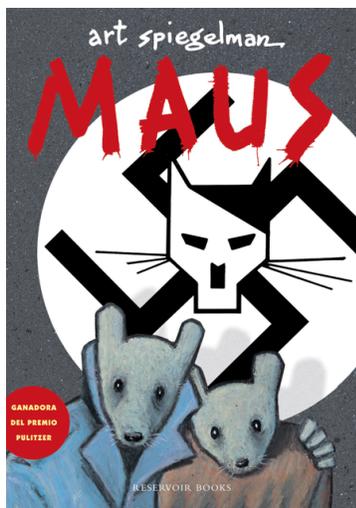
Alguien que no forma parte del movimiento *underground* pero adquirió mucha relevancia en la misma época fue **Will Eisner**, precursor de la **novela gráfica (img 5)**. Trae de regreso a *The Spirit* en una reedición a partir de este movimiento de autores de la época, con ello empieza su búsqueda por tener un enfoque más adulto y que oficio sea reconocido en el mundo literario. Al año 1978 publicó

¹⁰ Lynn Abrecht, Kristi. "Illustrating Identity Feminist Resistance In Webcomics" (San Diego State University, 2012), 17.

¹¹ Vilches, "Breve historia del cómic", 136.



img 5 - Viñetas de *Contract with God* de Will Eisner.



img 6 - Portada del cómic *Maus* de Artie Spiegelman.

de los cómics de superhéroes pudieron permitirse la exploración de temas antes vetados. También comenzaron a surgir más autores que tomaron la oportunidad dada por la autoedición para publicar de manera independiente. Parte de este proceso fue **Artie Spiegelman** quien en los años 80 junto a **Françoise Mouly** desarrollaron la revista de vanguardia RAW buscando dar cabida a historias más revolucionarias en el medio, de esta entrega surgió ***Maus*** (img 6), donde Spiegelman retrata la historia de sus padres en el holocausto a través de ratones como judíos y los gatos como nazis. Dicha historia marco mucho revuelo al entenderse hasta como una banalización del holocausto en su momento, pero el paso de los años permitió entender la profundidad de la obra entre la complejidad de los personajes, la documentación detrás de los eventos. Abrió las puertas a que finalmente se pudiera contar cualquier historia a través de las viñe-



img 7 - Páginas de la obra *Hokusai Manga* de Katsushika.

tas. El impacto de esta lo llevó a recibir un premio Pulitzer en 1992¹².

Cómic en Japón

Por otro lado en Japón, que es un país con una tradición pictórica y visual, el cómic tiene un nacimiento en paralelo, siendo conocido en el país como ***manga***, cuyo significado es "dibujo involuntario o grotesco", término que fue usado por primera vez por el pintor y grabador **Katsushika Hokusai** en su obra de ***Hokusai Manga*** (img 7), texto que compilaba una colección de dibujos satíricos de flora, fauna, paisajes y vida cotidiana. Hokusai genera a partir de ahí una extensa obra pasando a convertirse en el primer *protomangaka*.

Vilches cuenta cómo a partir de esta tradición el *manga* genera un lenguaje narrativo propio y diferente al occidental con características como un orden de lectura inverso al occidental, ocupando recursos como líneas cinéticas, deformación de las figuras entre otros¹³.

Otro punto de origen del manga es la revista satírica ***Japan Punch*** publicada en 1862 por iniciativa de un inglés residente en Japón, Charles Wirgman. La revista se inspiraba en la inglesa *Punch*. Junto a Toba-e que apareció posteriormente, estaban destinadas para ser compradas por los extranjeros, sin embargo influenciaron enormemente a los artistas japoneses del momento.

En este escenario aparece el primer autor de manga contemporáneo, Rakuten Kitazawa, con su

¹² Ibid, 196.

¹³ Ibid, 29.

obra *Tagosaku to Mokubê no Tôkyô Kembutsu* (El viaje a Tokyo de Tagosaku y Mokubê) y recupera el término de *manga* utilizado por Hokusai.

Previo a la Segunda Guerra Mundial aparecen los primeros géneros del manga: *shonen manga* (cómic para chicos), *shojo manga* (cómic para chicas) y *seinen manga* (cómic para adultos). En esta época aparecen obras de gran importancia y que marcarían tendencia a futuro, como *Shô-chan no Bôken* (Las aventuras de Shô-chan) y *Norakuro*. Sin embargo, tras la Segunda Guerra, generaría un boom al convertirse en un entretenimiento popular como una forma de evadir la herida de la guerra, naciendo editoriales que producían en masa, a muy bajo costo sobreexigiendo y mal pagando a los autores, así comienza a generarse un mercado.

El autor más relevante de esta época es **Osamu Tezuka (img 8)** quien desde 1946 revolucionó la manera en que hacían historietas influenciando el estilo de dibujo de los autores que vinieron posterior a él, esto porque Tezuka ocupa recursos de la animación y el cómic occidental que no se habían aplicado antes en el manga, sobre todo respecto a la secuenciación de planos y a la narrativa. El aporte de Tezuka sirvió de inspiración a muchos artistas de la época como **Shôtarô Ishinomori**, autor de las series ***Kamen Rider*** y ***Super Sentai***, o **el dúo Fujio Fujiko**, co-creadores del personaje de ***Doraemon***. Esta proliferación de autores permitió la consolidación de la industria del manga en Japón.

Por otro lado existió el grupo *gekiga* impulsado por **Yoshihiro Tatsumi**, que a mediados de los años cincuenta buscó salir del ámbito más comercial e infantil, por lo que hicieron una exploración de un estilo más cuidado y enfocado a un público adulto. Tatsumi usó el término ***gekiga*** que significa "imagen dramática" y buscó autores con sus mismas inquietudes, empezando a publicar en editoriales pequeñas y con distribución limitada. Explorando temas de terror, policiaco, misterios, sexo e inclusión de mayor violencia. En cierta forma se adelantaron por más de una década al movimiento underground en Estados Unidos.

En los años 70 la industria del manga se convierte en una de las mayores formas de entretenimiento en Japón alcanzando una diversidad de géneros y de público. Existe en esta época una proliferación de autoras mujeres lo que permite una renovación del género *shojo*. También aparecen nuevos temas



img 8 - Astroboy, personaje icónico de Osamu Tezuka.

como el género erótico o *ero-gekiga*, se publica el primer manga *yaoi* de romance homosexual. Tanto el manga *seinen* como en *shonen* obtienen mucha fuerza en este periodo. En el año 1968 surge la revista ***Shonen Jump*** de la editorial *Shueisha* y la cual se publica semanalmente hasta el día de hoy.

CÓMIC EN EUROPA

Mientras que en Estados Unidos se desarrollaba el *comic-book*, en Europa tenían más éxito las revistas de cómics para niños, como ***Le Journal de Spirou*** (img 9) estas publicaban diferentes series que posteriormente eran recopiladas en álbumes si obtenían el éxito necesario, formato que sería predominante en el mercado franco-belga y que se desarrolla en una de las 3 industrias más potentes en el mundo¹⁴.

Entre autores de renombre que surgieron está el belga **Georges Prosper Remi**, más conocido

¹⁴ Ibid, 48.

como **Hergé**, creador del personaje de **Tintín**, persona que apareció por primera vez en 1929 y se volvió de los más influyentes de los cómics franco-belga. Si bien sus primeras apariciones fueron anticomunistas (Tintin en el país de los Soviets), colonialistas y racistas (La segunda aventura, Tintin en el Congo), tras la Segunda Guerra, Hergé cambia a un enfoque más humanista. Su estilo marcaría una corriente estilística denominada **Línea clara** que buscaba claridad en los contornos de las figuras, ausencia de degradados, medios tonos, luces y sombras; y personajes caricaturescos en entornos realistas.

Ya consolidados las revistas infantiles y juveniles de cómics, apareció la Escuela de Marcinelle, agrupación de dibujantes belgas desarrollada en torno a la revista *Le Journal de Spirou* que publicó algunas de las obras más importantes del cómic europeo. Dentro de las características de estos está el humor para todo público y el estilo de personajes basado en las caricaturas. Dentro de estos autores está el reconocido **René Goscinny**, co-autor con **Albert Uderzo** de **Asterix el Galo**, su per-

sonaje más famoso. Su obra permitió una lectura tanto para niños como para adultos que podían entender ciertos guiños ya sea por la documentación de eventos históricos como por anacronismos que hacían alusiones a la actualidad francesa de esos años.

Otro autor de gran relevancia fue **Pierre Culliford**, que en 1959 creó a los personajes de **los Pitufos** como parte de su historia de **Johan et Pirlouit**. Pasando los años empiezan a crearse historias con enfoque más adulto, desde la revista *Pilote* donde se publicaron *Asterix*, *Lucky Luke* y otras historias de aventuras que fueron gradualmente abandonando los argumentos infantiles. Así nacieron historias como *Jerry Spring* o *Blueberry*, historias tipo western con elementos más realistas y críticos, o como es el caso de *Barbarella* creada por Jean-Claude Forest en 1964 siendo precursora del género fantástico.

El año 1974 nace la revista *Metal Hurlant* que daría continuidad a esta exploración más adulta del medio, desarrollando los géneros de ciencia ficción y fantasía pero asociados también a discursos políticos y aparición de ideologías, discursos derivados de lo que fue mayo del 68. Aparecieron en esta revista autores como Richard Corben, Bernie Wrightson, Milo Manara, Juan Giménez, Alejandro Jodorowsky y Jean Giraud, siendo los últimos dos sus principales autores.

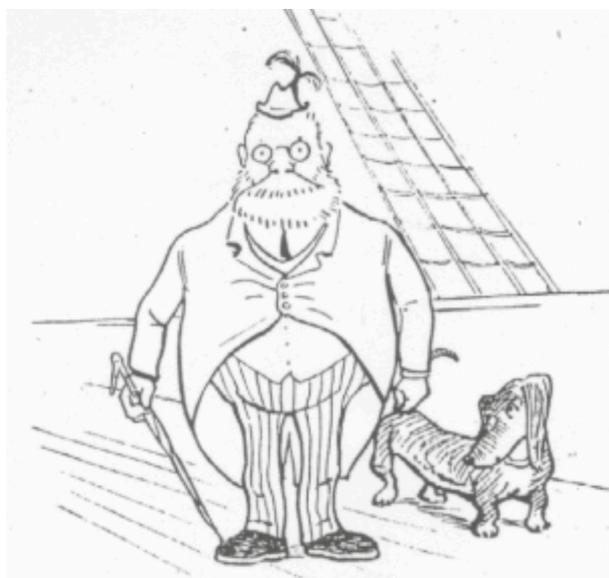
Jean Giraud, quien pasaría a denominarse **Moe-bius**, se permite en estas publicaciones a experimentar con los colores, los espacios y la perspectiva, saliéndose de los parámetros editoriales más tradicionales y convirtiéndose en uno de los más influyentes artistas de su tiempo e influenciando a la explosión del género de ciencia ficción.

Cómic en Latinoamérica y en Chile

En Latinoamérica las historietas se incorporan por la prensa de la misma manera que en Estados Unidos pero logró una fuerza propia liderada por Argentina. En los años 40 se consolidan editoriales de historietas que venden en los quioscos. En México con las revistas *Pepín* y *Chamaco*. En el año 1949 Luis Novaro fundaría la editorial Novaro, la



img 9 - Portada de Le Journal de Spirou.

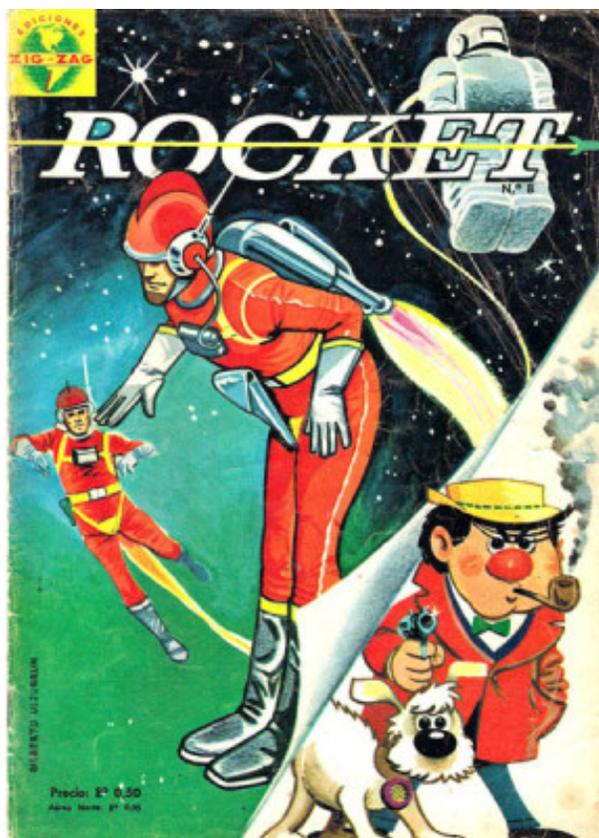


Img 10 - Federico Von Pilsener, personaje creado por Lustig en 1906, considerado el primer personaje del cómic chileno.

que crecería y traería las franquicias de Disney, DC Comics y Marvel Comics al mercado latinoamericano.

La historieta chilena tuvo sus inicios motivados por el descontento político¹⁵ y aborda diversas temáticas como crítica social, comedia y moralejas. Uno de los hitos importantes en los primeros años fue la aparición de **Federico Von Pilsener (img 10)**, creado por Lustig en 1906, considerado el primer personaje del cómic chileno. Otra revista a destacar es **El Peneca**, se convirtió en la revista más popular cuando asume la dirección **Elvira Santa Cruz** en 1920. En la década de 1940, **Pepo (René Ríos)** debutó a través de la sátira política y creó a su personaje más famoso, **Condorito**. El personaje aparecería por primera vez en la revista **Okey** en el año 1949, para tener luego su revista propia en 1955¹⁶.

La llegada de publicaciones extranjeras que llamaron más la atención afectó a las revistas chilenas, pero la editorial Zig-Zag revitalizó el cómic nacional con revistas completas a color, comenzando con material de Disney y luego generando títulos y personajes propios que marcaron la Edad de Oro del Cómic Chileno. En la década de 1960, surgieron numerosas revistas de diferentes géneros como ciencia ficción, humor, romance, picares y bélicas. Themo Lobos destacó con la revista *Rocket*



img 11 - Portada de la revista Rocket dirigida por Themo Lobos.

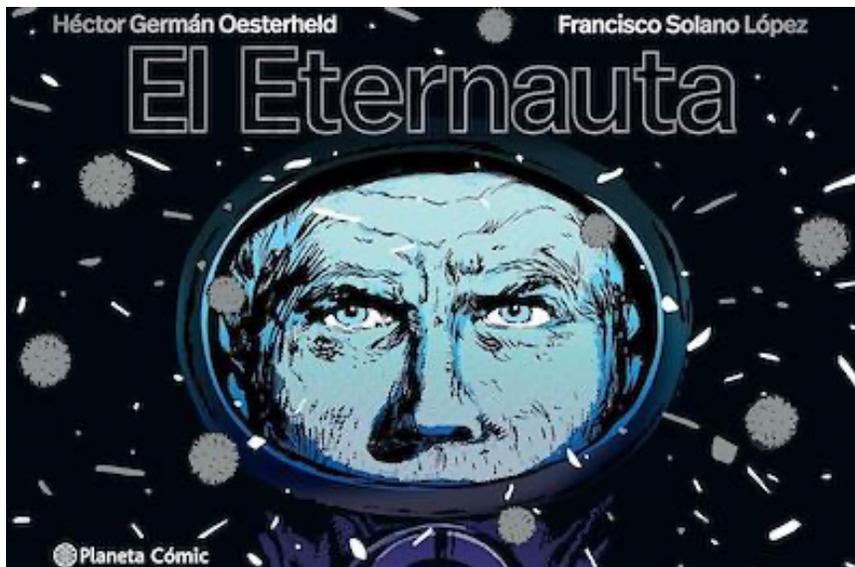
cket (img 11), considerada una de las mejores publicaciones de cómics chilenos, reuniendo a grandes artistas y guionistas, y posteriormente con **Robot**¹⁷. Otros títulos relevantes de esta época fueron *Jungla* (1967); *El Siniestro Doctor Mortis* (1967), inspirado en un popular programa radial; *Jet Logan* (1967), *Barrabases* (1968), *Icarito* (1968), que fue publicado como un suplemento del diario *La Tercera* hasta el año 2009. *Mampato* fue otro de esos títulos que marcó a varias generaciones, y se hizo famoso gracias a las aventuras del pequeño *Ogú* y *Mampato*. Originalmente ilustrado por Oskar Vega pero que luego Themo Lobos se haría cargo en convertirlos en los personajes icónicos que conocemos al día de hoy.

A finales de los años 70, la llegada de la televisión comenzó a competir con la lectura de cómics, terminaron por mermar la publicación de revistas de cómics chilenas, las que a su vez competían con las publicaciones extranjeras. Sin embargo, siguieron existiendo publicaciones que revistas que encontraron salida en la publicación independiente.

¹⁵ Mella González. "Viñetas en resistencia: escena de cómic feminista producido en Chile durante 2008-2018", 35.

¹⁶ Díaz, Cristian. "La historieta Chilena, de sus inicios hasta hoy" en *La historieta latinoamericana*. 1: Cuba, Chile Uruguay (Ed. El Escriba, 2008), 47.

¹⁷ *Ibid.*, 53.



img 12 - Portada de El Eternauta de Héctor Germán Oesterheld.

En Argentina en el año 1936 debutó la revista de humor **Patoruzú**, una revista de humor con los personajes de Dante Quintero que consiguieron una gran fama. La popularización de las revistas de cómics en Argentina permitió la consolidación de un mercado donde la labor se estandariza de la misma manera que en Estados Unidos con un guionista que deja sus textos a un dibujante. Por los años 50 en Argentina aparece el autor de renombre **Héctor Germán Oesterheld**, fundador de la revista Hora Cero, empieza a publicar en 1957 su obra más conocida, **El Eternauta** (img 12), dibujada por Francisco Solano López, es un relato de ciencia ficción con una gran profundidad y crítica moral que contrasta con lo que se veía en esa época en los cómics. Se convirtió en una de las series más importantes de Argentina, teniendo un *remake* el año 69, y una continuación el 76, siendo esta mucho más política frente a la dictadura militar. Oesterheld fue detenido desaparecido por la dictadura al igual que a sus hijas¹⁸.

Quino a través del personaje de **Mafalda** (img 13) nacida en 1964, con similitud a los temas de los personajes de Schulz pero con Mafalda siendo mucho más proactiva y contestataria frente a su disconformidad con el mundo.



img 13 - Mafalda, personaje icónico de Quino

CÓMIC DIGITAL Y EL WEBCÓMIC

Por convención se entiende que el cómic digital por que que, ya sea realizado previamente de manera análoga o digital, se entrega a través de soportes digitales, ya sea por *CD-Rom*, en algún formato digital descargable como .pdf o .jpg desde página web. Bajo esta categoría entran los cómics ya publicados previamente de manera impresa pero que fueron digitalizados posteriormente. **Webcómic** en cambio aplica para los cómics que son primeramente publicados y se alojan en páginas web, pudiendo leerse sin necesidad de ser descargados.

El primer cómic digital es **Witches in Stitches** de **Eric Monster Millikin**, artista pionero en el uso de Internet, se publicaría en 1985 a través de CompuServe, por donde fue enviado a través de correos electrónicos. Sin embargo el primer webcómic como tal aparece en 1993, luego del surgimiento de la web en 1990 con World Wide Web. Este fue *Doctor Fun* de David Farley, tiras de humor que se publicaron hasta 2006. A partir de ahí se abrió la posibilidad a los distintos usuarios de internet a publicar sus propios cómics en la web, siendo estos principalmente tradicionales pasados a digital y que enfocaron principal-

¹⁸ Vilches, "Breve historia del cómic", 107.

mente temáticas del mundo *geek*: informática, videojuegos, tecnología, ciencia ficción, etc.

En esta época aparecieron experimentaciones dado los nuevos medios que sirvieron de antecedentes para los futuros webcómic: Cómic impresos que habían sido realizados parcial o totalmente por herramientas gráficas digitales como *Shatter* de Peter B. Gillis y Mike Saenz, o *Batman: Digital Justice* de Pepe Moreno, publicada en 1990. Otras obras experimentaron añadiendo efectos digitales a dibujos tradicionales, añadiendo efectos visuales y sonoros o incorporando gráficos 3D al cómic, compañías como Marvel empezaron a entregar CD con recopilaciones de cómics añadiendo estos efectos señalados.

Lynn dice que en el periodo entre 1993-2005 comienzan a competir diversas compañías por desarrollar web que hospedan a los webcómic nacientes como **Keenspot** que busco desarrollar una comunidad exclusiva para artistas de webcómic, atrayendo a los creadores y a los lectores que le siguieron. En el caso de habla hispana aparecieron sitios webs como **Subcultura**¹⁹, creada en 2006, que permitió también a los autores publicar sus propios webcómic, albergando miles de publicaciones, entre ellas **Café Amargo (img 14)** de **Pía Prado**, hasta el cierre de la plataforma el año 2018²⁰.

La capacidad de publicar sin un filtro editorial se convirtió en un punto fuerte e identitario de los webcómic, ya que permitió a sus autores explorar temas nicho o que fueran pocos aceptados socialmente pero sin tener que responder a una censura, o sin tener conocimientos sobre como dibujar.



img 14 - Portada del cómic Café Amargo de Pía Prado.

El webcómic ha propiciado un primer cambio sustantivo en la figura del autor, al permitir que este pase a ser editor de sus producciones: la web ha posibilitado a los autores asumir el papel integral de productor, difusor y, en algunos casos, hasta comercializador de sus contenidos²¹.

Lynn señala que los creadores de webcómic seguían siendo predominantemente hombres, aunque las creadoras mujeres llegaron a ser un **30-40% al año 2005**. Pese a esto se han formado comunidades de fans mujeres para discutir tanto sobre cómics como de ciencia ficción, videojuegos u otros temas, en espacios como *Sequential Tart*, *the Geek Girls* y *Girl-Wonder.org*. Estos se convirtieron en "espacios seguros" online para poder explorar los medios sin sexismo de por medio²².

tieron en "espacios seguros" online para poder explorar los medios sin sexismo de por medio²².

En Corea se desarrolla en *manhwa* a partir del *manga* japonés, pero en busca de generar un símbolo e identidad propia. Propiamente tal los *manhwa* se diferencian por leerse de izquierda a derecha, tender a la tragedia y tendencias de estilo gráfico distintas. Los *webtoon* propiamente tal son un derivado del *manhwa* y nacen a partir de la empresa **Naver**, que es la mayor compañía de internet en Corea del Sur, dueña del principal portal de búsqueda web en el país. De esta compañía deriva **LINE** que se dedica a desarrollar aplicaciones web, que en conjunto a JunKoo Kim, lanzan en el año 2004 la página y aplicación de celular de **LINE Webtoon**. Posteriormente al año 2014, luego de tener éxito en Corea, hace su lanzamiento a nivel global a través de la versión en Inglés de la plataforma. Esto permitió que tanto lectores como creadores de todo el mundo que manejan el idioma pudieran sumarse a la plataforma, además de iniciar la traducción de obras coreanas al inglés. Dentro de las obras coreanas de reconocidas es-

¹⁹ Vilches, Gerardo. "Breve historia del cómic digital". *Cómic Digital Hoy: Una introducción en presente* (ACDCómic, noviembre de 2016). 13.

²⁰ Lynn Abrecht. "Illustrating Identity Feminist Resistance In Webcomics", 10.

²¹ Aldana Bravo, Fabiola. "Webcómic: lectores, autores y editores a un click" *Estudios de Teoría Literaria Revista digital: artes, letras y humanidades* Año 4, Nro. 8 (Septiembre 2015). 132.

²² Lynn Abrecht. "Illustrating Identity Feminist Resistance In Webcomics", 9.



Img 15 - Cómic de Batman: Wayne Family Adventure dentro de la plataforma de Webtoon. Visitado en Junio 2023. https://www.webtoons.com/en/slice-of-life/batman-wayne-family-adventures/list?title_no=3180

tán. Al año 2019 la plataforma pasó a llamarse solamente **Webtoon** y lanzó su versión en español²³.

La popularidad y rapidez de crecimiento de Webtoon en Corea del sur la ha llevado a liderar dentro de las industrias creativas del país y en una incipiente competencia con los principales mercados de cómic en el extranjero. Por esto ha habido un interés productoras televisivas en adaptar *webtoons* a dramas televisivos, musicales o juegos. Obras como *Annarasumanara* y *All of us are Dead* han sido adaptadas a *k-drama* que puede verse también a través de Netflix. *Heartstopper*, que si bien no es una publicación oficial de Webtoon, utilizó la plataforma de Webtoon así como la de Tapas y Tumblr para la actualización de los episodios. Por otro lado, a partir del año 2022 nos encontramos con colaboraciones entre Webtoon y DC con títulos como *Batman: Wayne Family Adventures* (img 15), *Vixen: NYC*, *Red Hood: Outlaws* (Este último ilustrado por Nicolas Bascuñan, Ilustrador Chileno) y *Zatanna & The Ripper*²⁴. Si bien previamente ya habían sido nominadas otras obras de la plataforma, **Lore Olympus de Rachel Smythe fue la primera en ganar un premio Eisner el año 2022.**

A pesar de los aspectos innovadores de Webtoon también están apareciendo **manifestaciones de rechazo y descontento** ante las acciones de la empresa como fue el caso de Leeanne M. Krecic (Mongie), autora de *Let's Play*, *webtoon* oficial con más de 4,8 millones de suscriptores y gran cantidad de traducciones a distintos idiomas, incluido español. Mongie señala en una carta abierta compartida en noviembre de 2022 que no continuará publicando *Let's Play* a través de la plataforma cerrando su contrato dado haber sido excluida de

campañas de marketing a pesar de las promesas de contrato, colocar restricciones por edad que no son equitativas al de otras publicaciones, **disparidad salarial de los autores** Latinoamericanos en comparación a Estadounidenses o Coreanos²⁵. Esto se enmarca a expresiones de descontento de diversos autores incluyendo también el rechazo a la campaña publicitaria de Webtoon donde se habla de crear contenido como "*Fun Side-Hustle*" (Trabajo secundario divertido). Señalan los autores como una desvalorización y falta de reconocimiento a las condiciones de trabajo en las que se encuentran, ignorando las horas de trabajo invertidas y la paga que esto implica²⁶.

²³ Leguizamón, Noelia. "¿Mirar *webtoons* o leer *webtoons*? Nuevos espacios y formas de lectura" (Congreso Universitario de Historietas, 16 y 17 de noviembre de 2017).

²⁴ "WEBTOON y DC anuncian un buen puñado de títulos nuevos" (6 abril, 2022) consultado en Enero de 2023, <https://www.espaciode.com/2022/04/06/noticias-usa/webtoon-dc-anuncian-buen-punado-titulos-nuevos/>.

²⁵ Krecic, Leeanne M. (Mongie), "An Open Letter to Readers of Let's Play – Leeanne M. Krecic (MONGIE)" (9 de November 2022) consultado el Enero de 2023, <https://www.mongielmarie.com/an-open-letter-to-readers-of-lets-play/>.

²⁶ Drum, Nicole. "WebToon Issues Apology After Controversial Ad Calls Comics a 'Side Hustle'" (Comicbook.com, 15 June de 2022) consultado en Enero de 2023, <https://comicbook.com/comics/news/webtoon-issues-apology-after-controversial-ad-calls-comics-a-side-hustle/>.

Medios de Producción de Cómic

Los procesos de producción de un cómic suelen tener etapas de base que se repiten independientemente de los formatos o lugares de donde se realicen. Por lo general se puede reconocer **un proceso de desarrollo de escritura o guion, storyboard, dibujo, entintado, entramado o color, rotulado y edición**. En el proceso de guion se define el argumento, que situaciones ocurren y en qué momento, puede ir de la mano o iniciarse a través del diseño de los personajes. El *storyboard* se hace un boceto del cómic completo (episodio o volumen a publicar) visualizando la disposición de las viñetas, personajes, acciones y textos a nivel general. Consiste también en el proceso con mayor nivel de correcciones ya que determina la composición final del cómic²⁷.

Definido el Storyboard se da paso a realizar el dibujo en detalle, con grafito pero teniendo el nivel de detalle que requiere el producto final, a este proceso se le llama también lápiz final. En el proceso de entintado se procede a delinear, rellenar y achurar con tinta negra dando el acabado final con el contraste necesario para su impresión. Posteriormente o en paralelo se realiza en proceso de entramado o coloreado según lo requiera el medio, siendo la etapa más versátil, y finalmente viene el proceso de rotulado, donde se añaden finalmente los textos finales al cómic.

Actualmente todas estas etapas se pueden realizar a nivel digital. Si bien en el mercado algunos procesos se hacen aún en medio tradicional o digital a elección del autor o equipo. Hay etapas que actualmente se realizan solo digitalmente como es el rotulado, con la creación de las fuentes digitales adaptadas a los cómics se facilitó esta tarea y reemplazo en su totalidad al tradicional. La etapa del color ha permitido una mayor experimentación en el medio, aunque a nivel de mercado también se realizan mayormente en digital, se sigue trabajando también en tradicional y digital, dando la posibilidad de probar distintas materialidades y medios dado que el color ya no está limitado a las capacidades de la impresión como antes.

Los equipos de trabajo pueden variar pero una figura que está presente en casi todos los casos es la figura del editor que va supervisando el proceso y corrigiendo en función de los intereses editoriales, cumpliendo el proceso de edición y aprobación de cada etapa hasta su entrega final.

Industria estadounidense

En el caso de Estados Unidos **cada etapa es derivada a una persona distinta**, siguiendo la lógica de la división del trabajo de las industrias al funcionar como empresa con el objetivo de vender y entretener. Antiguamente las editoriales derivan el trabajo a un equipo guiado por el editor, eliminando el rol de autor e invisibilizando por décadas la mano de obra detrás.

El guionista en la editorial estadounidense es quien determina la historia y lo que sucede en cada página, convierte el texto literario del argumento en un **guión técnico** que describe la acción por cada viñeta, descripción de esta, los diálogos que corresponden a cada una y la distribución de la página. También se encarga de definir previamente el **perfil psicológico y trasfondo** de cada personaje, la **cantidad de episodios** para desarrollar la historia o saga. Para el desarrollo del *storyboard* se reúne un equipo creativo que evalúa este en su totalidad, corrigiendo constantemente hasta llegar a la aprobación de la propuesta narrativa.

La etapa de dibujo en Estados Unidos se realiza tanto en tradicional como en digital, destaca el uso de lápices grafitos como el H, HB o grafito azul, este último usado porque desaparece al escanearse, dejando un acabado final más limpio. El entintado en este caso lo realiza una persona distinta al dibujante.

El editor que planifica la producción y su salida a la venta se encarga de revisar cada etapa, realiza correcciones y aprueba el avance recibiendo las páginas cada vez que una etapa termina para entregárselas al siguiente realizador, es también quien realiza la entrega del producto final para su

²⁷ Bahamonde, Javier. "Web comics: aprendizaje en cuadritos: comics on line complementarios al aprendizaje", 25.

impresión, además de devolver los originales al entintador y colorista respectivamente.

Para el año 2021 las ventas totales de cómics y novelas gráficas en Estados Unidos y Canadá llegaron a los 2.075 millones de dólares mostrando un incremento de un 62% por sobre el año 2020, siendo el mejor año de ventas en la época moderna (img 16), superando a los años 1993 y los inicios del 1950 ajustando el dólar a la inflación. La mayor cantidad de ventas está en la categoría de novela gráfica (img 17), la que incluye a los mangas, teniendo estos un gran arrastre en ventas. Según los datos entregados por Diamond Comic Distributors, Marvel Comics es la Editorial que lidera en ventas para el año 2018²⁸. (img 18)

Dentro del mercado de cómic en Norteamérica se ha planteado la limitación de las audiencias como una preocupación y el incremento de ventas en novelas gráficas como una salida a esto al apuntar a una mayor variedad de contenidos le ha permitido llegar a un público más amplio. La misma inquietud se plantea respecto a las líneas editoriales dando a entender que parte del éxito de Marvel es que se ha adaptado a los nuevos tiempos con nuevos grupos creativos que abordan también los intereses y representan temáticas contemporáneas²⁹.

La Industria del Manga

A diferencia de Estados Unidos, el manga, al igual que el cómic de autor es **guiado por el guionista y el dibujante**, quienes muchas veces son la misma persona y por lo mismo tienen mayor poder de decisión sobre la obra. **El mangaka** sin embargo sigue respondiendo a un editor que marca una pauta, correcciones y fechas límite de entrega.

Las editoriales entregan revistas temáticas de publicación mensuales o semanales que recopilan las historias de distintos autores en volúmenes de 300 a 1.000 páginas³⁰. Cada capítulo cuenta con una extensión de 16 a 30 páginas aproximada-

²⁸ Comichron. "Comichron: Industry-Wide Comics and Graphic Novel Sales for 2021." Consultado en Marzo de 2023. <https://www.comichron.com/yearlycomicssales/industrywide/2021-industrywide.html>

²⁹ ProChile. "Estudio de Mercado Industria del Comics en Estados Unidos" (Documento elaborado por la Oficina Comercial de Chile en Los Angeles - ProChile, Septiembre 2018).

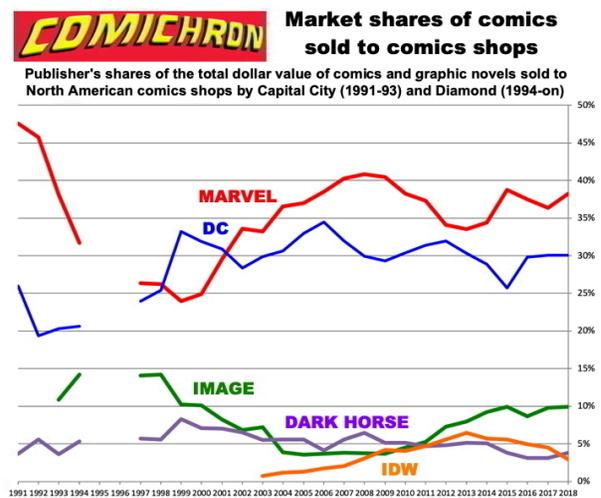
³⁰ Bahamonde, Javier. "Web comics: aprendizaje en cuadritos: comics on line complementarios al aprendizaje", 31.



img 16 - Ventas de cómics de las principales editoriales de Norte América, combinando ventas físicas como digitales. Marca una significativa alza de ventas para el año 2021.



img 17 - Las Principales ventas para el año 2021 fueron las novelas gráficas, y dentro de ellas se encuentran los mangas, los cuales tuvieron un importante aporte en ventas.



img 18 - Imágenes de: «Comichron: Industry-wide Comics and Graphic Novel Sales for 2021», accedido 4 de junio de 2023. <https://www.comichron.com/yearlycomicssales/industrywide/2021-industrywide.html>

mente. La impresión es en blanco y negro casi en su totalidad, a excepción de algunas páginas especiales, y es considerado un **producto desechable**. Si una obra tiene mayor éxito comienza a publicarse en tomos recopilatorios coleccionables o libro manga que se convirtió en parte esencial del mercado y permitiendo la prevalencia de las obras en el tiempo y que a su vez compensa el déficit generado por las revistas que se venden casi a precio de costo³¹. Los editores también planifican la serialización de la serie en función de la publicación de los tomos para extender la publicación de la obra en el tiempo. Todo este sistema genera un mercado editorial de gran relevancia en el país, la revista **Shonen Jump** por ejemplo mantiene **semanalmente en circulación más de 1,5 millones de copias**, siendo su máximo alcanzado **el año 1995 con 6,53 millones de copias en circulación**³².

Cuando un manga tiene éxito el o los autores pueden **contratar asistentes** que les ayuden en etapas como realización de fondos, corrección de detalles, entintar y colocar las tramas (etapa equivalente al coloreado). Por lo general los autores de manga se inician en el rubro como asistentes de otro autor consolidado.

El manga se ha consolidado su formato en **blanco y negro**, si bien puede incluir **páginas especiales a color** han desarrollado y potenciado la expresión narrativa a través del uso de tramas generando sus propias convenciones gráficas con la que se sustentan y potencian las narrativas.

Las revistas de mangas desarrollaron una subdivisión de género, ya sea revistas **shojo, shonen, seinen** y **josei**, o también por temáticas como juegos,



img 19 - Portada tomo del manga Jujutsu Kaisen.

apuesta, **yonkoma** (formato humorístico de 4 viñetas) o aquellos de preferencias románticas como **yaoi** o **BL** (Boys' Love o relaciones románticas masculinas) y **yuri** ("Lily" para referirse a relaciones románticas lésbicas). Esta diversificación permitió también ampliar a gran escala el público objetivo, siendo un producto leído por gran parte de la población y acaparando una gran sección en las librerías de Japón.

Las producciones televisivas animadas o anime se volvieron parte del mercado del manga pues estas se generan en gran medida a partir de obras que ya son reconocidas o populares, generando a su vez una

expansión del público original del manga al abrirse a otros medios y generando franquicias de productos, además de otorgar un valor agregado al manga por ser la "obra original". La expansión de este mercado lleva también a la producción de películas, obras de teatro, todo tipo de mercancía como juguetes o figuras coleccionables, tiendas de segunda mano enfocadas en manga, hasta cafés u hoteles temáticos.

Actualmente la industria del manga ha mostrado un crecimiento respecto a la última década generando unas ventas, tanto de manga impreso como digital, de más de **5.500 millones de dólares en el año 2020**, teniendo un crecimiento de un 23% respecto al año anterior y superando el *peak* previo de ventas de 1995³³. Al año 2022 el manga más vendido fue *Jujutsu Kaisen*³⁴ (img 19) con más de 12 millones de copias vendidas, seguido por *Tokyo Revengers*, *Spy x Family* y *One Piece*.

En perspectiva del mercado a nivel global, al año 2015, Japón representa la mayor parte de este con

³¹ Google Arts & Culture. "The Development of the Manga Market". Consultado en diciembre 2022. <https://artsandculture.google.com/story/the-development-of-the-manga-market/swWhUYHkDTG1LA>.

³² Ibaraki, Masahiko. "The Reminiscence of My 25 Years with Shonen Jump | ComiPress" (marzo de 2008). Consultado en Enero de 2023: <https://www.comipress.com/article/2008/03/31/3452>.

³³ Takizawa, Bunna. "Manga Sales Top 600 Billion Yen in 2020 for First Time on Record | The Asahi Shimbun: Breaking News, Japan News and Analysis" (The Asahi Shimbun, el 1 de abril de 2021). Consultado en Enero de 2023 <https://www.asahi.com/ajw/articles/14282699>.

³⁴ Erzat. "Oricon's Yearly Manga Sales Ranking 2022" (Erzat, el 30 de noviembre de 2022). Consultado el enero de 2023: <https://erzat.blog/oricons-yearly-manga-sales-ranking-2022/>.

un **43% del mercado mundial**, de los cuales un **55% provienen del cómic digital**. En segundo lugar aparece EE. UU. con un 15 % del mercado internacional, seguido por Corea del Sur con un 11%, de los cuales la mitad corresponden a cómics digitales. Finalmente en el cuarto puesto aparece Francia representando un 8% de las ventas globales³⁵.

MERCADO EN EUROPA

Similar al caso en Japón, la producciones de cómics es mucho **más autoral**, generalmente dada por un **guionista y un dibujante**, iniciando su publicación también de manera episódica a través de revistas como la TBO en España o la mencionada previamente *Le Journal de Spirou*. En algunos países se tomó el formato de **álbum coleccionable**, cuya historia o arco suele ser concluido en la misma entrega.

Las tareas de entintado y coloreado por lo general caen en el mismo autor que a su vez puede tomarse la libertad de trabajar de distinta formas o derechamente no entintar o colorear. Se utiliza también el coloreado digital de manera más experimental. Los autores no responden a publicaciones periódicas o fechas de entrega limitantes, pueden tomarse más tiempo en publicar permitiendo mayor espacio a la exploración y generar publicaciones con terminaciones mas cuidadas como empastados, mayor cantidad de paginas o mas detalle.

A nivel de mercado los países que más producen son **Francia liderando en ventas**, Alemania, Italia y España con alrededor de **3.000 - 4.000 publicaciones** nuevas al año. En el caso de Francia los cómics representan un 15% de las ventas editoriales, y en Bélgica un 33%³⁶.

TRANSMEDIALIDAD

Un concepto que se vuelve necesario abordar y que ha aparecido al hablar del mercado e industria es la narrativa transmedia que fue definido por Scolari como **“un tipo de relato en el que la his-**

toria se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión”³⁷. Esto nos permite entender el fenómeno transcurrido con el manga a su adaptación a anime u otros productos o las mismas historias de los *comic-books* llevadas al cine, videojuegos u otros, prevaleciendo su consumo por más tiempo. Esto se da gracias también al público que entra en la categoría de fan que no solo aportan en consumo si no también en enriquecer estas narrativas transmedia por creaciones propias como son los **fanarts o fanfictions** que van generando también una mayor visibilidad de la obra, adecuación y participación de los fans en la generación y prevalencia cultural de los cómics.

En el caso de los *webtoons* también sucede, donde las obras de *webtoon* más populares se transforman en **k-drama o doramas**, por ello los creadores como directores de cine, productores de televisión o diseñadores de juego están alerta a los movimientos de Webtoon. Así los cómics se convierten un punto de arranque tanto a nivel de mercado entregando material para desarrollarse dentro de distintas industrias del entretenimiento, como para el desarrollo cultural del público vinculado a las obras transmediales.

³⁵ Turrin, Enrico. "The comics market in Europe: status, challenges and opportunities to go digital | Aldus - European bookfairs network" (Aldus Up, el 15 de febrero de 2021) <http://www.aldusnet.eu/k-hub/comics-market-europe-status-challenges-opportunities-go-digital/>.

³⁶ Ibid.

³⁷ Jaramillo, Andrea; Usa, Neztor y Reina, Laura. "El cómic desde las narrativas transmedia, como herramienta de fortalecimiento de la identidad cultural e histórica en el municipio de Villa del Rosario" (Tesis de Especialización, 2021) <https://hdl.handle.net/10901/20183>.

Especificidades del Webtoon

Parte del éxito de la plataforma de Webtoon es que trajo elementos innovadores a los webcómic, cambiando esquemas tradicionales al traer una nueva forma de lectura en conjunto a elementos como la participación, disponibilidad y acceso. Esto ha repercutido en la actualidad en la forma de contar historias atrayendo a una gran cantidad de gente a este medio, tanto lectores como creadores.

Dentro de los elementos estructurales tradicionales de los cómics está la composición de la imagen de lo que los niveles de iconicidad, los planos y enfoques, los mismos textos pasan a formar parte de la imagen. Podemos hablar de **Ritmo y Tiempo** acuñados por Eisner que a través del uso de la **viñeta** permite conjugar la rapidez o expresividad de las acciones transcurridas dentro del cómic. La viñeta por su lado es considerada la unidad básica de la estructura de los cómics que permite la secuencialidad precisamente al ser la que define los tiempos.

Dicho esto, la principal característica de los *webtoons* es el **"lienzo infinito"** que es la capacidad de leer deslizando hacia abajo la lectura. Este recurso ha sido usado desde el principio de los 2000's en distintos contenidos digitales, pero no fue hasta la aparición de los *smartphones* que comenzó a popularizarse, pues aprovecha la portabilidad y accesibilidad que brinda. Lo que permitió una mejor adaptación a los nuevos medios, como también, a una mayor comodidad para los lectores en comparación a otros webcómic que mantienen el formato tradicional con sus restricciones de espacio del formato impreso³⁸.

Esta nueva forma de lectura dada por la franja vertical permitió también incorporar nuevos elementos. El espaciado entre las viñetas al no tener que restringirse al formato de 1 plana permitió una nueva dimensión para trabajar con el tiempo. Pero también en este formato digital se incluyen otros elementos explorados previamente como son sonidos, música, imágenes en movimiento o "GIFs"

que permiten acentuar la experiencia para el lector.

En cuanto a su producción Webtoon es de acceso gratuito tanto para lectores como autores que pueden subir directamente sus trabajos y conservar sus derechos de propiedad. Sin embargo nos encontramos con 2 formas de publicación dentro de la misma plataforma. La publicación independiente o **canvas**, la que no tiene remuneración directa, pero según el rendimiento o continuidad de publicación el autor puede recibir promoción. Por otro lado está la **publicación oficial**, donde editores de Webtoon generan un contrato de publicación con el autor quien recibe un pago por parte de la empresa. Este financiamiento se puede dar a través de un *crowdfunding*, sistema que si una historia recibe suficiente apoyo financiero pasa a publicarse, también incorporan el sistema de *pay per view*, donde los lectores pueden pagar cierta cantidad de dinero para poder tener acceso a los últimos episodios antes de su publicación gratuita y no tener que esperar para ver la continuación de la historia.

Otro punto relevante es la participación de los lectores en Webtoon, donde al final de cada capítulo existe un espacio de comentarios donde pueden comentar, opinar y discutir a partir del capítulo entregado entre lectores y autores, generando un espacio de retroalimentación directa. Como parte de esto existe un sistema de valoración de los comentarios donde cada usuario puede marcar si está de acuerdo o en desacuerdo con los comentarios, destacando en el capítulo los comentarios con más apoyo. También existe evaluación a la serie, la que se puede calificar con una puntuación de 1 a 10, y una valoración a cada capítulo, en el caso de la plataforma internacional uno marca la casilla "me gusta". En el caso de la plataforma coreana también hay un sistema de calificación con puntaje del 1 al 10 por cada capítulo. Estos elementos cambian el rol del lector pasivo a uno mucho más activo reflejando opiniones, creencias y preocupaciones, lo que conlleva una comunicación y evaluación directa con el autor aunque también son parte de la evaluación en cuanto a rendimiento de la obra lo que puede determinar

³⁸ Leguizamón, Noelia. "¿Mirar *webtoons* o leer *webtoons*? Nuevos espacios y formas de lectura", 2017.

su continuidad de publicación y ser una presión para los autores.

El efecto de Webtoon está dado igualmente gracias a la expansión que ha tenido internet y el mayor acceso a los celulares en el mundo. Sumado al formato entregado por Webtoon permite que sea de fácil lectura desde cualquier dispositivo y lugar, además de que la aplicación celular permite pre-descargarlo, por lo que se puede leer incluso sin conexión a internet.

Holland ocupa el término de **"snack culture"** acuñado originalmente por Wonho Jang y Jung Eun Song utilizan para referirse al consumo de estos productos de cultura como *webtoon* que tienen la característica de ser "pequeños segmentos de contenido digital que son absorbidos muy rápido". Señalan también que antes de la aparición de esta plataforma la presencia del *manhwa* en Argentina era prácticamente nula³⁹. Park dice que este fenómeno forma parte de la oleada de Cultura Coreana, conocida también como *Hallyu*, que desarrolló un interés más amplio por la música, los k-dramas y los *webtoons* entre otros productos culturales de Corea del Sur. Esto es directamente apoyado por el gobierno a través de políticas de subsidio a la creación y difusión, o de inversión en infraestructura digital⁴⁰.

Actualmente dentro de la plataforma se reconocen 15 géneros para categorizar los cómics, los cuales son: drama, fantasía, comedia, acción, vida cotidiana, romance, paranormal, conmovedor, suspenso, deportes, terror, ciencia ficción, superhéroes, informativo e histórico.

³⁹ Laszlo Holland, A.; Leguizamón, N. "Las historietas participan en la Oleada: Los *webtoons* coreanos se conocen por el mundo" (En Memoria Académica, 2018). Disponible en: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev10530/ev10530.pdf

⁴⁰ Lee Kwon, Brenda; Torres Barja, Carla Nicolle. "Análisis del disfemismo en la traducción realizada por fanáticos (fan translation) y por traductores de la plataforma Naver Webtoon del coreano al español latinoamericano del lenguaje tabú presente en el *webtoon* Apariencias" (Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, 2022).

Estereotipos de Género en el Cómic

PRINCIPALES DEFINICIONES

Los estereotipos de género han sido estudiados previamente sobre todo en los cómics más tradicionales como son los de superhéroes, sin embargo no ha sido suficiente para dejar de reproducirlos tanto en la media como en las interacciones sociales, por ello es que aún es necesario saber reconocerlos y buscar formas de revertirlos.

Sobre los estereotipos podemos encontrar varias formas de definirlos, pero estas coinciden en que son visiones o imágenes simplificadas que generan y/o exageran rasgos de determinados grupos sociales, generalmente con una connotación peyorativa de estos. En el caso de los estereotipos de género se establece una **estructura binaria** que define un **rol social que se debe cumplir si eres hombre o mujer**.

Belmonte y Guillamon establecen que estos roles están fuertemente arraigados en la sociedad, otorgando una identidad en función del papel social que deben cumplir: como deben actuar, como se desenvuelven emocionalmente, qué tareas les corresponden, cuales son sus habilidades y en qué ámbitos profesionales o de estudios se deben desempeñar, etc.

Lynn toma las palabras de Suzanna Danuta quien escribió que la razón por la que los estereotipos tienen significados para las audiencias es porque la experiencia de ellos no son simplemente como 'erróneos' o 'falsos', sino más bien como **formas ideológicas de reforzar represión estructural, la mayoría de estereotipos surgen de una naturalización de rasgos selectivos de ciertos grupos**⁴¹.

Estos estereotipos han sido replicados en el tiempo a través de las religiones, los pensamientos filosóficos, la cultura y el arte, lo que incluye también a la animación y los cómics, se han transmitido estas definiciones sociales a partir del sexo como si fueran parte de un orden natural⁴². La

existencia de estereotipos dan espacio para que se desarrollen desigualdades al configurar relaciones de poder a través del género, lo que determina las oportunidades de desarrollo de las personas⁴³.

Para comprenderlo mejor Perez Garcia aborda el concepto de **sexo** como las características biológicas (anatómicas, fisiológicas hormonales, etc.) que diferencian de macho / hembra, estas son universales y definidas al nacer. A partir de estas diferencias biológicas la cultura y sociedad atribuyen roles o funciones, significados, espacios y características fijas o estereotipadas.

Por otro lado se define como **género** a las características que la sociedad y la cultura atribuyen a cada sexo, (femenino y masculino), estas dependen del contexto histórico, siendo un rasgo aprendido. A partir de este surge el concepto de **Identidades de género**, lo que corresponde al sentimiento de pertenencia al sexo femenino, masculino u otra expresión.

Para complementar esta definición Cook ocupa la definición de Brisbin y Booth⁴⁴ del concepto de **queerness** como alguien que no se ajusta a las normas de género definidas por el binario masculino-femenino, que se basa en una presunta heterosexualidad, la que se denomina como heteronormatividad. Así podemos hablar de un espectro del género más allá de lo estrictamente femenino o masculino.

Otro concepto abordado por Perez G. es el **sexismo** que se define como un fenómeno social que asigna "posiciones de poder y subordinación, tanto en lo material como en lo simbólico, y que está inserto en un sistema de relaciones sociales complejas". Según Pierre Bourdieu existen procesos en los cuales se desarrolla la naturalización de determinados comportamientos y valores; y paralela-

⁴¹ Lynn, Kristi. "Illustrating Identity: Feminist Resistance In Webcomics", 42.

⁴² SECOM, SERNAM. "Guía Ilustrada para una Comunicación Sin Estereotipos de Género" (Santiago de Chile: Ministerio de la Mujer y Equidad de Género, enero 2016.)

⁴³ Pérez G., Catalina. "Ilustremos Igualdad: Guía editorial con lineamientos para el diseño de personajes ilustrados en los cuentos infantiles sin estereotipos de género" (Universidad de Chile, 2016.), 25.

⁴⁴ Cook, Mike P. and Frey, Ryle. "Using Superheroes to Visually and Critically Analyze Comics, Stereotypes, and Society," (SANE journal: Sequential Art Narrative in Education. 2017). <https://digitalcommons.unl.edu/sane/vol2/iss2/1>

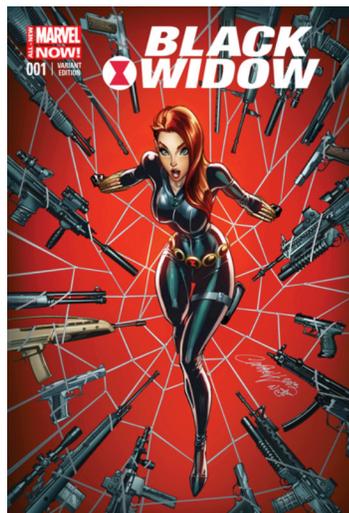
mente existe el proceso en el que las relaciones simbólicas repercuten de manera directa con las acciones del cuerpo de los individuos. Durante estos procesos es cuando **las personas naturalizamos e interiorizamos las relaciones de poder, momento en el que se vuelven lógicas e incuestionables**. Así es como nace el concepto de **violencia simbólica**⁴⁵.

Características de los estereotipos

Lemus Martin señala las características que conforman los estereotipos de género⁴⁶, las que incluyen:

- ◆ Rasgos de personalidad
- ◆ Roles
- ◆ Profesiones
- ◆ Características físicas
- ◆ Orientación sexual

Podemos reconocer la presencia de subtipos de estereotipos de género de los cuales hay 2 que tienen mayor relevancia pudiendo considerarse las dos grandes categorías: **la mujer cuidadora o ama de casa**, y **la mujer sexy o femme fatale** (img 20), ambos muy utilizados al recalcar los principales roles que se esperan de las mujeres. Existen otros estereotipos que aparecen incorporando cambios pero que eventualmente vuelven a incorporar a la mujer bajo una estructura patriarcal como la **mujer trabajadora o no tradicional** entre otros. Por otro lado aparecen los estereotipos masculinos como de hombre líder, hombre macho, etc.



img 20 - Variante de Portada del cómic Black Widow por J. Scott Campbell.

Otro punto importante a señalar por parte de Lemus Martin es que los estereotipos de género tienen un carácter fuertemente **prescriptivo** dado que no solo describe el "cómo son" las personas sino además el cómo "deben" comportarse, funcionando no solo a través de una expectativa si no también estableciendo una exigencia social. Por ello se dan 2 condiciones, la que denomina como "profecía autocumplida" donde el sujeto responde a la expectativa de una idea preexistente, como la del sujeto que se ve obligado a adaptar su comportamiento a este "deber ser" para no sufrir las consecuencias negativas de ello (aislamiento, hostilidad, devaluación, etc.)⁴⁷.

Un aspecto que vale la pena hacer notar, dentro de la binariedad de los estereotipos de género, existiendo estas características deseables y no deseables asociados al rol femenino o masculino, hay características que generan un mayor rechazo social cuando se aplica en el otro género, como una mujer asumiendo un puesto tradicionalmente exclusivo de hombres (líder militar, liderazgo político, etc.). Mientras que por otro lado hay rasgos que si bien no son deseados en uno de estos roles, no generan tanto rechazo o son adoptados por el grupo más privilegiado siendo **"elevado" de estatus** (Chef de cocina, modisto, etc.)⁴⁸.

Principales rasgos de los estereotipos de género en el cómic

A nivel general, Diez cuenta cómo se hace diferencia en diversas características en función si los cómics eran dirigidos para niños o niñas. Los cómics de público masculino tienen un estilo gráfico más detallado y cuidado. Con historias de aventura, guerra, suspenso, protagonistas valientes, heroicos, etc. Mientras que los cómics dirigidos a público femenino tenían un estilo gráfico descuidado, enfocado en las historias de cuentos de hada, románticos empalagosos, sentimental y "sosos", donde la mayor aspiración era la boda o escalar socialmente. Estos cómics fueron un complemento de la presión so-

⁴⁵ Pérez, "Ilustremos Igualdad", 25.

⁴⁶ De Lemus Martin, Soledad. "Estereotipos y prejuicios de género: automatismo y modulación contextual / Gender Stereotypes and Prejudice: Automatism and Contextual Modulation" (Tesis doctoral, Universidad de Granada, 2007), 18.

⁴⁷ Ibid, 23.

⁴⁸ Ibid, 27.



img 21 - PowerGirl justificando la apertura al busto de su traje en el cómic JSA Classified #2.

cial para educar a las niñas como **seres piadosos, dóciles y abnegados** (img 21) cuyo único destino era el matrimonio⁴⁹.

Aquí reaparecen los dos más grandes estereotipos occidentales mencionados previamente. El primero, el rol de la cuidadora, mujeres que se les asocia al ámbito privado/doméstico, generalmente son de madre, que se caracterizan por estar a cargo del cuidado y crianza de las personas, por lo que se le atribuyen características como dulzura, ternura, debilidad, emotividad, sentimentalismo, maternidad, comprensión y afectividad.

La contraparte masculina en cambio se asocia al ámbito público y junto a ello los rasgos como la competitividad, acción, riesgo, iniciativa, liderazgo, rudeza, racionalidad. Aun siendo personajes heroicos las mujeres tienden a ser infantilizadas, con poderes mágicos sobrenaturales y vulnerables en contraparte al héroe masculino que demuestra inteligencia, destreza y fuerza física. Así mismo un acercamiento a los rasgos femeninos por parte de los hombres es rechazado como un acercamiento a la homosexualidad.

Cuando un personaje se desarrolla en el ámbito público se alejan del rol de cuidadora y aparece como contraparte la mujer sexy, receptora de la actividad sexual masculina⁵⁰. Son mujeres jóvenes o adultas de aspecto juvenil, alegres y destacan en belleza. No pueden ser madres. Estas aunque sean consideradas heroínas conservan rasgos como la vulnerabilidad y dependencia, son reflexivas y empáticas. Así mismo, aunque ocupen roles de poder, nunca están al mando máximo (capitán, teniente, etc.), siempre están bajo el alero de alguna figura masculina. Bajo esta mirada patriarcal las mujeres son pasivas u objetos.

Narrativamente se plantean mundos donde se mantiene el uso de la dicotomía mujer/hombre, estableciendo la competencia de género o "guerra de sexos" que viene a legitimar las diferencias y estereotipos de género al tomar los personajes actitudes y acciones en función del género. Incluso en la fantasía se reproducen los tópicos de asignación de roles genéricos de la cultura y no se alcanza la paridad de género.

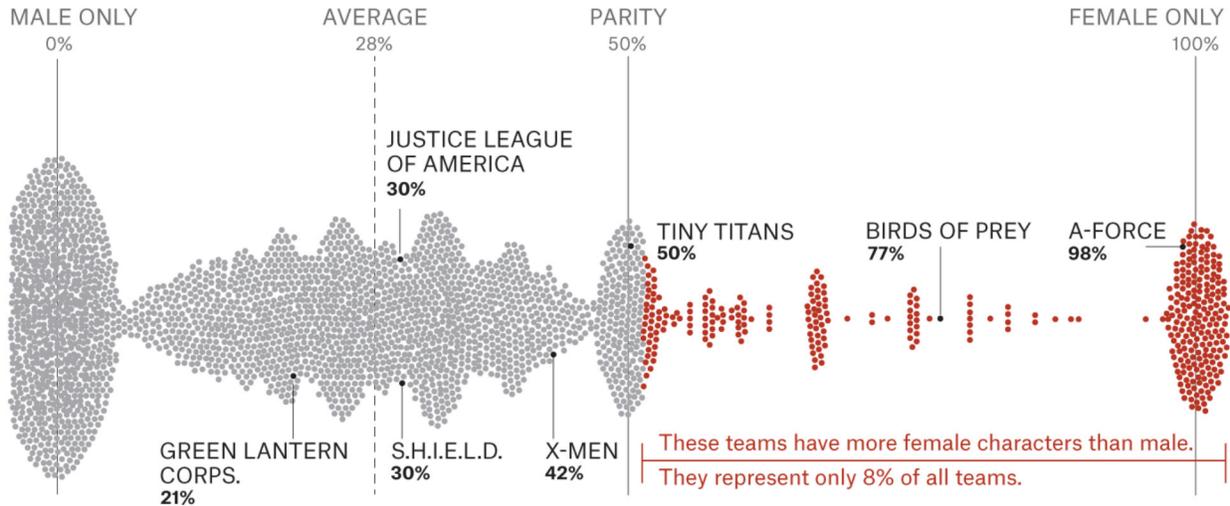
Nos encontramos también que son pocos los personajes femeninos con roles protagónicos o principales, tienden a ocupar un rol secundario y de apoyo al personaje masculino. Shendruk lo hace patente en un esquema de conformación de equipos de superhéroes que evidencia cuantos personajes femeninos y masculinos existen por equipo y en qué proporción (img 22). Esto evidencia que los **equipos están mayoritariamente compuestos por hombres y exclusivamente hombres**, una minoría son mixtos y del grupo compuesto por mayoría mujeres tienden a ser exclusivo de mujeres. Como información adicional Shendruk muestra que la denominación de estos grupos femeninos buscan evidenciar esa "feminidad", mientras que los nombres masculinos no ocupan esa distinción de género: *Lady Liberators*, *female furies*, *Holiday Girls*, *Doom Maidens*⁵¹.

Como parte de la data analizada por Shendruk se revela la tendencia a la **infantilización** en la denominación de los personajes femeninos versus los masculinos. Mientras los personajes masculinos usan denominaciones como "man", "mr." como las principales, en los personajes femeninos entre lo que más se ocupan están "**Lady**", "**Girl**" (Señorita,

⁴⁹ Díez Balda, María Antonia. "El cómic feminista: un poco de historia" (Centro de Estudios de la Mujer de la Universidad de Salamanca, 2011). <https://gredos.usal.es/handle/10366/112914>.

⁵⁰ Domínguez, Paloma. "La representación de cuerpos femeninos en el discurso multimodal del cómic" (Revista Isla Flotante., núm. N° 06, 2017).

⁵¹ Shendruk. "Analyzing the Gender Representation of 34,476 Comic Book Characters", 2017.

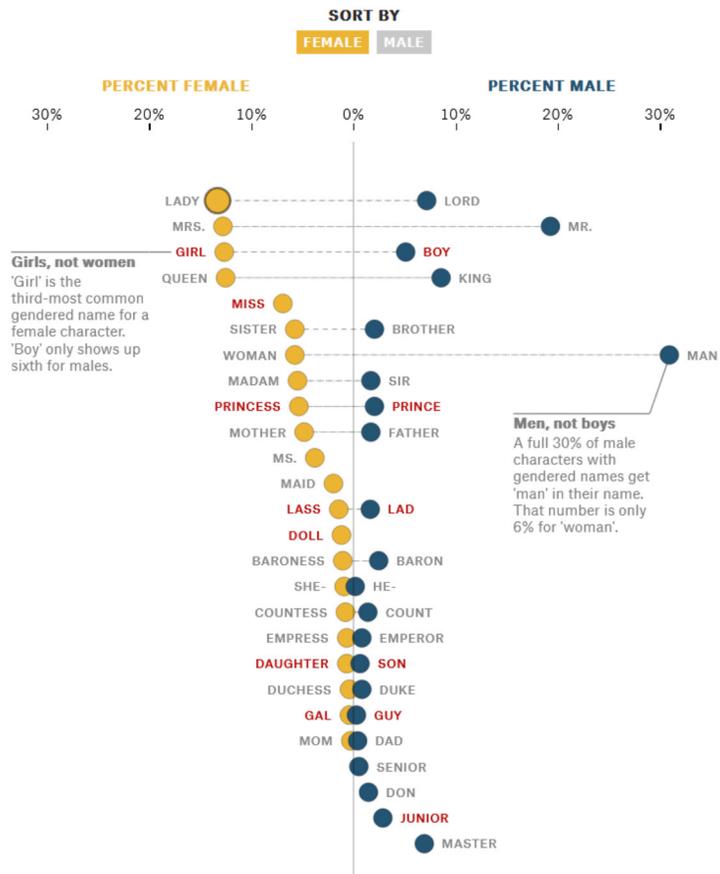


img 22 - Porcentaje de representación de género en la formación de equipos de superhéroes en cómics de Marvel y DC. Se observa una clara tendencia a la representación masculina. Shendruk. "Analyzing the Gender Representation of 34,476 Comic Book Characters.", 2017.

Chica). Esta tendencia de los nombres femeninos a ser **diminutivos** que las hace ver también más débiles, poco peligrosas, menos agresivas y no a la par de sus compañeros masculinos (img 23).

En cuanto a habilidades sociales, físicas y ficticias nos encontramos que los personajes femeninos están mayormente asociados al intelecto, combate sin armas, agilidad, vuelo. Hay una gran tendencia de darle a las mujeres **poderes mentales y no físicos**: Telepatía, telequinesis, controlar emociones, ilusiones, etc. Además de tender a poderes mágicos y elementales, si usar aparatos u objetos significativos (Escudo del Capitán América, Martillo de Thor, etc.). En contraparte los personajes masculinos tienden mucho más a las habilidades físicas así como el uso de dispositivos/armamento. Cuando un personaje femenino presenta estas características está también asociado a un estereotipo: Grito supersónico, cabello prensil control de las feromonas y estados físicos como el sueño.

Si nos centramos en la apariencia, como ya se mencionó, las mujeres destacan en belleza y erotismo. Por lo general cuerpos jóvenes de trajes ajustados o con mayor exhibición: dar énfasis a mostrar las piernas, vientre



img 23 - Usos de diminutivos femeninos en nombres de superheroinas mujeres vs diminutivos en superhéroes masculinos.

descubierto y escote significativo. Al ser construidos para **complacer la mirada masculina** son mujeres con cuerpos que cumplen con ideales de belleza cuyas poses en escena son eróticas/sexualizadas, independiente de que estén en combate o cualquier otra acción, se verán en poses que imitan actos eróticos. Otro elemento a notar en este campo es la **cosificación de la mujer** que va de la mano de la **hipersexualización**, la que se hace evidente según el enfoque de los **planos de la escena**, si resalta al personaje, la acción o en **partes del cuerpo erotizadas: busto, caderas, trasero o piernas**, a esto se añade la **eliminación del rostro**, quitando la identidad a este cuerpo⁵².

Nótese que regularmente se habla sexualización masculina como los hombres musculosos con poca ropa, pero aquí entendemos aquella fantasía no como un deseo femenino sino como una aspiración masculina de poder, de personajes que siguen siendo actores principales, con poder de decisión y que toman la iniciativa de su historia. Que al mostrar piel es para dar espacio a los músculos (brazos, piernas, pectorales, espalda y cuello) como rasgo de poder y no en función del deseo, por lo tanto sigue siendo bajo una **mirada masculina**.

Esto lo podemos entender mejor a partir del análisis de Mulvey de la **mirada masculina en el cine**, la cual puede ser aplicada también a otros medios narrativos pues en esta genera una ilusión de un mundo privado donde el espectador obtiene placer en mirar de manera voyerista, como dice Mulvey, que busca **satisfacer deseos del libido**, pero este desde una estructura social patriarcal⁵³.

Desde el psicoanálisis Mulvey establece que la estructura del falocentrismo se sustenta en la imagen de la mujer castrada, existe para ser significante de los deseos masculinos, "permanece encadenada a su lugar como portadora de sentido, no como productora del mismo". Así la mujer aparece en la narrativa como un objeto para ser observado y ser el ente de proyección del deseo masculino, miradas de manera eróticas como objetos para generar placer de escopofilia.

En contraparte, y para satisfacer el ego, explicado en el placer del reconocimiento de la semejanza

en otro, aparece la figura masculina en la que el espectador se proyecta. Así nos encontramos con esta estructura donde la mujer es sometida a estereotipos que la posicionan en un lugar pasivo, como objeto sometido al placer del libido masculino, "ella significa el deseo masculino, debe soportar su mirada y actuar para él". Mientras el personaje masculino ocupa el lugar activo de la narrativa, quien controla la fantasía y que toma posesión, siendo portador de la mirada del espectador.

Lo que cuenta es lo que la heroína provoca o, mejor aún, lo que representa. Es ella, o más bien el amor o el miedo que inspira en el héroe, o quizás la preocupación que él experimenta por ella, lo que le lleva a actuar tal como lo hace. Por sí misma, la mujer no tiene ni la más mínima importancia⁵⁴.

Bajo este análisis podemos entender que estos estereotipos surgen para complacer la mirada masculina o **male gaze** como puede encontrarse también, al existir un contexto donde el inconsciente colectivo crea narrativas por y para las masculinidades dominantes, replicándose la estructura patriarcal en la que estamos insertos. Esto lo podemos ver igualmente en el contexto de producción del cómic, Mella hace notar que a las autoras también se les invisibiliza en este ámbito al no ser consideradas "comiquerías" por lo que no comparten espacios y escenarios con sus colegas masculinos, teniendo mayores limitaciones para difundir sus obras y romper estas estructuras⁵⁵.

Como profecía autocumplida, mientras los autores que dirigieron los cómics enfocados a hombres haciendo a un lado a las mujeres, tanto en representación como en espacios de lectura y publicación, llevando a que las lectoras fueran un número reducido. Sin embargo las mujeres en busca de hacerse notar fuera de estas dinámicas han logrado encontrar espacios en otros lados como el manga, y actualmente en los *webtoons* siendo un 50% de los usuarios de la plataforma mujeres y dentro de los autores 41% son mujeres⁵⁶.

Todo esto lo podemos enmarcar también en el contexto actual de movilizaciones feministas pues

⁵² Mulvey, Laura. "Visual Pleasure and Narrative Cinema" (Screen en agosto de 1975).

⁵³ Ibid.

⁵⁴ Ibid.

⁵⁵ Ibid.

⁵⁶ MacDonald, Heidi. "LINE Webtoon: Readership Is 50% Female". (The Beat: 2016).

estos estereotipos finalmente son una réplica de la estructura patriarcal en la que estamos insertos. Los nuevos movimientos de feminismo amplían la idea de trabajo para no limitarlo a trabajo asalariado, hace visible el rol indispensable del trabajo no remunerado de las mujeres en la sociedad capitalista. Hace visible las actividades de las que el capital se beneficia pero no paga.

En la escritura de Arruza, Bhattacharya y Fraser hacen patente que la necesidad de mostrar un feminismo antineoliberal y anticapitalista, Esto porque el capitalismo necesita generar crisis constantes para sostenerse a través de la explotación del trabajo asalariado, el uso de la naturaleza como recurso, bienes públicos y trabajo no remunerado. Estas autoras señalan que el capitalismo es por definición una fuente de opresión de género dado que hace una división de género entre producción de personas y producción de ganancias, relegando a la mujer al primer rol y subordinándolo al segundo. En concreto la mujer es percibida como un recurso más que debe ser explotado para generar mano de obra y ser funcional a la generación de capital. Bajo esta lógica los estereotipos vienen a replicar el orden ya establecido, ayudando a que la estructura dominante prevalezca en el tiempo⁵⁷.

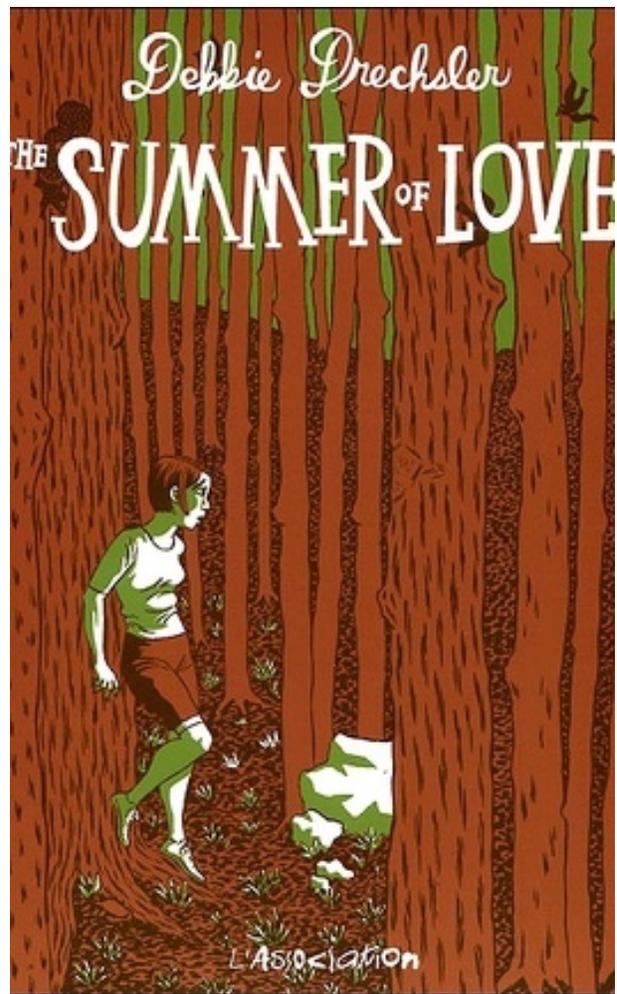
HACERLE FRENTE A LA ESTRUCTURA PATRIARCAL

Autoras previas buscaron formas de hacerle frente a estos estereotipos como parte de la opresión masculina que ellos significan. Díez lo señala al hablar sobre la incidencia en los cómics en las conductas y prejuicios, que sean un medio muy asequible y su capacidad de entretener lo hacen un vehículo transmisor de estereotipos significativo en la socialización⁵⁸.

Muchas autoras surgieron contando historias a partir de su propia experiencia, memorias familiares o cotidianidad asociada a temáticas propias de la mujer, desarrollando el género autobiográfico, pero también tiende a encasillarse este como un "estilo femenino" mientras que otras temáticas aún

⁵⁷ Arruza, Cinzia; Bhattacharya, Tithi; Fraser, Nancy. "Feminismo para el 99%." (Madrid: Traficantes de Sueños, 2019).

⁵⁸ MacDonald, Heidi. "LINE Webtoon: Readership Is 50% Female" (The Beat: 2016).



img 24 - The Summer of Love Debbie Drechsler.

les son socialmente negadas como son la ciencia ficción, la fantasía o arquetipos heroicos. Se puede entender que con el tiempo hubo una captación del trabajo de estas autoras para convertirlo en un género de comercio, enfocado a un público femenino.

Díez recoge de las autoras feministas de los años 70 (img 24) características como hacer crítica de la imposición estética a las mujeres así como de asociar a las mujeres con desórdenes mentales (mujer neurótica). Estas autoras generaron un quiebre con la concepción tradicional de la mujer y los estereotipos al abordar temas como aborto adolescente, temas íntimos, eróticos, sexuales, expresar la ideología propia, la relación con la menstruación, conflictos con el propio cuerpo, abusos sexuales. sus relaciones con las otras mujeres y hombres además de mostrar las actitudes del egoísmo de sus contrapartes en sus relaciones masculinas. Díez destaca de estas autoras que ha-

gan crítica al mundo imperante y al rol de la mujer de éste en sus cómics. Incisivas e irónicas frente a las actitudes de hombres y pasividad de las mujeres frente a la desigualdad de género.

*Las mujeres autoras de cómics han creado, a partir de los setenta y de manera consciente, un nuevo género donde se reconocen y se expresan con voz propia. En sus historias, muchas veces autobiográficas, aparecen como seres pensantes libres e inteligentes, que cuestionan las relaciones de poder y la injusta situación de nuestro sexo en el mundo actual todavía dominado por la ideología patriarcal.*⁵⁹

Las autoras feministas que Diez destaca **buscaban mostrar las desigualdades de género** al señalar la presión social y dificultades por cumplir con una belleza hegemónica donde la ropa está pensada en esta idea y no en la realidad de los cuerpos. Hacen evidente las problemáticas en las relaciones con masculinidades: infidelidad, celos, maltratos, etc. Otro aspecto que abordan estas autoras es el trabajo dentro del hogar o la doble carga al ser las responsables de mantener el hogar funcionando además de trabajar fuera de este. Así otros temas como la relación con las madres y su rol como transmisor de culpas, miedo e inseguridades.

Existen más ejemplos de trabajos a lo largo de la historia que muestran personajes que han logrado salir de estereotipos de género, si bien aún son minoría, ayudan a seguir avanzando y entendiendo cómo desmarcarse de estos. En el ámbito de los cómics podemos encontrar al personaje de Kamala Khan que es fácil de comparar con Carol Danvers quien era la anterior Ms. Marvel (**img 25**). Carol Danvers entra en el estereotipo de mujer sexy con un canon de belleza caucásica: rubia, ojos azules, busto grande con traje ajustado tipo traje de baño que funciona como segunda piel, etc. Por otro lado Kamala Khan tiene un lenguaje corporal de poder sin sensualidad, de piel morena con traje menos revelador, su habilidad llama la atención porque deforma su cuerpo, lo que hace que no se mantenga estético; además su propia narrativa habla desde la experiencia de crecer en Estados Unidos siendo mujer de herencia musulmana.⁶⁰

Otra contraparte, esta vez dentro del cine son los personajes femeninos trabajados en Ghibli que se resaltan rasgos como **valentía, carácter fuerte, liderazgo, independencia, inteligencia y reflexión**, apareciendo rasgos son tradicionalmente de personajes masculinos. Además de otorgar otros conceptos a sus personajes, como el cambio y la esperanza en el personaje joven, la desilusión frente al mundo en el personaje adulto y la sabiduría y altura de miras en los personajes ancianos. Este último siendo personajes con mucha presencia en dichas producciones y vale notar pues la norma es que los personajes femeninos no envejecen, no es importante el personaje anciano pues no es atractivo en la mirada masculina. Sin embargo en Ghibli tienen relevancia pues recogen como un valor la experiencia del paso de los años como algo que debe transmitirse a personajes más jóvenes y al espectador.

Arcane es una producción reciente pero que llama la atención pues tiene un gran despliegue de personajes femeninos en gran diversidad de roles, algunos que en su versión de origen (personajes originales del juego *League of Legends*) caen en estereotipos justamente para hacerlos atractivos de vender para un público masculino. Pero estos personajes que fueron rediseñados para el desarrollo de la serie logra desmarcarse del producto original para abrir espacio a nuevas representaciones⁶¹.

Esto es visto por Schnee en su análisis mencionando los estereotipos en que entraba cada personaje (*Femme Fatale, Macho Femme, Maniac Pixie*), pero que cada estereotipo fue deconstruido para generar personajes más complejos que se salieran de estos, siendo la principal característica para ello la capacidad de "agenciar" (Agency), entendiéndolo como **la capacidad de tomar decisiones que cambian el curso**



img 25 - Comparación de Ms. Marvel Khamala Khan vs Ms. Marvel Carol Danvers en sus primeros diseños.

⁵⁹ Ibid, 18.

⁶⁰ Cook and Frey, "Using Superheroes to Visually and Critically Analyze Comics, Stereotypes, and Society", 2017, 14.

⁶¹ Schnee, "How ARCANÉ Writes Women", 2022.

de los acontecimientos y el ejercicio que se hace de esta capacidad. La importancia de esta característica es justamente por la poca relevancia que se le da a los personajes femeninos como se vio previamente, donde se vuelven secundarios o son arrastrados por las narrativas y acciones de personajes masculinos. Que personajes femeninos tengan la capacidad de agenciar les otorga poder por sí mismo y **salirse de la subordinación hacia personajes masculinos**, permitir que sea portadora de significado.

A partir de aquí permite ver que el problema no es solo replicar rasgos de los estereotipos, si no el seguir ligando estos rasgos a una jerarquía de género. Dejar de asociar los rasgos tradicionalmente femeninos a debilidad o inferioridad, permitir la diversidad de expresión de estos rasgos (personalidad, roles sociales, profesiones, características físicas, etc.) en personajes femeninos y masculinos sin subyugar a la estructura patriarcal, por el contrario, validar estas expresiones como rasgos significantes o movilizadores de la narrativa.

Aún queda romper con la mirada masculina del espectador, lo que resulta desafiante pues es el área de menor control de creación, pero un acercamiento que hace Schnee en su análisis es construirlos personajes femeninos en cuanto al significado que han de producir y no a generar placer visual, bajo la lógica de Mulvey, **permitir que estos personajes sean atractivos en cuanto a su semejanza con el espectador.** En concreto, construir la visualidad del personaje en función del significado que ha de llevar este, que cada decisión visual esté justificada en cuanto a la construcción narrativa y no a generar placer visual.⁶²

Si bien este proceso será complejo y ha de estar sometido a constante cambio pues el sistema capitalista en el que estamos reabsorbe los nuevos cambios, los moldea para que se inserten en la producción de capital manteniendo la estructura inamovible, haciendo que finalmente estos se mantengan en su mínima expresión como pasó con las autoras de los años 70 que pasaron a ser un nuevo nicho de mercado femenino mientras los demás espacios seguían bajo la dominación masculina.

Por ello toca seguir **evaluando el contexto actual**, pelear por aquellos espacios que aún no les

son permitidos a las mujeres como sujetos propios, evaluar los escenarios donde prevalece la mirada masculina para buscar representaciones que no se sometan al deseo y subordinación patriarcal. Aún existen diversos caminos y formas para buscar revertirlos, podemos ver el ejemplo de Revista Brígida (**img 26**) como una herencia de la expresión autobiográfica de autoras de los 70' llevado a las inquietudes y experiencias actuales de mujeres chilenas, haciendo visible como se repite la estructura patriarcal al día de hoy. Pero aún hace falta moverse en más frentes, habitar espacios donde la presencia de la mujer aún no es bien vista pues "amenaza" el dominio masculino. Está la posibilidad de explorar otros géneros como en la fantasía, ciencia ficción u otros donde podamos explorar otras representaciones desde perspectivas más allá de la capitalista patriarcal a la que estamos subyugados, permitirse explorar mundos sin estar sometidos a una jerarquía de género y responder a esta mirada.

Si remueve, aunque sea un solo poco, y permite cuestionar la estructura en la que estamos insertos, entonces estará bien encaminado.



img 26 - Página de cómic de Sunmorales en la revista Brígida.

62 Mulvey, "Visual Pleasure and Narrative Cinema", 1975.



Sección 2

Formulación de Proyecto



Propuesta de Webtoon

¿Cómo hacer un webcómic/*webtoon* que subvierta los estereotipos de género actuales?

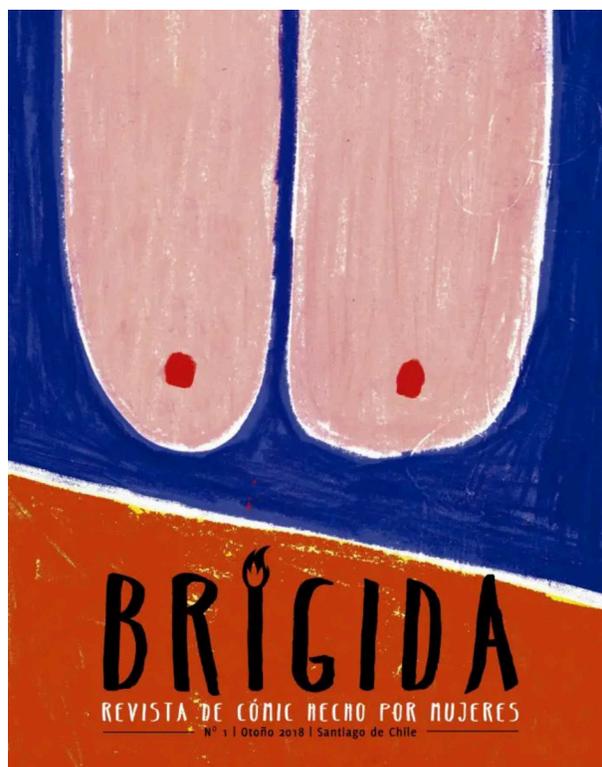
OBJETIVOS DEL PROYECTO

- ◆ Definir desde qué perspectiva abordar el cómic.
- ◆ Proponer una historia que permita visualizar personajes femeninos fuera de la estructura patriarcal o que desafíen esta estructura.
- ◆ Definir personajes según aspectos relevantes de la historia:
 - ◇ Encontrar significado/temática principal de cada personaje y su aporte a la narrativa.
 - ◇ Definir sus relaciones tanto dentro como fuera de la historia para que no estén sometidas a una estructura patriarcal.
 - ◇ Definir sus relaciones tanto dentro como fuera de la historia para que no estén sometidas a una estructura patriarcal.
 - ◇ Realizar el cómic *webtoon* de entre 4-5 capítulos, 40-50 paneles por capítulo, utilizando el diseño propuesto y creando un guión que permita cuestionar parte de la estructura patriarcal actual.

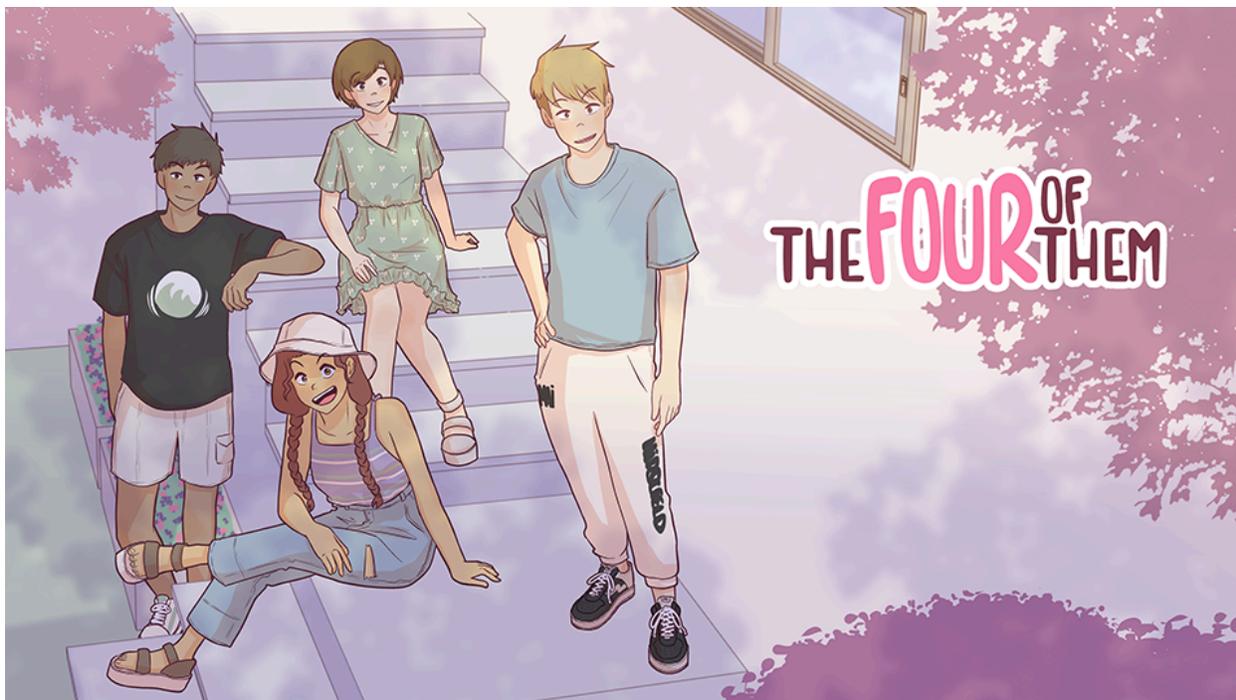
METODOLOGÍA

Reconociendo las diferentes posibilidades realizadas según lo estudiado en el capítulo anterior vemos que se pueden tomar los siguientes caminos: El primero es enfrentar directamente el problema, hacer visible la desigualdad de género que se vive al día de hoy y plasmarlo en la narrativa o acontecimientos de la historia otorgándole un carácter de crítica, esto podemos verlo en el trabajo de autoras de los 70 o también en trabajos más actuales como *DPS Only* donde se visibiliza y critica el machismo del entorno de los videojuegos.

Otra posibilidad es abordar las experiencias de feminidades y disidencias, darle valor a su perspectiva de vivir y relacionarse frente a la invisibilización y simplificación existente de estos grupos. Considerando que estas experiencias se muestran en función de personajes masculinos y no por cuenta propia, se ve necesario darle un espacio de expresión, abordar necesidades, intereses y apreciaciones que puedan ser propias de dichos grupos sin ser sometidos a una visión masculina predominante o jerarquía de género. Podemos tomar el caso de la revista *Brígidas* (img 27) que da libertad a diversas autoras a hablar de los temas que estimen pertinentes, otro ejemplo podría ser *Cuatro cora-*



img 27 - Portada del Primer Volumen de la Revista Brígidas, Publicada por primera vez el año 2018.



img 28 - Banner promocional del webtoon *The Four of them*.

zones (*The Four of Them*), (img 28) webtoon que explora las relaciones de un grupo de amigos compuesto por diversidad de mujeres y disidencias, además de las dificultades propias que van teniendo entre sus vivencias, relaciones y cómo responde el entorno.

El último camino encontrado es abordar nuevos escenarios dentro de la fantasía o la ficción donde no existan estructuras jerárquicas de género, plantear la posibilidad de imaginar mundos o futuros donde las personas puedan desarrollarse sin la existencia de la estructura patriarcal. Que este no sea el único modelo a visualizar, incluso si hablamos de escenarios que hablen de problemáticas de desigualdad social o incluso distópicos, estos pueden ser bajo otras condiciones fuera del género o abordarse desde la crítica que sería retomar el primer camino planteado. Pero el objetivo es plantear escenarios o espacios en los que aún falte re-

presentación fuera del patriarcado y darse la posibilidad de explorarlos sin replicar la violencia machista histórica, proyectar escenarios que nos gustaría ver o encontrar a futuro.

Estos caminos no son necesariamente excluyentes entre sí, pero nos permiten abordar la problemática de la representación de estereotipos desde distintas aristas entendiendo la complejidad que estos llegan a tener. Eventualmente, según como vayamos evolucionando socialmente respecto a las problemáticas de género puede que nos encontremos con nuevas posibilidades o, idealmente, que ya no sea necesario recurrir a estas medidas. Pero teniendo esto en mente procederemos a generar directrices que nos permitan evaluar la implementación de estas decisiones y si efectivamente se cumple el objetivo de no replicar estereotipos de género.

DIRECTRICES

Para el propósito de este proyecto, donde nos inclinamos por el segundo y tercer camino, planteamos las siguientes directrices para la construcción de la historia y personajes:

- ◆ **La toma de decisiones como forma de poder en la historia, permitir que personajes femeninos sean los gatillantes de los sucesos a su alrededor.** Ya que esto significa darle importancia al rol del personaje dentro de la narrativa, los personajes que tienen acciones significativas son los de mayor relevancia y que además connotan poder al tener la capacidad de generar cambios en el entorno en que están insertos y que no pierda esta capacidad del proceso al reader en un rol de género.
- ◆ **Establecer relaciones sin jerarquía machista.** Que el rol del personaje **no esté sometido** al de uno masculino por su condición de género. Esto considerando que no se está tomando el camino de criticar el problema directamente, si no de ver representaciones fuera de esta estructura. Para ello al momento de establecer las diferentes relaciones entre los personajes toca evaluar sus condiciones psicológicas, sociales, laborales, etc. y ver que no exista dependencia de género en alguna de estas.
- ◆ **Diseño Visual que no responda a la mirada masculina/objetualizado.** Esto significa que no se harán los diseños para cumplir con los deseos del espectador masculino como fueron planteados por Mulvey. Para ello plantear el diseño visual a partir de sus definiciones como personalidad, relaciones, entorno sociocultural, historia y conflicto propios del personaje de manera independiente. El objetivo será generar atractivo en el personaje en cuanto genere identificación con el espectador y no en cuanto a objeto de deseo/posesión.
- ◆ **No repetir esquema patriarcal dentro de la narrativa o que aparezca sin ser cuestionado.** Si no es parte importante para el desarrollo de la narrativa entonces no hay motivo para repetir las estructuras de género ni replicar las formas de violencia que se han normalizado socialmente, por el contrario, dar espacio a explorar escenarios donde la violencia estructural hacia la mujer y las disidencias no sean parte del cotidiano y abrir paso a ver **cómo serían las relaciones que nos gustaría ver en nuestro entorno.** Así como es necesario ser crítico frente a las formas de violencia del cotidiano, lo es también ser propositivo, dar motivación y esperanza para generar los cambios necesarios.
- ◆ **Diversificar tipos de representación.** No repetir la misma fórmula de apariencia, personalidad, desarrollo en todos los personajes puesto esto también contribuye a construir estereotipos ya sea replicando y creando nuevos. Así mismo valorar rasgos asociados a la feminidad, sin ese prisma de debilidad o ser indeseable, para no caer en representar personajes femeninos masculinizados, romper con la binariedad de los roles y la valoración de estos rasgos según sean funcionales a la sociedad capitalista-patriarcal en la que nos encontramos.
- ◆ **Evitar aspectos gráficos reiterativos en estereotipos.** Así como se busca diversificar la representación a niveles psicológicos y sociales de la construcción de personaje dar cuenta de aspectos gráficos que son reiterativos en la representación visual femenina: Colores cálidos y claros, cuerpos en forma de reloj de arena, predominancia de líneas curvas, fluidas y terminaciones finas, etc. En contraparte los personajes masculinos no están limitados a una paleta de colores o formas, si no que estos cambian en función de la personalidad, trasfondo y conceptos definitorios del personaje.

Teniendo estas directrices podemos abordar la construcción de la historia tanto a como se relaciona en a nuestro contexto actual, como la representación de las ideas internas y así empezar a generar personajes para ser evaluados finalmente en una ficha y comprobar si se cumplen los criterios propuestos.

Referentes

Referentes narrativos y gráficos que por un lado sirvan de apoyo a la construcción del mundo, historia, relaciones y al trasfondo de los personajes, y por otro que den una idea de cómo resolver la gráfica en función del webcómic a realizar, tanto en uso de colores, soluciones de iluminación, composición y recursos narrativos visuales que permitan ambientar mejor la historia y a la vez facilitar el trabajo que implica realizar múltiples dibujos para los capítulos del webcómic, pero por sobretodo que aporten la construcción de personajes en sus diferentes aristas.



img 29 - Captura de Nausica en el Valle del Viento.

Mononoke Hime & Nausica en el Valle del Viento

Ambas obras pertenecientes a Hayao Miyazaki, son de mi interés pues en ambas hay personajes femeninos complejos al haber un trasfondo personal, social, cultural, diferentes relaciones y motivaciones que guían a los personajes a influir en la historia significativamente, cargan con gran responsabilidad y la ejercen en el transcurso de la narrativa. Las protagonistas y antagonistas femeninas poseen diferentes perspectivas, fortalezas y debilidades sin ser opacadas por la presencia de personajes masculinos dentro de sus historias. En Mononoke Hime se hace crítica al rol social de la mujer y aparecen personajes que desafían esta estructura (img 28). En Nausica el mundo no está bajo una estructura patriarcal, y si bien hay distopía y conflictos sociales estos no están sujetos de desigualdad de género, sino que al deterioro de la humanidad en sí misma y la explotación de la naturaleza con el daño que esta genera (img 29). Las



img 28 - Captura de Mononoke Hime.

antagonistas femeninas tienen motivación propia relacionada a la política, ocupando roles importantes al ser líderes de sus comunidades e incluso generar empatía por sus motivaciones. Además estos personajes no se encuentran sexualizados ni objetivados, no responden al deseo masculino sino que funcionan de manera independiente encarnando ideas propias.

Ambas historias abordan temáticas políticas y medioambientales dentro de un mundo de fantasía folklórica o fantasía distópica, que si bien no son la temática de estudio de este trabajo, sirve de referencia el cómo se puede hablar de temas políticos o sociales contingentes dentro de la fantasía.

Steven Universe

Serie Animada emitida entre los años 2013-2019 cuenta la historia de un niño llamado Steven que vive en una ciudad costera junto a guerreras mágicas denominadas gemas, Steven debe aprender de sus habilidades enfrentado a obstáculos relacionados al trasfondo mágico de la historia, pero también a las dificultades de su cotidiano con las relaciones entre las gemas, amigos, cercanos, etc.

Esta serie destaca por tener una gran diversidad de personajes femeninos (img 30) con formas de expresión, cuerpos, roles, relaciones, intereses y motivaciones distintas que guían la narrativa, otorgándole gran importancia a los personajes femeninos con gran complejidad y variadas experiencias. Así mismo explora distintas formas de relacionarse



img 30 - Despliegue de personajes de la serie Steven Universe.

de desde replantear la forma del núcleo familiar tradicional, como la de los personajes protagonistas como a las distintas interacciones y afinidades con personajes de la ciudad o las gemas que aparecen posteriormente, dan espacio a nuevas dinámicas a explorar sin las limitaciones o esquemas que se ven habitualmente en la media occidental. Otro rasgo característico es que está muy enfocada en la resolución de conflictos emocionales, una serie que da mucho espacio abordando diversidad de temas asociados a la salud mental y emociones complejas, resolviendo conflictos desde la reflexión e introspección. Para esta investigación se vuelve de gran importancia esta validación que hace la serie de las distintas experiencias y rasgos femeninos, valorándose y dándoles un rol importante para el desarrollo de la trama. Y si bien el protagonista es un personaje masculino, es un niño que está aprendiendo y es valorado por encarnar rasgos tradicionalmente femeninos, como ser sentimental, cuidar de su entorno, ternura, etc.

Otro aspecto de relevancia es el trabajo gráfico al ser un estilo simple, que permite trabajar la animación de manera sencilla, elemento extrapolable al trabajo de *webtoon* donde es ideal encontrar un estilo que equilibre la atmósfera y gráfica, versus la aplicación de color e iluminación y los tiempos acotados de entrega. En este caso la construcción de los personajes sirven tanto por su simpleza

como por la síntesis de estos a distintas formas y conceptos, sin limitar a los personajes femeninos a una única estructura corporal y repetir los esquemas estereotipados tradicionales.

Arcane

Serie Animada estrenada en 2021 (img 31), basada en el juego de *League of Legends*, narra la historia de las hermanas Vi y Powder que se ven envueltas en el conflicto entre el distrito de Zaun de y la ciudad de Piltover, que enmarcan una gran desigualdad social. Si bien la serie tiene su origen en el juego logra desmarcarse de este primero por que le otorga una mayor profundidad a la historia, la que en el juego original está levemente explorada. Por otro lado y en la parte de interés de esta investigación destacan sus personajes que logran romper los estereotipos a los que estaban asociados y replicaban en el mismo juego. Esto dado que cada personaje se ha sometido a un rediseño donde se replantean sus trasfondos, profundizan en sus intereses y motivaciones para finalmente darles roles y acciones importantes para en transcurso de la historia planteada. Justo al rediseño se crean



Img 31 - Afiche promocional de Arcane.



img 32 - Imagen de portada del Webtoon DPS Only.

nuevos personajes mostrando un universo equilibrado entre representación femenina, masculina y disidencias, planteando un escenario donde el género no es un tema de conflicto. La historia aborda temas de desigualdad social dentro de un mundo de fantasía *steampunk* y tiene un gran despliegue de personajes femeninos y disidencias en distintos roles, que si bien es un mundo donde el conflicto está presente, pues existe desigualdad social y segregación socioeconómica, existiendo un sector de la población que es sometido en pos del desarrollo del sector dominante y que es la parte central del conflicto, se muestra también un escenario sin estructuras patriarcales, donde no está presente la desigualdad de género.

En este escenario aparecen personajes que ocupan diversos roles sociales al no existir una estructura patriarcal a la que responder, se les ve en diferentes escenarios con diversidad de formas de relacionarse tanto entre personajes femeninos como con personajes de otras identidades. Las decisiones que toman son decisivas para el transcurso de la historia y le dan enfoque a cómo viven sus experiencias.

DPS Only

Cómic tipo *webtoon*, publicado en tapas protagonista femenino que se abre

paso en un entorno hiper-masculinizado y violento hacia las mujeres como es el entorno *gamer* teniendo que lidiar con las presiones sociales del entorno y su familia contra sus propios intereses y amistades. Muestra personajes femeninos interesantes que también se desmarcan de los estereotipos tradicionales, aportando con diversidad de experiencias dentro de la feminidad, además de plantear y criticar espacios machistas presentes al día de hoy (img 32).

Hooky

Webtoon establecido en un mundo de fantasía, trata de dos mellizos brujos que tras perder el autobús a la escuela de magia, deciden buscar un tutor por cuenta propia para no regresar a casa y enfrentarse a sus padres. Si bien parte con una connotación liviana y cómica, a medida que progresa la serie se ve el conflicto entre personajes y el mundo en el que se encuentran, apareciendo un choque de culturas, cacería de brujas (img 33), etc. Este referente es interesante por como va incorporando el conflicto gradualmente en la historia a través de diferentes perspectivas, sin existir villanos claros, si no diferentes choques de poderes, acontecimientos, malas decisiones que llevaron el mundo a un conflicto de diferencias sociales. Por otro lado la historia aprovecha cuentos de hadas tradicionales y folklore para incorporarlo en la historia al mismo tiempo que voltea conceptos y estereotipos, como la princesa que va al rescate del príncipe. Otro alcance a interés propio es el tratamiento de niños en un entorno de conflicto, que si bien al ser niños les falta conoci-



img 33 - Panel del webtoon Hooky.



img 34 - Panel del webtoon Hooky.



img 35 - Viñeta del webtoon Caras en la Pared.



img 36 - Afiche de The Breadwinner, mostrando a su personaje principal Parvana.

miento y desarrollo, siguen involucrados en los crisis sociales, son parte de ellos y participan de este aun dentro de su ingenuidad, obligados a ser parte de eventos o cumplir roles y decisiones difíciles, pero también tomando posiciones y decisiones propias respecto a lo que está pasando (img 34).

Otro punto interesante en esta obra es el trabajo de ambientación y composición que aprovecha el formato para potenciar la narrativa y emocionalidad de esta. Aspecto que pierde fuerza en su traspaso al formato impreso.

CARTAS EN LA PARED

Webtoon drama/romance GL (Girl Love), Trata la historia de Tara que después de vivir en el extranjero regresa a la ciudad de su infancia para estudiar licenciatura, reencontrándose con sus antiguos amigos, se enfrenta a la complejidad y cambios en las relaciones, además de sus propias dificultades para relacionarse con otros. Es una obra que aporta con diversidad de personajes y relaciones desde la perspectiva de mujeres, retratando experiencias que se han hecho cercanas a muchas lectoras teniendo un gran apoyo tanto de la comunidad Hispanohablante como Anglolarlante, siendo los últimos quienes piden su traducción pronta al inglés por el mismo motivo (img 35).

En particular el personaje de Tara sirve de referencia por la diversidad de relaciones entre sus amistades de la infancia, sus padres, su madrastra y hermanos, las nuevas amistades y las amistades que reencuentra. Permite ver una experiencia más amplia no determinada por la presencia masculina, además de gestionar sus emociones y lidiar con el conflicto de formas que no son tradicionales al rol femenino, como expresar rabia, desagrado, autonomía, etc. Aspectos similares a lo que se abordará en los personajes a diseñar.

THE BREADWINNER

Película animadas Irlandesas del estudio Cartoon Saloon, la primera película, situada en Afganistán controlada por los talibanes, trata la historia de Parvana (img 36), una niña que ante el injusto arresto de su padre, decide disfrazarse de niño para traer sustento a su hogar. Esta historia de carácter más crudo y mostrando la desigualdad de género del mundo en que vivimos, sigue teniendo



Img 37 - Escena de la película Wolfwalkers.

una parte esperanzadora dentro de la tragedia, no endulza el conflicto pues la violencia está ahí, los personajes y el público lo saben, pero tienen cierto grado de esperanza para seguir adelante en las relaciones de los personajes, en los pequeños actos infantiles que aún se dejan ver y la historia que narra Parvana a su familia para motivarlos a ellos y a sí misma a seguir adelante. Es interesante como película animada que sigue estando enfocada en un público menor de edad aborda conflictos bélicos del mundo real y la posición de los niños dentro de este.

WOLFALKERS

También película del estudio Cartoon Saloon, destaca por su estilo gráfico y tener igualmente protagonistas femeninas en un mundo basado en el folclore de Irlanda (img 37). Si bien es menos dura que la anterior mencionada igual llama la atención de que siendo una película infantil deja entrever fragmentos de conflicto entre Irlanda e Inglaterra tras la conquista, por otra parte se hace cuestionamiento dentro de la película a la autoridad de la religión, que si bien no son elementos centrales aparecen dentro de la narrativa, mostrando otras formas de abordar temas complejos o tabú en narrativas tradicionalmente infantiles.



Img 38 - Ilustración de Faunwood.



Img 39 - Ilustración de Faunwood.



Img 40 - Ilustración de Faunwood.

Faunswood (Miranda Zimmerman)

Artista estadounidense que a través de figuras simples retrata animales y criaturas que se mezclan con plantas, elementos naturales y asociados a la muerte, apareciendo conceptos como la ternura y lo oscuro (img 38 - 39 - 40).

Sent

Webtoon de ciencia ficción creado por Eduardo Salles y Diana Peredo que destaca a nivel gráfico por un estilo distintivo al que se ve mayormente en *webtoon* o cómic, además del uso de los recursos gráficos narrativos, como la composición, disposición de espacios, el uso de color, entre otros (img 41).

Carles Dalmau

Artista español (img 42) y autor de *Lucid Lucy* y *Calamari Kebab*, relatos cortos publicados en Webtoon que es interesante en cuanto a estilo y uso de los recursos de *webtoon* como el uso del color y cómo trabaja las viñetas u otros elementos. También sirve de referente para el manejo del *storytelling* en pocos capítulos (img 43).



Img 42 - Ilustración de Carles Dalmau



Img 41 - Paneles del webtoon SENT



Img 43 - Viñetas del cómic Lucid Lucy de Carles Dalmau.



Img 44 - Panel del *webtoon* Doble Detective Difunto. Este panel aparece en vertical al momento de leerlo (Episodio 15), sin embargo se lee correctamente volteando la pantalla y desplazando hacia la derecha.

DOBLE DETECTIVE DIFUNTO

Webtoon español creado por Alvaro Ramos y Diego Revelo. Historia que mezcla lo sobrenatural con el suspense, se convierte también en un referente en cuanto a estilo y sus recursos gráficos: La solución de formas y colores, que permite comunicar formas y atmósferas sin recurrir a técnicas de iluminación o coloreado complejas (img 44- 45 - 46).

OVER THE GARDEN WALL

Serie Animada de 10 capítulos que aborda temas entre la nostalgia, el bosque, lo desconocido, la identidad, la vida y la muerte. Haciendo muchas referencias a la estructura de cuentos infantiles como los de Hermanos Grimm, así como a pin-



Img 47- Afiche de la serie animada Over the Garden Wall.



Img 45- Panel del cómic Doble Detective Difunto.



Img 46- Panel del cómic Doble Detective Difunto.

turas. La construcción gráfica si bien es moderna, toma elementos de las primeras caricaturas animadas (img 47).

Marionette

La nueva historia *webtoon* de Miriam Bonastre, autora de *Hooky*, que recién inicia su publicación en este año 2023, pero que destaca y sirve de referencias, por la composición y un gran despliegue de recursos narrativos propios del cómic adaptados al formato de lienzo continuo que lo convierten en una historia muy dinámica y llamativa visualmente (img 48 - 49 - 50 - 51).



img 48 - Panel del *webtoon* Marionette. Se puede ver el uso de recursos como el color para hacer resaltar a un personaje, viñetas de escenarios extendidas que avanzan junto a los personajes o paneles distorsionados que acentúan la sensación de un espacio onírico.



img 49 - Panel del *webtoon* Marionette.



img 50 - Panel del *webtoon* Marionette.



img 51 - Panel del *webtoon* Marionette.



img 52 - Banner Promocional del Webtoon Annarasumanara.

Annarasumanara: EL SONIDO DE LA MAGIA

Es un *webtoon* creado por Ilkwon Ha, el cual se principalmente trabajado en blanco y negro, pero agrega elementos de collage o uso del color en momentos específicos de la historia que ayudan a potenciar escenas o significados dentro de la historia (img 52).

OTROS REFERENTES

Otras series, *webtoons* o historias que han sido referentes por diversos elementos como *storytelling*, composición, temas o escenarios que sirven de inspiración para la construcción de la historia y la propuesta gráfica son los *webtoons*: Lalin's Curse, Hana, Alfa, Raíces del Corazon, Frostbond, Guerra no Amor. También se incluye el libro de Crónicas de Narnia: El sobrino del mago.

TÓPICOS a ABORDAR

Una vez establecidos los referentes, damos inicio a la etapa de preproducción para definir las ideas centrales y planificar la historia en su totalidad, abarcando todos aquellos elementos que deben reflejarse en cada capítulo para mantener la cohesión de la historia y cumplir con los objetivos de género para este proyecto.

PRIMER PLANO: Temática PRINCIPAL

- ◆ **Desafiar a la figura del padre/adultocentrismo:** La protagonista de esta historia es Ame y el conflicto comienza porque Ame no encaja en la estructura social en la que vive. Es una niña con una personalidad que no se ajusta a la estructura social; se le exige que encaje con las expectativas de ser una niña, pero ella decide no seguir lo que se espera de ella. En lugar de tratar de encajar, decide desafiar constantemente esas expectativas y tratar de existir a su manera.
- ◆ **Representación de la maternidad como sujeto activo:** Para ambos personajes, la figura materna es importante y admirada. Si bien representan el cuidado y la protección, también se busca abordar sus intereses individuales. No cumple únicamente el rol de cuidadoras, sino que son sujetos activos en su entorno, con relaciones y motivaciones más allá de ese rol.
- ◆ **Mostrar formas de expresión en sujetos femeninos fuera de los tradicionales:** No solo se explorarán las emociones, sino que se permitirá mostrar rabia, egoísmo, competitividad e iniciativa de formas propias. Además, no se agregarán emociones solo para **equilibrar la balanza**, sino que se les dará un trasfondo para explorar las experiencias y los sentimientos propios de las feminidades, los cuales tienen pocos espacios de existencia.

SEGUNDO PLANO: Conectores

- ◆ **Sentimiento de abandono/desecho:** El punto de encuentro de todos los seres del bosque oscuro es sentir que fueron descartados. Ame se siente abandonada por su entorno cercano, Cici siente que su gente fue abandonada por el mundo y condenada a desaparecer. Los demás seres del bosque también se enfrentan a otras situaciones de abandono por parte de sus pares o del mundo. Este es el punto de encuentro, pero se expresa de manera distinta según las vivencias de cada habitante del bosque.
- ◆ **Hablar de la muerte desde perspectiva empática:** Cici es la representación de la muerte, es la guía en este mundo, pero recibe a los demás con alegría por conocer a alguien nuevo, acompañándolos en el duelo y celebrando lo vivido. El objetivo es proponer una idea de muerte más amigable, como parte del mundo, donde el dolor no esté ligado únicamente a la muerte en sí mismo, sino al contexto en el que se originó.

TERCER PLANO: Temas que aparecen sugeridos

- ◆ **Humano y animal en el mismo escalón:** Al bosque llegan todas las criaturas y pasan por el mismo proceso, lo que diferencia o conecta son las vivencias.
- ◆ **Guerra y refugiados:** El trasfondo de la muerte de Cici es la guerra, ella siente el abandono porque vive en un sector que parece olvidado por el resto del mundo.
- ◆ **Jugar con estructuras dicotómicas:** Vida y muerte, ternura y crueldad, humanidad y naturaleza, femenino y masculino. Se abordarán estos conceptos con el objetivo de cambiar la idea de oposición entre ellos. Se muestra un espectro de grises en lugar de una oposición entre blanco y negro.

Puntos de conflicto

- ◆ Someterse a la estructura social patriarcal: Dificultad de Ame de socializar correctamente por no encajar en el esquema.
- ◆ Imposibilidad de generar amistades femeninas por rivalidad impuesta por el entorno (Ame).
- ◆ Abandono del sistema patriarcal a las mujeres (Ame).
- ◆ Abandono social de los países en guerra (Cici).
- ◆ La muerte como escape de la violencia (Ame - Bosque).
- ◆ No vivir por postergarse por sobrevivir y cuidar del otro (Cici - Bosque).

Mensaje/DISCURSO

"Tenemos derecho a vivir y a seguir adelante, mientras sigamos existiendo tenemos la posibilidad de generar cambios en nosotros y nuestro entorno, tenemos la posibilidad de mejorar y avanzar. Vivir como forma de luchar."

PERSPECTIVA y ESTRUCTURA NARRATIVA

La historia será contada desde la perspectiva de Ame, quien está comenzando a descubrir este nuevo mundo y responderá sus dudas junto al espectador. Por otro lado, se buscará generar una mayor cercanía emocional con Cici, para conectar mejor con sus motivaciones y decisiones.

CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES

A partir de elementos de interés personal, como la fauna, naturaleza, bosque, muerte; sumado a los tópicos descritos previamente se fue explorando la historia y los personajes hasta llegar a la siguientes definiciones:

Amaranta

Usa como diminutivo Ami o Ame (img 53).

Rol: Personaje principal, perspectiva del espectador.

Edad: 12-14 años.

Personalidad:

- ◆ Fuerte, adopta una postura desafiante y confrontacional hacia aquello que le parece incorrecto. Intenta demostrar que puede hacer las cosas a su manera.
- ◆ Terca y un poco competitiva.
- ◆ Muy leal con la gente que quiere, protectora, pero no perdona si se siente traicionada.
- ◆ Impulsiva/explosiva, se enoja fácilmente si se siente cuestionada o no aceptada. Puede llegar a explotar con gente a la que estima, y luego se arrepiente.
- ◆ Tiene miedo al abandono y a la soledad.
- ◆ Irónica.

Gustos:

- ◆ Matemáticas y juegos desafiantes.
- ◆ Las papas fritas.
- ◆ No le gustan los dulces.
- ◆ Le gustan los perros.
- ◆ Le gustaría ser detective y resolver misterios cuando grande.
- ◆ Le desagrada que la gente a su alrededor sea pasiva y acomodada, que acepten lo que le dicen como verdadero sin cuestionarlo.
- ◆ Se ve a si misma como una guerrera contra el mundo.

Trasfondo:

Debido a su personalidad, a Ame siempre le costó encajar con la gente. Cuestionaba constantemente las cosas y pasaba por encima de los demás sin darse cuenta, lo cual generaba rechazo por parte de sus compañeros. Esto provoca una barrera entre ella y sus compañeros. Por motivos similares, ignora las clases y a sus profesores, ya que siente que no aprende nada, en sus palabras "solo le hacen repetir información sin sentido". Esto genera molestias en su padre Guillermo, quien considera que Ame no está respondiendo adecuadamente en la escuela y está desperdiciando oportunidades. Ame resiente a su padre por esto y quiere demostrar que puede hacer las cosas de manera diferente. Por otro lado, su madre Pascuala no le genera presiones, sino que busca apoyarla y ayudarla a resolver sus problemas con su padre y compañeros.



img 53 - Acercamiento a diseño de Ame.

En el colegio, Ame se encuentra con Claudio, un compañero de curso muy sociable que decide acercarse a ella a pesar de sus intentos por alejarlo. Logran congeniar y se vuelven amigos cercanos. Sin embargo, Clau es más sociable y tiene más amigos a los que Ame rechaza debido a sus diferencias y se niega a compartir con ellos, lo que genera un conflicto entre ambos. Clau no quiere dejar a sus otros amigos por Ame y decide tomar cierta distancia. Ame se siente traicionada por esto y decide romper la amistad por completo.

Pascuala intenta acercarse y entender su enojo al verla muy afectada. A pesar de que Ame le reclama, su madre no entiende completamente lo que está sucediendo. Le dice que la acompañará para que se sienta mejor y le regala un peluche de un tigre para animarla. La madre intenta hablar con el padre para que apoye a Ame, pero discuten porque no logran llegar a un acuerdo sobre cómo apoyarla. El padre insiste en que primero necesita mejorar académicamente. Ame se da cuenta de la discusión, lo cual la enfada y la llena de culpa. Desquita su enojo con su madre cuando la ve nuevamente. Después de esto, su madre sufre un accidente y fallece, lo que hace que Ame se sienta aún más culpable porque la última vez que estuvieron juntas fue en medio de la rabia. Su padre también está devastado y en los días posteriores al luto, Guillermo se vuelve negligente con Ame, mientras ella esconde su propia pena y solo deja salir su molestia.

En el camino hacia la escuela después de la muerte de su madre, Ame se encuentra nuevamente con Clau y sus amigos. Clau intenta hablar y reconciliarse, pero Ame responde con agresividad y los amigos se ponen a la defensiva, acorralándola. Clau intenta mediar, pero se produce un forcejeo y la mochila y los recuerdos de la madre de Ame caen al puente. Ame decide impulsivamente saltar al vacío, pasando así al limbo.



CICI

Nombre autoimpuesto (Aisha, nombre olvidado) (img 54).

Rol: Personaje principal.

Edad: 9 años.

Personalidad:

- ◆ Optimista y positiva.
- ◆ Muy atenta a su entorno y trata de hacer feliz a la gente.
- ◆ Amigable, siempre arrastra a la gente para que la siga en sus ideas.
- ◆ Entusiasta, se emociona mucho por cada cosa.
- ◆ Bromista, le gusta hacer reír y sonreír.

Gustos:

- ◆ Los dulces.
- ◆ Los animales, sobretodo los pájaros.
- ◆ Le gustaría volar y recorrer el mundo.
- ◆ No tiene claro que quiere ser cuando grande, pero si le gustaría recorrer muchas lugares, probar muchas cosas y hacer muchos amigos.
- ◆ Empieza muchas ideas, actividades manuales, juegos o deportes

img 54 - Acercamiento al diseño de Cici.

- ♦ pero continua poco.
- ♦ Le tiene miedo al agua.
- ♦ Le gustaría tener un campo con un árbol de naranjas, una higuera y más árboles, como solían tener sus abuelos según le ha contado su madre.

Trasfondo:

Nacida en un país asediado por la guerra, huye de su ciudad natal con su madre Haneen, estudiante de medicina, después del bombardeo y la pérdida de su casa, para llegar a otro pueblo como refugiadas. Viven en un campamento durante varios años con el apoyo de una organización de mujeres, quienes han creado una red para asegurar que todas las necesidades básicas se cumplan. Mientras Haneen aprovecha sus conocimientos para colaborar en la salud de la comunidad, los demás habitantes proveen comida, cocinan y generan negocios con otros habitantes locales.

Aisha y otros niños están bajo el cuidado de una de las mujeres de la red, quien les brinda educación con la colaboración de sus ayudantes. Los niños expresan sus penas y dudas frente a la situación que viven, pero Aisha siempre toma el liderazgo y busca formas de animarlos constantemente.

Cuando Aisha está sola con su madre, nota que ella regresa muchas veces agotada o decaída, aunque no lo exprese abiertamente. Por lo tanto, trata constantemente de servir en la casa para ayudarla, además de hacerla reír y pedirle que cuente más historias sobre la vida en el campo de sus abuelos, donde tenían árboles frutales.

Con el tiempo, el campamento comienza a ser atacado también por bombardeos y fuerzas militares. La red de mujeres se mantiene y buscan la forma de resistir juntas, pero aumentan los heridos y los muertos, y se anuncia que los ataques no cesarán. Haneen intenta ocultar los horrores a Aisha, pero ella se da cuenta de la presencia de personas llorando, amigos que desaparecen y lugares que se derrumban. A pesar de todo, Aisha intenta ignorarlo y mantener una actitud positiva para ver sonreír a su madre y esperar que en el futuro todo mejore y vivan en mejores condiciones.

Las mujeres de la red logran establecer contacto con ayuda del extranjero y animan a Haneen a viajar para protegerse junto con su hija y así poder terminar sus estudios. Consideran que tener una conexión fuera del campamento será de gran ayuda, ya que Haneen tiene más posibilidades de aprovechar esa oportunidad para coordinar ayuda y, una vez finalizados sus estudios, devolverles el favor ofreciendo una mejor asistencia al campamento, medicamentos necesarios o proporcionar un centro de salud, por ejemplo. Haneen acepta y junta algunas de sus pertenencias para dirigirse a una barcaza después de unas horas de viaje.

Una vez a bordo de la barcaza, se encuentran con que está sobrecargada de personas. Haneen y Aisha intentan ir a un lugar más protegido durante el viaje. En el trayecto, la barcaza queda atrapada en una tormenta

y continúa avanzando mientras piden ayuda a la costa. Las olas golpean la barcaza y arrojan a algunas personas al agua. Haneen trata de aferrarse a Aisha, pero la niña ve un salvavidas sin usar y decide separarse de su madre para arrojarlo al agua hacia las personas que cayeron del barco. Pero, otra ola azota al navío y arrastra a la niña con ella. Aisha se hunde y despierta más tarde en el bosque.

GUILLERMO

Padre de Ame (img 55).

Rol: Personaje secundario, parte del conflicto.

Edad: 35 años.

Personalidad:

- ◆ Trabajador, serio y preocupado.
- ◆ De niño vivió fuertemente la pobreza y se esfuerza porque eso no vuelva a pasar.
- ◆ Ahorra constantemente y aspira a mejorar sus condiciones de vida y tener una casa propia.
- ◆ Sabe que Ame es ingeniosa y tiene habilidades, espera que a futuro pueda conseguir una beca y estudiar algo que le permita tener una mejor calidad de vida.
- ◆ Le cuesta conectar con sus propias emociones y las del resto.
- ◆ Preocupado por la limpieza y el orden, es quien se preocupa por mantener la casa funcional.



img 55 - Boceto de Guillermo.

PASCUALA

Madre de Ame (img 56).

Rol: Personaje secundario, admiración y apoyo.

Edad: 37 años.

Personalidad:

- ◆ Alegre, relajada y paciente.
- ◆ Muy sociable y "dicharachera".
- ◆ Le gusta gozar: fumar, comer, beber.
- ◆ Trabaja de temporera recorriendo distintos campos.
- ◆ No es buena con los números, trata de ahorrar pero a veces gasta más de la cuenta, teniendo algunos periodos de crisis por falta de dinero.
- ◆ Le gusta cocinar y darle regalos a la gente y organizar celebraciones, tener fiestas con sus seres queridos e invitar gente a la casa.
- ◆ Su trabajo le cansa pero le gusta compartir con sus compañeros y poder darse sus gustos.
- ◆ No le gusta el conflicto y trata de evitarlo, resolviendo los problemas antes de que escalen y tratando de mantener la



img 56 - Boceto de Pascuala.

armonía.

- ◆ Se enoja cuando siente que los demás se complican la existencia y se impone para detener el conflicto a cualquier costo.

Claudio



img 57 - Boceto de Claudio.

Amigo de Ame (img 57).

Rol: Personaje secundario.

Edad: 12 años.

Personalidad:

- ◆ Muy sociable y risueño.
- ◆ Extrovertido y con mucha confianza en sí mismo.
- ◆ Le gusta estar rodeado de gente.
- ◆ Perceptivo, se da cuenta de actitudes que otros pasan por alto.
- ◆ Le gusta cantar.
- ◆ Cuida su apariencia y se preocupa por lo que opinan los demás.
- ◆ Un día se da cuenta que Ame tiene un libro de puzzles y se entromete para ayudarla a resolverlo, al inicio Ame le rechaza pero luego se juntan para resolver más acertijos.
- ◆ Le gusta molestar a Ame y verla enojarse para luego hacerla reír.

Haneen



img 58 - Boceto de Haneen.

Madre de Cici (img 58).

Rol: Personaje secundario.

- ◆ La menor de varios hermanos, sus abuelos poseían un campo donde cosechaban árboles frutales, sus padres heredaron un tiempo ese campo antes de que fuera arrebatado por los militares.
- ◆ Estudiante de Medicina, pausó sus estudios al quedar embarazada de Aisha y no pudo volver a causa de la guerra.
- ◆ Su marido estudiaba en la misma universidad, egreso y comenzó a trabajar rápidamente pero falleció en el primer bombardeo de la ciudad.
- ◆ Se reunió con unas hermanas en el campo de refugiados y aprovechó sus conocimientos para aportar en la comunidad, si bien no consigue trabajo formal dado que sus estudios son incompletos.
- ◆ Es persistente y se esfuerza mucho en salir adelante, todavía espera cumplir su sueño de ser doctora.
- ◆ Está cansada y le frustra ver que la situación no mejora. Le causa impotencia y angustia no poder hacer más.
- ◆ Le gusta seguirle el juego a Aisha, le trae alivio verla sonreír y poder reírse o imaginar con ella, si bien a veces imagina cómo habría sido su vida de no haber sido madre, le alegra estar con ella y tener su cariño para sopesar todo.

- ◆ Está muy agradecida con la red de mujeres y espera retribuirles, sobretodo porque gracias a ellas tuvo la posibilidad de terminar sus estudios.
- ◆ Tras perder a Aisha, se negó a regresar a su país por la pena, pero siguió en contacto con la red, recibió a otros niños para que pudieran estudiar y generó campañas de ayuda.

Mujeres de la red

Rol: Personajes secundarios (img 59).

- ◆ **Hosnia** - Líder de la comunidad. Organiza a la gente para abarcar las necesidades de todos.
- ◆ **Sahar** - Hermana de Haneen y recolectora de Agua potable.
- ◆ **Amna** - Comerciante de Telas y otros productos.
- ◆ **Tarab** - Tutora de los niños.
- ◆ **Yazan** - Asistente de Tarab al cuidado de los niños.
- ◆ **Abeer** - Cocinera, prepara la comida de los niños principalmente.
- ◆ **Manar** - Pastelera, se asocia con Amna para vender sus productos.
- ◆ **Yuval** - Pareja de Sahar, es chofer y transporta los distintos recursos al campamento.



img 59 - Boceto mujeres de la red.

Las bestias

Rol: Personaje secundario.

Criaturas que habitan el bosque, seres perdidos que se encuentran abrumados por emociones que no pueden sobrellevar y necesitan ayuda para seguir adelante (img 60).



img 60 - Primeros bocetos de las bestias.

Mundo

CIUDAD DEL SUR

Inspirada en Santiago y ciudades del sur como Valdivia y Temuco. Es una antigua ciudad de clima frío, predomina la humedad y la vegetación, es una urbe de gran tamaño con distintos sectores que reflejan también una desigualdad económica (img 61 - 62 - 63).

LIMBO DEL ABANDONO

Representación de uno de los tantos espacios posibles entre la vida y la muerte. Este se caracteriza por ser el punto de llegada de quienes sufrieron alguna situación de abandono (de un cercano, un grupo o sistema), es decir que su muerte se relaciona al abrumador sentimiento de desamparo que no le permite continuar. Cada ser que llega a este limbo se encuentra perdido en emociones abrumadoras que no han logrado resolver. Cada limbo presenta un escenario similar aunque los gatillantes son distintos, y para cada caso se presenta un guía que permita a cada ser resolver aquello que lo retiene, para guiarlos al puente que dé continuidad a su ciclo, siendo el guía de este caso el personaje de Cici.

Cada guía posee habilidades que le permiten completar su rol: calmar o adormecer a los seres, conectar con sus emociones y recuerdos, comuni-



img 61- Foto Puente peatonal Condell.

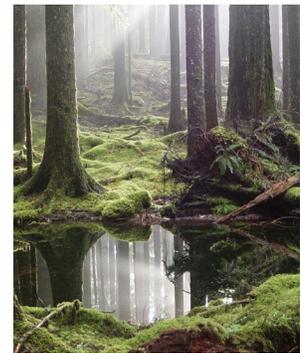
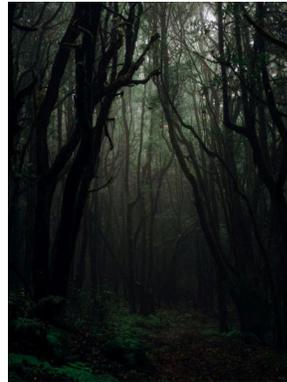


img 62 - Foto Curacautín en la niebla.



img 63 - Foto Puente Calle-Calle.

carse con ellos y cambiar a la forma del ser con quienes conectan. Con el paso del tiempo sus habilidades pueden incrementar así como se fortalece su conexión con el limbo, eventualmente pueden decidir terminar sus labores o fundir su espíritu con el mismo limbo, dando paso a que llegue otro guía. Cici llegó para cumplir con el rol de guía dada su voluntad de seguir, ser guía aparece como un posible camino distinto a la muerte de los otros seres para aquellos que lo buscan y quieren continuar. Sin embargo al no poder lidiar con su propia muerte y olvidar parte de sus memorias, lo que provoca que solo pueda hacer un uso parcial de sus habilidades, provocan que se vea impedida de seguir con su rol. Por ello llega Ame para complementar a Cici y apoyarla en su propio proceso hasta que pueda decidir si continuar como guía o no (img 64 - 65 - 66 - 67 - 68 - 69).



img 64 - Foto de alrededores de Curacautin.



img 65, 66, 67, 68, 69 - Imágenes referente de bosque extraidas de Pinterest.

País en GUERRA

Inspirado en los conflictos de Palestina y Siria. Temporalmente ubicado varios años antes de los sucesos principales de la historia, es un país árabe deteriorado por la guerra, con presencia de militar ajenos que desplazan a sus habitantes a refugiados, control de suministros básicos y bombardeos de áreas civiles. Sin apoyo claro de la comunidad Internacional para la resolución de los conflictos y protección de los derechos humanos. La población busca soluciones entre ellos mismos para sobrevivir la situación y apoyarse entre ellos, mostrando también el rol de las mujeres en situación de supervivencia (img 70 - 71).



img 70, 71 - Imágenes extraidas de videos de UNRWA.

HISTORIA

Género

Fantasia - Suspenso - Drama

STORYLINE

Ame es una adolescente que despierta sola, en medio de un bosque lúgubre y sin memorias de quien es y por qué está ahí. Recorriendo el bosque tratando de recordar, se encuentra con diversas criaturas bestiales que comienzan a acecharla y perseguirla hasta que es salvada por una niña de apariencia salvaje llamada Cici, que con mucha alegría y entusiasmo le pide ayuda para salir del bosque y reencontrarse con su madre. Ambas se embarcan en una búsqueda de una salida, descubriendo en el proceso los misterios del bosque y de su llegada a este, viéndose obligadas a enfrentarse a aspectos de ellas mismas que no quieren ver.

Argumento

Ame (Amaranta) es una adolescente que despierta sola y sin memorias sobre el agua de un arroyo que cruza un denso y oscuro bosque, no hay sol ni nubes pero el cielo se ve gris, solo unas luces como llamas iluminan un poco el paisaje. Aturdida, cansada y desganada, decide salir del agua para recorrer el bosque, ante la incertidumbre de su situación, empieza a caminar en busca de alguna pista o respuesta. Después de recorrer un largo tramo se da cuenta de la presencia de seres como animales que estaban siguiendo. Primero intenta interactuar con calma, pero estas se abalanzan sobre ella y atacan. Ame logra zafarse y empieza a correr pero es prontamente acorralada por estos seres. Antes de que las criaturas la logren atacar, se interpone la figura de una niña que con sus manos logra apaciguar y adormecer a las criaturas, las que van reduciendo su tamaño hasta que solo quedan sus cráneos. La nueva niña llamada Cici, nombre autoimpuesto, se presenta con mucha entusiasmo y alegría de por fin encontrar a alguien "despierto" como ella. Ame le interroga pues no entiende a que se refiere y Cici le explica rápidamente que de todos los espíritus que habitan el bosque ella era la única con consciencia de ello hasta ahora, por ello está feliz de encontrar a al-

guien con quien hablar y buscar la forma de salir del bosque.

Ame tarda un momento en procesar toda la información, se ve impactada ante la idea de que las criaturas son espíritus de animales y que al parecer ellas también han muerto, duda en creerle pero entonces empieza a recordar. Rostros diciendo su nombre, un forcejeo con un grupo y ella cayendo de un puente. Cici interrumpe sus pensamientos para preguntarle su nombre, que le cuenta sobre ella y finalmente le pregunta si puede ayudarla a encontrar una salida para volver a la vida y reencontrarse con su madre. Ame insiste en preguntar pues aun no entiende bien qué sucede. Cómo podrían volver si han muerto y Cici le cuenta convencida de que si ellas son las únicas conscientes en ese lugar y tienen habilidades que el resto no, es porque tienen una misión que completar y que la recompensa de ello es regresar a donde perteneces, solo que aún no descifra que es ni cómo.

Con todo lo que le cuenta piensa que hay un punto en lo que dice dentro de lo extraño en el mundo en que están, pues no ve el sentido de que ellas sean las únicas ahí, pero al pensar en la posibilidad de regresar comienza a recordar más cosas. Se ve a ella estando sola recibiendo juicios y críticas de sus compañeros, profesores y su padre: "¡Oí! ¡Que agresiva! ¡Ya anda otra vez con la regla!", "¡Se cree hombre ahora!" "Deja que juegue no mas, así vemos cuando se le suba la falda al correr", "Tienes que cuidarte tú porque ellos son hombres, no controlan sus impulsos", "compórtate como señorita para que te respeten", "Las mujeres no pueden tener amigos hombres". Tras recordar todo esto decide que no quiere volver a ello y se niega a ayudar a Cici. Sorprendida por el rechazo Cici trata de insistir en que acepte, no entiende porque no querría volver pero le cuenta que ya ha intentado muchas cosas por su cuenta y nada a resultado, ya no sabe qué hacer y no quiere volver a quedarse sola. Finalmente las palabras de Cici resuenan en Ame y acepta ayudarla a salir del bosque para no dejarla sola, aunque en sus adentros sigue dudando de regresar. Repasando más recuerdos de su amistad con un niño llamado Claudio y de su madre Pascuala que tenía una alegría similar a la de Cici.

Empiezan su viaje por el bosque mientras Cici le cuenta a Ame todo lo que ha probado y aprendido, las habilidades que desarrolló, cuenta característi-

cas del bosque y las cosas que le gustan de este, que es primera vez que recorre un paisaje así, aunque ya lleva bastante tiempo en ese lugar, pero le recuerda en parte a las historias que contaba su madre del campo, de sus abuelos y que siempre quiso conocer un lugar así. Mientras Cici habla, Ame observa el entorno, ve como aparecen más espíritus que les rodean pero mantienen su distancia, acechan pero no atacan ante la presencia de Cici, lo que no impide que ame se inquiete ante la presencia de ellos. Al transparentar sus pensamientos, Cici se ofrece a enseñarle a calmar a los espíritus como lo hizo antes, Ame accede pero con recelo de que la vuelvan a atacar. Imita los gestos de Cici con las manos pero al tocar ella al ente se adentra en sus recuerdos y emociones, reviviendo sus últimos momentos antes de morir, en este caso el de un ave que quedó atrapada en un alambre de púas. Al salir de los recuerdos ve a Cici conteniendo al ave mientras se disculpa pues efectivamente intentó atacar. Pero Ame le pide que repitan el ejercicio, pues acaba de descubrir que tiene la habilidad de conectar con ellos, y si bien no era grato, cree que puede ser una pista para poder salir.

Ame repite el proceso con otros seres junto a la ayuda de Cici para tratar de buscar algún patrón. Observa las memorias de otros animales hasta encontrarse por sorpresa la memoria de una mujer víctima de femicidio, acosada por un familiar, que si bien pidió ayuda no la recibió. El recuerdo impacta profundamente a Ame, que no se esperaba encontrar personas y menos situaciones tan crudas que de alguna forma le resuenan. Se acerca a otras que también resultan ser mujeres que murieron en circunstancias de violencia machista, violencia de género por parte de la familia o cercanos, negar un aborto complejo, suicidio resultante de violencia de genero. Este último gatillando más memorias que estaba tratando de evitar de su relación con Claudio y que se separan por la presión social, el padre que la increpa por no comportarse de manera femenina como las otras niñas, y finalmente la madre que le consuela y anima. Reaparece Cici para sacarla de sus pensamientos, preocupada pues parece haberse abrumado de sobremanera con las memorias. Ame comenta lo que vio, pero que parece no logro descubrir nada que pudiera ayudarlas a salir, salvo que todas se sentían como experiencias injustas y de mucha soledad, repasando estas palabras al momento de decirlas y viendo el patrón también en ella, como encontrándose con aquello

de lo que quería huir en primer lugar. Finalmente Ame se percata que cada vez que conecta con un espíritu aparecen flamas como las luces que vio la primera vez que despertó, al inicio no les dio importancia pero ahora cree que eran un camino y guía a Cici a que vayan a buscarlas.

Pasan un tiempo recorriendo el bosque hasta encontrar el arroyo donde ven las luces y las siguen río abajo, Ame guiando el camino y Cici mostrándose dudosa de seguir avanzando, temiendo del camino que están tomando. Tras un largo caminar llegan a un lago de grandes dimensiones y las luces guían el camino hasta el centro de este donde se ve un islote con mucha vegetación. Ame se adentra al lago siguiendo las luces que abren un camino cuando ella avanza. Cici se queda observando y sugiere quizás dar la vuelta o mirar por otro lado. Ame le insiste que como este parece ser el camino, es la única pista más concreta que tienen, y le toma la mano a Cici esperando animarla a seguir, ella accede y comienzan a avanzar por el fino camino del lago. Cici mostrándose cada vez más intranquila, tropieza un poco siendo alcanzada por el agua, lo que la altera considerablemente y se lanza hacia adelante del camino embistiendo con Ame quien intenta averiguar qué le ocurre, pero Cici se encuentra abrumada por emociones que empiezan a perderla, como con los demás espíritus del bosque, y se abalanza en desesperación sobre su amiga mientras grita: "No es justo", "Mamá lo siento", "No nos dieron la oportunidad". Ame logra acercarse a Cici para conectar con ella y empieza a profundizar en sus recuerdos, viendo como cambio Cici por su tiempo en el bosque y cómo llegó hasta allí.

Cici recuerda su nombre original, Aisha, se ve junto a su madre Haneen en un país árabe que es constantemente bombardeado, su padre ya falleció a causa del mismo conflicto, pero tienen apoyo de una red de mujeres de la cual la madre es parte y que tratan de sacar adelante a su comunidad. La madre de Aisha sabe de medicina y sale constantemente a ayudar a enfermos y heridos de la comunidad, mientras que Aisha es cuidada con todos los niños por otros refugiados. Si bien Haneen trata de que Aisha no presencie la parte más cruda, ella igual sabe que la situación es grave, que hay niños que dejan de aparecer y nombres que deja de escuchar, ve a los heridos y vecinos sufriendo, pero esconde sus emociones y busca la forma de colaborar subiendo el ánimo y haciendo sonreír al resto, incluida a su madre, mantiene la

esperanza de que todo mejorará. Las mujeres de la red incentivan a la madre a salir del país, pues tiene más oportunidades afuera tanto para ella como para Aisha y la posibilidad de traer ayuda.

Deciden tomar una barca junto a más refugiados, pero son atrapadas por una tormenta, Haneen trata de proteger a Aisha llevándola al centro de la barcaza, le dice que se quede ahí mientras ella asiste a los tripulantes que cayeron al mar, pero Aisha ve una oportunidad de colaborar cuando encuentra un salvavidas sin usar y se acerca a la borda con este en el momento que azota una ola que la rastra al mar. La madre intenta alcanzarla pero es detenida por otros refugiados, siendo esa la última vez que se ven.

Recobrando los sentidos, se ve a Cici siendo abrazada por Ame quien le reafirma que si que es injusto y que lo lamenta, pues ahora ambas saben que no podrá regresar con su madre, Cici acepta que realmente ha muerto. Ame le recuerda que ya no está sola, que ahora pueden apoyarse la una en la otra.

Una vez se desahogaron retoman el camino para ver qué les depara, esta vez Cici guiando. Llegan al islote y se abren paso a través de la densa vegetación hasta encontrar una parte más despejada y luminosa, un ambiente acogedor con muchas pozas de agua en el suelo. Los entes que las seguían se adelantan y sumergen en las distintas pozas de agua, desvaneciéndose con calma en ellas, siguiendo su camino por estos portales. Ame se acerca a una de las pozas de agua e interactúa con ella, pero no ve que haya reacción, se sumerge en el agua y vuelve a salir en la superficie sin que suceda nada, Cici se acerca bromeando, para hacer sonreír a Ame y relajarse un poco luego de haber llegado a su destino.

Ame plantea sus dudas, que no encontraron una salida pero parece que tampoco pueden continuar como el resto, Cici responde que tras el incidente empezó a sentirse más conectada al bosque, ahora sabe que llegó ahí para guiar a los espíritus, como una segunda oportunidad para seguir existiendo aunque no sea de la misma forma, solo que no podía verlo porque no quería aceptar que vivió postergando por una esperanza que no llegó quería creer que aún podía hacer algo. Se dirige a Ame y le dice que ella aún tiene la posibilidad de hacer algo, la pelirroja le mira sin entender. Cici continúa, que ahora también puede ver las

memorias, conectó con Ame y pudo ver que ella aún sigue viva, por ello era atacada por los seres que anhelaban vivir.

Ame se niega pues hace un rato atrás le había prometido a Cici que permanecerán juntas. Cici le insiste que es lo mejor, nadie llegó al bosque a voluntad, fueron llevados por la desolación, incluida ella, pero a diferencia de todas ella si tiene la posibilidad de regresar. Ame se abre, le confiesa a Cici que tiene miedo de volver y enfrentar todo. Se abre un último recuento de memorias de Ame intentando reconciliarse con Claudio pero fallando, ve la discusión de sus padres y se desahoga su enojo contra su madre, quien falleció sin tener la oportunidad de volver a hablar o disculparse, el padre que no parece importarles su existencia. Finalmente el reencuentra con Claudio que termina en el forcejeo con sus compañeros, le quitan la mochila que cae al río con los recuerdos de su madre y ella decide tirarse tras esta para irse con los recuerdos.

Volviendo al bosque, Ame llora mientras Cici cuenta que también tiene derecho a vivir.

Sabe que es difícil, pero así como ella la acompañó a seguir adelante, puede darse esa oportunidad así misma. Mientras viva tiene la posibilidad de generar los cambios que ni ella ni los demás espíritus tuvieron. Que viva para que no sean más espíritus perdidos en el bosque.

Poco a poco Ame empieza a aceptar la idea y con eso se empieza a desvanecer del bosque, despidiéndose una última vez de Cici y despertando en su realidad, en una cama de hospital. Su padre a un lado de ella al notar que abre los ojos se abalanza a abrazarla, agradeciendo que está viva, que no puede perderla también a ella. Ante el cariño de su padre, Ame se atreve a hablar de a poco, que extraña a su madre y se siente muy solo sin ella. El padre dice que lo sabe, no puede reemplazarla pero que los dos juntos pueden salir adelante, y que esta vez la apoyara como lo había conversado con Pascuala. Ame se aferra y empieza a soltar finalmente las emociones que la agobiaban. En los días posteriores aparece Claudio de visita para disculparse con Ame, que aunque no le perdona quiere tratar de reparar lo que hizo, haciéndole entrega del peluche de tigre, recuerdo de la madre que había recuperado del río. Ame responde que aún le duele lo que pasó, pero que agradece que viniera.

Dando un vistazo al futuro se muestra como Ame va cambiando y mejorando sus relaciones, se le ve generando amistad con mujeres con las que antes había sido rivalizada. Ella y su padre van a terapia y poco a poco el padre se vuelve más atento. Ya mayor trata de buscar pistas de Cici en ese mundo, no logra encontrar registros directos de ella, aunque tiene sospechas de saber quien podría ser su madre, una activista por los derechos humanos. Finalmente se le ve mucho mayor, sentada en una banca, abre diálogo al aire al que responde Cici y se cierra la historia.

Tratamiento narrativo

Cómic tipo *webtoon*, 5 capítulos de 40-60 paneles aproximadamente. Estética de formas sencillas, priorizando uso de colores planos con pocas sombras para disminuir la cantidad de trabajo requerido al total de capítulos. Hacer uso de las etapas del luto (Negación, Enfado, Negociación, Miedo/Depresión y Aceptación) para desarrollar el crecimiento de Cici y Ame.

Capítulo 1: "En el Bosque - Conocer el mundo - Negación"

- ◆ **Conocer el mundo en que se establece la historia y las reglas de este:** El bosque.
- ◆ **Conocer a los personajes:** Ame y Cici.
- ◆ **Dar a conocer el conflicto principal:** Salir del Bosque y recobrar memorias.
- ◆ **Dificultades:** Seres acechando y desconocimiento del entorno.

Sucesos:

- ◆ Ame despierta en el bosque sin memorias y agotada, desganada. En la incertidumbre decide recorrer para ver si descubre algo. Aparecen criaturas que la comienzan a acechar.
- ◆ **Enganche:** Presentar a Cici y revelar que han muerto.

Capítulo 2: "Cici" - La muerte - Enfado

Objetivos del capítulo: Profundizar en el conflicto y generar lazos.

- ◆ **1er Racconto:** Tras enterarse de que ha muerto Ame empieza a recordar cosas como su nombre y situaciones que le hacen sentir: el rechazo de su entorno, discusiones con Claudio y su padre.
- ◆ Cici le propone salir del bosque y Ame se niega, no quiere regresar. (Negación-Enfado).
- ◆ Ame intenta alejarse, prefiere quedarse en el bosque que volver. Pero Cici le sigue e insiste, apelando que no quiere volver a estar sola (Negociación).
- ◆ **2do Racconto:** Claudio, parcial de la madre, "caída" del puente.
- ◆ Ame acepta ayudar a Cici.
- ◆ **Enganche:** Inicio del viaje.

Capítulo 3: "Escapar" - Descubrir - Negociar

Objetivo del capítulo: Desarrollo del conflicto, generar lazos.

Sucesos:

- ◆ Cici abre conversaciones: Lo que cree que está sucediendo, habla de su madre, cosas que le gustan y le gustaría hacer, le hace preguntas a Ame.
- ◆ Mientras más recorren hay más seres espirituales que les siguen, Ame se inquieta pero la presencia de Cici hace que no la ataquen. Cici intenta enseñarle a Ame sus habilidades.
- ◆ Ame no logra imitar a Cici pero descubre puede conectar con las memorias de espíritus, cosa que Cici no puede ser.
- ◆ Ame busca indagar en recuerdos buscando pistas de cómo salir.
- ◆ De sorpresa descubre que entre los espectros hay muchas mujeres víctimas del machismo y que al conectar con ellas revive sus memorias que resuenan mucho con sus propios recuerdos de los que huía.
- ◆ **3er Racconto:** Machismo en su entorno, recuerdo de la madre que da apoyo
- ◆ Cici interrumpe el recuerdo para calmar a Ame.
- ◆ Ame se calma y piensa en otra alternativa, conecta la presencia de luces que vio al llegar, con las que rodean a los espíritus y que reaparecen al entrar en contacto con ellos.

Capítulo 4: “La promesa” - Negación y desenlace - Miedo

Objetivos del capítulo: Clímax.

Sucesos:

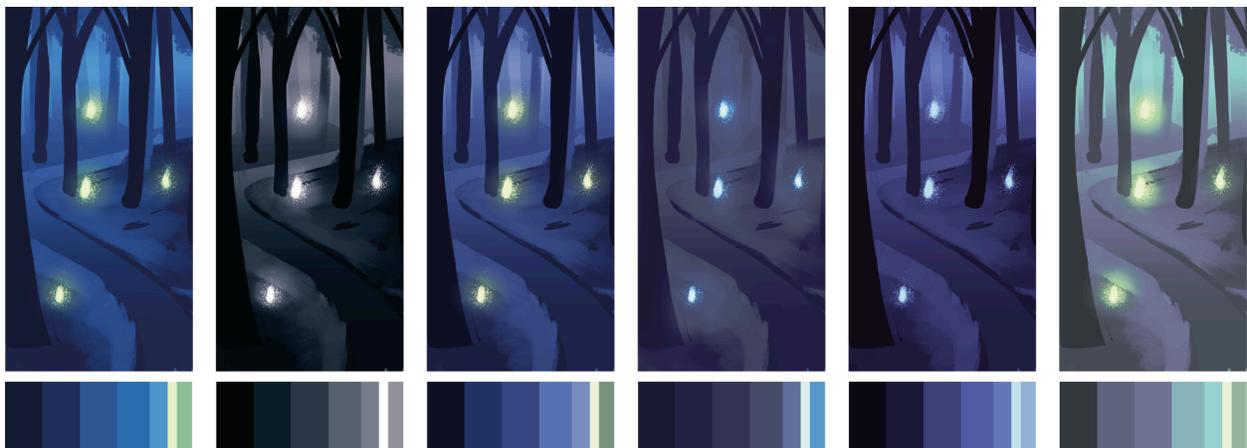
- ◆ Llegan al río y se encuentran con las luces. Ame va guiando el camino que ve por las luces, Cici le sigue mostrando constante duda (Negación de Cici).
- ◆ Llegan a un lago enorme y al medio un camino marcado por las luces que llevan a un islote. Ame impulsa el avance pero Cici muestra resistencia y querer volver hasta que tropieza y empieza a ser abrumada por emociones.
- ◆ Cici toma la forma de los demás espíritus y Ame intenta calmarla conectando con sus memorias.
- ◆ **4º Racconto:** Muerte de Cici: recuerdos de la guerra, refugio, el barco y la caída al mar.
- ◆ Cici despierta de sus recuerdos abrazada por Ame quien trata de consolarla.
- ◆ Cici se da cuenta que no hay forma de regresar con su madre.

Capítulo 5: “La Respuesta” - Despedida - Aceptación

Objetivos del capítulo: Resolución del Conflicto y Regreso al mundo real.

Sucesos:

- ◆ Retoman el Camino para ver en qué termina todo.
- ◆ Llegan al islote que lleva a un bosque luminoso, con gran cantidad de pozas de agua cubriendo el piso. Los seres que seguían a Ame y Cici se adelantan para sumergirse en las pozas y desvanecerse en el agua. Ame por curiosidad se adentra en uno viendo que el agua no reacciona en ella y Cici se le acerca con bromas como forma de alivio de haber llegado al final y para preparar la noticia de que se van a tener que separar porque Ame si puede regresar. En principio Ame se niega pues prometió que estarían juntas, pero Cici la incentiva a que vuelva, que tras reconocer su muerte logró conectar con el Limbo y entender. Ame revive los últimos recuerdos: la muerte de la madre, el luto, la pelea antes de lanzarse del puente, y le confiesa a Cici que tiene miedo regresar y enfrentarse a todo. Cici le reafirma su apoyo y le da la posibilidad de que aún puede hacer algo como lo hizo por ella.
- ◆ Ame se desvanece del bosque y despierta en el hospital, con su padre al lado que la recibe en llanto, feliz de que siga viva, reafirmando el cariño y la disposición a cambiar por mejorar las cosas. Posteriormente se reencuentra con Claudio quien quiere recomponer la relación y le entrega a Ame el peluche de tigre reparado.
- ◆ Cierre con escenas futuras.



img 72 - Pruebas de color para el bosque.

Propuesta gráfica

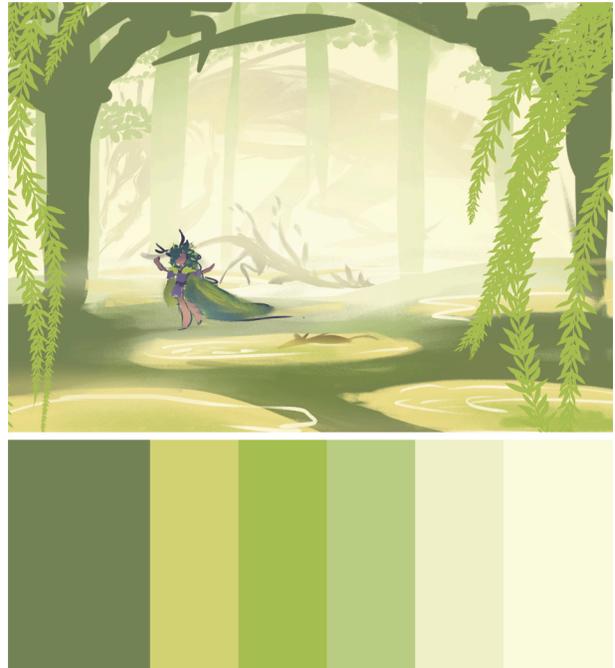
Tratamiento de COLOR

Considerando los escenarios planteados para la historia y con el objetivo de aprovechar el color en la narración se propone ocupar paletas monocromáticas o complementarias para los principales escenarios propuestos que permita una clara diferencia transición de un lugar a otro. Siendo el Bosque el escenario principal de la historia esté en una paleta monocromática que con tonos que vayan entre el violeta y el azul marino. La elección de los tonos sombríos busca que aporten el aspecto lúgubre de este, salvo por las luces que sirvan de guía para los personajes, por ello para hacerlas resaltar sobre este escenario se ve la opción de usar un color complementario, un contraste de valor o ambos (img 72).

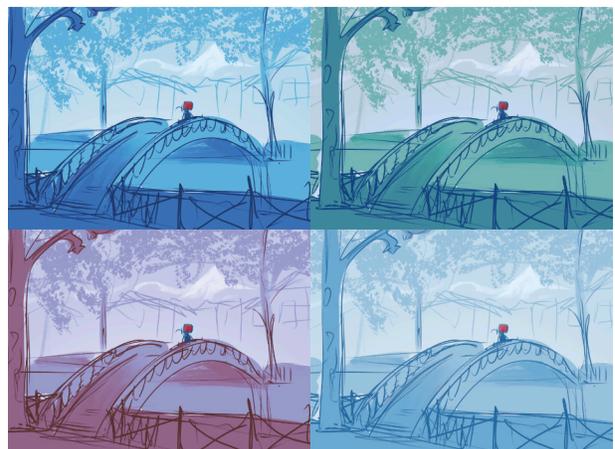
Por otro lado el escenario final, que representa el camino a la aceptación y resolución del conflicto, se busca que sea una contraposición al escenario del bosque, por ello se elige usar tonos verdes luminosos y cálidos. Se explora entonces un escenario con tonos complementarios que se asocian también a las luces guía del bosque (img 73).

Para los otros 2 escenarios de importancia, que representan el origen de cada co-protagonista, se buscó también que tuvieran su paleta de colores distintivas. Para la ciudad se escogen tonos luminosos y fríos, por un lado por representar el clima de la propia ciudad, la humedad, el frío. Por otro lado, al ser parte del plano de los vivos es más luminoso que el bosque, pero siendo este parte de los conflictos de Amaranta no representa un espacio acogedor para ella (img 74). Finalmente para el lugar de Origen de Cici se explora una paleta de tonos cálidos con complementarios, en este caso para representar la esperanza de Cici la cual gradualmente perderá saturación entre más presente e inevitable se haga la guerra (img 75).

Se busca igualmente aprovechar los recursos del *webtoon* para obtener un resultado que potencia la narrativa, pero facilitar su aplicación para facilitar el flujo de trabajo tanto para culminar este proyec-



img 73 - Prueba de color escenario final.



img 74 - Prueba de color escenario de la ciudad.



img 75 - Pruebas de color escenario país de Cici.



img 76 - Primer acercamiento a Amaranta y Cici.



img 77 - Exploraciones de forma de Ame.



img 78 - Exploraciones de diseño e interacciones de Ame.



img 79 - Exploraciones de diseño e interacciones de Ame.

to como para el escenario de tener que entregar un capítulo completo semanalmente.

DISEÑO DE PERSONAJES

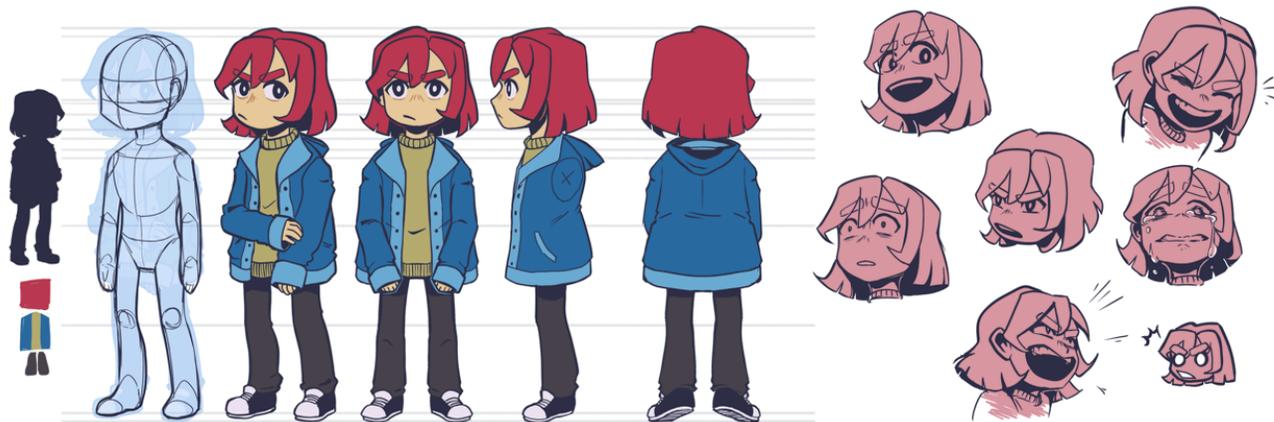
En la búsqueda de formular la historia surgieron también los primeros bocetos de las protagonistas (img 76).

Posteriormente, en paralelo a la definición de la historia se realizaron más exploraciones de forma, personalidad y expresiones. En la medida que se fueron definiendo más rasgos de su personalidad como la intensidad, la terquedad, rabia y desesperanza, se optó por ello a darle formas más cuadradas y rectilíneas (img 77 - 78), teniendo una idea más formada de su diseño final se exploró también reacciones e interacciones posibles con el entorno (img 79 - 80).

Teniendo una idea más clara de la construcción final se dio paso a ver su diseño final, para el cómic, aprovechando esta etapa para definir aspectos como forma de coloreado, pinceles para delinear. Se decide usar colores planos con algunas sombras duras que permitiera resaltar el color y dar profundidad a algunos sectores del diseño como el sector del cuello o debajo del chaleco. La paleta de colores final surgió fácilmente, pensando en colores que resaltan dentro del bosque que hicieran notar que Ame no pertenece a ese lugar. El



img 80 - Exploraciones de Cici y Ame.



img 82 - Ficha de Personaje de Amaranta.

azul la conecta a la paleta de la ciudad que es donde pertenece y se acerca más, El color carmesí de su pelo dado por su personalidad y para que aun dentro de la ciudad fuera fácil de reconocer (img 81).

Finalmente se realizó a la ficha de personaje de Ame donde se definieron aspectos como las formas generales, silueta del personaje, estructura, perspectiva en 3/4, frontal, perfil y espalda, y finalmente algunas expresiones (img 82).

Por otro lado para el personaje de Cici requirió una mayor búsqueda para tratar de incorporar la diversidad de conceptos que llevaba asociada: Su personalidad entusiasta y esperanzadora, su rol de guía en el bosque, ser la contraparte de Ame y tener un origen árabe.

Por ello se realizó primeramente una búsqueda más amplia de referentes, recopilando imágenes y videos de gente de Siria y Palestina para tener una idea de la realidad y cotidianidad con la que viven hoy en día territorios que enfrentan conflicto sociopolítico.

Con ello se hizo una exploración de vestuario y elementos simbólicos. Si bien no era uno de los objetivos de esta investigación se buscaba igualmente llegar a elementos que pudieran ser reconocibles y dar cuenta de su origen, llegando al uso de pañuelos, hiyab, vestuarios tradicionales, patrones, etc. Luego buscar la forma de sintetizarlos y representarlos de manera sencilla para el lenguaje visual del cómic (img 83).

Con estos elementos en mente la exploración del diseño de Cici, tanto en su versión dentro del bosque como en sus orígenes antes de llegar a este (img 84). El Poncho que tenía en la idea original se



img 81 - Proceso de definición de la gráfica final de Ame.



img 83 - Referentes de vestuario y patrones de Palestina.



img 84 - Exploraciones del personaje de Cici.



img 85 - Exploraciones de Cici Antes y después de ser guía.

convertiría en un pañuelo tipo Kufiya. adoptaría formas más redondas, pero además se resaltaron aspectos que pudieran asociarse más con un gato o tigre, como pronunciar las mechas del pelo como orejas y los ojos de felino, esto con el objetivo de que Ame indirectamente asocie a Cici con el peluche y su madre. En su proceso de convertirse en guía se transformaría conectando más al bosque y a las criaturas que habitan, por ello se le otorgan rasgos más bestiales y la paleta de color similar a la del bosque (img 85).



img 86 - Exploraciones de Cici.



img 87 - Exploración de Interacción de Ame y Cici.

Teniendo más claro cómo sería su diseño final se exploraron sus expresiones e interacciones, tanto con el entorno como con Ame (img 86 - 87) y se inició la búsqueda por su paleta de colores final (img 88).

Una vez definida la paleta de colores se da paso a trabajar en la ficha final (img 89), que al igual que la ficha de Ame incluye propuesta de formas, silueta, estructura, el personaje en diferentes perspectivas y expresiones. Para el caso de Cici se diseñaron igualmente sus variantes (img 90 - 91),



img 89 - Ficha de personaje de Cici.



img 88 - Experimentación de paletas de color de Cici.



img 90 - Variantes de forma de Cici.



img 91 - Variante de Forma de Cici.

además se realizó un patrón que pudiera aplicarse como pincel para el pañuelo que lleva **(img 92)**.

Definidas ambas protagonistas se puede dar paso al diseño de los personajes secundarios más relevantes: Guillermo, Pascuala, Claudio y Haneen. Se realiza una exploración considerando cuál es su rol en la historia, pero también pensando que puedan posicionarse por sí mismos, sobre todo en el caso de las madres para que no queden limitadas a su rol de cuidadoras **(img 93 - 94 - 95 - 96 - 97)**.



img 92 - Patrón para el pañuelo de Cici.



img 93 - Exploraciones de Pascuala y Guillermo.



img 94 - Exploraciones de interacción de Pascuala y Guillermo con Ame.



img 95 - Exploración de Claudio y posibles compañeros.



img 96 - Más exploraciones de Claudio.



img 97 - Exploraciones de Haneen interactuando con Cici.

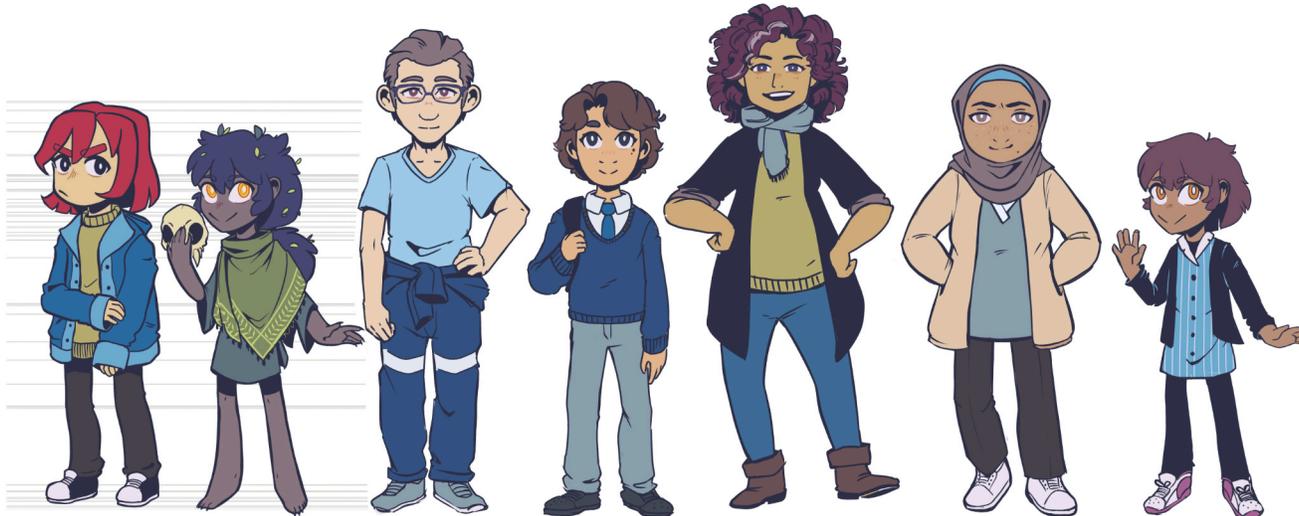


img 98 - Más exploraciones de Pascuala.

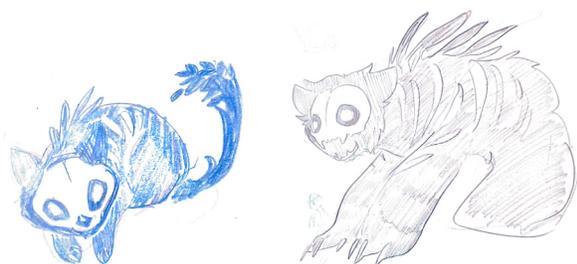
A partir de estas ideas se dio inicio a la exploración de personajes secundarios y sus posibles interacciones. El personaje que tomó más tiempo fue el de Pascuala tratando de equilibrar los conceptos de estabilidad, goce y parsimonia propias del personaje (img 98).

Completada esta exploración de formas se dio paso al diseño final de estos (img 99).

Por último tocaba el diseño de las bestias, que son una parte importante del conflicto y son presencias permanentes dentro del bosque. Su diseño es una mezcla de sus cuerpos originales y deformaciones de estar conectados al bosque. Es intencional que en principio se vean temibles o perturbadores, para jugar con la idea de generar cercanía, empatía, con aquello que en un principio parecía temible (img 100 - 101).



img 99 - Despliegue de diseños de personajes secundarios.



img 100 - Exploración de algunas de las Bestias.



img 101 - Acercamiento final de las bestias del bosque.

LOGOTIPO

Para la realización del título se realizó una lista de nombres posible a partir de los conceptos y de la historia, tratando de equilibrar el generar interés sin revelar demasiada información antes de tiempo, de las múltiples ideas se pre-seleccionaron las siguientes:

- ◆ Almas Rotas
- ◆ Bosque del Olvido
- ◆ Despertar en el Abismo
- ◆ Memoria Rota
- ◆ Almas Olvidadas
- ◆ **Cicatrices del Olvido**
- ◆ El Llamado del Bosque Silente
- ◆ Memoria Silente
- ◆ Raíces del Olvido
- ◆ Ecos Perdidos
- ◆ Caminos Olvidados
- ◆ Memorias Veladas

Finalmente se decidió trabajar con *Cicatrices del Olvido*, se realizaron varios bocetos (img 102) hasta llegar a la propuesta final que ocupa la fuente Rakkas como base e incorpora elementos propios de la historia, como la vegetación, el cráneo de ave y la luz de almas (img 103 - 104).



img 102 - Pruebas de título.



img 103 - Título final.



img 104 - Variante título final.

Storyboard

Definido todos los elementos que pudieran considerarse parte de la preproducción se da inicio al desarrollo del *storyboard*, donde se define la cantidad de viñetas entre (mínimo 40), la composición, se definió usar la fuente Ames Regular que tiene licencia gratuita para proyectos de cómics independientes y va acorde a la propuesta.

El *storyboard* se trabaja en Clip Studio Paint PRO usando tres archivos con un tamaño de de 1.600x50.000 px aproximadamente, dado que 50.000 px es el tamaño máximo admitido para esta versión del programa.

El *storyboard* final permite ver el progreso total del capítulo y hacerle todas las correcciones necesarias antes de la producción del delineado y color final (img 105 - 106).



img 105 - Segmento del storyboard.

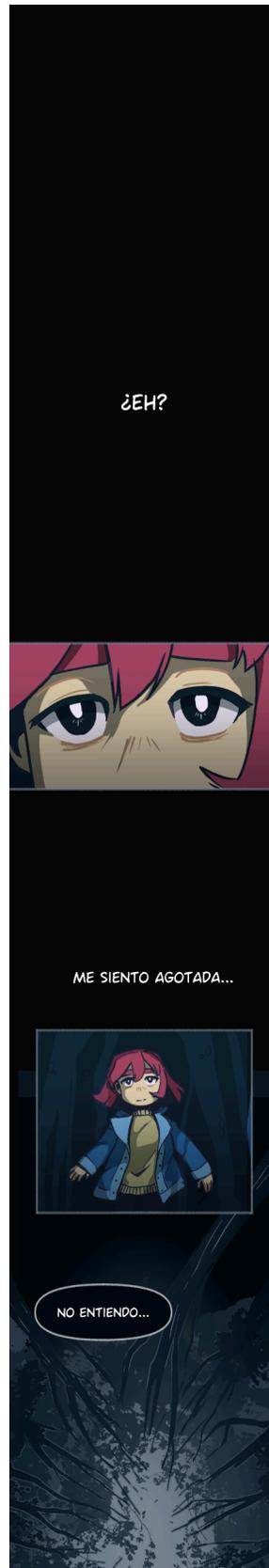


img 106 - Segmento del storyboard.

PRODUCCIÓN CAPÍTULO Y PUBLICACIÓN

Realizado y corregido el *storyboard* se puede pasar finalmente a la producción del primer capítulo correspondiente a las etapas de entintar o delinear, coloreado o *flat colors*, iluminación o efectos y rotulación.

En esta etapa se ven en uno las decisiones gráficas previamente tomadas (**img 107**), para los diálogos se utiliza la tipografía *Plot Hole* de la plataforma web Blambot, la cual tiene a disposición tipografías de libre uso para la creación de cómics independientes. Para interjecciones y onomatopeyas fueron utilizadas otras tipografías de la misma plataforma como Badaboom, Raw Bones y Ripsnort (**img 108**).



img 107 - Segmento del capítulo terminado.



img 108 - Segmento del capítulo terminado.



img 109 - Banner promocional del webtoon publicado

Una vez listo el capítulo ya puede ser publicado en las plataformas Webtoon Canvas y Tapas, ambas plataformas requieren arte promocional correspondiente a *thumbnail*, Image cuadrada de 1080x1080 px o menos, una portada rectangular de 1080x1920 px y, para el caso de Tapas, un *banner* de 1280x460 px. Para el caso de Cicatrices del Olvido elegí publicar a través de Webtoon por lo que se realizó los *banner* para esta plataforma (img 109).

A las pocas horas de publicado y promocionado el cómic ya estaba recibiendo comentarios y feedback positivos del público, entre ellos autores parte de la comunidad de Webtoon Canvas (img 110).

El capítulo está disponible para la lectura a través del enlace o código QR: https://www.webtoons.com/es/challenge/cicatrices-del-olvido/list?title_no=881153



img 110 - Captura de pantalla del webtoon publicado.

Conclusiones



Este proyecto de creación de un cómic *webtoon* ha sido una experiencia que me ha permitido explorar el poder comunicacional y *storytelling* que representa el cómic en la actualidad. Considerando el auge actual del cómic, sobre todo del manga, y el crecimiento de la plataforma Webtoon, es evidente que este medio tiene un gran potencial para transmitir mensajes e historias relevantes, por ello me parece que es un espacio que debemos seguir explorando desde el diseño.

Durante el desarrollo de este proyecto pude aprender más de los estereotipos, que no son solo un conjunto de características a replicar o no, si no que están insertos socialmente como una herramienta estructural del patriarcado para mantener los roles sociales, Esto hace que sean más difíciles de enfrentar ya que tienden a mutar y adaptarse para que la estructura prevalezca a pesar de los cambios en el mundo.

Logré establecer directrices que sirvieron para guiar mi propia historia y creación de personajes con perspectiva de género. Estas directrices también podrían ser aplicadas en otros proyectos a futuro y quizás lleguen a ser de utilidad a otros creadores. Es fundamental ser críticos frente a la reproducción de estereotipos y machismo en las historias que se cuentan día a día, y desde el diseño tenemos las herramientas para hacer frente a esto, potenciar mensajes y promover una narrativa más inclusiva y equitativa. Podemos proyectar las ideas de un futuro deseado.

Este proyecto fue un desafío ambicioso, pero decidí abordarlo dado mi inquietud por contar historias a nivel gráfico y mi deseo de poder ver los resultados finales, a diferencia de haber propuesto un proyecto de animación donde se requiere un equipo más amplio y mayor tiempo para llegar al producto final. El cómic me permitió trabajar de manera independiente y acercarme más al producto final completo.

Es importante destacar que nuestra perspectiva sobre el género y los estereotipos es social y cambia con el tiempo a medida que aprendemos más sobre el patriarcado, mientras este a su vez se adapta y se apropia de elementos de cambio para mantener un status quo. Si bien en este proyecto creo haber logrado llegar a un buen resultado dentro de los parámetros establecidos, soy consciente de que debo mantenerme crítica y abierta a los cambios, una invitación que extiendo a todos, para seguir observando constantemente a nosotros mismos, aprendiendo de nuestro entornos y cuestionar constantemente para liberarnos de estos roles.

Bibliografía

- ◆ **Acevedo, M.** "Una aproximación al cruce entre "lo popular" y "lo femenino" en las historietas". AVATARES de la comunicación y la cultura, 2012.
- ◆ **Aldana Bravo, Fabiola.** "Webcómic: lectores, autores y editores a un click" Estudios de Teoría Literaria Revista digital: artes, letras y humanidades Año 4, Nro. 8. Universidad Nacional de Mar del Plata, 2015 <https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/etl/article/view/1037>
- ◆ **Atkinson, Paul.** "Movements within Movements: Following the Line in Animation and Comic Books." Animation 4, no. 3: 265–281, 2009. <https://doi.org/10.1177/1746847709344790>
- ◆ **Arruzza, Cinzia; Bhattacharya, Tithi; Fraser, Nancy.** "Feminismo para el 99%". Madrid: Traficantes de Sueños, 2019.
- ◆ **Bahamonde, Javier.** "Web comics: aprendizaje en cuadritos: comics on line complementarios al aprendizaje." Universidad de Chile, 2006. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/100826>.
- ◆ **Butler, J.** (1999) El Género en Disputa. El feminismo y la subversión de la identidad. Barcelona, Editorial PAIDÓS.
- ◆ **Comichron.** "Comichron: Industry-Wide Comics and Graphic Novel Sales for 2021." Consultado en Marzo de 2023. <https://www.comichron.com/yearlycomicssales/industrywide/2021-industrywide.html>
- ◆ **Cook, Mike P. and Frey, Ryle.** "Using Superheroes to Visually and Critically Analyze Comics, Stereotypes, and Society," SANE journal: Sequential Art Narrative in Education: Vol. 2: Iss. 2, Article 1. 2017 <https://digitalcommons.unl.edu/sane/vol2/iss2/1>
- ◆ **De Sousa Borges, G.** (2014). "Encuentre su Clitoris" Observaciones sobre una revista de historieta de género en Argentina. Magíster en Antropología Social y Política. Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales.
- ◆ **Díaz, Cristian.** "La historieta Chilena, de sus inicios hasta hoy" en La historieta latinoamericana. 1: Cuba, Chile y Uruguay. Buenos Aires: Ed. El Escriba, 2008.
- ◆ **Díez Balda, María Antonia.** "El cómic feminista: un poco de historia," Centro de Estudios de la Mujer de la Universidad de Salamanca, 2011. <https://gredos.usales/handle/10366/112914>
- ◆ **Díez Balda, María Antonia.** "La imagen de la mujer en el cómic: Cómic feminista, cómic futurista y de ciencia- ficción," Centro de Estudios de la Mujer de la Universidad de Salamanca, 2004.
- ◆ **Dominguez, Paloma.** "La representación de cuerpos femeninos en el discurso multimodal del cómic". Revista Isla Flotante., núm. Nº 06. 2017. <http://bibliotecadigital.academia.cl/xmlui/handle/123456789/4252>
- ◆ **Drum, Nicole.** "WebToon Issues Apology After Controversial Ad Calls Comics a 'Side Hustle'". ComicBook.com, 2022. Consultado el enero de 2023. <https://comicbook.com/comics/news/webtoon-issues-apology-after-controversial-ad-calls-comics-a-side-hustle/>
- ◆ **Eisner, Will.** El Cómic y El Arte Secuencial. Norma Editorial, 1985.

- ◆ **Eisner, Will.** La Narración Gráfica. Norma Editorial, 1996.
- ◆ **Erzat.** "Oricon's Yearly Manga Sales Ranking 2022". Erzat, 30 de noviembre de 2022. Consultado el enero de 2023: <https://erzat.blog/oricons-yearly-manga-sales-ranking-2022/>.
- ◆ **Google Arts & Culture.** "The Development of the Manga Market". Consultado el 7 de junio de 2023. <https://artsandculture.google.com/story/the-development-of-the-manga-market/swWhUYHkDTG1LA>.
- ◆ **Ibaraki, Masahiko.** "The Reminiscence of My 25 Years with Shonen Jump | ComiPress", 2008. Consultado en Enero de 2023: <https://www.comipress.com/article/2008/03/31/3452>
- ◆ **Jaramillo, Andrea; Usa, Neztor y Reina, Laura.** "El cómic desde las narrativas transmedia, como herramienta de fortalecimiento de la identidad cultural e histórica en el municipio de Villa del Rosario." Tesis de Especialización, 2021. <https://hdl.handle.net/10901/20183>
- ◆ **Krecic (Mongie), Leeanne M.** "An Open Letter to Readers of Let's Play". Leeanne M. Krecic, 9 de noviembre de 2022. Consultado en Enero de 2023. <https://www.mongrelmarie.com/an-open-letter-to-readers-of-lets-play/>
- ◆ **Laszlo, Alicia; Leguizamón, Noelia.** "Las historietas participan en la Oleada: Los *webtoons* coreanos se conocen por el mundo" 2º Jornada sobre la Oleada Coreana, Buenos Aires, Argentina. 23 de agosto de 2018. http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.10530/ev.10530.pdf
- ◆ **Lee Kwon, Brenda; Torres Barja, Carla Nicolle.** "Análisis del disfemismo en la traducción realizada por fanáticos (fan translation) y por traductores de la plataforma Naver Webtoon del coreano al español latinoamericano del lenguaje tabú presente en el *webtoon* Apari3ncias". Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC), Lima, 04 de julio de 2022.
- ◆ **Leguizamon, Noelia.** "¿Mirar *webtoons* o leer *webtoons*? Nuevos espacios y formas de lectura". 2do Congreso Universitario de Historietas, La Plata, Argentina. 16 y 17 de noviembre, 2017. En Memoria Académica. Disponible en: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.10489/ev.10489.pdf
- ◆ **De Lemus Martín, Soledad.** "Estereotipos y prejuicios de género: automatismo y modulación contextual / Gender Stereotypes and Prejudice: Automatism and Contextual Modulation." Tesis doctoral, Universidad de Granada, 2007. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=71972>
- ◆ **Lynn Abrecht, Kristi.** "Illustrating Identity Feminist Resistance In Webcomics". San Diego State University, 2012.
- ◆ **Masarah, E.** "Lecturas Feministas En El Cómic Autobiográfico Contemporáneo". Zaragoza, Filanderas. Revista Interdisciplinar de Estudios Feministas. Vol. 1. 2016.
- ◆ **McCloud, Scott.** "Cómo se hace un cómic. El arte invisible". Traducción Enrique Abulí. Ediciones B, 1993.
- ◆ **MacDonald, Heidi.** "LINE Webtoon: Readership Is 50% Female". The Beat, el 29 de febrero de 2016. Consultado en Enero de 2023. <https://www.comicsbeat.com/line-webtoon-readership-is-50-female/>
- ◆ **Mella González, Montserrat.** "Viñetas en resistencia: escena de cómic feminista producido en Chile durante 2008-2018."

Universidad de Chile, 2022. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/176091>

- ◆ **Monetti, Eric.** "Convergencia En Las Diagonales Del Lienzo Infinito. El Cómic Digital y Los Dispositivos Móviles: Análisis Del Caso Webtoon." Tesina de Grado. Universidad Nacional de Rosario, 2022.
- ◆ **Mulvey, Laura.** "Visual Pleasure and Narrative Cinema." Publicado originalmente en la revista Screen en agosto de 1975, pp. 6-18.
- ◆ **Pérez G., Catalina.** "Ilustremos Igualdad: Guía editorial con lineamientos para el diseño de personajes ilustrados en los cuentos infantiles sin estereotipos de género." Universidad de Chile, 2016.
- ◆ **ProChile.** "Estudio de Mercado Industria del Comics en Estados Unidos". Documento elaborado por la Oficina Comercial de Chile en Los Ángeles - ProChile, 2018.
- ◆ **SECOM, SERNAM.** "Guía Ilustrada para una Comunicación Sin Estereotipos de Género". Ministerio de la Mujer y Equidad de Género. Santiago de Chile, enero 2016.
- ◆ **Shendruk, Amanda.** "Analyzing the Gender Representation of 34,476 Comic Book Characters." The Pudding, 2017. Consultado en Marzo de 2023. <https://pudding.cool/2017/07/comics/>
- ◆ **Schnee.** "How ARCANÉ Writes Women", 2022. Consultado en Marzo de 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=hML-FGHGEN4>
- ◆ **Takizawa, Bunna.** "Manga Sales Top 600 Billion Yen in 2020 for First Time on Record | The Asahi Shimbun: Breaking News, Japan News and Analysis". (The Asahi Shimbun, el 1 de abril de 2021). Consultado en Enero de 2023 <https://www.asahi.com/ajw/articles/14282699>.
- ◆ **Turrin, Enrico.** "The comics market in Europe: status, challenges and opportunities to go digital | Aldus - European bookfairs network". Aldus Up, el 15 de febrero de 2021 <http://www.aldusnet.eu/k-hub/comics-market-europe-status-challenges-opportunities-go-digital/>
- ◆ **Vilches, Gerardo.** "Breve historia del cómic". Breve historia. Madrid: Nowtilus, 2014.
- ◆ **Vilches, Gerardo.** "Breve historia del cómic digital". Cómic Digital Hoy: Una introducción en presente. ACDCómic, noviembre de 2016. <http://acdcómic.es/comicdigitalhoy/>
- ◆ **"WEBTOON y DC anuncian un buen puñado de títulos nuevos"**. 6 abril, 2022 Consultado en Enero de 2023: <https://www.espacioldc.com/2022/04/06/noticias-usa/webtoon-dc-anuncian-buen-punado-titulos-nuevos/>.



