

# Sweet Prince

“La genealogía de un relato  
gráfico contemporáneo”





Proyecto para optar al Título profesional  
de Diseñadora Gráfica.

**Estudiante.**

Mariana Scarlett Kau Gutiérrez.

**Profesor Guía.**

Daniel Reyes León.

Santiago de Chile 2023.



## Agradecimientos

A mis primeras lectoras, mi madre Eva y mi prima Anastasia, que siempre me estuvieron apoyando.

A Ricardo, quien fue un pilar fundamental en todo este proceso.

A toda mi familia, por su apoyo incondicional a todas las cosas que hago.

A la editorial sketchi por darme la oportunidad de trabajar con ellos.

A mi profesor Guía, Daniel Reyes, quién me estuvo apoyando en este proyecto.

Y a todos mis lectores, quienes siguen mis historias y me escriben bonitos comentarios en cada capítulo.

# Índice

<b>I.- Introducción</b>	<b>6</b>
Motivaciones	7
<b>II- Marco teórico</b>	<b>8</b>
Los medios	8
Dispositivos	12
Subjetividad y des subjetividad	14
¿Qué es el comic?	15
Narrativa	16
Códigos y gramática del cómic	17
Viñetas	18
Globo de texto	19
El tiempo	20
Canal o cuneta	22
Onomatopeya	24
Dibujo y color	25
Lienzo, diagramación y montaje	26
Iconicidad	28
Desarrollo	30
Webcomics	31
El webtoon	33
Narrativa y formato	37
Color	41
Breve Historia del cómic	42
El cómic en Chile	48

<b>III- Fundamentación del proyecto</b>	<b>53</b>
Objetivo general y específicos	53
Relevancia	53
<b>IV.- Proyecto</b>	<b>54</b>
<b>Primera parte del proyecto</b>	
Bocetos	57
Referentes	58
Idea y sinopsis	59
Primeros bocetos	60
Diseño de personajes	62
<b>Segunda parte del proyecto</b>	
Digitalización	65
Referentes	68
Re-diseño de personajes	69
Fondos	77
Desarrollo de imagen	82
Montaje	86
Difusión digital	91
Interacción	95
Crecimiento digital	99
<b>Tercera parte del proyecto</b>	
Formato impreso	102
Referentes	107
Mejoras	108
Difusión y divulgación	111
Evolución del Proyecto	113
Proyecciones	116
Conclusiones	117
Bibliografía	119

## I. Introducción

En este proyecto de tesis se realiza una investigación conceptual basada en un proyecto autoral de cómic el cual ha venido desarrollándose desde hace unos 10 años.

La primera parte se centra en un levantamiento de información conceptual, el cual ayudará a la mejor comprensión del proyecto trabajado. Yendo desde conceptos más globales a conceptos mucho más puntuales.

La siguiente parte es el proyecto en sí. En donde se explica la realización el cómic Sweet prince. Aquí podremos ver sus inicios que solo fueron bocetos hechos en cuadernos con lápiz y goma, para luego conocer su evolución de manera cronológica en donde se fue adaptando a distintos medios y formatos; Teniendo un gran crecimiento artístico para la obra y un gran crecimiento personal para la autora.

Todo este conocimiento ayudará al crecimiento tanto autoral, como para cualquier persona que quiera entender las bases del cómic y el cómo hacer un cómic. Gracias al viaje que realizó la autora, el lector podrá aprender de esta gran travesía que es el hacer un cómic.

Y el diseño no queda fuera de este trabajo gráfico. Sabemos que la carrera de Diseño nos entrega herramientas relacionadas a editorial, composición, color, tipografía, distintos softwares para trabajar, entre otras habilidades. Todos estos fueron utilizados para el desarrollo y evolución de esta obra llamada Sweet prince

## Motivaciones

Siempre he tenido un gusto hacia el dibujo y la creación de historias, lo que conllevó a que iniciara como creadora de cómics.

Era aficionada a leer mangas shojos, por lo que yo también quería hacer mi propia historia. Así fue como me di cuenta, que era a eso a lo que me quería dedicar toda mi vida...a hacer comics, manga, historietas, o cualquier otro nombre que se le pueda dar a la narrativa gráfica.

Mi mentalidad siempre fue “para aprender a hacer cómics, hay que hacer cómics”.

Sweet prince es una de mis historias más importantes. La creé a la edad de 15 años con las herramientas que tenía en ese momento; que sólo eran un cuaderno, lápiz y goma. Y así fui creciendo junto a mi cómic, dibujando esta historia de comedia romántica que me ha acompañado a lo largo de mi adolescencia y ha visto como me he convertido en una adulta.

En este proyecto quiero mostrar mi crecimiento, creatividad e investigación, que me ha ayudado a entender aún más el mundo de la narrativa gráfica en compañía de mi historia, Sweet Prince.



## II. Marco Teórico

### Los Medios

McLuhan primeramente en el capítulo “El medio es el mensaje” toca dos conceptos, el de la automatización que sería un antes, y el de la tecnología eléctrica, que sería un después.

La automatización se entiende como algo más esquemático, en donde se crean funciones y roles para las personas, es una idea mecanicista y lineal en donde se maximiza la eficiencia. Es algo industrial, repetitivo y poco inspirador.

La tecnología eléctrica es rápida e instantánea, intuitiva y sensorial. Nos hace reestructurar los patrones, remodela nuestra vida social y aspectos de nuestra vida privada que habíamos dado como establecidos, reevaluamos nuestras acciones y pensamientos. Estamos en un constante cambio. “El cambio de sentido más importante se dio con la electricidad, que acabó con la secuencia haciendo que todo se vuelva instantáneo.” (McLuhan, 1996, p.33)

Luego en su libro “El medio es el masaje” también pone en versus dos conceptos. El de la imprenta y la tecnología eléctrica. Al igual como lo hizo con la automatización.

La imprenta como un antes, un periodo de alfabetización. Un antes solo visual, la reproducción de textos y la masificación de estos. Todo entraba por la vista, lo cual se hace primordial en nuestras vidas. El mejor ejemplo es “El ver para creer”. El mundo se centró solo en ese sentido, en el ojo, más que en los otros. “La imprenta, un recurso repetidor confirmó y amplió la nueva tensión visual. Proporcionó la primera “mercancía” uniformemente repetible, la primera línea de montaje: La producción en masa” (McLuhan, 1969, p. 50)

Antes de la imprenta todo era auditivo, lo primordial era escuchar. Todo entraba por la oreja. Cuentos, historias, palabras, sabiduría. La información se transmitía de forma oral de generación en generación.

Hasta que se inventó la escritura, el hombre vivió en el espacio acústico: sin límites, sin dirección, sin horizonte, en

las tinieblas de la mente, en el mundo de la emoción, con la intuición primordial, con el terror. El lenguaje es un mapa social de este pantano. (McLuhan, 1969, p.48)

Pero en esta edad de la tecnología eléctrica, McLuhan señala que ya no solo somos seres solamente visuales, sino que el ojo es solo un sentido más para comprender la complejidad de la tecnología.

Ya no solo utilizamos el ojo, las nuevas tecnologías son mucho más envolventes y complejas. Necesitamos de todos nuestros sentidos para captarlas de mejor manera. En la televisión no basta con solo ver, también debemos escuchar. En un juego de playstation no solo tenemos que ver, debemos manejar al personaje con un joystick, mover nuestros dedos, escuchar, ver, entre muchas cosas más. Nos comprometemos cuando utilizamos un medio de este tipo. Todo nuestro cuerpo se dispone a ello para poder llevar a cabo lo que queremos hacer.

En la televisión se prolonga el tacto activo, exploratorio, que implica a todos los sentidos simultáneamente, más que el de la vista por sí solo. Uno tiene que estar “con” eso. Pero en los fenómenos eléctricos, lo visual apenas es un componente de una compleja interacción. Como en la era de la información la mayoría de las operaciones se dirigen eléctricamente, la tecnología eléctrica ha significado para el hombre de Occidente una considerable merma del componente visual de su experiencia, y un aumento correlativo de la actividad de sus demás sentidos. (McLuhan, 1969, p.125)

Se menciona que estos medios son una prolongación de nuestros sentidos, son una extensión del cuerpo humano, la tecnología va reemplazando una parte del cuerpo, como por ejemplo, la rueda que es una prolongación del pie, la ropa de la piel, la televisión una prolongación de los ojos. “Los medios, al modificar el ambiente, suscitan en nosotros percepciones sensoriales de proporciones únicas. La prolongación de cualquier sentido modifica nuestra manera de pensar y de actuar-nuestra manera de percibir el mundo.” (McLuhan, 1969, p.148-149)

Estos medios nos facilitan la vida, por eso uno de sus textos tiene el nombre de “El medio es el masaje”. Estos masajean nuestra vida. Si nos ponemos a pensar ¿Qué pasaría si por alguna razón desaparece el internet? o ¿Si la misma electricidad desaparece? Nos daríamos cuenta cuanto nos facilitan la vida, nos entretienen y también no está demás decir que nos controlan, nos manipulan y nos seducen. Dejamos de pensar en nosotros y nuestros problemas. Escapamos de nuestra realidad reemplazandola por una realidad alternativa menos angustiante o depresiva. “Todos los medios nos vapulean minuciosamente. Son tan penetrantes en sus consecuencias personales, políticas, económicas, estéticas, psicológicas, morales, éticas y sociales, que no dejan parte alguna de nuestra persona intacta, inalterada, sin modificar.” (McLuhan, 1969, p.25)

Otra afirmación que McLuhan hace es que el medio es más importante que el propio contenido. Por ejemplo, si veo una película a través de mi celular en mi casa será muy distinto a verla por el cine. La experiencia es distinta, por ende la percibimos de otra forma y el significado que le voy a dar, también será distinto. Puede que una escena sea mucho más impactante al verla sentado en una sala de cine por el sonido, el tamaño de la pantalla, la oscuridad y los asientos (que me hacen sentir como estar dentro de la historia), que verla en una pequeña pantalla, sentada en el sillón de mi casa, en donde se escuchan ruidos de la calle, los vecinos y veo a familiares moverse alrededor de mi persona. Por lo tanto el medio es más importante que el contenido.

El efecto de un medio sólo se fortalece e intensifica porque se le da otro medio que le sirva de «contenido». El contenido de una película es novela, obra de teatro u ópera. El efecto de la forma de película no guarda relación alguna con el programa contenido. El «contenido» de lo escrito y de lo impreso es discurso, aunque el lector apenas toma conciencia ni de lo impreso ni del discurso. (McLuhan, 1996, p.39).

También podemos identificar dos tipos de medios según McLuhan. Los medios fríos y los medios calientes.

Los fríos si necesitan que el individuo le preste mayor atención, mayor participación e interacción y son de baja definición, se dispersa entre varios canales sensoriales como por ejemplo una conversación, la televisión, una historieta o un teléfono.

Los calientes serán los que no necesitan gran participación del individuo, pero tienen una alta definición (fuerte densidad de información), en estos podemos encontrar la fotografía, la radio, el cine, el diario, no favorece a la interacción e induce pasividad.

Hay un principio básico que distingue un medio caliente como la radio, de otro frío como el teléfono; o un medio caliente como la película de cine de otro frío como la televisión. (El medio caliente es aquel que extiende, en «alta definición», un único sentido. La alta definición es una manera de ser, rebosante de información. Una fotografía es, visualmente, de alta definición. La historieta es de «baja definición- simplemente porque aporta muy poca información visual. El teléfono es un medio frío, o de baja definición, porque el oído sólo recibe una pequeña cantidad de información. El habla es un medio frío de baja definición por lo poco que da y por lo mucho que debe completar el oyente. Un medio caliente, en cambio, no deja que su público lo complete tanto. Así, pues, los medios calientes son bajos en participación, y los fríos, altos en participación o completación por parte del público. Es obvio que, para el usuario, un medio caliente como la radio tiene efectos diferentes de un medio frío como el teléfono. (McLuhan, 1996, p.43-44)

El cómic, por ejemplo, entraría en la calidad de medio frío, ya que este necesita que el lector tenga una gran participación. Al leer un cómic, normalmente son caricaturas que juegan con la iconicidad. Al ser personajes muy icónicos, nosotros debemos “rellenarlos”, cada vez que el personaje se mueve o habla, nosotros en nuestra mente visualizamos la acción o le damos una voz, es decir, le damos vida.

## Dispositivos

El texto de Agamben intenta responder a la pregunta ¿Qué es un dispositivo?. En un principio busca la etimología de la palabra, la cual lo lleva a una entrevista de Foucault que habla sobre este tema, en donde Agamben resume tres puntos importantes:

El dispositivo es un conjunto heterogéneo que incluye virtualmente cualquier cosa , lingüístico y no lingüístico al mismo nivel: Discursos, instituciones, edificios, leyes, medidas policiales, proposiciones filosóficas.

El dispositivo es en sí mismo la red que se establece entre estos elementos.

El dispositivo siempre tiene una función estratégica concreta y siempre se inscribe en una relación de poder.

Como tal, resulta del cruce de relaciones de poder y relaciones de saber. (Agamben, 2014, p. 11)

Agamben también toma la definición que se encuentra en los diccionarios Franceses, y este tiene tres definiciones para dispositivos:

Un significado jurídico en sentido estricto: “El dispositivo es la parte de un juicio que contiene la decisión separadamente de las motivaciones” es decir, la parte de la sentencia (o de la ley que decide) y dispone

Significado tecnológico: “La forma en que se disponen las piezas de una máquina o de un mecanismo y, por extensión, el propio mecanismo.

Significado militar: “El conjunto de los medios dispuestos de acuerdo con un plan” (Agamben, 2014, p. 16)

Foucault se inspira en Hyppolite hablando de Hegel, en donde aparecen dos términos, religión natural y religión positiva.



La religión natural tiene que ver con una relación inmediata entre el individuo y lo divino, Dios, la naturaleza y el alma están conectados. Son leyes morales que recolectan mayor conocimiento en el ámbito espiritual. La religión Positiva es lo tangible, las reglas. Es un conjunto de creencias y prácticas religiosas que se basan en dogmas en un momento dado de su historia.

Luego de esto, el texto pasa a hablar de la palabra oikonomía, y la oikonomía divina, lo cual se refiere a la administración de la casa (oiko, significa casa) y la administración de lo divino, que deviene en administración de las reglas, anteriormente “lo moral”. Tenemos entonces que, Dios en la tierra viene a enseñarnos la administración de las reglas provenientes de lo moral en los seres humanos. “...llamaré dispositivo literalmente a cualquier cosa que pueda capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, asegurar los gestos, conductas, opiniones y los discursos de los seres vivientes.” (Agamben, 2014, p.23)

Tenemos aquí un claro ejemplo de control social, lo que viene a ser un dispositivo. “Término Latin dispositivo, del que deriva dispositivo, asume entonces sobre sí toda la esfera semántica de la oikonomía teológica.”(Agamben, 2014, p. 20)

Cuando hablamos de dispositivo es una relación de varias cosas y estas pertenecen a otra más grande. Por ejemplo el lenguaje, las letras forman un alfabeto y el alfabeto forma palabras, que pertenecen a un determinado idioma.

Actualmente hay una proliferación de distintos dispositivos en los cuales estamos insertos, modelados y contaminados por estos. Agamben cuestiona esto de manera crítica. Si nosotros lo utilizamos de buena manera o mala manera, no importa, porque su finalidad es que los utilicemos. Por ejemplo el celular, los juegos, las redes sociales, entre otros. Están hechos para seducir, ser utilizados de las maneras para las cuales están hechos con sus diversas funciones.

Entonces estamos rodeados de dispositivos, y el cómic no queda fuera de esta definición. Es un dispositivo y este nos

manipula de cierta manera ya que tiene una intención detrás de su creación.

A través de los dispositivos el ser humano trata de hacer girar en el vacío los comportamientos animales que se separaron de él y así gozar de lo abierto, del ente en cuanto ente. En la raíz de todo dispositivo está, por tanto un deseo humano de felicidad, y la captura y la subjetivación de este deseo en una esfera separada constituye la potencia específica del dispositivo. (Agamben, 2014, p.27)

## Subjetividad y desubjetividad

Agamben nombra tres elementos que se relacionan constantemente. Estos son sujeto, sustancia y dispositivo. “Se llamará sujeto a lo que resulta de las relaciones, el cuerpo a cuerpo entre vivientes y dispositivos.” (Agamben, 2014, p.24)

Es decir que cuando existe esta relación de la sustancia (lo viviente) con los dispositivos, se crea el sujeto, esto sucede con la subjetivación, que sería la manera “correcta de ocupar un dispositivo”, su finalidad de creación y este crea sujetos definidos, dóciles y manipulables. Por ejemplo, el cómic tradicional sería un objeto de subjetividad. Es una historieta, la cual puede ser leída por una persona a medida que pasa la página.

Todo dispositivo implica de hecho un proceso de subjetivación.

En este sentido, Foucault ha mostrado cómo, en una sociedad disciplinaria, a través de una serie de prácticas y discursos, de saberes y ejercicios, los dispositivos se dirigen a la creación de cuerpos dóciles pero libres que asumen su identidad y libertad de sujetos en el proceso mismo de sometimiento. (Agamben, 2014, p.29)

En cambio la desubjetivación es cuando un elemento pasa a tener más elementos, más allá de su funcionalidad, y todo

ocurre dentro de un sistema, es propio de los dispositivos del capitalismo avanzado. Agamben lo define como un sujeto difuso. “Procesos de subjetivación y de desubjetivación parecieran ocurrir recíprocamente indiferentes y no dan más lugar a la recomposición de un nuevo sujeto, sino bajo una forma larvada y, por así decirlo espectral.” (Agamben, 2014, p.31)

## ¿Qué es el comic?

Si le preguntamos a alguien, que es el cómic, o como aquí en latinoamérica también llamado, historieta, quizás esta persona nos dirá que son dibujos o “monitos” con diálogos que cuentan una historia. Incluso quizás para esta persona lo primero que se le venga a la mente es el cómic que leyeron en su infancia en alguna revista o en el diario. Todos podemos tener una idea visual de lo que es el cómic, pero...¿Qué realmente es el cómic?

El cómic es un concepto que puede tener tantas definiciones como autores existen en el mundo, para cada persona puede ser algo distinto, dependiendo si lo queremos definir desde el lado cultural o visual.

Will Eisner emplea el término de arte secuencial “...consiste en un montaje entre palabra e imagen, y por tanto exige del lector el ejercicio de sus facultades visuales y verbales. En realidad, las particularidades del dibujo y las particularidades de la literatura se superponen unas a otras. La lectura del Cómics book es un acto de doble vertiente: percepción estética y recreación intelectual” (Eisner, 1985)

Según Scott McCloud el cómic son “ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector” (McCloud, 1993)

Para Umberto Eco “La historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda la mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores... Así, los cómics en

su mayoría reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funciona como refuerzo de los mitos y valores vigentes” (Eco, 1973, como se citó en Diago, Nieto, 1989.)

Para Francisco Lomas “El cómic es, por una parte, un medio de comunicación de masas, impensable sin ese requisito de difusión masiva; por otra parte, es un sistema de significación por código propio y específico, tenga o no una difusión masiva” (Lomas, 1976, como se citó en Diago, Nieto, 1989.)

Aquí tenemos definiciones desde el punto de vista cultural y el punto de vista visual, de códigos. Entonces el cómic deja de ser algo tan simple como dibujos y diálogos, sino que es algo que influye en las personas de una o de otra manera. El cómic puede informar, entretener, influir, transmitir, enseñar. Entonces podemos decir que la palabra cómic engloba todo lo relacionado con el arte secuencial.

## Narrativa

El cómic siempre está intentando contar algo, dar un mensaje, desde una situación o un chiste a relatarnos una historia completa. Es una serie secuencial de viñetas con diálogos y personajes que nos transmiten un mensaje. Por lo tanto podemos decir que es un medio de comunicación.

Podemos entender el cómic, ya que tenemos la capacidad de comprender y descifrar su información, que es una combinación de lo icónico (la imagen) con el código lingüístico (palabras). “Es la existencia de esta gramática o de esta serie de convenciones, claramente establecidas, las que permiten que el cómic pueda expresar narrativamente nuestro mundo, mediante la utilización del código lingüístico, del lenguaje cinematográfico y las figuras retóricas.” (Cuñarro; Finol, 2013, p. 269)

Podemos identificar la importancia de las viñetas como estrategia narrativa en el arte secuencial del cómic, el cómo se disponen en una página le da el ritmo a la lectura y al

entendimiento de la historia. El canal que separa cada viñeta nos da la secuencia y espacios.

“El marco de la viñeta (o su ausencia) puede llegar a ser parte de la misma historia. Se puede emplear para transmitir algo referente al sonido o al clima emotivo en el que transcurre la acción, así como contribuir a la atmósfera de la página en su conjunto.” (Eisner, 1985, p.48)

Entonces para entender la narrativa del cómic debemos entender su lenguaje, sus códigos, su gramática. En este código podemos encontrar, viñetas, globos de diálogos, globos de pensamiento, recuadro de narración, onomatopeyas, canal que separa una viñeta de otra, color, personajes, fondos, entre otros.

“En realidad, las particularidades del dibujo (perspectiva, simetría, pincelada) y las particularidades de la literatura (gramática, argumento, sintaxis) se suponen unas a otras. La lectura del comic book es un acto de doble vertiente: percepción, estética y recreación intelectual. Will eisner

## Códigos y gramática del cómic

Tenemos que el código es definido según la RAE como “Un sistema de signos y de reglas que permite formular y comprender un mensaje.” (Real Academia Española, s.f., definición 6) Por lo tanto, entendemos que el cómic tiene este sistema de reglas y signos para poder comprenderlo.

“El lenguaje de los cómics está formado por códigos lingüísticos, icónicos, cromáticos y gráficos. Mientras que el código lingüístico se interpreta como en cualquier otra narración, en el código icónico el cómic ha establecido una serie de convenciones propias, que le sirven para establecer significaciones



profundas a través de una simple imagen.” (Cuñarro; Finol, 2013, p.268)

Como había nombrado anteriormente, el cómic tiene su propia gramática, en donde el código lingüístico y el código icónico se fusionan. El cómic toma técnicas de distintas áreas artísticas como lo son la literatura, el cine, la fotografía, el arte y las transforma para sus propias necesidades. Estos códigos son universal y culturalmente consensuados.

Para poder comprender y entender el cómic, primeramente debemos conocer estos códigos que podemos identificar como:

**-Viñetas:** Es lo que contiene normalmente la imagen, es un recuadro que encierra la situación como una foto que se distribuye en una página. Pero tiene cierta diferencia con la fotografía, ya que, en la fotografía se suele capturar un momento. En cambio en las viñetas puede transcurrir desde un momento a todo un suceso. Esta viñeta puede variar de tamaño y de forma, todo depende de lo que el autor quiere transmitir en su historia.

“Un panel o viñeta es un recuadro delimitado por líneas negras que representa un instante de la historia. Se la considera como la representación pictográfica del mínimo espacio y/o tiempo significativo y constituye la unidad mínima del montaje del cómic” (Cuñarro; Finol, 2013, p.276)

Aquí es donde transcurre la acción de la historia, es lo que contiene distintos elementos. De viñeta en viñeta es donde se crea la historia, el ritmo, y le da vida al personaje.

Se pueden considerar algunas obras precolombinas como antecedentes de cómics, ya que contienen una secuencia de dibujos que cuentan un suceso, pero no contienen una viñeta como tal. Al igual que el lenguaje egipcio, pero es más descendiente de la palabra escrita que del cómic en sí. Luego están algunas obras de arte, que son secuenciales y se

exponían de esa forma, pero aún sin una viñeta en sí. Hasta que Rodolphe Töpffer creó una forma de juntar el lenguaje con la caricatura, en una de sus obras satíricas.

“El padre del cómic moderno en muchos aspectos es de Rodolphe Töpffer, en cuyas historias satíricas que datan de mediados del 1800, se sirvió de la caricatura y de viñetas con bordes, y concibió la primera combinación interdependiente de palabras e imágenes aparecida en Europa” (McCloud, 1993, p.17)

Estas historietas creadas por Rodolphe, eran hechas de forma rápida y sin darse cuenta, creó una nueva forma de relato.

“Los cómics también son una forma con vocabulario y gramática específicos. Sus elementos más fundamentales son paneles (o marcos), medianiles (los espacios entre paneles), globos de diálogo y cuadros de texto (o leyendas). La forma en que se presenta una historia en los cómics está determinada por la forma en que el creador enmarca un momento en un panel que es en sí mismo parte de un flujo continuo de movimiento, y también por la forma en que compone la imagen y el texto dentro de los marcos y los organiza en fotogramas secuenciales.” (Heekyoung Cho, 2016, *The Webtoon: A New Form for Graphic Narrative*)

**-Globo de texto:** Es un círculo u óvalo que contiene el diálogo que está transmitiendo el personaje, comúnmente este círculo tiene una punta o lengua apuntando hacia el personaje que se encuentra hablando. Este bocadillo transmite al lector el sonido, las palabras. Y nos ayuda a entender el tiempo de la viñeta. Si hay más de un globo de diálogo, se debe identificar cual es el orden de estos para una correcta lectura. Dependiendo de qué tipo de cómics estemos leyendo, su orden puede variar (al igual que el orden de lectura de las viñetas) Por ejemplo, si lo que estamos leyendo es un manga, estos globos se leen de izquierda a derecha. Pero si

estamos leyendo un cómic occidental, el orden es de derecha a izquierda y de arriba hacia abajo.

“La representación más antigua de los bocadillos que se conoce eran sencillamente una línea que salía de la boca del hablante o bien, como en los frisos mayas, un paréntesis apuntando a una boca. Ahora bien, a medida que el bocadillo se fue desarrollando, se fue haciendo cada vez más sofisticado y dejó de ser un mero círculo. El globo cobró sentido y contribuyó sentido a la narración.” (Eisner, 1985, p.29)

Como dice Eisner, el globo se fué desarrollando, y ya no sólo contiene palabras, también pueden expresar sensaciones, exclamaciones, pensamientos, entre otros. Su forma puede variar. Por lo tanto, dependiendo de cada autor, es como este representará la acción de comunicación o pensamiento del personaje.

Hay globos para distinguir cuando el personaje está hablando por teléfono, para cuando el personaje está gritando, para cuando habla un idioma extranjero, y así infinidad de formas para expresar el sonido y no solo el sonido real, también puede expresar un sonido imaginario como lo son los pensamientos del personaje.

Además de los globos de diálogo, existen unas variaciones que se deben mencionar, que son los Recuadros de narración. Estos recuadros sirven para narrar la situación, ponernos en contextos. Puede ser de forma omnisciente, como también puede ser contada desde algún personaje de la historieta. También son utilizados para informar de algo que como lector necesitamos saber.

**-El Tiempo:** El tiempo, para el cómic, es algo complejo y necesario de análisis. Cada viñeta, y el espacio entre estas nos proporciona información al lector para entender cuánto es el tiempo que transcurre de viñeta a viñeta, de diálogo en diálogo, o de acción a acción. Podríamos pensar que una viñeta es solo un momento, pero no, en una viñeta pueden pasar muchas cosas, como también puede ser un solo instante. “Así

como las viñetas y los intermedios entre ellas crean la ilusión del tiempo mediante el cerrado, las palabras introducen el tiempo representando lo que tan sólo puede existir en el tiempo: El sonido” (McCloud,1993, p.95)

McCloud considera que el ver una imagen y que esta nos parezca un momento, se debe a la fotografía. Una imagen si puede ser un momento, pero al agregarle el sonido, es decir, algún dialogo, alguna onomatopeya, se puede entender el tiempo que transcurre en la viñeta.

La viñeta también es un indicador del tiempo, ya que esta divide el tiempo y el espacio. Aún así no depende del tamaño o de la forma de la viñeta cuanto es el tiempo que pasa en la imagen, depende de su contenido. Pero, teniendo en cuenta que es el contenido en conjunto con la viñeta lo que nos da la sensación del tiempo transcurrido, también es importante el tamaño y la forma de la viñeta para darnos una buena experiencia como lectores.

Así como el sonido nos da a entender el tiempo que transcurre en la viñeta, también lo es el movimiento, que normalmente es reflejado a través de líneas de acción, o dibujos sucesivos. “Desde un principio, el cómic moderno abordó la cuestión de cómo mostrar movimiento en un medio estático. ¿Cómo mostrar ese aspecto del tiempo en un arte en el que el tiempo no se mueve?...” (McCloud,1993, p.110)

En un principio estas líneas eran un tanto desordenadas, pero la intención era demostrar el espacio en que abarcaba el objeto en movimiento. Con el tiempo se volvieron más estilizadas y normalmente van acompañadas del sonido.

“Al principio, las líneas de movimiento o “tiras dinámicas” como alguien las llamó, eran intencionadas desesperadas y disparatadas para poder representar el paso de los objetos móviles por el espacio. Con el tiempo, las líneas se volvieron más refinadas, incluso esquemáticas. ¡Por fin, en manos de dibujantes de fantasía heroica como Bill Everett y Jack Kirby...Las líneas se volvieron tan estilizadas que diría que ha-

bían cobrado vida y presencia propias por sí mismas!”  
(McCloud, 1993, p.111)

Estas líneas son fundamentales a la hora de representar el movimiento, la velocidad, la fuerza y un sin fin de cuestiones que se quieran plasmar en una viñeta.

Finalmente, McCloud concluye en que el tiempo se divide en sonido y movimiento. El sonido se divide en globos de textos y onomatopeyas. El movimiento se divide en el cerrado de viñeta a viñeta y el movimiento dentro de la viñeta.

El tiempo en el cómic es algo relativo, difícil de entender con exactitud, ya que en una viñeta pueden ocurrir demasiadas cosas, como solo puede ocurrir una de un instante. Por eso, todo depende de cómo lo interprete el lector.

**-Canal o cuneta:** Es el espacio entre viñetas, se utiliza para darle ritmo a la lectura, nos indica el tiempo que transcurre de viñeta en viñeta y conecta con la historia. Ya que la narración y la vida de lo que estamos leyendo transcurre de panel en panel. Este espacio que los separa, nos da el tiempo para imaginarnos la acción que existe. Este canal (que puede estar vacío o no) lo rellenamos con acción y tiempo.

“Como han argumentado muchos estudiosos del cómic, el canal es el espacio donde tiene lugar la participación más activa del lector. Es en este espacio donde el lector conecta activamente los paneles adyacentes para construir el flujo narrativo; los lectores, completamos lo que falta entre los paneles, los lectores construyen para generar significado o para crear movimiento a partir de imágenes fijas. De esta manera, los espacios de cuneta son una característica única y generadora de los cómics.” (Cho, 2016)

Nuestro cerebro visualiza esta acción que ocurre de viñeta en viñeta y creamos una especie de película mental, pero solo



son dos imágenes estáticas, ninguna tiene un movimiento real. Entonces, ¿Por qué vemos movimiento?. Esto se debe al “cerrado”.

Este término es utilizado por McCloud en su texto “entender el cómic”. Este cerrado es la acción de rellenar o completar lo que está incompleto, basándonos en la experiencia. “Si la iconografía visual es el vocabulario de los cómics, el cerrado es su gramática. Y como nuestra definición de los tebeos depende de la disposición de sus elementos... puede decirse que, en realidad ¡El cómic es el cerrado!” (McCloud,1993, p.67)

Así con este cerrado, muchas cosas quedan a la interpretación del autor. Las viñetas no lo muestran todo, nosotros le damos el sentido.



**Figura 1.** McCloud, S. (1995) Capítulo 2, el vocabulario de los cómics. [Comic] Entender el cómic (p.66).

**-Onomatopeyas:** Las onomatopeyas le dan sonoridad al cómic o historieta, son una imitación del sonido, con ellas podemos imaginar el sonido sin siquiera escucharlo. El cómo están escritas también nos da el ritmo de lectura, por ejemplo, si la onomatopeya es muy grande con líneas con puntas, podemos influir que es un ruido fuerte.

“Las onomatopeyas son culturales y en este sentido, la cultura es un tema muy importante en muchas ramas de la lingüística, porque los idiomas son cultura, e incluso en el mismo idioma puede haber muchas maneras de interpretar una misma cosa. Esto se debe al contexto social de cada hablante y uno de los elementos que más depende de la cultura son las onomatopeyas, ya que son subjetivas y dependen totalmente de la interpretación de cada sujeto.” (Salaya; Morales, 2017.p17)

La onomatopeya también es una figura retórica, utilizada en los cómics como un efecto de sonido. Dependiendo de la cultura o del idioma, la onomatopeya puede variar. Por ejemplo, el efecto de sonido que tenemos para un beso, aquí en Chile es el sonido representado como “Muac”. Pero en Japón es completamente distinto, el sonido escrito que se refiere a un beso es “Chu”.

El cómo se escriben las onomatopeyas también es un elemento a tomar en cuenta para la importancia de la narración del cómic. Podemos poner mucho énfasis en una onomatopeya, haciéndola grande y que sobresalga, para que tome poder en la página. Como también podemos hacerlas pequeñas para denotar algún pequeño sonido o movimiento. Además del color, los bordes y la tipografía usada, nos dará indicio a cómo imaginarnos el sonido que se supone está pasando en la historia que estamos leyendo.

“La onomatopeya, al igual que las líneas de movimiento y el diálogo ayudan a resaltar la temporalidad de la acción; es decir, hacen tangible el paso del tiempo, esto es posible mediante el proceso de integración que realiza el lector; a través de las

experiencias pasadas podemos evaluar con cierta precisión la duración total de un sonido particular, asignándole un valor en minutos o en segundos a cada sonido. El lector calcula el tiempo que tarda la acción en ser realizada.” (Cuñarro; Finol, 2013, p.276)

Como las onomatopeyas son representación del sonido, es uno de los ingredientes que le da temporalidad al cómic. El lector al ir leyendo, supone el tiempo que transcurre en la viñeta dependiendo del objeto, persona o cosa que está haciendo el sonido.

## Dibujo y color

El dibujo y la forma de colorear un cómic es de grandísima importancia a la hora de la creación de uno. Esto influirá en cómo ambientamos la historia que queremos transmitir como autor al lector.

La iluminación, las tonalidades, la textura, son elementos a tener en cuenta a la hora de la creación del cómic. Y dependiendo de la cultura, la época, la técnica y a quién va dirigida la historia.

“El uso del color en el cómic busca atraer la atención, hacerlo más legible e impresionar emotivamente. Las dimensiones del color pueden ser las siguientes: el matiz, es la característica tonal que permite distinguir un color del otro; el valor se refiere a la claridad, a la oscuridad de un matiz; la intensidad se refiere a la fuerza de un color.” (Cuñarro; Finol, 2013, p.284)

El color, la línea, la forma del achurado, el rellenar espacios o no rellenarlos, la fluidez, lo brillante y lo opaco. Todas estas variantes (y más) se utilizaran para hacer una historieta. El color nos da sensaciones, nos crea un ambiente, para así poder interpretar lo que estamos viendo en la hoja. El color y el dibujo se debe adaptar a nuestro público objetivo para llamar su atención, y para eso debemos analizarlo. Dependerá

de a quién irá dirigida la historia, para entender qué tipo de coloreado debemos utilizar.

“Refiriéndonos a los no específicos, podemos decir que el color tiene unas connotaciones que en su momento Kandisky estableció desde una perspectiva cultural occidental:

- El rojo: significa poder. Otras interpretaciones le dan el valor de sufrimiento y dolor.
- El azul: nos atrae hacia el infinito.
- El verde: paz, tranquilidad y por supuesto esperanza.
- El negro: la muerte y todo de lo que de ella se deriva. En otras culturas es el blanco el asociado a esto.
- El blanco: pureza y alegría.”

(Cuñarro; Finol, 2013, p.283)

## Lienzo, diagramación y montaje

El cómic estuvo por muchos años enmarcado dentro de los medios impresos y así mismo, el formato de estos medios. El papel y la tinta era lo esencial para poder crear una historieta. Por lo general, podíamos leer cómics en los diarios, revistas y libros. En donde el formato es una hoja, una página. Esta página es nuestro lienzo a la hora de crear un cómic. Y ahí es donde disponemos del espacio para poner nuestras viñetas. Una página es un espacio delimitado. Tiene un cierto tamaño, en donde debemos amoldar nuestras viñetas para que la historia se entienda.

Siempre vamos a tener que amoldarnos a un cierto formato y hacer maravillas con este a la hora de crear un cómic. Lo

bueno está en cómo podemos aprovechar este espacio y que tan creativos logremos ser.

“La diagramación es el proceso de hilar el hilo discursivo de la novela través del código icónico, para esto se dispone la página como un lienzo y de los paneles como los principales elementos con los cuales se puede jugar para construir una historia” (Cuñarro; Finol, 2013, p.281)

El dibujante a la hora de diagramar le da el ritmo a la historia y debe empezar a tomar decisiones importantes en la visualidad de las viñetas y textos. El cómo se van a disponer en este espacio en blanco que es el lienzo, o también llamado por will eisner como “la super viñeta”. Cuales son las viñetas que quiere que llamen más la atención, cuales serán más grandes y cuales serán más pequeñas.

Es decir, que además de diseñar cada viñeta, también se debe diseñar en general la página, los espacios y los pesos visuales. Esta página, o lienzo, debe llamar la atención del lector para que este desee leer. Si todo está desordenado, el lector obviamente no sabrá cómo empezar a leer. O también el lector puede perder las ganas de leer si no encuentra atractivo el general de la página.

“La diagramación de la página, es decir, el tamaño y la ubicación de los paneles establecen el ritmo gráfico de la novela. Si se quiere mostrar una pelea se deben elegir los momentos destacados de manera que quien lee los complete en su mente, decidiendo también acerca del tamaño de la retícula para restar o resaltar la intensidad de las escenas.” (Cuñarro; Finol, 2013, p.282)

Nuestros ojos siempre mirarán el general de la página, para luego centrarse en empezar a leer desde la primera viñeta. De una forma u otra sabemos más o menos lo que puede estar pasando en general, para luego leer el detalle. Por lo tanto, lo primero que ve el lector es la página completa. Y ahí decidirá si quiere leer el cómic o no lo quiere leer. Pueden haber muchas razones por las que no quiera leer. Por ejemplo, que

no le guste el estilo de dibujo, que sienta que haya mucho que leer, que no sepa por dónde empezar, entre muchas otras.

“En ese mismo sentido, se puede apreciar que el montaje de una página se asemeja al montaje cinematográfico, ya que el trabajo de edición debe formar un todo armónico entre letra, viñeta e imagen.” (Cuñarro; Finol, 2013, p.283)

## Iconicidad

“Sin embargo, la suerte de imágenes que solemos llamar símbolos son una categoría de íconos. Son las imágenes que usamos para representar conceptos, ideas y filosofía.

Luego están los íconos del lenguaje, la ciencia y la comunicación. Los íconos de la esfera práctica. Y por último, los íconos que llamamos dibujos: Imágenes concebidas para parecerse a los motivos que representan.” (McCloud, 1993, p.27)

El cómic extrae distintas técnicas del arte, del cine y de la fotografía para ser realizado y en este podemos ir jugando con la iconicidad, tanto en el diseño de personajes como en el fondo.

“Cuando abstraemos una imagen mediante la caricatura, lo que hacemos no es tanto suprimir detalles, sino más bien resaltar ciertos detalles. Al descomponer una imagen a su “significado” esencial, el dibujante puede amplificar dicho significado de una manera que no está al alcance del dibujo realista.” (McCloud, 1993, p.30)

¿Cómo es que el ser humano puede ver una cara en un círculo con dos puntos dentro? Eso es porque nosotros los humanos somos una raza egocéntrica, según McCloud. Ese círculo con dos puntos se rellena gracias a nuestra imaginación, en la que podemos ver una cara.

Así también podemos jugar en el diseño de personaje a la hora de la creación de un cómic. Mientras más sencillo es el personaje, más hacemos el ejercicio de rellenarlo con nuestro ser. Por lo tanto, nos podemos sentir más identificados con un personaje más icónico, que con un personaje más realista.

Inclusive, pueden llegar a nosotros las emociones más fuertes a la hora de que el personaje sea más simple.

“La caricatura es un vacío que absorbe nuestra identidad y nuestra conciencia... una concha vacía que habitamos y nos permite viajar a otro reino. No es que miremos la caricatura ¡Es que nos convertimos en ella!” (McCloud, 1993, p.36)

En el cómic se puede ir jugando con la iconicidad. Podemos resaltar a un personaje simple en un fondo detallado, o podemos hacer personajes más detallados y otros más simples.

El personaje es solo un concepto, al cual nosotros le damos vida. Ya sea de visualizar sus movimientos de viñeta a viñeta, como también al momento de leer los diálogos, que en nuestra mente le damos una voz en específico.

“Los estilos híbridos resultantes tuvieron un tremendo alcance icónico, desde personajes sumamente caricaturizados hasta segundos planos rayando en lo fotográfico. Pero los dibujantes japoneses fueron aún más allá. Unos cuantos se percataron de que al poder objetivar el dibujo realista se le podía encontrar otra utilidad. Mientras a la mayoría de los personajes se les dibujaba de una manera sencilla para facilitar la identificación del lector... dibujaron a otros personajes mucho más reales, de manera a objetivarlos, haciendo hincapié en su “calidad de ser otros” diferentes del lector.” (McCloud, 1993, p.44)

## Desarrollo

Este arte secuencial tiene un proceso creativo. En donde existe una idea que se trabaja y se desarrolla. Existen diversas maneras de hacer un cómic. El tiempo en que se puede llegar a tardar a la hora del desarrollo, es totalmente dependiente de cada autor.

Los cómics pueden crearse con un grupo de trabajo, en donde pueden separarse las tareas, como guión, boceto, lineart o entintado, color, fondo, rotulación, edición, entre otros. Pero no es necesario, si solo una persona trabaja por su cuenta, puede llegar al mismo nivel que un grupo (solo que el trabajo es bastante).

En el pasado solo se encontraba la forma tradicional de hacer cómics, a esto me refiero que solo se podía hacer con tinta y papel. Actualmente tenemos muchas más herramientas, como lo son las tabletas digitalizadoras y softwares de dibujos especializados en cómics.

“Desde un principio, la concepción y la composición escrita de la historia se ve afectada por las limitaciones del medio, que prácticamente dictan el campo de la historia y la profundidad de la narración.(...)La elección de una historia y su narración se encuentra sujeta a limitaciones de espacio, a saber hacer del dibujante y a la tecnología de producción.” (Eisner, 1985, p.129)

En el comienzo, según Will Eisner, el autor debe tomar una decisión antes de hacer su historia. Debe decidir si quiere tratar de exponer una idea, un problema y su solución o transportar al lector a lo largo de una experiencia.

Teniendo esta primera premisa de la historia, hay que empezar a desarrollarla. Puede ser a través de un guión y bocetos. Se debe planificar cuántas páginas deberá tener, el tamaño de estas y la cantidad de materiales a utilizar (hay que tenerlo en cuenta para la impresión y distribución)



Aunque todo esto que estoy nombrando es más para los cómics impresos. A finales de los noventa y principios de los 2000 también el “cómo hacer cómics” cambió. Nuevas tecnologías empezaron a aparecer, lo cual ayudaba enormemente a la creación de una historieta.

El proceso creativo inicial sigue siendo el mismo, primero tenemos una idea y luego debemos desarrollarla haciendo un guión y bocetos. Solo que actualmente hay más opciones para desarrollar la historia. Además su distribución puede ser solo a través de redes o plataformas de cómics. Antes era necesario ser parte de alguna editorial si se quería que el cómic que habíamos realizado fuera leído por muchas personas. Hoy en día solo es necesario subirlo a la web para que este sea leído por distintos usuarios.

## Webcomic

El webcomic es un cómic digitalizado, leído y distribuido por la web. Uno de los primeros antecedentes es “Doctor Fun”, el primer webcomic publicado en septiembre de 1993 y que siguió regularmente su publicación por 13 años hasta el 2006.

Tras el declive que tuvo el cómic en los años 90s, ya no se tenían tantos lectores como en décadas anteriores, el cómic se estaba volviendo algo de un cierto nicho, en donde era difícil entrar para las personas que no tenían la cultura de la lectura del cómic.

Los autores empezaron a tratar de reinventarse, buscando una nueva forma de publicar y de contar historias para llegar a más personas. Pero el boom del webcomics no fue hasta fines de los noventa, todo gracias a la globalización y que cada vez, el acceso a internet se iba masificando. Cada vez la opción a tener un computador era más accesible para todos, por lo que el mundo del internet se hizo parte del día a día de las personas.

La tecnología iba avanzando en todo ámbito, incluido el “cómo” hacer cómics. Se desarrollaron programas de dibujos y edición. Además de la creación de tabletas digitalizadoras que intentaban igualar al lápiz y el papel.

“El acceso a Internet ya era algo al alcance de la mayor parte de la población de los países desarrollados, lo que unido a la existencia de servicios de hosting gratuitos (o muy económicos), al acceso a ordenadores cada vez más potentes capaces de trabajar con imágenes de gran resolución y a periféricos como escáneres y tabletas digitales, hizo posible el nacimiento de cientos de webcómics por parte de autores anónimos que veían en la red una posibilidad de difundir sus obras entre un público potencial de millones de personas” (Molina, 2007, p.4)

La distribución de un cómic tradicional era mucho más laborioso que un webcomic. Primeramente había que, si era lo posible, estar con alguna editorial (aunque igualmente se podía distribuir de manera individual, pero se hacía aún más difícil para llegar a más personas) Luego, que la editorial diera el visto bueno, para a continuación llevarlo a una imprenta para su reproducción. Al tener los ejemplares impresos, se debían distribuir en librerías y llegar a las vitrinas de estas, para que finalmente un individuo pueda interesarse y comprarlo. Son muchos paso a paso para que finalmente un cómic impreso pueda llegar a la casa de un lector. En cambio, el webcomic no tenía todas estas dificultades que podemos encontrar en el cómic. El autor podía experimentar muchísimo más en las historias que iba a contar, y la distribución era casi inmediata, luego de ser publicado en alguna página web.

“Desde 2004 el número de webcómics no ha parado de expandirse, actualmente existen docenas de miles de páginas y, gracias a la facilidad para acceder a ellas y al hecho de que sean gratuitas, han conseguido convertirse en una alternativa al cómic tradicional.” (Molina, 2007, p.6)

## El webtoon

El webtoon es una nueva forma de narrativa gráfica con un formato especial el cual se adapta a dispositivos tecnológicos como celular, tablets y computadores.

Las plataformas para leer webtoons nos hacen estar más cerca de nuestros autores o autoras favoritas y también ser más cercanos a otros usuarios.

Webtoon es un tipo de cómic o historieta publicado en la web. Su particularidad es que tiene un formato de una sola imagen vertical en donde las viñetas están yuxtapuestas una bajo la otra. La lectura es de arriba hacia abajo, y con el dedo (si se está leyendo en tableta o celular) o el mouse (si se lee en un computador) se puede ir deslizando esta gran página alargada. Este tipo de formato nació en los 2000 en Corea del Sur, y ahora cuenta con una popularidad a nivel global, tanto que se han hecho diversas adaptaciones a series de televisión, anime e incluso pasando a la pantalla grande.

¿Y qué diferencia un cómic o webcomic de un webtoon? La mayor diferencia sería el formato y el medio por el cual se lee. El concepto de cómic es algo más global, el cual contiene como subcategorías a los webcomics, los cuales son con el mismo formato de un cómic tradicional; pero está disponible en la web y a los webtoon que también es digital pero su formato mantiene una verticalidad

El término webcomics es amplio, es un término general que define a todos los cómics producidos y distribuidos digitalmente

La palabra webtoon es una combinación de web y cartoon (dibujos animados), que fue creada en los años 2000 en una página web de Corea del Sur.

Una vez que apareció el formato vertical muchos artistas lo adoptaron rápidamente. El primer Manhwa que utilizó este formato fue Pape and Popo's Memories de Sim Sünghyon, serializado en un portal de blogs del navegador Daum en

2002. Utilizaba el formato vertical, en donde los lectores podían bajar utilizando la rueda del mouse.

El webcomic que trajo la popularidad del formato vertical fue uno romántico llamado Sunjong creado por Kang P'ul, también publicado en el sitio web perteneciente a Daum el año 2003. (Cho, 2016)

Se hará mención a la palabra “Manhwua”, la cual también tiene como origen Corea del sur y así es como ellos llaman a cualquier tipo de cómics. Lo mismo pasa con el término “Manga” en caso de Japón, o “Manhua” en caso de China.

Para comprender este término, es necesario definir primero qué es un manhwa. Manhwa (만화) es una palabra que no se refiere únicamente al cómic de origen surcoreano, sino que se utiliza en ese país para referirse a todo tipo de ilustración gráfica independientemente de su origen, sin embargo, en la actualidad y de forma internacional se utiliza para hacer mención a la narración ilustrada de este país asiático. (Gonzalez, 2020)

Daum y Naver fueron los principales portales en donde los artistas podían subir sus historias. Daum y Naver son portales web utilizados en el país surcoreano (vendrían siendo buscadores como Google) y cada uno sacó su website de webtoons. Actualmente existe una variedad inmensa de webtoons, los cuales se pueden leer en distintas plataformas, apps y páginas web. Algunos que lideran actualmente la industria son Line Webtoon, Daum Webtoon, Tapas.io, entre otros.

En 2013, el sitio del portal Naver celebró su primera exposición editorial de webtoons en la Feria del Libro de Frankfurt para promover los webtoons coreanos en países europeos.

En 2012 Daum, otro portal coreano, invirtió en Tapastic la primera plataforma en línea para cómics en el mercado norteamericano; fundada por un empresario coreano en los EE. UU. En 2014, Naver también lanzó un sitio de webcomics y una aplica-

ción de cómics móviles llamada LINE Webtoon en los EE. UU. (Cho, 2016).

La popularidad de webtoons es un furor a escala mundial, Line webtoon está disponible en 8 idiomas, y ya hace un poco más de un año la plataforma en español fue lanzada.

En el mercado estadounidense estas dos plataformas son las que se llevan los primeros puestos, y todo este Boom es gracias a la prosperidad del internet y la globalización.

En 2014, Naver, el portal coreano que lanzó LINE Webtoon en los EE. UU., Presentó un ambicioso plan para los webtoons en el mercado global durante los próximos diez años, declarando que “aumentará la conciencia de los webtoonistas coreanos en el extranjero para 2015 lectores para 2016 o 2017, convertir los webtoons en una faceta de la cultura popular dominante para 2018 o 2020, y hacer que los webtoons sean compatibles con otros medios para 2024.

Por ejemplo, Tapastic, el sitio de cómics web estadounidense asociado con el sitio del portal coreano Daum, es un portal líder que “presenta más de 1.200 dibujantes y más de 24.000 episodios. Recientemente [en 2014] superó a DC Comics, famoso por los mega éxitos de los cómics ‘Superman’ y ‘Batman’, en las clasificaciones de tráfico por un amplio margen. (Cho, 2016)

Pero hay algunas otras cosas que no he nombrado, por las cuales estas plataformas se han hecho tan exitosas y una de ellas es, que la lectura de sus webtoons es gratuita. Además de tener un abanico de historias para leer y las actualizaciones todas las semanas, lo que es muy atractivo para lectores primerizos.

Lo que han hecho estas plataformas para recaudar más ganancias y no solo recibir dinero de anuncios, fue implementar una especie de reloj de tiempo para los últimos tres capítulos publicados y para leer estos se deben comprar coins de la página, si es que no se pudiera esperar más para leer. Aunque existe esta opción, de igual forma cuando ya pase el tiempo, estos capítulos serán gratuitos gradualmente.

Las historias que podemos encontrar para la lectura son muy variadas, para todo público, para todos los gustos e intereses y de distintos géneros. Podemos encontrar: Drama, romance, acción, terror, gore, etc. El estilo de dibujo y el color son algo fundamental a la hora de contar una historia. Los webtoon juegan mucho con toda su gráfica para hacer llegar de la mejor manera su mensaje a los lectores. Ya no hay restricción de color como con los cómics impresos, por ejemplo, el manga, se limitaba a jugar con tramas, los blancos y los negros para colorear a sus personajes y fondos, ya que debían abaratar lo más posible los costos de impresión por la cantidad de volúmenes y distribución que se debían vender cada semana. Ahora como el webtoon está pensado para ver y distribuir digitalmente, esto ya no es una limitante a la hora de crear.

En Line webtoon existen dos secciones, Por un lado están los “originales” y por otro los “Canvas”. Los originales son eso exactamente, originales de webtoons. Son artistas que trabajan directamente para la empresa, tienen su editor y su sueldo. En cambio los “Canvas” (que es donde publico actualmente), es para artistas independientes y donde pueden subir sus historias, siendo una su propia “jefa”.

En Canvas en el idioma inglés existe una monetización para que los artistas, que posibilita puedan ganar dinero con su trabajo, dependiendo de las vistas que tengan los capítulos; pero Canvas en español no tiene esta opción disponible aún.

Por último, tanto como webtoons Line, tapas.io, entre otros; los usuarios tienen la posibilidad de suscribirse, comentar y dar like a los capítulos, lo cual conlleva a una interacción entre el/la autor/a y el/la usuario/a, así como también puede producirse la interacción entre usuarios/as.

El webtoon en sí es un objeto que continuamente se ha desubjetivizado, ya que tiene como elemento principal el cómic, pero este ya no es el simple cómic que se leía a través de un libro, sino que está inserto en una página web, además de la evolución que tuvo en cuanto a su visualización, ya no son viñetas una al lado de la otra, ahora son viñetas con una gran separación y dispuestas en forma vertical.

El webtoon toma elementos que antes eran separados y aislados, este los junta para crear algo nuevo. La música y el cómic supuestamente no iban de la mano, ahora en los webtoons existe la posibilidad de escucharla mientras se lee. Inclusive el cómic con los dispositivos tecnológicos, estos se adaptaron y en primera instancia se forma el concepto de webcómic, para adaptarse aún más y formar el concepto de webtoons. Una evolución constante de elementos constantemente desubjetivizados.

## Narrativa y formato

Como se mencionó anteriormente, el formato que utilizan los webtoons es vertical y las viñetas están dispuestas una bajo la otra. Esto es muy distinto a como leíamos antes los cómics, ya que varias viñetas estaban dispuestas en una sola página, en donde uno podía verlas todas en un ámbito general, es decir, ya sabías más o menos que iba pasando incluso antes de leerla; en cambio en webtoon, las viñetas van apareciendo de a poco, mientras con tu dedo o con el mouse vas bajando el lienzo alargado, esto hace que te sumerjas en la historia y te involucres personalmente, viviendo una ficción.

Los cómics son un medio que entrelaza tanto la palabra como la imagen y, por lo tanto, requiere que los lectores ejerciten “habilidades interpretativas tanto visuales como verbales”

Los cómics también son una forma con vocabulario y gramática específicos. Sus elementos más fundamentales son paneles (o marcos), medianiles (los espacios entre paneles), globos de diálogo y cuadros de texto (o leyendas). (Cho, 2016)

Si bien tenemos estos “ingredientes” (paneles, que los llamaré viñetas, medianiles o canales, globos y textos) los webtoons los utilizan de una forma un tanto distinta (o bastante distinta) a lo tradicional. El más notorio es el espacio entre viñeta o medianil, que también el autor los

llama como “canales”. Estos son utilizados de una forma mucho más provechosa de lo que antes se acostumbraba. En cómics tradicionales o webcomics, solo era un espacio un tanto monótono y estrecho, que solo se utilizaba para separar una viñeta de otra, pero ahora es parte de la lectura en sí, los autores le dan un significado, ya que puede haber mucho espacio entre viñetas o poco, lo cual crea un ritmo de lectura, incluso pueden ser utilizados con algún color, fondo, rayas. Todo depende del mensaje que quiera dar el autor. Por ejemplo, si estos espacios entre viñetas están en negro, o con alguna textura un tanto distorsionada, nos daran una sensación de tensión y esto ayudará en el ambiente que se crea al leer, le da movimiento; por lo tanto, nos adentraremos más en el relato. Lo que quiero explicar es que estos espacios ayudan enormemente a la percepción, visualidad, sensación y comprensión de la historia en sí. Le da un tono a la historia, lo cual debe ser tomado totalmente en consideración a la hora de crear un webtoon.

Como han argumentado muchos estudiosos del cómic, la cuneta es el espacio donde tiene lugar la participación más activa del lector. Es en este espacio donde el lector conecta activamente los paneles adyacentes para construir el flujo narrativo; los lectores, completamos lo que falta entre los paneles, los lectores construyen para generar significado o para crear movimiento a partir de imágenes fijas. De esta manera, los espacios de cuneta son una característica única y generadora de los cómics. (Cho, 2016)

Si este espacio es largo, sabemos que el tiempo también es largo en la historia; si este espacio es más pequeño, sabemos que las acciones fluyen con mayor rapidez. Ayudan al lector a percibir el tiempo y la narrativa de la lectura.

Ahora se convierte en un espacio más sustancialmente involucrado en la narración de la historia y utilizado más activamente por los creadores de webtoons. Está diversificado gráficamente para ofrecer elementos narrativos específicos como la atmósfera de la historia, el lapso de tiempo, el esce-



nario, el diálogo y la narración, elementos que se proporcionan solo en paneles en los cómics impresos convencionales.

Por ejemplo, un espacio-tiempo extendido experimentado a través de un panel vertical extremadamente largo brinda una sensibilidad de tiempo y espacio que no se puede expresar en cómics impresos porque abarcaría varias páginas en ese formato. (Cho, 2016)

Además de los espacios entre viñetas, tenemos los globos de diálogos, que normalmente se encontraban al interior de cada viñetas en los cómics, un tanto comprimido, ahora estos están inclusive fuera del cuadro, sobresalen. Así el espacio con la imagen se puede apreciar en su totalidad, no hay tanta información encerrada o comprimida en un solo cuadro, dando más espacio a la lectura.

Los globos se pueden poner fuera de la viñeta o entre viñetas y canales. Quiero recalcar con esto, que donde se dispone de más espacio gracias al formato vertical, la lectura es casi de arriba hacia abajo, ya que no tiene relevancia la orientación de la lectura (como por ejemplo los mangas, que la lectura de viñetas era de derecha a izquierda, por lo cual, para nosotros, quienes leemos de derecha a izquierda, se nos hace un tanto confuso) y sólo se lee el globo de texto que se encuentra más arriba que el otro, osea que la lectura también se ha vuelto vertical. Esto lo hace muy intuitivo a la hora de leer.

Además del espacio, las personas no se confunden, ni les da “flojera”, ya que la información les va llegando de poco en poco al ir bajando; en cambio en los cómics tradicionales, la información de cada página se podía ver a primera vista.

En las historietas impresas, el ojo del lector puede hojear desde el panel superior izquierdo de la primera página hasta la parte inferior derecha de la segunda página, y luego volver al primer panel para leer con más atención, en orden secuencial; por tanto, el creador tiene menos control sobre el ojo del lector y hay formas más diversas de construir la narrativa,

según los hábitos de lectura del lector. (Heekyoung Cho, 2016)

El autor al tener más control sobre el ojo del lector puede ser también considerado una desventaja, ya que solo se pueden ver pocas viñetas a la vez, inclusive muchas veces solo se puede ver una a la vez. La capacidad de deambular el ojo del lector se encuentra más restringida en los webtoons que en la de los cómics.

Ahora hablemos de las viñetas. ¿Que tienen de distintas las viñetas de los cómics tradicionales a los webtoons? Pues, muchísimo diría yo. Si el autor quiere, puede usar tan solo una viñeta para contar toda una escena. Al ser un formato vertical, la viñeta tampoco tiene límites que antes se tenía con el formato de hoja para imprimir. Esta viñeta puede ser tan larga como uno quiera, todo depende de la creatividad y de la intención del autor al momento de dibujarla. Inclusive existen algunos webtoons en que las viñetas tienen movimientos, una especie de gif que al ir bajando esta se va moviendo.

Para explicar esto de la dimensión de las viñetas, se tomará un ejemplo en concreto. El webtoon “El Crush del Villano” en el episodio 4, la primera gran viñeta muestra un cielo azul, para luego dar paso a las copas de unos arboles, a medida que bajamos podemos ver como nos adentramos a una especie de bosque, hasta que finalmente observamos el pasto y un chico acostado en el.

Además de todo lo visual que he hablado anteriormente, hay algunos webtoons que contienen música, esta tiene la opción de activar o desactivar y su función es de crear el ambiente para la lectura.

## Color

En el webtoon, ya no existe alguna restricción de color como lo pueden tener el manga o el cómic, ya que estos eran pensado para una distribución impresa del producto. Por lo tanto, a veces se restringía de cierta forma a solo a usar blanco y negro en la impresiones para abaratar costos, o utilizar algún solo color. También podemos encontrar que en el maga normalmente se utlizan blanco, negro y tramas (ya sea en tramas punteadas, achurado o distintas otras técnicas para dar volumen). El manga por su tal distribución y consumo, debía abaratar los costos lo mayor posible por el volumen de impresiones semanales, quincenales o mensuales que se tienen dependiendo de la revista. Además que en estas publicaciones, las hojas utilizadas son recicladas.

En el webtoon, al ser pensado desde un principio para un medio digital, el color no necesita ser restringido de ninguna forma. Se puede utilizar al gusto del autor o como este quiera emplearlo para darle una intención a la historia dibujada.

Al ser así la libertad que existe a la hora de realizar un webtoon es mucho mayor. Cualquiera en su casa (teniendo las herramientas de trabajo) puede realizar uno sin la necesidad de tener un presupuesto para las impresiones que se necesitaban en los cómics impresos.

El color en el webtoon es algo con lo que uno puede llamar la atención del público. Además de que ayuda a la comprensión de la historia. Pero, no necesariamente todos los webtoons deben ser a color, eso lo elige cada artista detrás de la creación de uno. Hay webtoon en escala de grises, hay algunos con colores básicos, y hay otros full color. El color sirve para darle intencionalidad a la historia, para que el lector enganche y pueda adentrarse en lo que está leyendo. Por ejemplo, si la historia es un romance dulce, puede que tenga colores brillantes o pasteles. Pero, si la historia es de terror, los colores podrían ser tonos oscuros para dar suspenso.

**Figura 2.** El Crush del Villano. Episodio 4. Autoría propia.



## Breve Historia del cómic

Desde el principio de los tiempos, el ser humano ha intentado plasmar gráficamente su historia, acontecimientos y eventos. Podemos irnos desde la prehistoria con los dibujos hechos en piedra por seres humanos primitivos, también podemos nombrar las epopeyas precolombinas con dibujos en secuencias.

La imprenta, como una gran creación para la humanidad, también es importante para la historia del cómic. La idea de reproducción en masas, es primordial para el cómic. Este debe ser reproducible (no así como el arte que, la calidad de arte se lo da a que es único).

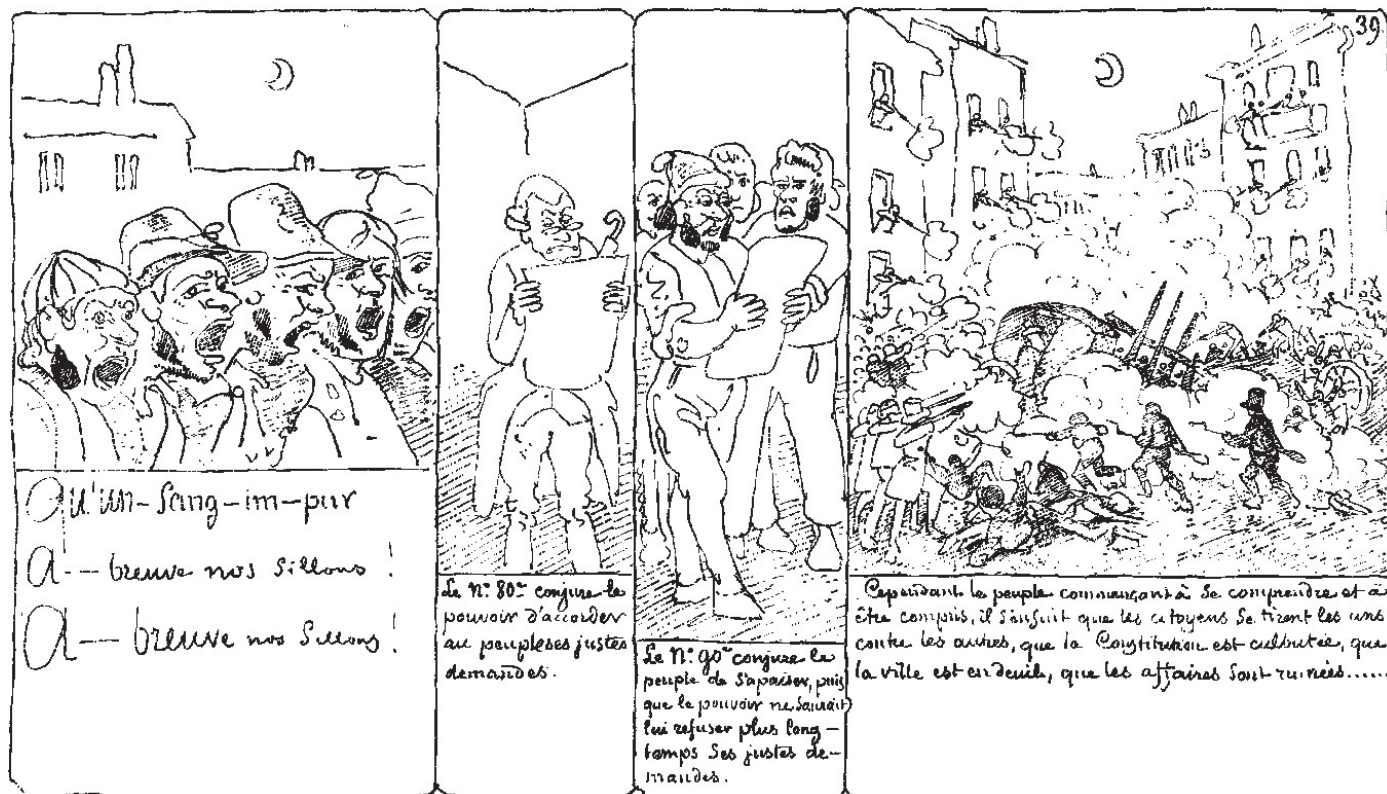
“El germen del cómic está, por tanto, en la imprenta. El invento de Johannes Gutenberg inició a mediados del siglo XV la industria del libro, al permitir copiar de un modo relativamente rápido las obras literarias. Después, los medios técnicos se fueron perfeccionando, y permitieron la aparición de la prensa en el siglo XVI, cuya popularización en el XIX se convertirá en una de las claves para entender el nacimiento del cómic tal y como lo conocemos hoy en día.” (Fuentes, 2014, p. 14)

En el siglo XIX, Rodolphe Töpffer, que ya había nombrado anteriormente, es el pionero en hacer una caricatura en secuencia acompañada de textos y dividida en viñetas. Las llamaba garabatos y las dibujaba para su entretenimiento, donde luego las distribuía a sus estudiantes

“Pese a ello, los dibujos de Töpffer, en opinión de historiadores como Santiago García, sembraron las semillas del cómic, ya que llamaron la atención de muchos artistas, que comenzaron a hacer sus propias historietas, como el alemán Wilhelm Busch y su Max und Moritz.” (Fuentes, 2014, p. 14)

Pero, gracias a la litografía y en conjunto con la prensa, es donde se consolidó el cómic.

Y así por varios años, el cómic y la prensa estuvieron unidas. Normalmente los cómics o historietas que se podían encontrar en los diarios, eran de sátira y crítica. Emergieron una variedad de artistas que se dedicaban a aquello gracias al éxito y la demanda que tenían las historietas en la prensa. Y así surgieron títulos como Hogan's Alley, Krazy Kat, Gasoline Alley y Thimble Theater.



**Figura 3.** Töpffer, R. (1845) Histoire d'Albert - page 41. commons.wikimedia. [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Histoire\\_d%27Albert-p41.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Histoire_d%27Albert-p41.jpg)

Mientras el cómic evolucionaba en occidente, el manga también daba sus primeros pasos. Existen varios antecedentes en la cultura japonesa que pueden relacionarse con el cómic, en donde distintas obras artísticas relataban historias. Hokusai es uno de los mayores influyentes en los autores nipones, tanto en su lenguaje narrativo como en su arte.

De esta tradición, el manga obtendrá las bases de su particular lenguaje narrativo, muy diferente al occidental, empezando por el orden de lectura, inverso al nuestro, y lleno de recursos tales como las líneas cinéticas, la deformación de las figuras, o el llamado efecto máscara o enmascaramiento, consistente en colocar personajes caricaturescos en escenarios realistas. (Fuentes, 2014, p. 30)

Uno de los autores más importantes en la historia del manga es Osamu Tezuka, conocido también como el dios del manga. Fue uno de los mayores influyentes en el cómo hacer, dibujar y contar historias en el manga. Su estilo fue adoptado por distintos autores, los característicos ojos grandes se deben a él. Entre sus obras podemos resaltar a La nueva isla del tesoro (1947), Jungle taitei (1950), Astroboy (1952), Ribbon no Kishi (1953), Dororo (1967), entre muchas otras.

Volviendo al occidente, en 1933 el cómic-book tiene su primera aparición. Podemos encontrar antecedentes referentes al cómic-book, pero sin un gran éxito. Así fue como se fue extendiendo y las editoriales empezaron a copiar el formato de este libro de cómics, lo cual tuvo un muy buen recibimiento entre los lectores. Con el auge del cómic-book y su masificación trajo consigo a artistas jóvenes, a la vez aparecieron historias tan conocidas como Superman, Batman o Wonder woman en la editorial National y Capitán América en la editorial Timely Comics.

En esos primeros años del comic-book también aparecieron otros géneros, como los funny animals, los tebeos románticos o las series de jungle girls, chicas ligeras de ropa perdidas en la selva. Pero los superhéroes fueron los más populares, hasta que a



comienzos de los cincuenta el público les diera la espalda. (Fuentes, 2014, p. 44)

Los superhéroes tuvieron su época dorada, pero luego de la segunda guerra los géneros preferidos de los lectores fueron los de crimen y terror, lo cual trajo problemas a las editoriales por el nivel de violencia que transmitían en las historias.

Así que editoriales como lo era National, la que luego se convertiría en DC Comics, optó por volver a las historias heroicas. Así las historias ya conocidas de superhéroes que se lograron mantener en el mercado, tuvieron un nuevo enfoque para llamar más la atención del público además de que se crean nuevas historias y personajes como lo son Flash y Linterna Verde. Para 1960 National crea la Liga de la justicia de América.

Bajo la batuta de los editores Mort Weisinger y Julius Schwartz, una generación de excelentes artistas, entre los que estaban Mike Sekowsky, Gil Kane, Joe Kubert o Curt Swan, redefinieron y actualizaron el concepto de superhéroe con gran éxito. (Fuentes, 2014, p. 118)

Para la editorial Atlas, que anteriormente era llamada Timely, no pasó desapercibido el éxito que se estaba teniendo con los superhéroes de National. Por lo que Martin Goodman, editor y propietario de Atlas, pidió a su colega Stanley Lieber (Stan Lee) crear nuevos superhéroes. La editorial finalmente cambió su nombre a Marvel Cómics.

Para la década de los setenta, aparece el cómic underground, intentando volver a géneros distintos a los que se daban en el cómic industrial como era en el caso de los superhéroes.

Es un momento de experimentación con historias dirigidas a un público adulto. Los autores hacían cómics ellos mismos y luego lo distribuían de distintas maneras, ya que difícilmente este tipo de géneros podrían ser aceptados por alguna editorial.

Habían crecido leyendo esos tebeos y ahora encontraban en la historieta marginal el vehículo perfecto

para el contenido adulto que estaba vetado en el cómic industrial. Y se lanzaron a hacer todo lo que estaba prohibido por la Comics Code. Terror, sangre, violencia desenfrenada, drogas y sexo explícito se mezclaban con la crítica social y política propia de todo movimiento contracultural. (Fuentes, 2014, p. 132)

Por otro lado, el manga siguió creciendo. Era versátil, muy consumido por sus lectores y con una gran cantidad de géneros. En los años setenta hubo una gran cantidad de autoras que renovaron el shojo (Historias dirigidas al público femenino). Además aparece la primera publicación yaoi (Historias con temática homosexual), kaze to ki no uta escrito e ilustrado por Keiko Takemiya.

El shonen (Historias dirigidas al público masculino joven) y el seinen (Historias dirigidas al público masculino adulto) también estaban teniendo un gran éxito. Desde 1968 la revista Shonen Jump comenzó sus publicaciones, revista que hasta hoy en día es publicada semanalmente con obras que han sido exitosas a nivel mundial.

Para los años ochenta se presentaban títulos como Capitan Tsubasa (Los supercampeones), Ranma ½, Dragon Ball, Saint Seiya (Los caballeros del zodiaco). Y cada una de estos mangas nombrados tuvieron su propia adaptación en anime, los cuales fueron éxitos mundiales.

En la década de los ochentas en occidente, el cómic comercial estaba teniendo un declive en sus ventas, tras la masificación de la televisión y los videojuegos. Cada vez se veían menos comics en kioskos, ya que se optó por cambiar la distribución a solo librerías o tiendas especializadas de cómics

Pero no todo fue mal para el cómic comercial, en estos años se puede ver una maduración en las historias de superhéroes. Aparecen autores que ayudan a reorganizar las historias ya contadas de los enmascarados.

En Marvel apareció una nueva generación de autores, por ejemplo, Roger Stern, que llevó a los



Vengadores y a Spider-Man a exitosas etapas. Walter Simonson, primero como autor completo y después con Sal Buscema al dibujo, renovó por completo Thor, con una sucesión de sagas épicas a medio camino entre la fantasía heroica y los superhéroes que se convirtió en un clásico y una de las etapas más sólidas y coherentes de la historia de la editorial. (Fuentes, 2014, p. 216)

Para la década de los 90s y a principios de los 2000, cada vez más autores se atrevían a hacer cómics de manera independiente, intentando alejarse de las historias tradicionales de superhéroes y haciendo sus obras sin un límite ni ataduras. Nacen obras como Black Hole en 1993, creada por Charles Burns y considerada como una de las mejores historietas independientes.

Ya en los 2000, se estrenaron películas de Marvel y DC que tuvieron buena recepción del público en general. Marvel intenta renovar nuevamente a sus personajes más famosos como lo son The Amazing Spider-Man, Daredevil, The Avengers y X-men.

Con las cifras de venta de los comic-books en su nivel más bajo de la historia, tanto DC como Marvel parecen haberse encomendado al cine como máxima fuente de ingresos. Tiene sentido, dado que la primera pertenece a Warner y la segunda a Disney. (Fuentes, 2014, p. 316)

El cómic deberá adaptarse a los distintos dispositivos y formatos que existen en la actualidad.

El manga por lo contrario del occidente, que ha tenido altas y bajas en su historia referente al cómic, ha logrado mantenerse estable. En los 90s podemos ver historias como Sailor Moon, Dragon ball z, Evangelion y en los 2000 aparecen mangas como Naruto, Bleach, Death Note. Cada una con su adaptación al anime y un éxito tanto dentro como fuera del país Nipón.

## El cómic en Chile

La historia del cómic chileno lleva una larga trayectoria. En los años 1800 ya podíamos ver sátiras ilustradas en la prensa con personajes políticos o disputas ideológicas. Pero no es hasta principios del siglo XX que encontramos al primer personaje del cómic chileno, Von Pilsener. Sus historias relatan las aventuras de un profesor Alemán viviendo en un país lejano como lo es Chile, teniendo problemas con el idioma y aprendiendo de su cultura. Este personaje fue creado por Pedro Subercaseaux y publicado por la editorial Zig Zag.

La historieta -publicada a página completa en el semanario Zig-Zag entre los años 1906 y 1907- se componía de viñetas numeradas, cada una de las cuales iba acompañada de un texto que complementaba el dibujo. Las aventuras se desarrollaban por entregas, es decir, continuaban en los números siguientes. No obstante ello, la periodicidad de la aparición de Von Pilsener dentro de la revista fue irregular: se publicaron apenas diecisiete historietas en el lapso de un año (Montealegre, Jorge. "Pedro Subercaseaux, en la historia y en la historieta", en Von Pilsener: Primer personaje de la historieta chilena. Santiago: Asterión, 1993). (Memoria Chilena, el Barón Von Pilsener.)

Una revista que marcó en la historia del cómic chileno es El Peneca, publicada por la editorial Zig Zag. Su publicación va desde el año 1908 hasta 1960, lo que significa que trascendió por varias generaciones. Era una revista con historietas dirigida a niños que tuvo altos y bajos en sus ventas pero logró mantenerse vigente por más de cincuenta años.

En 1940, El Peneca logró tener un tiraje de 180 mil ejemplares y años después llegó a circular en otros países latinoamericanos como Perú y Venezuela(...). La edad de oro de El Peneca llegó a su fin con la importación de historietas norteamericanas, a mediados de la década del cincuenta. (Memoria chilena, El Peneca)



**Figura 2.** Lusting (1906) Un alemán en Chile. Memoria Chilena. <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-589240.html>

A finales de los cuarenta apareció por primera vez un personaje con una mezcla de cóndor y huaso que hasta hoy en día sería un icono en la cultura Chilena, Condorito. Este tiene su primera aparición en el número uno de la revista Okey en el año 1949. Su creador, René Ríos Boettiger o más conocido como Pepo, hizo a Condorito luego de ver unas películas de Disney donde incluía una representación de un personaje Chileno. Pero según Pepo, no representaba bien el alma nacional.

Si bien Condorito no basó su humor en la contingencia política y social nacional o internacional, implícitamente aludió a los cambios que nuestro país y el mundo han experimentado a lo largo de las últimas décadas. Condorito no solo ha desempeñado un sinnúmero de ocupaciones y oficios, sino que además ha encarnado a políticos, deportistas, científicos y artistas del cine y la música. Sus aventuras lo han llevado a distintos países y épocas históricas. (Memoria chilena, Condorito)

A principios de los años sesenta inicia la conocida edad de oro en la historieta chilena. En estos años la editorial Zig-Zag, una de las más grandes, comienza publicando títulos traídos del extranjero de forma masiva, para luego dar paso a la publicación de historietas nacionales.

Poco después, editorial Zig-Zag creó un Departamento de Historietas que, bajo la dirección de la escritora Elisa Pérez, conocida también bajo el seudónimo de Elisa Serrana (1930-2012), reunió a prolíficos y talentosos dibujantes y guionistas que dieron vida a más de veinte nuevos títulos con una amplia variedad temática (Memoria chilena, Historieta chilena 1858-1998).

Así llegan historietas como Capitán Juper, considerado el primer superhéroe Chileno; Doctor Mortis, que anteriormente era una serie de radioteatro; El intocable, que asemeja a Tarzán, entre otros.



**Figura 3.** Nato (1955) Portada de El Peneca, número 2405. Memoria Chilena. <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-68688.html>

En paralelo, en el año 1968 surge la revista Mampato, cuyo nombre es del protagonista de la historieta principal de la revista. El creador del personaje fue Oscar Vega, pero todo el desarrollo de la historia se lo debemos a Themo Lobos. En 1978, por bajas ventas y por todo lo que el país atravesaba, se publicó su último número.

Llega un momento en que la editorial Zig-Zag es vendida al Gobierno de la Unidad Popular y pasa a ser parte del Estado Chileno. Cambiando su nombre a Editorial Nacional Quimantú. “El sello mantuvo muchos de los títulos anteriores, los que tuvieron cambios en sus líneas argumentales que respondieron al proceso político y social que se vivía en el país.” (Memoria chilena, Historieta chilena 1858-1998).

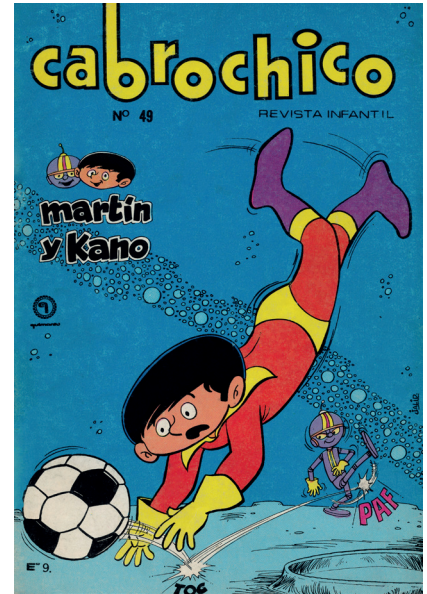
Tras el cambio de la editorial, se dejaron de traer historietas del extranjero muy populares, como lo eran las de Disney. Y sus tramas se fueron llevando a algo más político y social, lo que finalmente lleva al decaimiento de las ventas.

Todo lo que se hizo en Quimantú, a lo mejor no dejaba mucha ganancia como empresa, pero sí que me acuerdo que yo viajaba en micro en ese tiempo y la gente sacaba del bolsillo una novela y todos leían, todo el mundo leía. Se iban al trabajo, a la casa, que se yo, con una novela en el bolsillo. (Babul, Pérez, 2015)

Tras el golpe militar, la editorial Quimantú tuvo un final abrupto y pasó a llamarse Editorial Gabriela Mistral.

La historieta nacional tuvo un duro momento por esos años, tras la llegada masiva de la televisión y la crisis económica, las personas ya no tenían el poder adquisitivo que tenían antes.

Pero ya había otro problema en ese tiempo, El poder adquisitivo de los chilenos era muy bajo. Ya no había, no se dejaba plata para esparcimiento, había toque de queda en ese tiempo. Hubo un bajón en todo lo que sea artístico” (Babul, Pérez, 2015)



**Figura 4.** Daccarett, J (1972) Portada de Cabrochico, año 1, número 49. Memoria Chilena. <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-348863.html>

Tras la censura y represión que sufrió nuestro país en la dictadura, el decaimiento de los cómics fue de manera abrupta. La historieta se hizo más alternativa y de autopublicaciones como los son los fanzines.

En Chile había un extenso movimiento de cómics que se apagó repentinamente. La editorial Quimantú fue allanada por los militares: Le cambian el nombre por Gabriela Mistral, se exoneran a 800 trabajadores de los 1.600, el general (R) Diego Barros Ortiz es designado gerente general, en el año 1977 la empresa es subastada y adquirida por un empresario privado, y en 1982 las maquinarias son rematadas. (Pérez, 2003)

En la década de los ochentas, los autores empezaron a publicar cómics rupturistas y controversiales, teniendo la necesidad de mostrar todo lo reprimido de anteriores años. Así comienza la época del cómic underground. En el año 1988 aparece la revista Trauko, donde se podían encontrar historietas Chilenas como también extranjeras. La revista era rebelde, contra-moralista, violenta, sexual e irreverente.

La situación cambió con la llegada del siglo XXI. Ya alejado de los medios de prensa tradicionales, el cómic encontró nuevos soportes en Internet, las autoediciones y en los libros, que han sido el comienzo de una etapa de alta producción. (Memoria chilena, Historieta chilena 1858-1998).

Ya para los comienzos del siglo XXI el comic chileno se encontraba en una etapa de mucha experimentación como lo son los fanzines, pero también han surgido distintas editoriales Chilenas a través de los años, como lo son Ariete producciones, Visuales, Arcano IV, Wolu Editorial, Acción Comis, Pezarbóreo Ediciones, Biblioteca de Chilenia, Mangaline Chile, Dogitia Editorial, entre otros. Cada una con historias reconocidas a nivel nacional e internacional.

Además existen diversos espacios para la historieta Chilena. Todos los años se hacen distintos eventos exclusivamente para el cómic chileno, en donde se dan espacios a los artistas emergentes como también a editoriales más consolidadas.

Como por ejemplo el festival internacional del cómic en Santiago, que también cuenta con premiaciones en distintas categorías. Otro evento exclusivo de comics es El Festival Internacional Aguacero de Valdivia, que también otorga espacio y visualización a editoriales y autores Chilenos. Además de los que ya he nombrado, existen diversas instancias para mostrar el cómic nacional.

El cómic impreso nacional sigue vigente, pero el cómic digital también ha crecido de manera importante en los últimos años. Gracias a distintas plataformas digitales existe gran diversidad de historias chilenas. En estas destacan Triple Nacional, Alfa y Hana, que fueron originales de la plataforma Webtoon.com en español.

## III- Fundamentación del proyecto

### Objetivos

#### Pregunta de Investigación

¿Cuáles son los procesos creativos y evolutivos por los que atravesó el cómic Sweet prince?

#### General:

-Describir los procesos creativos y evolutivos por el cual atraviesa la creación del cómic Sweet prince entre los años 2013 al 2023.

#### Específicos

-Identificar las estructuras formales del cómic y sus distintos formatos.

-Documentar todos los procesos por los que atravesó el cómic sweet prince.

-Describir los medios y dispositivos por los cuales el cómic sweet prince fue evolucionando a través del tiempo.

### Relevancia

Este proyecto creativo busca aportar con un nuevo título a la biblioteca del cómic Chileno y motivar la lectura de la narrativa gráfica en el país. Además con esta investigación se proporciona conocimiento a todo lo relacionado a lo que es y el cómo hacer cómics. Por lo tanto, cualquier persona que lea esta tesis podrá utilizarla como una guía básica para elaborar cómics o como una fuente de conocimiento.



## IV.- Proyecto

Este proyecto trata sobre la realización de un cómic llamado Sweet Prince. Esta historia es una comedia romántica adolescente, su producción empezó desde el año 2013 y se mantiene activo hasta la actualidad.

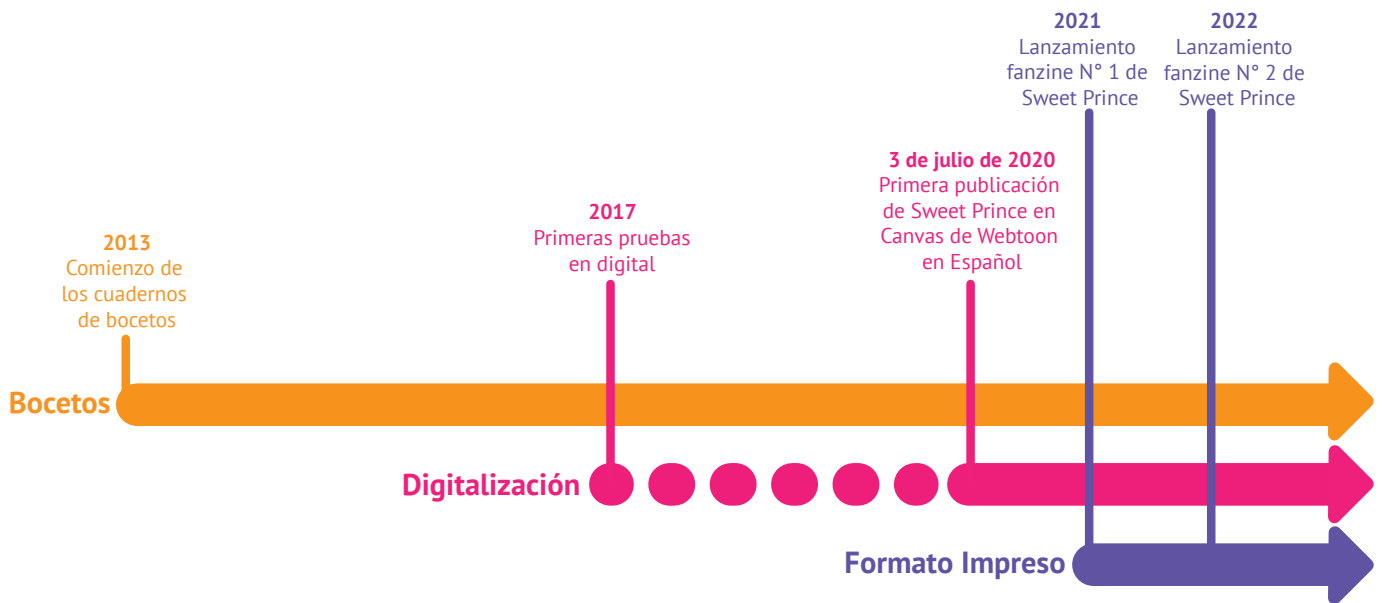
Podemos distinguir tres etapas importantes a través de este proyecto: Bocetos, Digitalización y Formato impreso.

Ninguna etapa de este proyecto a finalizado, todas se mantienen actualmente activas.

Esta historia se subjetivizó y desubjetivizó dependiendo de la necesidad de la autora, ya que existieron cambios de formato, dispositivos, medios y diseños. Al ser un cómic experimental, su evolución a través de los dispositivos y medios no fueron planeados desde un principio.









## Primera parte del proyecto:

### Bocetos

La primera parte de este proyecto se apoya en las ideas base de la obra, desarrollándolas de manera analógica y libre. Una instancia en donde la historia de este cómic empieza a tomar forma y a través del tiempo se va consolidando la trama y los personajes. Es una instancia muy intuitiva, fluida y experimental. Se comienza con la necesidad de plasmar ideas, emociones contenidas y entretenimiento. Además de querer tener un crecimiento narrativo y artístico.

Como existía esta necesidad de querer plasmar rápidamente las ideas, se comenzó con una premisa, diseño de personajes y ambiente bastante simple: todo el boceto hecho en un cuaderno con lápiz grafito y goma de borrar. Con estos pocos elementos se pudo comenzar toda una historia, siendo este el primer medio para transmitir este relato. Llamaremos a esta primera parte bocetos.

Estos bocetos fueron realizados en distintos cuadernos, dibujándose en conjunto con los diálogos. Esta etapa, en donde solo se esbozaban en cuadernos, duró aproximadamente unos cinco años. Y cabe destacar que esta primera instancia creativa fue en solitario y no fue compartida a nadie hasta un par de años después.

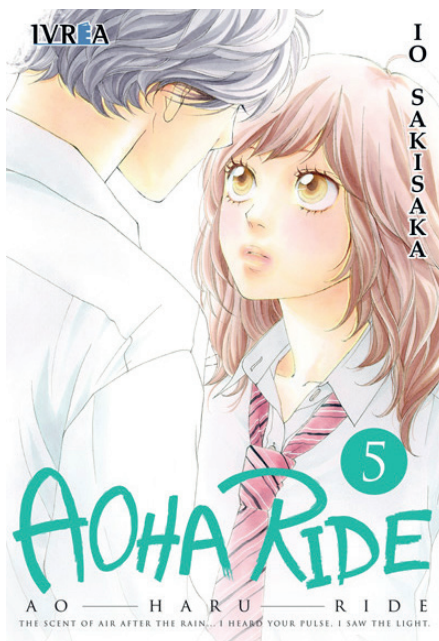
## Referentes

Las primeras influencias para la creación de este proyecto en gran parte fueron los mangas shojo, por lo mismo, la mayoría de los referentes son de este ámbito, habiendo algunas excepciones. Las inspiraciones más importantes a la hora de hacer los bocetos fueron: *kamisama hajimemashita*, escrito y dibujado por Julietta Suzuki serializado por la revista *Hana to yume* desde el año 2008 hasta el 2016; *Akatsuki no yona*, escrita e ilustrada por Mizuho kusanagi, serializada por la revista *Hana To Yume* desde el año 2009 hasta el presente; *Ouran high school*, escrita e ilustrada por Bisco Hattori y serializada por la revista *Lala* desde el año 2002 al 2010; *Ao Haru Ride*, escrita e ilustrada por Io Sakisaka y serializada por la revista *Bessatsu Margaret* desde el año 2011 al 2015.

La extensión de los capítulos en los bocetos, también fue influenciado en la cantidad de páginas de estos mangas, ya que como la gran mayoría eran publicaciones mensuales, el largo de los episodios era de unas cuarenta páginas aproximadamente.



*Yona*  
Princesa del Amanecer  
Akatsuki no Yona



**Figura 5.** Mizuho, K (2017) *Yona, princesa del amanecer*. Tomo 25. <https://www.normaeditorial.com/ficha/manga/yona-princesa-del-amanecer/yona-princesa-del-amanecer-25>

**Figura 6.** Io, S. (2012) *Ao haru ride*. Portada tomo 5. <http://editorialivrea.com/ESP/aoharuride/index.htm>

## Idea y sinopsis

Todo comienza con nuestra protagonista, Amy. Quién es una adolescente fanática de historias de romances, queriendo vivir la suya propia. Pero Amy nunca ha tenido suerte en el amor, ya que siempre es rechazada. En su nuevo año escolar conoce a Chris, un niño de otra clase. Ella se enamora a primera vista de él.

Decidida a que no quiere vivir más rechazos, decide buscar otras opciones un tanto extrañas para que su amor funcione. Es ahí cuando compra un libro de brujería por internet y lo pone en práctica haciendo unas galletas encantadas.

Teniendo sus galletas listas, Amy se las regala a Chris y él las recibe amablemente. A primera vista, Amy cree que sus galletas fallaron. Pero lo que no sabe es que funcionaron, solo que de una manera distinta a lo imaginado: Chris, por las noches se transforma en el príncipe Azul de Amy, si es que ella lo necesita.

Esta historia es una comedia romántica con un toque de magia, apto para todas las edades. Además de ser una lectura rápida y entretenida, toca temáticas sociales profundas e intensas para el mundo adolescente.





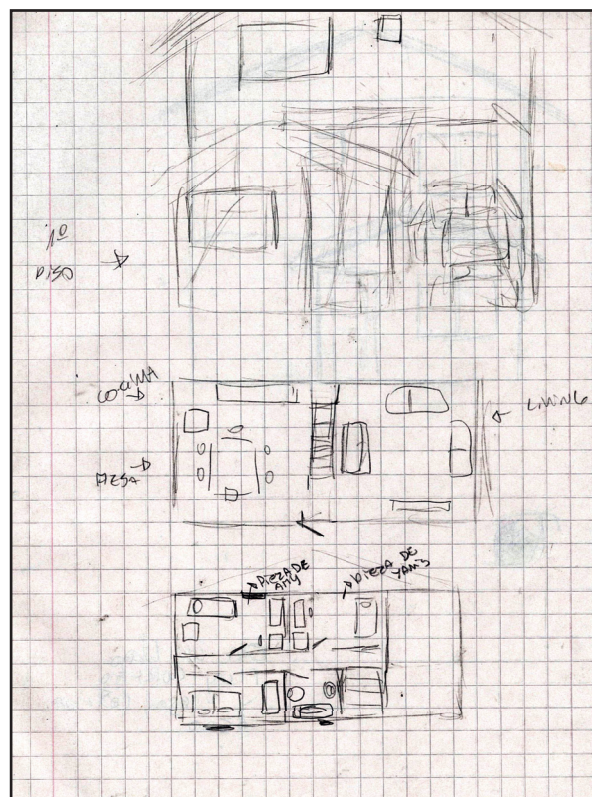
## Primeros bocetos

Como se mencionó anteriormente, esta historia partió solo con la premisa, diseño de personajes, vestuario y ambiente. Y eso sirvió para poner en marcha este proyecto. Los primeros bocetos fueron hechos sin la técnica adecuada, ni un gran manejo en composición y dibujo.

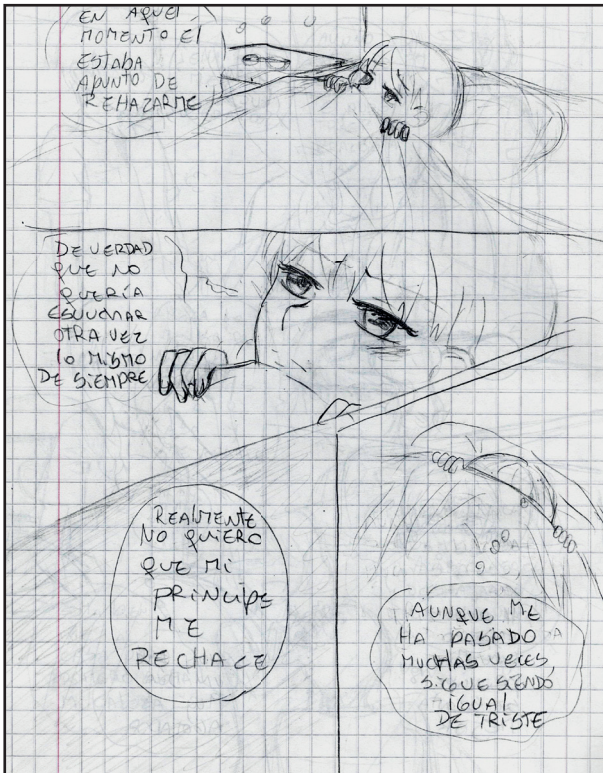
Pero la idea era que estos mismos bocetos, sirvieran como práctica para manejar todos los componentes de un cómic e ir mejorando a través del tiempo.

En un principio, los capítulos eran planeados por alrededor de unas treinta a cuarenta páginas y la orientación de las viñetas era al estilo manga, ya que las influencias provenían del manga shojo. El primer cuaderno terminó con más de ciento cincuenta páginas, divididos en cinco capítulos.

**Figura 7,8,9,10,11,12.** Sweet Prince bocetos. Cuaderno N° 1. Autoría propia.









## Diseño de personajes

El diseño de personajes hecho en los bocetos se hizo de forma rápida, solamente para poder comenzar con la historia. No se tuvo en consideración los colores al inicio, hasta luego de un tiempo con la historia en proceso (se realizaron algunas ilustraciones a color, pero todo hecho de forma tradicional, siendo ninguna la definitiva), conformándose en su totalidad con la digitalización de la obra. En esta primera instancia se consolidó las distintas personalidades de los personajes.



**Figura 13.** Sweet Prince bocetos. Cuaderno N° 1, pequeña descripción de personajes. Autoría propia.



### **Protagonistas:**

Amy, la protagonista, es una chica sin demasiados amigos. Soñadora, decidida, honesta, valiente, esforzada y con excelente rendimiento académico. Su diseño está basado en el arquetipo de personaje nerd, sin embargo, es un tanto atípica a la personalidad de ese estilo de personaje.

Chris, interés romántico. Su personalidad se creó para contrastar con la de Amy. Es un personaje más serio, tímido, reservado y le cuesta demostrar sus emociones. Es mucho más racional e intenta siempre ser lógico.

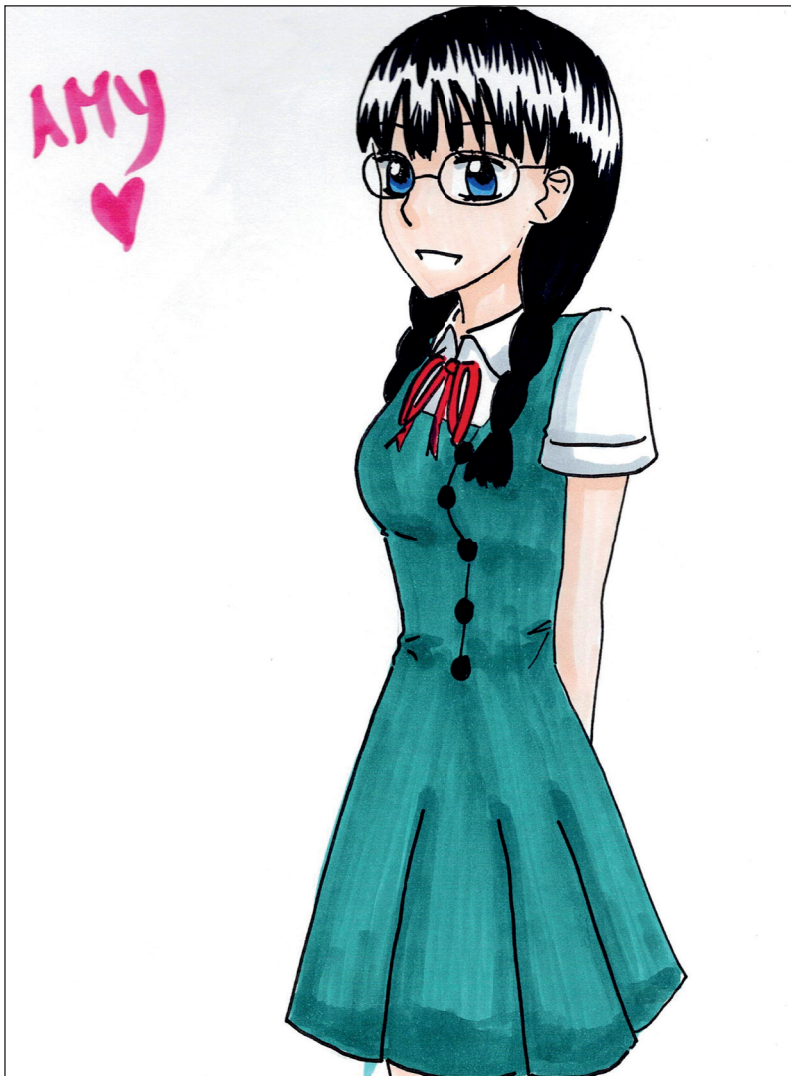
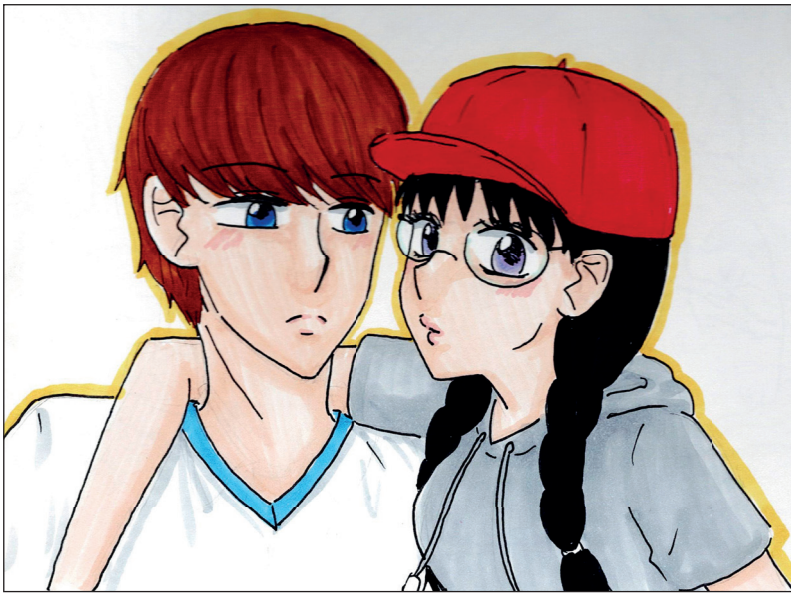
### **Personajes secundarios:**

Príncipe. Se nombra al “príncipe” como un personaje distinto a Chris, ya que en sí es una personalidad totalmente independiente. Este personaje solo existe para el apoyo emocional de Amy, por lo tanto, es sumamente servicial a ella y solo quiere su felicidad.

Yanis, hermana de Amy. Tiene una personalidad positiva, atractiva y maternal. Trabaja como modelo e intenta que Amy tenga una buena vida luego de la muerte de sus padres. Es preocupada y protectora de su hermana.

Kyle, amigo de infancia. Es un personaje gracioso y confiable. Amy siempre le pide ayuda a este personaje, incluso antes de acudir a su hermana.

Ana, amiga de Amy. Es una chica simpática, amable, femenina, graciosa y protectora. Las personalidades de Ana y Amy se complementan muy bien. Pero guarda un secreto, es líder de una pandilla y su conducta es en extremo violenta y justiciera. Por lo tanto, no demuestra cómo es su verdadera personalidad a Amy.



**Figura 14, 15.** Sweet Prince, primeros intentos de color. Dibujo tradicional con marcadores y tiralíneas. Autoría propia.



## Segunda parte del proyecto: Digitalización

El proyecto continuó por algunos años en base a bocetos. Luego, se decidió formalizar para darlo a conocer a más personas. En ese momento se realizaron cambios en el medio digital, decidiendo finalmente webtoon como dispositivo. Al momento de cambiar el formato, estamos desubjetivando esta historia, puesto que con esta transición se tendría una mayor visualización.

Para subir esta obra a la web, se utilizó la plataforma Webtoon.com. Existen dos secciones en esta plataforma. La de originales, en donde trabajan autoras y autores contratados por webtoon; y la sección de canvas, de independientes y emergentes, quienes pueden subir sus historias.

Esta plataforma ha tenido un crecimiento exponencial en un corto periodo de tiempo alrededor del mundo. Es importante agregar que esta página web cuenta con su versión en español, lo cual facilita la interacción con todas las personas de habla hispana.

Lo que impulsó a la decisión del ingreso a Webtoon.com fue el deseo de compartir esta historia con más lectores. No olvidemos que los bocetos estaban hechos al estilo manga, por lo tanto, para poder hacerlo, se requirió una adaptación de los bocetos de Sweet Prince al formato exigido por la plataforma Webtoon.

El Webtoon posee un formato que no cuenta con una página como tal, sino con un solo lienzo largo y vertical. Las viñetas se encuentran yuxtapuestas unas debajo de otras, teniendo un canal entre viñetas que incentiva la capacidad creativa y la fuerza comunicativa -un ejemplo claro de esto son los globos de diálogos o las onomatopeyas que pueden sobresalir de estas. Otra demostración de este espacio de libertad artística es el aprovechamiento de este canal para

mostrar el paso del tiempo en el cómic: si los eventos de cada viñeta son rápidos, el canal será más pequeño, y viceversa, si el evento de viñeta es más prolongado, su canal también será más extenso.

Al ser un formato vertical, se debe reeditar el tamaño de las viñetas y el canal que las divide.

Otra cosa muy importante a tener en cuenta, es que los webtoons no suelen tener demasiadas viñetas como las de un manga shojo de publicación mensual, que suele tener bastantes páginas; por lo tanto, los capítulos que se habían hechos en los bocetos se deben dividir en pequeños capítulos de unas treinta a cincuenta viñetas aproximadamente. Así, un capítulo de los bocetos puede dividirse en dos, tres o más capítulos en formato webtoon, por lo que la extensión de la historia se incrementa.

El método de cambio entre dispositivos para los bocetos fue mediante escáner o fotografía, para así poder traspasarlos al computador y llevarlos al programa con el que se iba a trabajar.

En el año 2017 se hicieron algunas pruebas subiendo solo los primeros capítulos de esta historia a canvas de webtoon en la plataforma en inglés, pero no fue hasta el 3 de Julio del 2020 que se empezó a actualizar de forma más regular, ya que canvas de webtoon abrió su plataforma en español.

La versión webtoon de Sweet prince cuenta con la primera temporada finalizada con 56 episodios. Y actualmente se encuentra en emisión la segunda temporada, que está planeada para tener un número similar de episodios.



# Sweet Prince

Khari!

Romance | Comedia

+ Seguir

	(T2) Capítulo 58: "Recuerdos"	14-nov-2022	4,700	#64
	(T2) Capítulo 57: "Vacaciones"	31-oct-2022	5,133	#63
	Especial preguntas y respuestas	23-oct-2022	3,280	#62
	FINAL TEMPORADA 1	13-jul-2022	7,847	#61
	Capítulo 55: "Última oportunidad"	23-jun-2022	8,228	#60
	Capítulo 54: "¡No debo ponerme triste!"	05-may-2022	9,490	#59
	Capítulo 53: "Enfermería"	06-abr-2022	10,878	#58

6.9M 127,606 9.71 CALIFICAR

¡Estoy cansada de ser rechazada! Esta vez estoy dispuesta a conseguir a mi principe sin importar el método. Esta es la historia de Amy, una chica que lleva siendo rechazada por años y Chris, un chico que se ve involucrado por su loco amor.

Primer episodio

Miniatura cuadrada



La imagen debe ser de 1080x1080 px y debe pesar menos de 500 kb. Solo se admiten los formatos JPG, JPEG y PNG.

Miniatura vertical



Géneros 1

ROMANCE

Géneros 2 (opcional)

COMEDIA

Título de la serie

Sweet Prince

Resumen

¡Estoy cansada de ser rechazada! Esta vez estoy dispuesta a conseguir a mi principe sin importar el método. Esta es la historia de Amy, una chica que lleva siendo rechazada por años y Chris, un chico que se ve involucrado por su loco amor.

TOMA EN CUENTA

No se permiten escenas de desnudez ni contenido creado con la intención de causar gratificación sexual. Esto incluye (sin carácter restrictivo) escenas de desnudez total o parcial y representaciones gráficas de actos sexuales. Tampoco se permiten escenas de violencia excesiva o contenido gráfico creado con la intención de conmovionar y ofender a los lectores. Esto incluye escenas violentas y sangrientas prolongadas. Hay más información al respecto AQUÍ

Marque esta casilla si tu serie contiene temas o situaciones de adultos y se recomienda para audiencias maduras.

Guardar serie

Figura 16. Página principal de Sweet Prince en webtoon. Canvas de Webtoon Español. [https://www.webtoons.com/es/challenge/sweet-prince-/list?title\\_no=474513&page=1](https://www.webtoons.com/es/challenge/sweet-prince-/list?title_no=474513&page=1)





## Referentes

Como este proyecto hace un cambio de medio y dispositivo, se tuvo que estudiar de antemano algunos referentes para entender cómo funciona el formato webtoon.

El tamaño de las viñetas, el tiempo, color y transiciones son algo fundamental. Al contrario de los referentes en la parte de bocetos, que eran en formato manga en blanco y negro, esta vez el color toma un mayor protagonismo.

Al empezar la digitalización, los mayores referentes de webtoons fueron Untouchable de Masstar y Never Understand de Bboong.

Pasado el tiempo, la paleta de Sweet Prince fue variando. Se empezaron a ocupar tonalidades más brillantes y saturadas, influenciadas por referentes más actuales como lo son el webtoon My Secretly hot husband, escrito por Ga Bi-Nam y Jeong Yeon e ilustrado por Harara y el webtoon Who made me a princess? escrito por Plutus e ilustrado por Spoon.

Estos últimos mencionados son el estándar que se quiere alcanzar con este proyecto, tanto por su uso del color, estilo de dibujo y sus transiciones.

**Figura 18.** Masstar (2014) Webtoon Untouchable.


**Figura 19.** Yeon J, Bi-Nam G, Harara. (2020) Webtoon My Secretly hot husband

**Figura 20.** Plutus, Spoon. (2018). Webtoon Who made me a princess?



## Re-diseño de personajes

Al formalizar esta historia, los personajes tuvieron un progreso en su composición, siendo lo más relevante su coloreado. También fue todo un proceso -actualizaciones constantes- llegar a los colores definitivos del cómic. Primeramente se utilizaron colores opacos, para luego llegar a unos más brillantes y saturados.




**NOMBRE:** AMY DOVER

**GÉNERO:** FEMENINO

**EDAD:** 16 AÑOS

**PERSONALIDAD:** AMA LAS HISTORIAS DE ROMANCE Y FANTASÍA. ES DIRECTA CON SUS EMOCIONES Y NO LE GUSTA MENTIR



**NOMBRE:** CHRIS

**GÉNERO:** MACULINO

**EDAD:** 16 AÑOS

**PERSONALIDAD:** A VECES ES UN POCO GRUÑON, PERO ES MUY AMABLE. LE GUSTA MANTENERSE EN FORMA Y VER PELÍCULAS EN SU TIEMPO LIBRE.

**PERSONALIDAD DEL PRÍNCIPE:** SOLO QUIERE HACER FELIZ A AMY

**Figura 21.** Primer diseño de personaje digital, Amy. Autoría propia.

**Figura 22.** Primer diseño de personaje digital, Chris. Autoría propia.

Figura 23, 24. Paleta de colores. Autoría propia.



- PIEL
- Pelo AMY
- ojos AMY
- chaqueta AMY
- MODILA AMY
- Pelo CHRIS
- ojos CHRIS
- polea CHRIS
- chaqueta CHRIS
- MODILA CHRIS
- Pelo ANA
- ojos ANA
- COLET ANA
- chaqueta ANA
- MODILA ANA
- JUMPER
- PANTALONES
- Corbata
- Pello AMIGA CHRIS
- ojos AMIGA CHRIS
- Pello AMIGO CHRIS
- ojos AMIGO CHRIS
- ZAPATOS
- Pelo IAN
- Boca





Estos cambios se fueron decidiendo con el objetivo de hacer la historia visualmente más atractiva y más acordes a su público objetivo; ya que, su género es de comedia romántica adolescente.

Para resaltar a los personajes importantes de la historia se utilizaron colores de pelo y ojos distintos a los que podríamos ver naturalmente en la vida real, esto es para que los sean fácilmente reconocibles por los lectores y que no sean confundidos como personajes extras. Aquí también se determinaron algunas otras características de los personajes, a pedido de los seguidores, como sus cumpleaños y preferencias.

En Amy, predominan los colores morados y lilas. Su diseño es de una chica hegemónica. Tiene una primera apariencia de “nerd” por llevar lentes y trenzas, aunque su personalidad se aleja de ese estereotipo.

En Chris predominan los colores cafés y amarillos. Es el típico protagonista masculino atractivo (Alto y delgado). Pero con una personalidad difícil de tratar.

En el caso de Yanis, la hermana de Amy, se debía hegemonizar su belleza, ya que su trabajo es el modelaje. Su color principal es el naranja, por lo que sus ropas siempre buscan combinar este color.

En Kyle, predominan los azules. En su diseño de personaje se intenta demostrar a alguien agradable y un tanto más despreocupado. Por lo tanto sus ropas siempre son casuales.

Finalmente, en Ana predominan los amarillos. La intención era darle una apariencia brillante y reconocible.

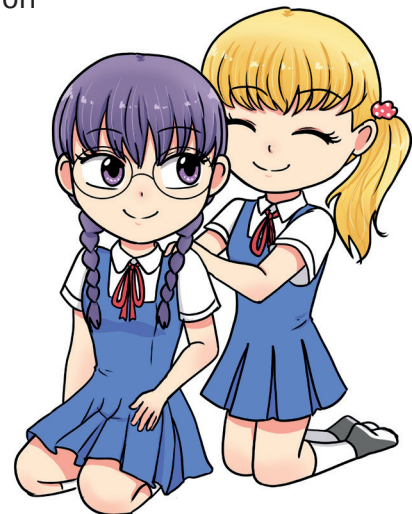
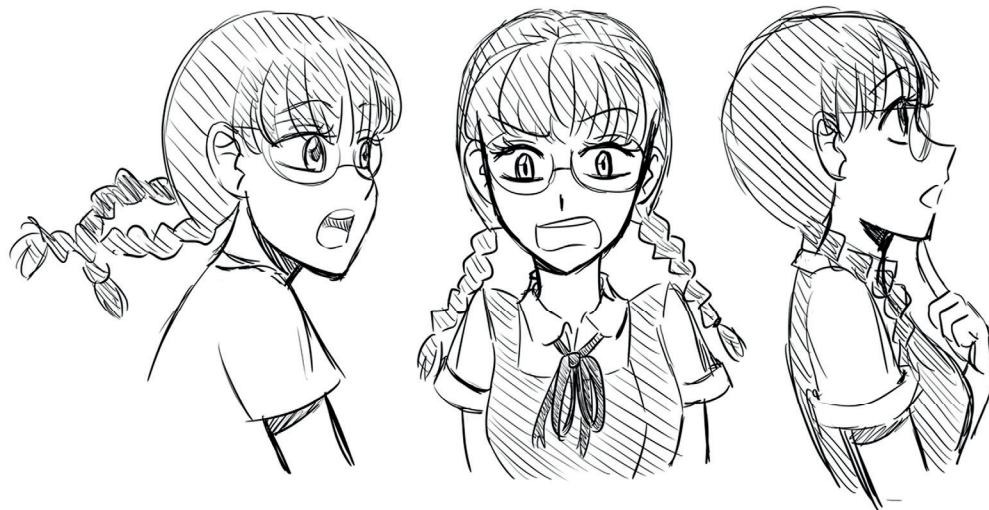
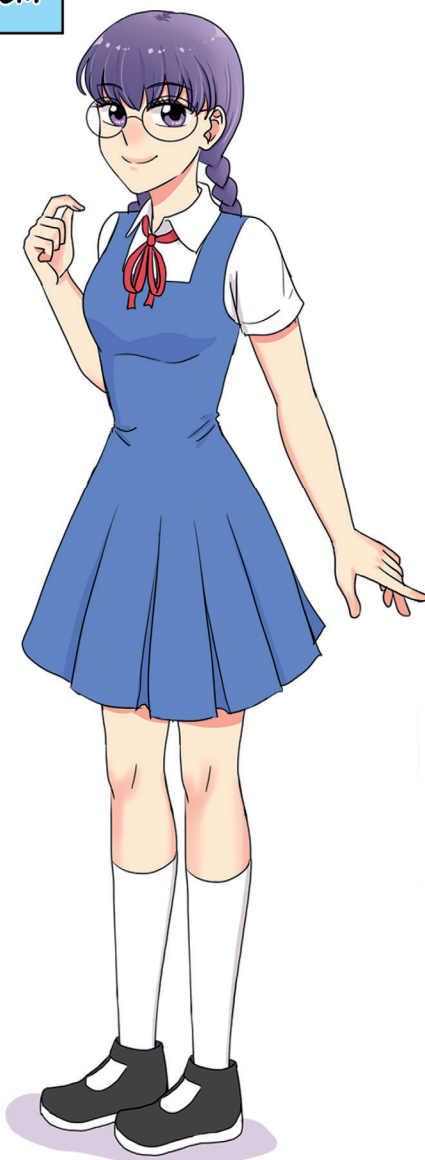


Figura 25. Diseño de personaje Final, Amy. Autoría propia.



1,60 CM



### DATOS

**NOMBRE**

AMY DOVER

**CUMPLEAÑOS**

29 DE MARZO

**SIGNO**

ARIES

**ANIMAL PREFERIDO**

CONEJOS

**COLOR PREFERIDO**

AMARILLO

**DATO EXTRA**

AMA LAS HISTORIAS DE  
FANTASÍA Y ROMANCE

Figura 26. Diseño de personaje Final, Chris Autoría propia.



### DATOS

**NOMBRE**

CHRIS F.

**CUMPLEAÑOS**

21 DE MAYO

**SIGNO**

TAURO

**ANIMAL PREFERIDO**

TIGRES

**COLOR PREFERIDO**

ROJO

**DATO EXTRA**

SU PRIMERA RELACIÓN

AMOROSA TERMINÓ MAL

Figura 27. Diseño de personaje Final, Yanis Autoría propia.

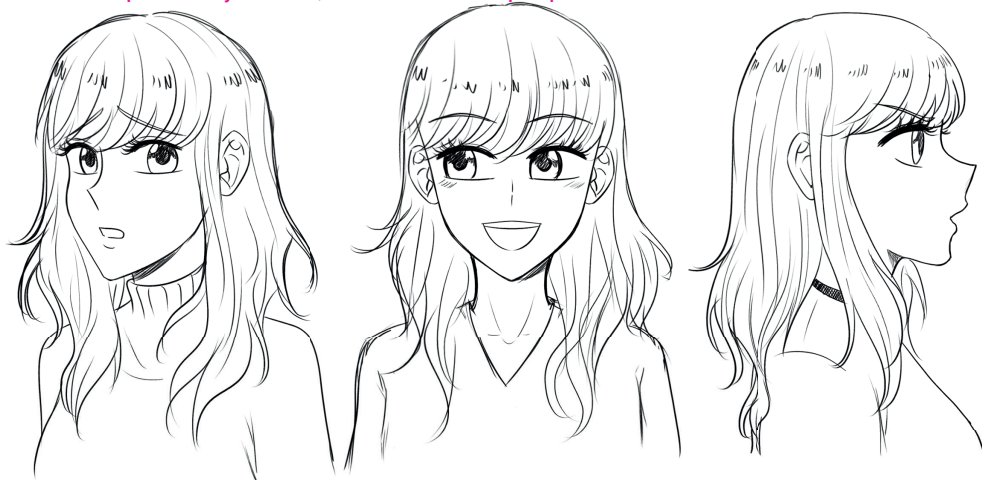
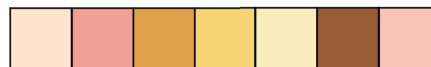
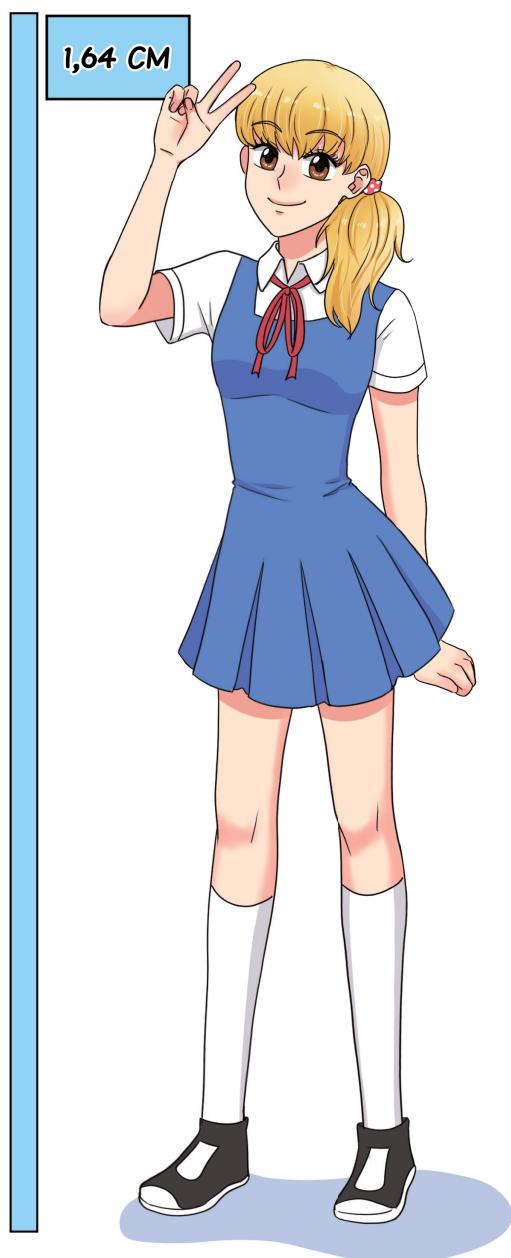
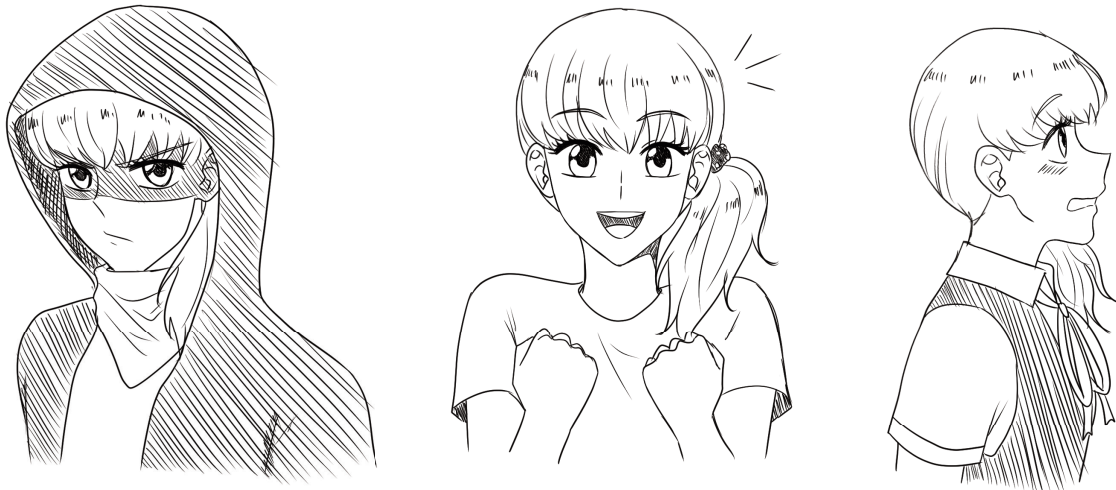


Figura 28 Diseño de personaje Final, Kyle Autoría propia.





Figura 29. Diseño de personaje Final, Ana. Autoría propia.



### DATOS

**NOMBRE**

**ANA**

**CUMPLEAÑOS**

**7 DE AGOSTO**

**SIGNO**

**LEO**

**ANIMAL PREFERIDO**

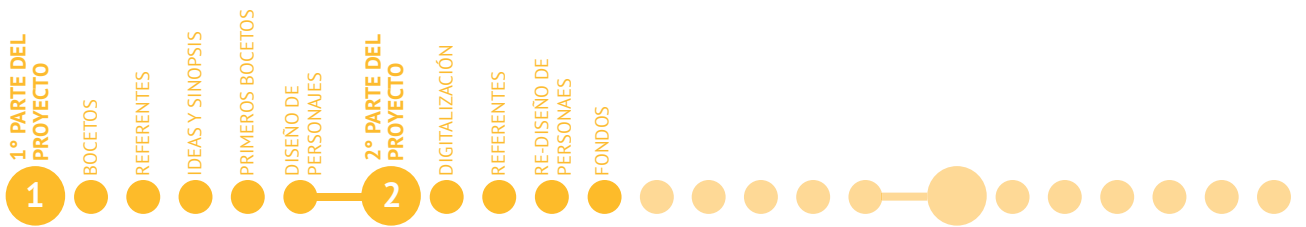
**HURÓN**

**COLOR PREFERIDO**

**ROSA**

**DATO EXTRA**

**ES LIDER DE UNA PANDILLA,  
PERO INTENTA MANTENERLO  
EN SECRETO.**

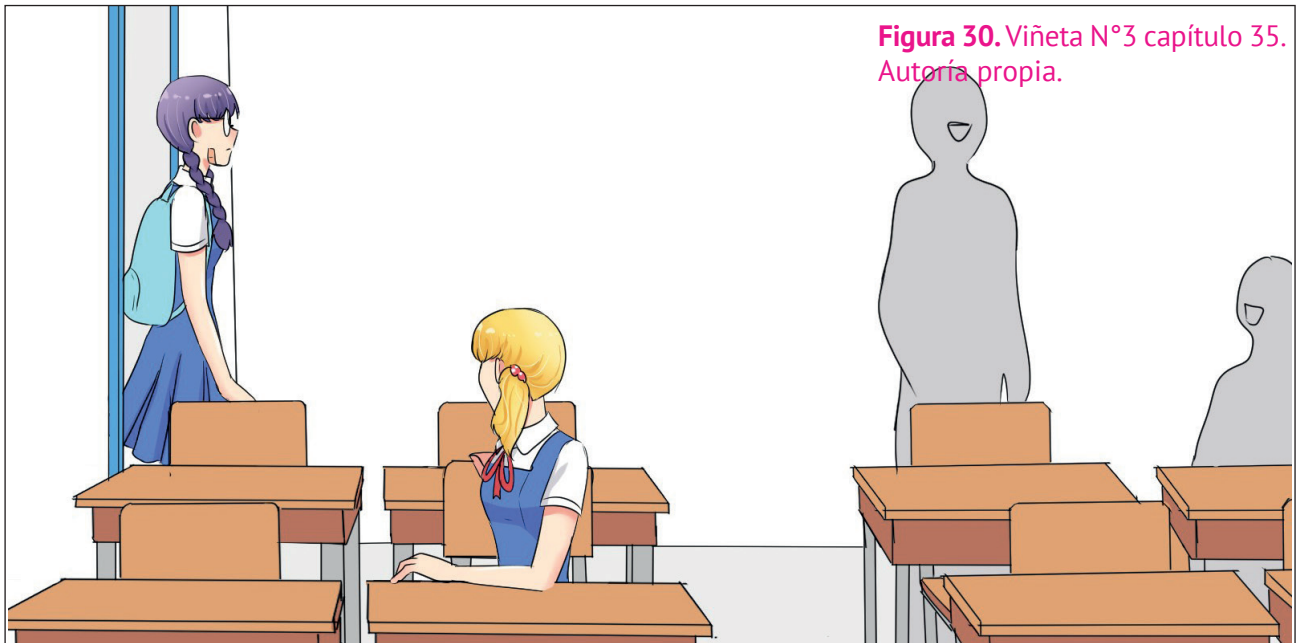


## Fondos

Al igual que los personajes, los ambientes también tuvieron una evolución. Muchas veces en los bocetos quedaban espacios o viñetas vacías en donde supuestamente se encontraban algunos ambientes, ya que el enfoque no era dibujar fondos, sino los personajes y sus interacciones. Por ese motivo, solamente se determinó el diseño de los ambientes más importantes, como son el colegio donde asisten nuestros protagonistas y la casa de Amy.

El bosquejo de la casa de Amy ha tenido muchas mejoras: el diseño de los interiores y exteriores, los muebles y los colores.

Para las salas, pasillos del colegio, calles, cafeterías, entre otros, se utilizan modelos en 3D de libre uso de programas como Sketchup o Clip studio assets. Esto ayuda a que la producción de los episodios sea más rápida y que las perspectivas sean mucho más dinámicas y prolijas.



**Figura 30.** Viñeta N°3 capítulo 35. Autoría propia.

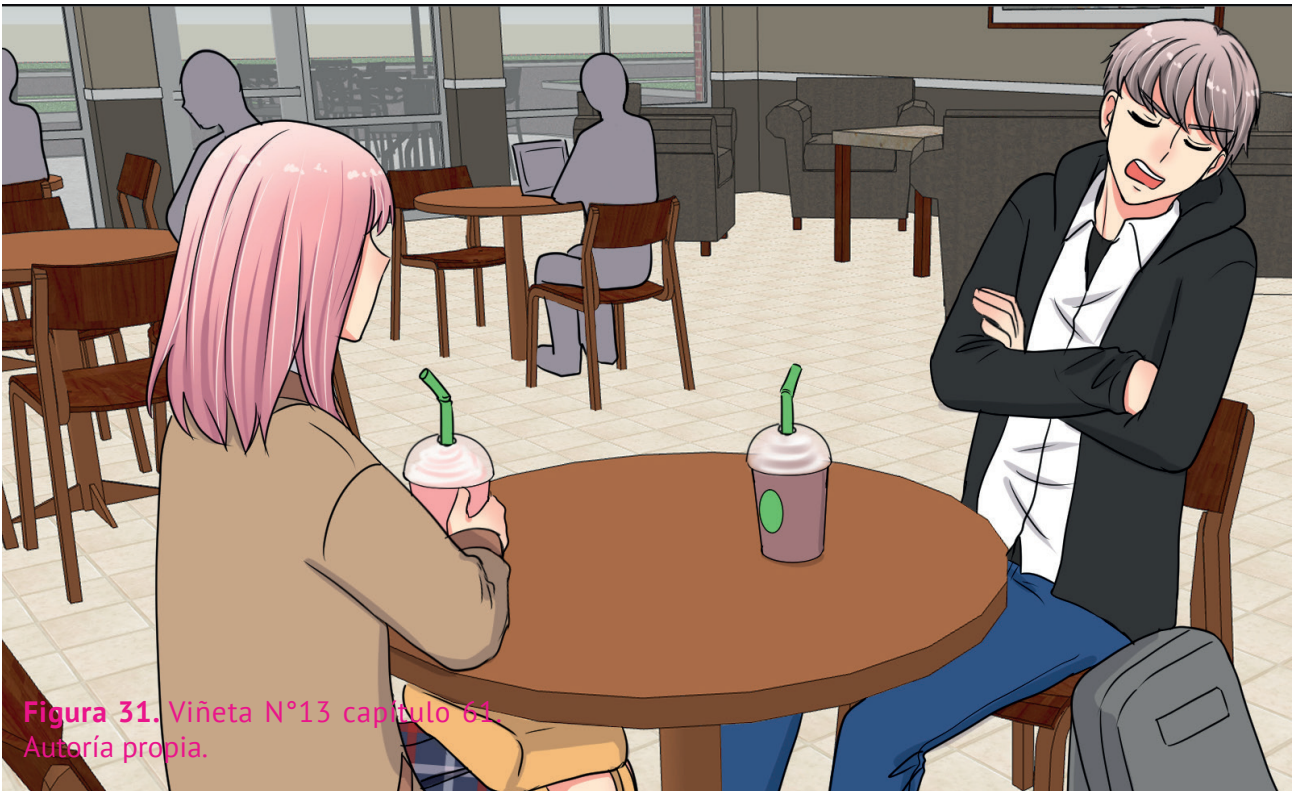


Figura 31. Viñeta N°13 capítulo 61.  
Autoría propia.



Figura 32. Viñeta N°25 capítulo 39.  
Autoría propia.

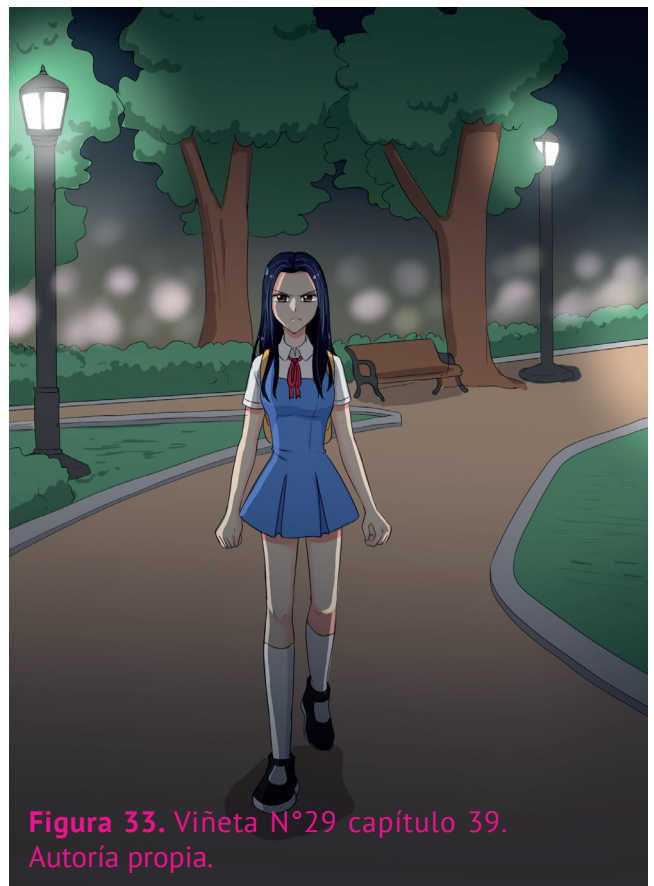


Figura 33. Viñeta N°29 capítulo 39.  
Autoría propia.





Figura 34. Viñeta N°30 capítulo 38.  
Autoría propia.

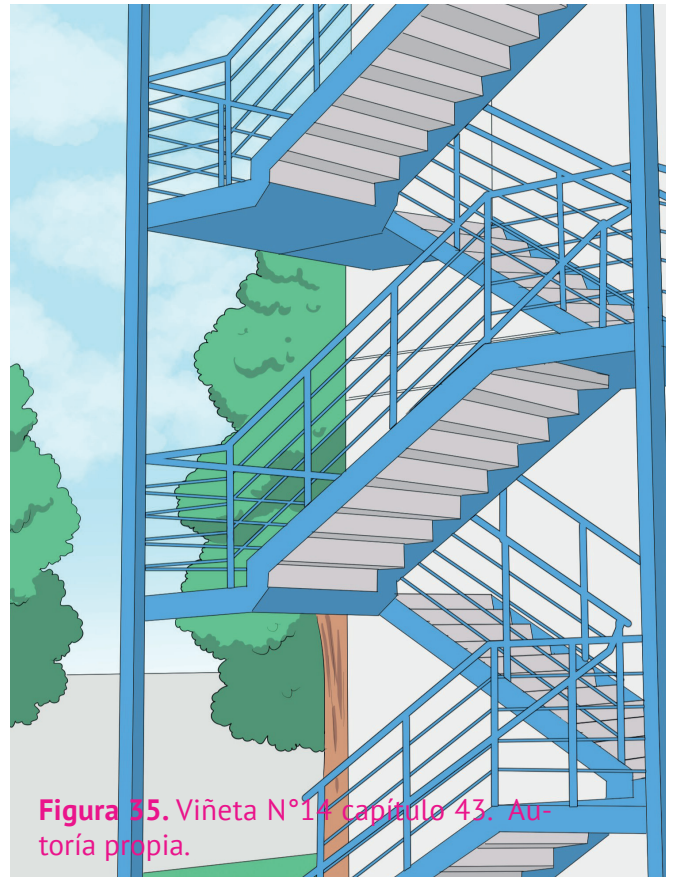


Figura 35. Viñeta N°14 capítulo 43. Au-  
toría propia.



Figura 36. Viñeta N°35 capítulo 48.  
Autoría propia.



Figura 37. Viñeta N°33 capítulo 53.  
Autoría propia.

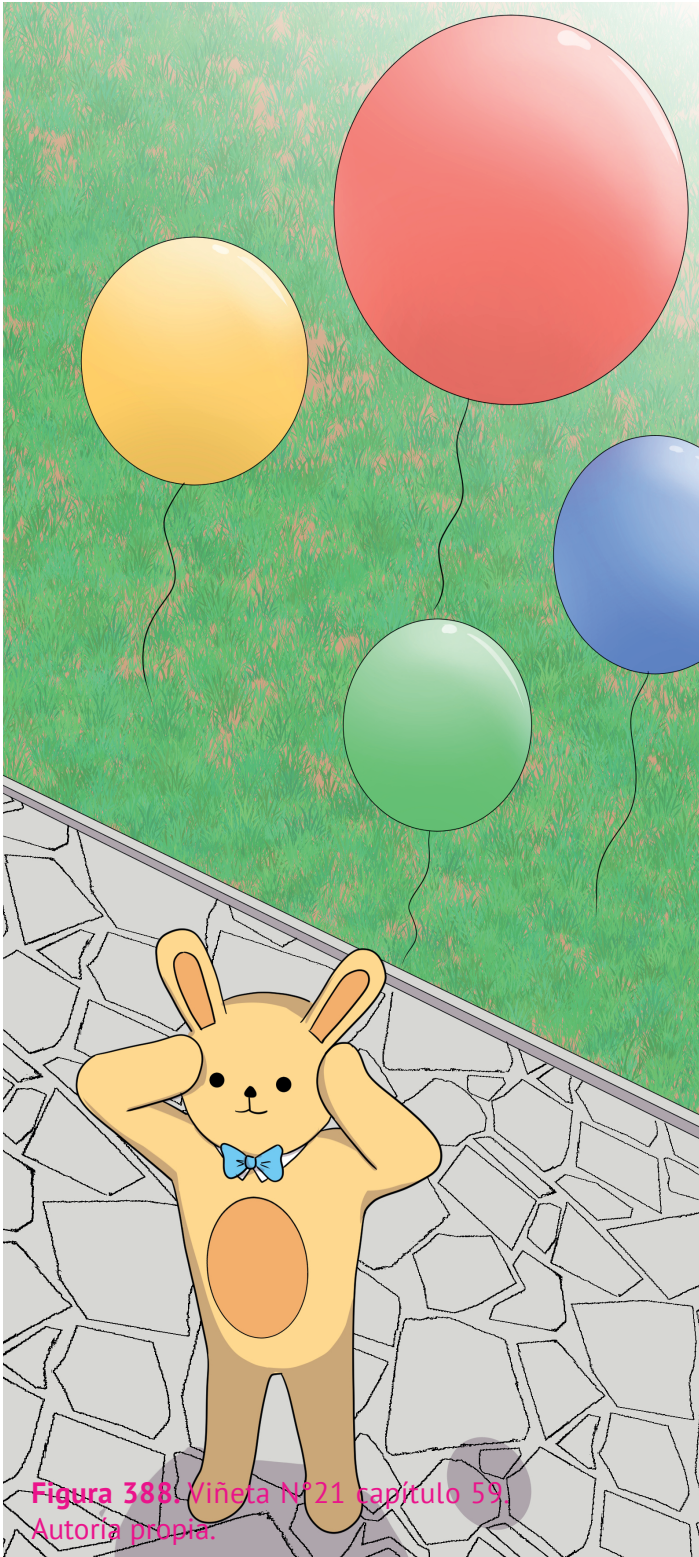


Figura 388. Viñeta N°21 capítulo 59.  
Autoría propia.



Figura 39. Viñeta N°42 capítulo 51.  
Autoría propia.

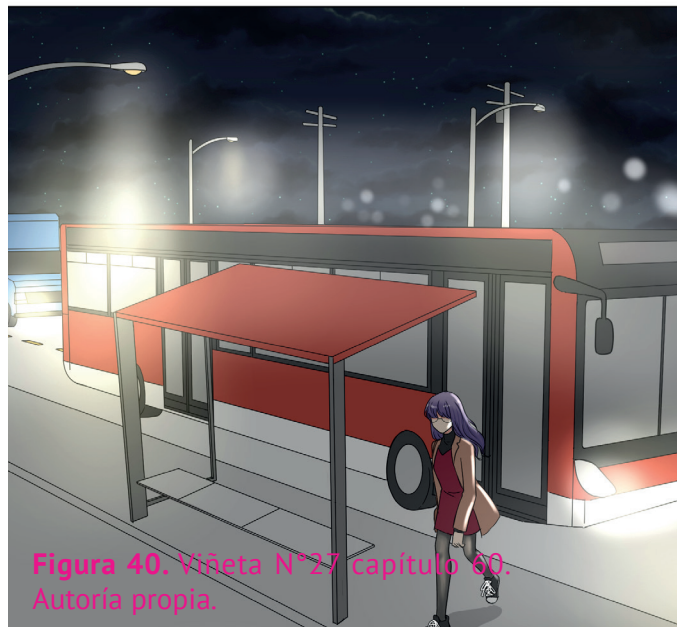


Figura 40. Viñeta N°17 capítulo 60.  
Autoría propia.

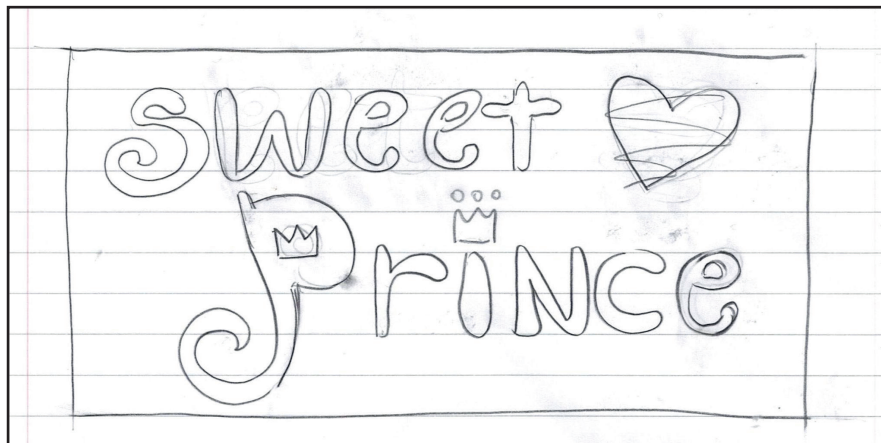


**Figura 41.** Viñeta N°11 capítulo 51.  
Autoría propia.



## Desarrollo de imagen

El nombre Sweet prince no fue elegido hasta terminar de dibujar el segundo cuaderno de bocetos: con una historia más consolidada, un rumbo definido y personajes con una personalidad ya establecida. Con esto, se hicieron dos bocetos previos a su digitalización, estos tenían una forma redondeada con algunas terminaciones en espirales en lugares específicos. La tipografía utilizada para el logo fue chalkboard Bold, con el fin de mantener estos bordes redondeados. Sin embargo, no se continuó con la idea de los espirales, ya que se buscaba una terminación más limpia y simplificada.



**Figura 42.** Primer boceto de logo. Autoría propia.

**Figura 43.** Boceto de logo a color. Autoría propia.

Figura 44. Logo final Sweet Prince, fondo blanco. Autoría propia.



Figura 45. Logo final Sweet Prince, fondo Negro. Autoría propia.





## Chalkboard Bold:

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O

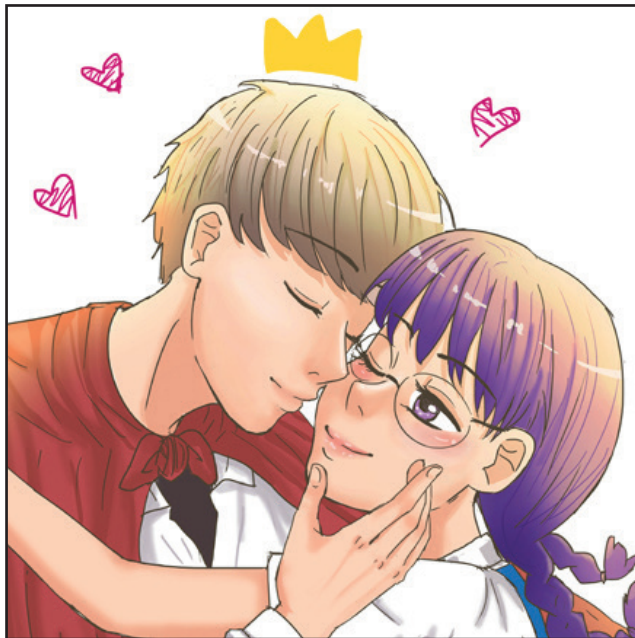
P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q

r s t u v w x y z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Además se trabajó en la miniatura cuadrada. Esta debe ser llamativa para que los lectores se interesen en la obra y hagan click. La primera tiene una gran cantidad de detalles y un trabajo de coloreado más extenso en las sombras y luces. Fue necesario hacer una segunda, ya que el estilo de dibujo y el coloreado tenía que ser más acorde al estilo de Sweet prince más actual.



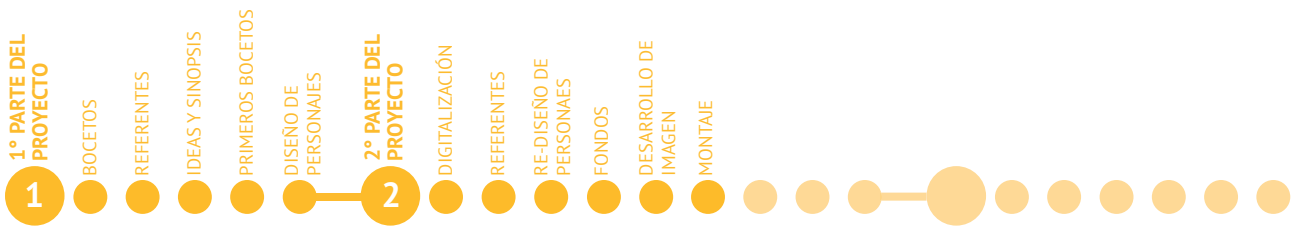
**Figura 46.** Miniatura cuadrada version 1. Autoría propia.



**Figura 47.** Miniatura cuadrada version 2. Autoría propia.



**Figura 48.** Miniatura vertical.  
Autoría propia.



## Montaje

Para comenzar el montaje, se hacen lienzos de 1600x20000 en 600px, se utiliza este tamaño para tener los lienzos y las viñetas en una resolución más alta, para poder utilizarlas en algún formato impreso. Luego se acomodan las viñetas que fueron dibujadas en los cuadernos. Cuando ya se tienen las viñetas montadas y acomodadas al tamaño definitivo, se crea otra capa para hacer un segundo boceto más definido.

Al hacer estos dos bocetos, uno a lápiz y otro en digital, la terminación del lineart queda mucho mejor lograda y limpia. Al quedar limpio el lineart se facilita la tarea de hacer los colores planos. Es importante realizar el trabajo de forma efectiva y eficiente para poder lograr sacar capítulos rápidos. El pincel que se utiliza tanto en lineart como en el coloreado es el G.

Posteriormente al tener los colores planos, se procede a realizar las sombras y luces. Finalmente se terminan los últimos detalles, como lo son algunas herramientas de líneas de acción, texturas, entre otros.

Para subirlo a la web, se hace un nuevo lienzo de 800x30000 en 300px, y se montan los lienzos anteriores ya terminados en este nuevo lienzo. Esta es la parte de edición. Aquí se acomodan los globos de textos y onomatopeyas.

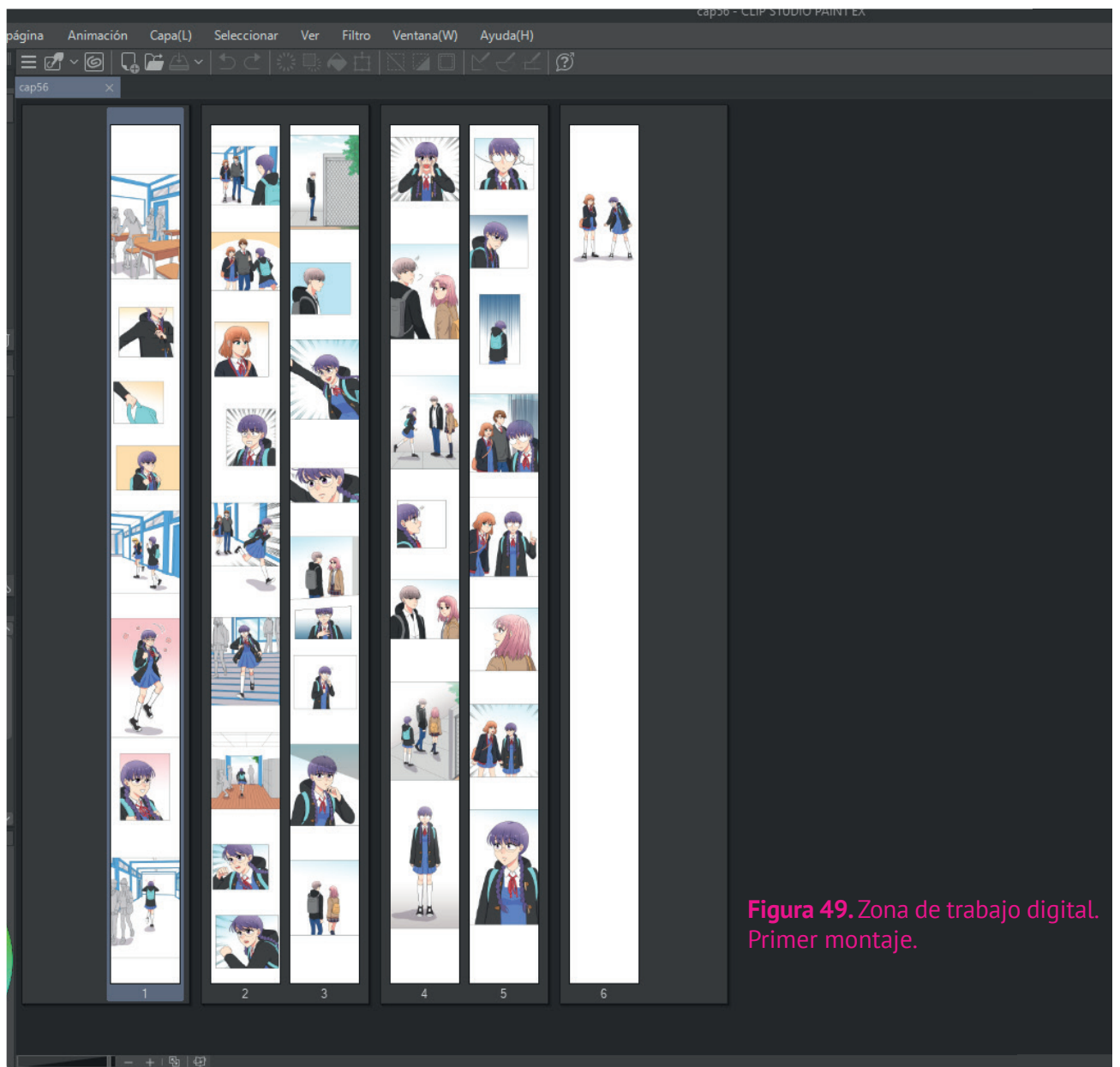
La tipografía de los globos de texto es Komika Text Kaps en 8px y las onomatopeyas pueden ser o en Komika Text Kaps como también en Komika Axis, dependiendo del tipo de escena. Las onomatopeyas no tienen un tamaño definido.

A través del tiempo se han utilizado diversos programas para realizar la digitalización de Sweet Prince. En un principio se utilizó Adobe Photoshop, para luego cambiar a un programa gratuito llamado Medibang, el cual contaba con bastantes herramientas que facilitaban la creación de un cómic. Hasta que finalmente se llegó a utilizar Clip Studio Paint. Un programa pagado, pero con muchas herramientas



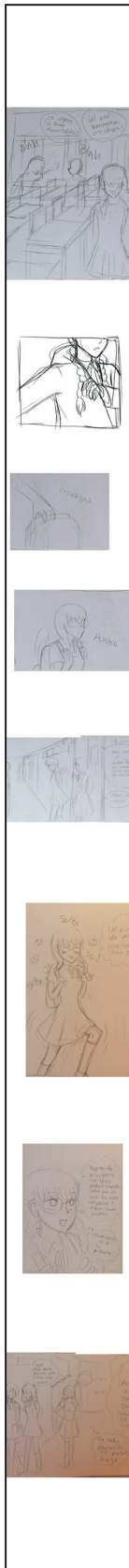
para el cómic, manga o webtoon. Este programa también cuenta con distintos materiales pagados o gratuitos de libre uso que se pueden encontrar en la página web, además de poder trabajar con 3d en fondos u objetos, lo que ayuda a tener un mejor resultado.

### Archivo para ilustrar las viñetas.

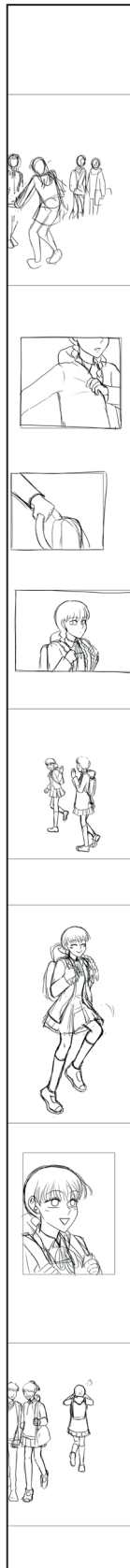


**Figura 49.** Zona de trabajo digital. Primer montaje.

1° Boceto



2° Boceto



Rotulado



Coloreado



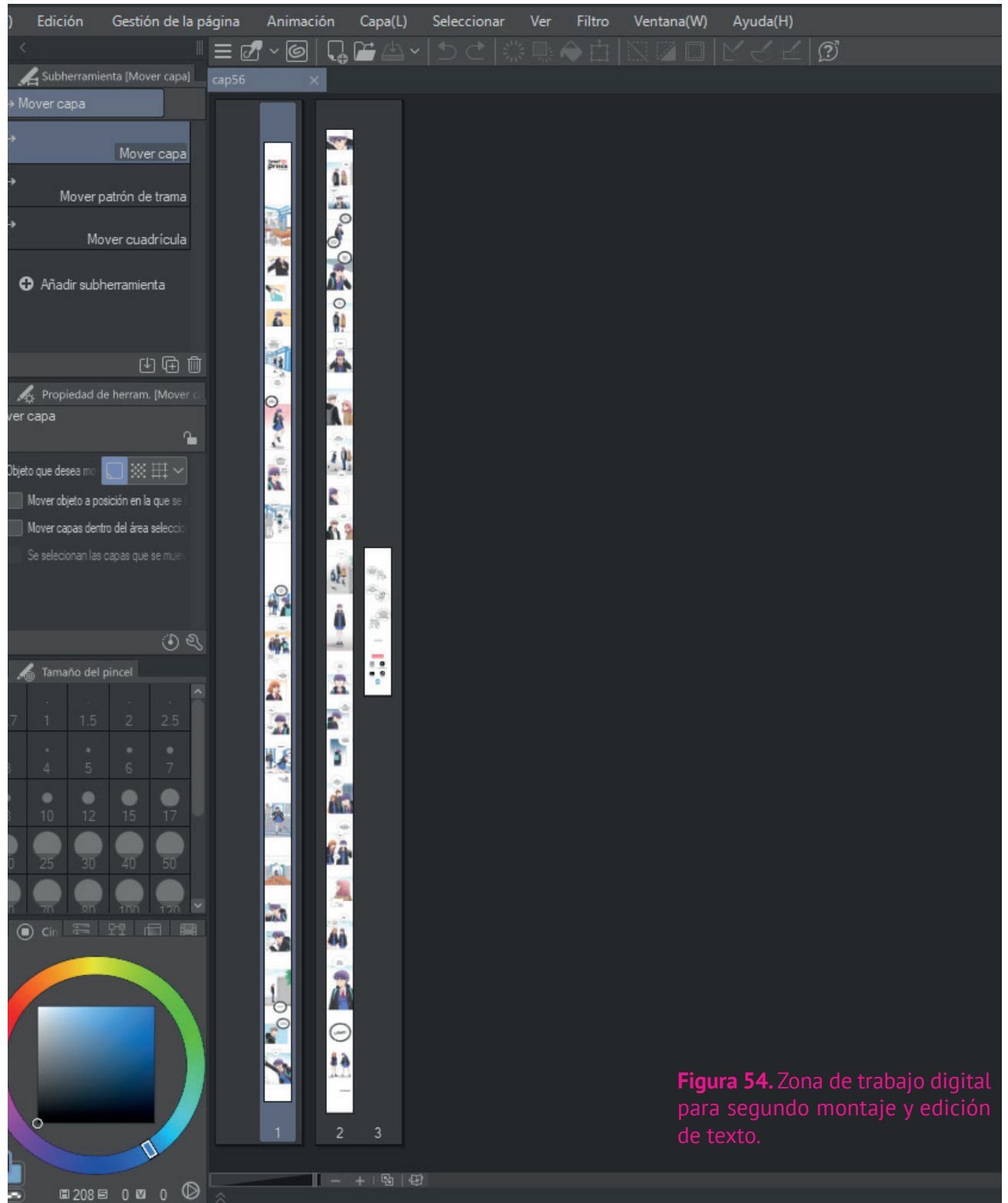
**Figura 50.** Lienzo 1 capítulo 56. Bocetos 1. Autoría propia

**Figura 51.** Lienzo 1 capítulo 56. Bocetos 2. Autoría propia.

**Figura 52.** Lienzo 1 capítulo 56. . Autoría propia.

**Figura 53.** Lienzo 1 capítulo 56. Color, sombra y detalles Autoría propia

## Archivo para edición.



**Figura 54.** Zona de trabajo digital para segundo montaje y edición de texto.





## Difusión digital

Para la difusión se utilizó en un principio Instagram, utilizando historias y publicaciones en el feed con gráficas del cómic. Cada vez que se publicaba un nuevo capítulo, se avisaba en “Historias de Instagram”. Además la plataforma de Webtoon.com tiene servicios gratuitos de publicidad en la sección de canvas, como es la parte de series destacadas. Se encuentra en la parte superior de la página web y promocionan los cómics de la sección de canvas por algunos días.

También existen distintos tops de canvas; Primero se encuentra: “Lo mejor de la semana”, donde se pueden encontrar historias de distintos géneros. Si es que la historia tiene varias visualizaciones e interacciones, se puede entrar a este top. Luego, podemos encontrar: “Populares por género”, que funciona igual a lo mejor de la semana.

Estar en el top ayuda bastante al crecimiento del cómic, ya que así tiene más visualizaciones en la página y solo con un click se puede entrar y leer, sin la necesidad de entrar al buscador de la aplicación.

También existe la posibilidad para los cómics de la sección de canvas estar en la página principal de Webtoon.com junto a otros originales, como es en el banner principal. Para esto, el autor o autora es contactado directamente por webtoon que le ofrece este servicio, por lo que ellos eligen qué historias estarán en el banner.

**Publicidad en instagram:** Podemos ver algunas de las publicidades que se hicieron a través del instagram. Además existieron varias instancias en donde se realizaron secciones de preguntas y respuestas a los y las seguidores/as del cómic, para responder sus dudas ya sea de la historia, los personajes, la autora, entre otros.






**Figura 56.** Ejemplo 1 publicación en feed de instagram.

**Figura 57.** Ejemplo 2 publicación en feed de instagram.

**Figura 58.** Ejemplo publicación en historias de instagram.

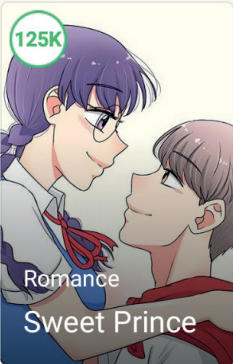
**Series recomendadas y top:** Sweet Prince ha estado en estas dos formas para hacer más visibles los webtoons de canvas en numerosas ocasiones. Siempre es beneficioso que cualquier cómic esté en alguna de estas secciones, por la facilidad que le da a los y las lectores/as para encontrar el cómic.

## Series recomendadas




38K

Vida cotidiana  
Problemas de la adoles...



125K

Romance  
Sweet Prince













44K

Comedia  
Arreglado Con Pegam...

---

## LO MÁS VISTO de la semana >

1	 <p><b>Summer Boo</b> Romance</p>	1	 <p>BL</p>
2	 <p><b>I'll Be in Your Care</b> Drama</p>	2	 <p>E</p>
3	 <p><b>Change Your Path</b> Fantasía</p>	3	 <p>BL</p>
4	 <p><b>Lo que no te he dicho.</b> Romance</p>	4	 <p>BL</p>
5	 <p><b>Sweet Prince</b> Romance</p>	5	 <p>BL</p>

**Figura 59.** Series recomendadas y top 5. Canvas de Webtoon español.

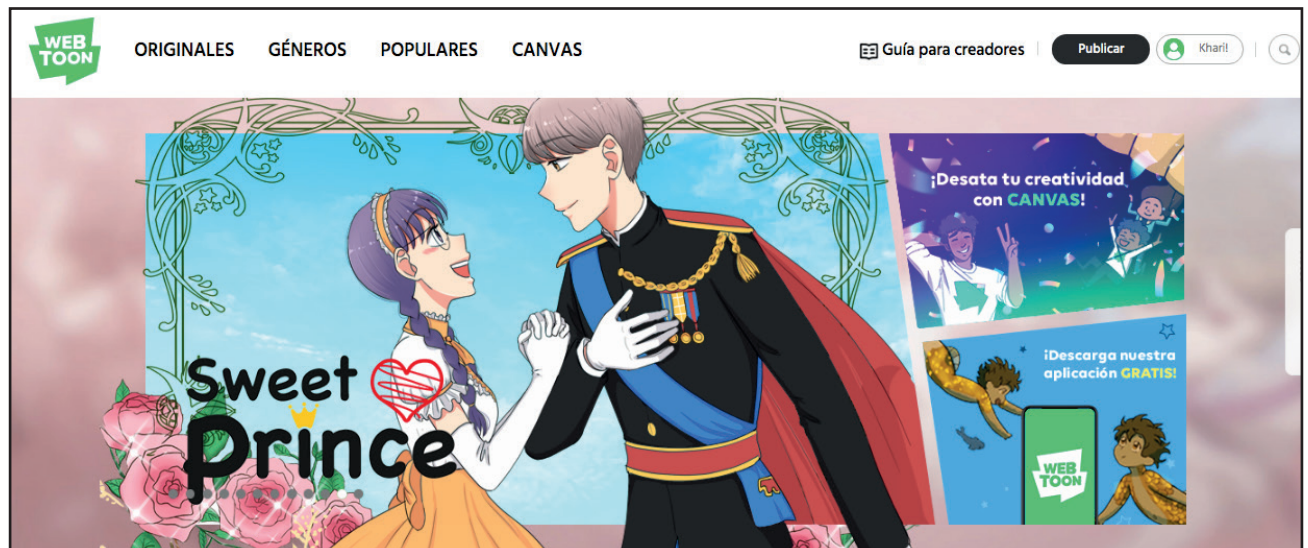
**Banner página principal:** Webtoon se puso en contacto con la autora solicitando desarrollar un banner para sweet prince. Se pedía enviar una ilustración en 300px y los elementos que podían acompañar a esta ilustración.

Se crearon entonces dos ilustraciones. Una versión escolar y otra versión en versión de época. Finalmente se eligió la versión de época.



**Figura 60.** Banner versión de móvil. Webtoon Español, página principal.

**Figura 61.** Banner versión de ordenador. Webtoon Español, página principal.







## Interacción

La interacción entre lectores siempre fue muy buena y fluida. La mayoría de estas se encuentra en la zona de comentarios de cada capítulo. Como Sweet prince tuvo gran éxito entre los y las lectores/as, el cómic cuenta con cientos de comentarios, miles de me gusta y millones de vistas.

Al ver el interés de tantas personas, siempre se intentó que estas se volvieran partícipes del cómic Sweet prince. Por lo que cada ciertos capítulos, se hacía alguna dinámica para los lectores, como lo fueron capítulos especiales de preguntas y respuestas. En ellos los lectores podían dejar sus preguntas en el capítulo donde se les pedía la participación, como también se abría una casilla en las historias de instagram para que dejaran sus comentarios o dudas al respecto. Luego, las preguntas que más se repetían o eran más creativas eran agregadas a este capítulo especial y respondidas por la autora.

También se hizo otro tipo de capítulo especial, que fueron los “especiales de ilustración”. En donde los lectores pedían ciertas ilustraciones con los personajes del cómic. Esta dinámica funcionaba igual a la dinámica de preguntas y respuestas. Se eligen las ideas más creativas, para luego dibujarlas y tener más gráficas de Sweet prince y sus personajes.

Otra forma de interactuar con los lectores que empezó desde el capítulo 34 en adelante, fue agregar una sección de “Fan art” al final de cada capítulo. Esto se agregó, ya que se hizo común recibir numerosos fanarts de los lectores por canales privados y distintas plataformas. Y para hacerlos más visibles se agregó esta sección, siempre preguntándoles a los fans por su autorización para utilizar sus dibujos. Al momento de publicar sus fanarts al final de cada capítulo, siempre se les daba el crédito poniendo su nombre de usuario.

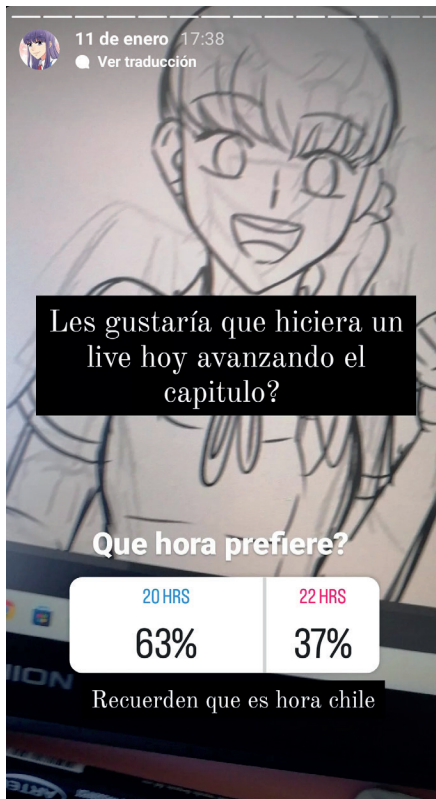
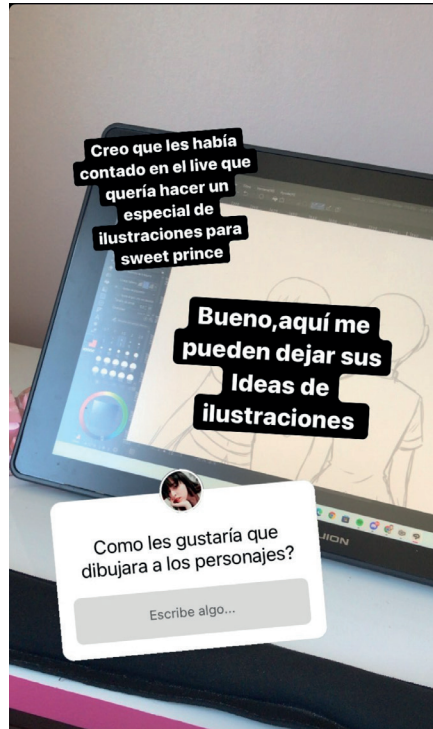


Figura 62, 63, 64, 65. Ejemplo de interacción con seguidores en historias de instagram.



Figura 66. Capítulo especial Sweet Prince. Ideas de seguidores para ilustraciones.

**Perty500**  
pregunta: ¿ya tienes pensado como terminará la historia?  
13-Jul-2022 | Denunciar  
Responder ▾

**DAYANA\_084**  
¿Tienes un final definido?💕💕💕  
13-Jul-2022 | Denunciar  
Responder ▾

**SIP, SIEMPRE TUVE UNA IDEA DE COMO ME GUSTARÍA QUE TERMINARA Y AHORA ÚLTIMO YA TENGO MUY DEFINIDA LA FORMA EN LA QUE QUIERO QUE TERMINE, PERO AUN FALTA PARA ESO JAKJAKA**



**Speedy Queen**  
tengo una duda los amigos de chris son hermanos pareja bff o solo amigos comunes es que me dan vibras de bff :)  
18-Jul-2022 | Denunciar  
Responder ▾

**Lizzyn RB 🌈🌈🌈**  
what. PREGUNTA ¿Qué te inspiró para crear la historia?  
¿Los amigos de chris tendrán un romance o son solo amigos?  
13-Jul-2022 | Denunciar  
Responder ▾

**BUENO, LO QUE ME INSPIRÓ A CREAR ESTA HISTORIA ES PORQUE SIEMPRE ME HA GUSTADO LEER COSAS ROMÁNTICAS, ADEMÁS DE QUE ME GUSTA DIBUJAR. POR LO QUE FUE ALGO NATURAL EMPEZAR A DIBUJAR CÓMICOS ROMÁNTICOS.**

**VARIOS ME HAN PREGUNTADO POR LOS AMIGOS DE CHRIS. Y SÍ, ELLOS DOS SON PAREJA JAKJAKJA POR ESO SIEMPRE ANDAN JUNTOS. PERO, LA AMIGA (JESIE) CONOCE A CHRIS DESDE HACE MUCHOS AÑOS, YA QUE HAN ESTADO JUNTOS DESDE EL PREESCOLAR. LUEGO CONOCIERON AL OTRO CHICO EN PREPARATORIA**

**CREO QUE NUNCA HABÍA TENIDO LA OPORTUNIDAD DE EXPLICAR ESTO**




**Tortuga Loca 🌿**  
pregunta: te basas en personas reales para el diseño de personajes o solo los imaginas??  
y gracias por está hermosa historia  
❤️❤️❤️  
14-Jul-2022 | Denunciar  
Responder ▾

**SOLO ME LOS IMAGINO, PERO IGUALMENTE MIS EXPERIENCIA INFLUYEN EN CÓMO HAGO LA HISTORIA, POR LO QUE A VECES NO ME DOY CUENTA Y LE PONGO PERSONALIDADES A MIS PERSONAJES DE GENTE QUE CONOZCO**



**Usaguii\_ Sora**  
Pregunta: ¿la chica peligrosa será un obstáculo, o simplemente está para un momento? como Ian y la otra chica :D necesito que Crish tenga algún tipo de sentimiento fuerte (celos, preocupación máxima, tristeza) por Amy ahhs  
6-Ago-2022 | Denunciar  
Responder ▾

**NO PUEDO HACER SPOILERS, PERO LA CHICA NUEVA SEGUIRÁ APARECIENDO**



**jcp11**  
HOLIII, ME ENCANTA TU HISTORIA.Mi pregunta es: ¿podría haber un triangulo amoroso en el futuro?  
23-Jul-2022 | Denunciar  
Responder ▾

**SIP, PERO NO QUIERO QUE ESTA HISTORIA GIRE SOLAMENTE EN UN TRIÁNGULO AMOROSO**



**Fvidel**  
pregunta: crees que Amy algunas veces se merece que Chris la trate mal? algunas veces puede llegar a ser maleducada...  
14-Jul-2022 | Denunciar  
Respuestas 1 ▾

Figura 67. Capítulo especial Sweet Prince. Preguntas y respuestas.



## Crecimiento digital

En un principio, el aumento de seguidores fue rápido y exponencial. El primer capítulo fue publicado el 3 de julio del año 2020 y se empezaron a subir dos capítulos diarios, ya que se contaba con un gran colchón de episodios antes de empezar a publicarlos. Esto ayudó a captar una gran cantidad de audiencia desde el comienzo. Esta velocidad de publicación duró hasta el capítulo 12. Luego se decidió publicar capítulos semanales, como normalmente publican los webtoons originales. Ya para el 14 de agosto del mismo año, en el capítulo 25 se logró llegar a los 10.000 seguidores.

Para visualizar el crecimiento de seguidores/as y visualizaciones, se sacó una captura de pantalla por cada vez que se actualizaba la obra.

En momentos los seguidores tenían un gran aumento y en otros se estancaba. Pero la velocidad de crecimiento aumentaba en el instante en que el cómic era promocionado con el banner en la página principal de la plataforma.

Gracias a los gráficos 1 y 2 podemos evidenciar que el mayor aumento tanto de visualizaciones como de suscriptores se tuvo a mediados del año 2020 y todo el año 2021. Esto va desde el capítulo 25 hasta el 50, donde se logró la cantidad de 100.000 suscriptores.

Al tener un alto crecimiento, la plataforma de webtoon da la opción de monetizar el cómic. Para esto es necesario tener más de 1.000 seguidores y 40.000 visualizaciones mensuales. Sweet Prince pudo optar a la monetización, ya que actualmente cuenta con más de 7 millones de visualizaciones en total. Las vistas pueden variar todos los meses, todo depende si hay varias actualizaciones o si es promocionado tanto en la página principal, como también en los top.



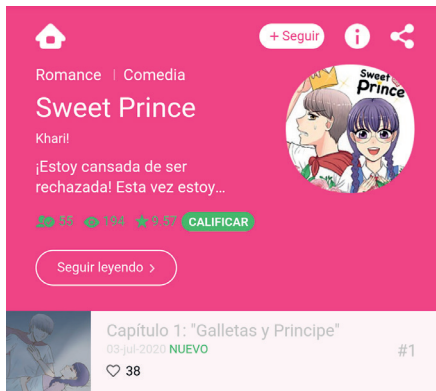


Figura 68. Primera publicación de Sweet Prince en Canvas de webtoon.

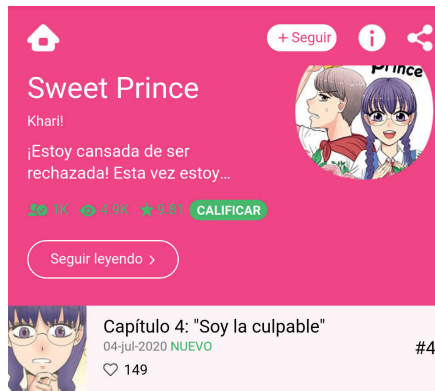


Figura 69. Mil seguidores de Sweet Prince en Canvas de Webtoon.

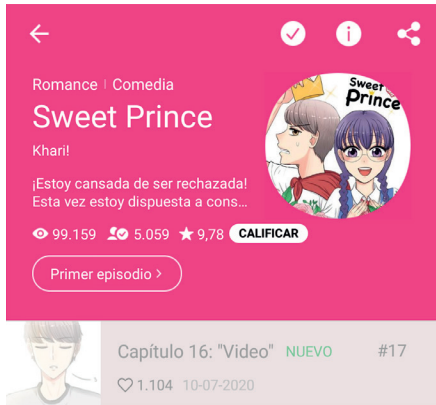


Figura 70. Cinco mil seguidores de Sweet Prince en Canvas de webtoon.

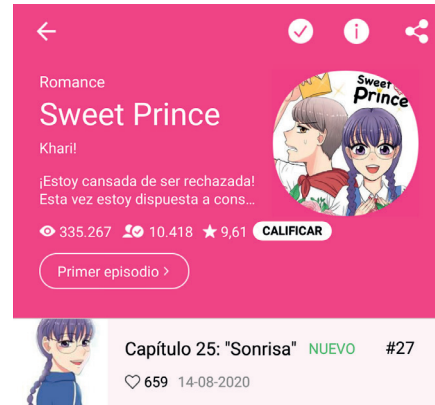


Figura 71. Diez mil seguidores de Sweet Prince en Canvas de Webtoon.

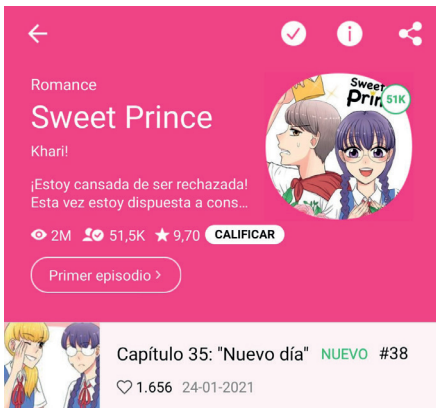


Figura 72. Cincuenta mil seguidores de Sweet Prince en Canvas de webtoon.

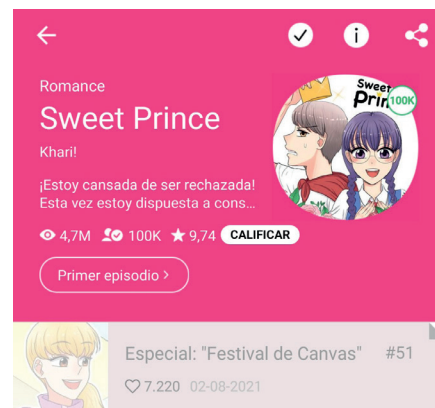


Figura 73. Cien mil seguidores de Sweet Prince en Canvas de Webtoon.



Figura 74. Ciento veinte mil seguidores de Sweet Prince en Canvas de webtoon.

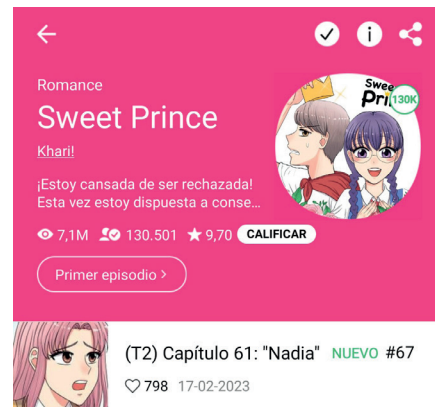


Figura 75. Ciento treinta mil seguidores de Sweet Prince en Canvas de Webtoon.





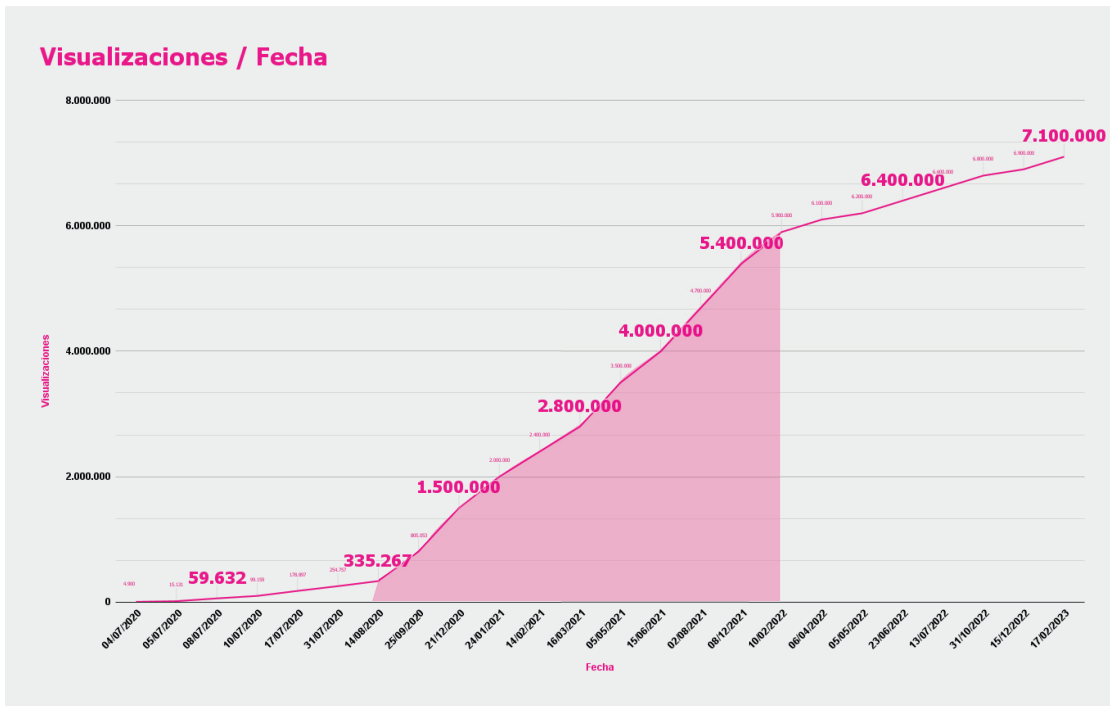


Figura 76. Grafico 1. Crecimiento Tiempo/Visualizaciones.

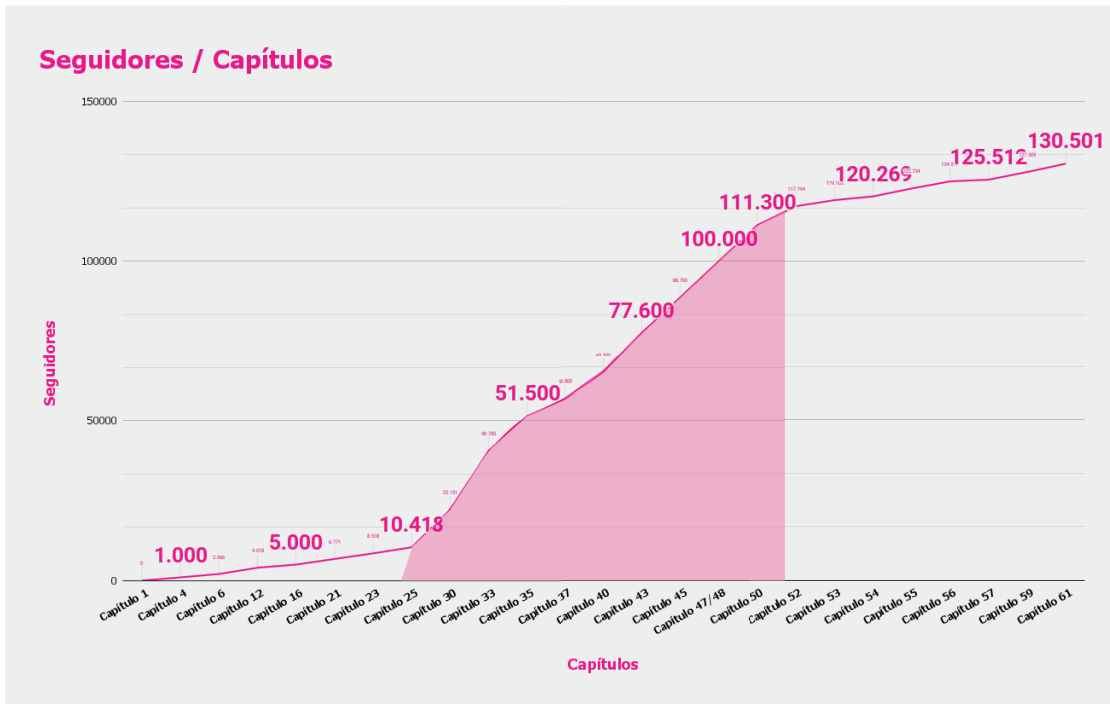


Figura 77. Grafico 2. Crecimiento Seguidores/Capítulos.



## Tercera parte del proyecto:

### Formato impreso

Sweet Prince se hizo parte de la editorial Sketchi, donde su primera aparición impresa fue en la revista número 3. Es una revista recopilatoria de distintas historias con autores nacionales e internacionales de habla hispana. La revista cuenta con el primer y segundo capítulo del cómic y al final contiene una entrevista de la autora.

El primer fanzine se lanzó el año 2021. Cuenta con 58 páginas a color, contenido extra y stickers recortables. Es en formato de cómic occidental, con una lectura de izquierda a derecha. Se decidió de esta forma para facilitar la lectura y poder acercar esta historia a mayor cantidad de personas.

Para realizar este cambio, se debe diagramar y diseñar la página para acomodar bien las viñetas, los canales y los globos de textos con las onomatopeyas. Ya que, aunque los bocetos están dibujados en una página, están en el orden de lectura de derecha a izquierda.

Para el año 2022 se lanzó el segundo fanzine. Cuenta con 48 páginas a color, contenido extra y en conjunto con la editorial se hicieron tarjetas holográficas como regalo por la venta de cada fanzine.

En esta parte del proyecto podemos encontrar una subjetivación del formato webtoon al formato cómic. En específico, un fanzine y un cambio de dispositivo que antes era un medio digital como lo es webtoon, a un medio impreso. El sujeto que anteriormente en el webtoon, eran usuarios, ahora pasa a ser un lector real y podrá conseguir esta historia en los distintos puntos de ventas.

Además al ser este un medio impreso, con un formato distinto al de webtoon, la experiencia de lectura cambia.



Figura 78. Fanzine 1 Sweet Prince, portada.



Figura 79. Fanzine 1 Sweet Prince, contraportada.





Figura 80. Fanzine 1 Sweet Prince, interior. Set de Stickers.



Figura 81. Fanzine 1 Sweet Prince, interior. Páginas del cómic.



Figura 82. Fanzine 2 Sweet Prince, portada.



Figura 83. Fanzine 2 Sweet Prince, contraportada.





Figura 84. Fanzine 2 Sweet Prince, interior. Portada capítulo 3



Figura 85. Fanzine 2 Sweet Prince, interior. Páginas del cómic.



## Referentes

Al comenzar la tercera parte, se regresó a referentes anteriores, como Akatsuki no Yona y Ouran High School Host Club; pero esta vez centrándonos más en la composición de cada página y en la distribución de las viñetas.

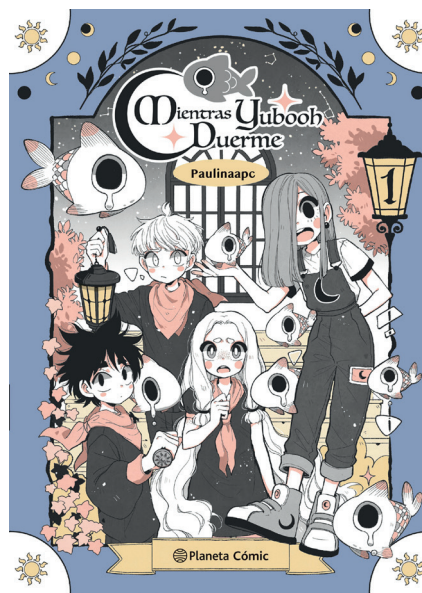
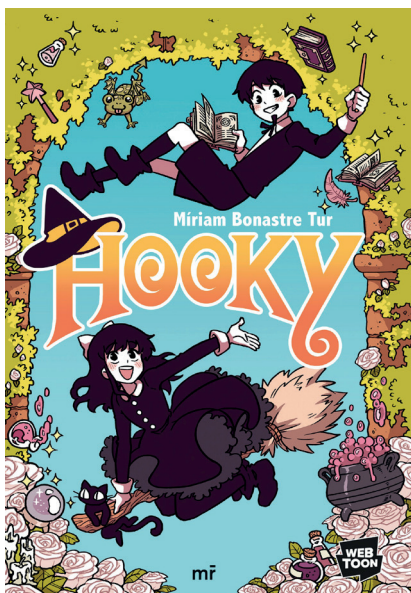
A su vez, podemos añadir nuevos referentes como el webtoon Hooky, escrito y dibujado por Miriam Bonastre. Este tuvo una adaptación del formato webtoon al impreso. Por esta misma razón, es un buen ejemplo de cómo transicionar de un formato a otro.

Además de autores extranjeros, en esta etapa se tuvieron referentes nacionales, con historias como Acid Rain, escrito y dibujado por Yaritza Aguilera, la cual es una serie de fanzines que actualmente se mantiene activo en sus publicaciones. “Mientras Yubooh duerme”, escrito y dibujado por Paulina Palacios. Other World, dibujado por Vicente Zúñiga y escrito por Arjuna Chávez López.

**Figura 86.** Bonastre,M.(2022) Hooky. Tomo 1. Editorial planeta cómic.

**Figura 87.** Paulinaapc.(2020) Mientras Yubooh duerme. Tomo 1. Editorial planeta cómic.

**Figura 88.** Aguilera, Y.(2018) Acid Rain. Fanzine 1. Pezarbóreo ediciones.





## Mejoras

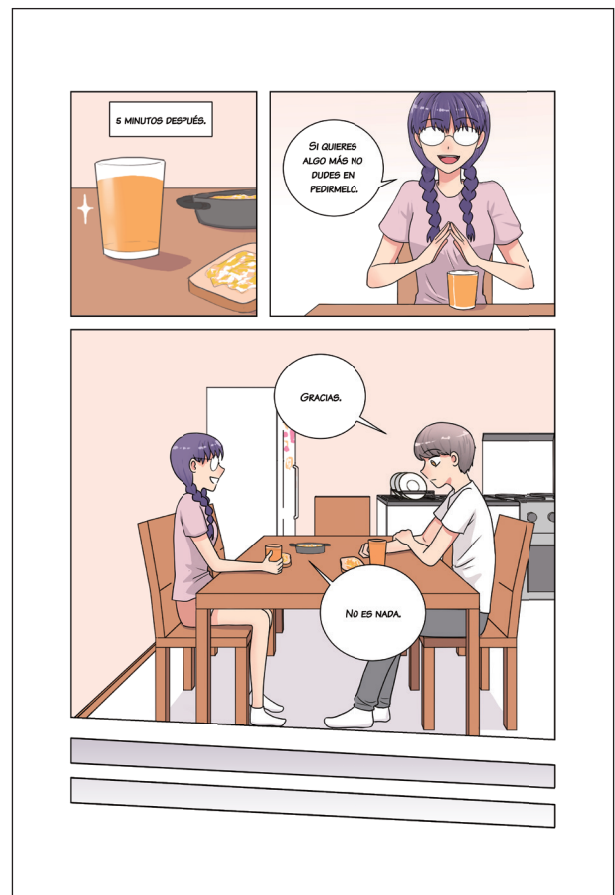
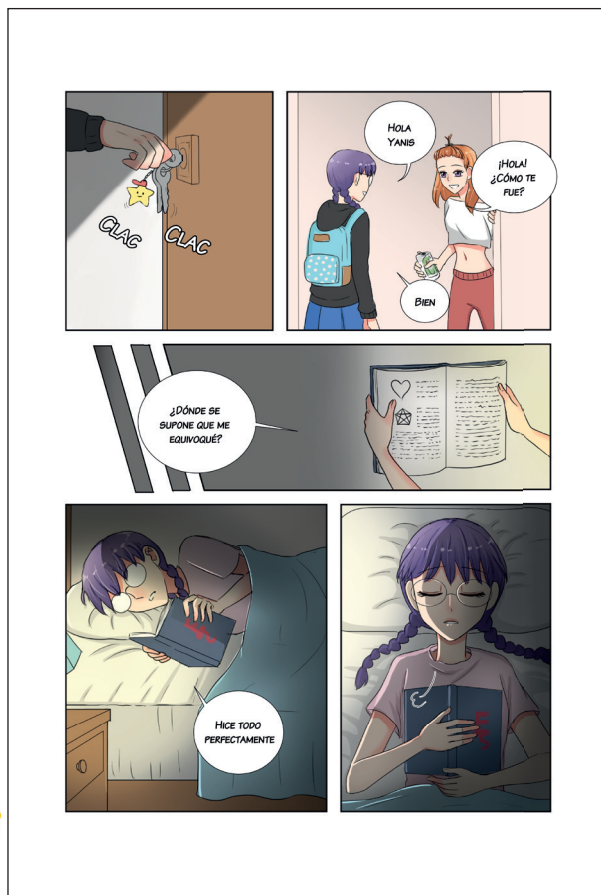
Se hicieron diversas mejoras para poder publicar estos dos fanzines. Primero, se arreglaron algunos fondos, se redibujaron viñetas completas y hubo correcciones en los diálogos para mejorar la ortografía. Anteriormente no existía la posibilidad de tener un editor para poder corregir antes de publicar en formato digital.

Cada capítulo del fanzine cuenta con una portada ilustrada. Esto para generar más merchandising como pósters, tarjetas, marcapáginas y postales.

En el webtoon, las direcciones de los hogares de los personajes no se especificaba, pero en el fanzine se decidió poner direcciones reales. Esto es porque al ser una dirección real, las personas quienes puedan adquirir el fanzine, podrán sentir más cercanos y reales a los personajes.

Figura 89. Fanzine 1 Sweet Prince, página 23.

Figura 90. Fanzine 2 Sweet Prince, página 9.





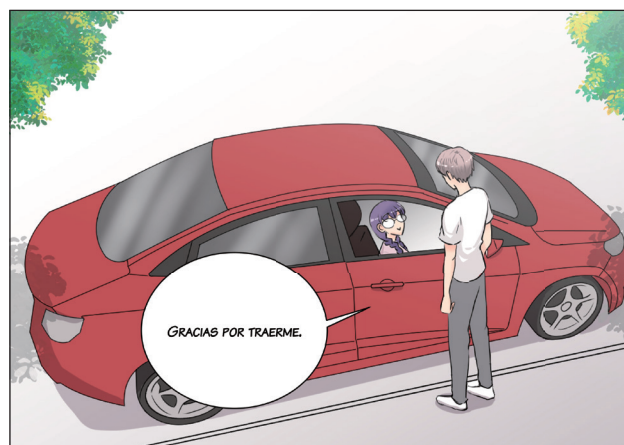
**Figura 91.** Sweet Prince (webtoon), viñeta N° 18 capítulo 6.



**Figura 92.** Fanzine 2 Sweet Prince, página 5.



**Figura 93.** Sweet Prince (webtoon), viñeta N° 19 capítulo 6.



**Figura 94.** Fanzine 2 Sweet Prince, página 6.

Las figuras 91 y 93 pertenecen al webtoon de Sweet Prince. En estas no se tuvo ayuda de modelos en 3D, solo se usaron referencias fotográficas. En cambio en las figuras 92 y 94, que son más recientes a las dos anteriores mencionadas, se puede apreciar una gran mejora debido a la ayuda de modelos en 3D y fotográficos. Además cabe mencionar que la experiencia en dibujo digital era mayor a la hora de hacer el fanzine 2.





Figura 95. Fanzine 2 Sweet Prince, portada capítulo 4.





## Difusión y divulgación

El primer fanzine salió en plena pandemia, por lo que en un principio la venta fue de forma online. Se hicieron videos publicitarios en instagram y tiktok para poder llegar a más personas. La venta se realizó por la página web de la editorial Sketchi.

Cuando las cosas mejoraron en el tema de la pandemia, las ferias y eventos empezaron a funcionar nuevamente. Por lo que se asistió a una gran cantidad de ferias de ilustración, de anime o de cultura asiática para vender el primer fanzine. Todos estos eventos fueron difundidos por redes sociales para poder llegar a mayor cantidad de personas. En el stand de venta, además de poder conseguir el fanzine, se podía obtener merchandising de Sweet Prince.

En estos distintos eventos asistieron personas que ya conocían esta historia porque eran seguidores del webtoon y venían a comprar su formato impreso. Como también, se pudo llegar a personas que si bien no conocían la historia, se interesaron en esta y compraron el fanzine.

Para octubre del año 2022 se logró lanzar el segundo fanzine. Y fue vendido por primera vez en la Fic santiago. Un evento dirigido a los cómics e ilustradores chilenos con invitados internacionales realizado en la Universidad Santo Tomás en el área de diseño.

Además se tiene un punto de ventas físico con varios títulos de la editorial Sketchi, donde está incluido el fanzine de Sweet Prince. Este punto físico es la librería Nube Cómics, ubicada en Santiago Centro.



**Figura 96.** Evento Asia Pop fest. Puesto de ilustración.

**Figura 97.** FIC Santiago. Evento dedicado al cómic.

**Figura 98.** FIC Santiago. Evento dedicado al cómic. Acercamiento de fanzine 1 y 2 de Sweet Prince.



## Evolución gráfica y comparativas

Como hemos observado, esta historia siempre fue cambiando de formato, de medio y a la vez desubjetivándose en varias instancias. Esto le ha permitido evolucionar y adaptarse a distintos dispositivos para poder crecer y diversificarse.

Su crecimiento no fue de un momento a otro, tomó aproximadamente unos diez años llegar hasta donde está posicionado.

Todo partió de una idea simple. Un sueño, una entretenimiento mediante la creación, para luego llegar a ser un webtoon y entonces ser parte de una editorial.

Este proyecto sigue evolucionando, por lo mismo se hicieron varias versiones del primer y segundo capítulo que fueron siempre los más experimentales en todos los formatos; por lo que a la hora de hacer la versión digital, se ha redibujado y hecho varias correcciones a medida que pasa el tiempo.

Se hizo una primera versión de los primeros capítulos con colores más opacos, fondos simples y líneas desprolijas. Pero a medida que la historia avanzaba y el dibujo mejoraba, se volvía atrás para editar o rediseñar los primeros capítulos.

Podemos ver varios ejemplos, como con la misma protagonista. En la primera versión en digital se decidió hacer las líneas de un marrón oscuro con colores opacos. Luego se cambió a colores más brillantes, un lineart (rotulado) de color negro y más definido. Cuidando que no queden tantas líneas sueltas para que el dibujo no se vea sucio.





**Figura 99.** Sweet Prince, Capítulo 1, primera versión.



**Figura 100.** Sweet Prince, Capítulo 9.



**Figura 101.** Sweet Prince, Capítulo 56.

Tal como podemos ver en la evolución de Amy, también podemos analizar al protagonista masculino, Chris. Al igual que con la protagonista, la mejora es evidente en la anatomía, lineart (rotulado) y coloreado.



**Figura 102.** Sweet Prince, Capítulo 1, primera versión.



**Figura 103.** Sweet Prince, Capítulo 11.



**Figura 104.** Sweet Prince, Capítulo 63.

**Figura 105** Fanzine 2  
Sweet Prince, portada  
capítulo 3.







## Proyecciones

Se tienen varias metas y objetivos planeados a futuro para que este proyecto siga evolucionando hasta llegar a su final.

En el formato físico lo primero es publicar el fanzine número tres y cuatro, para el año 2023. Finalmente hacer una compilación y lanzar el primer tomo.

La idea es hacer una publicación más formal, con lanzamiento, invitados y una pequeña charla en torno a Sweet Prince.

En el formato webtoon en español, actualmente su publicación se mantiene activa, con la primera temporada ya finalizada y la segunda en curso. Aún no se tiene definido si serán dos o tres temporadas, pero la idea es terminar esta historia con más de cien capítulos.

En paralelo, se están publicando capítulos de Sweet Prince en la versión en inglés. Este trabajo se está haciendo en conjunto con una intérprete profesional del idioma.

Anteriormente se había intentado subir esta obra en inglés, pero no resultó satisfactorio, ya que el manejo de este idioma no era el adecuado. Por eso esta vez, se tomó la decisión de trabajar con una profesional.

Esta versión actualmente se está publicando en la plataforma de Canvas de Webtoon en Inglés. Y al igual que con su versión en español, se espera poder seguir con la traducción hasta llegar a su final.

Otra meta para esta obra será probar con más plataformas dirigidas a cómics, como pueden ser: Tapas, Manga plus Creators, entre otras. Todo esto con la finalidad de poder llegar a más personas y que esta historia cuente con más lectores.

Se espera que en algún momento este proyecto crezca de tal manera que tenga reconocimiento entre los cómics y autores chilenos. Motive la lectura en niños, adolescentes y

adultos en lo que respecta a las historietas nacionales y que logre ser sustentable a nivel económico para la autora.

Si este proyecto logra ser sustentable económicamente, implica la facilidad de poder dedicarle todo el tiempo que merece y así avanzar más rápido, hasta llegar a su fin. El objetivo es poder dedicarse cien por ciento al cómic, ya sea en cualquiera de sus formatos y medio.

## Conclusiones

Para concluir, este proyecto tuvo dos tipos de aprendizajes. Uno que va directamente a lo teórico, en donde podemos desglosar todo lo que es un cómic para poder analizar cada una de sus partes, tener una mayor comprensión de sus elementos y el porqué estos son necesarios a la hora de comunicar.

Y el segundo se dirige a un aprendizaje práctico, más bien de ensayo y error. Por lo tanto, no fue una habilidad que se aprendió de inmediato, fue un proceso que tomó años.

La parte de bocetos ayudó a tener una práctica narrativa, entender cómo se escribe una historia y el cómo manejar a los personajes sin perder el rumbo de lo que se quería transmitir. Los bocetos, como no son algo definitivo ni terminado, ayudan a la práctica del dibujo y la escritura de manera rápida, como se diría en palabras poco formales, ayudan a “soltar la mano”.

La digitalización de este proyecto fue gracias a que en esos momentos ya se tenían conocimientos de softwares, editorial, composición, color, entre otras habilidades que fueron aprendidas en la carrera de Diseño. Estos estudios se pudieron poner en práctica cada vez que se trabajaba en un nuevo episodio, lo que le dió un mejor acabado al formato digital.

Para el formato impreso, al igual que con el proceso de digitalización, al ya tener conocimientos de diseño, se pudieron tomar buenas decisiones. Y no hay que olvidar que al tener un editor, el trabajo se hace aún más profesional y con un mejor acabado.

Está claro que para aprender a hacer cómics hay que hacer cómics. Solo quedarse en la idea o el querer pero sin concretar no ayuda a poder evolucionar, por eso la constancia en este tipo de proyectos es fundamental.

Sweet prince no fue hecho de la noche a la mañana, fue un aprendizaje lento pero seguro, todo lo que esta autora sabe sobre cómics es gracias a esta obra, que la estuvo acompañando en su crecimiento tanto personal como profesional.



## Bibliografía

Agamben, G. (2014). *Qué es un dispositivo*. Adriana Hidalgo editora.

Babul, D. Pérez, N [Nestor Pérez]. (2015, 3 de febrero). *La Era Dorada del Cómic Chileno* [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=-T2RIMzqEWU&ab\\_channel=N%C3%A9storP%C3%A9rez](https://www.youtube.com/watch?v=-T2RIMzqEWU&ab_channel=N%C3%A9storP%C3%A9rez)

BIBLIOTECA NACIONAL DE CHILE. "el Barón Von Pilsener", en: *Historieta chilena (1858-1998) Pedro Subercaseaux (1880-1956). Memoria Chilena*. Disponible en <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-96720.html>. Accedido en 23/5/2023.

BIBLIOTECA NACIONAL DE CHILE. *El Peneca (1908-1960). Memoria Chilena*. Disponible en <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-3397.html>. Accedido en 23/5/2023.

BIBLIOTECA NACIONAL DE CHILE. *Condorito (1949-). Memoria Chilena*. Disponible en <https://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-3343.html>. Accedido en 24/5/2023.

BIBLIOTECA NACIONAL DE CHILE. *Historieta chilena (1858-1998). Memoria Chilena*. Disponible en <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-595.html>. Accedido en 24/5/2023.

Cho, H. (18 de Julio de 2016). *The webtoon: A new form fot graphic narrative*. The Comis Journal. <https://www.tcj.com/the-webtoon-a-new-form-for-graphic-narrative/>

Cuñarro, L. Finol, J (2013) *Semiótica del cómic: Códigos y convenciones*. *Revista Signa*, Vol. 22, pags. 267-290. <https://revistas.uned.es/index.php/signa/article/view/6353/6086>

Diago, E. Nieto, M. (1989) *El cómic como recurso didáctico*. *Tabaque: Revista pedagógica*, N.5, pags. 53-66. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/8714>

Eisner, W. (1985). *El cómic y el arte secuencial*. Norma editorial.

González, A. (23 de abril de 2020). *Manhwas y Webtoons: de Corea al mundo*. Korea.net. <https://spanish.korea.net/News-Focus/HonoraryReporters/view?articleId=185621> Fuentes, G. V. (2014). *Breve historia del cómic*. Nowtilus.

McCloud, S. (1993). *Entender el cómic: El arte secuencial*. Bilbao: Astiberri ediciones.

McLuhan, M. (1998). *Comprender Los medios de comunicacion*. Ediciones Paidos Iberica.

McLuhan, M. (1969). *El medio es el masaje*. Ediciones Paidos Iberica.

Molina, F. (2007). *Historia y evolución de la presencia del cómic en Internet*. Tebeosfera. [https://www.tebeosfera.com/numeros/historia\\_y\\_evolucion\\_de\\_la\\_presencia\\_del\\_comic\\_en\\_internet\\_2007\\_molina.html](https://www.tebeosfera.com/numeros/historia_y_evolucion_de_la_presencia_del_comic_en_internet_2007_molina.html)

Pérez, O. (2003) *Treinta años de cómics chilenos. Desde el golpe de Pinochet a hoy*. <https://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/Especial/Chile/1970a2000.htm>