



**RIDAA**  
Repositorio Institucional  
Digital de Acceso Abierto de la  
Universidad Nacional de Quilmes



Universidad  
Nacional  
de Quilmes

Pérez Rodríguez, Laura Cristina

# El webtoon y la difusión cultural latinoamericana : los casos de La tenebrosa Evelyne y El canto de las eternidades



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Argentina.  
Reconocimiento - Compartir Igual 2.5  
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/ar/>

Documento descargado de RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes de la Universidad Nacional de Quilmes

*Cita recomendada:*

*p* Pérez Rodríguez, L. C. (2024). *El webtoon y la difusión cultural latinoamericana: los casos de La tenebrosa Evelyne y El canto de las eternidades*. (Trabajo final integrador). Universidad Nacional de Quilmes. Disponible en RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes <http://ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/4953>

Puede encontrar éste y otros documentos en: <https://ridaa.unq.edu.ar>

## **El webtoon y la difusión cultural latinoamericana: los casos de “la tenebrosa Evelyne” y “el canto de las eternidades”.**

*Trabajo final integrador*

**Laura Cristina Pérez Rodríguez**

[cryst\\_oroazul@hotmail.com](mailto:cryst_oroazul@hotmail.com)

### **Resumen**

En esta era de constantes cambios tecnológicos globalizados, las más diversas narrativas transmedia se abren paso. Específicamente desde Asia, llega a nosotros una nueva forma de difusión: webcómic y webtoons, accesibles desde cualquier dispositivo multimedia a través de plataformas propias, principales difusoras de estas creaciones artísticas. En este camino Latinoamérica no se quedó atrás, y también se introdujo en este campo cultural para dar su propia voz y difusión internacional al contenido regional.

El presente trabajo pretende interpretar y revisar el aporte de los webtoons como forma de difusión de la cultura latinoamericana, a través del análisis de las obras de dos autores de la región. A su vez, se busca analizar la forma en que la plataforma Webtoon Naver está contribuyendo a que artistas, diseñadores e ilustradores independientes tengan un espacio para mostrar su trabajo.

**Palabras clave:** manhwas, comic, glocalización, webtoon, Latinoamérica.

### **Abstract**

In this era of constant globalized technological changes, the most diverse transmedia narratives make their way. From Asia, a new form of diffusion comes: webcomics and webtoons, accessible from any multimedia device through their own platforms, the main disseminators of these artistic creations. On this path, Latin America was not left behind, and it also entered this cultural field to give its own voice to regional content.

This paper aims to interpret and review the contribution of webtoons as a way of disseminating Latin American culture, through the analysis of the works of two authors from the region. In turn, it seeks to analyze the way in which the Webtoon Naver platform is contributing to independent artists, designers and illustrators having a space to show their work.

**Keywords:** manhwas, comic, glocalitation, webtoon, Latin America.



Universidad  
Nacional  
de Quilmes

**Especialización en Comunicación Digital Audiovisual.  
Trabajo Final Integrador.**

**“El webtoon y la difusión cultural latinoamericana: los  
casos de ‘La tenebrosa Evelyne’ y ‘El canto de las  
eternidades’”.**

**Estudiante: Lic. Laura Cristina Pérez Rodríguez**

**Directora: MG. Yanina de los Milagros Torti Frugone**

**Modalidad: Estudio de casos**

**Junio 2024**

## INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia, las distintas representaciones pictográficas y visuales han servido como forma de difundir y preservar diversos elementos de nuestras culturas.

De este modo, los relatos orales que se convirtieron luego en cuentos, fábulas, novelas y llegaron a la industrialización como folletines e historietas, pasaron no sólo a ser una forma de entretenimiento, sino una forma más de difusión cultural.

En los últimos años, la globalización y la llegada de las nuevas tecnologías ampliaron y abrieron nuevos espacios de difusión a través de los webcomics y webtoons, historietas y comics publicados a través de páginas web o plataformas de lectura en aplicaciones móviles.

Si bien los principales exportadores y creadores de esta nueva forma de comunicación y difusión cultural provienen de países asiáticos, la cultura latinoamericana también ha encontrado un espacio.

El presente trabajo pretende hacer una breve interpretación y análisis acerca de cómo estos productos ayudan a difundir la cultura latinoamericana, a través del análisis de las obras de dos autores de la región.

Para lograr dicho propósito, en el primer apartado nos adentramos a distintas teorías y autores que sustentan la importancia de este fenómeno cultural digital.

Posteriormente, hablaremos brevemente sobre la historia y significado de estas producciones a nivel general y Latinoamérica, enfocándonos mayormente en los casos argentinos y mexicanos, así como de los distintos términos que a veces suelen ser utilizados. Asimismo, describiremos brevemente la contribución de las plataformas que promueven y difunden los webtoons.

En el penúltimo apartado, nos centraremos en el análisis de contenido de “La tenebrosa Evelyne” y “El canto de las eternidades”, para poder identificar que elementos de ambas obras forman parte de la identificación cultural de Latinoamérica.

Finalmente, y tras las conclusiones de este trabajo, se incluye como anexo la entrevista realizada a “Sugakiel”, autor de “El canto de las eternidades”, la cual fue esencial para complementar el análisis de su obra.

## **OBJETIVOS DEL TRABAJO.**

### **- Objetivo general:**

- Analizar la forma en que el webtoon aporta a la difusión cultural latinoamericana.

### **- Objetivos específicos:**

- Identificar los elementos culturales claves de los webtoons antes mencionados.
- Describir el componente visual y narrativo de las obras.
- Identificar los elementos de transculturación del relato original que hacen posible su interpretación en otras culturas y sociedades.
- Brindar herramientas de análisis para futuras investigaciones.

## **1. MARCO TEÓRICO.**

Para poder analizar y comprender cómo este producto visual contribuye a difundir parte de la cultura latinoamericana, es necesario observar y respaldar dichos argumentos a través de distintas perspectivas teóricas.

De esta forma, y para fines de interpretación de este trabajo, destacaremos los conceptos teóricos básicos más importantes: la imagen, el personaje y la identidad cultural.

### **1.1. La imagen.**

“Las imágenes son imitaciones misteriosas de aquellas mismas cosas que el lenguaje escrito puede desentrañar, convertir en artículos de conocimiento y tornara aprovechables para propósitos productivos.”

(Bill Nichols, 1997, La representación de la realidad)

La palabra imagen como tal se define de distintas formas, pero para finalidades de este trabajo se utilizará el primer significado dado por la RAE, el cual la define como figura, representación, semejanza y apariencia de algo.<sup>1</sup>

Así, a lo largo de la historia de la humanidad, ha sido un medio tanto para comunicar como para representar los acontecimientos de la sociedad. En el caso de la cultura occidental, como lo dice Debray, la imagen pasó por tres modos de existencia diferentes: “la presencia (“el santo presente en efigie”); la representación; y la estimulación (en el sentido científico del término). La figura percibida ejerce su función de intermediaria con tres conceptos globalizadores sucesivos: lo sobrenatural, la naturaleza, lo virtual. Además, sugiere tres posturas afectivas: el ídolo apela al temor; el Arte, al amor; lo Visual, al interés. La primera está subordinada al arquetipo; la segunda está ordenada por el prototipo; la tercera ordena sus propios estereotipos. [...] Cada edad de la imagen corresponde a una estructuración cualitativa del mundo vívido. Dime lo que ves, y te diré para qué vives y cómo piensas. (Debray, 1994, p.182).

De esta forma, la imagen logró cumplir distintas funciones para la humanidad hasta llegar al punto en el que es una más de las formas que tiene el ser humano para representar su realidad. En la actualidad, podríamos considerar que incluso formatos digitales como el webtoon y el webcómic forman un continuo de esta postura afectiva que apela a lo visual.

---

<sup>1</sup> FUENTE: <https://www.rae.es/drae2001/imagen>, consultado el 12 de diciembre del 2023.

Tampoco podemos ver a la imagen como algo que actúa de manera individual ante nuestros sentidos y ante el ser humano en sí, pues, como lo dijo Debray “el poder de la imagen no está en su visión si no en su presencia” (1994, p.182), por lo que es necesario hacer hincapié que la imagen en sí misma no es lo único que ayuda a dar significado a nuestras realidades visuales.

La imagen en sí misma es un constructo de nuestra realidad y a la vez forma parte de esta realidad en sí, y su importancia radica en ser un “apoyo visual”<sup>2</sup> que busca darle credibilidad a esta realidad.

“La visión es una experiencia directa y el uso de datos visuales para suministrar información constituye la máxima aproximación que podemos conseguir a la naturaleza auténtica de la realidad” (Dondis, 2011, p.14). La imagen sustenta todo hecho que consideramos o percibimos como real; en el caso de la ficción posmoderna, la imagen se convierte en una representación de nuestra realidad, pero también una representación fantástica de la misma.

Ya el propio Nichols (1997), consiente de esta relación imagen-realidad, nos hablaba también de la “dependencia que tiene la ideología de las imágenes y lo imaginario [como] un territorio psíquico de imágenes significativas en torno a las cuales se forma nuestro sentido de la identidad”. Si bien él hablaba de las ideologías como formadoras de estas imágenes identitarias, es importante recalcar que, en el caso de las historietas y los comics, el lector ya lleva en sí mismo estas ideologías dadas o creadas por vivencias de la realidad, lo cual provoca la identificación; no sólo con la imagen en sí misma, sino con el personaje, como veremos a continuación.

## **1.2.El personaje.**

El webtoon está creado por series de imágenes y elementos visuales (y en ciertas ocasiones también audiovisuales), y uno de los elementos importantes de la historia que forma parte de cualquier obra y/o arte en general, es el personaje.

Diversos teóricos destacan que el principal elemento a analizar cuando hablamos de personajes es el proceso de construcción del mismo, el cuál puede ser abordado desde una visión existencialista, en donde el personaje es un conjunto de todos sus atributos y cualidades; o bien desde una visión dinámica donde se analiza al personaje como un

---

<sup>2</sup> Dondis considera que la “buscamos un apoyo visual de nuestro conocimiento por muchas razones, pero sobre todo por el carácter directo de la información y su proximidad a la experiencia real” (2011, p.14)

conjunto de actividades, de transformaciones antropomórficas que cobran sentido y significación a medida que representan un hacer<sup>3</sup>.

Si bien, en el caso de los webcomics, nos referimos a personajes contruidos para formar parte de un universo en dos dimensiones, también debemos de mencionar que, de igual forma que se prepara un personaje cinematográfico, debe poseer las mismas características mencionadas por Fernández Díez (1996)<sup>4</sup>.

Así, podemos considerar que se manifiesta desde las siguientes facetas:

–La presencia, donde muestra sus rasgos indiciales, que al igual que los de un personaje cinematográfico corresponden a los elementos físicos que lo componen como su altura, color de piel, color de ojos, raza o etnia, etc. Y los elementos artefactuales como su vestimenta, peinado, vicios, etc.

–La situación y/o contexto donde se va a desarrollar el personaje y su relación con el entorno.

– Acción o actuación que corresponde al escenario, “que permite completar y contextualizar la acción y el diálogo de los personajes, que en muchos casos no serían comprensibles de un modo aislado. También permite jugar con el subtexto. La palabra, que identifica, individualiza y personaliza o expresa el estado de ánimo del personaje” (Galán Fajardo, p.2).

De esta forma, podemos destacar que uno de los rasgos implícitos en muchos de los personajes de ficción es que promueven la “participación afectiva”, pues como lo menciona Francois Jost, “en la vida, proyectamos nuestras necesidades, obsesiones, deseos en todo y en todos [...] nos identificamos con el prójimo o incluso con el mundo considerándonos un microcosmos” (2015, p.135).

Cabe destacar, que al igual que lo menciona Torres en su artículo “Hollywood lleva 100 años contándote las mismas seis historias y no te habías dado cuenta”, los diversos formatos de historietas (manga, *manwhas*, webtoon y webcómic) también nos presentan a los personajes enmarcados en seis funciones narrativas básicas:

1. Historias Ícaro: Dónde se nos presenta el ascenso y caída del “héroe”. “Fábulas morales en las que el héroe, a medida que asciende, va olvidándose de sus cualidades heroicas y renunciando a su integridad y sus virtudes. Eso hace que

---

<sup>3</sup> Para Elena Galán Fajardo, autora del texto “Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales”, cita a Todorov al hablarnos de estas dos visiones de análisis de los personajes creados para medios audiovisuales.

<sup>4</sup> Mencionado en la p. 2 del Texto de Galán Fajardo.



merezca ser castigado con una caída que no es más que un acto de justicia retributiva, un golpe de mano que restaura el orden natural de las cosas y nos recuerda lo insignificantes que somos todos en el fondo” (Torres, 2019).

2. Historias Orfeo: Dónde el protagonista tiene un viaje de ida y vuelta y a diferencia de las anteriores no siempre implican la derrota del protagonista.

3. Historias Cenicienta: Son historias que implican sólo el ascenso del protagonista, por lo regular de origen humilde, y que, tras sortear obstáculos “se eleva hacia la grandeza sin comprometer su integridad ni renunciar a sus virtudes” (Torres, 2019), como recompensa por no sucumbir ante la desmesura y la vanidad.

4. Viajes iniciáticos (o la forja del héroe): Son relatos en los que se muestra la evolución del personaje: “historias del tránsito a la madurez o a la plena realización personal de personajes que, por su juventud o su desorientación vital, aún no se han encontrado a sí mismos y, para acabar de hacerlo, necesitan una experiencia transformadora, una aventura, un encuentro casual en la carretera de la vida” (Torres, 2019).

5. El objeto mágico (o la búsqueda del héroe): En este tipo de historias, el protagonista presenta un cambio en sus rutinas de vida, las cuales pasan de ser pacíficas y monótonas a convertirse en una suerte de “viaje de venganza”, pues su paz se ve atormentada por alguien o algo que le arrebató lo más preciado que tiene y que le daba esa paz.

6. Chico conoce chica (o ‘sujeto’ mágico): Sería el tipo de historia más común y que por lo regular se complementa con otro tipo de narrativas. “[Surge] tras un encuentro casual entre dos personajes que se sienten atraídos el uno por el otro de manera instantánea, se produce un desencuentro o separación [...] Esa separación obliga al protagonista a embarcarse en un proceso de búsqueda, reencuentro o recuperación de su objeto de amor o de deseo” (Torres, 2019).

La presentación de estos escenarios no implica que sólo exista una narrativa lineal en la historia, pues los personajes pueden verse implicados en varias de estas problemáticas al mismo tiempo.

Por otra parte, es importante señalar que uno de los puntos más llamativos a tratar dentro del contexto del personaje y la narrativa es precisamente la identificación cultural que surge con los mismos. Si tomamos en cuenta que todo personaje posee identidad y aspectos psicológicos y morales propios, al igual que un ser humano real, es necesario analizar estos elementos, y cómo se da la interacción entre el personaje y el lector.

### **1.3 Cultura e identidad cultural.**

Es necesario enfocarnos en el significado de estos dos términos por separado: identidad y cultura.

Para la RAE, la identidad es el conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás o bien la consciencia que una persona tiene de ser ella misma y distinta a las demás.

Por otra parte, la palabra cultura cuenta con un sinfín de significados dados por diversos teóricos. Para finalidad de este trabajo utilizaremos la que la define como “conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.”

De esta forma, podemos considerar que las identidades culturales son los rasgos propios que caracterizan a una cultura.

Grimson (2004) señalaba que “una «comunidad nacional» comparte experiencias configurativas que se sedimentan. La diversidad y desigualdad se articulan en modos de imaginación, cognición y acción que presentan elementos comunes”, por lo cual estos elementos comunes son los que pasan a dar forma del concepto de “identidad”.

En el caso de la identidad cultural, la consultora internacional Olga Lucía Molano, define que el concepto de identidad cultural “se comprende a través de las definiciones de cultura y de su evolución en el tiempo” (2007, p.69).

Así, Molano menciona que para entender el concepto de “identidad cultural”, en primera instancia, hay que identificar la evolución del término “Cultura”, por lo cual recalca que Adam Kuper explicaba que el origen del término de “cultura” se remonta al siglo XVIII en Europa.

“En Francia y Gran Bretaña, el origen está precedido por la palabra civilización que denotaba orden político (cualidades de civismo, cortesía y sabiduría administrativa). Lo opuesto era considerado barbarie y salvajismo. Este concepto se va articulando con la idea de la superioridad de la civilización, por lo tanto, de la historia de las naciones que se consideraban civilizadas. El concepto evoluciona y se introducen niveles y fases de civilización, y el significado de la palabra se asocia a progreso material.

“Recién hacia mediados del siglo XX, el concepto de cultura se amplía a una visión más humanista, relacionada con el desarrollo intelectual o espiritual de un individuo, que incluía todas las actividades, características y los intereses de un pueblo” (Molano, 2007, p.70-71).

Si bien Molano, al interiorizarnos en su texto “Identidad cultural un concepto que evoluciona” pasa a describir distintas fases históricas de la significación del término “cultura”, termina por concluir que todas estas definiciones tienen algo en común: “cultura es lo que le da vida al ser humano: sus tradiciones, costumbres, fiestas, conocimiento, creencias, moral. Se podría decir que la cultura tiene varias dimensiones y funciones sociales, que generan un modo de vivir, cohesión social, creación de riqueza y empleo [y] equilibrio territorial” (Molano, 2007, p.72).

Tras llegar a esta conclusión, da pie para introducirnos en el concepto y término de lo que principalmente nos interesa: la identidad cultural.

Para ella, la identidad cultural “encierra un sentido de pertenencia a un grupo social con el cual se comparten rasgos culturales, como costumbres, valores y creencias. La identidad no es un concepto fijo, sino que se recrea individual y colectivamente y se alimenta de forma continua de la influencia exterior” (Molano, 2007, p.73).

De igual forma, nos encontramos con teóricos como Stuart Hall que consideran que “la identificación se construye sobre la base del reconocimiento de algún origen común o unas características compartidas con otra persona o grupo o con un ideal, y con el vallado natural de la solidaridad y la lealtad establecidas sobre este fundamento”, (p. 15, 2003) y si tomamos en cuenta el concepto de “culturas híbridas”<sup>5</sup> de García Canclini, encontramos una posible aproximación del motivo por el cual un producto cultural coreano tiene éxito en Latinoamérica; y de igual forma algo escrito en Latinoamérica obtiene éxito en otras partes del mundo.

En este punto deberíamos dedicarle unas palabras a un tema subyacente: el desarraigo cultural. Si bien siempre estuvo ligado a migraciones, hoy podríamos señalar que la globalización ha aumentado las crisis de identidad cultural, social e individual.

Este mismo desarraigo, impulsa a los lectores a buscar sus propias formas de identificación, si tomamos en cuenta que a la identidad como “un sentimiento que se desarrolla basado en los vínculos con los otros” (Esteban, 2006). Así, esta falta de identidad se ve resuelta por la identificación con los personajes de diversas ficciones.

Por otra parte, Antonio Gramsci (citado en “Teoría e investigación de la comunicación de masas”, 2006) hacía hincapié en un punto importante dentro de la teoría de la hegemonía respecto a que la clase dominante, que no sólo se compone de burguesía,

---

<sup>5</sup> En 1999, Néstor García Canclini acuña el término de “Cultura híbrida” para hacer referencia a esa mezcla cultura que combina elementos étnicos o religiosos, y que a su vez se entrelazan con productos de las tecnologías avanzadas, en procesos sociales modernos o posmodernos.

si no de diversos grupos sociales con distintos intereses, y por ende debe de tomar en cuenta las necesidades de las clases subordinadas. Así, en una cultura donde la clase hegemónica este compuesta por distintos grupos, esta homogenización permite que los contenidos transmitidos por los medios respalden los contenidos ideológicos de todos estos grupos que los componen.

De esta forma, vemos temáticas que representan esa homogeneidad cultural, y deja de lado la “clase hegemónica” de Corea del Sur, para dar pie y vista a temáticas que pueden ser representativas de la clase trabajadora no sólo de ese país, sino de cualquier parte del mundo. Por lo tanto, plausible de ser utilizado como una herramienta para insertar, y difundir, otras culturas ajenas al origen del producto.

## 2. ¿QUÉ ES EL WEBTOON?

Existen términos similares que en ocasiones son utilizados como sinónimos, pero en realidad tienen sus diferencias. En este apartado marcaremos las diferencias más importantes entre el webtoon, webcómic y *manhwa*<sup>6</sup>, de modo que la exploración de sus características para el presente trabajo sea comprendida por el lector.

Según la reportera Araceli González, en su artículo “Manhwas y Webtoons: de Corea al mundo”, “Manhwa” 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 dicha nación.

“El webtoon, por otro lado, si bien forma parte del manhwa, se destaca por presentarse en un formato de historieta digital con gran cantidad de obras a color y temática libre, originado en Corea del Sur. Además, se diferencia del webcómic porque presenta un formato amigable y pensado para ser consumido en los principales medios digitales y **teléfonos móviles**, ya que cada episodio suele presentarse en una larga imagen vertical que facilita su navegación. También, a menudo suelen tener elementos multimedia como música o animaciones que hacen de la lectura una interesante forma de consumo cultural” (González, 2020).

Ahora bien, ¿por qué considerar a estos productos dentro de la categoría de narrativas transmedia? Porque cumplen con las características<sup>7</sup> dadas por Henry Jenkins: expansión vs profundidad, continuidad vs multiplicidad, inmersión vs extrabilidad, construcción de mundos, serialidad, subjetividad y realización, ya que algunos webtoons continúan su trama o nos dan avances a través de redes sociales, promueven la interacción autor-receptor (lector) y por ende así es más fácil identificar al público objetivo. Además, tenemos los claros ejemplos de webtoons que se han convertido en series dramáticas o películas que han sido bastante famosas en plataformas como Netflix, como lo han sido las series de terror y zombies “Dulce Hogar” y “Estamos muertos” que alcanzaron gran popularidad a nivel mundial.

---

<sup>6</sup> Cabe aclarar que cada país asiático tiene su propio nombre para las historietas: manhwa pertenece a Corea del sur, manhua a China y manga a Japón. En el caso de Latinoamérica, hay algunos autores que están buscando ponerle un nombre propio a este tipo de producciones.

<sup>7</sup> Para una mayor comprensión de dichas características, se puede consultar el texto “Las 7 características de las narrativas transmedia” (2014) disponible en SocialTVes.

Y ya que, como dice Scolari (2013, p. 16), "las narrativas transmedia están de moda", es fácil encontrar las palabras claves de convergencia y transmedia, reflejada en el mundo del webtoon, en especial si tomamos como definición de convergencia el concepto dado por Jenkins:

"Con 'convergencia' me refiero al flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento" (Jenkins, 2008, p.14)

A su vez, también podemos considerarlas como parte de la cultura participativa que define dicho autor, pues "más que hablar de productores y consumidores mediáticos cómo si desempeñasen en roles separados, podríamos verlos hoy como participantes que interaccionan conforme a un nuevo conjunto de reglas que ninguno de nosotros comprende del todo" (2008, p.15).

Lo anterior lo encontramos ejemplificado en el apartado de comentarios que tiene la misma plataforma de *Webtoon Naver*, ya que así, en cada episodio de cada serie, es posible que los fans estén en constante contacto no sólo con los creadores de la plataforma en sí, sino también con los creadores de contenido.

Por otra parte, podemos comparar dignamente a los lectores del webtoon dentro de la cultura de fans que menciona Jenkins<sup>8</sup> pues el webtoon da paso a la creación de "fan art" y "fanfics" de los personajes, entendiéndose al primero como el término que hace referencia a los dibujos o ilustraciones hechos por los fans, en diferentes estilos, ya sea de forma tradicional en papel o en versión digital, mientras que los fanfics hacen referencia a las historias, en su mayoría en formato novela, creadas por fans tomando como referencia personajes dentro de la trama de determinada historia, las cuales en su mayoría son publicadas en la plataforma de escritura *Wattpad*, incluso antes de que ésta formara parte de la empresa Naver.

También en estos casos destaca la aparición de las traducciones de fans o "scanlations", las cuáles siempre han dividido al público ya que algunos consideran a estas traducciones como una forma de promover las obras de nuevos autores, pero otra

---

<sup>8</sup> Para Jenkins "la cultura de los fans es nómada, está siempre en expansión y parece abarcarlo todo, pero al mismo tiempo, es estable, capaz de conservar fuertes tradiciones y de crear obras duraderas. Los fans son piratas que logran conservar lo que cogen y que usan los bienes que han capturado como base para construir una comunidad cultural alternativa" (2010, p.255).

parte del público critica el hecho que, al no ser una traducción oficial, el autor no recibe ninguna recompensa o pago por su trabajo. Sin embargo, la plataforma Webtoon Naver en su versión en inglés, destaca por contar con un apartado especial para las "traducciones de fans", resultando así una forma de “combatir” a estas traducciones ilegales.

Retomando a Carlos Scolari (2013), si tomamos en cuenta que las narrativas transmedia “son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.). Las NT<sup>9</sup> no son simplemente una adaptación de un lenguaje a otro: la historia que cuenta el cómic no es la misma que aparece en la pantalla del cine o en la microsuperficie del dispositivo móvil” y la plataforma Webtoon de Naver contribuye con distintas funciones para que el webtoon en sí sea una narrativa transmedia.

Sin embargo, cabe destacar que esta expansión del webtoon tuvo su origen en el 2003, cuando surge la plataforma *Daum*, como respuesta al hundimiento de la industria editorial del manhwa a finales de los 90’, siendo esta la pionera en cuanto a plataformas de webtoon se trata. No obstante, actualmente la empresa líder del mercado es Naver Webtoon, plataforma con 750.000 creadores y 82 millones de usuarios activos mensuales, además de haberse asociado con Marvel y DC, y también adquirir el portal de 'literatura fan' Wattpad, que aúna a 94 millones de usuarios.

Todo lo anterior contribuyó a que el mercado de webtoon de Corea del Sur creciera más del 64% en 2020 en comparación con el año anterior, alcanzando así ganancias de más de un billón de wones (840 millones de dólares), pese a que las distintas plataformas poseen diversas formas de monetización como el modelo de micro transacciones, el modelo de suscripciones de pago o el de contenidos gratuitos con publicidad.

Además, las industrias del webtoon y la del cine/TV de Corea colaboran entre sí para adaptar las producciones exitosas de cada industria a los otros formatos, es decir adaptar webtoons a películas o series o viceversa y de esta forma contribuir a que la cultura coreana y los webtoons tengan mayor reconocimiento a nivel mundial, logrando de esta forma que el webtoon comenzara a expandirse culturalmente en Latinoamérica.

Por otra parte, autores como Noelia Leguizamón, quien en su trabajo “Del manhwa al webtoon, las historietas coreanas se mudan a internet”, cita a Jin, para hablarnos de tres etapas o generaciones del webtoon:

---

<sup>9</sup> NT: Abreviatura usada por el autor para referirse a las Narrativas Transmedia.

- Primera generación: diarios ilustrados o de imágenes los cuáles eran publicados en la propia página personal de los autores que, tras popularizarse, promovieron la participación activa de los fanáticos a través de comentarios o mensajes, logrando a su vez que estos “webtoons” fueran modificados y distribuidos por los mismos fans.
- Segunda generación: Comienza con el auge de los webtoons con la creación de los primeros portales como Daum y Naver, en 2003 y 2004 respectivamente, lo cual contribuyó a un desarrollo más comercial de los webtoons ya que los dibujantes e ilustradores comenzaron a recibir una paga por su trabajo.
- Tercera generación: Popularización del webtoon gracias al uso de las nuevas tecnologías como los smartphones, que permitieron “la combinación de diferentes medios, como el uso de objetos reales, los gráficos, la fotografía fija y la animación” (Leguizamón, 2019).



### 3. CONTRIBUCIÓN DE LAS PLATAFORMAS Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS AL WEBTOON.

Si bien una de las plataformas líderes en el mercado internacional es Naver, actualmente no es la única, ya que podemos encontrar contenido en español en las plataformas de *Tapas* y *Manta*.

Sin embargo, la mayoría de estas aportan las mismas ventajas y desventajas a los creadores de webtoons como lo veremos en el siguiente cuadro:

| Ventajas                                      | Desventajas                                                                                                                                   |
|-----------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| No implica costos para el creador.            | La libertad creativa del autor puede derivar en qué cometa más errores.                                                                       |
| Posibilita la llegada a nuevo público.        | El autor, al trabajar de forma independiente, tienen que invertir sus propios recursos a la hora de comprar equipo profesional para trabajar. |
| Promueve la interacción con su público.       | El apoyo financiero es poco, ya que las plataformas pagan (o no pagan) un mínimo de ingresos a sus creadores.                                 |
| Promueve la libertad creativa del autor.      | Hay plataformas que sí generan ingresos con las obras, pero no les pagan a los creadores.                                                     |
| Mayor control del autor sobre su publicación. |                                                                                                                                               |

#### **4. BREVE CONTEXTO HISTÓRICO DEL COMIC Y WEBTOON EN MÉXICO Y ARGENTINA.**

Aunque es bastante reciente la incorporación del mercado latinoamericano a los webtoon y comics digitales, contamos con una amplia historia de comics e historietas Latinoamericanas<sup>10</sup>, pero para finalidades de este trabajo, nos centraremos mayormente en el contexto mexicano y argentino.

##### **4.1. Breve historia de la historieta en México.**

En el caso mexicano se considera que la primera historieta publicada fue "Rosa y Federico", de Cuéllar y Villasana, publicada en 1869. "A partir de 1880 la cigarrería 'El Buen Tono' insertaría en cada cajetilla la 'Historia de una mujer', una serie de 102 litografías del catalán Eusebio Planas. Ya en los primeros años del siglo XX, la prensa publicaría tiras con personajes fijos, como 'Don Chepito' (de Posada), 'Aventuras de un turista' (de Martínez Carrión), 'Las aventuras de Adonis' (de Lillo), 'Casianito el niño prodigio' (obra anónima), 'Macaco y Chamuco' (de Torres), 'Sisebuto' (de Pérez y Soto), 'Panchito el corto' (de alcalde y Olvera) y 'Candelo el argüendero' (de Islas Allende)" (Historia del Comic en los países Latinoamericanos, s.f.).

"En 1921 llegaría la primera historieta de larga duración en México, 'Don Catarino y su apreciable familia', de Fernández Benedicto (en los guiones) y Salvador Pruneda (en los dibujos), en el suplemento dominical de 'El Heraldo'", (Historia del Comic en los países Latinoamericanos, s.f.), y un año después Juan Urrutia crearía a "Ranilla" considerado el primer personaje auténticamente popular de la historieta mexicana.

En 1927 se publicaría en el diario "El Universal", las historietas "El señor Pestaña" "Mamerto y sus conocencias" y un año después "Adelaido el conquistador" y posteriormente, en 1935, vería la luz la revista de historietas "Paquito" y en 1936 "Chamaco Grande" y la revista "Pepín", donde se publicarían "Los Supersabios" y "Don Proverbio".

1936 fue un año fructífero para la historieta mexicana, pues además de los anteriormente mencionados aparecerían las tiras de "Chicharrín y el Sargento Pistolas" y "Águila Blanca" de Alfonso Tirado.

---

<sup>10</sup> Consultar Anexo II. FUENTE: Historia del Comic en los países Latinoamericanos, s.f.

“Ya en la siguiente década tendrá lugar la edad de oro del cómic mexicano, con tiras como las del negrito “Memín Pinguín”, aparecida en 1946, con guión de Vargas Dulché y dibujos de Cabrera y Valencia. "Memín Pinguin" es un chiquitín negrito de enormes ojos, con una sinceridad conmovedora y un alma sin dobleces, pero que también es malicioso y tramposo.

En 1948 llegaría la tira cómica familiar “La Familia Burrón”, creada por Gabriel Vargas Bernal. En 1949 se funda la “Editorial Novaro”, y en 1956 el “Grupo Editorial Vid”.

Con los años fueron apareciendo cómics como "Rolando el Rabioso" (de Gaspar Bolaños), "A Batacazo Limpio" (de Araiza), "Padrinos y Vampiresos" (de Bismarck Mier), "Isabel de Lancaster" (1953, de Casillas y Armenta), "Tawa, el hombre gacela" (1959, de Cervantes), “Chanoc” (1958, de Martín de Lucenay y Angel Mora), “Los Supermachos” (1964, de Rius), "Aníbal 5" (1966, de Jodorowsky y Moro Cid), “Los Agachados” (1968, de Rius), “Hermelinda Linda” (de González Guerrero, Cabezas y Buendía), "Águila Solitaria" (1976, de Víctor Fox), “Kendor, el hombre del Tíbet” (de Muñoz Martínez y Kuri García), etc.

Surgido de la radio, en 1965 apareció “Kalimán”, de Navarro, Vázquez, Fox y Crisuel. "Kalimán" es un hombre justo que dedica su vida en cuerpo y alma a combatir las fuerzas del mal, siempre acompañado de un niño egipcio llamado "Solín". Años después, en 1975, y también con origen en la radio, apareció el cómic “Tamakún, el vengador errante”, de Couto y Callejas.

Por su parte, José G. Cruz, creador de "El santo, luchador enmascarado", mezcló la fotonovela con la historieta, con un personaje que sería uno de los héroes más populares de México.

En cuanto a las revistas, con el tiempo empezaron a publicarse varias nuevas como "Pin Pon", "Macaco", “La Garrapata”, "Pinocho", “Snif” y "Cartones". Ya a partir de los '80, surgirían nuevas tiras como ser "Karmatrón y los Transformables" (1979, de González Loyo), “El Pantera” (1980, de Muñoz Martínez), “Samurái John Barry” (1983, de Arcos), "Don Ramirito" (izquierda, 1984, de Francisco Fraga), "Ultrapato" (de E. Delgado), "El Cerdotado" (1998, de Polo Jasso), “La Blanda Patria” (1988, de Henríquez), “La netafísica” (1989, de Aráu), etc.

#### **4.2. Breve historia de la historieta en Argentina.**

De igual forma, Argentina también comenzaría su historia en los cómics con viñetas humorísticas, dónde se considera como pionera a la viñeta de “Viva el Rey”, del año 1824, obra del Padre Francisco de Castañeda, mientras que 1834 César Bacle realizaría una serie humorística de litografías sobre las damas porteñas ataviadas con exagerados peinetones, y posteriormente en 1835 tras la aparición del primer periódico ilustrado en la Argentina, el "Diario de Anuncios y publicaciones oficiales de Buenos Aires", también se publicarían litografías. “Sin embargo, los primeros relatos gráficos publicados en el país recién aparecen en los periódicos de sátira política a mediados del siglo XIX. Estos periódicos basaban su éxito en la publicación de caricaturas litográficas que, en general, eran observaciones costumbristas. Así, en la prensa periódica se desarrolló ampliamente el campo de la caricatura política. En 1863 aparecería el periódico dominical ‘El Mosquito’, considerada como la primera revista con humor político nacional. En ‘El Mosquito’, que se publicaría hasta el año 1893, serían populares los dibujos de Henri Stein y las caricaturas de Henri Meyer” (Historia del Comic en los países Latinoamericanos, s.f.).

“En 1871, en Rosario, apareció el semanario dominical "La Cabrionera", que definió a la sátira política y a la burla como su principal línea editorial. Por otro lado, en 1884 llegaría la revista "Don Quijote", de Eduardo Sojo (Demócrito), que duraría hasta el año 1905, y en la cual se utilizaba la sátira política como ejercicio del periodismo de opinión” (Historia del Comic en los países Latinoamericanos, s.f.).

Los primeros antecedentes argentinos de la historieta propiamente dicha aparecen en las revistas "Caras y Caretas", desde el año 1898 y "PBT", desde el año 1904. “Se inicia con las ‘tiras comerciales’ y los dibujos de Manuel Mayol (Heráclito) y José María Cao, publicados en los primeros números de ‘Caras y Caretas’, y más precisamente con ‘La caza del zorro’ de Acquarone (en 1901, en esa misma revista). Al comienzo, los globos se alternaban con los habituales textos al pie, en general sin tener incidencia en la acción” (Historia del Comic en los países Latinoamericanos, s.f.).

En 1904, Alberto Haynes editaría la revista "El Hogar", que luego sería origen de una editorial, y al mismo tiempo se comienzan a reproducir los primeros comics británicos y norteamericanos, los cuales sufrieron cambios en sus nombres para adaptarlos al mercado local, por lo que en 1909 surge la revista "Tit-Bits", dirigida por Rodolfo y editada bajo el sello de la editorial Láinez.

Por otra parte “Viruta y Chicharrón”, versión argentinizada de “SpareRibs and Gravy”, publicada en el año 1912, es considerada la primera historieta propiamente dicha, pues contaba con personajes fijos y era secuencial. Posteriormente, en 1913 surgiría el primer personaje de la historieta argentina, "Don Goyo de Sarrasqueta", “quien enfrentaba situaciones de las noticias de actualidad, generalmente criticando. En esta historieta no se utilizaban “globos” (eran textos al pie de cada viñeta), y se publicaría ininterrumpidamente durante más de quince años en forma semanal” (Historia del Comic en los países Latinoamericanos, s.f.).

Tanto la revista “Caras y Caretas” como la publicación “PBT” brindarían espacio a la aparición de distintos personajes durante los años posteriores.

A su vez la aparición del semanario "Fray Mocho" y de la revista mensual "Plus Ultra" así como de la revista "El Hogar", permitieron el surgimiento de más tiras cómicas entre las que destacaría "Las aventuras de El negro Raúl", pues representaba “un personaje real de la fauna porteña, ambientaba en paisajes urbanos claramente reconocibles” (Historia del Comic en los países Latinoamericanos, s.f.).

“Recién en 1920 es cuando la historieta pasa a la prensa diaria, cuando el diario "La Nación" empieza a publicar tiras, con gran enojo de muchos de sus lectores, que pensaban que con estas "frivolidades" se desmerecía la "seriedad" de la publicación. Y es a partir de la publicación de la tira "Bringin Up Father" de MacManus en ese diario ("La Nación"), en 1920, que proliferan las series de ambientación familiar, a medida que en el país se afianza una masiva clase media” (Historia del Comic en los países Latinoamericanos, s.f.).

Por otra parte, si bien se considera que el diario "La Nación" es el pionero en la Argentina en cuanto a la publicación de historietas, el más importante para el género, en sus comienzos, es el diario "Crítica", que desde mediados de la década del '20 y a lo largo de la década del '30 albergará lo mejor de la producción nacional y extranjera. “La importancia del "comic" en Crítica se debió al interés de su director, Natalio Botana, por la historieta. Además, Botana trajo como novedad algo que era usual en los diarios norteamericanos, la publicación de una misma historieta como "daily strip" (tira diaria en blanco y negro) y como "sunday strip" (plancha dominical a todo color)” (Historia del Comic en los países Latinoamericanos, s.f.).

Posteriormente, uno de los personajes más importantes de la historieta argentina llegaría en 1931 cuando el personaje del "Indio Patoruzú" tendría su propia tira en el diario "La Razón".

De igual forma, entre finales de los años 30 y principios de los años 40 varios personajes se inspiraron en la figura del gaucho como lo fueron "El gaucho Atilano" (de Raúl Naya, en "Sintonía") y "Don Cirilo Blanco" (de Carlos Clémen, en "Pololo"), ambos de 1933, y más adelante "Juan Pereyra" (de Pedro Gutiérrez, en "Figuritas"). “Incluso, un par de ellos fueron personajes de historietas utilizadas como medio de promoción en publicidad gráfica, tal el caso de "Rendija" (derecha, de "Neos"), para tres marcas de cigarrillos, y protagonizada por un gaucho criollo simbolizando la manufactura nacional, y, más adelante, "Andanzas del gaucho Relamido" (de Burone Bruché) para una marca de jabón” (Historia del Comic en los países Latinoamericanos, s.f.).

Los años 40 y 50 representarían la “Época Dorada” del comic argentino con la aparición y consolidación de la historieta "seria" y "adulta", al grado de pasar a ser considerada "literatura dibujada", además de que a finales de los 40 la historieta comenzó a trasladarse otros medios como el cine.

También, en los años 50 la edad de oro encontraría su cúspide con la aparición de dos figuras fundamentales para la historieta argentina: el guionista Héctor Oesterheld y el dibujante italiano recién llegado a la Argentina, Hugo Pratt. Así, en 1952, aparece el primer personaje importante de Oesterheld, "Bull Rocket", una historieta dibujada, al principio, por Paul Campani, y luego por otros dibujantes.

Por otra parte, en el año 1957 comenzarían a resaltar las características de la historieta argentina que se mantienen hasta nuestros días pues comenzaría a hacer cosas nuevas, “distintas de las que se hacen en el resto del mundo, con asuntos más complejos y más humanos, que se apartan del modelo norteamericano que se seguía hasta el momento” (Historia del Comic en los países Latinoamericanos, s.f.).

También en el año 1957 aparece "El Eternauta", historieta de "ciencia ficción" considerada uno de los pilares del comic universal.

Con la llegada de los años 60, la década de oro de la historieta argentina comenzaría su declive, en parte debido al fracaso económico de revistas hechas "a pulmón" como las de Oesterheld y de la llegada masiva de revistas mexicanas a menor precio y con mejor calidad de impresión, por lo que el mercado nacional no podía competir con esto, aunado a la irrupción de la televisión de forma masiva en los hogares y la partida a Europa de los mejores dibujantes argentinos e italianos.

Así, en 1962 y 1963 ocurrirían dos hechos importantísimos para mantener la tradición de la historieta argentina: la aparición, en un comercial de "Lanas San Andrés", de "Antejito" y "Antifaz", “que tendrán poco después cada uno su propia revista y

revolucionarán, de la mano de su creador, Manuel García Ferré, la historieta infantil: el dibujo animado, los programas televisivos para chicos y los métodos educativos de la Argentina” (Historia del Comic en los países Latinoamericanos, s.f.), y el surgimiento de la creación más importante de Quino: Mafalda.

A pesar de estos dos grandes logros para la historieta argentina, comienza a sufrir la censura por parte del gobierno militar. “En 1966 clausura Tía Vicenta porque hace chistes con los bigotes de Onganía y, algo mucho menos cómico, comienza a desconfiar de los guiones "fantasiosos" de Oesterheld y a recibir el mensaje subliminal que el guionista desarrolla en sus escritos. En 1969, para la revista Gente, Oesterheld ‘*aggiorna*’ el guión de ‘El Eternauta’, que esta vez dibuja Alberto Breccia, y que no llega nunca a terminar de publicarse (la serie culminó abruptamente), porque los ataques a la política son mucho menos sutiles y mucho más directos que en su versión original, y por la incompreensión que generó en los lectores, algunos de ellos nostálgicos de la primera versión” (Historia del Comic en los países Latinoamericanos, s.f.).

En la siguiente década la historieta argentina se caracterizaría por recuperar su humor satírico, sobre todo a nivel editorial, pese a la constante censura que sufrirían tanto los autores como las revistas que publicaban dicho contenido.

Así, los hitos más importantes de esta década serían la “despedida” de Mafalda, ya que su propio autor no estaba del todo de acuerdo con la aparición de los primeros dibujos animados por televisión y la clausura la revista "Satiricón", que reaparecería nuevamente, años después, pero con una “bajada de línea” en su contenido.

Posteriormente, en la década de los 80 aparece la revista "Superhumor", la cual “presentaba entrevistas a autores nacionales de las artes plásticas y a dibujantes de historietas para adultos y del humor gráfico. También había notas sobre diversos personajes y temas relacionados con la historieta, y una sección con críticas a libros, cine e historieta. Se destacaban, además, en Superhumor, la presencia de notas críticas y analíticas, fundamentalmente a cargo de Sasturain o Trillo-Sacomanno, que tocaron viejos y novísimos temas de nuestra producción de historietas y que le dieron a la revista, en apariencia frívola y pasatista, un verdadero tono de investigación y seriedad” (Historia del Comic en los países Latinoamericanos, s.f.).

De igual forma, la revista “Cuero” y “Fierro”, destacaban por resaltar la crítica y la investigación y es en “Fierro” donde la historieta destaca por su temática y su lenguaje creativo lo cual la llevaría a ganar el premio a la mejor revista de historietas en el 5º Salón

del Comic de Barcelona, al mismo que tiempo que permitía el desarrollo y difusión masivo de nuevos historietistas.

“Así, la historieta deja definitivamente de ser el terreno de lo ingenuo o del entretenimiento puro para llegar a un campo estético e ideológico, que necesariamente, debe responder a una realidad ‘local’, que el lector debe conocer o reconocer sin dificultad. Indudablemente, todo esto tiene que ver con el fenómeno de la "postmodernidad", que, aunque tarde, llega a la historieta nacional, si bien se había hecho notar, muy de a poco, en algunas producciones de los ‘70. Esta nueva estética postmoderna, con su discurso antiutópico, inscribe definitivamente la historieta argentina en una temática que ya no puede ser ingenua (los chicos debieron ‘crecer’ mentalmente para comprender historias que, incluso, fueron teóricamente pensadas para un público muy joven) ni exótica. El ‘cambio de domicilio’ de la aventura se ha terminado de realizar. Se ha dicho que la postmodernidad nace de una ‘subversión artística’, y la historieta argentina, ‘subversiva’ por naturaleza a partir de la década del ‘50, era el más propicio de los terrenos para albergarla” (Historia del Comic en los países Latinoamericanos, s.f.).

A partir de 1989 y durante de la década de los 90, debido a la apertura de mercado y a la convertibilidad, comienza el auge de las “Comiquerías”, lideradas por "El Club del Comic", al ser más accesible la importación de historieta extranjera, por lo que se propició la desaparición de las grandes revistas de antologías para dar lugar a los comic-book, además de que durante esta década lograron consagrarse distintos historietistas argentinos a nivel mundial, las editoriales comienzan a publicar a gran escala recopilaciones de los éxitos argentinos en Europa y de los clásicos de otras épocas y vuelven a realizarse ediciones argentinas de las revistas de D.C. y Marvel Comics, y comienza a abrirse el mercado del Manga japonés, en gran parte gracias a la publicación de la revista "Lazer", de Editorial Ivrea.

Por otra parte, la crisis del 2001 afectaría bastante a la industria editorial argentina, pues el aumento de los costos paralizaría las autoediciones, dejan de aparecer nuevas publicaciones de historieta argentina, cierra la famosa editorial "Columba", siendo la que por más tiempo publicaría historietas en el país y pasa el furor de las "comiquerías", las cuales terminan cerrando haciendo que queden solo unas pocas.

Lo destacable de esta década serían la publicación del cómic “Sarna”, “el cual retrataba en clave policial los hechos en una ciudad sórdida, carcomida por el abuso de



poder, la impunidad y el cinismo de personajes sin escrúpulos<sup>11</sup>”, la aparición "Galaxer, el defensor de los galaxianos" y la publicación de “Legión”, de Salvador Sanz, “una historia a todo color ubicada en pleno apocalipsis porteño”<sup>12</sup>.

A partir del 2012, el mercado argentino es ocupado en su mayoría por comics estadounidenses y europeos, así como producciones japonesas de manga editadas en español en su mayoría por Editorial Ivrea y Panini, y a pesar de que el mercado es mayormente ocupado por producciones extranjeras, los autores locales encontraron en los webcomics y en los webtoons una forma de seguir produciendo contenido nacional.

#### **4.3. De la historieta al webtoon en América Latina**

Hasta aquí hemos hablado brevemente del origen de los cómics e historietas en México y Argentina, pero ¿cómo fue que se dio el salto de la historieta al *webtoon*?

En Corea del sur surgió como una nueva necesidad de suplantar las pérdidas de la industria editorial tras la crisis de la misma por lo que la popularidad del webtoon tanto en Latinoamérica como en el resto del mundo se acrecentó en los últimos años debido al Hallyu.

“Cuando decimos Hallyu hacemos referencia a la expansión nacional, regional y mundial del arte y la cultura de Corea del Sur (Iadevito, 2014). Este nombre fue primeramente utilizado por la prensa china fines de los años 90 con el fin de describir el éxito de la cultura pop coreana en el gigante asiático, que prontamente extendió sus fronteras no solo al continente asiático sino también al resto del mundo (Borges De Castilho, 2016)” (citado por Leguizamón, 2019).

En el caso del webtoon, el éxito aumentó en gran medida gracias al lanzamiento de Webtoon/LINE en el año 2014, uno de los portales más importantes de webtoons coreanos al mercado inglés de cómics y al auge del internet.

De esta forma, si concebimos a este producto asiático en si como parte de la industria cultural, nuevamente citando el análisis que hizo Leguizamón, no sólo ubicamos el contexto de su auge, sino que también logramos entender su popularización en otros lugares como Latinoamérica, de esta forma la globalización, aceptada por la cultura y sociedad local “crea una nueva cultura local original. Proceso al que se le llama glocalización, ‘se trata de esta coexistencia contradictoria y complementaria de las

---

<sup>11</sup> FUENTE: (Historia del Comic en los países Latinoamericanos, s.f.).

<sup>12</sup> FUENTE: (Historia del Comic en los países Latinoamericanos, s.f.).

tendencias hacia la universalización y la particularización, y hacia la homogeneización y la heterogeneización” (Sánchez Ruiz, 2002, como se citó en Leguizamón, 2019).

Lo anterior surge, si vemos a la “glocalización” como el proceso en el que se adoptan los patrones globales a las condiciones locales” (Carmona, 2020). Si bien, dicho término surge desde un aspecto más económico al igual que la globalización, dicho fenómeno pasa a formar parte de aspectos sociales y culturales.

La glocalización puede tener dos formas de expresarse pues, “en algunos casos, se acepta la cultura global, aunque con significativas adaptaciones locales; en otros se tiende a una hibridación; y por fin las influencias globales también pueden originar la revitalización de formas culturales autóctonas, con una exaltación defensiva de la identidad local” (Homobono Martínez, p.22-23, 2019).

Así, esa nueva cultura creada a través de la “Glocalización”, también crea nuevos procesos identitarios lo que contribuye a popularizar el webtoon y así adaptarlo a las diversas culturas y públicos que lo consumen.

Si bien Leguizamón, además de lo anterior, nos habla de cuatro factores del contexto nacional coreano como contribuyentes a la expansión del webtoon, podríamos considerar que estos factores no son sólo nacionales sino internacionales, pues destaca a la infraestructura digital, el modelo comercial de producción y distribución, las políticas gubernamentales y el talento de los autores y artistas individuales, lo cual no sólo ayudó a que el webtoon coreano creciera a nivel internacional sino que también influyó a la creación de un mercado latinoamericano, ya no sólo como consumidor si no también como productor de los mismos.

Estos cuatro factores principales que colaboraron al desarrollo y expansión de los webtoons como fenómeno, son mencionados por Leguizamón en base a lo descrito por Lynn en su artículo “Korean Webtoons: Explaining Growth” (2016).

“En primer lugar, se ha de tener en cuenta la infraestructura digital en forma de difusión y velocidad de Internet de banda ancha y la difusión de teléfonos inteligentes que produjeron las condiciones necesarias para el crecimiento de los webtoons.

“En segundo lugar, el modelo comercial de producción y distribución de la cultura se ha beneficiado de una intensa competencia interna, lo que ha llevado a innovaciones constantes en la narración transmedia o conocido también como OMSU (One Source Multiple Uses). Esto significa que un webtoon es insumo para la producción de otros productos culturales tales como k-dramas y películas.

“En tercer lugar, se han de tener en cuenta las políticas gubernamentales, que han ayudado, de forma secundaria pero constante a fomentar el crecimiento de webtoons a través de cursos y programas para los artistas, programas de subsidios e inversión en infraestructura relacionada a las nuevas tecnologías comunicacionales. Sin embargo, gran parte de la innovación y el crecimiento sigue sido fomentado por el sector privado.

“En cuarto lugar, el talento de los autores y artistas individuales sigue siendo crucial para el éxito de cualquier título de webtoon. Las encuestas indican que contar historias fascinantes y obras de arte cautivadoras siguen siendo los principales atractivos para los lectores” (Leguizamón, 2019).

En el caso de Argentina, el mercado del webcómic surgió aproximadamente en el año 2004, desarrollándose en dos formatos:

- El cómic electrónico escaneado (creado inicialmente en papel y escaneado para ser pasado posteriormente a la red)
- El cómic electrónico digital (creado directamente en web con todas sus herramientas).

Si bien muchas de estas publicaciones han surgido netamente en formato para web y dispositivos móviles, muchos de los trabajos han dado el salto a la publicación en papel y han lanzado a la venta recopilaciones, como es el caso de "Magnificomics: Reunión de consorcio", en 2012, con chistes de humor gráfico de diversos autores.

En el caso de México, no hay una fecha exacta del salto del comic impreso al webcómic, pero diversos autores<sup>13</sup> señalan fechas aproximadas entre el año 2009 y posteriores.

---

<sup>13</sup> Para mayor información se pueden consultar los artículos publicados en <https://animalpolitico.com/tendencias/estilo-de-vida/narrativa-grafica-mexico-actual-retos> y en <https://lacovacha.mx/noticias/webcomic-mexicano-el-pepin-2-0-opiniones-enanas/>

## 5. ANÁLISIS DE CONTENIDO: “LA TENEBROSA EVELYNE” Y “EL CANTO DE LAS ETERNIDADES”.

En este apartado pretendemos enumerar e identificar los distintos elementos visuales y narrativos de las obras “La tenebrosa Evelynne” y “El canto de las eternidades”, con la finalidad de descubrir cuáles elementos destacan y promueven la difusión cultural de sus respectivos países, no sin antes mencionar brevemente en qué consiste el análisis cualitativo de contenido.

Como lo menciona Ruiz Bueno, el análisis de contenido “es un tipo de análisis que tiene la ciencia social para captar aquello que contienen los productos sociales que generan los agentes en interacción con su medio. Por tanto, la primera idea que nos vendría a la cabeza con los vocablos “análisis y contenido”, serían, por un lado, el de realizar una serie de procesos a lo percibido (lo que se dice y se visualiza) [...] Pero este análisis se lleva a cabo sobre un contenido, es decir lo que hay dentro de una cosa, en consecuencia, una concreción, o, dicho de otro modo, una materialización. [...] Así, en esta primera aproximación, podemos decir que el análisis de contenido consiste en llevar a cabo unas operaciones sobre el contenido de alguna cosa (que ha de ser materializada). (p. 2. 2021).

Sin embargo, cabe señalar que existen dos tipos de análisis, el análisis cuantitativo y el análisis cualitativo, éste último, que es el que aplicamos en este trabajo, por lo que aplicamos los pasos propuestos por Cáceres (p. 58-76, 2003) para la realización de dicho análisis:

|              |                                                                                                                                                                                                                                                      |
|--------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Primer paso  | Selección del objeto de análisis dentro de un modelo de comunicación.                                                                                                                                                                                |
| Segundo paso | Desarrollo del preanálisis: Se trata del primer intento de organización de la información propiamente. Es un período dominado por la intuición, pero que tiene por fin establecer una forma de hacer las cosas con respecto al contenido a analizar. |
| Tercer paso  | Definición de las unidades de análisis, las cuales corresponden a los trozos de                                                                                                                                                                      |

|             |                                                                                                                                                                                                                |
|-------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|             | contenido sobre los que comenzaremos a elaborar los análisis.                                                                                                                                                  |
| Cuarto paso | Establecimiento de reglas de análisis y códigos de clasificación.                                                                                                                                              |
| Quinto paso | Desarrollo de categorías en donde el contenido previamente codificado se ordena y clasifica de modo definitivo, para lo cual es necesario seguir un criterio que depende mucho más de elementos inferenciales. |
| Sexto paso. | Integración final de los hallazgos.                                                                                                                                                                            |

### **5.1 La tenebrosa Evelyne.**

En el caso de “La tenebrosa Evelyne”, estamos ante una obra realizada en México por InksOwl Comics, en donde nos cuentan la historia de Evelyne, una chica que, tras sufrir un evento paranormal en su infancia, se obsesiona con lo culto y sobrenatural, buscando incesantemente hacer contacto con entes y sucesos de este tipo.

Los personajes principales de la serie son: Evelyne, la protagonista amante del terror y sobrenatural, quien usa vestimentas de estilo “dark”; Leo el novio de Evelyne, quien posteriormente en la historia también mostrará que tiene un nexo con lo sobrenatural, y Sam y Ana, amigos y compañeros de clases de los anteriormente mencionados, que, si bien los acompañan en sus aventuras tras la búsqueda de seres sobrenaturales, no es algo que disfruten sobremanera como Evelyne.

Hasta aquí pareciera que no encontramos muchas referencias culturales latinoamericanas debido a la forma en la que están descritos los nombres, sin embargo, desde el capítulo dos podemos notar referencias: el perro de Evelyne se llama “Taquito”, en uno de los diálogos comenta que lo que más le da miedo es su mamá enojada y a su vez ésta la invita a sentarse a ver telenovelas juntas después de que Evelyne termine de ver su programa de Terror.

Así a lo largo de la historia, nos muestra distintas leyendas de terror y personajes sobrenaturales que si bien comienza con historias más generalizadas como historias sobre

espejos<sup>14</sup>, muñecas poseídas, uso de la ouija y apariciones fantasmales, más adelante aparecen las historias y los elementos comunes a la idiosincrasia mexicana y latinoamericana, que se mencionan a continuación.<sup>15</sup>

- Lechuza: Aparición a partir del capítulo 4. Conforme avanza la historia, nos muestra la leyenda de las brujas que se transforman en este animal.
- Historias de casas abandonadas: En el capítulo 7 se cuenta la historia de una familia que consiguió su riqueza con ayuda de una secta. Posteriormente la hija de la familia empieza a ver y a contactarse con fantasmas y la familia huye del lugar. Si bien, alrededor del mundo y de Latinoamérica hay historias con esta temática, en los comentarios del webtoon un lector hace hincapié a la historia de “La casa de los tubos”<sup>16</sup> en Monterrey, México, e incluso el dibujo de la misma es muy similar al de la construcción original.
- Aparición del “Chupacabras” y de ovnis en el capítulo 13.
- Mujer con cara de caballo y nahuales: En el capítulo 18 se menciona la aparición de una mujer con cara de caballo, historia muy conocida en todos los rincones de México pero que nuevamente gracias a los comentarios de la aplicación de Webtoon, se nos menciona que es una historia muy conocida en muchas otras partes de Latinoamérica. Por su parte, los nahuales, son conocidos desde épocas precolombinas y se creía que eran brujos con la capacidad de convertirse en animales.
- La isla de las muñecas: el capítulo 37 es una clara referencia al lugar del mismo nombre que se encuentra en Xochimilco, Ciudad de México.<sup>17</sup>
- Curanderas y brujas: a lo largo de la historia se nos muestra las claras referencias de que tanto la abuela de Evelyne como la de Leo poseen habilidades

---

<sup>14</sup> Hay leyendas que cuentan que lo que vemos en el espejo no es nuestro reflejo si no un mundo paralelo. En el webtoon de “La tenebrosa Evelyne” se nos dice que este mundo es habitado por “seres extraños que lo usan como portal hacia nuestra realidad”.

<sup>15</sup> Se tomó en cuenta sólo lo mencionado hasta el capítulo 62 correspondiente a la primera temporada del webtoon.

<sup>16</sup> La casa de los tubos, es una construcción cuyos habitantes eran un padre y su única hija. Tras ocurrir distintos accidentes durante su construcción que culminaron con la muerte de varios trabajadores y de la propia hija del dueño, el cuál tras lo ocurrido se volvió alcohólico y se suicidó, quedó en completo abandono. Sin embargo, hasta su demolición en 2016, tenía la fama de ser un lugar utilizado para distintos rituales satánicos y de magia negra.

<sup>17</sup> La Isla de las Muñecas, es una chinampa de la Laguna de Teshuilo ubicada en los canales de Xochimilco en la Ciudad de México. Cuenta la leyenda que su propietario comenzó a colgar distintas muñecas a lo largo de la pequeña Isla como forma de protección contra espíritus malignos y contra el espíritu de una chica que aparentemente se ahogó en ese lugar. Tras la muerte del propietario, la isla de las muñecas se restauró y convirtió en un referente turístico del lugar.

sobrenaturales, considerando a la primera como una bruja que usa magia negra, mientras que la abuela de Leo es más bien vista como una “Curandera” o bruja que usa la magia blanca.

## **5.2. El canto de las eternidades.**

Por otra parte “El canto de las eternidades” es una obra original creada por “Sugakiel”, artista y creador argentino, hijo de misioneros, nacido en el sur, quien durante un tiempo estudió la Licenciatura en Letras, pero posteriormente dejaría la misma para dedicarse a los comics, tras aprender a dibujar de manera autóctona.

Así pues, “El canto de las eternidades” es un webcómic postapocalíptico que cuenta con elementos del género fantasía oscura y el realismo mágico, pero, en palabras de su autor, “realmente no encaja en ningún género en particular. En pocas palabras es una historia sobre esperanza y liberación, en donde la humanidad como la conocemos fue casi extinta, dejando en su lugar una nueva sociedad que funciona de formas similares a las humanas, pero con un enfático desdén por la vida de los demás. Aun así, en este mundo, hay personas que intentan cambiarlo todo”<sup>18</sup>.

En primera instancia, el principal elemento identitario, en este caso relacionado con Argentina, es la representación del Gaucho, personaje que lleva el nombre de Pyta, quién, en palabras de su propio autor, “representa alguien inocente, que vivió alejado de las grandes civilizaciones y que es capaz de valerse por su cuenta, sin tener que preocuparse de los conflictos ajenos”.<sup>19</sup>

“Él ocupa un rol fundamental en la historia porque ofrece el contraste entre lo honesto, inocente, amable y solidario, y bueno, todo lo contrario, a esto, que viene a ser Avian [el personaje coprotagónico], en parte”, nos comenta en entrevista para este trabajo Sugakiel.

Uno de los puntos fundamentales a destacar en esta historia es la figura del gaucho encarnado en Pyta, que en palabras de su autor y tras un “apocalipsis” que casi extingue a la humanidad “lo único que puede haber sobrevivido, es un gaucho”.

“Estos, según la imagen popular, pueden llegar a ser vistos como gente aferrada al pasado y las tradiciones, a una vida simple. Están relacionados con las ideas de lejanía, amabilidad, y para algunos, quizás incluso violencia, ignorancia o

---

<sup>18</sup> Ver anexo I.

<sup>19</sup> Ver anexo I.

impulsividad. Todas cualidades que Pyta iba a poseer, así que no tardé mucho en identificar al último humano en la tierra como un gaucho.

“Debía ser así, y además contaba con el añadido de que lo que representaba iba a poder ser leído fácilmente. Entre otras justificaciones, en los momentos en que decidí que iba a ser un gaucho, estaba leyendo El Gaucho Martín Fierro y El Matadero, con los cuales tengo una relación de fascinación y odio y quería hacer algo distinto a los que los autores narraban.” añade Sugakiel.

Por otra parte, podemos recalcar que en las obras de dicho autor resaltan las locaciones argentinas, pues en éstas se mencionan o se ambientan en locaciones como Misiones y Chubut, además de que sus anteriores obras “Historias cortas de terror argentinas” y “El canto del pescador”, se basan en historias de terror vividas y/o contadas por su madre o bien surgen como respuesta a obras nacionales, respectivamente.

De igual forma, destacan en ellas modismos y expresiones propias del acento argentino como el uso del “che”, aunque el mismo autor menciona que son brevemente usadas por respeto a su público internacional y por buscar esa “neutralidad” que se busca al comercializar cualquier obra para Latinoamérica en general.

Sin embargo, de manera más subjetiva y que quizá a simple vista no notamos, cuando nos adentramos más en la historia de “El canto de las eternidades”, encontramos un elemento ideológico y cultural de la cultura argentina, que en palabras de su propio autor “sirve de eje para la historia [y] es la ideología combativa, de igualdad y libertad que prevalece a lo largo de la historia”.

“la historia se desenvuelve como lo ha hecho, e incluye las temáticas de esperanza y liberación porque, como siempre, la solidaridad que podemos demostrar aún en la más grande adversidad es algo que veo con admiración, y que, con orgullo y conciencia, decidí incluir y hacerlo uno de los focos principales de la historia.

“Respecto a otros elementos, simplemente escribo desde mi propia experiencia como argentino. Cuando llega el momento de identificar elementos culturales, me es difícil discernir qué es argentino, porque la cultura argentina que experimentamos varía por región y la plétora de distintas culturas que la pueden llegar a habitar, entonces cómo no he de entender a todos estos fenómenos como “cultura argentina”. Para mí, la convergencia de todas estas, y la evolución que tienen en la región, hacen o van a hacer a la cultura argentina. Por eso es por lo que, en El canto de las Eternidades, ambientada en una Argentina de miles de años en el



futuro, no hay características culturales o regionales claras” destaca Sugakiel al referirse a su propia obra.

Hasta este punto encontramos ciertas diferencias de apreciación en cuanto a formas de identificación se refieren, pues si bien Sugakiel<sup>20</sup> no considera que su obra cumple con funciones identitarias culturales, vista desde afuera puede definirse de otra forma, pues si bien salvo por lo explícitamente dicho como los modismos o la figura del gaucho, encontramos una marcada ideología y valores propia del autor, de la “argentinidad” y de la cultura latinoamericana en sí, como es el simple hecho de persistir ante la adversidad.

---

<sup>20</sup> Ver Anexo I.

## **6. CONCLUSIONES.**

Los webcomics son un aporte cultural universal que han llegado para quedarse y que con el apoyo y respaldo de las nuevas tecnologías se posicionan no sólo como una nueva forma de expresión artística y cultural si no como una nueva fuente de análisis y estudio para las ciencias sociales.

En el caso del presente trabajo, descubrimos como mediante la narración y elementos gráficos y visuales, dos obras colaboran a la difusión de una parte de la cultura Latinoamericana.

La Tenebrosa Evelynne, con su referencia a leyendas de terror mexicanas y latinoamericanas, muestra esa parte de la cultura de nuestra región que siempre está cargada de misticismo y realismo mágico, además de contribuir a que estas historias sigan llegando a “oídos” de nuevas generaciones.

Por su parte, El canto de las eternidades, nos invita a concebir una Argentina post apocalíptica, a pensar más allá de la realidad y dejar volar la imaginación a través de una ficción en la que resalta, que, a pesar de un apocalipsis, ciertos rasgos de la argentinidad seguirán presentes.

De esta forma, a través del horror y de la ciencia ficción, encontramos rasgos culturales de Argentina, México y Latinoamérica, que a través de la web y plataformas de comics web, llegan a las miradas de lectores a nivel mundial, de la misma forma en que nosotros consumimos productos culturales asiáticos, por ejemplo.

Si bien en el caso de Latinoamérica este mercado aún le falta mucho por despegar, podría ser no sólo un nuevo mercado laboral para desarrolladores de aplicaciones y webs si no también incentivar la colaboración de instituciones educativas para promover esta forma de arte y quizá a futuro desarrollar un posible mercado comercial que incluya ya no sólo los comics webs si no otro tipo de productos audiovisuales, que contribuyan a difundir nuestra cultura y a apoyar el talento de artistas y creadores de la región.

## BIBLIOGRAFÍA.

- Barredo Ibáñez, D. (2015). El análisis de contenido. Una introducción a la cuantificación de la realidad. Revista San Gregorio, 26–31. <https://doi.org/10.36097/rsan.v0i0.113>
- Cáceres, Pablo. “Análisis cualitativo de contenido: una alternativa metodológica alcanzable”. Psicoperspectivas, vol. II, núm. 1, 2003, pp. 53-81. Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Viña del Mar, Chile.
- Canclini, N. Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad. México. Grijalbo. 1989.
- Carmona Rodríguez, D. (10 de noviembre de 2020). “Glocalización, ¿el concepto para entender la nueva era del comercio global?”. AREANDINA. Recuperado el 04 de mayo de 2024 de <https://www.areandina.edu.co/noticias/glocalizacion-el-concepto-para-entender-la-nueva-era-del-comercio-global>
- Dondis D. A. (1976), La sintaxis de la Imagen. Introducción al alfabeto visual. Editorial Gustavo Gili. Barcelona. Capítulo 1 y capítulo 8.
- Esteban Zamora, A., “El desarraigo como vivencia del exilio y de la globalización”. Amérique Latine Histoire et Mémoire. Les Cahiers ALHIM [En línea] Publicado el 24 febrero 2006, consultado el 26 abril 2024. En: <https://journals.openedition.org/alhim/708#tocto1n2>
- Galán Fajardo, Elena. Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales. Universidad Carlos III de Madrid, Facultad de Humanidades, Comunicación y Documentación, Área de Comunicación Audiovisual. <https://earchivo.uc3m.es/handle/10016/5554#preview>
- González, Araceli, “Manhwas y Webtoons: de Corea al mundo. En *KOREA.net*. 17 de mayo del 2020. En <https://spanish.korea.net/> Consultado el 10 de mayo del 2023.
- Grimson, A. La nación después del (de)constructivismo La experiencia argentina y sus fantasmas. Nueva sociedad N°184. 2004. pp. 33-45.
- Hall. S. y du Gay, P., (2003), “Cuestiones de identidad cultura”. Primera edición. Buenos Aires.
- Homobono Martínez, J. I. (2019). Glocalización: síntesis de lo global y de lo local. Zainak. Cuadernos de Antropología-Etnografía. 37, 2019 (19-54). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7188531>

- Jenkins, Henry (2008) “Introducción: Adoración en el altar de la convergencia: un nuevo paradigma para comprender el cambio mediático”. En *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*.
- Jenkins, Henry (2010) “Capas de significado. Los vídeos musicales de los fans y la poética de la piratería”. En *Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión*.
- Jenkins, Henry, (2014) “Las 7 características de las narrativas transmedia”. En *SocialTVes*.
- Jost, Francois (2015) Capítulo 6. “¿Un espectador malo?”. En *Los nuevos malos*.
- La historia del comic en los países latinoamericanos. Recuperado el 15 de enero de 2024 en [https://www.todohistorietas.com.ar/historia\\_latinoamerica.htm](https://www.todohistorietas.com.ar/historia_latinoamerica.htm)
- Leguizamón, Noelia. (16 de octubre de 2019). Del manhwa al webtoon, las historietas coreanas se mudan a internet. *Paralelo 38° en el siglo XXI*. <https://www.teseopress.com/paralelo38/chapter/capitulo-22-del-manhwa-al-webtoon-las-historietas-coreanas-se-mudan-a-internet/#introducci%C3%B3n>
- Lozano, J. C. (2006). *Teoría e investigación de la comunicación de masa*. México: Pearson Prentice Hall.
- Merino, Marcos. (29 de marzo de 2022). Los 'webtoons', la nueva industria de cómics digitales que triunfa dentro y fuera de Corea del Sur. *Genbeta*. <https://www.genbeta.com/web/webtoons-nueva-industria-comics-digitales-que-triunfa-dentro-fuera-corea-sur>
- Molano L., O. L., (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. *Revista Opera*, (7), 69-84. ISSN: 1657-8651. Recuperado en 13 de enero de 2023, de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=67500705>
- Nichols, B. (1997) *La representación de la realidad*. Barcelona: Paidós
- Página oficial de Webtoon en español. <https://www.webtoons.com/es/>
- Régis Debray Cap. 8: “Las tres edades de la mirada”, en *Vida y muerte de la Imagen: La historia de la mirada de occidente*, Paidós, Barcelona, 1994, pp. 175-202.
- Ruiz Bueno, Antoni. (2021). *El contenido y su análisis: Enfoque y proceso*. Recuperado el 23 de febrero del 2024 en [https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/179232/1/El\\_contenido\\_su\\_analisis\\_2021.pdf](https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/179232/1/El_contenido_su_analisis_2021.pdf)

- Scolari, Carlos (2013) Narrativa transmedia. Cuando todos los medios cuentan.
- TORRES, M.E. (3 de septiembre de 2019). Hollywood lleva 100 años contándote las mismas seis historias y no te habías dado cuenta. El País. Recuperado el 02 de mayo del 2024 en [https://elpais.com/elpais/2019/09/03/icon/1567518278\\_350381.html?event=go&event\\_log=go&prod=REGCRART&o=cerrado](https://elpais.com/elpais/2019/09/03/icon/1567518278_350381.html?event=go&event_log=go&prod=REGCRART&o=cerrado)

## **ANEXO I:**

**La entrevista completa a Sugakiel, autor de “El canto de las Eternidades” estuvo compuesta por el siguiente cuestionario:**

1. Cuéntanos un poco sobre ti.

Bueno, la verdad no tengo mucho que decir, soy un artista y creador argentino, hijo de misioneros, nacido en el sur. Estudié unos años de Licenciatura en Letras, pero abandoné la carrera para dedicarme a los comics, después de que aprendí a dibujar por mi cuenta.

2. Háblanos acerca de tu obra “El canto de las eternidades”.

Es un webcómic postapocalíptico que cuenta con elementos del género fantasía oscura y el realismo mágico, pero realmente no encaja en ningún género en particular. En pocas palabras es una historia sobre esperanza y liberación, en donde la humanidad como la conocemos fue casi extinta, dejando en su lugar una nueva sociedad que funciona de formas similares a las humanas, pero con un enfático desdén por la vida de los demás. Aun así, en este mundo, hay personas que intentan cambiarlo todo.

3. Cómo se te ocurrió la idea de esta historia.

Honestamente, no fue una sola idea. Primero soñé, cuando estaba en mis primeros años como mayor de edad, que estaba en una cabaña, en medio de la nada, rodeado por oscuridad y monstruos humanoides. El sentimiento de desolación y estar siendo perseguido por otros resonó por mi mente durante mucho tiempo, lo que me llevó a intentar expresarlo en imágenes y una serie de pinturas, en donde un personaje, siempre de espaldas, observaba un paisaje de un mundo moribundo y mágico, o a los monstruos que lo habitaban, totalmente inmutado y sin ningún miedo.

Con el tiempo, este personaje comenzó a tener una cara y una personalidad, así una historia comenzó a dibujarse en mi mente, que intentaba hacer encajar todo lo que había estado creando de forma cohesiva.

Luego simplemente seguí dibujando lo que sentía, y lo que creía que eran buenas ideas, hasta que todo tomó forma. La historia fue escrita principalmente basada en los sentimientos que tuve a través de los años que me tomó escribirla, más que nada los relacionados a vivir en sociedad. Nació principalmente del sentimiento de alienación de la humanidad, o mejor dicho del deseo de estar separado de todos los demás a la vez que anhelaba no estar solo. Luego, el sentimiento de opresión y falta de libertad que fui desarrollando con los años al entrar en la adultez y el mundo laboral comenzó a tomar

más presencia en la historia, con distintos elementos que comencé a entender y observar de nuestra sociedad.

La desconfianza por quienes me rodeaban y la visión nihilista del mundo, terminó creando una contradicción con lo que yo quería para mi vida y la de los demás, y así fue como nació Avian, el protagonista. Alguien que aprendería de mis errores, con quien intentaría enmendarlos, y que me ayudaría a explorar la incógnita de qué es la humanidad y lo qué me gustaría para el mundo y el futuro.

4. ¿Por qué un gaucho? ¿Cómo se te ocurrió este personaje?

El protagonista que es un gaucho, Pyta, representa alguien inocente, que vivió alejado de las grandes civilizaciones y que es capaz de valerse por su cuenta, sin tener que preocuparse de los conflictos ajenos. Un fuerte contraste a Avian. Si Avian es la contradicción que habitaba en mí, creo que Pyta es algo que secretamente yo quería ser.

Él ocupa un rol fundamental en la historia porque ofrece el contraste entre lo honesto, inocente, amable y solidario, y bueno, todo lo contrario, a esto, que viene a ser Avian, en parte. ¿Por qué un gaucho? Bueno, fue lo primero que imaginé, sin haberlo pensado mucho. La locación iba a ser un desierto desde el primer día, y la humanidad iba a estar casi extinta así que inmediatamente pensé “lo único que puede haber sobrevivido, es un gaucho”.

Estos, según la imagen popular, pueden llegar a ser vistos como gente aferrada al pasado y las tradiciones, a una vida simple. Están relacionados con las ideas de lejanía, amabilidad, y para algunos, quizás incluso violencia, ignorancia o impulsividad. Todas cualidades que Pyta iba a poseer, así que no tardé mucho en identificar al último humano en la tierra como un gaucho.

Debía ser así, y además contaba con el añadido de que lo que representaba iba a poder ser leído fácilmente. Entre otras justificaciones, en los momentos en que decidí que iba a ser un gaucho, estaba leyendo El Gaucho Martín Fierro y El Matadero, con los cuales tengo una relación de fascinación y odio y quería hacer algo distinto a los que los autores narraban. Mi papá y su familia eran gente del campo, y mi experiencia del gaucho, y mis intenciones, son otras.

5. ¿Qué otros elementos de la cultura argentina incluyes en esta y otras de tus obras y porque decidiste incluirlas?

Es difícil para mí identificarlas todas. Mis primeras dos obras fueron “Historias cortas de terror argentinas” que fue en realidad mi primer intento de hacer algo, y “El canto del

pescador”. Inicialmente intenté incluir locaciones, Misiones y Chubut, respectivamente, que son los lugares que más me gustan del país. La primera obra estaba basada en historias de terror vividas y/o contadas por mi madre de niña, y la segunda obra era más una respuesta a obras nacionales, pero sin estar inspirada en ninguna.

A medida que seguía escribiendo, decidí incluir más modismos y un acento claramente argentino. Tardé mucho en incluir el “che” en los diálogos, y todavía siguen faltando. Honestamente trato de no escribir demasiado en “argentino” porque los otros lectores extranjeros se enojan si no entienden algo, así que trato de mantenerlo entendible pero no necesariamente neutro.

Respecto a otros elementos, simplemente escribo desde mi propia experiencia como argentino. Cuando llega el momento de identificar elementos culturales, me es difícil discernir qué es argentino, porque la cultura argentina que experimentamos varía por región y la plétora de distintas culturas que la pueden llegar a habitar, entonces cómo no he de entender a todos estos fenómenos como “cultura argentina”. Para mí, la convergencia de todas estas, y la evolución que tienen en la región, hacen o van a hacer a la cultura argentina. Por eso es por lo que, en El canto de las Eternidades, ambientada en una Argentina de miles de años en el futuro, no hay características culturales o regionales claras.

Sin embargo, lo que personalmente identifico como una clara característica de la cultura argentina, para mí, y es algo que sirve de eje para la historia que estoy escribiendo., es la ideología combativa, de igualdad y libertad que prevalece a lo largo de la historia. Obviamente esto no es siempre la realidad en este país, ya que desde que incluso antes que se formara la nación prevaleció una confusión sembrada, y un sufrimiento que nubla el juicio de lo que de otra forma sería “buena gente”, y por eso en mis obras la mayoría de la población no suele ser tan buena, y creo que es posible que hoy en día mucha gente sólo está viendo este aspecto del país, o es el aspecto que más nota. Lo que para mí tiene sentido, porque no debo ser el único que se sintió alienado de la humanidad, solo. Creo que es una realidad que hoy en día prevalece en muchas personas, y no sólo en este país. Por eso mismo la historia se desenvuelve como lo ha hecho, e incluye las temáticas de esperanza y liberación porque, como siempre, la solidaridad que podemos demostrar aún en la más grande adversidad es algo que veo con admiración, y que, con orgullo y conciencia, decidí incluir y hacerlo uno de los focos principales de la historia.

6. ¿Consideras a tu obra como una forma de promover la cultura argentina y de Latinoamérica? ¿Por qué?



Más allá de lo que respondí anteriormente, no creo que “argentino” o “latino” sea algo que pueda ser inmediatamente transmitido o interpretado de mi historia, así que no creo que mi obra en sí promueva la cultura argentina de forma intuitiva o visual, en especial porque está situada en un mundo mágico y lejano. Una vez las locaciones comienzan a aparecer, esto ya es apreciable, pero aun así no creo que mis obras hasta ahora hagan un buen trabajo mostrando la realidad regional, ya que en especial me valgo de metáforas y comparaciones para contarla.

Quizás algún día la promueva mejor, si hago bien mi trabajo y tengo el tiempo para hacerlo. Creo que sería algo difícil de lograr, en especial porque hay muy pocas obras nacionales en comparación con la producción de otros países, y no creo que haya un estilo de arte o de escribir que sea claramente argentino, si no especifican que son obras argentinas o usan acentos y modismos argentinos, no es fácil de reconocer una obra local. No hay un estándar unificado en cómics nacionales, así como lo hay entre Mangas, Manwhas, y cómics estadounidenses.

Quizás si hubiera personajes e historias más cercanas a las realidades e identidades que se encuentran hoy en el país, se podría promover más la cultura regional, pero como me tocó escribir un mundo fantástico y sin humanos, no era el caso. Me gustaría intentar escribir algo así en el futuro.

7. ¿Por qué decidiste convertir tu historia en un webtoon/comic web?

Capaz esta respuesta sea algo brusca pero la verdad es que hice de esta historia un cómic porque animar consume demasiados recursos que no tengo, ni puedo tener. Sin dudas hacer un cómic no fue mi primera opción.

Creo en el poder de la música para acompañar a una historia, pero no soy nada musical ni conocía a nadie que quisiera colaborar conmigo, así que busqué un medio visual, a pesar de no saber dibujar, ya que planamente escribir no es de mis cosas favoritas.

Hubiera preferido hacer una película o serie animada, o hasta un videojuego, de haber tenido la oportunidad o quizás haber podido estudiar animación y tener un oído para la música. Sin embargo, puedo hacer muchas de las cosas que quería hacer en un formato de webcómic, así que esta fue mucha mejor opción que hacer una novela o novela gráfica.

8. ¿Qué ventajas y desventajas ves en esto?

La principal ventaja de hacer webcómic es que es un medio realmente ideal para quienes recién están empezando. La comunidad lectora puede apoyar hasta la obra más falta de estética de algún novato, y eso es muy significativo para seguir avanzando y mejorar. En mi caso, mis habilidades para dibujar no estaban muy desarrolladas, y pasé

algunos años trabajando en ellas, pero no creo que haya conseguido avanzar mucho. Recién comencé a notar avances una vez pasaron unos años haciendo los comics mismos y aprendiendo de otros que subían su contenido en YouTube.

Otra de las mejores ventajas es que podés ser tu propio jefe. Podés hacer todo lo que quieras en lo que a visuales respecta, y tenés verdadera libertad para expresar todo lo que quieras (mientras tengas el tiempo y habilidad para aprender) y como todo es digital, tenés muchísimo más control de tu obra que con cualquier otro medio porque podés hacer todos los cambios que quieras en cualquier momento.

Respecto a las desventajas el principal problema puede ser que realmente no hay suficiente información o teorías relacionadas a la creación de webcómic, es un medio relativamente nuevo, por lo que cuando comenzás con un proyecto estás destinado a cometer muchos errores, igualmente podés editarlos o solucionarlos en cualquier momento, ya que también tenés control de la publicación y lo publicado.

La mayor desventaja, puede ser que sea bastante costoso conseguir el equipo para trabajar, en especial si querés hacerlo profesionalmente. Es cierto que podés ingeniártela para trabajar con una computadora medio decente o un celular, y supongo que papel, tinta y un escáner funcionan igual, pero no es ni eficiente ni cómodo y también puede ser costoso a la larga. Otra desventaja es que es puede ser bastante difícil conseguir apoyo financiero, nuevos lectores y/o lograr una carrera estable, pero esto depende de muchos otros factores que no vienen al caso.

9. ¿Con qué plataformas has trabajado y cuál recomiendas a nuevos autores y por qué?

He trabajado con Tapas, Webtoon, Toomics, Webcomics, Manta, Inkr, Patreon y GlobalComix. Personalmente, en lo que plataformas de Webcómic respecta, no recomiendo ninguna, lo que recomiendo es tener tu propio sitio web de ser posible, o Patreon y promocionarte a vos mismo en redes sociales. Patreon actualmente ofrece un muy buen servicio al simplificar la forma de recaudar y de ofrecer tus productos, pero lo ideal sería que puedas mantener tus ingresos sin tantas comisiones de por medio, porque para cobrar de Patreon, hay más de las que deberían (casi un 15% entre los distintos servicios).

Aun así, es una buena idea publicar, aunque sea un poco, en todas las plataformas que puedas, para aumentar tu alcance y llegar a potenciales lectores que puedan colaborar con tus ingresos. Esto también puede ser mucho trabajo, así que si sólo podés publicar en algunas Tapas y Webtoon probablemente sean las que más te pueden ayudar. Actualmente

yo estoy en el programa de Early Access de Tapas, en donde me tratan muy bien, y no perdí ninguna de mis libertades de cuando publicaba por mi cuenta. Sí no hago muchos ingresos ni tengo mucha publicidad, pero tengo el potencial de hacerlo, y eso ya es mejor que lo que la competencia tiene para ofrecer.

Cabe la advertencia de que muchas de estas plataformas pueden llegar a abusar de tu obra de distintas formas, y algunas no te van a dar ningún ingreso a pesar de que ellas hagan ingresos con tu obra. De tener que publicar o hacer un contrato con alguna plataforma, tenés que prestar atención a las condiciones y que investiguen el historial de la plataforma según otros creadores y qué controversias despertaron.

10. ¿Crees que estás plataformas son de ayuda para los nuevos creadores y por qué?

Como dije antes, y hablando solamente de las plataformas de webcómic, mayormente éstas sólo ayudan a conseguir lectores nuevos, y hacerlos más conocidos, son como bibliotecas digitales, pero esto no se traduce siempre en ayuda para el creador.

Si bien el apoyo moral y acompañamiento es muy apreciado y valioso, en especial de parte de los lectores, muchas de estas plataformas no ofrecen una buena forma de que se encuentre tu obra, o la puedan promocionar, tampoco de que el creador pueda conectar con su audiencia además de los comentarios. La mayoría de los lectores de esta audiencia no se vuelven necesariamente parte de la plataforma del creador y tampoco ayudan a financiar su carrera, y por ende ni la posibilidad de seguir continuando su obra sin este tener otro ingreso.

11. ¿Cómo crees que influyen estás plataformas a la hora de divulgar tu trabajo y divulgar la cultura Latinoamericana?

Realmente no puedo responder con confianza, porque mi opinión está basada en especulación y mi experiencia personal, que es limitada. Lo que puedo decir, es que definitivamente las obras de corte político y que complejizan situaciones o ideas pertinentes a nuestros tiempos, no predominan entre las obras más populares y comercializadas de estas plataformas.

Creo que las plataformas en sí tienen el potencial de divulgar ambas cosas, pero no creo que sea la realidad, en ese aspecto las redes sociales son superiores. En mi opinión, cuando este tipo de obras son divulgadas por la plataforma, no lo son gracias a las plataformas, sino a pesar de ellas.

12. ¿Qué crees que les falta a estas plataformas para colaborar más con la promoción y divulgación de autores Latinoamericanos?

Diversificarse y entender que pueden llegar a mayor cantidad de usuarios cuanto más variado sea el contenido. Para mí fue una sorpresa encontrar tantos lectores que gozaban de los temas que mi obra trataba, por más oscuros que fueran, y hasta los que gozaban del acento argentino de mi obra, y claramente había un deseo de su parte de leer más contenido como este, y estos temas como regiones, fantasía oscura, o hasta relaciones gay, no están agrupados y no pueden ser buscados. Los temas “inusuales” que se desenvuelven en mi historia, no son ni reconocidos, ni deseados por el sistema de clasificación o búsqueda de algunas de estas plataformas.

Además, la promoción es pobre, incluso en las plataformas mismas, tener una sección en formato de shorts o reels definitivamente sería una mejor promoción.

Y finalmente, lo más importante. Los sistemas de pago no incentivan a que los escritores publiquen o quieran publicar en estas, ya que suelen ser escasos, o insignificantes. Y cuando mejores opciones son ofrecidas, suelen favorecer a las historias de los géneros más populares, limitando el tipo de historia que puede ser contada.

13. ¿Qué te gustaría lograr o qué meta te falta por cumplir con "El canto de las eternidades"

Oh, realmente, terminar lo que empecé. El mayor desafío es que al final de la historia, los mensajes se entiendan con claridad y que los más importantes no den lugar a dudas. Respecto a qué mensajes son los que necesitan más desarrollo, fundamentalmente los relacionados a la libertad y la esclavitud, y los relacionados a la empatía y la solidaridad o vida comunal. Creo que es inevitable, que mientras existan personas, los valores más básicos de la humanidad vuelvan a ser practicados aún después de los periodos más oscuros, y eso es algo que todavía debo lograr en el mundo que creé, y en mi opinión es más difícil de lo que parece.

14. ¿Qué otros planes tienes a futuro?

Además de terminar Eternidades y la revisión de los capítulos más viejos, ya estoy planeando y trabajando en la última entrega de la trilogía, y también estoy pensando en otras historias a futuro. Me gustaría volver al género de terror, pero también hacer más historias cortas.

Por otra parte, también estoy trabajando en hacer videos, de momento pensando en hacer ensayos de distintos temas relacionados a hacer cómics o contar historias.

15. ¿Algo más que quieras agregar?

Solamente que es un honor ser entrevistado, en especial cuando la entrevista está relacionada a una universidad nacional, y muchísimas gracias por leer mi historia y hacer

este trabajo que la incluye. Y también, me llena de esperanzas que se esté analizando a los webcómic como un medio que todavía tiene muchísimo más para ofrecer.

## **ANEXO II:**

Como se menciona en este trabajo, la historia del comic o historieta Latinoamericana es vasta, y en este anexo se describe brevemente algo del contexto histórico de algunos países latinoamericanos, por lo que para mayor información se recomienda visitar el sitio “Historia del Comic en los países Latinoamericanos” en [https://www.todohistorietas.com.ar/historia\\_latinoamerica.htm](https://www.todohistorietas.com.ar/historia_latinoamerica.htm)

Así, podemos hablar de manera resumida que en Brasil donde reciben el nombre de "quadrinhos", se tiene como primer antecedente a la publicación de "A Campainha e o Cujo", del año 1837, a cargo de Araujo Porto Alegre, aunque no fue sino hasta el año 1869, cuando se publicó “Las aventuras de Nhô-Quim”, del ítalo-brasileño Angelo Agostini, cuando se considera oficialmente la fecha de publicación de la primera historieta brasileña. Sin embargo, no fue sino hasta 1905 que se publicó la primera revista de historietas de Brasil, "O Tico-Tico”.

En Bolivia, también se tienen antecedentes de fines del s. XIX, aunque se considera que no fue sino hasta mediados del s.XX cuando se publicaron oficialmente las primeras historietas bolivianas, con la creación de la revista "Cascabel", en 1961, creada por Pepe Luque y Rulo Vali, la cual incluía dibujos, caricaturas, y tiras como "La Maquinita" (de Villas) y "Rayo justiciero" (de Luque).

Por su parte, en Chile el “Cómic” surgiría a principios de s. XX con las caricaturas de los líderes políticos, además de la proliferación de revistas de actualidades, de humor e infantiles, y con el nacimiento, en 1906, de la revista "Zig-Zag", donde se publicaría la primera historieta chilena: "Federico Von Pilsener", de "Lustig" (Pedro Subercaseaux).

A su vez, en Colombia y Ecuador tenemos antecedentes de las historietas y cómics desde 1924 y 1918, respectivamente. Así, en el primer país, la primera historieta colombiana “Mojiçón”, bajo la autoría de Adolfo Samper. Pero no fue sino hasta 1962 que surge la tira cómica más popular y representativa de Colombia: "Copetín” de Ernesto Franco, la cual se publicaría en el diario "El Tiempo", de Bogotá, mientras que en Ecuador se publicaban tiras sobre personajes que no tuvieron mucha popularidad desde el año 1918, la realidad es que recién en 1983 se considera que vio la luz el primer cómic ecuatoriano, el cual lleva por nombre “Panfleto”, a cargo de Iván Valero Delgado.

En el caso de Paraguay también cuenta con antecedentes de inicios del s. XX con Acevedo, Sarozábal y Guevara, pero la primera historieta paraguaya: “Ivo, el piloto audaz”, de “Tata”, publicada en la revista “Farolito”, vería la luz recién en los años 60. De igual forma, el cómic peruano se consagraría en esta misma época “como respuesta a personajes del cómic norteamericanos, por ejemplo, con ‘Supercholo’, creado, en 1957, en respuesta a ‘Súperman’, en el diario ‘El Comercio’, por Diodoros Kronos, y dibujado por Honigman” (Historia del Comic en los países Latinoamericanos, s.f.).

Uruguay por su parte, contaba en 1890 con la aparición de la revista "El Negro Timoteo", donde había secuencias de viñetas (con diálogos al pie) a cargo de Orestes y posteriormente, en 1926, Barradas realizaría tiras mudas para la revista infantil "De Oro", aunque no es sino hasta 1930 cuando surgen las historietas propiamente dichas a cargo de Julio Suárez (con "Wing y Roncadera", en el diario “El Plata”) y con “Fola” (con "Don Tranquilo y Familia", en "Mundo Uruguayo").

Por último, Venezuela cuenta como pionera del humor gráfico a la publicación "Fantoques", del año 1923, y “El Morrocoy Azul” de 1941, aunque los primeros personajes de la historieta venezolana que empiezan a destacar surgen recién en los años '50, en la revista humorística "El Gallo Pelón”, donde destacarían, "Bicho Bruto" (de Muñoz), "Cabeza E'Ñame" (de Sancho), "Doroteo" (de Ludom), "Fulanita" (de Montilla), etc.