

BREVE HISTORIA DEL CÓMIC DIGITAL

GERARDO VILCHES

Una introducción

LA ELABORACIÓN DE UNA HISTORIA del webcómic entraña las mismas dificultades que la de cualquier otro medio artístico, lo cual implica necesariamente prestar una atención especial a todos los aspectos técnicos, dado que la

producción y, sobre todo, la difusión de los webcómic está estrechamente ligada al desarrollo de la tecnología de la información, hasta el punto de que muchos de los hitos de esta aún breve historia tienen relación directa con los avances en la comunicación telemática y la configuración de la actual internet. Es por

ello que tenemos que remontarnos muchos años antes de que el primer webcómic fuera concebido.

Pero antes de empezar con este relato de la historia del webcómic, se hace necesario aclarar el uso de dos términos: cómic digital y webcómic. En este texto se entenderá por *cómic digital* todo cómic, realizado con herramientas analógicas o digitales, que se ofrece en un soporte digital, ya sea un CD-Rom o un archivo .pdf o .cbr descargable desde una página web o una aplicación para móviles. Por su parte, el término de *webcómic* se aplicará a los cómics digitales alojados en páginas web que pueden ser leídos sin descargas, simplemente mediante la navegación a través de esas páginas. Es por tanto un término técnico, que no excluye ningún estilo, género, periodicidad u objetivo. Un webcómic puede ser gratuito o de pago, puede ser seriado o autoconclusivo, puede ser una sola viñeta o

una serie de cientos de entregas. Como sucede con el término «cómic», no tiene ninguna implicación valorativa en cuanto a su contenido.

El origen de Internet

Los orígenes de la red de redes se encuentran en las investigaciones llevadas a cabo en Estados Unidos durante los años sesenta en ARPA, una agencia militar que tenía por objetivo desarrollar las comunicaciones a través de redes de ordenadores conectados remotamente, para lo cual se emplearían las líneas telefónicas. ARPAnet, la primera red de comunicación entre ordenadores, estaba operativa ya en 1969, con fines principalmente militares. En los años siguientes este sistema se fue perfeccionando, y sus usuarios se ampliaron a instituciones gubernamentales y universitarias. En 1971 ya era posible enviar los primeros correos electrónicos y se había

desarrollado el protocolo FTP, que permitía el envío de archivos; en 1973 se incorporan los primeros ordenadores conectados fuera de Estados Unidos, en Inglaterra y Noruega; en 1979 ya funcionan los primeros foros de discusión, empleados por estudiantes universitarios.

Durante los años ochenta se define el conjunto de protocolos TCP/IP y se comienza a hablar de internet: una red global que interconectara todas las redes existentes. Durante esta década, el principal proveedor estadounidense de acceso a la red fue CompuServe. En 1990 la World Wide Web era ya una realidad. Mientras tanto, el empleo civil de la herramienta se había ido ampliando, hasta que se legaliza su uso comercial a finales de la década de los ochenta. El volumen de información alojado en la web fue creciendo exponencialmente, de modo que la organización del acceso a dicha información se convirtió en una prioridad para

los desarrolladores. Los primeros buscadores y navegadores web aparecieron a principios de los años noventa y se perfeccionan durante toda la década. En 1998 aparece Google, el buscador que va a dominar el mercado en lo sucesivo. Paralelamente, el acceso a internet se va simplificando y acercando al usuario medio sin conocimientos específicos. El número de conexiones domésticas en el primer mundo aumenta rápidamente, y el cambio de siglo es testigo de una auténtica burbuja especulativa con los dominios .com.

Ya en el nuevo milenio, internet se populariza gracias a que se hace posible el acceso a la misma desde teléfonos móviles y otros dispositivos portátiles. Además, se potencia la interacción entre usuarios —lo que se conoce como Web 2.0—, a través primero de chats y después de redes sociales. Facebook, por ejemplo, aparece en 2004; Twitter lo hace en 2006.

Como puede suponerse, la *democratización* del acceso a internet y la proliferación de las herramientas de difusión son fundamentales para entender el fenómeno cultural del webcómic, dado que permiten que cualquier persona comparta su trabajo sin ninguna dificultad.¹

Antes de la World Wide Web

La especialista en webcómic Shaenon Garrity² documenta el primer cómic digital en 1985: el *Witches in Stitches* de Eric Monster Millikin — artista pionero en el uso de internet—, una parodia de *El mago de Oz* que se distribuía a través de CompuServe, enviándose por correo electrónico u otros sistemas de transferencia de archivos. Otro ejemplo temprano fue [T.H.E.](#)

[Fox](#) de Joe Ekaitis, publicado entre 1986 y 1998, que inicialmente también se difundió por CompuServe y que estaba realizado con un programa informático de dibujo. En ambos casos, estrictamente, no podemos hablar de webcómic, dado que la web como tal ni siquiera existía, pero es un primer intento de difusión de cómic *online*. El siguiente intento de importancia fue la tira cómica [Where the Buffalo Roam](#) de Hans Bjordahl. Se trataba de una típica tira de periódico de instituto que Bjordahl comenzó a publicar en 1987, y que en 1991 pasó a ser distribuida en la red a través de Usenet y FTP. Fue también la primera serie actualizada regularmente.

Pero el primer webcómic alojado en su propia web no llegará hasta 1993. Se trata de una

¹ Para una panorámica más amplia sobre la historia de internet puede consultarse VV.AA., «Breve historia de internet», en *Internet Society* (2012). Disponible *online* en <http://www.internetsociety.org/es/breve-historia-de-internet#Origins> (consultado 22/09/2016).

² GARRITY, Shaenon. «The History of Webcomics», en *The Comics Journal* (15/07/2011). Disponible *online* en <http://www.tcj.com/the-history-of-webcomics/> (consultado 22/09/2016).

serie de viñetas humorísticas, [Doctor Fun](#), obra de David Farley, que concluyó en 2006.

Años noventa: los primeros pasos

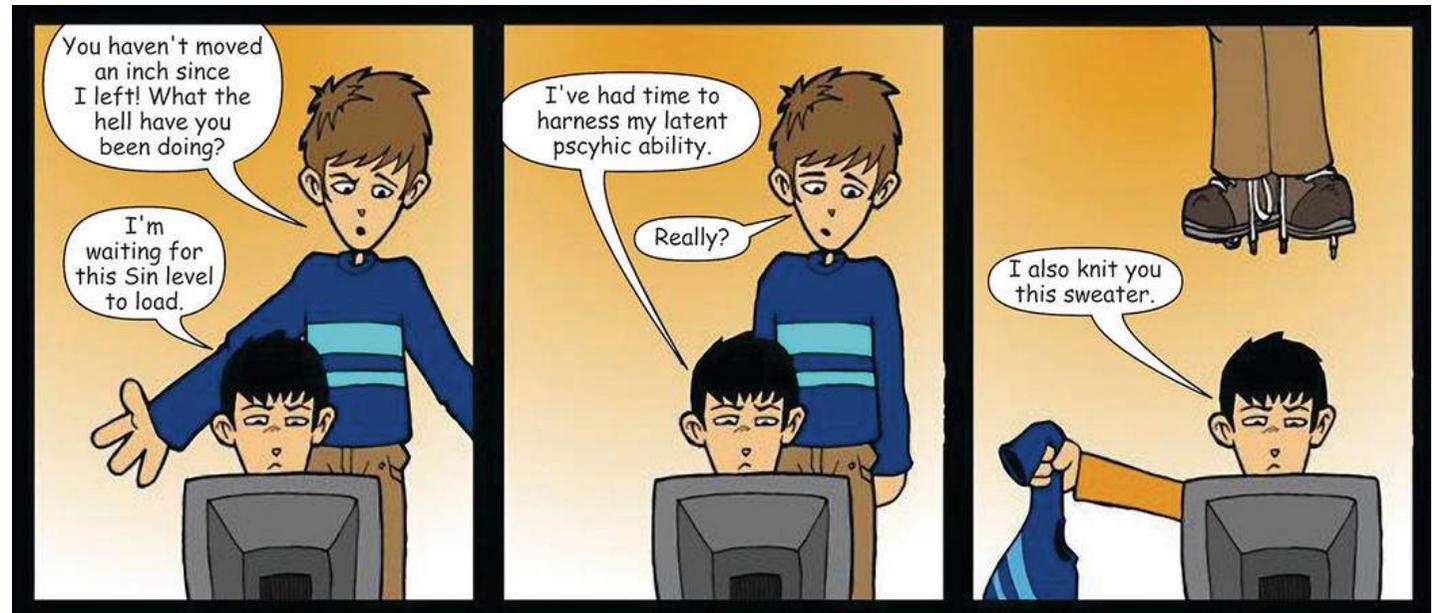
A partir de entonces, la posibilidad de alojar cómics en sus propias páginas eliminaba la necesidad de descargarlas para poderlas leer, de modo que se facilitó el acceso a los usuarios y el número de webcómic creció durante toda la década. Pero, por el momento, eran una traslación de los cómics tradicionales en papel, especialmente de las tiras y viñetas cómicas de prensa. Los webcómic de los años noventa eran, en su mayoría, cómics realizados en papel y en dichos formatos eran escaneados y alojados en servidores. Como señala Garrity,³ esta primera oleada de webcómic estaba enfocada a un público experto en informática, inmerso en la cultura *geek* del momento,



Un ejemplo de [Where the Buffalo Roam](#), de Hans Bjordahl (1987).

³ GARRITY, «The History of Webcomics», *ibid.*

interesado en los juegos de rol, la ciencia ficción y la tecnología, de modo que los contenidos de estas obras reflejan esos intereses con un humor referencial y especializado. Es el caso de [Polymer City Chronicles](#) (Chris Morrison, 1995-2007), sobre juegos de rol de fantasía, [Melonpool](#) (Steve Troop, 1996), con abundante referencias a la cultura *geek*, [User Friendly](#) (A.J. Garrett, 1997), protagonizado por un diseñador gráfico, [Dork Tower](#) (John Kovalic, 1997), una serie humorística sobre un grupo de amigos jugadores de rol publicada *online* y en papel, [Freefall](#) (Mark Stanley, 1998), una serie de ciencia ficción espacial, o la muy exitosa [Penny Arcade](#) (Jerry Holkins y Mike Krahulik, 1998), una tira sobre videojuegos y jugadores, hoy

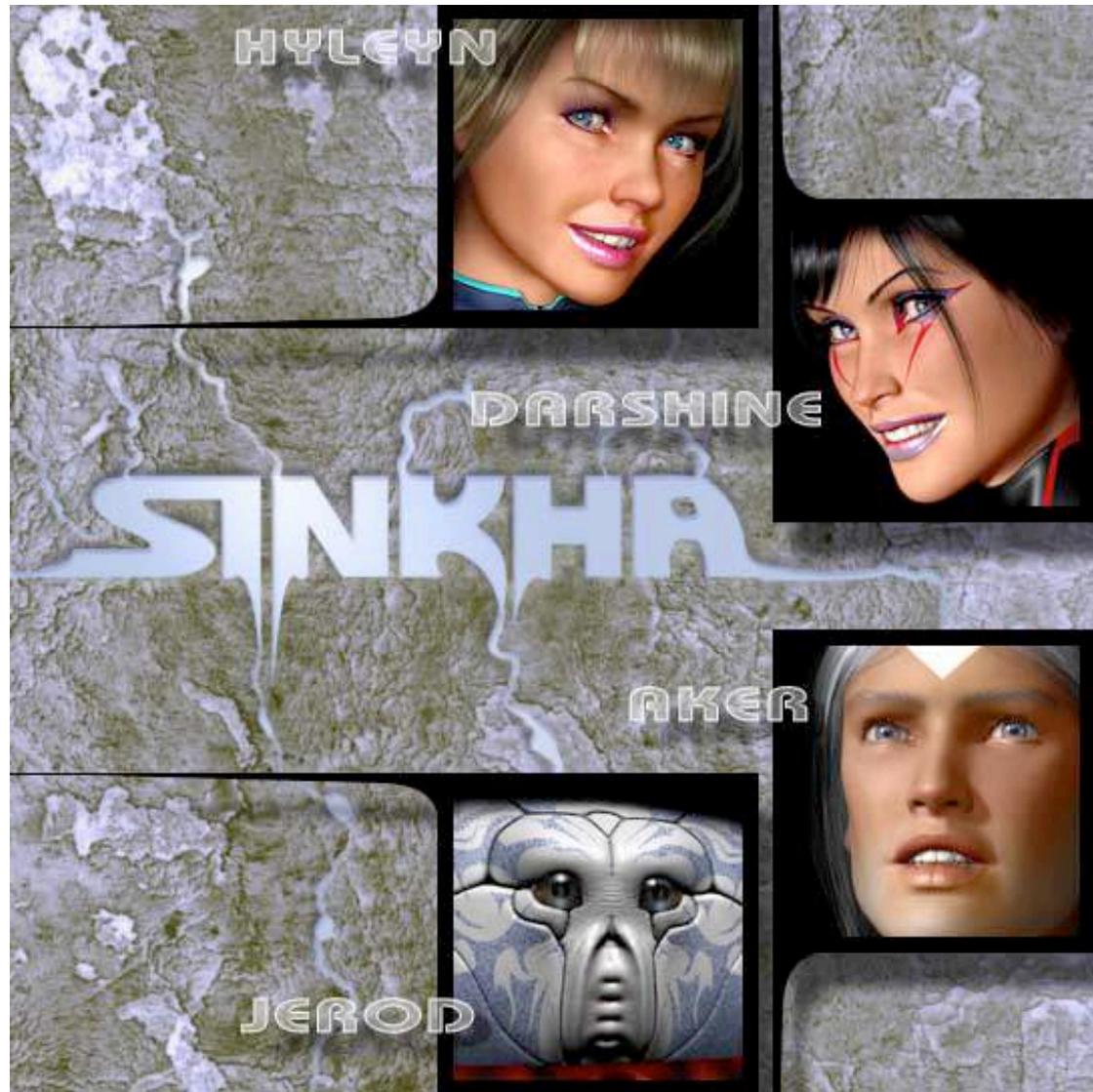


La primera entrega de [Penny Arcade](#) (1998), la tira de Jerry Holkins y Mike Krahulik.

alojada en una web de mismo nombre que funciona además como portal para otras series y contenidos.

Mientras esto sucedía, hubo varias experiencias en el campo del cómic digital que, si bien no pueden englobarse en la categoría de webcómic, influyeron en ellos de un modo u otro. En este sentido hay que mencionar los

cómics impresos que habían sido dibujados parcial o íntegramente con herramientas informáticas, como el pionero *Shatter* (Peter B. Gillis y Mike Saenz, 1985), *Iron Man: Crash* (Mike Saenz, 1988) o *Batman: Digital Justice* (Pepe Moreno, 1990). Son el paso previo a la publicación de cómics en soporte de CD-Rom, lo que permite, además, añadir efectos sonoros y visuales. Durante los años noventa se produjeron algunas obras específicas en este formato, como *Victor Vector & Yondo* (Ken Stacey, 1991), que aplicaba un tratamiento digital a dibujos analógicos, y *Sinkha* (Marco Patrito, 1993), una «novela gráfica multimedia» con gráficos 3D que apareció para Macintosh y PC. Pero también se digitalizaron y comercializaron en CD-Rom cómics y novelas gráficas publicadas en papel, como fue el caso de *Maus* (Art Spiegelman, 1986 y 1991) en 1994. Ya en 2000 se editaron varios CD-Rom que acompañaban, en ocasiones, a ediciones especiales de cómics impresos de la editorial



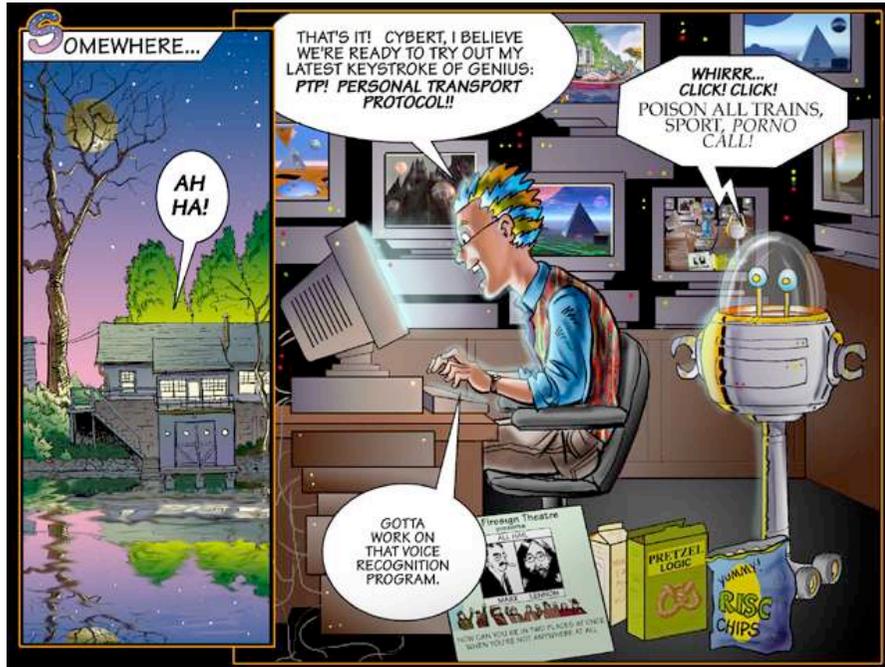
Los personajes de *Sinkha*, la novela gráfica multimedia de Marco Patrito (1993).

Marvel Comics. Fue el caso del recopilatorio *Guardian Devil*, protagonizado por Daredevil, que incluyó un disco que contenía el mismo material pero aderezado con pequeñas animaciones y efectos de sonidos. Este tipo de productos quedó rápidamente desfasado, pues el resultado artístico —manipulación del arte original incluida— no fue del agrado del público mayoritario. En lo sucesivo las ediciones en CD-Rom de cómics Marvel se limitaron a ofrecer las historietas originales convenientemente digitalizadas.

Pero los cómics en CD-Rom, más o menos interesantes o fallidos, ponían de manifiesto que la tecnología podía ser no sólo un método de distribución, sino que también podía ser empleada en la producción de los cómics, y que, de hecho, el dibujo digital pensado para ser leído en pantalla no tendría por qué

limitarse a replicar el aspecto y recursos de los cómics impresos. Dicho de otro modo, que un webcómic no tiene por qué ser simplemente una página de cómic escaneada y subida a un servidor. Uno de los primeros webcómic dibujados íntegramente con herramientas digitales fue [Argon Zark!](#) (Charley Parker, 1995), aún en activo. En sus orígenes la serie era dibujada mediante una tableta gráfica, y coloreada mediante programas informáticos. Algunas fuentes la consideran la primera serie digital continuada creada específicamente para la WWW.⁴ Parker introdujo varias novedades. Para empezar, la historia de ciencia ficción que concibió se desarrollaba a través de las diferentes entregas de la serie, en lugar de dibujar pequeñas historias o *gags* independientes. Era por tanto un proyecto narrativamente más ambicioso que la mayoría de los webcómic del momento, pero además

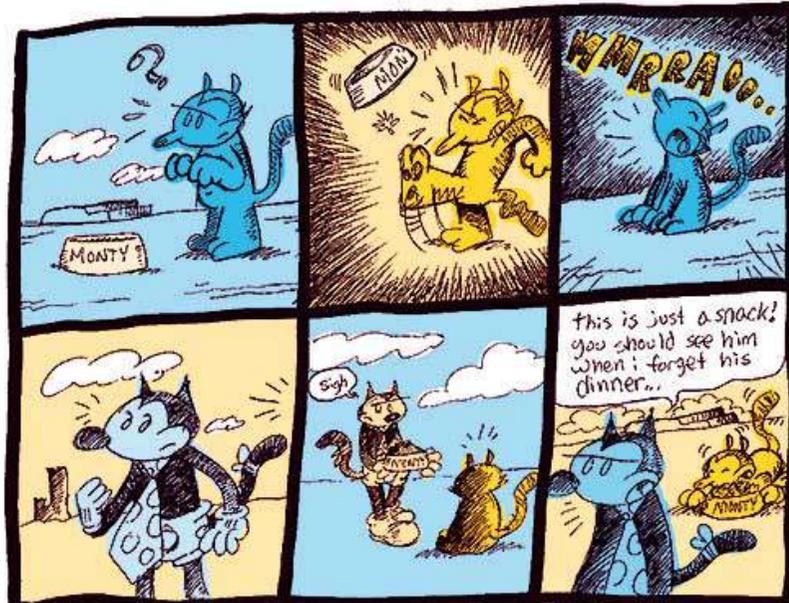
⁴ Por ejemplo, *Wikipedia*. Disponible online en https://en.wikipedia.org/wiki/Argon_Zark! (consultado 22/09/2016).



Parker experimentó con las herramientas que tenía a su disposición para incluir en sus viñetas diferentes efectos visuales, como pequeñas animaciones en .gif que permiten generar la ilusión de movimiento, o brillos y luces que recorren objetos y estancias.

En la línea experimental de *Argon Zark!* aparecieron más webcómic, como *Slow Wave* (Jesse Reklaw, 1995), en el que el autor ilustraba sueños relatados por sus lectores, o *Magic Inkwell* (Cat Garza, 1998), una historieta protagonizada por un gato antropomórfico que comenzó homenajeando a clásicos del cómic como *Krazy Kat*, pero que a partir de determinado momento introdujo intrincados experimentos que incluían música y animaciones, y lo que no es menos importante: empezaban a romper con la estructura de página heredada de los cómics impresos,

magic inkwell comic strip theatre



Arriba: Charley Parker, la primera entrega de *Argon Zark!* (1995).

Derecha: Cat Garza, *Magic Inkwell* (1998).

tomando conciencia de que, en la pantalla del ordenador, no había límites.

El nuevo milenio: la definitiva expansión

En la década siguiente, como hemos visto, el acceso a internet fue convirtiéndose en algo cada vez más cotidiano, al alcance de cualquier hogar de nivel socioeconómico medio, de modo que la participación activa en la red dejó de ser algo propio sólo de personas con amplios conocimientos en informática y programación. Era necesario tenerlos para lanzar una página web propia, pero los blogs, muy populares a partir de 1999 —año, por ejemplo, de la aparición de Blogger—, permitían subir a internet contenidos propios de una forma rápida y relativamente sencilla. Por supuesto, todos estos cambios afectaron al desarrollo de los webcómic, cuyo número va a crecer de

forma muy rápida en los primeros años del nuevo siglo, hasta contarse, literalmente, por miles.

Algunos de ellos continuaron alojándose en sus propios dominios y manifestaban una ambición creciente con respecto a muchos de sus predecesores, como [Megatokyo](#), publicada desde 2000 por Fred Gallagher y Rodney Caston, una extensa serie de fantasía de marcada influencia manga. Otro —prolífico— autor que dirigió sus esfuerzos a géneros poco frecuentes en el webcómic fue T Campbell,⁵ que creó entre otras muchas series [Penny and Aggie](#) (junto a Gisèle Lagacé), un *slice of life* protagonizado por dos chicas adolescentes, entre 2004 y 2010. Otros autores siguieron la línea mayoritaria de la década anterior, basada en el humor *geek* referencial. Por ejemplo, Shaenon Garrity publicó entre 2000 y 2006

⁵ T Campbell es, además de autor de webcómic, el teórico que firmó una de las pocas monografías sobre la historia del medio en lengua inglesa, *The History of Webcomics* (Antarctic Press, 2006), hoy descatalogado.



una serie de tiras de ciencia ficción humorística, [Narbonic](#). Por su parte, [VG Cats](#) (Scott Ramsoomair, 2001) y [Ctrl+Alt+Del](#) (Tim Buckley, 2002) giran en torno al mundo de los videojuegos, como tantas otras tiras de la época.

Hay, no obstante, importantes novedades en el medio. Una de ellas tiene que ver con su dimensión humana: la aparición y consolidación de portales de webcómic que contribuyen a constituir auténticas comunidades de autores y usuarios. Un portal aloja un número variable de series, y facilita la navegación, de modo que las personas interesadas pueden conocer más fácilmente nuevos webcómic sin necesidad de realizar búsquedas activas en internet, lo que aumenta la difusión del trabajo de los creadores. Muchos portales, además, no imponen ningún requisito artístico, de modo que se convierten en sitios webs donde cualquier persona que lo

T Campbell y Gisèle Lagacé, el primer encuentro entre [Penny and Aggie](#) (2004).

deseo puede mostrar su trabajo, por *amateur* que éste sea. Y lo que no es menos importante: algunos de estos portales consiguieron encontrar formas viables para que los autores pudieran obtener algún beneficio económico por su trabajo, ya fuera a través de la publicidad pagada, las suscripciones o las donaciones de los lectores.

Una de las primeras páginas que aglutinó varios webcómic fue Big Panda, aparecida en 1997 y que llegó a albergar el trabajo de 770 autores.⁶ En 1999 el declive de este portal propició la aparición de otro de vida más duradera: [Keenspot](#), un portal de pago que repartía beneficios con los creadores y que ha publicado multitud de series de todo tipo de estilos y géneros; una de las más conocidas es

[Real Life](#), de Greg Dean, una tira de humor *geek* que debutó en 1999 con el inicio de Keenspot y que ahora se aloja en su propia página web. En 2000 este portal inauguró Keenspace, un servicio de *hosting* para webcómic que en 2005 se transformó en [Comic Genesis](#), y que asegura contener unos seis mil webcómic en la actualidad.⁷

Otro de los ejemplos más relevantes fue Modern Tales, un portal que estuvo activo entre 2002 y 2012, y que logró alcanzar la cifra de dos mil suscriptores en 2005.⁸ Se trata de un caso especial, porque la publicación de webcómic no era libre; existía la figura de un editor, Joey Manley, y todos los contenidos eran de pago hasta que en 2005 comenzaron a ofrecer algunas series gratis. En Modern Tales

⁶ ATCHINSON, Lee. «A Brief History of Webcomics», en *Sequential Art* (7/01/2008). Disponible online en <http://www.sequentialart.com/article.php?id=850> (consultado 22/09/2016).

⁷ «About», en *Comic Genesis*. Disponible online en <http://www.comicgenesis.com/about.html> (consultado 22/09/2016).

⁸ «Modern Tales», en *Wikipedia*. Disponible online en https://en.wikipedia.org/wiki/Modern_Tales (consultado 22/09/2016).

publicaron tanto autores de webcómic de éxito que mudaron sus series al nuevo portal —el caso del *Narbonic* de Garrity, o de [Cat and Girl](#) (Dorothy Gambrell, 1999)— como autores de cómic tradicional que probaron suerte en el digital: el caso más destacado es sin duda el de Gene Yang, que serializó *online* su novela gráfica *American Born Chinese* antes de publicarla como un libro en 2006.

Webcomics Nation fue un proyecto que Joey Manley inició en 2005, y que ofrecía un servicio de *hosting* de pago para creadores que quisieran alojar sus webcómic en esta página. Unos años antes, en 2003, apareció Drunk Duck —desde 2011, simplemente [The Duck](#)—, un portal que alberga centenares de series de calidad dispar, tanto de profesionales como de aficionados, que tratan todo tipo de géneros.

En el caso español, hasta 2004 no apareció [WEE](#), un repositorio de webcómic que enlaza las páginas de varias de las obras más populares en castellano, y que publicó durante varios años un fanzine digital, *Weezine*. El sitio web más importante en castellano es [Subcultura](#), una página creada en 2006, en principio para publicar webcómic propios, que evolucionó al extenso portal que es hoy en día, el cual alberga miles de

Una captura de pantalla del portal [Subcultura](#) (20 de marzo de 2016).

APRENDE a DIBUJAR COMIC De la colección APRENDE a DIBUJAR COMIC EDICIÓN DIGITAL Detallada información sobre planos, composición, ritmo de lectura y todo lo necesario para aprender a NARRAR con viñetas. HOSTING BY cclmon

Subcultura BETA Webcómic Blogs Snaps Foro Registrarse Login

ÚLTIMAS TIRAS PUBLICADAS

- Terrible agonía**
Dangerously Chloe
Hace 45 minutos
- Página 054**
Katana Sense
Hace una hora
- C04-22**
Koji x 5
Hace una hora
- 13-14**
Tsukasa no manga
Hace 5 horas
- Página 81**
La 65
Hace 5 horas
- Página 28**
KUNTUR

TIRAS DESTACADAS

- DUO - P12**
NON-NON
- Página 603**
Ugnis
- Manos rojas 05**
En busca de una moza
- Y Jenni se mosquea**
La vida complicada de Jenni
- Casa #10**
Patata

SNAP DESTACADA

EN EL FORO

- El arte y la moralidad
Por Hutopo hace 45 minutos.
- Pregunta uno/a, responde otro/a...
Por Ramco hace una hora.
- El Hilo del webcómic aleatorio
Por HysokaFu hace 6 horas.
- ¿Redibujamos un Cómic? 8º Round (APUNTANDO PARA EL NIÑO QUE VIVE EN LOS ARBOLES)
Por Korojí hace 12 horas.
- CHAJNANTOR, cómic de Ciencia Ficción.
Por valerian32TM hace un día.
- No me deja publicar más páginas
Por Worgen-Lycan hace un día.
- MeinDiCo 2016: Porque a lo mejor no estamos siendo muy masocas
Por Xeurum hace un día.

TOP 10

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

series que los usuarios pueden subir libremente, incluyendo contenidos para mayores de edad. Subcultura estimula el sentido de comunidad de sus usuarios y lectores, con la existencia de blogs, un foro y un sistema de puntuación que ayuda a ordenar los contenidos en función de su popularidad.

Esta facilidad de publicación sin filtros editoriales se acabará convirtiendo en una de las señas de identidad de los webcómic, especialmente cuando comiencen a surgir métodos para producirlos sin necesidad de dibujar de una manera clásica. Garrity explica que «la gente se dio cuenta de que no necesitaba saber dibujar para crear webcómic». ⁹ Esta autora considera un hito importante la aparición de cómics dibujados utilizando *sprites*, personajes generados mediante píxeles de color, a la manera de los

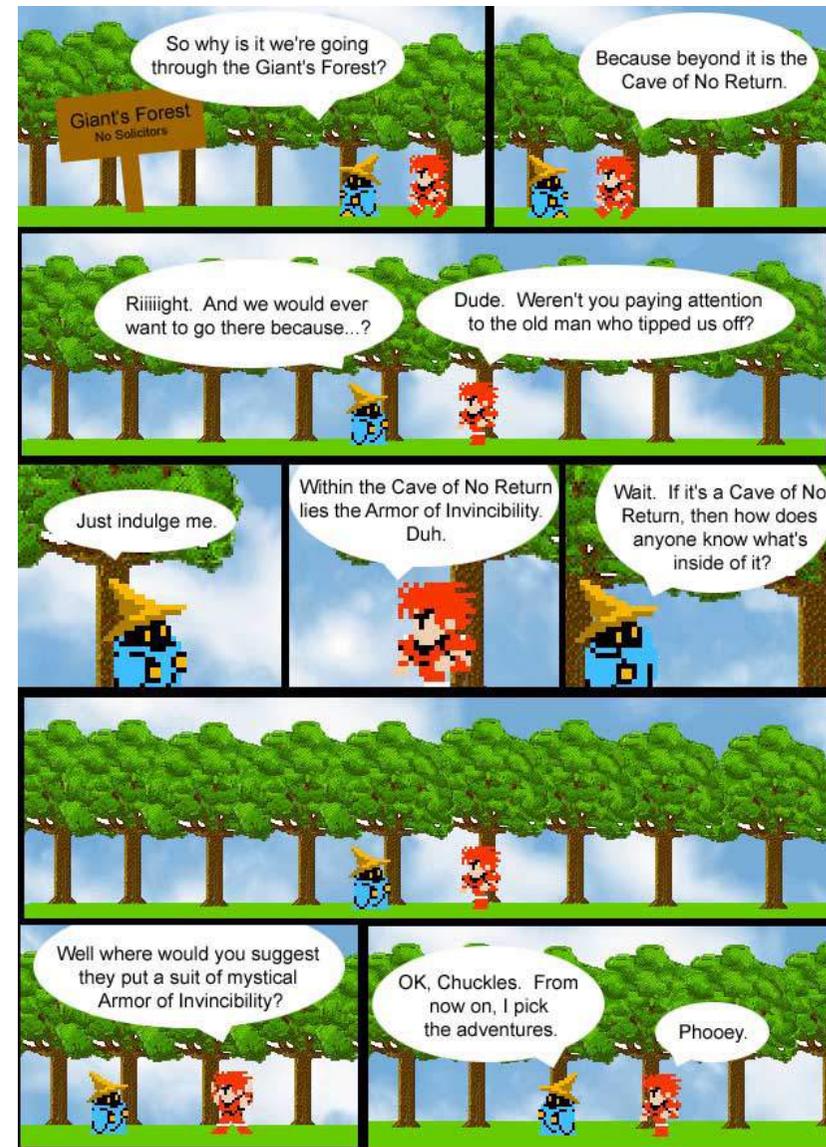
personajes de videojuegos anteriores a la era de las 3D. [8-Bit Theater](#) de Brian Clevinger aparece en 2001 y abre el camino a una nueva técnica que requiere de habilidades totalmente diferentes al dibujo con lápiz y tinta; en España tuvimos un buen ejemplo con las [ADLO! Sprites](#) de Edu, publicadas en el blog *ADLO! Novelti Library*. El uso del clip art — imágenes predefinidas, disponibles en archivos digitales para su uso libre— abrió otra vía de creación accesible a aquellos que no estuvieran interesados o dotados para el dibujo. Uno de los ejemplos más conocidos es [Dinosaur Comics](#) de Ryan North, en activo desde 2003. Un paso más en la simplificación del proceso de creación serán los *rage comics* ideados en 2007 en el portal [4chan](#); se trata de imágenes que simbolizan diferentes estados de ánimo y que cualquier usuario puede emplear de un modo sencillo para crear su propia página de cómic

⁹ GARRITY, «The History of Webcomics», op. cit. La traducción es propia.

añadiendo textos y compartiéndola en la red. Tremendamente populares gracias a su viralización mediante [memes](#), quizá se han convertido en la mejor muestra de la capacidad de difusión de internet con respecto a los webcómic, aunque sea de un modo que ignora la autoría.

Scott McCloud: ¿un antes y un después?

La definitiva explosión de estos portales y comunidades de creadores y aficionados activos y colaborativos abrirá las puertas definitivamente a la diversidad de contenidos, si bien el humor y las referencias a la cultura popular seguirán dominando el panorama, así como los formatos tomados del cómic en papel: viñeta, tira o página, que albergan historias serias sin un final previsto desde el inicio. Todas estas cuestiones, sumadas a la masificación del medio y a la abundancia de obras claramente derivativas o imitativas de



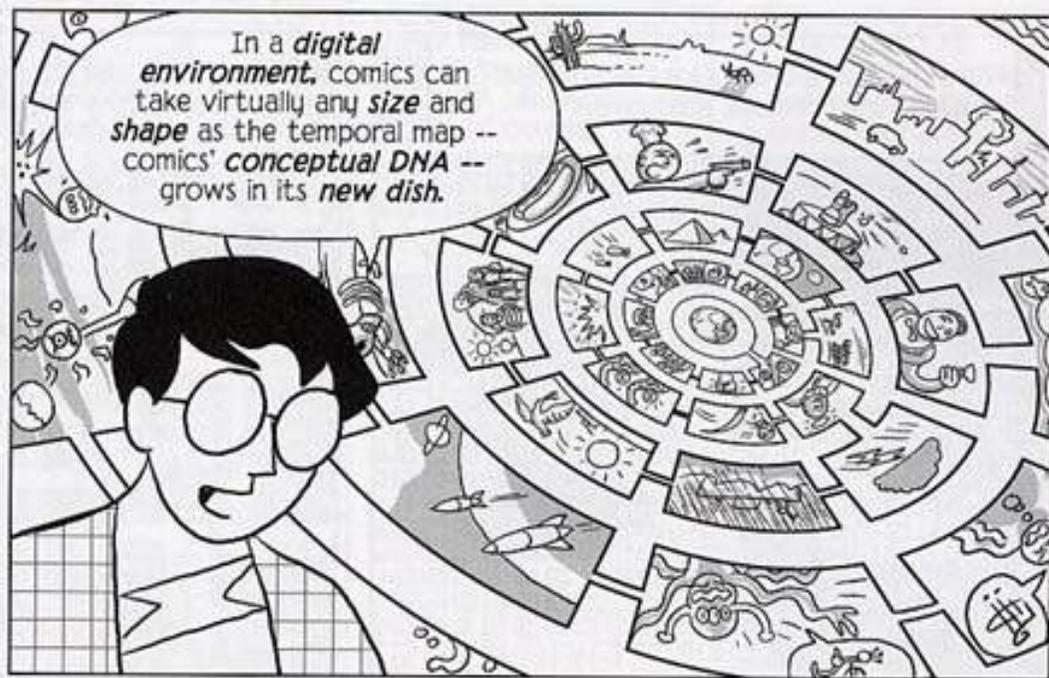
Brian Clevinger, la primera entrega de [8-Bit Theater](#) (2001).

otras de éxito acabó provocando un efecto paradójico: un medio nuevo, con unas herramientas técnicas de posibilidades casi ilimitadas, había devenido en un puñado de fórmulas tan conservadoras como las que dominaron la vieja industria del cómic infantil y juvenil. Sin embargo, se han ido abriendo nuevas vías de experimentación, especialmente a partir de 2000, que intentan aprovechar todas las posibilidades técnicas del cómic digital. En este sentido, la labor de Scott McCloud suele mencionarse como un hito y referente fundamental. El estadounidense McCloud, autor de cómics impresos desde principios de los años ochenta con *Zot!*, es además un teórico cuyos trabajos en el ámbito divulgativo, pese a lo discutible de muchas de sus afirmaciones y la falta de verdadera base teórica en el campo de la historia del arte, son muy influyentes en la profesión. En 2000, McCloud publicó *Reinventing Comics*, su segundo ensayo dibujado en torno al medio.

En la segunda parte de dicho libro se centraba en el cómic digital y postulaba toda una serie de ideas con el fin de *revolucionarlo*. McCloud lanzaba toda una serie de predicciones, con desigual acierto: por ejemplo, la aplicación de herramientas digitales en el dibujo sigue enfocada hoy, quince años después, más a replicar o perfeccionar el proceso artesanal del dibujo sobre el papel que a crear nuevos paradigmas gráficos, mientras que las pocas obras que en el momento de escribir su libro habían intentado avanzar por ese camino hoy se perciben, en general, como desfasadas o incluso *kitsch*. Sin embargo McCloud sí supo ver que, una vez que internet se desarrollara lo suficiente y la sociedad en su conjunto la incorporara a su vida cotidiana mediante dispositivos portátiles baratos, llegaría una verdadera explosión de webcómic y además sería posible encontrar vías para que sus autores se vieran recompensados económicamente.

Pero el concepto introducido en este ensayo que parece haber sido más influyente fue el de «infinite canvas» («lienzo infinito»). McCloud señala con él que no es necesario ajustarse a los formatos de página de los cómics impresos

Scott McCloud, viñeta de *Reinventing Comics* (2000).



cuando se crea un cómic digital concebido para ser leído en una pantalla en la que no hay límites:

La página es un artificio de la imprenta, tan intrínseco a los cómics como las grapas o la tinta china. / Una vez librados de la caja, algunos llevarán consigo la forma de la propia caja... / ... pero, gradualmente, los artistas podrán estirar los miembros y comenzarán a explorar las oportunidades que ofrece una tela infinita desde el punto de vista del diseño. / En un entorno digital no hay motivo para que una historieta de 500 viñetas no se pueda narrar verticalmente... / ... u horizontalmente, con un enorme horizonte gráfico. / [...] En un entorno digital, los cómics pueden asumir virtualmente cualquier forma [...].¹⁰

Es difícil saber hasta qué punto estas reflexiones marcaron el camino a seguir, ya que, como hemos visto, la experimentación no

¹⁰ McCloud, Scott. *La revolución de los cómics*. Barcelona: Norma Editorial, 2001. Traducción: Estudio Fénix, pp. 226-227.

era nueva, y ya existían obras como *Argon Zark!* o *The Magic Inkwell* que jugaban con las posibilidades de lo digital. Algunos autores sí reconocieron la influencia directa de McCloud, mientras que el trabajo de otros sencillamente evolucionó a medida que la tecnología se desarrollaba y hacía posible materializar ideas que ya estaban en el aire.¹¹ Sí es verdad que *Reinventing Comics* contribuyó a que los aficionados al cómic tradicional fueran conscientes de qué estaba sucediendo en internet, y también a que lo fueran los autores de dichos cómics, que hasta entonces se habían mantenido al margen del entorno digital. Pero fuera causa o mero descriptor de su época, lo cierto es que tras la publicación del libro, con la entrada en la nueva década, van a suceder muchas cosas.

Experimentando con el medio

El desarrollo del webcómic no puede entenderse solamente en función de los avances digitales, sino que es preciso prestar atención a lo que estaba sucediendo en el medio impreso durante aquellos años: para empezar, la crisis del cómic seriado comercial, basado en franquicias, licencias, personajes y géneros narrativos muy estandarizados. Paralelamente, se experimenta un desarrollo sin precedentes del cómic adulto de autor, fruto del impulso personal de sus creadores, más libre artísticamente, sin tantos límites de formato como el cómic tradicional. Lo que se ha llamado novela gráfica se plasmó durante los primeros años del siglo en obras autoconclusivas de extensión variable, publicadas mayoritariamente con formato de libro, que en este campo va a sustituir

¹¹ GARRITY, «The History of webcomics», *op. cit.*

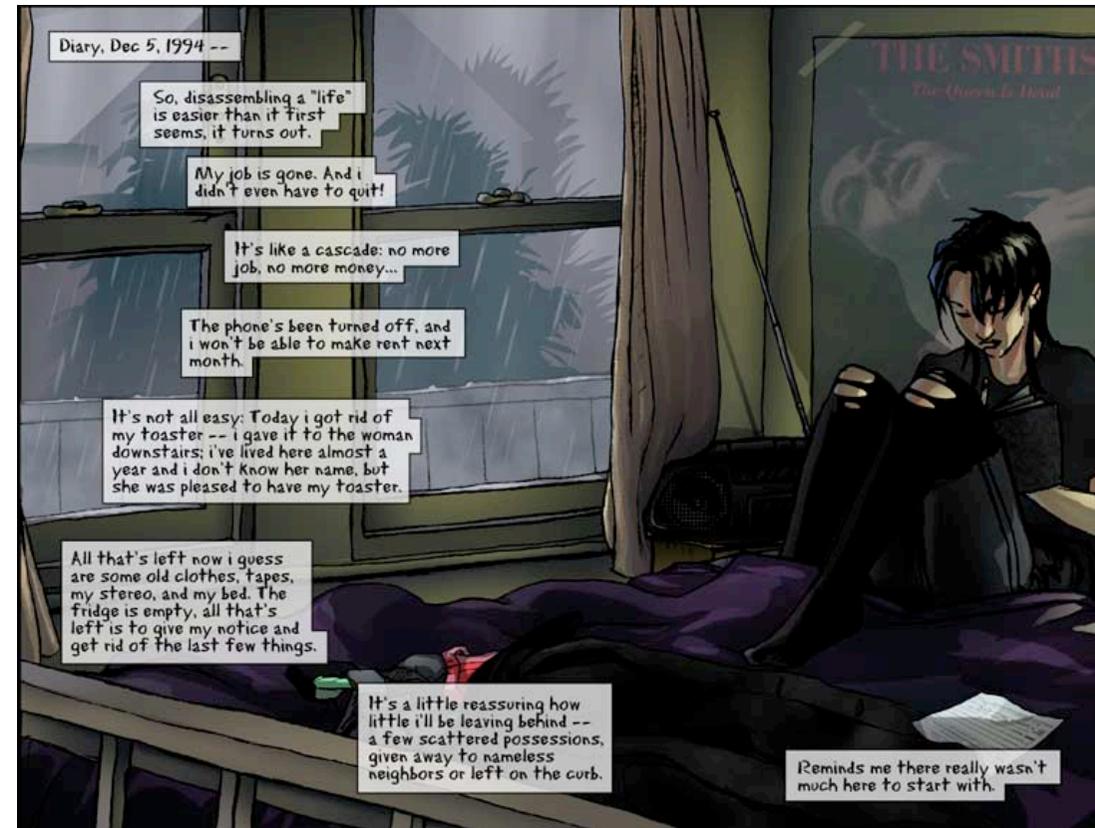
progresivamente a los viejos formatos de *comic book* o álbum. Algunas de estas obras fueron serializadas previamente y recopiladas en tomo tras su finalización, como fue el caso de *Cages* (Dave McKean, 1998), *From Hell* (Alan Moore y Eddie Campbell, 1999) o *Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth* (Chris Ware, 2000) mientras que otras se concibieron desde el principio como volúmenes unitarios; por ejemplo, *Diary of a Teenage Girl* (Phoebe Gloeckner, 2002), *Blankets* (Craig Thompson, 2003) o *Fun Home* (Alison Bechdel, 2006).

Este nuevo paradigma trajo consigo nuevos enfoques, sensibilidades y temas que se filtraron casi de inmediato al mundo de los webcómic. De hecho muy pronto comenzaron a aparecer webcómic que adaptaban el modelo de la novela gráfica con historias de final pensado de antemano. Una de las más interesantes fue [Nowhere Girl](#) (2001) de Justine Shaw, una novela gráfica en cinco

capítulos —de los cuales sólo llegaron a publicarse dos— encuadrada en el *slice of life* adolescente, protagonizada por una joven universitaria con todas las angustias existenciales de la generación X. Jen Wang, una autora afincada en Los Ángeles que posteriormente ha publicado cómics impresos y trabajado en animación, publicó en su juventud [Strings of Fate](#) (2001), una historia romántica con elementos sobrenaturales. [Anne Frank Conquers the Moon Nazis](#) (Bill Mudron, 2003) fue una historia de ciencia ficción que mezclaba líneas temporales y experimentaba con diferentes estilos gráficos, e incluso incorporaba fotografías.

El propio McCloud respaldó sus teorías con su trabajo artístico digital, que comparte *online* desde 1998 en su propia página web. Su primer webcómic, que data de ese mismo año, fue [Porphyria's Lover](#), una adaptación experimental del poema de Robert Browning, que rompía

con las normas narrativas básicas e introducía imágenes digitales. [The Carl Comics](#) (1998-2001) fueron dos historias diferentes; la primera de ellas era una adaptación digital de un cómic breve aparecido en la primera obra teórica del autor, *Understanding Comics* (1993), que le servía para demostrar las posibilidades en la secuenciación de la acción, al introducir entre dos viñetas básicas multitud de cuadros que aportaban matices e información adicional. El segundo cómic protagonizado por el personaje Carl fue un experimento interactivo, en el que los lectores podían decidir qué pasaba a continuación escogiendo el orden de lectura. Siguiendo la teoría del lienzo infinito de McCloud, Cat Garza —autor, recordemos, de *The Magic Inkwell*— inició en 2002 *Cuentos de la frontera*, una recopilación de leyendas urbanas. Dos años antes, Patrick Farley inauguró [Electric Sheep Comix](#), una página donde serializaría cómics como *The Spiders* o *Don't Look Back*, todos ellos dibujados



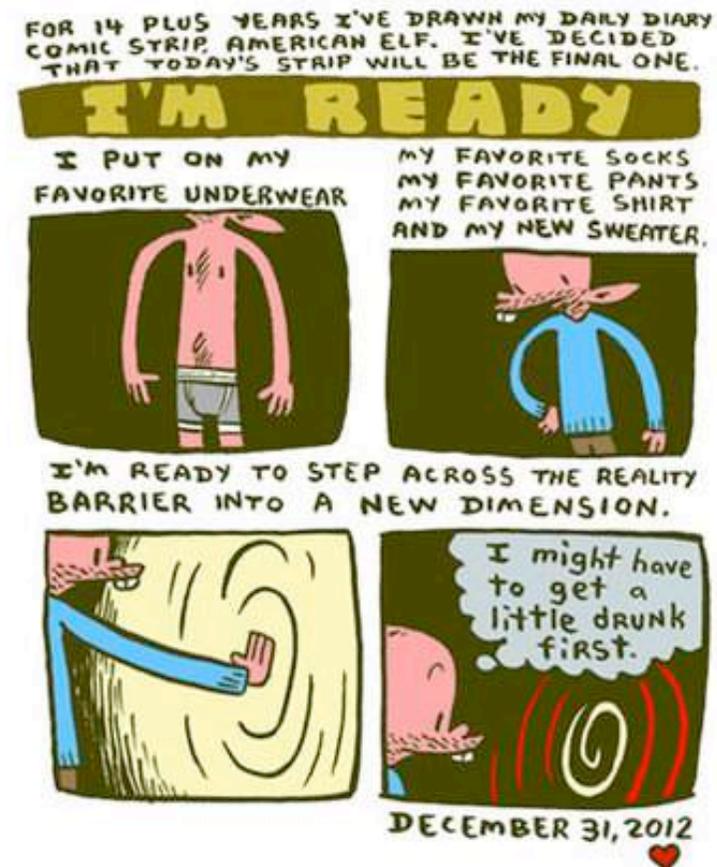
Justine Shaw, primera entrega de [Nowhere Girl](#) (2001).

con programas de diseño en 3D íntegramente. Otro llamativo ejemplo directamente influido por el concepto de «infinite canvas» es [When I Am a King](#), del sueco demian5, publicado a partir de 2001.

En parte gracias al libro de McCloud, y en parte gracias a la madurez del propio medio y a la implantación de internet, el cómic digital fue ganando relevancia entre los aficionados al cómic y los medios de comunicación generalistas. Prueba de ello es la inclusión de una categoría de webcómic o cómic digital en la mayoría de los principales premios otorgados por la industria: los primeros fueron los Eagle Awards (2000) seguidos de los Ignatz (2001) y los galardones más prestigiosos: los Premios Eisner (2005). No puede menospreciarse el valor simbólico de estos premios y el efecto legitimador que tuvieron en el medio del cómic *online*. Al mismo tiempo, la popularización del webcómic produjo un efecto llamada de artistas analógicos que, atraídos por la inmediatez de la publicación *online* y sus posibilidades narrativas, probaron suerte de un modo más o menos esporádico según el caso. Ya hemos visto los casos de Scott McCloud, quizás el más conocido, o de Gene

Yang y su *American Born Chinese*, pero otro ejemplo muy significativo es el de James Kochalka, autor desde 1998 de una de las tiras autobiográficas más importantes del mercado americano: *American Elf*. En 2002 decidió convertirla en un webcómic —periódicamente recopilado en libros—, que concluyó en 2012.

En 2005, [Girl Genius](#), de Kaja y Phil Foglio, comienza a publicarse *online* con bastante éxito, tras una trayectoria en papel iniciada en 2001. En 2007 es Wendy Pini —coautora de *Elfquest*, una de las obras fundacionales del cómic alternativo americano— quien se lanza a la publicación *online* de su propia versión de [The Masque of the Red Death](#), de Edgar Allan Poe. Ese mismo año, el guionista y director de cine Joss Whedon crea para el Myspace de la editorial Dark Horse, junto a Fabio Moon, la serie [Sugarshock!](#); Cameron Stewart, dibujante asiduo en DC Comics, comienza la publicación de su novela gráfica, [Sin Título](#). Un año más

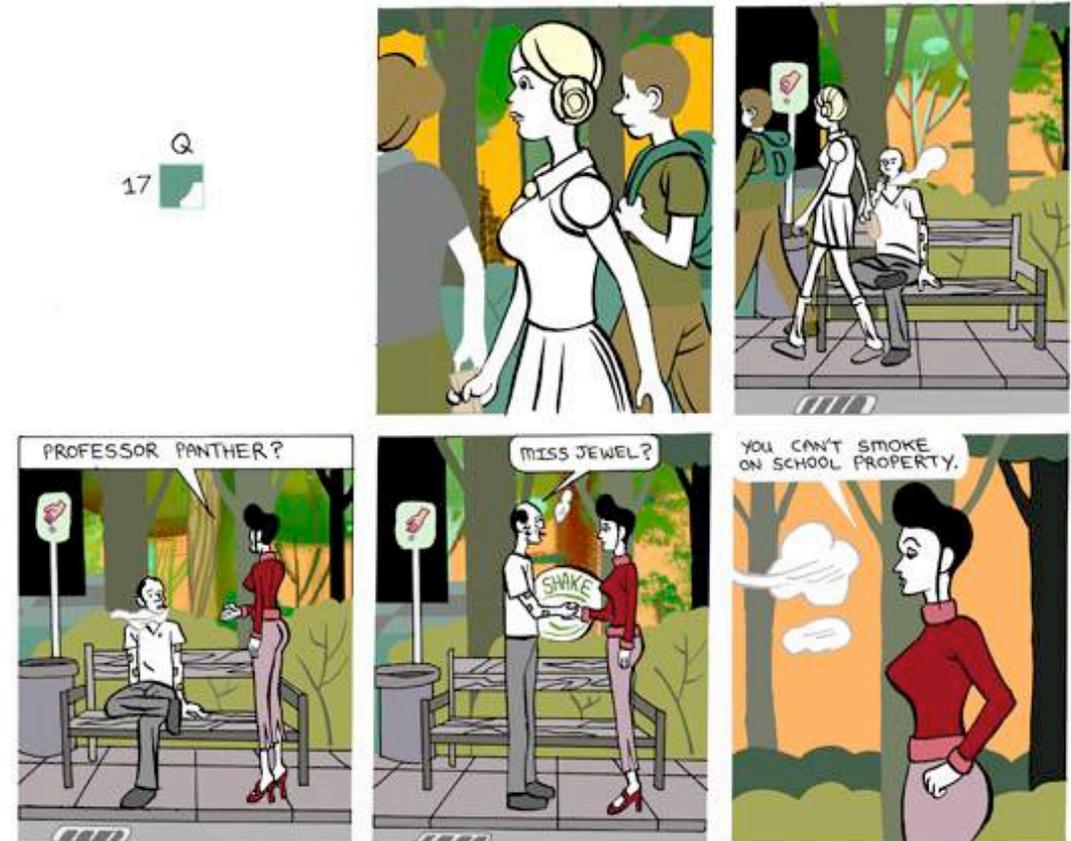


James Kochalka, primera y última tira de *American Elf* (1998-2012).

tarde, Warren Ellis, guionista británico especialmente interesado en las posibilidades de la tecnología, como su propia obra demuestra, inicia junto al dibujante Paul Duffield [FreakAngels](#), una historia de ciencia

ficción ambientada en una Inglaterra posapocalíptica, y protagonizada por un grupo de jóvenes con poderes especiales. De forma paralela a su publicación en la red, gratuita, fue editada en tomos por Avatar Press.

Una de las novelas gráficas publicadas originalmente como webcómic más ambiciosas ha sido [BodyWorld](#), publicada por Dash Shaw entre 2007 y 2009. Se trata de una obra muy relevante por varias razones. La primera de ellas, que es obra de un joven autor ajeno tanto a la tradición del cómic impreso comercial como a la corta historia del cómic digital, que había llamado la atención con una extensa y meritoria novela gráfica previamente, *Bottomless Belly Button* (publicada en forma de comic book entre 2005 y 2007 antes de ser recopilada en un libro de 720 páginas), y que ahora se lanzaba a experimentar con las posibilidades del entorno digital. *BodyWorld* presentaba una estructura en capítulos que prescindía del concepto tradicional de página y se desarrollaba en vertical, de modo que se hacía necesario emplear el *scroll* para leer la historia, una oscura fantasía con reminiscencias de Charles Burns y elementos satíricos que presentaba un entorno inventado



[BodyWorld](#), la novela gráfica *online* de Dash Shaw (2007-2009).

por el autor, un pueblo del medio oeste estadounidense a donde llega el protagonista en busca de una misteriosa droga que altera las conciencias y conecta las mentes de aquellos que la prueban. La geografía juega un papel

central en la experimental narración de Shaw, que incluso incluye indicaciones para que pueda localizarse sobre un mapa cada movimiento de los personajes.¹²

Otro de los casos más significativos en este grupo de autores es, sin duda, el de Chris Ware. Se trata del gran renovador del lenguaje del cómic de nuestro tiempo, y su *ACME Novelty Library* ha influido no sólo en la siguiente generación de autores, sino también en sus contemporáneos e incluso en los que lo precedieron. Alguien con su capacidad para llevar los recursos del cómic a territorios inexplorados tenía, presumiblemente, mucho que aportar al cómic digital, y su primer proyecto en este campo, *Sensitive Touch* (2011), así lo demostró. Se trata de un cómic

concebido específicamente para iPad, cuya lectura es interactiva y responde al contacto del dedo de la persona que maneja el aparato, revelando viñetas y textos que permanecían ocultos. En septiembre de 2014, Ware comenzó a publicar *The Last Saturday*, un webcómic de entregas semanales que aparecen gratuitamente en la página web de *The Guardian*, de lectura igualmente intuitiva.

Pero quizás nada demuestra el auge de los webcómic mejor que el hecho de que una gran editorial de cómics impresos intentara ocupar su nicho. Sucedió en 2007, año en el que DC Comics anunció la creación de Zuda, un sub sello al frente del cual se situaría el prestigioso editor Paul Levitz y que englobaría varias series, que se publicarían en la red, pero

¹² «Shaw lo que ha hecho ha sido confundir la cartografía con la *pictografía*, poniendo así en cuestión la manera en que, de hecho, funcionan las asociaciones de imágenes en la historieta. Un mapa, en efecto, no funciona como una historia lineal en secuencia, sino como una red de conexiones que establece el interés (práctico) del propio lector-usuario». GARCÍA, Santiago. «Los incendios venideros», en *Mandorla* (27/03/2011). Disponible *online* en <http://santiagogarciablog.blogspot.com.es/2011/03/los-incendios-venideros.html> (consultado 22/09/2016).

con la intención de publicar después en papel las más populares. Bajo el sello Zuda aparecieron sobre todo series de géneros clásicos: aventura, fantasía y ciencia ficción. Algunas series se publicaron desde el principio,



Nicholas Gurewitch, «Bully», en [The Perry Bible Fellowship](#) (2015).

mientras que otras se fueron incorporando en función de los votos que recibieran pequeños avances de ocho páginas. Entre las series más populares se encontraban *The Night Owls*, de Peter y Bobby Timony, y *Bayou*, de Jeremy Love.

Hacia un webcómic *mainstream*

Pese a todo lo dicho, no podemos caer en el error de pensar que se invirtió el equilibrio entre géneros; el humor inmediato de consumo rápido sigue siendo, en realidad, el amo y señor del panorama digital. El formato de tira autoconclusiva con *gag* directo favorece la difusión masiva, lo cual, en una internet ya totalmente dominada por las redes sociales, es vital para alcanzar el éxito. Sean obra de dibujantes bien dotados o producto del manejo de herramientas digitales, muchas de las series aparecidas en el nuevo milenio obtendrán una repercusión viral que sus autores monetizarán

con la venta de ediciones impresas, sistemas de donaciones y la producción de *merchandising*.

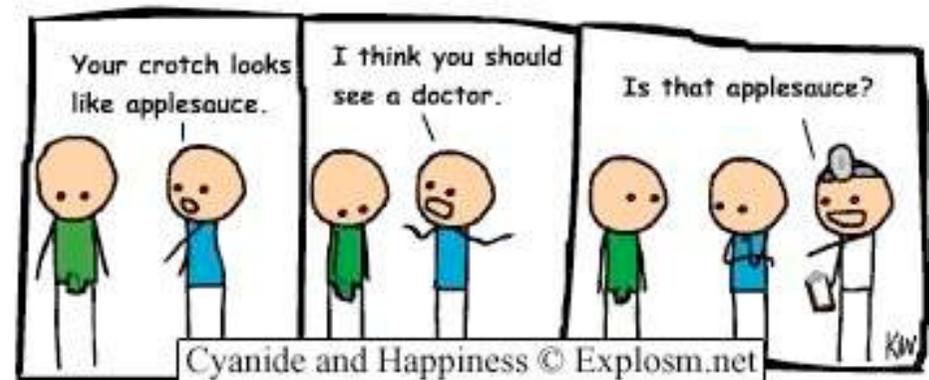
En 2001 debutó la creación del estadounidense Nicholas Gurewitch: [The Perry Bible Fellowship](#). Se trata de una serie de tiras cómicas autoconclusivas, sin personajes fijos, donde Gurewitch experimenta con diferentes estilos gráficos y practica un humor entre lo surrealista y lo negro que le ha deparado un gran éxito. Ese mismo año aparece [The Devil's Panties](#), de Jennie Breeden, una tira cómica que entronca con el humor *geek* tan practicado en el webcómic.

Uno de los casos más claros de esta tendencia es [Cyanide and Happiness](#), aparecida en 2005 con frecuencia diaria. Obra de Kris Wilson, Rob DenBleyker, Matt Melvin y Dave McElfrick, este webcómic colectivo se basa en un humor ácido, en ocasiones negro, y un dibujo simple, meros monigotes que facilitan que el

protagonismo recaiga en los diálogos. Además de volúmenes recopilatorios, se han producido cortos de animación, y la serie ha sido traducida a varios idiomas; la comunidad lectora que la rodea la ha convertido en uno de los fenómenos más importantes del webcómic actual.

En una línea similar aparece en 2009 [Hyperbole and a Half](#), de Allie Brosh, un webcómic inspirado en los *rage comics* de 4chan, dibujado de una forma intencionadamente tosca con Paintbrush. La depresión de la autora motivó

Varios autores, primera entrega de [Cyanide and Happiness](#) (2005).



una pausa en la publicación de un año, tras la cual, apoyada por una creciente cantidad de lectores, convirtió su enfermedad en un tema central de la serie e introdujo elementos autobiográficos que dotaron su humor de una dimensión más profunda.

Los webcómic aparecidos en [The Oatmeal](#), la web —y el seudónimo— de Matthew Inman aparecida en 2009, bien podrían considerarse el tercero en liza en esta suerte de podio de webcómic de éxito recientes. Dibujados igualmente con un estilo simple obtenido mediante herramientas digitales básicas, los cómic de The Oatmeal parodian aspectos de la vida cotidiana comunes a todos los lectores, y han sido publicados en numerosos libros en varios países, incluido España. Algunos de sus contenidos han sido ampliamente difundidos a través de las redes sociales, como es el caso de uno de sus más famosos webcómic: [My Dog: The Paradox](#).

Otro webcómic popular, aunque alejado de las cifras de los anteriores, es [Hark! A Vagrant](#) (Kate Beaton, 2008), una serie de tiras cómicas, dibujadas a la manera tradicional, donde se parodian cuestiones relacionadas con la historia y la cultura anglosajonas. El humor de la canadiense Beaton denota un amplio conocimiento de la materia que trata, y en concreto sus parodias literarias son muy inteligentes. Se ha autopublicado varios libros y en 2012 obtuvo tres premios Harvey, incluido el de mejor dibujante.

En el caso español, el despegue definitivo de los webcómic no se produce hasta fechas más o menos recientes; al menos, hasta 2006 con la creación del portal [Subcultura](#). En nuestro país, la tira cómica también ha sido el formato más empleado, de un modo incluso más generalizado que en las obras de lengua inglesa. Uno de los más exitosos y prematuros es [El Listo](#) (Xavier Águeda y Octavi Navarro,

2003), viñetas cómicas basadas casi siempre en los diálogos, que Águeda realiza en solitario desde 2005. Ha publicado su trabajo en una gran cantidad de medios impresos como, por ejemplo, *TMEO*. [El Joven Lovecraft](#) (Josep Oliver y Bart Torres, 2004), una tira protagonizada por un imaginario H.P. Lovecraft adolescente acompañado por todo una serie de secundarios inspirados en la literatura y la cultura pop. Su éxito se ha trasladado a las ediciones impresas, tanto en España como en otros países europeos. Sergio Sánchez Morán es el responsable de la web [¡Eh, tío!](#) (2005), donde desarrolla varias series e historietas sueltas. También es responsable, junto a Laurielle, de [El Vosque](#) (2009), que se aleja del modelo imperante para acercarse a la aventura fantástica. Aunque contiene más humor, [Raruto](#) (Jesulink, 2005), una parodia del manga *Naruto*, también desarrolla una historia de aventuras de larga duración. Bajo el seudónimo de [Run-Time Error](#), Juanjo Escofet

Carmona lleva desde 2006 publicando webcómic, que luego suele recopilar en libros impresos. Joaquín Guirao mantiene desde 2008 [Bienvenido a Zaira](#), una serie de animales antropomórficos que se mueve entre el humor negro y lo absurdo con un estilo muy personal. [El sistema D-13](#) (Joan Tretze, 2009), surgido de una web del mismo nombre dedicada a los juegos de rol, es uno de los más significativos representantes del webcómic *geek* en español. [Las crónicas PSN](#) de Andrés Palomino, en activo desde 2008, y también adscrito a ese tipo de humor ligado a la cultura pop, es uno de los más populares webcómic en castellano. La tira evoluciona a lo largo del tiempo y acaba derivando hacia el humor cotidiano y autobiográfico, aunque sin perder de vista esos referentes. Al éxito en la red se suma el de las ediciones impresas (siete libros hasta la fecha). [Joan Cornellà](#) es otro autor de gran éxito, incluso a nivel internacional: sus historias mudas de una página, con un dibujo de gran

Problemas del Primer Mundo

colorido y un humor desconcertante y muy negro, son perfectas para llegar a todo tipo de público sin la barrera idiomática. Por último mencionaremos [Let's Pacheco](#), la web de Laura Pacheco, que con la colaboración de su hermana Carmen en algunas series, viene desarrollando desde 2011 un humor amable y costumbrista de bastante éxito.

Vale la pena destacar también que en 2009 apareció una revista digital de cadencia semanal, [El Estafador](#) —una iniciativa de Javirroyo, impulsada junto a dibujantes como Juanjo Sáez y Pepo Pérez; más tarde junto a Francisco Peña—, dedicada al humor gráfico. Fue antecedente de iniciativas posteriores, también en el intento de buscar una remuneración para sus colaboradores, mediante *banners* de publicidad; permitía además la suscripción gratuita, de modo que quien lo deseara recibía en su correo electrónico cada número nuevo. En *El*



LAURA PACHECO - LETSPACHECO.COM

Laura Pacheco, *Problemas del Primer mundo*, en [Let's Pacheco](#) (2013).

Estafador publicaron y publican —hoy en formato de portal aperiódico— muchos de los dibujantes humorísticos españoles más interesantes de los últimos años, sean o no asiduos a internet: Joaquín Reyes, Triz Babia, Moderna de Pueblo, Javi Cejas, Clara Soriano, Mireia Pérez o Carlos de Diego, y ha albergado el trabajo de autores de origen latinoamericano como Liniers, Troche, Tute o Darío Adanti.

La vanguardia y el futuro

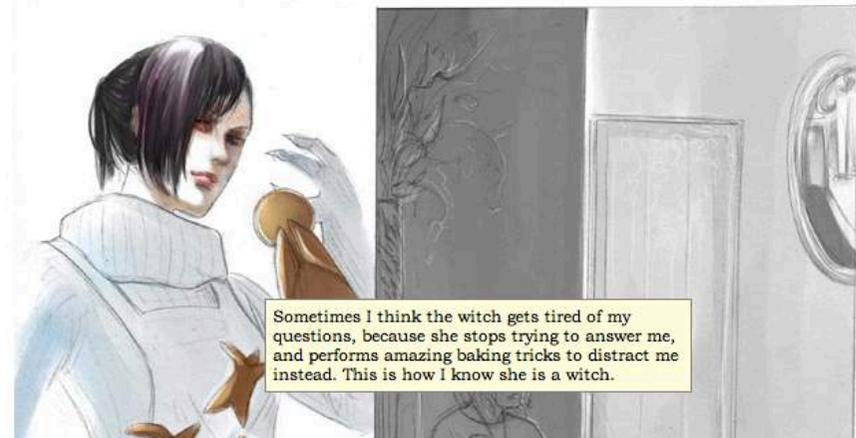
Hoy, quince años después de la publicación de *Reinventing Comics*, las revoluciones preconizadas por Scott McCloud no terminan de llegar. A pesar de que se dan pasos hacia delante en la experimentación con el medio digital, los webcómic más conocidos y lucrativos continúan siendo en su mayoría tiras de humor de consumo rápido, que pueden compartirse fácilmente a través de redes sociales. Sin embargo, merece la pena observar

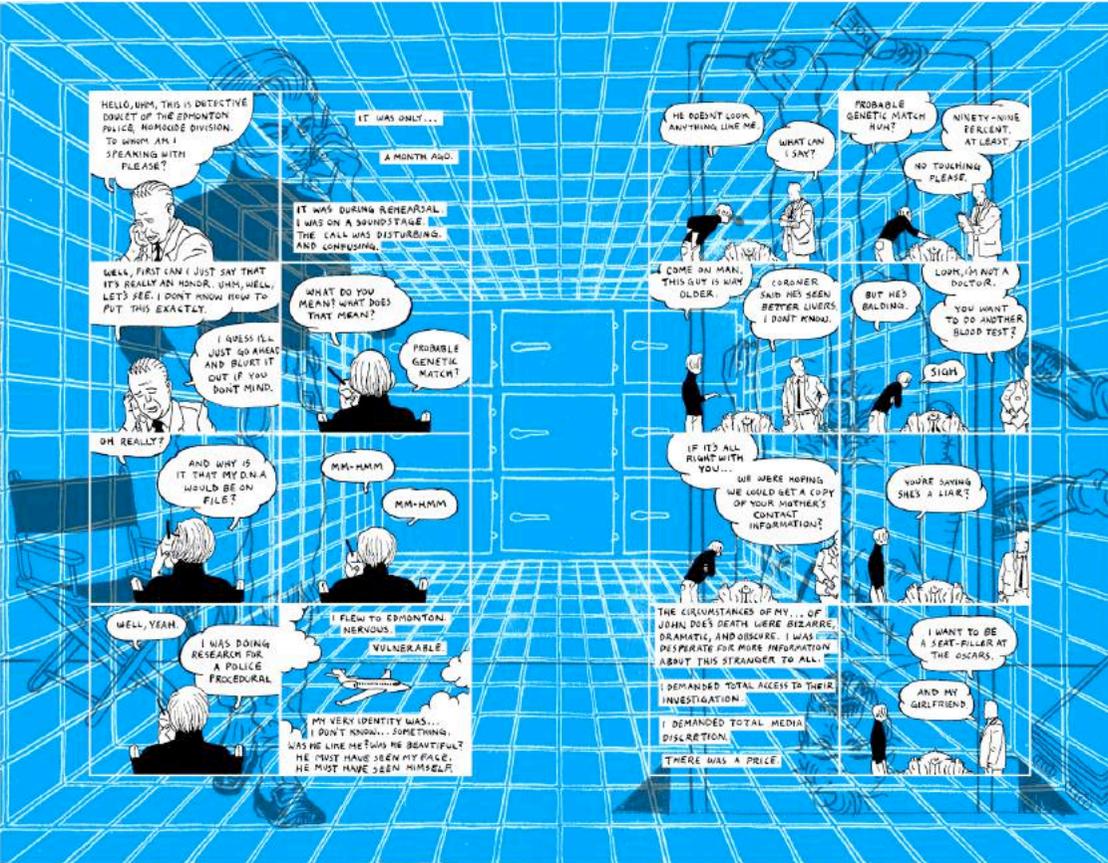
los intentos recientes de llevar el webcómic a nuevos territorios, ya sean artísticos o de negocio.

La artista procedente de Malasia Hwei Lin Lim inició la publicación de [Hero](#) en 2009, un webcómic de temática fantástica en el que se presentaban las páginas *mudas*, y el texto sólo aparecía al pasar por encima de las imágenes



Hwei Lin Lim,
Hero (2009).





Connor Willumsen, *Mooncalf* (2013).

con el cursor. *Hobo-Lobo of Hamelin* (2011), del estadounidense Stevan Živadinović, se califica explícitamente como «infinite canvas» y se trata de una tira horizontal sin final en la que, con un dibujo que recuerda a los cuentos infantiles, se experimenta con diferentes capas de gráficos para generar la ilusión de movimiento. El artista canadiense Connor

Willumsen ha publicado en internet varios cómics dibujados a la manera tradicional y luego escaneados, pero su narrativa está plenamente inserta en las últimas corrientes de vanguardia. En *Mooncalf* (2013), no obstante, introduce gráficos animados de un juego informático para combinarlos con el dibujo a lápiz y tinta. Por su lado, *To Be Continued* (2014), de los italianos Lorenzo Ghetti y Carlos Trimarchi, trata sobre una escuela para jóvenes superhéroes, y es un interesante experimento narrativo que introduce elementos tales como conversaciones de WhatsApp en la narración, además de romper el ritmo de lectura habitual para dirigir al lector en diferentes direcciones según vamos accionando el ratón. Cada capítulo, además, ofrece su propia narrativa, con nuevas ideas en cada entrega.

En España, *Moowiloo Woomiloo* (2010) fue un ejemplo temprano de experimentación en los

webcómic. Sus autores, Néstor F. y Molg H., compraron dos dominios .com gemelos, y los conectaron a través de enlaces de forma que cada *página* del cómic tenía su reverso, una versión diferente o una historia relacionada de alguna manera. Ambos realizaron el cómic de forma desordenada, completando pequeños cuadros de un mosaico, de forma que el lector era libre de seguir cualquier orden en su lectura de esta obra de humor negro que satirizaba el mundo del cómic, y que fue adaptada en una edición en papel en 2012. El propio Molg H. ha sido bastante prolífico en el campo del webcómic, y algunas de sus creaciones —las más sencillas formalmente— han alcanzado bastante popularidad. Su cómic más experimental seguramente sea *Un cuerpo humano* (2012).



Lorenzo Ghetti y Carlos Trimarchi, *To Be Continued* (2014), disponible en italiano e inglés.

El dibujante Javi de Castro ha publicado en internet varios webcómic experimentales. Uno de los más destacados es *Everybody* (2013), una historia breve en la que una enfermedad provoca rápidos cambios de identidad en los personajes, que De Castro representa empleando archivos .gif en algunas viñetas.

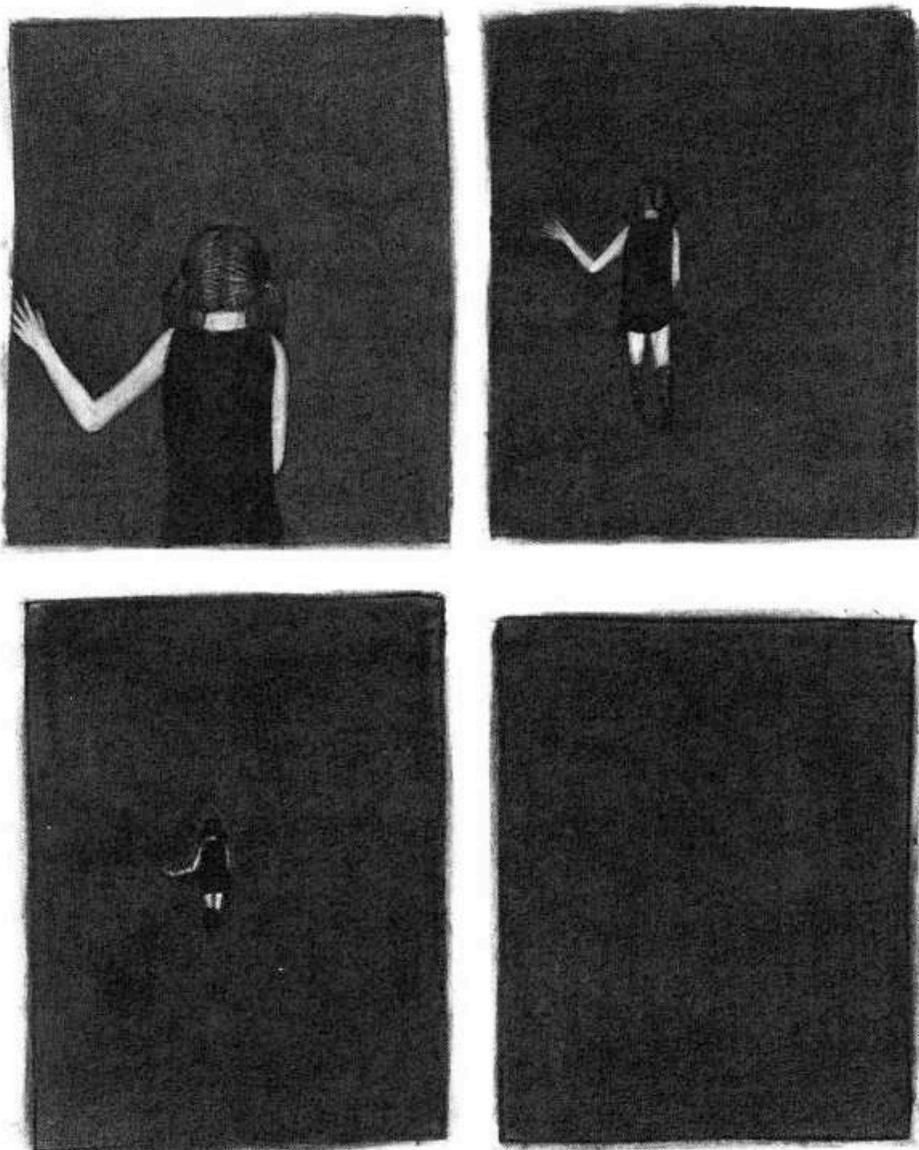
Más allá de la experimentación técnica, es interesante comprobar cómo el cómic más vanguardista ha consolidado sus lazos con lo digital en los últimos años. El cómic autoeditado está viviendo un cierto auge, hasta el punto de que lo que en Estados Unidos denominan *small press* —cómic o minicómic impresos con materiales modestos en pequeñas tiradas— ha consolidado un circuito alternativo que se sustenta en la venta *online* y en la existencia de ferias específicas donde estos productos encuentran a su público directamente.

Para muchos autores, internet se ha convertido en un canal de prepublicación perfecto, incluso cuando no existe un interés en experimentar con el entorno digital y simplemente se limitan a compartir las páginas



Javi de Castro y las «mutaciones» (en gif animado en la web) de [Everybody](#) (2013).

de sus obras tal cual serán impresas luego para su venta. En 2011 se creó un nuevo portal, [Study Group Comics](#), que alberga obras de decenas de artistas, muchos adscritos a este movimiento no oficial: Sam Alden, Box Brown, Dash Shaw, William Cardini, Tyler Landry, Chris Cilla, Michael DeForge, Jennifer Parks... Como no puede ser otra manera, impera la variedad de géneros y estilos, aunque el nivel medio es muy alto.



Jennifer Parks, *The Lone Wolf* #1, en [Study Group Comics](#) (2013).

En España, donde la autoedición también está viviendo una pequeña edad de oro, [Tik Tok Comics](#) está cumpliendo una función similar, aunque en una escala más modesta. Creada por Ana Galvañ en 2013, en su dominio pueden encontrarse seriales e historias autoconclusivas de algunos de las firmas más interesantes de las dos últimas generaciones del cómic español: la propia Galvañ, Peter Jojao, Marc Torices, Miriampersand, Mireia Pérez, Los Bravú o Cristian Robles.

Pero la innovación no tiene por qué circunscribirse al ámbito artístico; la red también ofrece posibilidades nuevas en el campo de la comercialización. En este sentido, los últimos tiempos han visto nacer dos iniciativas económicamente exitosas que hacen pensar que realmente hay una vía sólida para vender cómics digitales sin intermediarios, directamente del productor al consumidor. La primera de ellas es [Panel Syndicate](#), una web

en la que sus creadores, el guionista estadounidense Brian K. Vaughan y el dibujante español Marcos Martín, pusieron a la venta su serie digital, *The Private Eye* (2013-2015), una historia ambientada en un futuro distópico en el que *la nube* había estallado exponiendo los secretos más ocultos de toda la población. Estrictamente no podemos hablar de webcómic dado que se ofrece para su descarga en .pdf, .cbr o .cbz —en diferentes idiomas—, pero su propuesta de negocio podría ser aplicable a cualquier webcómic: el usuario puede acceder a cada número por el precio que considere justo, incluido cero dólares. Los autores aseguran que, aunque no han obtenido el rédito económico que les habría dado publicar la serie en papel en el seno de una editorial como



Brian K. Vaughan, Marcos Martín y Muntsa Vicente, *Barrier* #1, en [Panel Syndicate](#) (2015).

Image, sí ha sido más lucrativo que trabajar por encargo para Marvel o DC Comics.¹³ En 2014 Panel Syndicate lanzó una segunda serie, *Universe!*, del español Albert Monteys, y una tercera a finales de 2015, *Barrier*, del mismo equipo de *The Private Eye* (Vaughan, Martín y la colorista Muntsa Vicente), ambas con idéntica propuesta de compra.

¹³ JOHNSTON, Rich. «The End of *Private Eye*. Talking to Brian K Vaughan and Marcos Martin», en *Bleeding Cool* (19/03/2015). Disponible online en <http://www.bleedingcool.com/2015/03/19/the-end-of-private-eye-talking-to-brian-k-vaughan-and-marcos-martin/> (consultado 22/09/2016).

El segundo proyecto es español, y se trata de [*Orgullo y Satisfacción*](#), una revista digital mensual que nace en junio de 2014, fundada por un nutrido grupo de dibujantes que abandonaron *El Jueves*, la histórica revista satírica, después de que RBA, propietaria del semanario, vetara una portada alusiva a la abdicación de Juan Carlos I en la figura de su hijo, Felipe VI. Descontentos con la forma en la que se gestionó la crisis, los dibujantes, encabezados por una junta editorial formada por Bernardo Vergara, Manel Fontdevila, Guillermo, Albert Monteys y Manuel Bartual, lanzaron el que luego se conocería como número cero de *Orgullo y Satisfacción* en un breve plazo de tiempo. Para descargarla, los usuarios podían pagar el precio que creyeran oportuno, pero a diferencia de Panel Syndicate, el precio mínimo era de 1,50 €. El éxito sin

precedentes en el mercado español de ese primer número —35.000 descargas— animó a los autores a lanzar en septiembre una revista mensual de humor político y de actualidad, autogestionada, sin censura ni servidumbres empresariales o publicitarias. Se ha convertido en un proyecto viable que da beneficios a sus responsables y que ha obtenido el respaldo del público, dado que cuenta ya con más de seis mil suscriptores.¹⁴

Conclusiones

Si siempre resulta aventurado realizar predicciones a medio o largo plazo, en el caso del cómic digital esta afirmación es especialmente cierta. Nadie podía predecir Twitter o Facebook en 2000 tal y como se han desarrollado, y del mismo modo resulta

¹⁴ DOMÍNGUEZ, M^a Ángeles. «Manuel Bartual: “Tras un año publicando en digital, nos apetecía saber a qué olía *Orgullo y Satisfacción*”», en *Gràffica* (11/06/2015). Disponible *online* en <http://graffica.info/manuel-bartual-diccionario-ilustrado-de-la-democracia/> (consultado 22/09/2016).

imposible saber qué caminos tomarán en la próxima década internet y la tecnología que nos da acceso a ella. Sí podemos afirmar que a día de hoy el webcómic, o determinado tipo de webcómic —breve y basado en un humor ácido o muy referencial—, se ha convertido en un fragmento más del conjunto de información que la mayor parte de los usuarios de internet manejan diariamente. Cada día surgen nuevos webcómic de todo tipo, y aunque la exploración de las herramientas digitales y las posibilidades narrativas del medio no avanza tan rápido como cabía esperar cuando el fenómeno era nuevo en los noventa, a los márgenes de ese *mainstream* que conforman series como *Cyanide and Happiness* o *The Oatmeal* pueden encontrarse experimentos interesantes que, como siempre ha sucedido, tarde o temprano darán sus frutos y se incorporarán al lenguaje del medio. El hecho

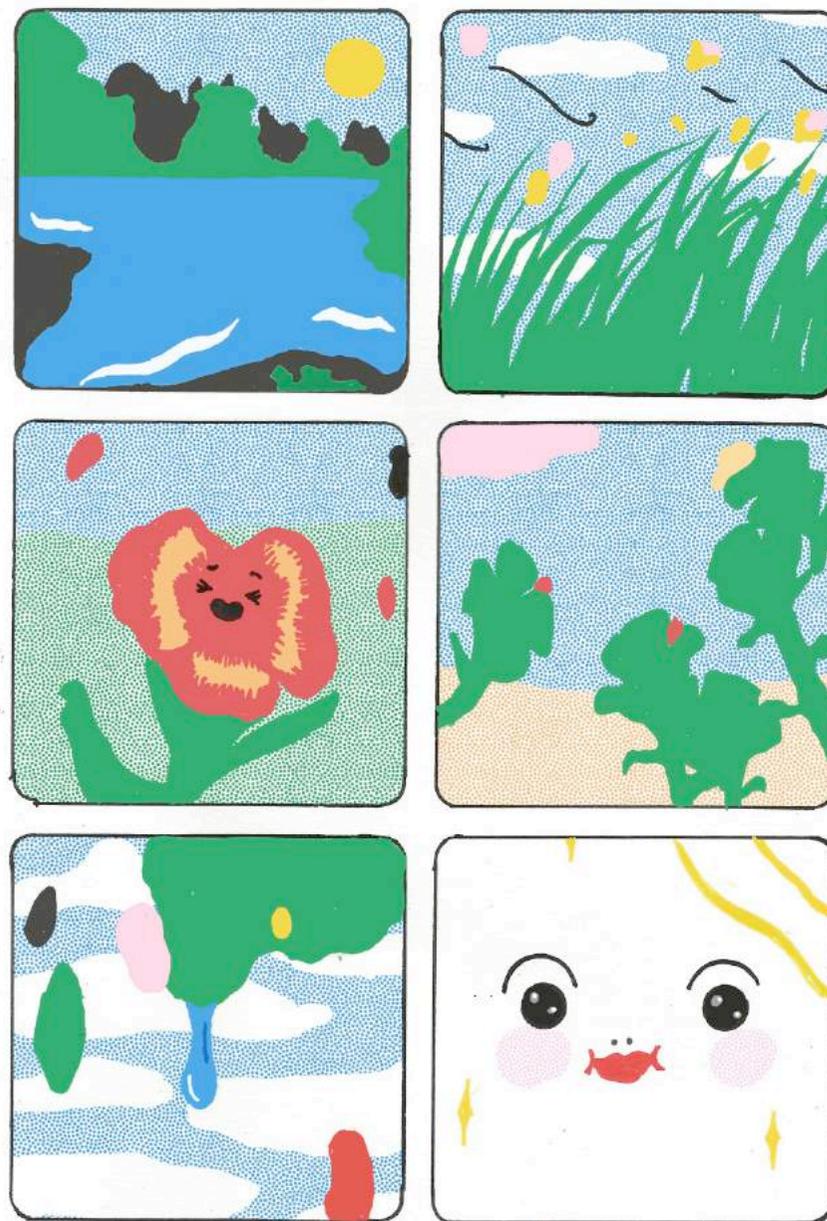
de que autores de cómic no digital como Chris Ware aporten sus propias ideas sin duda también tendrá efectos benéficos en el desarrollo artístico de los webcómic.

Sin embargo, si algo me ha llamado la atención mientras redactaba este artículo ha sido la falta de fuentes teóricas sobre cómic digital, en comparación con los trabajos que pueden encontrarse sobre cómic. La comunidad de autores y lectores no se está preocupando, por el momento, de escribir su propia historia, más allá de algunos esfuerzos aislados, como el de T Campbell, cuyo libro, *A History of Webcomics*, no sólo es inencontrable, sino que está desactualizado a estas alturas y, por si fuera poco, el propio autor ha reconocido varios problemas;¹⁵ el trabajo de Shaenon Garrity por el momento no se ha plasmado en un texto sólido. Y el mundo de la investigación

¹⁵ CAMPBELL, T. «Guest Column: The Historiography of Webcomics: Reasons Not to Be a “Webcomics Historian”». En *The Comics Journal* (2/11/2011). Disponible *online* en <http://www.tcj.com/guest-column-the-historiography-of-webcomics/> (consultado 22/09/2016).

académica tampoco ha dirigido su mirada aún a la historia del webcómic de una manera significativa.

El presente texto que concluye en estas líneas no pretende ser una recopilación *definitiva*. Las ausencias —conscientes o inconscientes— no deben tomarse por tanto como un menosprecio a las obras no mencionadas. El objetivo ha sido más bien ofrecer una panorámica general de la historia del medio y ordenar mínimamente las fuentes dispersas, para construir un relato sobre una forma artística que se beneficia de toda la tradición del cómic impreso y, al mismo tiempo, transmite la emoción única de los territorios inexplorados.



Julia Huete, *Tulip y la noche #1*, en [Tik Tok Cómic](#) (2016).