

SERIE 
Magíster
VOLUMEN 221

*El arte
del cómic
en Ecuador*

*Juan Carlos
Mena Serrano*



UNIVERSIDAD ANDINA
SIMÓN BOLÍVAR
Ecuador *25 años*



CORPORACIÓN
EDITORIA NACIONAL

El arte del cómic en Ecuador

SERIE 
Magister
VOLUMEN 221

UNIVERSIDAD ANDINA SIMÓN BOLÍVAR, SEDE ECUADOR
Toledo N22-80 • Apartado postal: 17-12-569 • Quito, Ecuador
Teléfonos: (593 2) 322 8085, 299 3600 • Fax: (593 2) 322 8426
www.uasb.edu.ec • uasb@uasb.edu.ec

CORPORACIÓN EDITORA NACIONAL
Roca E9-59 y Tamayo • Apartado postal: 17-12-886 • Quito, Ecuador
Teléfonos: (593 2) 255 4358, 255 4558 • Fax: ext. 12
www.cenlibrosecuador.org • cen@cenlibrosecuador.org

Juan Carlos Mena

El arte del cómic en Ecuador



UNIVERSIDAD ANDINA
SIMÓN BOLÍVAR
Ecuador

25 años



CORPORACIÓN
EDITORA NACIONAL

Quito, 2017

El arte del cómic en Ecuador

Juan Carlos Mena

SERIE 
Magíster
VOLUMEN 221

Primera edición:

Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador
Corporación Editora Nacional
Quito, diciembre de 2017

Coordinación editorial:

Quinche Ortiz Crespo

Armado:

Juan A. Manangón

Impresión:

Fausto Reinoso Ediciones,

Av. Rumipamba E1-35 y 10 de Agosto, ofic. 103, Quito

ISBN Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador:

978-9978-19-828-5

ISBN Corporación Editora Nacional:

978-9978-84-982-8

Derechos de autor:

Inscripción: 052286

Depósito legal: 006000

Título original: *Producción de arte secuencial en Ecuador desde 2003 a 2013:*
Análisis de clubes de cómic

Tesis para la obtención del título de Magíster en Comunicación
Programa de Maestría en Comunicación, 2014

Autor: *Juan Carlos Mena* (correo e.: juankarlosms@gmail.com)

Tutor: *Iván Rodrigo Mendizabal*

Código bibliográfico del Centro de Información: *T-1514*

La versión original del texto que aparece en este libro fue sometida a un proceso de revisión de pares ciegos, conforme a las normas de publicación de la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador, y de esta editorial.

Índice

Capítulo I

El arte del cómic / 15

El cómic y su desarrollo como propuesta estética / **19**

El cómic en los medios masivos impresos / **21**

Novela gráfica y temáticas complejas / **24**

Capítulo II

Principales gestores y artistas del cómic ecuatoriano / 27

Breve descripción de gestores y artistas del cómic ecuatoriano / **27**

Inspiración e influencia / **46**

Publicación y distribución / **55**

Capítulo III

Publicaciones y proyectos que se mantienen / 67

Conclusiones / 77

Bibliografía / 81

*Para Antuca, mi abuelita,
Patricia, mi mamá,
y Sebastián, mi hijo.*

A mi esposa María José, por su fortaleza y apoyo.

A mi hermana Alexandra, por su ejemplo de determinación y sacrificio.

A todos los artistas del cómic ecuatoriano, por la motivación que representó para mí su voluntad y colaboración con este proyecto.

A todos los docentes del Área de Comunicación de la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador.

*Para mí, leer cómics era como recibir postales
de Oz.*

Neil Gaiman

Introducción

El cómic en Ecuador fue poco visible por mucho tiempo y la producción de obras de este género parecieron ser muy pocas. Sin embargo existen colectivos que realizan actividades vinculadas al género, como exposiciones, concursos de dibujo, etc. Estos colectivos son los protagonistas de la producción del arte secuencial en Ecuador, quienes enfrentan dificultades, conocen antecedentes, el desarrollo histórico y todos los detalles importantes que se obtienen de la experiencia.

Plasmado en un trabajo de investigación el desarrollo de estos colectivos referentes del arte secuencial ecuatoriano, permitió conocer más sobre este género que aparentemente no se ha consolidado a través de una producción representativa en Ecuador. Además, el cómic ecuatoriano ha sido objeto de muy pocas investigaciones que recojan las experiencias de quienes producen este arte con el objeto de comprender el contexto y los procesos que ellos llevan a cabo.

Así se planteó la siguiente pregunta de investigación: ¿De qué forma los clubes de cómic en Ecuador producen arte secuencial, cómics o historietas?

Para profundizar en el tema se utilizó la guía de los siguientes objetivos específicos: 1. describir el proceso de formación de los principales clubes de cómic de Ecuador, que tienen diversos campos de acción pero el común es la realización de eventos de difusión del cómic y afines; 2. identificar cuáles son los métodos de distribución y comercialización de las obras de arte secuencial producidas por los clubes de cómic de Ecuador, en este punto también se tomó en cuenta la producción de artistas independientes, vinculados o no a algún colectivo de ese tipo; 3. determinar de qué forma otras instituciones u organizaciones externas, aportan en el proceso de producción de arte secuencial a los clubes de cómic, las actividades de los clubes de cómic muchas veces requieren del apoyo externo por las exigencias que conlleva realizar sus actividades.

Sobre la metodología de investigación se procedió de la siguiente manera: En primer lugar se identificó los principales actores de la producción de arte secuencial en Ecuador, ya sean colectivos como clubes de cómic o iniciativas individuales que puedan ser sujetos de investigación. Además de otras actividades como eventos de difusión del arte secuencial y lanzamientos de publicaciones concretas. Los mismos que fueron un objeto de investigación en relación con quienes los producen.

Posteriormente, se realizaron entrevistas a profundidad con quienes dirigen estos colectivos y artistas que llevan a cabo los proyectos de publicación, ya que ellos tienen el conocimiento del medio y presentan una perspectiva interna de los procesos de producción del arte secuencial en Ecuador.

En lo que concierne al objeto de investigación, es decir, los eventos y actividades en sí. Mediante la observación se recopilará la información que contribuya al estudio de los procesos que llevan a cabo los actores principales del arte secuencial ecuatoriano.

Esta investigación se organizó en tres capítulos: en el primero se definieron los conceptos que limitan esta investigación y se denotó la importancia de esta, es decir, qué se entiende por cómic y su impacto en la sociedad actual. En el segundo se identificó a los principales actores del cómic ecuatoriano, quienes fueron entrevistados y a partir de sus relatos se determinó cómo realizan el arte del cómic, detallando qué los ha influenciado y qué metodologías de producción han desarrollado en el tiempo. En el tercero se realizó un análisis de los proyectos que se mantienen vigentes al momento de realizada la investigación y también de aquellos que culminaron.

Por último, se concluyó que los clubes de cómic se forman desde la iniciativa de un grupo de aficionados que se encontraban principalmente con la necesidad de generar espacios para la discusión del cómic como un arte y para mostrar la producción de artistas locales; otra necesidad que se observó fue la de mostrar anteriormente lo que se ha realizado en el campo del cómic mediante exposiciones que recopilan estas obras.

Los artistas y clubes de cómic tienen una metodología propia adecuada a las exigencias que supone el contexto ecuatoriano, estas prácticas han sido la razón para que se hayan mantenido en el tiempo algunas publicaciones o eventos de difusión considerados en esta investigación. La relación que tienen artistas y clubes de cómic con instituciones públicas o privadas es muy importante para la realización de los distintos proyectos que requieren de un financiamiento y logística que no podría provenir de ellos directamente.

Este trabajo de investigación ha profundizado en las experiencias de los distintos actores del cómic ecuatoriano, haciendo visible sus esfuerzos, falencias y perspectivas del cómic y su desarrollo en Ecuador.

Para el desarrollo de este estudio se ordenaron los capítulos según los temas que tratan los mismos. El capítulo I trata sobre el arte del cómic, el II está dedicado a los principales gestores y artistas del cómic ecuatoriano, aquí se realiza una breve descripción de gestores y artistas del cómic ecuatoriano, continuando por su inspiración e influencia; después se tratan los métodos de publicación y distribución de cada artista y colectivo por separado.

El capítulo III contiene un análisis de las publicaciones que se mantienen actualmente y aquellas que no; las etapas de la producción de cómics son las que rigen el orden de ese trabajo de investigación.

CAPÍTULO I

El arte del cómic

El cómic, como manifestación cultural, es un arte muy importante que en Ecuador no se ha desarrollado, pues sus gestores y artistas tienen muy poca visibilidad en comparación con otras disciplinas como la literatura, el teatro, el cine, etc. Adicionalmente, el cómic tiene el estigma de ser considerado un arte menor. Santiago García autor del libro *La novela gráfica*, indica lo siguiente sobre la valoración general del cómic: «Durante la casi totalidad de los 180 años de historia que hemos revisado en estas páginas, el cómic ha sido un arte de masas considerado vulgar, que estaba siempre y exclusivamente al servicio de los intereses comerciales, a menudo como un artículo que formaba parte del universo del consumo infantil y juvenil».¹

Sin embargo, hay autores que perciben el cómic como un arte. Es el caso del artista estadounidense Scott McCloud quien, en su libro *Entender el cómic: El arte invisible*, define el cómic de la siguiente manera: «Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector».²

Ahora bien, para Santiago García, la definición de McCloud presenta muchas falencias, entre ellas la relación imagen-texto en el cómic, a continuación la postura de García: «Pero también ignora algunos de los aspectos del cómic más obviamente destacables, como la relación entre palabra e imagen. McCloud no menciona en ningún momento el texto, que para otros estudiosos, como Harvey, es fundamental. Harvey considera que «el principio de la mezcla visual-verbal es el primer principio de una teoría crítica del cómic».³

Por otro lado, el entendimiento de la secuencia de imágenes es otro punto de diferenciación entre los dos autores. McCloud sostiene que la definición de cómic se basa en la secuencia de imágenes, mientras que Santiago García critica esa postura argumentando lo siguiente:

1. Santiago García, *La novela gráfica* (Bilbao: Astiberri, 2010), 265.
2. Scott McCloud, *Entender el cómic: El arte invisible* (Bilbao: Astiberri, 2009), 9.
3. García, *La novela gráfica*, 40.

Aún más, McCloud excluye de su definición cualquier cómic que esté integrado por una sola imagen, considerando que es necesario para que exista el cómic que exista el «espacio invisible» entre una imagen y otra, desterrando al impreciso limbo del «humor gráfico» o la «ilustración» todas aquellas producciones de historietistas que se resuelven en una sola viñeta, a pesar que una simple caricatura puede ser también narrativa, ya que exige para completarse que imaginemos un «momento posterior de la acción», como indica David Carrier, que ilustra la idea con una caricatura de Daumier. ¿Tiene sentido la imagen del ejemplo si no imaginamos el momento posterior al que nos muestra? ¿Es ese acto de completar la «historia» diferente de la «clausura» que McCloud postula como elemento indispensable para el funcionamiento singular del cómic?⁴



Título:
Le dernier bain.
Autor: Honoré
Daumier. Fuente:
Santiago García,
La novela gráfica.

4. *Ibíd.*, 40-1.

Las críticas a la definición de McCloud por parte de García se sustentan en lo que él considera una característica fundamental del cómic como el uso de palabras y texto. También en lo que él percibe: que una sola imagen tiene narrativa y que presenta la interrogante de un antes y después que el lector debe responder basado en lo que sí ve. Esta no es una lectura acertada del término *espacio invisible*; ya que con eso McCloud se refiere al espacio entre viñetas donde el lector debe imaginar una transición. McCloud es muy claro en describirlo, primero, mediante el principio de clausura que se explica a continuación: «Gracias a la experiencia de nuestros sentidos percibimos el mundo como un todo. Ahora bien, nuestros sentidos solo alcanzan a mostrarnos un mundo fragmentado e incompleto. [...] Nuestra percepción de «la realidad» es un acto de fe basado en meros pedazos. [...] El fenómeno de ver las partes pero percibir el todo, tiene un nombre, se llama clausura»;⁵ segundo, con el espacio entre viñetas llamado calle que para McCloud funciona de la siguiente manera: «La imaginación coge dos imágenes separadas y las convierte en una sola idea».⁶

El lenguaje que usa el cómic se basa en esa transición entre viñetas y en la clausura que realiza el lector, siendo así la característica definitoria del cómic frente a otras.

Sin embargo, para esta investigación la definición de McCloud resulta amplia en el aspecto histórico, es decir, se debería incluir obras de arte que entren en la categoría de arte secuencial, que en esta investigación es imposible realizar ya que se debería tomar en cuenta obras tales como las imágenes que representan el viacrucis en la religión católica o símbolos en vasijas de cerámica que tienen una secuencia. S. García es acertado cuando critica la apertura histórica que le da McCloud al concepto de cómic afirmando lo siguiente: «Podría aplicarse a muchas cosas que no son cómic, con lo cual carece de ningún valor significativo».⁷ Ese extremo de McCloud no es conveniente porque desvanece la definición que él mismo plantea.

Adicionalmente, de entre los cuestionamientos conceptuales de Santiago García, se debe recalcar la diferencia entre arte secuencial y cómic: «Eisner parecía distinguir, por tanto entre «arte secuencial» y cómic, como si el primero fuera una herramienta a disposición de diversos medios, entre ellos la historietta, pero no aclaraba cuál era la especificidad del cómic y lo que le distinguía de otros medios que utilizarían el «arte secuencial»».⁸

Este cuestionamiento al concepto de arte secuencial y cómic es de gran ayuda para no considerar obras que pueden confundirse como cómics. Eisner,

5. McCloud, *Entender el cómic*, 63-4.

6. *Ibíd.*, 66.

7. García, *La novela gráfica*, 40.

8. *Ibíd.*

quien utiliza por primera vez el término arte secuencial, lo define como una forma de expresión creativa y de arte distinta, que mediante la disposición de imágenes, dibujos y palabras cuenta una historia o dramatiza una idea. Además para Eisner el arte secuencial y el cómic no son sinónimos sino que el cómic es construido utilizando el arte secuencial.⁹

Para la elaboración de esta tesis la definición de arte secuencial es un apoyo para comprender el desarrollo del cómic en cuanto a propuesta estética, debido a que este término ha sido discutido por varios autores que estudian el cómic y su incidencia, así como por artistas ecuatorianos para referirse al cómic. Volviendo a la crítica de Santiago García sobre la utilización de arte secuencial para definir al cómic; su importancia radica en que señala lo poco específico que es Eisner para determinar las otras aplicaciones de arte secuencial más allá del cómic.

Consecuentemente, García arriba a la definición de cómic: «en su uso social común, el cómic lo identificamos con un objeto impreso. Un libro, un folleto, una revista, un cuadernillo o una sección de un periódico u otra publicación, pero reproducido para el consumo masivo».¹⁰ El autor acerca al cómic al ámbito social ya que su definición radica en la relación del público lector con el cómic, incluso con su forma física.

Varios autores y sus teorías han sido revisados en este capítulo para delimitar una definición sobre el cómic que permita dar paso a la investigación propuesta. Las aproximaciones que hacen estos autores tienen la cualidad de complementarse entre ellas, lo que no está claro en una se especifica en otra. Por ejemplo, el uso de la imagen y la secuencia entre ellas son considerados por McCloud pero el medio impreso no lo es. La reproducción masiva y uso social es la base de la definición de García, sin embargo la imagen no se menciona. Así, la definición de cómic se vuelve compleja por la importancia que le da un autor a un componente del cómic dejando de lado otro. Es debido a la importancia que tiene el cómic en la sociedad que la discusión entre autores y artistas radica en cómo definir el cómic de mejor manera. Incluyendo los elementos que consideran más importantes sobre otros, como lo técnico en lugar de lo social o viceversa.

Esta atención y deseo de descubrir el cómic se originan de la importancia que se le da a la imagen en la sociedad actual. Sobre esto Régis Debray afirma lo siguiente:

La ecuación de la era visual: lo Visible = lo Real = lo Verdadero. Ontología fantasmal, del orden del deseo inconsciente. Pero deseo ya bastante potente y bien equipado para alinear sus síntomas en un verdadero orden nuevo.

9. Eisner desarrolla lo que él comprende por arte secuencial, sin declarar directamente una definición. Will Eisner, *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist* (Nueva York: W. W. Norton, 2008), 5.

10. García, *La novela gráfica*, 42.

Somos la primera civilización que puede creerse autorizada por sus aparatos a *dar crédito a sus ojos*. La primera en haber establecido un rasgo de igualdad entre visibilidad, realidad y veracidad. Todas las otras, y la nuestra hasta ayer, estimaban que la imagen impide ver. Ahora, la imagen vale como prueba. Lo representable se da como irrecusable.¹¹

EL CÓMIC Y SU DESARROLLO COMO PROPUESTA ESTÉTICA

El cómic o historieta es una propuesta estética de gran valor narrativo y, como se mencionó anteriormente, tiene características propias que lo separan claramente de géneros literarios y de artes visuales. El arte del cómic ha evolucionado desde sus formas originales y los medios en los que aparece para poder desarrollar en su contenido narraciones más extensas.

Mediante las novelas gráficas, que son definidas como por Arnulfo Eduardo Velasco como «historietas de largo aliento, en las cuales se utilizan al máximo las técnicas expresivas de este género, pero tomando prestadas otras modelizaciones genéricas las más sofisticadas de sus sistemáticas narrativas».¹² También mediante las compilaciones de varios números de una determinada serie de revistas, los artistas pueden explorar con temáticas complejas y tramas más extensas que lo que se hacía inicialmente con el cómic, que siempre ha sido un bien cultural que ha recibido, poco a poco, la consideración que merece, gracias al desarrollo de artistas y audiencia.

El punto de partida del cómic es el *arte pop* cuya validez o trascendencia ha sido considerada por varios autores entre ellos Eloy Fernández, quien propone una lectura de cómo se ubica en la sociedad esta categoría del arte en la que podemos incluir al cómic. A continuación un fragmento de su postura:

Pero la cuestión aquí no es cómo se establece esa distinción subjetivamente, sino cómo se objetiva en el mercado. Andreas Huyssen creía que esa diferencia se podía fijar sobre criterios de calidad objetiva; en nuestra época se ha hecho patente que el único criterio de distinción es el poder generacional. Los que acceden al poder cultural se ocupan de que *su cultura pop* –la que les corresponde por formación por época, quizá por edad– y, en última instancia, como alta cul-

11. Régis Debray, *Vida y muerte de la imagen: Historia de la mirada en Occidente* (Barcelona: Paidós Ibérica), 304.

12. Arnulfo Velasco, «Aplicaciones de la sociocrítica al estudio de la novela gráfica: El verano indio de Milo Manara y Hugo Pratt», en Edmond Cros, *Questionnement des formes questionnement du sens* (Montpellier: Centre d'Études et de Recherches Sociocritiques (CERS), 1997), 445.

tura—. El pop es el que le gusta a la generación inmediatamente posterior a aquella que acaba de ocupar el poder; lo demás, media mediante; es alta cultura.¹³

El pop es el arte que gusta a las generaciones jóvenes y en su transición hacia la alta cultura, el tiempo es el factor determinante. Una vez que una generación asume el poder llevará consigo sus bienes culturales y los elevará a un sitio de respeto, trascendencia y desde donde podrá mirar hacia abajo a los nuevos estilos de hacer y consumir música, literatura, cine, programas de televisión, etcétera.

El cómic es un gran ejemplo de esta transición que depende del tiempo debido a su evolución. Ahora bien, cabe recalcar que no ha sido gracias a los cambios generacionales exclusivamente que el cómic ha llegado a sitios de consideración como propuesta estética importante. El arte del cómic no se ha quedado estático mientras sus lectores jóvenes alcanzaban una edad madura, al contrario los artistas han explorado con sus componentes, el lenguaje de la viñeta, la ilustración, las temáticas, etc. Estos se han vuelto más complejos y han expandido sus límites. En este sentido, la afirmación de Eloy Fernández de que el cambio generacional hace del pop un *arte serio*, da a entender que la transformación viene del público que lleva consigo sus bienes culturales conforme ellos se mueven de sitio en la sociedad, si bien este es un factor determinante, en el caso del cómic no es solamente esa acción de *mudanza* la que ha hecho trascender al cómic en mundo artístico. La evolución del arte del cómic y por supuesto el público lector de cómic que lo acompaña es también un eje de esa transformación de arte pop ligero a un *arte serio*.

Cabe aclarar la relación que guardan la cultura popular con el arte pop. La primera no siempre pasa por los medios masivos, sin embargo el arte pop se basa en los contenidos mediáticos. En su reinterpretación está el deseo del artista de transgredir y de cuestionar al poder. La cultura popular tiene esta misma práctica, cuando las autoridades, que son símbolos del poder, son satirizadas en actividades, costumbres y tradiciones. Este es el vínculo en común que tienen el arte pop y la cultura popular.

Los autores ecuatorianos Valeria Molina y Yanko Molina en su libro: *El Santo vive en Matavilela* indican cómo el lenguaje particular del cómic y su elaboración tienen como resultado un producto que consideran dentro de la categoría de lo artístico:

Es importante anotar algunos elementos desarrollados en el cómic que pueden ser objeto de este tráfico entre la cultura baja y la cultura alta para la creación de nuevos productos de calidad artística. Así, veamos cómo se han creado y fijado elementos semánticos en el cómic:

13. Eloy Fernández Porta, *Afterpop: La literatura de la implosión mediática* (Barcelona: Anagrama, 2010), 23-4.

La estructuración de las viñetas responde a una sucesión de imágenes fijas con características fotográficas de encuadre, ángulo, etc. Y pueden cobrar una expresividad que vuelve a la imagen y su «montaje» un lenguaje en sí con una funcionalidad dentro de la trama.¹⁴

El lenguaje del cómic basado en la secuencia entre viñetas es su distinción, además para varios autores, mencionados anteriormente, radica en ese concepto la definición de cómic. Se continuará con el análisis del cómic y su lugar en la sociedad actual, ahora tratando el tema del medio impreso donde se ha desarrollado por mucho tiempo el cómic.

EL CÓMIC EN LOS MEDIOS MASIVOS IMPRESOS

Los medios masivos impresos fueron la plataforma que permitió al lector conocer la tira cómica, una secuencia de imágenes que contaba con uno o varios personajes que llevaban a cabo una breve discusión o acción con un desenlace cómico o *gag*.

Uno de los primeros personajes de tira cómica en alcanzar la popularidad masiva fue *The Yellow Kid* que se publicaba en periódicos estadounidenses. Con el pasar de los años surgieron más personajes que alcanzaron igualmente alta aceptación en el público tanto en América como en Europa.

Posteriormente, la tira cómica se empieza a publicar, independientemente de los periódicos masivos, en sus propias revistas o libros de tiras cómicas, llamados en los Estados Unidos de América (EUA) *comic books*. El autor Pablo de Santis, en su libro *La historieta en la edad de la razón*, define el *comic book* estadounidense de la siguiente manera: «La aparición del *comic book* –la clásica revista de 32 páginas, tapa blanda, en general dedicada a los superhéroes norteamericanos y con una sola historia por número– marcó la independencia de la historieta de los periódicos».¹⁵

En España aparecían en la revista *TBO* adoptando el nombre *tebeos*. En Francia y Bélgica *bande dessinée* o *BD*. Entonces los cómics ya eran el contenido principal de la publicación y no una sección secundaria de un periódico o revista. Sin embargo, hay tiras cómicas que se mantuvieron en este medio y alcanzaron gran fama e influencia.

El paso del *gag* a las historias más largas y a la profundidad de los personajes se dio en estas publicaciones especializadas en cómic. En algunos paí-

14. Valeria Molina y Yanko Molina, *El Santo vive en Matavilela* (Quito: Antropófago, 2013), 30.
15. Pablo de Santis, *La historieta en la edad de la razón* (Buenos Aires: Paidós, 1998), 19.

El sistema B. D. sin duda ha alcanzado sus mejores resultados en el curso de las últimas décadas. Además de ser promovido a la categoría de arte, ha sido dotado de espacios institucionales, de festivales y coleccionistas, de concursos y discursos. Pero el *video interactivo* podría perfectamente perjudicarlo en un futuro próximo. No descalificarlo, pero sí desvitalizarlo privándolo de ese público en primer grado que da vida a una forma poética. Tintín me cautivaba. ¿Pero qué quedará de esas placas y de esos álbumes cuando yo pueda *programar* personalmente las tribulaciones del héroe y acompañarle en directo, sobre la pantalla de mi ordenador, hasta China o el Congo? La aventura en tiempo real, de tú a tú, y todo en un sillón. Si se vuelve a la imagen animada, sonORIZADA, mañana tal vez en relieve, pasado mañana olfativa, yo podría ser a la vez protagonista y coautor. El sistema B. D. es un arte visual surgido en la punta avanzada en la grafósfera.¹⁶ Acerca de esta hay razones que temer que la videósfera no la embalsame noblemente enviándola a reunirse con la pintura y la escultura en los graves santuarios de la respetabilidad estética.¹⁷

El autor considera que el cómic perderá espacios frente a lo interactivo tomando el ejemplo de *Les Aventures de Tin Tin* y de cómo sus viajes y misterios resultan una experiencia menor ante un videojuego que se puede configurar e involucra más al jugador. Sin embargo, la diferencia entre cómic y videojuego radica en que el primero está orientado por un autor, a veces junto a un equipo mayor, para un público lector. Mientras que el videojuego está dirigido a un público de jugadores dentro del cual pueden estar o no lectores de cómics.

Por otro lado, los videojuegos son una de muchas formas de arte y entretenimiento que toma del cómic sus personajes historias y universos fantásticos para crear dentro de ellos sus productos u obras, en este aspecto el cómic no compite con el videojuego, más bien, guardan una relación de apoyo entre ambas industrias culturales. Existen casos de transmediación¹⁸ muy bien recibida por el público como el cómic estadounidense *The Walking Dead* de Robert Kirkman, que además de una adaptación televisiva, cuenta con una adaptación a un videojuego basado en las decisiones del jugador sobre qué respuestas dar a una discusión o qué razones compartir con qué integrante del grupo,

16. El término grafósfera hace referencia a la imagen construida desde el arte y se desarrolla en medios que van desde la imprenta a la televisión a color. Por otro lado, la videósfera se encuentra en el mundo digital, de la reproducción masiva y donde la construcción de la imagen obedece a una realidad virtual y no tiene los fines que tiene el arte. La imagen en la videósfera es netamente comercial.

17. Debray, *Vida y muerte de la imagen*, 246-7.

18. Transmediación se considera como el movimiento de un contenido mediático entre varios medios digitales o análogos. Este movimiento puede tener efectos en el contenido como la re interpretación de su narrativa o discurso y también exigir de la audiencia otro tipo de participación frente al contenido.

afectando el curso del juego y de su historia, es altamente interactivo. El mismo estudio de videojuegos: *Telltale Games* ha producido el videojuego *Wolf Among Us*, basado en los personajes e historia de *Fables* de Bill Willingham, un cómic estadounidense donde los personajes de cuentos de hadas clásicos habitan en un edificio de la ciudad de Nueva York. Tanto *The Walking Dead* como *Fables* se continúan publicando mensualmente.

Estos ejemplos evidencian que el cómic no ha sido reemplazado por formas interactivas de entretenimiento, sino que sus lectores continúan siguiendo las series de cómics y explorando con ese contenido en otros medios, a pesar que unos sean más interactivos que otros.

NOVELA GRÁFICA Y TEMÁTICAS COMPLEJAS

Un término nuevo para un medio donde se puede expresar usando el cómic más allá de la tira cómica y que tiene la función de darle un sitio más elevado en las artes. Artistas, lectores, editoriales, librerías y prensa especializada buscan la forma de darle trascendencia al cómic en el mundo artístico. Para lo cual debía acercarse a otras formas de arte tradicional como la literatura, por su similitud, al ser un medio impreso que narra una historia. Además, dicha historia no es para niños, ni tampoco es una lectura «ligera», sino que el contenido de la novela gráfica está orientado a un público adulto donde los personajes enfrentan problemas del ser humano, independientemente si se trata la historia con un telón de fantasía o ciencia ficción. En otras palabras, resulta enaltecedor para el lector, el vendedor o el artista decir «leo una novela gráfica», que decir «leo una historieta... pero es para adultos». Will Eisner utiliza el término *novela gráfica* para acercarse a las editoriales con su obra *Contrato con Dios* y lograr publicarla, sabiendo que no es precisamente un *comic book* más. Lo que sucedió fue que lectores y artistas utilizaban el término *novela gráfica* para ubicar obras que no eran propiamente tiras cómicas, ni revistas. Santiago García extiende su definición de *novela gráfica* a lo largo de varios capítulos de su libro *La novela gráfica*, aun así podemos encontrar una breve especificación sobre a qué se refiere el término: «un tipo de cómic adulto moderno que reclama lecturas y actitudes distintas del cómic de consumo tradicional».¹⁹

Tras este breve análisis podemos ver que el cómic ha cambiado junto con los lectores y artistas en cuanto a temática, estilos y su relación con otros medios masivos. Lo que hace del cómic parte relevante de la cultura popular, así como manifestación artística *seria*.

19. García, *La novela gráfica*, 16.

En lo que concierne a la producción de bienes culturales, esta tiene varias dimensiones: es una forma de identidad,²⁰ genera espacios de reflexión sobre nuestra vida como individuos y sociedad. Es también un aporte para el crecimiento económico de un país, genera empleo, regalías e impuestos. Además, es una vía para dar a conocer la visión que tenemos de nuestra propia vida y la del mundo, en este sentido es una forma de relacionarnos con el mundo.

La producción de cómics tiene una organización que obedece a muchos factores, los cuales vienen tanto de los artistas como del ambiente en que se desarrollan. En el caso del Ecuador, la producción de cómics se ha desarrollado lentamente, no encontramos muchas publicaciones ecuatorianas en las secciones de cómics que sí existen en las librerías. Ni hubo un personaje referencial en el pasado que denote una especie de declive de lo que pudo ser una producción de cómics más extensa o al menos que se mantenga en el tiempo.

Sin embargo, sí existen publicaciones de varios artistas, y con distintos enfoques de lo que es para ellos el cómic. Mediante clubes, grupos, participación en medios tradicionales, gestiones individuales o una combinación de todo, casi la totalidad los artistas del cómic nacional publican sus obras desde lo amateur y por sus propios medios. Han desarrollado mecanismos que los ayudan a sortear las dificultades que presenta el medio y también a aprovechar al máximo las ventajas que encuentran.

20. La identidad de un país se puede construir desde las posturas ideológicas y estéticas, tanto de su propia realidad como del mundo que le rodea. Las cuales deliberadamente se muestran al exterior para que sean consideradas pertenecientes a una imagen referencial de una nación.

CAPÍTULO II

Principales gestores y artistas del cómic ecuatoriano

Algunos autores ecuatorianos han tratado el tema del cómic en el país, entre ellos se encuentran Melvin Hoyos, Juan Zabala, José Daniel Santibáñez quienes además han sido entrevistados para esta investigación. Primero, Melvin Hoyos en *Historia del arte secuencial de Guayaquil*, determina el inicio de la producción del cómic en Ecuador en la publicación del siglo XIX *El Perico*: «Es así como el 7 de noviembre de 1885 y con el fin de hacer frente al gobierno de José María Plácido Caamaño, funda el semanario satírico «El Perico» que bajo su lema «cada pájaro teja su propia pluma y enrreste» se convertiría en la tribuna desde la cual aparecerán las primeras caricaturas cómico-satíricas».²¹

Juan Zabala, en un editorial publicado en la revista *Lesparragusanada* –también tomada en cuenta para esta investigación–, menciona un aspecto interesante sobre la publicación de cómics en Ecuador: «Por cada obra publicada, hay diez que acumulan moho en cajones olvidados (véase el caso de los maestros Barahona). Asimismo, la distribución de aquellas que si han visto la luz es mínima, de periodicidad intermitente y fugaz duración».²²

J. D. Santibáñez en su artículo sobre el cómic en Ecuador,²³ menciona una gran cantidad de publicaciones relacionadas con el cómic, muchas ya extintas, desde finales del siglo XIX hasta la actualidad.

BREVE DESCRIPCIÓN DE GESTORES Y ARTISTAS DEL CÓMIC ECUATORIANO

Para comprender cómo se hacen cómics en Ecuador es importante conocer primero a los protagonistas de estos procesos, sus antecedentes, cómo actúan y qué perspectivas tienen sobre el desarrollo de este arte en el país.

21. Melvin Hoyos, *Historia del arte secuencial de Guayaquil* (Guayaquil: Ministerio del Litoral, 2009), 165.

22. Juan Zabala, *Lesparragusanada*, No. 2 (diciembre de 2012), (Quito: Lesparragusanada): 59.

23. José Daniel Santibáñez, «El cómic en Ecuador: Una historia en génesis permanente», *Chasqui*, No. 119 (septiembre de 2012), (Quito: CIESPAL).

Eduardo Villacís

Se inicia en el arte del cómic publicando en la revista *Traffic* en los años 1989, 1990, 1991. En años posteriores se dedica a la animación digital y a la docencia universitaria. En el año 1997 realiza una adaptación del cuento de Oscar Wilde *La máscara roja de la muerte* y en 1998 junto a César Ricaurte publica un libro en el que acompaña con ilustraciones los poemas de ese autor. Ese mismo año se realiza *Bestiario*, proyecto en conjunto con varios autores, que lamentablemente no fue publicado.

En el año 2003 se publica *El espejo humeante / The Smoking Mirror*, obra impresa de arte secuencial basada en la exposición del mismo nombre realizada por el autor.



Título: *El espejo humeante / The Smoking Mirror*.
Autor: Eduardo Villacís. Fuente: Archivo personal del autor.

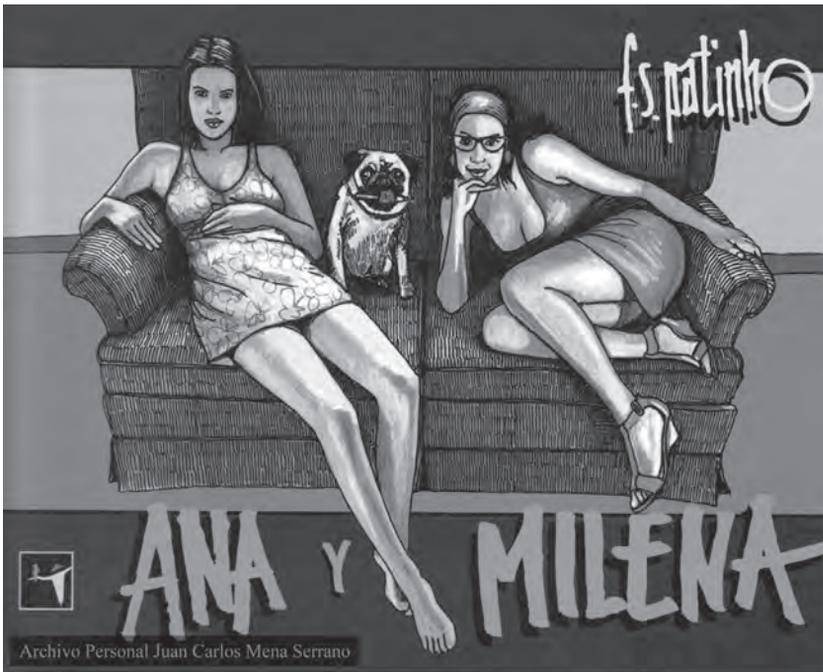
Actualmente Eduardo Villacís es coordinador de la subespecialización en Ilustración y Arte Secuencial dentro de la Escuela de Artes Liberales de la Universidad San Francisco de Quito.

Fabián Patinho

Se inicia en el arte del cómic en las revistas *Ático Caótico*, de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador y, *Mango*, en el año 1994.

En el año 1997-1998 publica algunos trabajos en la revista *XOX Cómics* y en 2003 publica *Kika* y *Max*.

La tira cómica *Ana y Milena*, aparece por primera vez en 2006 en el diario quiteño *El Comercio* donde se sigue publicando una nueva tira cómica diaria. En el año 2009 se publica un libro compilatorio de *Ana y Milena*.



Título: *Ana y Milena*. Autor: Fabián Patinho. Fuente: Archivo personal del autor.

Cómic Club de Guayaquil

Organización formada en Guayaquil el año 2004, su presidente es Alfredo García Baquerizo.

Trabajan juntos por primera vez en un evento organizado por el Mall del Sol y la tienda especializada en historietas y figuras de acción: *Toys and Comics*. Luego realizan exposiciones de trabajos de historieta en la Escuela Politécnica del Litoral y en la Galería El Mirador de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil. Organizan y participan en dos eventos anuales sobre historieta: «Cómics, fantasía y ciencia ficción» y «Convención Nacional de Cómics», que se llevan a cabo en Guayaquil.

Apoyan además la publicación de historietas como: *Revista Leyendas*, No. 1-14 (2004-) de Mauricio Gil; *Competir x Ti*, No. 1-2 (2013) de Valeria Galarza; *Invasión*, No. 1 (2013) de Julián González; «D.A.D.» (2013) de Andrés González; *El albañil & Fundaman*, No. 1 (2013) de Ricardo Edelstein; *La segunda venida: El gran hallazgo* (2009) de Jonathan Zambrano y colaboradores.



Estand comercial en la feria Cómics, fantasía y ciencia ficción, realizada el año 2013 en Guayaquil, Ecuador. Fotografía: Juan Carlos Mena Serrano.



Colección de cómics "Doctor WHO" de exhibición en
Cómics, Fantasía y Ciencia Ficción 2013
Guayaquil Ecuador

Colección de cómics *Doctor Who*, exhibida en la feria Cómics, fantasía y ciencia ficción 2013. Fotografía: J. C. Mena Serrano.

comics, fantasía y ciencia ficción 2013

HORARIO DE PROYECCIONES Y CHARLAS

JUEVES 30 DE MAYO		EXPOSITOR	SALA
11h00	Proyección y Charla de anime New Getter Robo	Giancarlo Ruperti	Mirador
14h00	Proyección serie animada IRON MAN de 1966		Mirador
VIERNES 31 DE MAYO			
10h00	Desarrollo de Ojo Crítico	Jaime Echeverría	Mirador
10h00	El Ecuador como lugar para hacer historietas	Mauricio Gil	Aula Magna
14h00	Comic Digital, pintar, las viñetas, texto, diagramación	Lex Campuzano	Mirador
14h00	Sketch Digital	Isaac Flores	Aula Magna
16h00	Web Comic: ventajas y desventajas de publicar en la web	Iván Guevara	Mirador
16h00	La Caricatura Humana	Jorge Restrepo	Aula Magna
18h00	Armado y pre-prensa	David Strasser	Mirador
18h00	Lanzamiento de publicaciones ecuatorianas		Aula Magna
SABADO 1 DE JUNIO			
09h00	Creación de personajes, importancia del esbozo	Israel Pardo	Aula Magna
11h00	Saint Seya, diferencias entre anime y manga	Carlos Luis Gonzales	Mirador
11h00	Cómo dibujar backgrounds	Rafael Carrasco	Aula Magna
13h00	El Averax y la distorsión de la imagen	Paco Pincay	Aula Magna
14h00	Proyección Reminiscence of Final Fantasy VII - Compilation		Mirador
16h00	Proyección serie animada IRON MAN del 2010		Mirador

Volante informativa entregada en la feria Cómics, fantasía y ciencia ficción 2013. Autor: Cómico Club de Guayaquil.

comics, fantasía y ciencia ficción 2013

CONFERENCIAS Y TALLERES

Viernes 31 de Mayo

09H00 REGISTROS E INSCRIPCIONES

10H00 El Ecuador como lugar para hacer Historietas **MAURICIO GIL - Ecuador**
¿Será verdad que en Ecuador sí se puede hacer historietas? Un análisis de los pro y contra de la llamada cultura del cómic en el país y un marco teórico comparativo del mismo fenómeno en otros países de América latina.

14H00 SKETCH DIGITAL **ISAAC FLORES - Ecuador**
Usando como herramienta el programa SKETCHBOOK PRO y métodos personales, el artista hablará de su experiencia dibujando para las series de Cartoon Network.

16H00 LA CARICATURA HUMANA: Cómo exagerar sin destruir. **JORGE RESTREPO - Colombia**
Un taller de antropomorfismo en el cual aprenderás a exagerar siguiendo patrones anatómicos.

Sábado 1 de Junio

09H00 Creación de personajes y la importancia de los esfuerzos y la anatomía para el dinamismo en escenas **ISRAEL PARDO - Ecuador**
A través de su experiencia personal, Israel Pardo nos comentará como ha sido crear personajes como Capitán Escudo, Inermes Veledón, Utimilo. Así mismo, explicará el uso del bobelo para crear figuras anatómicas y movimiento en un cómic.

11H00 Técnicas de cómo dibujar backgrounds en el cómic **RAFAEL CARRASCO - Ecuador**
Aprende a usar técnicas mixtas de 3D y 2D para fondos de ilustración y cómic usando varios softwares como Manga Studio, Flash, entre otros.

13H00 EL AVERAX y la Distorsión de la imagen: Exageración en el cartoon. **PACO PINCAY - Ecuador**
El uso de la distorsión en la figura de acción, la manera en que se proyecta el movimiento dramático y acentuando el gesto y desplazamiento tomando el AVERAX (Término en homenaje al director de animación y caricaturista TEX AVERY. | Warner Bros. MSM)

15H00 CALICOMIX: 20 años de procesos creativos **JOSÉ CAMPOH - Colombia**
Un repaso al trabajo en la historieta colombiana que se ha realizado durante dos décadas por parte de la Fundación Calicornix, y sus logros más representativos dentro del Noveno Arte.

AULA MAGNA – UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTIAGO DE GUAYAQUIL

ENTRADA GRATUITA

Se requiere inscripción electrónica previa para asistir a las charlas y talleres
CUPOS LIMITADOS

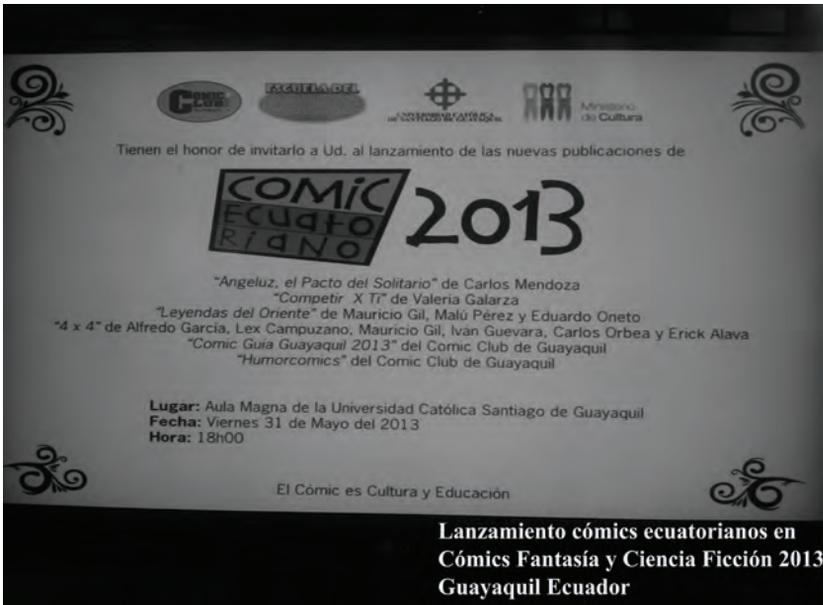
   Ministerio de Cultura

Volante informativa entregada en la feria Cómics, fantasía y ciencia ficción 2013. Autor: Cómico Club de Guayaquil.



Lanzamiento cómics ecuatorianos en Cómics Fantasía y Ciencia Ficción 2013 Guayaquil Ecuador

Artistas de cómics ecuatorianos presentan sus obras en la feria Cómics, fantasía y ciencia ficción 2013, organizada por Cómico Club de Guayaquil.

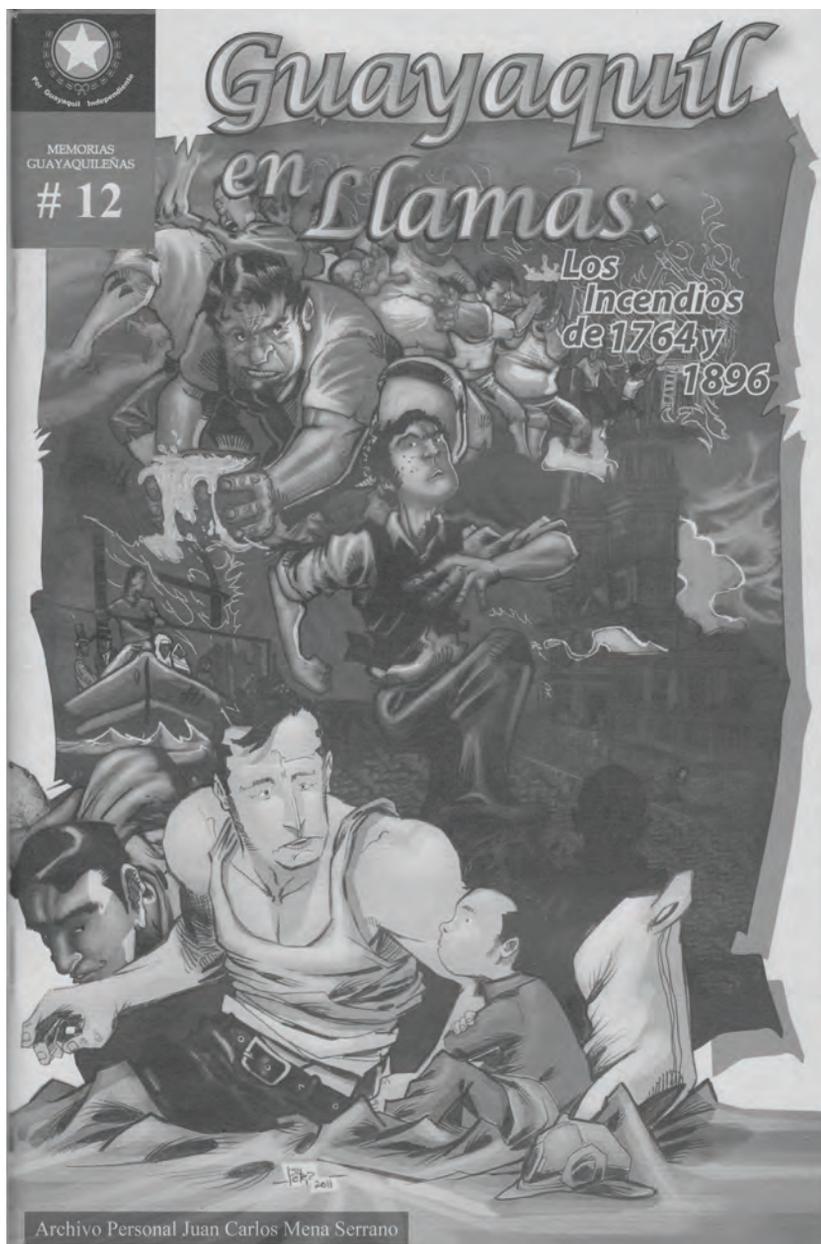


Invitación a la presentación de cómics ecuatorianos en la feria Cómics, fantasía y ciencia ficción 2013. Fotografía: J. C. Mena Serrano.

Melvin Hoyos

Como director de Cultura del Municipio de Guayaquil tiene el objetivo de consolidar la cultura del cómic mediante tres ejes: Comicteca, Convención Nacional de Cómics y *Memorias Guayaquileñas*. La Comicteca de la Biblioteca Municipal de Guayaquil dispone de miles de títulos de historietas, novelas gráficas y libros de texto que tratan sobre el arte del cómic, los cuales el público en general puede utilizar para consulta y lectura, de forma gratuita. La Convención Nacional de Cómics se realiza anualmente en la Plaza Colón en la ciudad de Guayaquil donde artistas, coleccionistas, distribuidores y lectores se encuentran para compartir experiencias, realizar intercambios, compra y venta de cómics y productos afines.

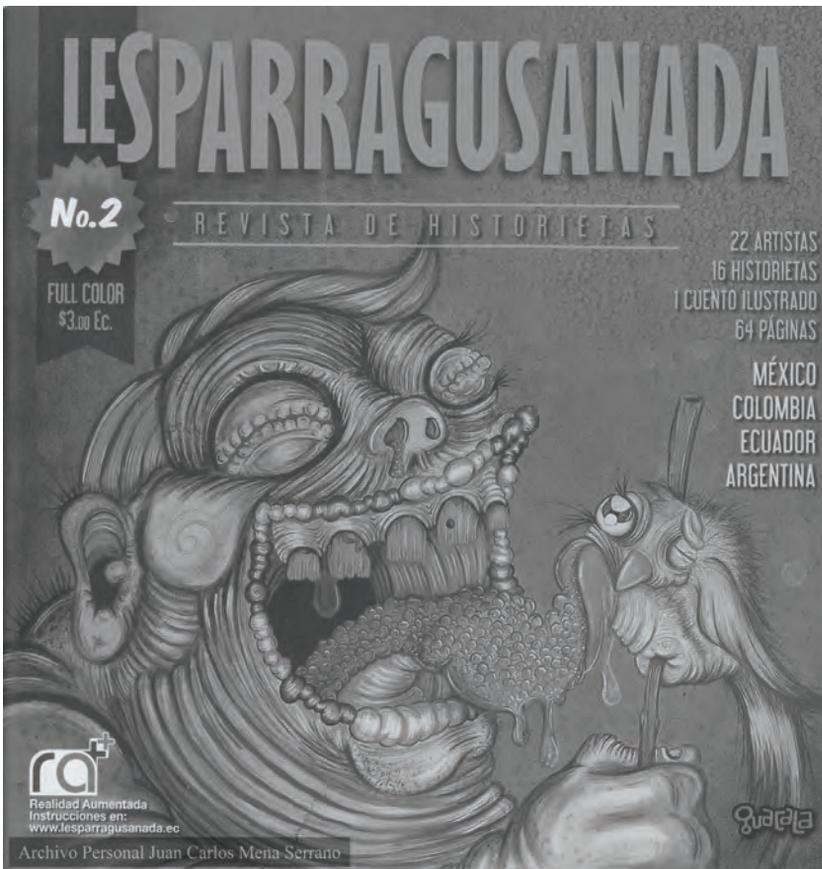
Memorias Guayaquileñas busca recordar la identidad histórica a la ciudadanía utilizando el cómic, desde el año 2005, se han publicado 15 números, con un tiraje de 10.000 a 12.000 unidades para entrega gratuita. Además se han realizado algunas reimpressiones de números específicos.



Título: *Guayaquil en llamas*. Editor: Melvin Hoyos / Municipio de Guayaquil. Fuente: Archivo personal del autor.

Lesparragusanada

Grupo de artistas que desde 2010 gestiona la revista de historietas *Lesparragusanada* de publicación anual. Al momento llevan tres números publicados y se distribuyen en las principales ciudades del Ecuador. Se realiza una convocatoria para que artistas nacionales entreguen sus obras y sean elegidas para publicación por parte de un jurado compuesto por invitados nacionales e internaciones y miembros de la revista. Las obras no elegidas se entregan a los artistas con una explicación del porqué no fueron elegidas. Adicionalmente hay artistas internacionales invitados que entregan sus obras para ser incluidas en la revista.



Título: *Lesparragusanada*, No. 2. Varios autores. Fuente: Archivo personal del autor.

La publicación y lanzamiento de los números se realiza gracias a los recursos de aportes personales, auspicios y fondos de instituciones públicas destinados al desarrollo cultural entregados mediante concursos.

Zonacuario

Es una empresa dedicada a la comunicación social, su principal actividad es la publicación de la revista bimensual para niñas y niños *Elé* que circula en las principales ciudades del país a través puntos de venta como cadenas de librerías, supermercados, quioscos en general, entre otros. El primer número salió a la venta en el año 2006.



Título: Revista *Elé*.
 Autor: Zonacuario.
 Fuente: Archivo personal del autor.

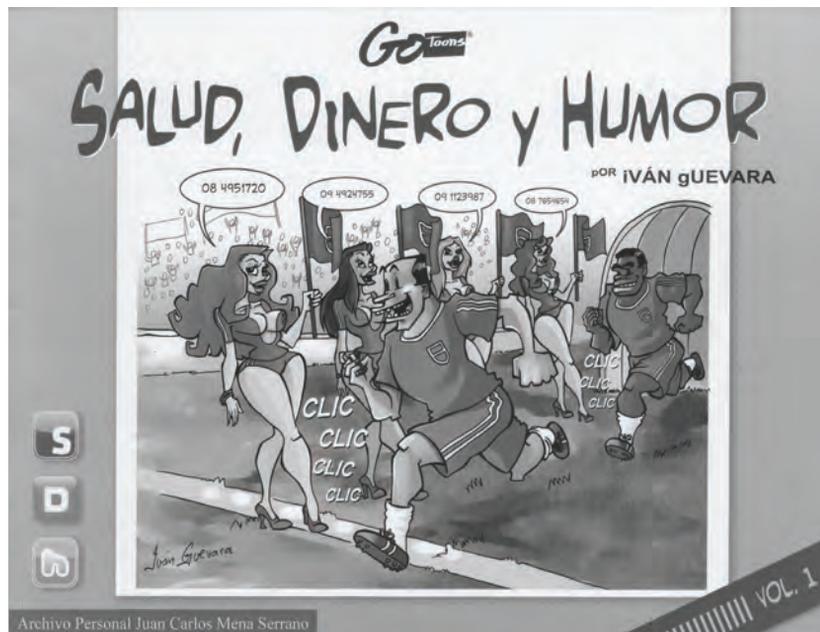
Desde el No. 9 aparece el personaje de historietas más reconocido de la revista el *Capitán Escudo*, desarrollado por el equipo de diseñadores, ilustradores, guionistas y editores de la revista.



Capitán Escudo. Autor: Zonacuario. Fuente: Archivo personal del autor.

Iván Guevara

Artista gráfico guayaquileño que ha publicado revistas como *Pepe Cán-camo*; *Cada día un ladrillo*; *Sombra*, No. 1 y 2; *Viñeta cero* y *Salud, dinero y humor*.²⁴ Dirige el instituto Manga Project donde se capacita a sus estudiantes en la ilustración y narrativa del estilo manga (cómic japonés).



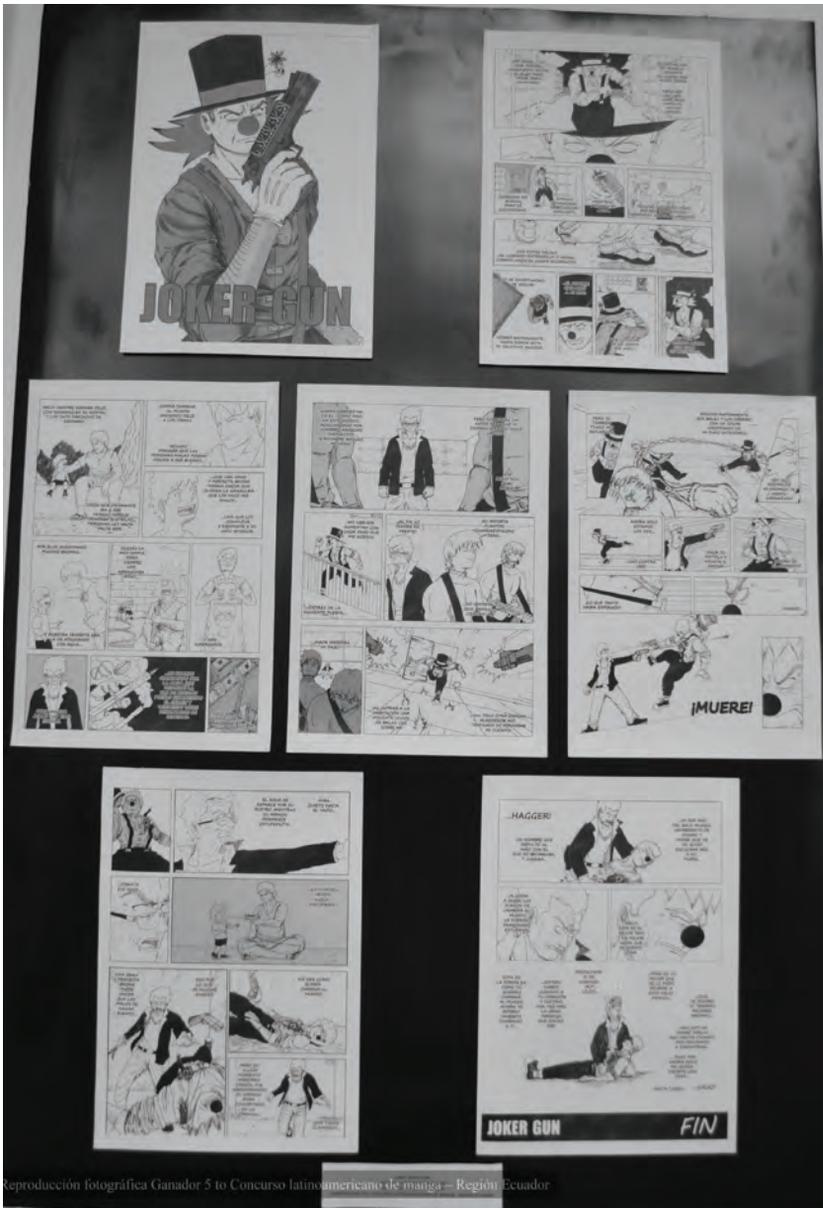
Salud, dinero y humor. Autor: Iván Guevara. Fuente: Archivo personal del autor.

Oswaldo Araujo

Ichiban es un colectivo de adeptos al manga, anime, *cosplay* y videojuegos. Oswaldo Araujo, es el presidente del Grupo Ichiban.

Realizan un evento anual, en la ciudad de Quito, llamado *Expo Cómic*. El evento se compone de exposiciones de trabajos ganadores de concursos de dibujo manga, stands comerciales, comida japonesa, karaoke, video juegos y *cosplay*. Además se dictan charlas y conferencias sobre la historieta y el manga.

24. Ver anexo 14.

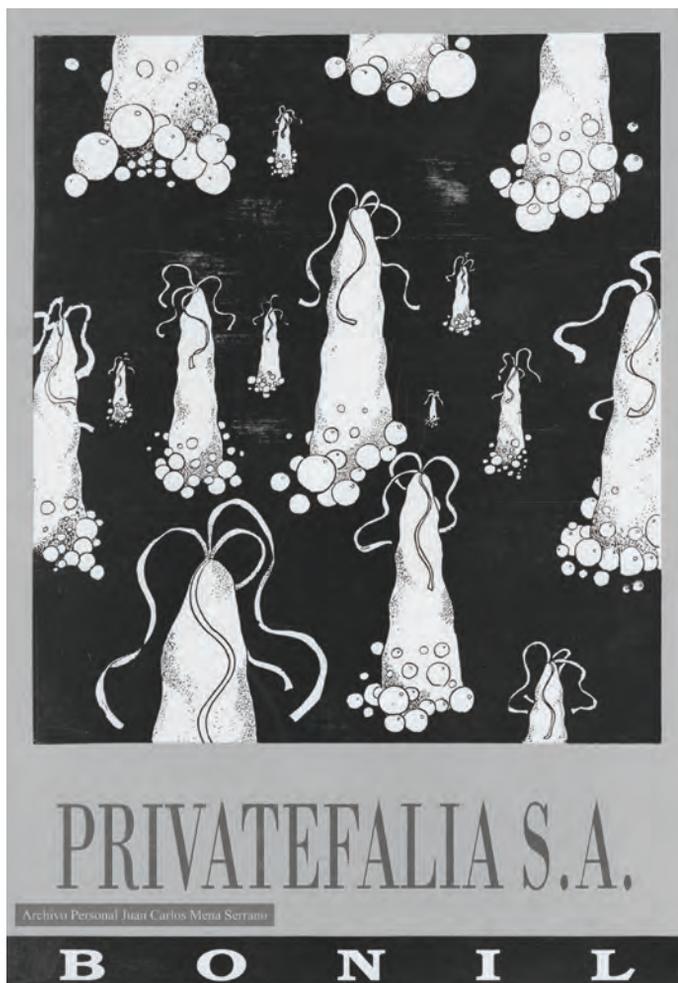


Reproducción fotográfica Ganador 5 to Concurso latinoamericano de manga – Región Ecuador

Joker Gun. Ganador del Quinto Concurso de Manga Latinoamericano 2013. Autor: Christopher Andrade. Fuente: *Expo Cómic 2013*, Club Ichiban.

Xavier Bonilla, Bonil

Caricaturista y humorista gráfico ha publicado *Privatefalia S.A.* y *Vienen de lejos*, en la década de los 90, son obras que contienen varias historietas, algunas con una historia extensa y otras cercanas al humor gráfico que se resuelve en pocas viñetas. *Bonil Cartoons* del año 2013, es un compendio de algunas obras cortas de humor gráfico y ordenadas por las temáticas que trata.



Título: *Privatefalia S.A.* Autor: Xavier Bonilla, Bonil. Fuente: Archivo personal del autor.

Juan Zabala

Ha participado en varias publicaciones como editor en «Archivos desclasificados» del diario *Últimas Noticias*. Además ha sido organizador de eventos de difusión del cómic ecuatoriano, mediante exposiciones en galerías y convocatorias a artistas.

Dirigió una exposición y concurso en la Alianza Francesa que sirvió de base para una exposición posterior en el marco de la Feria del Libro 2010, presentado en FLACSO, denominada *100 años de cómics en el Ecuador*.

Valeria Galarza

Guayaquileña de 18 años estudiante de la Escuela del Cómic ha publicado la obra de manga *Competir x Ti*, vol. 1 y 2. En el año 2013, lo ha promocionado en la ciudad de Guayaquil, en Lima y Quito en la Feria del Libro 2013.



Título: *Competir x Ti*.
 Autora: Valeria Galarza.
 Fuente: Archivo personal
 del autor.

Paco Puente, Afromonkey

Ilustrador y artista gráfico realiza historietas de humor y las expone al público vía redes sociales bajo el título *Azno Cómics*. Después de una selección de las mismas se publica la revista *Súper Azno*, donde también participan otros autores. Además ha realizado historietas de humor en formato fanzine.



Título: *Súper Azno*. Varios autores. Fuente: Archivo personal del autor.

ADN Montalvo

Ilustrador que creó, dirigió y publicó a finales de la década de los 90 la revista *XOX Cómics*, No. 1-5, donde se publicaron trabajos de varios artistas. Realizó *Las desventuras de Cruks en Karnak*, «booklet» del CD del grupo musical ecuatoriano Cruks en Karnak. Además de varios cómics institucionales y publicitarios, participa en *Súper Azno*.



Título: XOX Cómics. Varios autores. Fuente: Exposición Arqueología del cómic ecuatoriano, enero de 2014.

J. D. Santibáñez

Artista gráfico guayaquileño su trayectoria en la publicación de cómics inicia en 1978, con «El Gato», para diario *El Universo*, continúa en la década de los 80 con «Guayaquil de mis temores». En 1996 autofinancia la revista de cómic *Ficciónica*.

Algunas de sus obras, como *Comic Book*, se encuentran disponibles en el sitio web de compras Amazon, en versión digital e impresa.



Título: *Comic Book*. Autor: J. D. Santibáñez. Fuente: Archivo personal del autor.

José Luis Guerrero, Central Dogma

Colectivo formado en Ambato que busca difundir y promover la producción del arte alternativo o *underground*. Dentro de sus campos de acción está el cómic ecuatoriano, han formado la «Fanzinoteka», una extensa colección de cómics publicados y que han pasado desapercibidos. Ofrecen talleres sobre cómo realizar *fanzine* (formato de cómic de bajo costo). La exposición *Arqueología del cómic ecuatoriano*, busca mostrar las «piezas» que han encontrado y forman parte de la «Fanzinoteka», esta exposición se ha realizado en Ambato en 2010 y en Quito en 2014.



Exposición *Arqueología del cómic ecuatoriano*, Quito, 2014. Fotografía: J. C. Mena Serrano.

Para continuar con el análisis del trabajo de grupos dedicados al cómic y artistas individuales, se tratará el tema de la inspiración e influencia que ha originado actividades de producción y difusión del cómic ecuatoriano.

INSPIRACIÓN E INFLUENCIA

Eduardo Villacís

Para Eduardo Villacís se inicia el proceso de realizar un cómic con:

La pasión por la narración de historias desde el punto de vista desde la escritura y de hecho uno de los problemas que ha tenido la producción de cómics es que la mayor parte es hecho por dibujantes. Entonces un dibujante no es necesariamente un narrador ni necesariamente los guiones son buenos. Lo primero que publiqué fue en la revista *Traffic* era una propuesta de cultura urbana, cultura joven centrada en el rock en 89-91. Participé como en 11 números. Hubieron cómics de tipo humorístico relacionadas con la misma gente de la revista y el mundo de música, como personajes tenían versiones ficticias de la gente de la revista. Era como una autocrítica. Fue muy exitosa había mucha gente que leía, hasta ahora hay gente que tiene cosas de eso. Fue la única vez que he publicado periódicamente. De ahí me dediqué a la animación digital.²⁵

La revista *Traffic* fue un medio importante para el desarrollo del cómic en la ciudad de Quito, lamentablemente no logró mantenerse en el tiempo suficiente para volverse una referencia más firme de la producción de cómics en Ecuador. Este material es muy difícil de encontrar en la actualidad. Sin embargo algunas historietas realizadas por Eduardo Villacís forman parte de la exposición *Antilógica* que reúne las obras de pintura, cortos animados, videojuegos y cómics realizados por el autor en su trayectoria como artista.

Villacís desde un inicio resalta una falencia en el medio ecuatoriano para la realización de cómics, lo que se profundizará más adelante.

Fabián Patinho

El trabajo de Fabián Patinho con la tira cómica *Ana y Milena* es una referencia para el cómic ecuatoriano debido a que es la única tira cómica realizada en Ecuador actualmente y la única que se ha publicado diariamente por más de 10 años:

Yo pensaba que la gente que hacía cómics era de otro mundo, era de otro universo, eran mis ídolos, dioses para mí. Es una realización personal muchísimo más alta, ya quisiera yo que al hacer mis novelas gráficas se publiquen y me den rédito. Cuando me preguntan qué hago, yo digo soy autor de cómics.

25. Eduardo Villacís, *El espejo humeante*, entrevistado por el autor, junio de 2013.

Eso es para mí es más importante que el rédito económico, me gusta decir que soy autor de cómics.

Tengo muchas influencias literarias Poe, Wilde, Scott Fitzgerald, Kafka, Beatniks: Kerouac, William Burroughs. Mi línea discursiva. Música rock *indie* de los 90 Sonic Youth, Mercury Rev. Sobre todo cuando es una música que te aporta imágenes, momentos, situaciones. Por ejemplo (pone una canción) esto te pone en *mood* estridente, lo mío es una persona sentada diciendo algo pasivamente, es una temperatura una especie de cadencia.²⁶

Fabián Patinho tiene la percepción de que el cómic era algo tan extraño a la realidad del país, que el hecho de ser un autor de cómic lo mantiene en ese campo y lo motiva a trabajar en proyectos como una novela gráfica, más allá del retorno económico que represente esa actividad.

Mauricio Gil, Cómic Club de Guayaquil

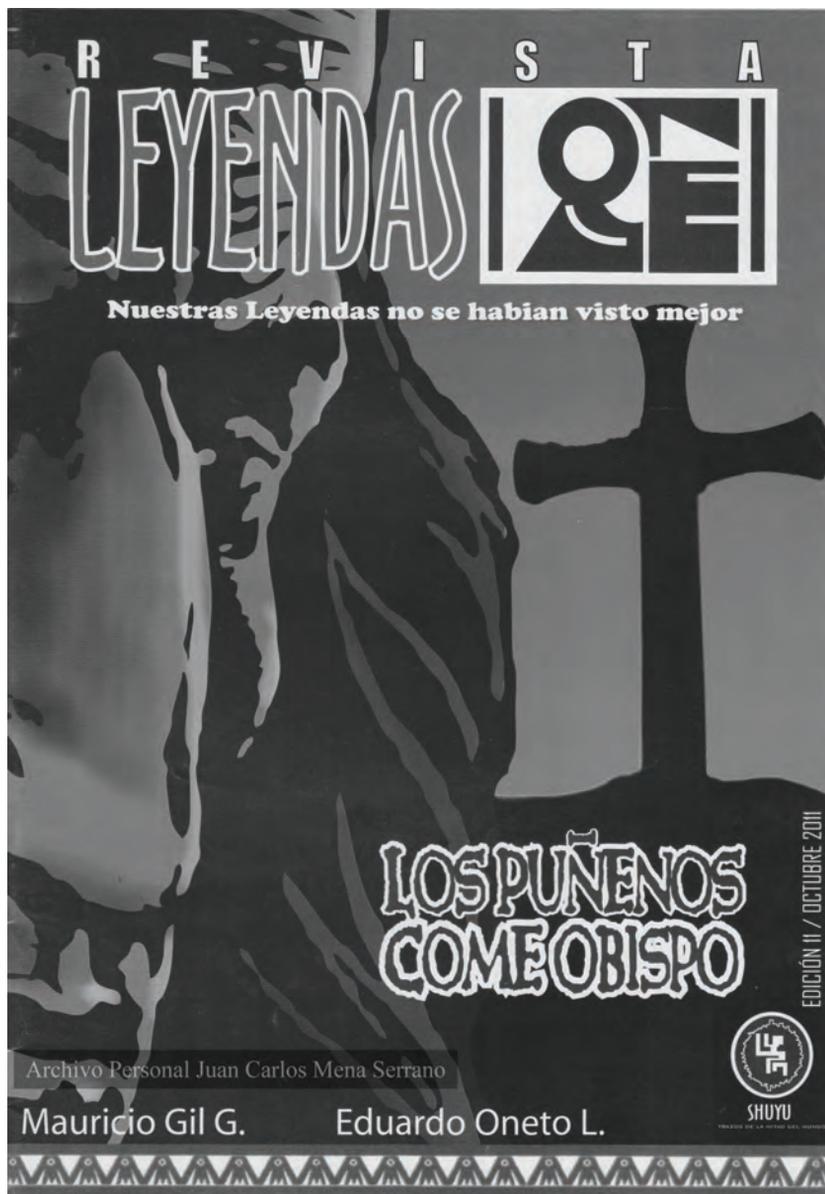
El Cómic Club de Guayaquil es un colectivo de mucha actividad en cuanto a la difusión y publicación de revistas de historietas, sus miembros son entusiastas del cómic ya sea como coleccionistas, como lectores y como realizadores de sus propias producciones. Mauricio Gil, vicepresidente del Club comenta cómo se juntaron los caminos de sus integrantes.

Todos los que somos del Cómic Club nos vimos las caras en un evento que hizo una vez el Centro Comercial Mall del Sol gracias a *Toys and Comics*, que Oswaldo Molestina dijo «voy a hacer esta vaina porque la quiero hacer». Entonces se le ocurrió hacer un evento de tres días y que reunió a personas que son fanáticos que venden y todo. El evento se hizo en agosto y yo lancé mi *Revista Leyendas* en julio, entonces me dijeron «loco anda a este evento». Fuimos como una revista ecuatoriana y ahí comencé a conocer a las otras personas que también están metidas, conocí a Alfredo García, Gustavo, que ellos son de los primeros. Después de ese evento comenzamos a frecuentar, a seguir conversando los días viernes en cierto lugar.²⁷

El trabajo de este colectivo se mantiene hasta la actualidad, el guarda una similitud con el evento que los reunió al inicio. Un espacio para hablar del cómic, mostrarlo y dar a conocer al público que este arte sí se realiza en Ecuador por artistas locales.

26. Fabián Patinho, *Ana y Milena*, entrevistado por el autor, junio de 2013.

27. Mauricio Gil, *Revista Leyendas*, entrevistado por el autor, mayo de 2013.



Título: *Revista Leyendas*. Autores: Mauricio Gil y Eduardo Oneto. Fuente: Archivo personal del autor.

Melvin Hoyos

El cómic como forma de llegar a un público masivo con fines informativos y educativos ha sido siempre una motivación de autoridades gubernamentales para la publicación de historietas. El caso de la Municipalidad de Guayaquil con el programa *Memorias Guayaquileñas* es un ejemplo de ello, Melvin Hoyos, como Director de Cultura de esta institución, relata cómo reconoció al cómic como medio de difusión cultural.

Yo desde muy joven soy un fervoroso creyente de la utilidad didáctica del cómic porque creo que este recurso es primero recreativo y después educativo. Yo soy una prueba de ello porque mi padre desde muy temprana edad me llevó a la casa cómics, no de muñequitos, sino culturales. En la época que yo era pequeño existía en México una editorial de nombre Novaro que tenía un programa cultural vinculado con el Ministerio de Educación y Cultura de México mediante el cual sacaba nueve títulos culturales para educar al pueblo de una manera rápida, ágil y amena. Con estos títulos el pueblo mexicano sufrió un cambio radical en su cultura general. Yo cuando estaba en primaria, ya tenía conocimiento sobre mitología, leyendas de América y datos vinculados con vida de grandes personajes que no tenían ni mis maestros. Entonces recordando esto, y buscando un proyecto que sea de utilidad para la comunicad guayaquileña, ya como Director de Cultura, decidí crear un programa de difusión histórica de la ciudad de Guayaquil con la utilización de cómics.²⁸

El programa *Memorias Guayaquileñas* sigue publicando en la actualidad historietas que narran la historia de Guayaquil y las vidas de sus personajes ilustres. Son distribuidas gratuitamente en escuelas y en diferentes puntos de la ciudad.

Lesparragusanada

Lesparragusanada nace como un fanzine realizado por varios estudiantes universitarios, este proyecto fue retomado años después y, hasta el momento, se han publicado tres números adicionales bajo el nombre *0*. Fausto Machado, encargado de la edición y diseño de *Lesparragusanada* detalla cómo fue el proceso de formación del grupo y cómo se realizó el primer fanzine:

Nos conocimos en la Facultad de Artes de la Universidad Central. Del 97 al 2001 fuimos compañeros de diseño gráfico, todavía había la Escuela de Diseño Gráfico. Ahora ya no existe. Justo salía la *XOX* y salió la idea de hacer un

28. Melvin Hoyos, *Memorias Guayaquileñas*, entrevistado por el autor, febrero de 2014.

fanzine. Ahí estaba Jorge Chicaiza, que firma artísticamente como Yorch, Lenin Dávila, que firma artísticamente como Mono o Monkey Man también. Alex Sánchez, que estaba más en la cuestión editorial. Pare de contar. Yo creo que con los tres comenzó la cosa.

No era compañero de ellos, estaba en otras épocas. Ellos para el 2000 sacaron la revista de cómics así como un fanzine, o sea, mal impreso producido todo a mano. Con eso ellos pasaron de ser profesionales teóricos a ser profesionales en la práctica: nadie sabía nada de imprenta, nadie sabía nada de producción, nadie sabía. Entonces salió ese primer fanzine en blanco y negro en papel periódico y unos poquitos ejemplares en papel bond.²⁹

Desde la publicación del primer fanzine, los integrantes del grupo se distancian y siguen su camino. Sin embargo, años después se vuelven a reunir para relanzar el primer número y retomar el proyecto con nuevas formas de operación y nuevas fuentes de financiamiento. En la actualidad ya han publicado el tercer número de la revista *Lesparragusanada*.

Zonacuario

La revista para niñas y niños *Elé* se publica bimensualmente desde el año 2006 y se distribuye en la principales ciudades del país, a través de cadenas de supermercados, farmacias y librerías. Alejandro Bustos es el gerente comercial de *Zonacuario*, quien comenta sobre la idea central que da inicio a la organización:

Zonacuario como empresa de comunicación inicia en realidad hace más de 10 años nuestra idea original fue juntar a un equipo de profesionales de distintas ramas, un equipo interdisciplinario que nos permita abordar de una manera distinta o más integral, reformular muchas prácticas de la comunicación sobretodo ligadas en ese momento como comunicación para el desarrollo. Como primera idea era una oficina de publicidad de comunicación que funcione con los mismos estándares de calidad y creatividad de las agencias pero con causas más significativas, como temas de la niñez responsabilidad social género interculturalidad etc. Por eso empezamos trabajando con Visión Mundial, Plan Internacional, con UNICEF con el Foro de la Niñez, Ecuarunari. Éramos una empresa naciente de comunicación que brindaba los servicios tradicionales: hacíamos guion de televisión, comerciales diagramábamos libros y demás.

El equipo estaba constituido por mi socio Beto Valencia, él era director creativo en Norlop en Mcann, yo soy psicólogo clínico trabajé con niñez y adolescencia durante siete años.

La idea es tener un espacio más para formalizar algunas de las cosas que hemos realizado durante estos 10 años ligados con niñez y adolescencia. Antropólogos, so-

29. Fausto Machado, *Lesparragusanada*, entrevistado por el autor, junio de 2013.

ciólogos, artistas plásticos ilustradores y demás, con ese equipo nació *Zonacuario*. Brindábamos servicios y por otro lado empezamos a desarrollar un producto propio un proyecto de comunicación propio que es la revista para niñas y niños *Elé*.³⁰

Zonacuario es una organización formada con un principio interdisciplinario como sustento de su forma de comprender la comunicación. Gracias a su experiencia en trabajos para organizaciones de orientación social, desarrollan la revista *Elé*, destinada a un público en edad escolar. Se tratará sobre detalles de los contenidos de esta publicación más adelante.

Iván Guevara

La influencia del estilo japonés vino a este artista guayaquileño desde lo que veía en televisión, las primeras series animadas japonesas que se transmitían en los canales locales. Como diseñador gráfico ha realizado trabajos para empresas como diseño de logos, mascotas etcétera.

Empecé a dibujar desde niño, me llamó la atención los dibujos animados, ahora sé que la animación japonesa se llama animé en esa época recién llegaba al Ecuador. Esa fue mi primera influencia, los animes de la época *Mazinger*, *Robotech*. Luego me llamó mucho la atención la caricatura de las ediciones dominicales me gustaba copiarlas, hacer otras historias otros personajes basados en eso y me fui decantando por la parte de diseño gráfico. Practiqué un diseño un poco más icónico para hacer logotipos o personajes tipo mascotas. En esta última etapa me dedico más a la caricatura y al dibujo estilo japonés.³¹

Iván Guevara representa al tipo de artistas que vendrían en las siguientes generaciones, influenciados primordialmente por los contenidos mediáticos, los cuales han sido su puerta de entrada para dedicarse a la ilustración, para luego construir sus propias historias, personajes y publicaciones.

Oswaldo Araujo, Ichiban

El grupo *Ichiban* de Quito es una agrupación de aficionados que ha evolucionado con el tiempo, abarcando más en su campo de acción, actualmente es organizador de un evento de cultura joven japonesa con gran afluencia de público. Oswaldo Araujo, presidente de este grupo, comenta sobre el inicio del

30. Alejandro Bustos, *Zonacuario* y *Capitán Escudo*, entrevistado por el autor, enero de 2014.

31. Iván Guevara, *Go Toons*, entrevistado por el autor, diciembre de 2013.

grupo y de cómo este formó parte de una corriente en la cual los productos mediáticos japoneses se popularizaron masivamente.

Más o menos por 1999 inició una tendencia no solo aquí sino global. Digamos algo así como la globalización del anime. Personas en distintos países en distintas ciudades empezaron a agruparse en grupos sociales debido a que el anime estaba pegando «full», había montón de fanáticos pero no había espacio para los fanáticos. Pasó aquí en Guayaquil, paso en toda Latinoamérica. Es una época famosa en el mundo en la que empezaron a surgir las agrupaciones. Los de Quito, un grupo de personas que les gustaba esto comenzaron a reunirse todos muy jóvenes y esporádicamente, la idea tratar de difundir la animación japonesa como tal, ese era el objetivo básico con el que nació todo. Pero con el tiempo los objetivos se logran y tienes que replantearte las cosas, esto fue en 1999. De 2004 en adelante ya no necesitas publicitar o hacer famoso el anime porque de alguna manera ya era conocido, los medios de comunicación se encargaron había más productos más comercio al respecto. El internet ayudó «full», la piratería también, entonces el club se replantea objetivos constantemente y las cosas que nos orientamos. Nos gusta la animación, el cómic japonés, el cómic norteamericano, dibujo europeo, o sea, trabajamos un poco de todo y sobre todo enfocarnos en el trabajo nacional, en el cómic ecuatoriano, el cómic latinoamericano que se hace aquí, y tratar de abrir espacios para las personas que hacen cosas.³²

En la ciudad de Quito, el Club Ichiban, con el evento *Expo Cómic*, ha logrado que muchos aficionados al anime, videojuegos y cómics, tengan un espacio para encontrarse y generar discusión alrededor de esos temas. La importancia de ese espacio es que se puede constituir en una plataforma para el desarrollo de nuevos autores de cómics ecuatorianos.

Xavier Bonilla, Bonil

Como humorista gráfico, Bonil utiliza mayoritariamente un solo cuadro sin transición entre viñetas y son pocas las narraciones que podemos encontrar en su trabajo actual. El mismo que es más editorial y referente a temas del acontecer de Ecuador y el mundo. *Privatefalia S.A.* y *Vienen de lejos*, son dos obras donde se trata un tema central alrededor de los cuales el autor crea caricaturas o breves narraciones que se desarrollan en varias viñetas. Sobre la influencia de autores y otros humoristas sobre su trabajo, Bonil comenta lo siguiente:

Siempre menciono a Milan Kundera y su libro *La insoportable levedad del ser*, creo que me inculó una reflexión crucial que es esta distinción entre

32. Oswaldo Araujo, Club Ichiban, entrevistado por el autor, noviembre de 2013.

la levedad en la vida y tomarse en serio cuál es la diferencia y qué tiene que ver un poco con el orden, el poder y el individuo, y eso creo que fue crucial y constitutivo, me ha hecho ser más libre como individuo. La parte gráfica indudablemente ha habido autores como Quino, Fontanarrosa, muchos europeos y, actualmente, muchos colegas que te guían el ojo con su trabajo y te hacen ver que son mejores que uno y uno trata de ir a la par para poder caminar juntos.³³

Al publicarse las caricaturas de Bonil en un diario, el autor puede comparar su trabajo con el de otros colegas. Este diálogo es posible en el sector del humor gráfico editorial debido a que la producción es frecuente y proviene de varios autores.

Juan Zabala

Juan Zabala considera que, en su experiencia como guionista, editor y organizador de eventos y exposiciones de cómics realizados en Ecuador, es muy importante la influencia de la literatura ya existente en el país. A continuación su explicación del porqué de su posición:

Yo abogo por la adaptación de material literario, porque en literatura tenemos excelente material literario creo que es el arte que más reconocimiento internacional hemos recibido fuera de Guayasamín, tenemos Jorge Icaza que saben todos los literarios del mundo, si es que quieres saber de indigenismo ese es el que hay que buscar, Pablo Palacio en lo fantástico. Ahora también se está escribiendo ciencia ficción, como es un medio tan libre y es un medio muy personal te permite elaborar más el concepto de la historia y una buena historia es lo que realmente hace que funcione, de la misma manera que hace que funcione un cómic.³⁴

Sobre la narración en el cómic ecuatoriano se profundizará más adelante, sin duda es un tema muy importante, como señala Juan Zabala, en esta se basa el funcionamiento de una historieta.

Valeria Galarza

La joven autora de *Competir x Ti*, tiene su inspiración en autores reconocidos del género *shoho* proveniente de Japón. De la misma manera que Iván Guevara se ve influenciado por los contenidos audiovisuales, que los mantienen dentro del estilo japonés.

33. Xavier Bonilla, Bonil, *Privatefalia S.A.*, entrevistado por el autor, diciembre de 2013.

34. Juan Zabala, *100 años de cómic en Ecuador*, entrevistado por el autor, noviembre 2013.

«Me inspira Aya Nakahara la creadora de Lovely Complex que es Shoho, comedia romántica. Ayum Miyasaki siempre me ha inspirado. Todos los animes que me he visto por ahí, me inspira para modelos de dibujo y para tramas».³⁵

Paco Puente

La inspiración de Paco Puente viene de su entorno, realiza una lectura del público sobre la cual comenta a continuación:

Comenzó en realidad como una idea mía desde hace mucho tiempo de humor, porque la mayoría de cómics que se ha hecho en este país es un cómic bastante existencialista, bastante político. Siempre me ha parecido a mí que no es accesible a un público que no ha leído cómics, como el público ecuatoriano que no pasa de Condorito, de la Mafalda. Entonces, la forma de que la gente comience a leer cómics es por el humor y como lo mío siempre ha sido el humor...³⁶

La orientación que tiene el autor sobre el cómic es una forma de respuesta a lo que encuentra en el medio ecuatoriano. Esto es muy interesante ya que se ven inicios de un dialogo e influencia entre autores a través de sus obras.

José Luis Jácome, Central Dogma

El grupo ha trabajado en el archivo de cómics realizados en Ecuador, José Luis Jácome cuenta sobre la existencia de publicaciones anteriores pero que no se habían visto recopiladas o archivadas como conjunto de cómic ecuatoriano:

No habíamos visto en ningún lado recopilaciones de trabajos anteriores y sabíamos que hay un montón. Hicimos un proyecto para documentar y encontrar fanzines ese proyecto se llamó la Fanzinoteca Ecuador. Fue un intento por recopilar todos estos archivos y publicaciones independientes que estaban en el aire y que nadie los había documentado. Pero a su vez fomentar el hacer fanzines con talleres que nosotros desarrollamos en varias ciudades y con todo tipo de públicos, hicimos talleres con niños y en un geriátrico. Para enseñar a la gente a autopublicarse.³⁷

Los talleres de fanzine son la apuesta de Central Dogma para el desarrollo del cómic a través de los formatos de bajo costo. Los talleres son muy

35. Valeria Galarza, *Competir x Ti*, entrevistado por el autor, mayo de 2013.

36. Paco Puente, *Afromonkey, Azno Cómics*, entrevistado por el autor, enero de 2014.

37. José Luis Jácome, exposición *Arqueología del cómic ecuatoriano*, entrevistado por el autor, enero de 2014.

recomendados por otros grupos para la iniciación de autores en el lenguaje y publicación de historietas.

La influencia o la inspiración que han tenido los diferentes autores es lo que marca el camino a seguir para ellos, los objetivos que se planteen estarán ligados a la definición que le han dado a sus obras.

A continuación se analizará la publicación y distribución, donde la experiencia relatada por los autores es la principal fuente para conocer cómo este proceso tan importante se lleva a cabo en Ecuador.

PUBLICACIÓN Y DISTRIBUCIÓN

Eduardo Villacís *El espejo humeante / The Smoking Mirror*

En esta obra el autor se plantea grandes interrogantes: ¿Qué hubiera pasado si América conquistaba Europa después de la llegada de Colón?, ¿cómo entenderíamos el mundo cristiano occidental en la actualidad? La respuesta desde las artes plásticas para montar un «museo falso» que al ser trasladado a su edición impresa *El espejo humeante / The Smoking Mirror*, se logra consolidar como una de las obras referentes del arte secuencial ecuatoriano.

Además de la versión impresa de *El espejo humeante / The Smoking Mirror*, Eduardo Villacís tiene la intención de continuar con el desarrollo de esta obra en otros formatos, como por ejemplo la novela gráfica. Los formatos que interesan al autor son considerados por el antecedente y los retos que supuso publicar las ediciones anteriores, así como la recepción que ha tenido la obra en mercados del exterior:

La primera edición la hizo el dueño de la galería como si fuera un catálogo de la exposición. (*El espejo humeante* actualmente tiene su segunda edición.)

Yo creo firmemente en la autoedición, sobre todo, si uno hace porque uno quiere. Los míos los llevé al Comic Con de San Diego, donde asisten 120 mil personas. He mostrado a la gente de las editoriales... para ellos la inversión es poca... Me acerqué a *Heavy Metal*, lo que no me gusta es que ellos se quedan con los derechos. Con Xupuy se imprimió en China porque baja los costos. Acá fue infernal sacar esa cosa de aduana. Yo pienso que en libros bellos y artísticos como este se va a mantener por mucho tiempo, en otros libros yo creo que lo digital está para arrasar. De hecho estoy pensando seriamente (publicar en formato *e-book*), *El espejo humeante* se está usando en una universidad canadiense como parte de ciencia ficción latinoamericana y ya me pidió otra universidad de EUA, donde se vende a través de Brand Studio.³⁸

38. E. Villacís, *El espejo humeante*, entrevista.

En lo que concierne al mercado ecuatoriano Eduardo Villacís comenta sus experiencias con distribuidores locales y analiza su accionar en la colocación de libros para la venta al público:

Clásica y Moderna es buena porque se toman en serio esto del cómic. En Punto Cómic no estaban interesados. Los distribuidores se toman un porcentaje extremo, no he estado dispuesto a pagar los márgenes. He estado poniendo de a poco, ciertamente no es una estrategia. Sería bueno poder entrar en una casa distribuidora que me garantice que va estar en el país, llévase. Ciertamente es un error de mi parte habría que ver.³⁹

El caso de *El espejo humeante* es muy interesante para comprender cómo una obra ecuatoriana se beneficia de la aceptación internacional en ámbitos como el académico, lo cual proporciona un buen inicio para posicionarse en mercados del exterior. Además en este caso particular los medios digitales de distribución representan una vía en la que se pueden encontrar los interesados en la obra con el autor a través de sitios web de terceros o propios. Más adelante en esta investigación se analizará la experiencia de otro autor de cómics que ha puesto a disponibilidad del mundo sus obras tanto en formato *e-book* como impreso.

Fabián Patinho, *Ana y Milena*

En 2009 se publica *Ana y Milena* un libro compilatorio de las tiras cómicas, volviendo más notable el trabajo del autor y su mantención en el tiempo, sobre este proceso y el alcance de la publicación el autor comenta: «La publicación de *Ana y Milena*, por mi lado saqué sin apoyo de *El Comercio*. Salieron 500, tengo 80, prefiero regalar, es un trámite la distribución. Los dos primeros años se vendieron ya no he ido, se cubrió al inversión. Una vez en Mr. Books estaba entrando y una niña me pidió que le firme, eso no tiene precio. Cumplí el cometido».⁴⁰

Como menciona el autor, la compilación de *Ana y Milena* se realizó por su cuenta, esto no solamente significa superar la barrera de solventar los costos de publicación sino también significa que el trabajo posterior como la distribución y el seguimiento de las obras en puntos de venta son gestionados por el autor individualmente. Este trabajo supone tiempo y tareas que difícilmente una persona puede cumplir por sí sola, sin embargo, el número de ejemplares remanentes de la primera edición es bajo, lo que indica que la aceptación del público fue buena y la obra encontró un lugar en el mercado.

39. *Ibíd.*

40. F. Patinho, *Ana y Milena*, entrevista.

La aceptación que tiene la tira cómica de publicación diaria «Ana y Milena» es un referente importante de lo que se puede lograr al darle al cómic un espacio dentro de los medios masivos.

Mauricio Gil, *Revista Leyendas*

Mauricio Gil es vicepresidente del Cómic Club de Guayaquil y es autor de la serie de historietas, con las que busca relatar las leyendas y mitos ecuatorianos en lenguaje de cómics publicados en la *Revista Leyendas*. Sobre el proceso que lleva a cabo él y Eduardo Oneto para la publicación de los 14 números de la revista, Mauricio Gil comenta:

Es algo sencillo hacemos una investigación de leyendas de varias partes del país de cualquier lugar, ya ahorita te puedo decir que tengo de la Costa, de la Sierra, del Oriente y de Galápagos ya estoy haciendo. Lo que hacemos con mi socio, Eduardo Oneto, leemos la leyenda y de eso yo saco un guion técnico. De ahí a buscar una persona que quiera dibujar, lo que hago con *Leyendas* por recomendación de José Daniel Santibáñez quien me dijo: tú tienes chance de darle oportunidad a jóvenes talentos para que te dibujen una leyenda y ahí los estás promocionando. Mi amigo Eduardo es el que hace la parte más difícil: busca el billete para imprimir, él comienza a mover sus influencias con los auspiciantes y vamos recibiendo cheques y vamos teniendo plata para poder imprimir la revista. Tratamos de tener 2 o 3 revistas al año, siempre que el lanzamiento dé para el evento que hacemos nosotros. Si es posible para la Feria del Libro también.⁴¹

Es importante recalcar que la labor de la publicación de la revista se divide entre las dos personas a cargo y se cuenta además con jóvenes artistas que realizan la ilustración, color, diagramación, etc. Adicionalmente el lanzamiento de cada número coincide con los eventos «Cómics, fantasía y ciencia ficción» y «Feria del Libro», lo cual hace que los esfuerzos por organizar el encuentro, en el primer caso, y de participar en el otro, sean aprovechados al máximo. Ser visible en estos eventos con historietas realizadas localmente es la vía mediante la cual el Cómic Club de Guayaquil se encuentra con los lectores de cómics y con el público lector en general. Entonces los eventos de este tipo son un gran aporte para el desarrollo paulatino del cómic ecuatoriano.

Sobre el desarrollo del cómic, Mauricio Gil considera prioritario que la historieta se mantenga en el tiempo, como ejemplo hace una comparación de su publicación con quienes lo han logrado y quienes no:

41. M. Gil, *Revista Leyendas*, entrevista.

Nuestro propósito es no dejar de hacerlo así a nosotros nos toque pagar la imprenta, pero igual nosotros no queremos parar de hacerlo. Hasta ahora nosotros somos la publicación de historieta que ha tenido muchas ediciones, la que ya mismo me sigue es *Memorias Guayaquileñas*, yo tengo 14 en 10 años. *Memorias Guayaquileñas* ya va sacar la 14. Yo hoy saco la mía, entonces yo sigo siendo la número 1. Hay muchos que se han quedado en la 3 en la 6 no tuvieron más plata para imprimir entonces no hubo la constancia. Nosotros sí porque obviamente el formato nos da, las historias nos dan.⁴²

La constancia que menciona Mauricio Gil se basa en el formato de la revista y en la historia, cada revista trata sobre una o dos leyendas ecuatorianas. En este caso, la serie de cómics funciona bien con un tema común entre cada número sin la necesidad de seguir a un personaje principal ni una trama que se desarrolle en cada entrega.

Melvin Hoyos, editor, *Memorias Guayaquileñas*

Memorias Guayaquileñas es un programa de difusión cultural concentrado en los acontecimientos históricos y vidas de personajes ilustres de la ciudad de Guayaquil, Melvin Hoyos es su editor y a continuación indica cómo inició la publicación de los primeros números:

Lo que hacíamos era seleccionar a los mejores ilustradores que habíamos visto y les entregábamos un tema en específico para que en concurso nuevamente hacer cómics con una historia específica, así nació *Memorias Guayaquileñas*. El No. 1 fue la Fundación de Guayaquil, el No. 2, Independencia de Guayaquil, No. 3, Vida de Rocafuerte, el No. 4, Vida de Olmedo, y así hasta el No. 15. Este programa nace en 2005, se hacían de 10 a 12 mil y se entregaban gratuitamente en las terminales de la metro vía y en las escuelas y colegios particularmente en las escuelas desde sexto grado y en los colegios hasta sexto año.⁴³

Por supuesto que el tiraje de *Memorias Guayaquileñas* es muy alto en relación con otras publicaciones como la *Revista Leyendas* de Mauricio Gil, ya que no se trata solamente de una revista sino de un proyecto municipal de difusión de la historia de la ciudad. Este proyecto en particular utiliza el cómic como herramienta para cumplir el objetivo, cada ejemplar es entregado gratuitamente, así el ingreso por ventas no es un punto a considerar sino otras formas de medir el éxito del proyecto. Como por ejemplo la reimpresión de ciertos números, la aceptación que ha tenido, tanto por estudiantes como por docentes de escuela que ven en *Memorias Guayaquileñas* un apoyo a sus lecciones de historia.

42. *Ibíd.*

43. M. Hoyos, *Memorias Guayaquileñas*, entrevista.

Estos aspectos hacen de *Memorias Guayaquileñas*, y de cualquier otro proyecto de difusión cultural impulsado por una institución que financie la producción del cómic, sostenibles en el tiempo y brindan espacios para el desarrollo de profesionales en el área como guionistas y dibujantes.

Lesparragusanada

Lesparragusanada es una revista compuesta por las obras de varios artistas que son escogidos por un jurado. Jorge Chicaiza de *Lesparragusanada* explica cómo es el proceso de convocatoria:

En un principio teníamos pensado tener un tema, pero es muy complejo. Para ilustración es mucho más fácil, pero para cómics es más difícil porque es un trabajado desde el guion, todo el proceso es complicado. Entonces, el tema es libre. Al principio estábamos pensando hacer cada tres meses pero por lo difícil de publicar ahora estamos haciéndole anual, la convocatoria también es anual. La hacemos principalmente por medio del Facebook y la página web, esos medios principales. Eventualmente nos ha ayudado *El Comercio* anunciando la convocatoria.⁴⁴

Los dos factores que menciona Jorge Chicaiza: publicación anual y temática libre se complementan entre sí, definiendo la particularidad de la revista. Primero, *Lesparragusanada* al estar formada por varias obras de cómics provenientes de diferentes autores, hace que desarrollar una trama en varias entregas no sea posible. En segundo lugar, la publicación anual no es un medio oportuno para que el lector se acerque a una narración de cómics de varias entregas, ni para que el autor la proponga, por el tiempo de espera extenso y consecuente pérdida de interés.

Una característica importante a tomar en cuenta sobre esta revista es la participación de autores internacionales como nacionales, Fausto Machado miembro de *Lesparragusanada* comenta sobre la perspectiva de la revista al momento de publicar historietas de autores ecuatorianos y extranjeros:

Lo que queremos es desarrollar esa parte de arte urbano de cultura del cómic tanto para la gente que lee, como para la gente que genera el arte en sí. Uno de los puntos extranjeros/ ecuatorianos es que en algunos caso los ecuatorianos está en un nivel más alto en otros un nivel más bajo o están por ahí. Si es que en Ecuador se está generando este estilo de hacer arte, también hay que incentivar a que se vayan mejorando profesionalmente en sus técnicas día a día. Es como darles un recurso nosotros no solo somos aquí, pensemos en más, pensemos

44. F. Machado, *Lesparragusanada*, entrevista.

más global, alguna cosa por el estilo. Sin olvidarnos que somos de aquí, que es una revista ecuatoriana para todos.⁴⁵

Esta revista de historietas sale de las fronteras del Ecuador a través de su contenido creado por artistas locales y extranjeros, sin ser distribuida en el exterior en su versión impresa, pero sí en la manera en que se conforma la revista.

Alejandro Bustos, *Capitán Escudo*

Alejandro Bustos de Zonacuario comenta sobre los inicios del personaje emblemático de la revista para niñas y niños *Elé*, el Capitán Escudo: «La idea fue: como esto salía en octubre, la época de Halloween, es el día del Escudo, creamos una serie de historietas antihalloween. Se trabajó con el equipo de ilustración de la época, más el equipo editorial en todas las historias, así se generó el primer dibujo del Capitán Escudo».⁴⁶

Gracias a la acogida que tuvo el personaje desde su primera aparición, el equipo de *Elé* continuó trabajando en el Capitán Escudo, dándole ciertas características que responden a los estereotipos de los superhéroes. Alejandro Bustos explica sobre este proceso:

La figura del Capitán es un estereotipo, en el cómic tenemos capitanes de todo, queríamos montarnos sobre eso directamente, fue absolutamente intencional. Mientras otros superhéroes se enfrentan a alienígenas o se enfrentan a malvados de fantasía, de ficción, aquí queríamos que el Capitán se enfrente a los problemas que aquejan al país, representados en personajes que venían a ser sus antagonistas.⁴⁷

La permanencia que ha tenido el Capitán Escudo dentro de la revista, ha permitido que sea reconocido por los lectores como un ejemplo de cómic ecuatoriano, lo que indica la importancia de que un personaje se mantenga por mucho tiempo en una publicación.

Iván Guevara, *Go Toons*

Iván Guevara ha publicado varias historietas bajo su sello Go Toons, dentro de ellas Pepe Cáncamo la cual fue una tira cómica realizada a pedido de una empresa y circulaba en el periódico *El Oficial* dedicado al sector de la

45. *Ibíd.*

46. Alejandro Bustos, *Capitán Escudo*, entrevistado por el autor, enero de 2014.

47. *Ibíd.*

construcción. El autor comenta cómo se realizó la publicación de la compilación de tiras cómicas: «La empresa auspiciante me pagó por hacer cada tira, crear el personaje, crear toda su familia, sus compañeros, todo su entorno. Yo tengo el derecho moral, que se llama, ellos el derecho patrimonial que es el derecho a usufructuar del personaje».⁴⁸

Salud, dinero y humor fue autopublicada por el autor, en este caso Iván Guevara explica cómo se realizó la promoción y la distribución: «Promoción básicamente es por internet, también he impreso afiches volantes, tarjetas y en eventos del Cómic Club de Guayaquil y también otros eventos de otros grupos en Guayaquil y Quito. Básicamente esto se promociona estando presente ahí con tu obra dándola a conocer, respondiendo preguntas, con entrevistas, en los medios hemos salido en radio en televisión».⁴⁹

En lo que concierne a la distribución de historietas en librerías, a pesar de ciertas dificultades es posible llevarla a cabo, Iván Guevara relata su experiencia: «Hicimos una distribución en las librerías de Guayaquil, también en Quito, es un poco difícil entrar en las librerías porque su *target* es más los libros, no se consume tanto la historieta aquí. Pero algunas sí aceptaron y las pudimos vender ahí».⁵⁰

La presencia de las obras de Iván Guevara en librerías es muy importante para lograr visibilidad frente a lectores, es en estos espacios donde el cómic ecuatoriano se da a conocer y su permanencia en ellos es fundamental para el desarrollo de las obras de un autor o grupo. Los esfuerzos realizados en cuanto a producción del cómic, ya sea en recursos económicos o el tiempo que se requiere para culminar una publicación, se diluyen sin una distribución y promoción de la obra. En el caso de los autores que se auto publican estos esfuerzos son frecuentemente enfrentados por ellos mismos y está ahí el reto a superar para lograr que sus cómics lleguen al lector. Iván Guevara ha asumido este reto y ha logrado que sus obras no solo se promocionen en eventos de cómics sino también llevar a librerías sus cómics poniéndolos a disposición de los lectores.

Valeria Galarza, *Competir x Ti*

Valeria Galarza es guionista y dibujante de *Competir x Ti*, para el lanzamiento del segundo volumen de esta serie, la autora realizó un cambio en el tamaño del formato. Dicho cambio vino de las sugerencias de los lectores, sobre esto Valeria Galarza comenta:

48. I. Guevara, Go Toons, entrevista.

49. *Ibíd.*

50. *Ibíd.*

El día de mi lanzamiento, mi editora me dijo que la gente esperaba ver un poquito más grande, yo decidí que para Lima, Perú, iba a sacar a tamaño de manga normal que es 17,5 x 11,5. Decidí de hoy en adelante todos los números de *Competir x Ti* van a ser de ese tamaño y voy a sacar otra versión del primer volumen en ese tamaño para que el público se sienta más a gusto, como un caramelo a los lectores.⁵¹

Es interesante ver la apertura que tiene Valeria Galarza para hacer cambios como el tamaño del formato en que se publicará la serie, a partir de sugerencias del público y de su editora. Esta capacidad de reaccionar rápidamente a las impresiones de la audiencia hacen de *Competir x Ti* un manga a tener en cuenta conforme siga su desarrollo con la publicación de más números.

La promoción y la distribución del manga de Valeria Galarza se realiza de la siguiente manera: «En los eventos que organiza el Cómico Club de Guayaquil, por ser exalumna de la Escuela del Cómico me dicen que ponga mí publicidad. Mi auspiciante vende mi libro, otras personas se han ofrecido a vender internacionalmente para Miami, quizás para el próximo año estemos allá».⁵²

El espacio para autores de cómics que genera el Cómico Club de Guayaquil es un medio importante para la distribución y promoción de las historietas, adicionalmente Valeria Galarza ha buscado otros medios y otros lugares para colocar *Competir x Ti* a disposición del lector. Lo cual indica que la labor de algunos artistas de la historieta ecuatoriana tiene varios campos de acción para esta actividad fundamental en el proceso de producción.

Paco Puente, *Azno Cómics*

En el caso de *Azno Cómics* la distribución y publicación inician casi simultáneamente, ya que las tiras cómicas se publican en medios digitales. El usuario de los mismos accede al contenido instantáneamente, unificando los dos procesos debido a su corta separación en el tiempo. A continuación Paco Puente detalla cómo se forman las revistas a partir de la publicación de tiras cómicas en redes sociales: «Nos movemos más en lo que es la red, bastante en Facebook donde publicamos tiras todo el tiempo y cada semestre, más o menos, sacamos una revista recopilación de artistas nacionales, invitados internacionales y secciones que van más allá del cómic que giran alrededor del humor, pero el cómic es la parte principal».⁵³

Hasta la fecha se han realizado cuatro números de *Azno Cómics* y una edición de los primeros tres números en una sola revista llamada *Súper Azno*. El

51. V. Galarza, *Competir x Ti*, entrevista.

52. *Ibíd.*

53. P. Puente, *Azno Cómics*, entrevista.

trabajo Paco Puente y sus colaboradores está orientado a la publicación de formatos económicos, como el fanzine, sin embargo la revisión del material publicado y su reedición es una práctica que beneficia a la publicación en cuanto se le da dinamismo y se mantiene con vida el trabajo realizado mediante nuevos enfoques de publicación y formatos distintos para llegar al público lector de cómic.

ADN Montalvo, *XOX Cómics*

ADN Montalvo realizó la distribución de *XOX Cómics* de una manera particular con respecto a los casos analizados anteriormente, sobre la experiencia de participar con un distribuidor el autor comenta: «*XOX Comics* se distribuía en puntos de venta (quioscos y librerías) a través de un distribuidor especializado que cobraba el 50% del precio de venta al público».⁵⁴

La gran ventaja de realizar la distribución con una empresa que se encargue de todos los procesos correspondientes es que la publicación llega a más puntos de venta de lo que el director de la revista o el autor pueda lograr por sí solo. Sin embargo en el caso de *XOX Cómics* (que ya no se publica), la comisión sobre el precio de venta fue alta, lo que pone en cuestionamiento si esas tasas están dentro de lo que los artistas pueden pagar.

J. D. Santibáñez, *Comic Book* y otras obras

Sobre la distribución de cómics ecuatorianos, el autor guayaquileño de larga trayectoria J. D. Santibáñez, ha colocado sus obras en la tienda de libros digitales e impresos Amazon. Esta práctica es muy poco común para un artista ecuatoriano, en dicho medio solamente figuran cómics de J. D. Santibáñez, como obras provenientes del Ecuador.

Alfredo García, presidente *Cómic Club de Guayaquil*

Alfredo García como presidente del *Cómic Club de Guayaquil* tiene un conocimiento muy amplio sobre la actualidad del cómic en la ciudad y en Ecuador. Con respecto a la distribución de historietas Alfredo García relata la experiencia de Papelesa, empresa que produce y distribuye cuadernos y otros productos de papelería.

54. ADN Montalvo, *XOX Cómics*, entrevistado por el autor, octubre de 2013.

Se les vendió la idea de desarrollar un cuaderno que tenga un cómic entre sus páginas. La portada y la contraportada con portada de cómic, las portadas interiores tenían tutoriales para aprender a dibujar o hablaban de los personajes. Las 7 primeras páginas eran parte del cómic, supuestamente eran 9 libros distintos. Entonces en cada uno había una parte del cómic, hasta poder completar toda la historia. Además el cuaderno traía bolsillos y *stickers*. Estamos hablando de un proyecto que sacó varios millones de ejemplares que hasta el momento era algo inédito en Ecuador.⁵⁵

Realizar un cómic para ser incluido en un medio no tradicional, en este caso un cuaderno, trajo consigo la condición de que el contenido se ajuste a lo que los fabricantes deseaban. Para el criterio de Alfredo García es importante que los autores sean flexibles.

Los personeros de Papelesa «fueron muy claros desde el momento en que se comenzó a trabajar en el proyecto: «no queremos violencia, no queremos algo que incentive a los chicos algo malo». Entonces hubo que hacerlo un poco más ligero, más entendible. Esos son los puntos a los cuales hay que adaptarse y la gente tiene que entender eso».⁵⁶

La publicación y la distribución de las historietas son dos puntos clave en los que recae la posibilidad de continuar publicando más números de revistas o llegar a una segunda o tercera edición de un libro. Sin una correcta distribución las obras no son visibles para el lector ni tampoco son puestas a su consideración para la compra. Lo más notable de los casos descritos en este capítulo es que tienen una forma de particular de lograr financiar la publicación de ejemplares y métodos de distribución que van de acuerdo a este primer factor. Es decir, las historietas publicadas por el Municipio de Guayaquil, *Memorias Guayaquileñas*, difieren en su tiraje y formato de *Ana y Milena*. En el primer caso la distribución es gratuita y la publicación es parte de un proyecto educativo de una institución pública, por lo tanto debe ser masivo y el número de ejemplares en función de esto. En el segundo caso, es un esfuerzo del autor por autopublicarse y el tiraje es lo que se puede costear. La distribución debe hacerse en puntos de venta y estos procesos requieren un seguimiento que el autor por sí solo no logra concretar.

Mediante este ejemplo no se busca comparar ambas publicaciones sino recalcar que cada iniciativa tiene sus particularidades, las cuales se reflejan en las formas de accionar frente a los retos que suponen la publicación y la distribución.

Ahora bien, hay muchos elementos importantes que han surgido de esta parte de la investigación que se concentra en la inspiración y métodos de pro-

55. Alfredo García, Cómico Club Ecuador, entrevistado por el autor, mayo de 2013.

56. *Ibíd.*

ducción y distribución que tienen los artistas de cómics ecuatorianos. Entre los cuales están la percepción de que la narración es muy importante en el cómic y que el ilustrador o artista gráfico no siempre logra desenvolverse en ese campo y el cómic en ese caso no funciona, esto es entendido como un problema dentro del ámbito del cómic ecuatoriano. En relación a esto se observa el caso de la *Revista Leyendas* que adapta al lenguaje del cómic sus historias de la tradición oral nacional sin entrar en el proceso de crear una historia totalmente original.

Por otro lado, cabe recalcar la particularidad de Zonacuario, empresa que publica constantemente contenido ilustrado y cómic, es el único caso estudiado en el que un cómic se produce al interior de una organización formada por un equipo de trabajo profesional que se mantiene en el tiempo. Esto supone muchas competencias que le permiten a Zonacuario gestionar no solo la producción sino también la distribución y de su revista, aspecto que se dificulta mucho para artistas independientes.

Sobre la inspiración de artistas como Iván Guevara y Valeria Galarza, ambos reconocen la influencia de los contenidos audiovisuales de origen japonés, lo que los hace inclinarse hacia la producción del género *manga*, así se pueden observar producciones locales con un claro estilo en el dibujo y formato de producción que vienen del exterior. Sin embargo, existen artistas como Paco Puente que realizan sus obras a partir de dos indicios, primero su lectura del público y segundo en respuesta a los contenidos ya publicados en el medio ecuatoriano. Específicamente el cómic de humor es lo que propone el artista debido a que el público ecuatoriano, para él, debe iniciarse por ese género en la lectura del cómic. Además, opina que lo que se encuentra en el medio es muchas veces muy complejo y pesado para un lector de cómic no experimentado.

Continuando con este análisis sobre la producción de cómic en Ecuador y los grupos y artistas que la llevan a cabo, se identificará los proyectos antes mencionados que han continuado publicando y los proyectos culminaron su actividad. Así como las causas para ello.

CAPÍTULO III

Publicaciones y proyectos que se mantienen

En este capítulo se analizarán las publicaciones y proyectos que se mantienen hasta la fecha de la realización de esta investigación. En busca de características particulares a cada caso o comunes entre ellos para que estas publicaciones o eventos de difusión se mantengan.

Eduardo Villacís, *El espejo humeante*

Ciertos proyectos requieren de una plataforma más firme para funcionar, no solamente en la parte financiera y en infraestructura, sino también debe mantenerse en un largo período. Como es el caso del programa de subespecialización en Ilustración y Arte Secuencial de la USFQ dirigido por Eduardo Villacís. Lo que demuestra la importancia de las instituciones en potenciar los proyectos provenientes de artistas dedicados al cómic. Esta potenciación es indispensable para el desarrollo del cómic en Ecuador.

La revista *Traffic* se dejó de publicar en la década de los 90 y las historietas que Eduardo Villacís realizaba para la revista no continuaron en otras publicaciones. Este es un ejemplo de que la producción de cómics no es solo tarea del autor, sino también están involucradas organizaciones que generen las plataformas necesarias para que las historietas se mantengan en el tiempo. El caso de *Traffic* es importante mencionarlo en el análisis del trabajo de Eduardo Villacís ya que permitió al autor tratar el lenguaje del cómic desde su perspectiva única y ejercer una narración propia.

Otros proyectos de Eduardo Villacís se mantienen vigentes como es la segunda edición de *El espejo humeante* que se puede encontrar en librerías de la ciudad de Quito. Además de la subespecialización que dirige Eduardo Villacís en la Universidad San Francisco de Quito en Ilustración y Arte Secuencial, es un programa que se sigue ofreciendo a los estudiantes de dicha universidad. Así, vemos como distintos proyectos que requieren plataformas para llevarse a cabo pueden permanecer en el tiempo. La naturaleza de la actividad académica y la docencia no permiten poner en la misma discusión la actividad de publicación de una revista, por lo que no son plataformas comparables.

Se han realizado exposiciones en galerías o museos donde se reúnen varias obras de cómic de distintos autores. Eduardo Villacís realizó su exposición *Antilógica* en el Centro de Arte Contemporáneo en 2014, que consiste de una revisión de sus obras en los distintos campos en los que ha trabajado como artista a lo largo de su carrera. Dentro de los cuales encontramos: animación digital, diseño de videojuegos, pintura, cómic y el museo falso «El espejo humeante» que inspiró la publicación de su versión gráfica cercana a la novela gráfica. De esta forma se evidencia que publicaciones de años anteriores, los cómics de la revista *Traffic*, se pueden unir a un solo proyecto como es «Antilógica».

La unificación de varios proyectos de cómics ecuatorianos en una exposición artística es una actividad muy común en el país, «Antilógica» es la única que reúne el trabajo de un solo autor y que dentro de su amplio campo de trabajo se encuentra el cómic.

Fabián Patinho, *Ana y Milena*

Ana y Milena, tira cómica realizada enteramente por Fabián Patinho, se publica diariamente en un periódico de circulación masiva en el Ecuador. Es única en su clase, ya que no hay otras tiras cómicas nacionales publicadas con esa periodicidad y durante tanto tiempo. La autopublicación de 2009 demuestra que a partir de un proyecto, que solo se puede lograr con el apoyo de una institución grande, se puede incursionar en otros proyectos. En este caso, la publicación de la compilación de *Ana y Milena*, alcanzó un número considerable en unidades vendidas en relación al tiraje, sin embargo las exigencias de distribución y logística para llevar los ejemplares a librerías frenaron la continuidad de este proyecto que pudo alcanzar más unidades vendidas o tal vez una segunda edición.

Fabián Patinho tiene otro objetivo como autor: la novela gráfica. Para él es la forma estética más elevada que alcanza el cómic. Llegar a publicar esta obra es su gran meta, así como lo fue tener una tira cómica. El apoyo editorial es indispensable para este proyecto y el autor trabaja actualmente tanto en la obra como en este sentido.

Guayaquil Cómic Club

Dentro del evento Organizado por el Guayaquil Cómic Club, cuyo presidente es Alfredo García, se colocan stands de venta de cómics importados y cómics nacionales donde se puede encontrar muchas de las revistas publicadas en Guayaquil así como trabajos de artistas de otras ciudades. La visibilidad de las obras es muy importante para el desarrollo del cómic. Este colectivo asume

la actividad principal de que el lector además de conocer las obras producidas en Ecuador, también salga de su mente la idea errónea de que en el país no se realiza cómic.

Dichos stands forman parte de la exposición comercial, pero también en el evento se ofrecen charlas y talleres gratuitos, así como lanzamientos de cómics ecuatorianos. Todo esto abierto al público en general y de forma gratuita. Los recursos para la realización del evento vienen de auspicios del sector privado, de fondos concursables de instituciones públicas y una universidad que facilita el espacio para el desarrollo del evento.

El público joven asiste al evento encuentra en este un espacio necesario para hablar del tema que le interesa: animación japonesa, videojuegos, cómic norteamericano de superhéroes, manga, etc. En este contexto de cómic y de productos relacionados a él, las publicaciones nacionales son expuestas al lector potencial, teniendo más posibilidad de vender las revistas que en otro ambiente o ante un público que no es cercano al cómic.

Mauricio Gil, *Revista Leyendas*

La *Revista Leyendas* de historietas, es la revista autopublicada de mayor permanencia en Ecuador. Parte del financiamiento viene de auspicios y de sus directores Mauricio Gil y Eduardo Onate (fallecido en 2014). Para ellos la prioridad es no dejar de hacer la revista, así deban asumir todos los costos de impresión. Se han realizado una o dos ediciones anuales con este sistema de producción.

Hay que recalcar dos factores importantes, primero en cuanto a la metodología de producción y distribución de la esta *Revista Leyendas*. Los cuales están relacionados desde el inicio, Mauricio Gil señaló en la entrevista que programa terminar los números de la revista para el evento en mayo del Guayaquil Comic Club o para la Feria del Libro. El autor conoce que la producción de la revista tiene como fin la distribución, es decir, estar al alcance de los lectores. Esta cohesión entre las dos partes del proceso de elaboración de cómics ha resultado para esta particular publicación y le permite mantenerse en el tiempo.

El segundo factor es que a pesar de ser una revista autopublicada, varias personas trabajan en la elaboración de la misma. Adicionalmente a Mauricio Gil y a Eduardo Onate (†), participan jóvenes dibujantes que ilustran, entintan, diagraman o colorean.

Estas características hacen de la *Revista Leyendas* una importante publicación de cómics en la ciudad de Guayaquil y en Ecuador.

***Memorias Guayaquileñas, Comicteca* y Convención de Cómics, Melvin Hoyos, director cultural**

La Comicteca de la Biblioteca Municipal de Guayaquil es un espacio único en Ecuador, el acceso gratuito a una cantidad y variedad extensa de títulos es muy importante para que los lectores de cómics no se separen de este arte y continúen explorando con nuevas obras y diferentes autores. El reconocimiento que le da una institución pública al arte del cómic despierta interés en el público y hasta cierto atribuye una característica de formalidad en la imagen que se tiene en general del cómic.

Memorias Guayaquileñas es un proyecto de difusión histórica de la ciudad de Guayaquil que se mantiene hasta la fecha. El uso del cómic como medio para el contenido educativo está relacionado con las instituciones públicas encargadas de la difusión cultural. Como menciona Melvin Hoyos en la entrevista, el recuerdo de lo que hizo Editorial Novaro con el Ministerio de Cultura de México sirvió de inspiración para desarrollar un programa cultural basado en cómic. La importancia de esta aplicación es la frecuencia con que se puede mantener una revista, lo que consecuentemente beneficia a profesionales como guionistas y dibujantes quienes trabajan en varias revistas que se elaboran simultáneamente. Esto es factible gracias al apoyo en recursos que presenta la Municipalidad de Guayaquil como institución pública.

Como tercer eje para desarrollar el cómic en la ciudad de Guayaquil la Dirección de Cultura de la municipalidad organiza la Convención de Cómics en una plaza pública de la ciudad. Este evento tiene la distinción de mostrar el cómic de forma abierta tanto a personas que ya conocen el cómic, que lo lean como a personas que no lo consideraban una forma de arte, de recreación, etc. Al tener un espacio los productores nacionales en la Convención de Cómics se apoya en la tarea, ya mencionaba anteriormente con el Comic Club de Guayaquil, de eliminar la idea errónea en la gente que el cómic ecuatoriano no existe.

Lesparragusanada, Carla García, Jorge Chicaiza y Fausto Machado

La revista de historietas *Lesparragusanada* es única en su clase porque está conformada por trabajos de varios artistas del Ecuador e internacionales. Además, funciona con un sistema de convocatoria y jurado. El financiamiento proviene de fondos concursables, auspicios, canjes y las operaciones son a cargo de sus miembros. Quienes consideran que al publicar obras nacionales con extranjeras se incentiva a los artistas a subir el nivel sus cómics y también es una forma de mostrar que localmente se pueden elaborar comics con la misma calidad en el extranjero.

A través de los artistas internacionales que participan en la revista, *Lesparragusanada* se hace conocer en otros países y gracias a su contenido es una revista internacional. La fortaleza de esta publicación radica en que los artistas que participan en la convocatoria son quienes asumen el costo de elaborar el contenido y el jurado y personal de la revista eligen lo que se considere mejor para la revista.

A pesar de ser un proyecto organizado que se mantiene en el tiempo gracias a la constancia de sus directores, *Lesparragusanada* no tiene presencia en puntos de venta de acceso al público. La distribución requiere de un trabajo especial de personal dedicado a este proceso de la producción de cómic y recursos adicionales para sustentarlo. Este es un problema que ya se ha notado en otros productores de cómics ecuatorianos.

Grupo Ichiban, Oswaldo Araujo

Expo Cómic en Quito, es un evento anual que abarca muchos temas dentro de sus salas de exposición: gastronomía japonesa, videojuegos, anime, *merchandising* de personajes y series populares japonesas, concursos de karaoke y concursos de *cosplay*, así como el concurso de manga. Sobre este último el grupo ha trabajado durante años publicando una revista con los ganadores del concurso que son elegidos por un jurado invitado. Esta publicación se ha dejado de imprimir y puesta a disposición en edición digital desde el año 2012. El evento más popular es el concurso de *cosplay* como lo indica Oswaldo Araujo en la entrevista realizada para esta investigación. Así como en el caso de «Cómics fantasía y ciencia ficción», organizado por el Cómic Club de Guayaquil, *Expo Cómic* de Ichiban se apoya en otros temas cercanos al cómic que llamen la atención del público en mayor cantidad para hacer posible la realización del evento. Los grupos privados mencionados que se conforman de fanáticos interesados en la difusión del arte, no cuentan con los recursos necesarios para realizar un acto que trate exclusivamente del cómic, se perdería una fuente de ingreso por auspicios de no incluir a los videojuegos, a los accesorios o figuras de acción.

El trabajo de difusión de Ichiban mediante su concurso de manga anual es una oportunidad para jóvenes artistas o aspirantes a mostrar sus trabajos con el deseo de ser publicados. Sin embargo dichos trabajos a pesar de ser expuestos en el evento pierden visibilidad ante el público al no ser repartidos gratuitamente como antes se realizaba. Los costos de operación hacen de esta práctica muy difícil para el grupo Ichiban, como lo comentó Oswaldo Araujo en la entrevista.

Central Dogma, «Arqueología del cómic ecuatoriano»

«Arqueología del cómic ecuatoriano», es un extenso archivo de cómics publicados en Ecuador que Central Dogma ha transformado en una exposición artística montada en Ambato y en Quito, cumple el objetivo de eliminar la idea errónea de que en Ecuador no se ha realizado ni se realiza cómics. Esta forma de mostrar el cómic ecuatoriano en una galería de arte tiene primero el objetivo de formalizar el cómic como propuesta estética y que deje el sitio de arte menor. Segundo, este mismo acto de exponer el cómic en una galería es retirar a la historieta del medio para el que fue concebido, el medio impreso. Las dificultades que se han notado a lo largo de esta investigación, como costos difíciles de asumir para un colectivo o tareas de distribución exigentes, hacen de la exposición en galería un recurso viable para cumplir el objetivo mencionado anteriormente.

Valeria Galarza, *Competir x Ti*

Valeria Galarza con su serie de manga *Competir x Ti*, trabaja por primera vez en Ecuador el género *shoho* o comedia romántica japonesa. Colaborando de cerca con el Guayaquil Cómico Club, los esfuerzos de promoción y distribución del manga se vuelven más fáciles para un autor que se autopublica. La presencia de la autora en los eventos promocionales le permite realizar una lectura de cómo reacciona el público ante su manga, como lo comentó en la entrevista realizada en la Feria del Libro 2013 en Quito.

Paco Puente, *Afromonkey, Azno Cómics*

Las tiras cómicas de Paco Puente mantienen su presencia en el medio digital, el cual utilizan como base para llegar al medio impreso. El autor considera que el lector ecuatoriano debe ser introducido al cómic, en el caso de no estar familiarizado con él, a través de la temática del humor. Esto es el fundamento de la orientación de *Azno Cómics* y que viene como respuesta a otras publicaciones ecuatorianas, que para Paco Puente tratan temáticas muy complejas que hacen difícil el acceso de ciertos trabajos para el público no lector de cómics.

Iván Guevara, *Go Toons*

Proyectos con resultados distintos como la historieta «Pepe Cáncamo» que se publicó en forma de compilación y *Sombra*, No. 1 y 2, que detuvo la publicación de su serie en solo dos números. Go Toons es el sello con el que ha

publicado cómics Iván Guevara y mediante redes sociales bajo ese nombre se muestran tiras cómicas cuyos personajes son animales de las Islas Galápagos.

Ahora capacita jóvenes artistas en «Manga Project» sobre los temas de ilustración y narrativa para cómic japonés. Estas experiencias hacen de Iván Guevara un referente de las publicaciones de manga e historieta en la ciudad de Guayaquil.

Alejandro Bustos, Zonacuario

El personaje de cómic que se ha mantenido durante años y en una publicación frecuente es el Capitán Escudo, de la revista *Elé*, publicada por Zonacuario. Gracias a la plataforma que ofrece la empresa con su infraestructura y equipo de trabajo capaz de realizar una historieta de nueve páginas a color cada dos meses que sale a la venta la revista *Elé*.

Es muy difícil realizar un proyecto de esta magnitud fuera de una plataforma como la revista *Elé* o el caso mencionado anteriormente *Memorias Guayaquileñas*. El *Capitán Escudo* es una historieta que además se está preparando para ser llevada al formato cine con un corto de animación. Alejandro Bustos de Zonacuario en su entrevista para esta investigación comentó que el equipo encargado del *Capitán Escudo* tiene expectativa y ha recibido bien este paso del personaje a otro medio.

J. D. Santibáñez, Comic Book

La extensa trayectoria de J. D. Santibáñez y la numerosa cantidad de revistas e historietas publicadas, hacen de Santibáñez uno de los artistas más productivos en las décadas de 1980-1990. Algunas de sus novelas y cuentos se encuentran disponibles en la tienda en línea Amazon, en formato digital e impreso. Muchas de sus obras son auto publicaciones que durante años se han sumado a un catálogo que pocos artistas han logrado realizar.

Continuando con el análisis de los casos tomados en cuenta para esta investigación, los proyectos o publicaciones culminados, tienen características distintas a los proyectos mencionados en la anterior sección, que han sido determinantes para que no estén vigentes al momento de realizar la investigación.

Juan Zabala, editor

En el proyecto «Archivos desclasificados» que consistía en incluir cómics en un diario de circulación en Quito, Juan Zabala trabajó en un número como editor. La serie de cómics no continuó por decisión del directorio de di-

cho medio impreso, en este caso se presentó la plataforma necesaria para contar con el trabajo de artistas profesionales.

Sin embargo el concepto de plataforma mencionada en casos anteriores no es todo lo necesario para que se continúe con un proyecto de historieta, las personas a cargo deben incluir al cómic en su publicación y entenderlo como parte de ella.

Por otro lado, Juan Zabala también ha trabajado en una exposición compilatoria de cómics producida en Ecuador como parte de la Feria del Libro, llamada *100 años del cómic ecuatoriano*. Al igual que «Arqueología del cómic ecuatoriano», la exposición tiene el objetivo evidenciar que sí se ha producido cómics en Ecuador. Las compilaciones de este tipo son una vía para dar a conocer las dispersas obras de corta duración que se han realizado en el país sin entrar en procesos de reimpresión, distribución, etc., de los cómics considerados.

ADN Montalvo, *XOX Cómics*

En la entrevista realizada a ADN Montalvo, el director de la revista *XOX Cómics*, determina que la razón principal por la cual se dejó de publicar el cómic fue el retorno inexistente a la inversión realizada por él para la producción del cómic. Este caso demuestra lo difícil que es que un proyecto de esta naturaleza se mantenga en mercado solamente con el ingreso por ventas. Algunos de los trabajos realizados en esta revista forman parte de la colección de Central Dogma.

Xavier Bonilla, Bonil, *Privatefalia S.A.*

Es la única obra considerada como arte secuencial de Xavier Bonilla, ya que su trabajo se orienta hacia el humor gráfico y caricatura de un solo cuadro, donde no existe transición entre viñetas. Además, la forma en que se produjo *Privatefalia S.A.* no se ha visto a lo largo de esta investigación. Una organización que encargue el trabajo a un artista para que elabore un grupo de historietas y caricaturas sobre un tema específico, no es común en el medio ecuatoriano. *Memorias Guayaquileñas* no coincide con estas características, primero porque la revista es parte de un programa más grande que funciona con otros objetivos. En segundo lugar, porque este se realiza con la participación de varios profesionales entre ellos un editor y consultores expertos en historia.

Hay muchos puntos importantes a recalcar en lo que concierne a las particularidades de los proyectos analizados en esta investigación. Algo que ha surgido en muchos de los casos es la necesidad de una plataforma financiera y

logística para que algunos proyectos se lleven a cabo. En el caso de la Subespecialidad en Ilustración y Arte Secuencial de la USFQ dirigida por Eduardo Villacís solo es posible en el contexto de una universidad que además contenga un programa de arte visual que se complemente con la subespecialidad. Existe otro proyecto que solo se puede realizar desde una plataforma de similares características es la Comicteca de la Biblioteca Municipal de Guayaquil, que ofrece un espacio de difusión del cómic nacional e internacional. La amplia variedad de títulos a disposición del usuario es solamente posible desde una gran organización con capacidad de financiamiento. Por otro lado, los eventos de difusión de cómic como *Expo Cómic* de Club Ichiban o «Cómics, fantasía y ciencia ficción», del Cómic Club de Guayaquil, son esfuerzos notables desde un grupo de entusiastas del arte. Sin embargo, para hacer posible el evento se debe ofrecer un espacio para otras formas de entretenimiento y expresión artística como los videojuegos o el *cosplay*. Gracias a esto es posible realizar el evento ya que un proyecto similar, desde la parte privada, individual, dedicado para dar espacio al cómic es muy difícil de lograr.

Dejando de lado el tema de lo que requiere un proyecto vinculado al cómic para funcionar, es importante recalcar los principios o lineamientos iniciales con los que se concibe un proyecto. Es el caso de *Lesparragusanada* que funciona como un vínculo entre los artistas de cómics locales y artistas internacionales, al publicar obras de ambos en un solo ejemplar. Esta característica hace único al proyecto.

Conclusiones

Las organizaciones y clubes de difusión de cómic en Ecuador se han formado con el objetivo de realizar eventos de difusión del cómic. Este no es el único tema, ni tampoco el tema central. En muchos de estos eventos se encuentran otro tipo de actividades relacionadas a la animación japonesa, los videojuegos o concursos de disfraces. Si bien estos eventos se componen también de charlas sobre cómic, no son estas lo que más llama la atención de los asistentes. El aporte trascendente de estas organizaciones y clubes es el generar espacios para que los lectores de cómics (quienes por supuesto, también gustan de otras formas de arte y entretenimiento) traten el tema, conversen entre ellos, conozcan nuevos títulos obras y sobre todo conozcan a los artistas locales que producen cómic.

No es apropiado comparar el espacio que generan para el cómic los clubes de artistas y aficionados con el espacio que supone para el cómic la Comiteca de la Biblioteca de Guayaquil. La plataforma en este caso es una institución gubernamental y lo que se busca trayendo este caso a colación es determinar que el espacio generado es distinto, debido a que los clubes de cómic organizan sus encuentros desde lo privado, mientras que una institución pública –cuyo objeto es la difusión cultural– está incluso obligada a generar estos espacios. La exclusividad que tiene la Comiteca como espacio para el cómic se debe a la capacidad de financiamiento de la institución, de la cual no disponen los clubes. En su situación, ellos deben compartir el espacio del cómic con otro tipo de contenidos, sin que esto sea un aspecto negativo, más bien es una forma de evidenciar el dinamismo que tienen las iniciativas de estos grupos para lograr que se mantengan en actividad.

Esta investigación ha dado a conocer muchos trabajos de artistas y colectivos ecuatorianos relacionados con el cómic, algunos de ellos se mantienen en marcha mientras que otros culminaron sus actividades. El término plataforma mencionada varias veces en este texto, hace referencia a la organización pública o privada que posibilite estos proyectos, la cual además de aportar con recursos financieros e infraestructura debe también incorporar al cómic en su modelo de trabajo, es decir, en sus objetivos. Gracias a este aporte e inclusión algunos proyectos han sido posibles de realizar y la falta del mismo ha sido la razón por la que muchas iniciativas de artistas y colectivos no mantengan su actividad.

Especificando la incidencia de la plataforma en la producción de cómics y en la permanencia en el tiempo de un proyecto, es necesario mencionar que la distribución de cómics se dificulta para quienes no disponen de un equipo de trabajo con capacidad de sobrellevar este proceso y las tareas que demandan mucho tiempo. Los artistas que autopublican sus obras deben enfrentarse a esta dificultad y sostenerla desarrollando mecanismos propios. Uno de ellos es trabajar en conjunto con otros artistas o clubes de cómic. Con esto se puede observar que los artistas que trabajan desde lo amateur o están arrancando con su iniciativa, no se adecuan a la situación, sino que desde el principio plantean el proyecto para vencer dificultades de financiamiento o logística. Así, las posibilidades de mantenerse en el tiempo son mayores, a medida que se conozca las capacidades de cada proyecto.

La influencia de varios tipos de contenidos en la creación de cómic ecuatoriano tiene incidencia sobre los formatos, tipos de narrativa, entre otros elementos con los cuales el artista decide darle forma a su obra. En el *manga* japonés, sus estilos y formatos, están muy marcados en algunos artistas, quienes consideran que las series de televisión japonesa son una gran inspiración para crear sus obras. De esta forma, podemos ver cómo lo audiovisual es tomado en cuenta como una referencia para crear contenido de lectura de texto e ilustración como es el cómic. No solamente el cómic influye en el cómic, sino también otros tipos de contenido cumplen esa función. Además de otros autores de literatura y de cómic, Fabián Patinho considera a la música una fuente de inspiración. El autor busca plasmar en su tira cómica los efectos que tiene en él la música, es decir, el ambiente que genera un tipo de música en particular.

Una opinión de muchos artistas fue la falta de narradores gráficos en la producción de cómic, es decir, existen muchos artistas ilustradores, pero que no tienen el conocimiento necesario para desarrollar una historia en el lenguaje del cómic, mediante la transición entre viñetas. Este aspecto es importante para entender de mejor forma el cómic ecuatoriano; sin narración en este lenguaje no es posible que el lector se acerque al cómic. Como cualquier otro medio, debe existir algo que llame la atención del público, dentro de la obra y no basarse solamente en otros procesos de la producción del cómic como por ejemplo la promoción para que el lector consuma ese bien cultural. Con esto hacemos una relación con lo mencionado anteriormente sobre los retos de la distribución, además de lo que ya supone ese proceso, la dificultad se agrava si se presenta un cómic que no cumpla con ese requerimiento narrativo.

Para concluir, la investigación concentrada en la producción de cómic en Ecuador, está relacionada estrechamente a las acciones de artistas y colectivos quienes en la actualidad plantean las bases que dirigirán el desarrollo de esta producción cultural a futuro. Sus metodologías, descritas en esta investigación dan conocer sus particularidades y similitudes, pero sobre todo son

una respuesta al ambiente en que se desarrollan, lo cual supone un dinamismo propio de los artistas y clubes de cómic. Esta dinámica o capacidad de cambio invita a continuar observando su evolución con el paso del tiempo.

Para profundizar en el tema se utilizó la guía de los siguientes objetivos específicos: Primero, describir el proceso de formación de los principales clubes de cómic del Ecuador, los cuales tienen diversos campos de acción pero el común es la realización de eventos de difusión del cómic y afines. Segundo, identificar cuáles son los métodos de distribución y comercialización de las obras de arte secuencial producidas por los clubes de cómic del Ecuador, en este punto también se tomó en cuenta la producción de artistas independientes vinculados o no a algún colectivo de ese tipo. Tercero, determinar en qué forma aportan otras instituciones u organizaciones externas en el proceso de producción de arte secuencial a los clubes de cómic, las actividades de los clubes de cómic muchas veces requieren del apoyo externo por las exigencias que conlleva realizar sus actividades.

Bibliografía

- De Santis, Pablo. *La historieta en la edad de la razón*. Buenos Aires: Paidós, 1998.
- Debray, Régis. *Vida y muerte de la imagen: Historia de la mirada en Occidente*. Barcelona: Paidós Ibérica, 1994.
- Ecuador. Ministerio del Litoral. *Guayaquil en la historia, I*. Guayaquil: Ministerio del Litoral, 2009.
- Eisner, Will. *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*. Nueva York: W. W. Norton, 2008.
- Fernández Porta, Eloy. *Afterpop: La literatura de la implosión mediática*. Barcelona: Anagrama, 2010.
- García, Santiago. *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri, 2010.
- Gurrero, José Luis. Conferencia «Arqueología del cómic ecuatoriano». Quito: Alianza Francesa, 28 de enero de 2014.
- Hoyos, Melvin. *Historia del arte secuencial de Guayaquil*. Guayaquil: Ministerio el Litoral, 2009.
- Maletta, Héctor. *Epistemología aplicada: Metodología y técnica de la producción científica*. Lima: Consorcio de Investigación Económica y Social (CIES), 2009.
- Masotta, Oscar. *La historieta en el mundo moderno*. Barcelona: Paidós, 1982.
- McCloud, Scott. *Entender el cómic: El arte invisible*. Bilbao: Astiberri, 2009.
- Molina, Valeria, y Yanko Molina. *El Santo vive en Matavilela*. Quito: Antropófago, 2013.
- Ragin, Charles. *La construcción de la investigación social: Introducción a los métodos y su diversidad*. Bogotá: Siglo del Hombre, 2007.
- Romano, Eduardo. *Breve examen de la historieta*. Buenos Aires: La Brujía, 2012.
- Santibáñez, José Daniel. «El cómic en Ecuador: Una historia en génesis permanente». *Chasqui*, No. 119 (septiembre de 2012), (Quito: CIESPAL): 23-42.
- Velasco, Arnulfo. «Aplicaciones de la sociocrítica al estudio de la novela gráfica: El verano indio de Milo Manara y Hugo Pratt». En Edmond Cros, *Questionnement des formes questionnement du sens*, t. I, 445-58. Montpellier: Centre d'Études et de Recherches Sociocritiques (CERS), 1997.

Cómics analizados

- Bonilla, Xavier, Bonil. *Privatefalia S.A.* Quito: Centro de Educación Popular, 1994.
- Bustos, Alejandro. *El saqueo urbano de Van-dalo y K-chinero*. Quito: Zonacuario, 2013.
- Galarza, Valeria. *Competir por Ti*, vol. 1 y 2. Guayaquil: Comic Club Guayaquil, 2013.
- García, Alfredo. *Historia de la Bandera y el Escudo Nacional*. Guayaquil: Biblioteca Municipal de Guayaquil, 2009.

- Gil, Mauricio. *El Candelero. Parte 1*. Guayaquil: Revista Leyendas, 2007.
- Guevara, Iván. *Pepe Cáncamo: Cada día un ladrillo*. Guayaquil: INTACO Ecuador, 2011.
- Hoyos, Melvin. *Guayaquil en llamas: Los incendios de 1764 y 1896*. Guayaquil: Biblioteca Municipal de Guayaquil, 2011.
- Patinho, Fabián S. *Ana y Milena*. Quito: El Espantapájaros, 2009.
- Santibáñez, José Daniel. *Comic Book*. s. l.: edición de autor, 2006.

Entrevistas realizadas por el autor

- Araujo, Oswaldo. Club Ichiban. Noviembre de 2013.
- Bonilla, Xavier, Bonil. *Privatefalia*. Diciembre de 2013.
- Bustos, Alejandro. Zonacuario y *Capitán Escudo*. Enero de 2014.
- Galarza, Valeria. *Competir x Ti*. Mayo de 2013.
- García, Alfredo. Cómics Club de Guayaquil. Mayo de 2013.
- Gil, Mauricio. *Revista Leyendas*. Mayo de 2013.
- Guevara, Iván. Go Toons. Diciembre de 2013.
- Hoyos, Melvin. *Memorias Guayaquileñas*. Febrero de 2014.
- Jácome, José Luis. Archivo «Arqueología del cómic ecuatoriano». Enero de 2014.
- Machado, Fausto. *Lesparragusanada*. Junio de 2013.
- Montalvo, ADN. *XOX Cómics*. Octubre de 2013.
- Patinho, Fabián. *Ana y Milena*. Junio de 2013.
- Puente, Paco, Afromonkey. *Azno Cómics*. Enero de 2014.
- Santibáñez, José Daniel. *Comic Book*. Enero de 2014.
- Villacís, Eduardo. *El espejo humeante*. Junio de 2013.
- Zabala, Juan. *100 años de cómic en Ecuador*. Noviembre de 2013.

Universidad Andina Simón Bolívar

Sede Ecuador

La Universidad Andina Simón Bolívar es una institución académica de nuevo tipo, creada para afrontar los desafíos del siglo XXI. Como centro de excelencia, se dedica a la investigación, la enseñanza y la prestación de servicios para la transmisión de conocimientos científicos y tecnológicos.

La Universidad es un centro académico abierto a la cooperación internacional, tiene como eje fundamental de trabajo la reflexión sobre América Andina, su historia, su cultura, su desarrollo científico y tecnológico, su proceso de integración, y el papel de la Subregión en Sudamérica, América Latina y el mundo.

La Universidad Andina Simón Bolívar es una institución de la Comunidad Andina (CAN). Como tal forma parte del Sistema Andino de Integración. Fue creada en 1985 por el Parlamento Andino. Además de su carácter de institución académica autónoma, goza del estatus de organismo de derecho público internacional. Tiene sedes académicas en Sucre (Bolivia), Quito (Ecuador), sedes locales en La Paz y Santa Cruz (Bolivia), y oficinas en Bogotá (Colombia) y Lima (Perú). La Universidad tiene especial relación con los países de la UNA-SUR.

La Universidad Andina Simón Bolívar se estableció en Ecuador en 1992. En ese año la Universidad suscribió un convenio de sede con el gobierno del Ecuador, representado por el Ministerio de Relaciones Exteriores, que ratifica su carácter de organismo académico internacional. En 1997, el Congreso de la República del Ecuador, mediante ley, la incorporó al sistema de educación superior del Ecuador, y la Constitución de 1998 reconoció su estatus jurídico, el que fue ratificado por la legislación ecuatoriana vigente. Es la primera universidad del Ecuador en recibir un certificado internacional de calidad y excelencia.

La Sede Ecuador realiza actividades, con alcance nacional e internacional, dirigidas a la Comunidad Andina, América Latina y otros ámbitos del mundo, en el marco de áreas y programas de Letras, Estudios Culturales, Comunicación, Derecho, Relaciones Internacionales, Integración y Comercio, Estudios Latinoamericanos, Historia, Estudios sobre Democracia, Educación, Adolescencia, Salud y Medicinas Tradicionales, Medio Ambiente, Derechos Humanos, Migraciones, Gestión Pública, Dirección de Empresas, Economía y Finanzas, Estudios Agrarios, Estudios Interculturales, Indígenas y Afroecuatorianos.

Últimos títulos de la Serie Magíster

Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador

- 206** Gabriela Espinoza, ¿GALANTERÍA O ACOSO SEXUAL CALLEJERO?: Un análisis jurídico con perspectiva de género
- 207** María José Ramírez, LOS TRIBUTOS HETERODOXOS Y SU APLICACIÓN EN LA COMUNIDAD ANDINA
- 208** Lorena Campo, MEMORIAS EN MOVIMIENTO: Testimonios corporales sobre el diagnóstico del «trastorno bipolar»
- 209** Gustavo Andrade, LAS COMUNAS ANCESTRALES DE QUITO: Retos y desafíos en la planificación urbanística
- 210** María Elena Rodríguez, ¿QUÉ CONOCEMOS DEL DERECHO A LA SALUD?: Propuesta de marco conceptual en perspectiva crítica para Venezuela
- 211** Boris Hernández, SUMARIO ADMINISTRATIVO Y DEBIDO PROCESO
- 212** Verónica Juna, COMO MEJORAR EL ECOSISTEMA EMPRENDEDOR EN QUITO
- 213** Israel Celi, NEOCONSTITUCIONALISMO EN ECUADOR: ¿Judicialización de la política o politización de la justicia?
- 214** Diana Ferro, «NEOARTESANÍA» QUITEÑA: UNA PROPUESTA SUSTENTABLE. Identidad cultural e innovación frente al mito del crecimiento
- 215** Santiago Estrella, MIRADAS A LA IDENTIDAD NACIONAL EN EL FILME *QUÉ TAN LEJOS*
- 216** José Chalco Salgado, PRINCIPIO DEMOCRÁTICO Y LA FACULTAD REGLAMENTARIA DEL PRESIDENTE DE LA REPÚBLICA
- 217** Juan Francisco Guerrero, EL AGOTAMIENTO DE RECURSOS PREVIO A LA ACCIÓN EXTRAORDINARIA DE PROTECCIÓN ¿Un presupuesto material o procesal?
- 218** Julia Ortega, LOLITA: CRIATURA FANTASMÁTICA. La adaptación del libro de Vladimir Nabokov al cine
- 219** Jorge Touma, EL PROCEDIMIENTO ABREVIADO: Entre la eficacia judicial y el derecho a la no autoinculpación
- 220** Hugo Palacios, ARTE EN EL TRANSPORTE PÚBLICO DE QUITO
- 221** Juan Carlos Mena, EL ARTE DEL CÓMIC EN ECUADOR

En este libro el autor describe y analiza los proyectos más notables de producción de cómics en Ecuador. Una producción que se ha desarrollado de una manera propia debido a que es un arte en sí mismo, tiene particulares procesos de creación y distintas formas de llegar al público.

Artistas y gestores culturales nos guían con su testimonio en este viaje por descubrir cómo funciona el cómic en Ecuador. En él el lector encontrará detalles de cómo surgen los clubes de cómic, cómo se realiza la difusión cultural de este género, las tiras cómicas que han desarrollado sus creadores, las revistas que las publican, y cómo se forman los futuros profesionales en este campo.

En definitiva, el estudio busca plasmar los esfuerzos individuales y colectivos, así como los retos a superar para iniciar una historia del cómic ecuatoriano.



Juan Carlos Mena Serrano (Quito, 1985) es Licenciado en Administración de Empresas (2008) por la Universidad de las Américas, Quito; Especialista Superior en Comunicación para la Empresa (2013) y Máster en Comunicación (2014) por la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador, Quito. Actualmente se dedica a la dirección empresarial en la ciudad de Quito.

ISBN: 978-9978-84-982-8



9789978849828