



CREACIÓN Y GESTIÓN DE COMICTECAS

CREATION AND MANAGEMENT OF COMICTECAS

Autor:

Agustín Rodríguez Herrera. Biblioteca Pública del Estado. Ciudad Real.

agustinr@jccm.es

Resumen:

Se analiza el diseño de una Comicteca, su gestión, su organización y el desarrollo y difusión de las colecciones, tomando como punto de partida la experiencia de la Biblioteca Pública del Estado de Ciudad Real (España), tomada como referencia a nivel nacional por el Ministerio de Educación, Cultura y Deportes, así como una breve historia del Cómic, y los principales eventos que se organizan en el mundo. El autor es además el Comisario de la gran Exposición Historia del Comic 1897-2018 que ya circula por toda Castilla La-Mancha.

Abstract:

This article analyzes the design of a comics library, its management, its organization and the development and the diffusion of the collections taking as a starting point the experience of the State Public Library of Ciudad Real (Spain), taken as reference at national level by the Ministry of Education, Culture and Sports, as well as a brief history of the Comic, and the main events that are organized in the world. The author is also the Commissioner of the great History Exhibition of the Comic 1897-2018 that already circulates throughout Castilla La-Mancha.

Palabras clave:

Bibliotecas; cómics; Comictecas

Keywords:

Libraries; comics; comic libraries

Introducción

El mundo del Cómic está viviendo una edad de oro sin precedentes, con una popularidad nunca alcanzada. Las películas basadas en el noveno arte inundan las salas de cine, las exposiciones sobre el Comic llenan los museos más famosos, como

el MOMA, lo que provoca que público que nunca se habían acercado al Cómic ahora si lo haga desde una nueva perspectiva alejada de los prejuicios existentes años atrás.

En la actualidad se reúnen distintas generaciones de fans, tanto los adolescentes seducidos por el manga, como adultos que leen comic europeo, más cercano a la literatura o comic americano reeditado de hace décadas.

Y cada vez crece más el interés del Cómic como elemento educativo y formativo. Como bien explica Fernández de Avilés¹, la biblioteconomía ya trata la necesidad de trabajar la lectura desde la más temprana infancia, implicando a familias y escuelas. También resalta la necesidad de cooperación entre bibliotecas públicas y bibliotecas escolares, remarcando el papel que la biblioteca pública puede jugar frente a los adolescentes, poniendo en marcha prácticas encaminadas a acercar la lectura a sectores infantiles y juveniles.

Crear un espacio especializado en la Biblioteca dedicada al noveno arte, la comicteca, se hace a día de hoy imprescindible. Previendo este auge con la antelación suficiente se empezó hace varios años a realizar esta tarea en la Biblioteca Pública del Estado en Ciudad Real para llegar a ser hoy en día una de las mejores comictecas del país.

Breve historia del comic moderno.

El nacimiento del comic moderno se sitúa en una fecha de referencia, febrero de 1896. Su historia se divide en edades:

1. Edad de Platino, entre los años 1897 y 1937.

Todo empezó con una lucha entre dos grandes editores, Joseph Pulitzer, que compró en 1883 el New York World, y William Randolph Hearts que compro en 1895 el periódico rival, el New York Journal. Pulitzer creó en 1895 al primer personaje de comic: The Yellow Kid y convirtió a su periódico en el de mayor tirada del país. Hearts, viendo el negocio, le hizo la competencia e introdujo personajes como Krazy Kat.

¹ Fernández de Avilés, P. (1998): *Servicios públicos de lectura para niños y jóvenes*. Trea. Gijón.



Intentando atraer a cada vez más lectores se fueron incluyendo más historias en cada grupo editorial. Para preservar el posible trasvase de un autor a otro grupo de comunicación, deciden quedarse con los derechos de los personajes que creaban, y viendo la demanda que había decidieron reunir las tiras diarias en álbumes específicos de cada personaje.

En 1925 se popularizaron los famosos bocadillos o globos de dialogo. Con la gran depresión de 1929, la temática del comic cambia y el éxito es para las tiras diarias de aventuras como Buck Rogers, Dick Tracy y Flash Gordon. Sus dibujos se acercan mucho a la ilustración y para fidelizar a los compradores de periódicas, en la última viñeta del día dejan el suspense que se resolverá en el próximo periódico. En Europa, y dentro de las publicaciones juveniles, también llamadas revistas, nace en 1930 Tintín.

2. La Edad de Oro, entre los años 1938 y 1955.

Empieza con la creación del superhéroe por definición, Superman. En 1939 llega Batman y en 1941 el Capitán América y Wonder Woman. Estos comics se publican durante la guerra para animar la moral de los soldados, llegando incluso el Capitán América a enfrentarse directamente con Hitler. El fin de la Segunda Guerra Mundial deja un marco social diferente, los héroes anteriores caen casi en el olvido, y el público lector cambia, siendo niños, adolescentes y adultos jóvenes, tanto masculinos como femeninos los que ahora demandan los comics. Las ventas son enormes. Y con la irrupción de los comic books (comics de grapa) las tiras diarias de prensa se ven cada vez más relegadas a un público infantil.

La era nuclear y la irrupción de la tecnología hace soñar son un futuro lleno de innovaciones y también con un posible apocalipsis que acabe con la Humanidad, por lo que los temas recurrentes en este periodo son los comics de Ciencia Ficción y los de Terror. Todo eso cambiaría con el tiempo. En Japón, en 1945, Osamu Tezuka publica su primer manga, que sentarían las bases de este tipo de publicaciones a partir de ese momento.

3. La Edad de Plata, entre los años 1956 y 1969.

En los años 60 surge con mucha fuerza Marvel Comics decidida a hacer la competencia a la gran editorial de la época, DC, con un acercamiento diferente al mito del superhéroe y haciéndolo más humano, más costumbrista. Marvel Comics, se fundó a finales de 1939 con el nombre de Timely Productions, para pasarse a llamarse Atlas Comics desde 1951 hasta 1961, y es entonces cuando bajo el nombre de Marvel crearon los personajes que han llegado hasta nuestros días: Spiderman, Los cuatro fantásticos, Los vengadores, Hulk, Thor, X-Men, etc. Otra característica es la inclusión de la Continuidad, a partir de este momento los comics se numeran a partir del número 1 y tanto las historias como las subtramas se continúan.

Esta característica fideliza al público con un personaje en concreto, con lo que se crea la necesidad de la compra mensual del comic para seguir la continuidad de la historia. Además, se crean los universos de ficción donde todos los personajes pueden interactuar entre ellos, y las historias de uno de ellos provocan cambios en otros. En DC, se crean nuevos personajes, Green Lantern, Flash, Hawkman, etc. Y se crea la idea de tierras paralelas, donde hay versiones alternativas de los personajes.

En Europa, también asistimos a una gran explosión de la escuela franco-belga, con personajes como Lucky Luke, Los Pitufos, Tomas el gafe, Spirou, y el que sería el más famoso, Astérix. A partir de 1962, el comic se aborda desde la estética, y se toma una nueva consciencia del noveno arte, creándose instituciones para su estudio como el SOCERLID (Société d'Etudes et de Recherches des Littératures Dessinnées), que después cesaría su actividad en 1977, dejando las bases del Festival Internacional de Comic de Angulema.

4. La Edad de Bronce, entre los años 1970 y 1986.

Los grandes cambios sociales que sufren las sociedades en el mundo entero se reflejan en el comic, esa pérdida de inocencia que provoca tragedias, como los asesinatos de Kennedy o Martin Luther King, y que hace a la gente dudar de los valores sociales, sus gobiernos, y hasta el mismo concepto del bien y el mal. En los Estados Unidos los superhéroes se radicalizan, no son boy-scouts que socorren al

necesitado, son personajes como Lobezno o Punisher capaces de matar porque el mal necesita mano dura.

En España, la editorial Vértice fue la primera que empezó a publicar los comics de superhéroes americanos en el año 1969. Los siguientes años disfrutaron de un enorme éxito, también gracias a las portadas que realizaba para la edición española Rafael López Espí. A partir del año 1982, tras un breve paso por la editorial Bruguera, la editorial Fórum cogería el testigo, y empezaron a publicar los comics en orden cronológico, algo que no se había hecho antes y que consiguió que los lectores se fidelizaran como los norteamericanos.

En 1982 en algunas salas de cine de España se expuso la película Akira, que significó el punto de salida para la expansión del manga en Europa, en unos años 80 en los que la diversidad cultural y creativa estaba a la orden del día. Fue el caldo de cultivo perfecto para la industria japonesa.

Esta etapa termina con el relanzamiento de la continuidad del Universo DC. Con el evento Crisis en Tierras Infinitas. Este comic se convirtió en uno de los más importantes de la historia del comic, y en él, DC decidió eliminar todas aquellas tierras alternativas y personajes que vivían en ellas para centrarse únicamente en una sola, de esta manera pudieron reinterpretar de nuevo a muchos de ellos y fidelizar a nuevos lectores.

5. La Edad Moderna, entre los años 1987 hasta nuestros días.

Supone la expansión definitiva del manga por todo el mundo. Las nuevas generaciones de lectores leen casi exclusivamente manga y se han acercado masivamente al noveno arte, algo que no ocurría desde la postguerra. Este género tiene unas características estéticas, dibujos más simples, impactos inmediatos, armonía en la composición, que lo hacen muy atractivo para un público juvenil. Además, se lanza la figura de los mangakas (Dibujantes de mangas) como Jiro Taniguchi que reciben multitud de premios internacionales y son muy aclamados por la crítica.

En EE.UU., esta etapa comienza con la redefinición de Superman que hace John Byrne, después se pasa por una crisis en los años 90 para llegar al siglo XXI en lo más alto, en Marvel con la línea Ultimate que comienza de nuevo la continuidad y ofrece a los lectores la posibilidad de engancharse de nuevas a personajes clásicos. También es una época donde la ilustración cobra un sentido fundamental, sobre todo en las novelas gráficas, y se experimenta con nuevas alternativas, comics pintados al óleo, grandes ilustraciones sin apenas dialogo, logrando comics de una calidad asombrosa.

En Europa se crean grandes historias producto de nuevos autores de mucho talento como Zep , Crisse, Dufaux e Yslaire, mientras que en España surgen nuevos autores como como IVA, Jesús Martínez del Vas, Enrique V. Vegas, Cels Piñol dentro del comic de humor y otros como Carlos Jiménez, Miguelanxo Prado con un comic de alta calidad. Todo esto nos lleva a nueva edad de Oro en los comics, con la colaboración incluida de Hollywood que en este momento lleva a la pantalla a muchos personajes, que se convierten en éxitos de taquilla. Una tendencia que cada vez se extiende más y que lleva al cine comics independientes alejados de los superhéroes. El comic vive ahora uno de sus mejores momentos.

Festivales

Si hay un componente de especial relevancia dentro de la industria del Cómic este es el de los festivales y convenciones. Entre las más importantes por orden de relevancia se suele considerar que la convención más grande es la Comiket en Japón, seguidos del Festival Internacional de Angulema en Francia, La ComicCon de San Diego en Estados Unidos y en cuarto lugar la Lucca Comics and Games en Italia.

1. La Comitek.

En Japon se celebra la Comiket² o Comic Market, un mercado de dōjinshi (mangas dibujados por aficionados y seguidores) que tiene lugar todos los años en agosto y diciembre en la ciudad de Tokio donde los dibujantes aficionados tienen la oportunidad de publicar sus trabajos, de descubrir nuevos talentos del manga, como Rumiko

² http://www.comiket.co.jp/index_e.html



Takahashi y las CLAMP, y donde los seguidores tienen un lugar donde pueden discutir sobre diferentes manga. La Comiket tuvo unos orígenes humildes con 30 puestos y un público de 700 u 800 personas, pero actualmente el número de puestos asciende a 35.000, y a lo largo de tres días por edición acuden unas 550.000 personas.

2. Festival Internacional de Angulema en Francia.

Angulema, en Francia, es una ciudad que estuvo ligada a la industria del papel como actividad económica y cultural desde el siglo XVIII. Desde 1974 se celebra el Festival Internacional de la Bande Dessinée³, como se les llama a los comics en Francia. Participa toda la ciudad con sus fachadas ilustradas, escuelas, residencias, y centros culturales como el Espacio Franquin⁴. Incluso las placas de las calles tienen forma de bocadillo.

3. La ComicCon de San Diego.

Estados Unidos gira en torno a las convenciones, siendo una de las más importantes la Convención Internacional de Cómic de San Diego⁵, conocida como Comic-Con de San Diego, que se celebra durante cuatro días de verano en el Centro de Convenciones de esta ciudad de California, y desde su primera edición en 1970 se ha expandido enormemente para los cómics, abarcando otros elementos de la cultura popular, en especial el cine y los videojuegos.

4. Lucca Comics & Games.

En Italia se celebra el Lucca Comics & Games⁶, un festival dedicado al comic, la animación, los juegos (juegos de rol, juegos de mesa y juegos de cartas), los videojuegos y la ciencia ficción, y se celebra en la localidad de Lucca, en Toscana desde el año 1966. El festival se celebra cada año entre finales de octubre y principios de noviembre en una superficie de 30.000 metros cuadrados, de los cuales cerca de

³ <http://www.bdangouleme.com/>

⁴ <http://www.angouleme.fr/atlas-des-lieux-culturels/lespace-franquin/>

⁵ <https://www.comic-con.org/>

⁶ <https://www.luccacomicsandgames.com/it/2017/home/>

15.000 son expositivos. Durante los días que dura la feria, pueden disfrutarse conciertos en vivo, proyecciones, encuentros con autores, presentaciones y actuaciones dedicadas a este universo del ocio. Tanto en Lucca Games como en Lucca Comics puedes encontrar exposiciones dedicadas a los grandes artistas o títulos. Algunas de estas exposiciones se celebran en el pintoresco entorno de la ciudad renacentista.

5. ManchaCómic

Dentro de las posibilidades de la Biblioteca Pública del Estado, en 2014 se dirigió desde la Biblioteca, con el apoyo de la Asociación AMICO y el grupo de empresas Zona 84 la realización de ManchaCómic, el primer festival de Comic de Ciudad Real, un proyecto auspiciado por la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, que se empezó a gestar en el año 2008 con la exposición “Historia del Comic” que se realizó en la antigua biblioteca del Paseo del Prado. Este festival tenía como objetivo acercar a los autores y editoriales al público de la Provincia de Ciudad Real, con la idea de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha de extenderla a la región. La feria se celebró los días 22, 23, 24 y 25 de mayo del 2014, en los cuales se celebraron 14 talleres, 26 torneos, 3 concursos, 3 Masterclass, charlas, encuentros con dibujantes, 20 autores nacionales invitados, 15 exposiciones simultaneas repartidas por la ciudad y la participación de más de 100 centros educativos tanto en las visitas guiadas de las exposiciones como en los concursos escolares llevados a cabo, aparte un callejón con 15 artistas independientes y 6 asociaciones. Esto propicio un gran éxito de afluencia de público, alcanzando unas 8.600 visitas.

El comienzo.

En España, el Comic ha sido visto como un elemento infantil o como mucho juvenil, llamándolos Tebeos, nombre que viene de la revista TBO, que empezó a publicarse en 1917. Pero en el resto de Europa siempre ha sido considerado un arte tanto para adultos como para jóvenes y niños.

En el 2002 la Biblioteca Pública del Estado de Ciudad Real no disponía de Comicteca, lo cual entonces no era una excepción en las bibliotecas españolas. Tampoco tenían los comics un lugar determinado para su ubicación, reduciéndose éste a un par de

estanterías con los comics clásicos de Mortadelo y Filemón, Tintín y Asterix. A estos había que añadir los pocos fondos que estaban situados en la biblioteca infantil y que prácticamente eran los mismos pero duplicados.

En ese momento no había consciencia de la importancia de los cómics para una gran parte del público de la Biblioteca, ni que dichos fondos pudieran ofrecer una experiencia positiva a los usuarios, ni formativa ni lúdica, dando una sensación de abandono total, con incluso dándose situaciones incómodas, como situar un ejemplar de Wilt de Tom Sharpe, un comic erótico, en la sección infantil ya que al ser “tebeos” solo podían estar allí.

Durante 2005 se empezó a planificar la futura Comicteca como una sección importante dentro de la Biblioteca y se dieron los primeros pasos hacia la creación de la nueva sección con la aprobación de una partida presupuestaria específica y elaboración de listados de los comics imprescindibles que como primera biblioteca de la provincia se debería tener.

El primer problema al que hubo que hacer frente fue el del espacio, ya que al ser una biblioteca antigua inaugurada en 1961, apenas existían baldas libres por lo que hubo que hacer sacrificios para ganar algunas baldas que pudieran ser señalizadas y dar la impresión a los usuarios que realmente había una nueva sección en la Biblioteca.

En el año 2008 con la realización de la Feria del Libro la entonces Consejería de Cultura decidió participar con un Stand dedicado a las bibliotecas sobre todo en su faceta más actual y juvenil, los cómics, cuyas colecciones se estaban desarrollando por doquier creándose secciones específicas, las comictecas. Se pidió colaboración a la Biblioteca para la realización de unos paneles donde se contaría a grandes rasgos la historia del noveno arte tanto en España como en el resto del mundo, así como las adquisiciones de ejemplares singulares que acompañarían la exposición “Historia del Comic” dentro del stand y que como novedad podrían ser prestados a los usuarios para de esta manera dar a conocer esta nueva sección.

Por diversos problemas el stand no pudo realizarse, pero si se llevó a cabo la exposición en el gran rellano del que se disponía en la primera planta la antigua biblioteca.



Imagen 1
Explicación de uno de los paneles de la Exposición
(Fuente: Agustín Rodríguez Herrera)

El gran éxito de esta exposición propició el compromiso de la Junta de Comunidades a otorgar un presupuesto especial para la Comiketeca con el fin de mejorar sus fondos y llevarla a un nuevo nivel preparándola para su ubicación en el nuevo edificio que se inauguraría en el año 2010.

Tras la finalización de su estancia en la Biblioteca Pública, la exposición se convirtió en Itinerante pudiéndose visitar en otras bibliotecas municipales de la provincia de Ciudad Real y llegando a tener mucho calado en pueblos como Valdepeñas, donde después de disfrutarla se decidió también instalar en su biblioteca un espacio reservado a la Comiketeca. La exposición vio la luz de nuevo en una Feria del libro del año 2013.



Imagen 2
Exposición en la Feria del Libro del 2013
(Fuente: Miguel Ángel Carrión)

En los textos la historia del comic no tenía una fecha que la acotara de forma que se ha convertido en una exposición atemporal que puede exponerse en cualquier momento.

En 2010 la Biblioteca Pública se trasladó a una nueva sede mucho más moderna la cual disponía de un gran espacio reservado para la Comicteca, por lo que se tuvo que diseñar de antemano tanto el mobiliario que se usaría como su distribución para que fuera totalmente accesible y permitiera su crecimiento futuro.

El diseño de una Comicteca.

A. El mobiliario.

Hay tres grandes industrias en el mundo del comic, la americana, la europea (llamada escuela Franco-Belga) y la japonesa (manga).

- El comic americano se publica originalmente en el formato comic-book (comic de grapa), Suelen tener una altura de 27 centímetros, por lo que en una estantería de pared de 2 metros, podremos disponer de 5 baldas para colocarlos. Figura 3.



Imagen 3
Estantería de pared con 5 espacios
(Fuente: Agustín Rodríguez Herrera)

- El comic europeo, se publica en formato álbum, de mayor tamaño llegando a alcanzar una altura de 32 centímetros. En nuestra Comicteca optamos por estanterías tipo carro, de 160 centímetros de altitud, donde pudimos emplear 4 baldas. Figura 4.
- El Manga, aunque inicialmente se publicó en formato revista con unas dimensiones parecidas al comic-book, se terminan publicando en tomos pequeños que suelen tener una altura de 18 centímetros, muy parecido a la altura de los Dvd's. Ello permite aumentar el número de baldas en cada estantería, en nuestro caso, una estantería de 2 metros pasaría de las 5 baldas del Comic americano a 7 baldas para el Manga. Figura 5.



Imagen 4
Estantería tipo carro
(Fuente: Agustín Rodríguez Herrera)



Imagen 5
Estantería de pared con 7 espacios
(Fuente: Agustín Rodríguez Herrera)

El Comic es muy visual y las portadas suelen llamar mucho la atención, por lo que es imprescindible tener muebles con baldas inclinadas que nos permitan mostrar los comics en todo su esplendor. Esta opción es especialmente útil a la hora de ofrecer a los usuarios las novedades y al proponer exposiciones temporales temáticas que queremos destacar⁷.



Imagen 6
Estantería con baldas inclinadas
(Fuente: Agustín Rodríguez Herrera)

Otro tipo de mobiliario muy recomendado para cómics es similar al que nos podemos encontrar en las tiendas de Comics, estanterías para colocar los cómics frontalmente, de forma que los usuarios puedan ojearlos uno a uno hasta encontrar el que buscan. Estructuralmente son muy parecidas a las que se usan en las Mediatecas para los compact disc de música. La ventaja es que es mucho más visual y más atrayente, aunque el inconveniente es que reduce mucho el espacio dedicado al almacenamiento.

Dependiendo de los cómics que se tengan, el espacio reservado a la Comicteca y las posibilidades de crecimiento se puede optar por uno u otro tipo de mobiliario.

⁷ <http://reddebibliotecas.jccm.es/intrabibl/index.php/recomendaciones-bpe-cr/comic>



Imagen 7
Estantería
(Fuente: Biblioteca Regional de Murcia)

Organización de la Comicteca

Se debe atender principalmente a dos grandes apartados, el primero es la división de la Comicteca y el segundo las características que deben tener las signaturas para sortear grandes problemas relacionados con las peculiaridades de la industria del comic.

1. Clasificación de los comics dentro de la Comicteca.

Como hemos visto, hay tres grandes industrias dentro del noveno arte, por lo que se puede optar a reunir todos los comics independientemente de su procedencia o separarlos por industrias, que es lo más recomendable, ya que cada una de ellas, como hemos visto anteriormente, tiene características formales propias que las diferencian. Es por ello que nuestra Comicteca estará dividida en cuatro grupos distintos.

- Comic americano.
- Comic europeo
- Comic Español
- Manga.

Otro elemento a tomar en cuenta dentro de la clasificación es la tipología de lectores de comic que tendremos.

Dentro de los lectores de Comics se produce una curiosa dicotomía. El cómic americano y el cómic europeo parecen ser totalmente opuestos. De esta manera, el lector de comic americano no suele leer ni gustarle el europeo y el lector del comic europeo suele despreciar el comic americano. Es por ello que dentro de nuestra Comicteca deben estar totalmente diferenciadas estas dos grandes industrias si queremos que el usuario encuentre rápidamente lo que busca y no se vayan con una mala sensación de la Comicteca. Por lo tanto, según el tipo de comic podríamos resumir en estos grupos:

- El Manga, que suele ser leído por adolescentes y jóvenes, especialmente chicas, que suelen leer bastante Shonen (pensado para chicos). Si queremos atraer este tipo de público debemos tener una completa colección de Manga.
- El comic americano, más en concreto el comic de Superhéroes que suele ser leído por adultos y jóvenes, sobre todo chicos. Estos superhéroes suelen pertenecer a Universos creados donde la historia se continua a lo largo de los años, por lo que sus lectores suelen conocer muy bien el Universo en el que se mueven y exigen ese tipo de conocimiento en los comics que se encuentren en la Comicteca.
- El comic europeo leído por sobre todo por adultos, es un tipo de comic más intelectual y literario, por lo que el lector responde a este tipo de características. Muchas veces leer un comic europeo es como leer una novela ilustrada. Otras veces el usuario que lee comic europeo y más concretamente comic español, pueden ser personas a las que les gusta recordar los comics o tebeos de su infancia, como por ejemplo, adultos que lean a Mortadelo y Filemón o a Superlópez.

Según las edades, en una Comicteca los clasificaremos en tres grupos de edad:

- Infantil. Todos aquellos comics que pueden leerse dentro de las bibliotecas hasta los 13 años. Los comics de esta etapa suelen denominarse Infantil-

Juvenil. Es raro encontrar comics para niños pequeños ya que el formato que más gusta a esas edades es el del cuento o libro ilustrado.

- Juvenil. Desde los 14 a los 17 años. Este es el rango que más problemas da ya que los comics de este rango de edad suelen estar mezclados con los del tercer grupo. Se da el caso que la gran mayoría de lectores en estas edades, sobre todo chicas, leen Manga, género en la que la clasificación por edades está muy marcada. Existiendo los siguientes géneros:

KODOMO: Dirigido a niños pequeños.

SHONEN: Dirigido a chicos adolescentes.

SHOJO: Dirigido a chicas adolescentes.

SEINEN: Dirigido a hombres adultos.

JOSEI: Dirigido a mujeres adultas.

- Adultos. Mayores de 18 años. Comics que, por su temática de sexo, violencia, gore, son solo recomendables para mayores de edad.

Suele ocurrir con frecuencia que los niños pidan a sus padres que les presten comics que por edad no les correspondería leer. En este caso, éstos deben estar atentos y visualizar el comic por dentro antes de prestarlo y llevárselo a casa, pues a veces la portada puede ser engañosa. Generalmente los comics pueden ser leídos a cualquier edad y aquellos que entran en la categoría de Infantil-Juvenil pueden ser perfectamente leídos por adultos. En general los comics, salvo los mangas, no suelen establecer una edad de lectura y salvo casos muy contados suelen estar concebidos para ser leídos por el público general, tenga la edad que tenga.

2. Composición y formas de las Signaturas.

Dentro de la narrativa generalmente las signaturas se realizan teniendo en cuenta primero al autor. El Noveno Arte tiene unas características diferentes de la Narrativa, empezando por que la mayoría de las veces los autores son dos o más de dos.

Uno de los primeros puntos a tener en cuenta es que la mayoría de los usuarios conocen el comic por el título y el autor lo único que nos llevaría sería a perder al usuario entre las estanterías o no saber realmente lo que tenemos en la comicteca. Por ejemplo, en el Manga, Akira Toriyama puede ser conocido por el usuario común como el autor de Dragon Ball, pero ¿Quién sabe que Megumu Okada fue la autora, con el permiso de Masami Kurumada, de Saint Seiya: Episodio G? Y dado este caso, si tuviésemos también la colección de Saint Seiya: Lost Canvas de Masami Kurumada, tendríamos unos comics en la O de Okada y otros en la K de Kurumada. Por lo que el mismo título estaría en diferentes estanterías.

En el comic europeo, y por tanto el español, sí que hay más conocimiento de los autores y de sus obras. Por ejemplo, Francisco Ibáñez, que creo a Mortadelo y Filemón, Pepe Gotera y Otilio, etc.

Pero en el Comic americano es donde todo se complica sobremanera. Los personajes son propiedad de las editoriales que encargan a equipos creativos la realización de los comics de sus colecciones. Como deben hacer frente a muchas colecciones mensuales, la mayoría de las veces, el mismo equipo creativo no da abasto para realizar un comic-book cada vez más elaborado, por lo que nos encontraremos que en un tomo con varios comic-books de un título habrá varios guionistas, varios dibujantes, y varios coloristas. Aunque pensemos que los guionistas son más importantes que los dibujantes, afirmación de lo más engañosa y controvertida, ¿a cuál pondríamos primero?, ¿Cuál usaríamos para la Signatura? Sería del todo imposible elegir, además que cada número del título estaría colocado en distintos sitios.

Visto todos estos ejemplos debemos deducir que la mejor manera de componer la signatura dentro de nuestra comicteca y así poder agrupar los comics del mismo título juntos y ordenados, es indicar primero la industria o procedencia, seguido del superhéroe (Comic americano) o personaje, y el título del comic o dentro de la línea del personaje consignar el número de la colección. Nos encontraremos comics que no pertenecen a un personaje o superhéroe, como por ejemplo los comics sociales americanos y muchos europeos, por lo que en la segunda línea se consignara el título del comic.



El comic “El regreso del caballero oscuro” protagonizado por Batman, tendría como Signatura:

AMERICANO

BATMAN

regreso

Un ejemplo de comic social es “Maus” de Art Spiegelman, y la signatura seria:

AMERICANO

MAUS

En el caso del Comic europeo, “Los Pitufos Negros”, la signatura seria:

EUROPEO
PITUFOS
negros

o

EUROPEO
PITUFOS (1)

(Si seguimos la numeración de los volúmenes de la colección)

Y finalmente en el caso del Manga, puede ser muy útil la clasificación explicada en el apartado número 1, y así también evitaríamos el hecho que un padre se lleve un manga dirigido a adultos. Así que el Manga One Piece, seguiría esta forma:

MANGA-SHONEN
ONE(1)

Los mangas suelen ser muy duraderos y sin título en cada tomo por lo que la numeración es la solución más práctica y acertada.

Desarrollo de las colecciones en la Comicteca

1. Manejar el presupuesto según el mercado editorial.

A la hora de manejar un presupuesto para comprar comics debemos tener en cuenta las cuotas de mercado según la industria. Informe de Tebeosfera⁸: La industria de la

⁸ http://tebeosfera.com/anexos/INFORME_TEBEOSFERA_2016.pdf

Historieta en España en 2016. En España el comic americano copa el 42.76% de lo que se publica, un 23.8% es Manga, un 12.83% es comic europeo y el 19.60% es comic español. Podemos caer en el error, a veces muy común, de decidir que si hay cuatro divisiones, pues destinamos un 25% a cada una de ellas, eso provocara un gran problema, porque al olvidarnos de la situación editorial de cada industria y de lo que el usuario solicita, podemos quedarnos cortos en una industria y pasarnos de largo en otra ya que la producción varía mucho de una a otra. No es lo mismo comprar 10 comics de 100 publicados que 10 de 1000 publicados.

Lo recomendable es hacer un equilibrio entre la cuota de mercado y nuestro espacio, de manera que el porcentaje más ajustado puede ser un 40% para comic americano, un 25% para Manga y el restante 35% entre comic europeo y español.

En el comic publicado en España, podemos ver el porcentaje del mercado que ocupa cada editorial⁹:

- PANINI: 18.63 %.
- ECC: 16.15%
- PLANETA: 11.55%
- NORMA: 11.33 %
- IVREA: 5.62%
- MILKY WAY: 2.44%
- RESTO DE EDITORIALES: 34.5%

Dentro del comic americano, hay que recordar también que entre Marvel y DC, publican el 70 % de los Comics, por lo que esa proporción también habrá que respetarla dentro de nuestra comicteca y habrá que bucear mucho dentro de las editoriales independientes para que todas aquellas joyas que se publiquen no puedan faltar, como es el ejemplo claro de The Walking Dead, publicada por Image o 30 días de oscuridad de IDW.

⁹http://tebeosfera.com/anexos/INFORME_TEBEOSFERA_2016.pdf

El mercado nos plantea distintos formatos de comics. En cifras podemos decir que un 46.91% se nos presentan en formato comic book, es decir comic de grapa de unas 24 páginas, y que se continúan mes a mes. Un 23.37% son álbumes, generalmente de Comic europeo, son de tapa dura y no suelen tener más de 64 páginas. Y por último un 28.15% son tomos de Manga o comics de tamaño similar¹⁰. Para una comicteca es esencial centrarse en las Novelas Gráficas y en los álbumes ya que son muy parecidos a las monografías. Por su tamaño y su modo de edición facilitan el tejuelado y la ordenación dentro de la sala, además de resistir más el uso por parte de los usuarios.

Los comics de grapa presentan ciertos problemas pues son demasiado finos para un tejuelado aceptable y generalmente las sagas más importantes son publicadas una vez finalizadas en forma de tomos recopilatorios, en ediciones más cuidadas, por lo que podríamos provocar una duplicidad innecesaria.

A la hora de plantear como enfocamos las colecciones de Manga, hay que observar que editoriales copan el mercado español, y decidir que títulos nos interesan más. Un porcentaje de las editoriales que publicaron manga en 2016 fue¹¹:

- IVREA: 23.03%
- NORMA: 24.64%
- PLANETA: 22.45%
- MILKY WAY: 9.48%
- PANINI: 4.23%
- OTRAS: 16.17 %

Los títulos de Manga generalmente se publican en formato tomo y los títulos más llamativos suelen contar con largas colecciones con un número elevado de tomos. Las opciones que se nos plantean son:

¹⁰ http://tebeosfera.com/anexos/INFORME_TEBEOSFERA_2016.pdf

¹¹ <http://www.mangaland.es/2016/12/estadisticas2016/>

- Comprar solo el primer tomo de cada título. Opción desaconsejable si queremos fidelizar al usuario. Pues los Mangas no suelen avanzar mucho en cada tomo.
- Comprar los títulos más interesantes y comprometerse a seguir la colección hasta el final. Una tarea que en algunos casos nos llevara varios años.
- Buscar títulos de Manga que no se compongan de muchos tomos para poder ofrecer historias completas. Aunque hay que tener en cuenta que los títulos publicados así son una minoría.

En cuanto al comic europeo, debido a la alta calidad del dibujo y a que generalmente no suele haber más de un autor en cada álbum, el plazo de edición de los números de cada colección suele dilatarse mucho en el tiempo.

A la hora de hacer la colección de comic europeo tenemos que armarnos de paciencia y saber que después de comprado el primer número de un título, el siguiente puede publicarse entre dos o tres años después llegando incluso a un intervalo de cinco años entre dos números. Estos plazos de tiempo tan extensos no se corresponden con los periodos de publicación en sus países de origen sino a la falta de publicación en España debido a razones económicas, como suele ser la no rentabilidad del título.

Con el comic Español no suele haber estos problemas ya que al editarse en nuestro país se tiene un mayor acceso a los títulos publicados.

2. La Animación (Anime) dentro de la Comicteca

Un apartado importante de la colección de una Comicteca es la animación, haciendo especial hincapié en el anime, que es manga animado, separándolo del cine de animación clásico. En cuanto a la animación, hay tres grandes grupos:

- El cine de animación Disney, y sus filiales como Pixar.
- El cine de animación de los personajes de las grandes editoriales americanas, Marvel y DC.
- El cine de animación europeo, que suele ser más de autor.

Suele caerse en el prejuicio de calificar estas películas como infantiles, con lo que se las adscribe a la sección infantil de cada biblioteca. Sin embargo, hay muchas de ellas que tienen contenido adulto por lo que se puede caer en el error de poner en manos de público infantil películas no aptas para ellos, como sucede en el Anime, en la que muchas de ellas están calificadas para mayores de 14 años.

El Anime es el Manga animado y se ha hecho con un importante hueco debido a la gran cantidad de series de televisión de Anime producidas hasta la fecha. El Anime ha estado presente desde hace décadas. Series como Mazinger Z, emitida en 1978, era un Anime. Heidi también lo era, aunque no es hasta la irrupción de Akira en 1982 que se empezó a denominar de esta manera al cine de animación japonés. En la mayoría de las ocasiones una vez que el título de manga tiene éxito, inmediatamente le sigue su producción Anime como serie de televisión, tal fue el caso de Mazinger Z, que fue un manga de Go Nagai posteriormente producido como serie de televisión.

3. Técnica, teoría e historia del Comic

Otra sección está compuesta por monografías dedicadas al comic. Aunque en muchas bibliotecas suelen estar separadas de los comics, es buena idea hacer un pequeño apartado dentro de la Comicteca para introducirlos y que el usuario llegue a ellos fácilmente. En esta sección no es recomendable hacer las distinciones entre las diversas industrias del comic, ya que la cantidad de libros publicada no es tan amplia. Podemos hacer 3 divisiones dentro de este apartado.

- Los libros sobre Historia del comic. Aquellas monografías donde se trata aspectos relacionados con la historia de un comic, los autores o periodos de tiempo determinados.
- Los libros sobre Técnica, que tratan sobre las diversas técnicas de ilustración o realización de un Comic o Manga.
- Los libros dedicados a Ilustradores o estilos de ilustración dedicados a un Ilustrador determinado, o recopilaciones de ilustraciones de un determinado tema.

Dinamización de la Comicteca

El comic resulta muy interesante a la hora de exponerlo y promocionar la propia Comicteca, que se puede hacer a través de varias iniciativas:

1. Exposiciones bibliográficas sobre un autor o tema determinado.

Aparte de los géneros del comic, este ha tocado muchos temas por lo que las exposiciones sobre un tema concreto son el recurso principal a la hora de hacer exposiciones bibliográficas. Los temas pueden ser muy variados:

- Exposiciones sobre eventos que se realizan.
- Exposiciones sobre cada uno de los géneros del comic.
- Exposiciones sobre las distintas clasificaciones que se dan dentro del comic.
- Exposiciones que relacionan el comic con otras artes, como por ejemplo, el mundo del cine.
- Exposiciones sobre la temática que tienen los comics, como por ejemplo, como tratan la homosexualidad.
- Exposiciones celebrando algún acontecimiento concreto, por ejemplo, el estreno de una película relacionada con el mundo del comic.

Como se ve, las posibilidades que ofrece este tipo de exposiciones son muy variadas y suelen ser las que mayor éxito tienen entre los usuarios¹².

2. Exposiciones de material relacionado con el mundo que rodea al comic.

Dentro del mundo del Comic son muy importantes los eventos y hacer exposiciones sobre los más importantes del mundo o de España suele dar buen resultado. Los motivos para visitarlos son variados, puede que los aficionados se acerquen porque conozcan este tipo de eventos y quieran ver la exposición, o porque nuevos aficionados quieran participar en este tipo de eventos en los que la mayoría de las obras premiadas son de una gran calidad.

3. Difusión del contenido de la Comicteca a otras bibliotecas. La iniciativa Red Comic.

¹² <http://reddebibliotecas.jccm.es/intrabibl/index.php/actividades/programacion/exposiciones>

Uno de los grandes servicios que puede ofrecer la Comicteca es la difusión a través de Bibliotecas Municipales o Públicas selecciones de sus mejores obras o exposiciones temáticas ya realizadas para que puedan ser disfrutadas por la mayor cantidad de público posible. Generalmente se trata de que una gran Comicteca ayude a otras más pequeñas para así reducir la necesidad de adquirir comics, ya que suelen ser productos caros. De esta manera se evita que un número relativamente elevado de bibliotecas tengan entre sus fondos exactamente los mismos comics mientras otros se echen en falta. La Biblioteca Pública del Estado en Ciudad Real tiene una iniciativa de este tipo llamada Red Comic¹³.

4. Otras iniciativas:

Existen otras maneras de difundir la colección y promover el interés por la lectura de cómics. Algunas son estrictamente bibliotecarias e incluyen las visitas a la comicteca preferiblemente por personal que conozca en profundidad la sección, y la dinamización de la lectura a través de los clubs de lectura de cómics¹⁴. También se pueden llevar a cabo visitas de autores, talleres de creación de comics, talleres de aprendizaje de dibujo, etc.

Museos

Dentro del contexto de la difusión de las colecciones hemos creído conveniente explicar en otro apartado tanto la musealización como los eventos de cómics.

Los museos de cómic, al ser un tema tan específico, no abundan. Destacamos dos. En Angulema, Francia, la antigua fábrica de papel se reabrió en 1988 por el Ministerio de Cultura francés como Museo del papel¹⁵, un complejo que cuenta con varios edificios, donde se encuentra el CIBDI, Centre Internationale de la Bande Dessinée et de l'Image. Contiene la exposición de cómic, salas de exposiciones, una biblioteca de patrimonio, una biblioteca pública especializada, un centro de documentación, residencia internacional de artistas, una biblioteca de consulta, una sala de cine de

¹³ <http://reddebibliotecas.jccm.es/intrabibl/index.php/servicios-bpe-cr/prestamo/red-comic>

¹⁴ Una relación de los títulos leídos en los clubs de lectura se encuentra en <https://www.flickr.com/photos/bibliotecaciudadreal/albums>.

¹⁵ <http://www.citebd.org/spip.php?rubrique4>

arte y ensayo y de investigación, así como un centro de seminarios y conferencias. Dentro del centro nos encontramos con posiblemente la mayor Comicteca del mundo, toda una biblioteca especializada en el que reside el depósito legal de todo el comic que se produce dentro de la industria de la Escuela Franco-belga.

En Bruselas existe también un Museo del Comic¹⁶ (Centre Belge de la Bande Dessinée o CBBB), que gira en torno a Tintín, el personaje creado por Hergé en 1929, aunque también se rinde tributo a otros grandes dibujantes. Se encuentra en un museo un antiguo edificio de estilo Art Nouveau diseñado por Víctor Horta. Dentro del museo hay una pequeña exposición dedicada al proceso de creación de los cómics, desde el nacimiento de la idea hasta que adquiere forma visual y se prepara para la impresión. En la zona conocida como "Espace Saint Roche" se exhiben cíclicamente algunas de las más de 6.000 obras originales que posee el museo, muchas de ellas rescatadas de las papeleras de los despachos de los principales editores. Una parte del museo conocida como "le Musée de l'Imaginaire", se remonta a los orígenes del tebeo estudiando los personajes clásicos del cómic mientras que, en la planta superior, las exposiciones se centran en el cómic actual, basado sobre todo en obras satíricas, políticas y eróticas.

Conclusiones

El usuario que busca comics suele ser especializado, conoce el mundo del noveno arte, sabe lo que quiere y lo que no quiere encontrar e identifica claramente cuando una Comicteca realmente le va a resultar útil o no. Dada esta especialización del usuario necesitamos por parte de los responsables de las comictecas un alto nivel de conocimientos en la materia para poder dar una respuesta adecuada a estas necesidades. Esto a veces resulta muy complicado pues el especialista debe estar muy por encima de los usuarios para provocar una aceptación total. También resulta difícil que en cada Biblioteca haya un especialista. ¿Cómo se solventa esta problemática?

En cada Comunidad Autónoma se puede establecer una Comicteca Regional, la más especializada que haya dentro de la misma, y desde allí formar una red que ayude a

¹⁶ <https://www.cbbd.be/fr/accueil>



las demás comictecas a desarrollar su labor a la hora de la adquisición, de la catalogación, registro, ayuda en exposiciones y eventos, etc. El trabajo resulta de esta manera mucho más efectivo, ahorrando tiempo y recursos. Los especialistas de la Comicteca Regional deberían dar respuesta a todas las necesidades que surgieran en cada biblioteca. Es una forma eficaz de crear comictecas repartidas por todo el territorio y de llegar a cubrir las necesidades del usuario.

Las comictecas son espacios que cada vez tendrán más importancia dentro de las Bibliotecas. En Europa se les reconoce su importancia y hay centros bibliotecarios totalmente centrados en el noveno arte. Ese auge ya ha llegado a España y debemos dar una respuesta adecuada y eficaz a este nuevo paradigma cultural que nos situó en la vanguardia. Muchas bibliotecas llevan tiempo realizando este trabajo, como la Biblioteca Pública del Estado en Ciudad Real, donde ya se ha montado una pequeña red que incluye a bibliotecas municipales e Institutos de Secundaria, por lo que una parte de ese trabajo ya está realizado y se dan las condiciones para ir un paso más allá.

En nuestras manos está.