

# El regreso de lo chipocludo como una patada de bolas

Adriana Bastarrachea

Hace poco más de 63 años terminó la Época de Oro del cómic mexicano. Aquellos buenos días en los que *La familia Burrón* arrancaba risas de su público, al criticar mordazmente la sociedad mexicana a través del humor y la ironía, se han quedado atrás. Hemos dejado de *mover el bigote*, olvidamos el adjetivo *chipocludo* y el sustantivo *cuchitril*; así, poco a poco, *Batman*, *Watchmen*, *Los Vengadores*, *Calvin y Hobbes* y *Garfield* han ido conquistando tanto a los grandes editores como al público mexicano. Sin embargo, hace un par de años comenzó la reconquista; un grupo mexicanos ha descubierto, en programas de ilustración digital y en el internet, una nueva manera de hacer cómics: ha nacido el webcómic mexicano.

En el 35° Festival Internacional de Cómic en Francia se abrió una nueva sección: Revelación Blog. La nueva sección, donde se congregaron varios webcómic, tuvo una respuesta significativa. Mientras que

en el marco de la Feria Internacional del Libro 2010 se llevó a cabo el Encuentro Internacional de Caricatura e Historieta, lugar en el que se reunieron varios autores de reconocidas historietas digitales mexicanas a discutir sobre el presente y el futuro de su trabajo. La tira digital va ganando lectores e influencia.

Latinoamérica cuenta con 280 webcómic de los 18 mil registrados en el mundo. Si bien, es cierto que en México comienzan a explorarse las maravillas que el internet puede brindarle al cómic, también es cierto que ya contamos con tiras digitales de excelente calidad. Hoy en día tenemos al *grotesco* superhéroe del *Bulbo*, las fresadas de Cindy, la comicidad cotidiana de *Oseano*, el humor sexualmente explícito de *Caballo negro*, la ironización de la conquista global de *Hitlercito*, la búsqueda de la identidad de *Perro, Gato y Ardilla*, las idioteces de Brayan y al genio estúpido de Adel.

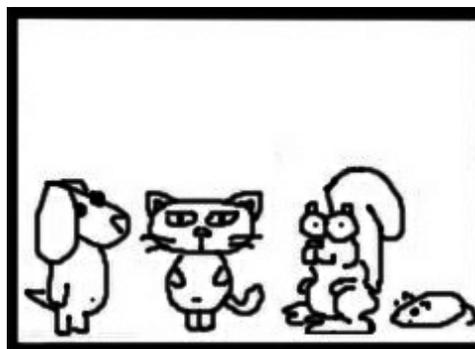


*Bunsen*, el webcómic creado por Jorge Pinto, es, como dice su slogan, un cómic de ciencia y chocolate. Sin embargo, su logro no recae tanto en el chocolate como en la ciencia; la ciencia de saber explotar sus tres principales recursos: la ilustración digital, la creación de personajes a través del diálogo y el internet.

En el mundo del webcómic uno puede toparse con tiras muy diversas. En el caso de *Hitlercito Semanal* y *Perro, Gato y Ardilla*, los creadores se han preocupado más por entretener a su público a través de un diálogo ingenioso que por desarrollar una estética en el diseño tanto de la página como de sus personajes. El diseño web de la página de *Perro, Gato y Ardilla* es sencillo, ya que la tira se publica en un blog creado a través de Blogspot.com; mientras que la ilustración de los personajes es muy básica, los mismos autores del webcómic dicen haberlos dibujado en el programa *Paint* de *Windows*. En cambio, en el caso de *Bunsen*, Jorge Pinto no sólo se ha preocupado por crear toda una página de internet, también ha buscado que ésta sea amigable para el público. *Heroeslocales.com* con su diseño minimalista, sus colores alegres, los pocos *banners* y la accesibilidad de sus botones permite que quien visita su página disfrute de un lugar fácil a la vista y sencillo de manejar. Y, por si fuera poco, la ilustración de los personajes encaja perfectamente

con el diseño de la página. Sus personajes geométricos y la impecable combinación de colores permite que el lector se familiarice rápidamente con la imagen que el webcómic quiere proyectar. Para quien conoce *Bunsen* es muy sencillo reconocer la firma ilustrativa de Jorge Pinto: el diseño minimalista, los trazos geométricos y sencillos, el intachable uso de los colores y el repertorio de gestos, ya conocidos, de cada uno de sus personajes. Es esta estética la primer impresión que uno se lleva de *Bunsen* y, probablemente, también sea una de las principales razones por las cuales el visitante casual regresa a la página. Es importante resaltar que a través de las 512 tiras de *Bunsen* se puede apreciar una evolución en la ilustración de los personajes.

Si se quisiera explicar la trama sería complicado, ya que el webcómic no lleva una historia lineal, ni consecutiva en sus tiras; a lo mucho, se podría decir que la tira cómica dibuja la vida diaria, las reflexiones y los imprevistos que tienen dos científicos en su laboratorio. Tal vez la



*Perro, gato y ardilla.*

no-continuidad de la historieta es lo que permite que quien no conoce el webcómic, o quien no lo frecuenta con la periodicidad que se publica, pueda entender, sin ninguna complicación, de qué va cada tira. Otro gran acierto, ya que esto le puede resultar atractivo al internauta; internauta que más adelante podría volverse lector y difundir el cómic. Es necesario aclarar que este webcómic no pretende construir una historia lineal; pretende construir a sus personajes a través del diálogo y de la manera en la que enfrentan las situaciones que el autor les presenta. Es ahí donde se refleja la verdadera complejidad de *Bunsen*.

Ahora bien, si mezclamos los dos recursos que ya se explicaron brevemente, el medio plástico y el discurso, se puede entender la manera en la que Jorge Pinto caracteriza a sus personajes. El personaje principal de *Bunsen* es Adel Ortega, el genio estúpido; es un verdadero genio científico, cuyas preocupaciones se enfocan en objetos banales y reflexiones idiotas. Desde el principio del cómic y durante las tiras que existen hasta la fecha se presenta en Adel a un investigador capaz de construir una tela que muestra imágenes digitales, un acelerador de partículas, una máquina del tiempo, entre otros inventos. Sin embargo, la intención con la que realiza cada uno de sus inventos y experimentos es, verdaderamente, inútil e infructífera. Por ejemplo,

cuando el Adel construye la máquina del tiempo, la utiliza para remitirse a la época medieval e intentar patentar el *Ipod* como su invento; lo anterior lo lleva a la hoguera, de la cual es rescatado por su colega Víctor. A través de los diálogos de Adel nos damos cuenta de que es el típico trabajador huevón que chantajea a su jefe para que no lo despida; lo cual se podría ejemplificar a través de la tira 499, en la que huye del trabajo por la ventana del baño, y de la tira 49, en la que amenaza a su jefe cuando éste intenta despedirlo: "dile al hijo de la chingada que tengo fotos de lo que hizo su esposa en la fiesta de navidad". También se puede deducir de los diálogos que Adel desea tener un contacto más personal con alguna mujer, pero que odia las relaciones interpersonales: "Feliz 14 de febrero. Si me necesitan estaré llorando en la bañera" (42) y "Víctor, me voy a morir solo. Sí. Pero me voy a morir feliz" (510). Si bien, uno podría pensar que lo anterior es una incoherencia es porque Adel en sí es una incoherencia y eso es lo que hace al personaje tan especial. En breve, Adel deja de ser Adel sin el diseño, así como tampoco sería Adel sin los diálogos. El personaje se construye a través de ambos medios. La expresión física que Jorge Pinto logra captar en Adel se conjuga con sus diálogos, como se puede ver en la viñeta 510. Es esta característica,



esta simbiosis, la que hace que un visitante eventual se vuelva seguidor asiduo de la página.

Con respecto a lo antes planteado, es evidente que tanto el cómic como el webcómic utilizan los dos recursos ya mencionados: el medio plástico y el discurso. Entonces, ¿qué es lo que hace tan especial al webcómic? Muy sencillo: el internet. Lo más importante del webcómic es, como lo resalta el prefijo de la palabra, la web y la infinita gama de posibilidades que se despliegan con ella. Jorge Pinto, junto con el resto de los *webcomiqueros*, ha encontrado en el internet el arma de propagación que estaba buscando. El internet, entendido como un conjunto de redes interconectadas, provee para el profesionalista, como Jorge Pinto, una manera de publicar su trabajo y conectarlo a diferentes páginas web para así tener más lectores y popularizarse. En este caso, el mundo de la historieta digital, si así podemos llamarle, es muy hermanado; así que los *webcomiqueros* tanto novatos como los de renombre ponen en sus páginas *banners* de otras tiras a cambio de que las otras tiras sean recíprocas.

Sin embargo, si uno se enfoca en *Bunsen* descubrirá que su creador no ve en el internet sólo un arma de propagación; lo que realmente le importa, más allá del internet, es la tecnología. El autor de este webcómic, al igual que Ramón Valdiosera, opina que "el historietista tendrá que

aprender a ser artista y manejar los recursos tecnológicos sin que estos mutilen su creatividad". Tras la digitalización del cine, de la música y, ahora, del libro, Jorge Pinto le apuesta a la digitalización del cómic. Puesto que ya no cree en el poder del papel, el ilustrador se niega a imprimir su historieta; razón por la cual su primer tirada de *Bunsen* se hizo en 50 *usbs* que vendió y regaló a sus seguidores.

Por si fuera poco, un factor que ha permitido que este webcómic tenga la popularidad que tiene es la accesibilidad del creador. Jorge Pinto no se limita a tener un *e-mail* de contacto, ni a dirigirse personal y humorísticamente a su público cuando surgen inconvenientes que no le permiten subir correctamente su tira; él le ha regalado *Bunsen* a su público al registrarlo con licencia de *CreativeCommons*. El



Personaje principal de *Bunsen*: Adel Ortega. Primer tira cómica.

Adel Ortega de *Bunsen*. Tira cómica número 487.

*webcomiquero* le permite a sus seguidores usar la imagen de la historieta, usar a sus personajes y hasta hacer su propio *Bunsen* sin cobrar regalías. Otro gran acierto, el de no limitarse al uso de internet y de *usbs* para distribuir su tira. Así es como Jorge Pinto se gana a sus seguidores y se hace de publicidad, ya que cada vez que una persona usa la imagen de Adel está promocionando al ilustrador.

Pinto no se ha limitado a crear una viñeta de *Bunsen* y reutilizarla en cada una de sus tiras; este webcómics es un trabajo de tiempo y esfuerzo, donde los personajes no sólo han evolucionado a nivel discursivo sino también a nivel ilustrativo. Así como también se ha invertido en el uso de tecnología para hacer de esta tira una pionera en la digitalización del cómic. En pocas palabras, es el inteligente uso de ilustración, discurso y tecnología lo que ha hecho de *Bunsen* uno de los webcómics más seguidos y de su creador una de las autoridades en el ámbito.

Es cierto que aquí podría quedarse el texto, pero en este cómic de ciencia y chocolate hay un tema que no se puede dejar de lado: la búsqueda del regreso a lo lúdico. Después de la Época de Oro del cómic mexicano, las historietas cultivan una nueva conciencia y la tira mexicana toma tintes políticos. A pesar de que al principio se intenta dar un giro educativo a la historieta, ésta pierde

mucho de su público popular, ya que los nuevos cartones exigían un lector con cierto nivel socioeconómico. Es en este momento que el cómic estadounidense invade México. Ahora bien, *Bunsen* es el webcómics que no busca trascender, que busca entretener y que critica humorísticamente la sociedad mexicana. Jorge Pinto busca en sus tiras un regreso a lo lúdico. Y no, claro que no se espera que Adel se vuelva la nueva señora Borola Tacuche de Burrón. La idea de Pinto ya no es regresar a la representación de la familia clasemediera mexicana; el proyecto es recontextualizar la crítica y usar los recursos que no se tenían hace 60 años para hacer una nueva historieta social. Recursos como la tecnología, el humor *geek* y el uso de lo irreal para criticar la *realidad mexicana*. Lo que se espera es desautomatizar la historieta regresando al juego, a la burla y al humor cotidiano a través de un grupo de personajes nada ordinarios. 

#### REFERENCIAS

- Adel anhela una pareja:  
<http://www.heroeslocales.com/bunsen/2008/02/11/032/>
- Patada en las bolas:  
<http://www.heroeslocales.com/bunsen/2008/06/18/086/>
- Pinto se excusa con sus seguidores:  
<http://www.heroeslocales.com/bunsen/2009/08/19/2632/>
- Adel huye por la ventana:  
<http://www.heroeslocales.com/bunsen/2011/02/21/499/>
- Adel no quiere socializar:  
<http://www.heroeslocales.com/bunsen/2011/03/18/510/>