

# PMS

# Estudio de Mercado

# Cómic en Estados Unidos

Julio 2013

Documento elaborado por la Oficina Comercial de Chile en Los Ángeles - ProChile

**pro|CHILE**  
IMAGINA · CRECE · EXPORTA



# Resumen Ejecutivo

Estados Unidos tiene una de las más grandes tradiciones de desarrollo de cómics junto a los franceses, belgas y japoneses. Fue el primer lugar donde se desarrolló una verdadera industria en torno a éste y que sigue en crecimiento, con un tamaño de mercado de aproximadamente 730 millones de dólares durante 2012.

Hoy en día, la industria cuenta con dos editoriales que concentran alrededor del 70% del mercado, Marvel Comics y DC Comics. La oferta se concentra en su gran mayoría en el género de los superhéroes, cuyos personajes más famosos son Batman, Spiderman y Superman.

Algunas de las tendencias identificadas para la industria de los cómics en Estados Unidos son el cruce de lo digital con lo físico, con gran presencia de material digital, paralelo al clásico libro y alto desarrollo del cine relacionado a los cómics. Además se destaca de gran forma que muchos creativos han logrado publicar sus cómics a través de plataformas de crowdfunding, fenómeno que se estima va a seguir en aumento y está potenciando nuevas temáticas diferentes a los superhéroes y la creación de mucha propiedad intelectual.

Existen gran cantidad de convenciones en Estados Unidos para todos los niveles de artistas y editoriales en las que podría ser muy interesante participar, realizar networking y conocer gente del medio, tales como la Comic-con San Diego, New York Comic-con, Wizard World Chicago, Baltimore Comic-con, Wondercon, entre otras. El evento más importante en la industria del cómic norteamericano, es la ya mencionada Comi-Con San Diego, Convención Internacional de Cómics en San Diego. Ésta se celebra durante 4 días durante el verano del hemisferio norte y es donde se entregan los premios Eisner, que premian los logros creativos en la industria del cómic norteamericano.

Es clave destacar que el mundo del cómics funciona mucho con los contactos y el boca a boca, es importante participar en las convenciones, conocer gente, hacer lobby, tratar de formar un buen equipo de trabajo, usar las herramientas que la globalización entrega como lo son las plataformas web para encontrar trabajo y mantener y aprovechar la buena fama que tienen los creativos chilenos en el mercado norteamericano del Cómics.

Este reporte no solo pretende entregar información de la industria como las principales editoriales, estadísticas, tamaño del mercado, entre otros, sino que busca también darles un lado práctico y experiencial, con entrevistas a 5 expertos, tanto chilenos como norteamericanos, de los cómics en Estados Unidos.

# I. Tabla de contenido

I. Tabla de contenido .....	3
II. Identificación del Servicio .....	4
III. Descripción General del Mercado Importador .....	4
1. Historia de la Industria del Cómics en Estados Unidos.....	4
2. Tamaño de Mercado.....	5
3. Crecimiento que ha tenido en los últimos cinco años.....	5
IV. Descripción Sectorial del Mercado Importador .....	6
1. Comportamiento General del mercado .....	6
2. Principales players del subsector y empresas .....	7
3. Canal de Distribución .....	9
4. Ferias y Eventos.....	9
4. Tendencias Comerciales del Sector.....	11
V. Entrevistas en Profundidad .....	13
1. Entrevista a los norteamericanos Mike Scigliano y Mark Andrew Smith .....	13
2. Entrevista en conjunto al dibujante Gonzalo Martinez y al colorista Kote Carvajal.....	17
VI. Otra información relevante del mercado de destino .....	20
1. Artículos y Sitios Web.....	20
VII. Bibliografía.....	21

*El presente documento, de investigación de mercado e informativo, es propiedad de ProChile, organismo dependiente del Ministerio de Relaciones Exteriores de Chile. El acceso a este documento es de carácter público y gratuito. No obstante lo anterior, su reproducción íntegra o parcial sólo podrá ser efectuada citándose expresamente la fuente del mismo, indicándose el título de la publicación, fecha y la oficina o unidad de ProChile que elaboró el documento. Al ser citado en una página Web, deberá estar linkeado al sitio de ProChile para su descarga.*

## II. Definición de la Industria

Un cómic es una historia desarrollada en una serie de ilustraciones, en que las descripciones se hacen por medio de las imágenes y en las que puede o no haber texto.

En general los cómics son publicados en revistas o en forma de tiras en el diario no existiendo necesariamente una temática definida. Sin embargo distintos mercados se diferencian entre sí en las temáticas que desarrollan, destacando Estados Unidos por su gran concentración en cómics relacionados con superhéroes.

## III. Descripción General del Mercado Importador

### 1. Historia de la Industria del Cómic en Estados Unidos

En sus orígenes el cómic fue imitado en todo el mundo sobre la base del modelo de la revista británica "Punch" publicada en 1941, dando lugar a varias revistas del estilo en Estados Unidos y al surgimiento de varios autores. La industria se empieza a desarrollar de mayor forma por la lucha por conseguir mayor cantidad de lectores entre los magnates de la prensa norteamericana William Hearst y Joseph Pulitzer, que buscaban vender periódicos a la gran población inmigrante que no entendía bien el inglés, pero que si podía leer las historietas.

Luego de desarrollar tiras cómicas durante varios años, fue entre las dos guerras, durante la Gran Depresión de 1929 que los cómics se renovaron y comenzó la época de las tiras de aventuras, con series como Flash Gordon y Tarzán. Entre 1938 y 1945, ya habían surgido pequeñas compañías como All Star Comics y Detective Comics y nacen los primeros superhéroes como; Superman, Batman, Capitán América, entre otros, con los que comienza el auge del cómic. La mayoría de estos personajes fueron creados durante la Segunda Guerra Mundial y reflejaban de gran forma el patriotismo de la época en sus uniformes o nombres, lo que generó un gran éxito comercial.

Ya terminada la guerra, entre 1945 y 1955, la industria del cómic tuvo una recesión dada por la gran cantidad de limitaciones que se impusieron para las temáticas y formatos. Luego en 1956 comienza lo que se podría llamar la edad de plata de los cómics, con una gran competencia entre las editoriales Marvel y DC Comics a través de la gran cantidad de superhéroes que se crearon en la época. Hasta el día de hoy se han seguido desarrollando de gran manera los cómics books de superhéroes con nuevos formatos y variedad de presentaciones, con una fuerte concentración del mercado, liderado por Marvel y DC que abarcan alrededor del 70% de lo que se vende. También se han desarrollado gran cantidad de editoriales pequeñas e independientes, que han tenido gran éxito con cómics como Witchblade o Hellboy de la editorial Image.

## 2. Tamaño del Mercado

Estados Unidos es una de las economías más poderosa en el mundo, con un total 316 millones de personas aproximadamente y con un PIB total de US\$15,7 trillones durante el 2012.

Esta economía se encuentra ampliamente dirigida al sector de servicios, con una representación del 79,7% del PIB total en 2012, dentro de éste se encuentra la industria de los cómics, la cual de acuerdo a los datos registrados por el portal Comichron tuvo ventas entre US\$700 y US\$730 millones, incluyendo todo el mercado norteamericano. A nivel de copias se vendieron 80,55 millones (contabilizando solo los Top 300 cómics de cada mes equivalente a US\$285,02 millones), con un precio promedio que bordea los US\$3,5 por cómics desde 2009 a la actualidad.

## 3. Crecimiento que ha tenido en los últimos años

La industria del cómic, en ventas, ha reflejado un constante e importante crecimiento, pasando de 300 millones en 1998 a 720 millones en el 2012, destacándose los fuertes crecimientos alcanzados durante los años 2002 y 2007.

El tamaño del Mercado en ventas de los últimos 15 años, incluyendo estimaciones de quioscos que venden cómics y librerías (sin tomar en cuenta merchandising asociado a los cómics), se presenta a continuación.<sup>1</sup>

Año	Ventas	Crecimiento
1997	\$300-320 millones	-
1998	\$280-300 millones	-6%
1999	\$270-290 millones	-3%
2000	\$255-275 millones	-5%
2001	\$260-285 millones	3%
2002	\$300-330 millones	16%
2003	\$350-400 millones	19%
2004	\$420-480 millones	20%
2005	\$475-550 millones	14%
2006	\$575-640 millones	19%
2007	\$660-700 millones	12%
2008	\$680-710 millones	2%
2009	\$650-700 millones	-3%
2010	\$660-690 millones	0%
2011	\$660-690 millones	0%
2012	\$700-730 millones	6%

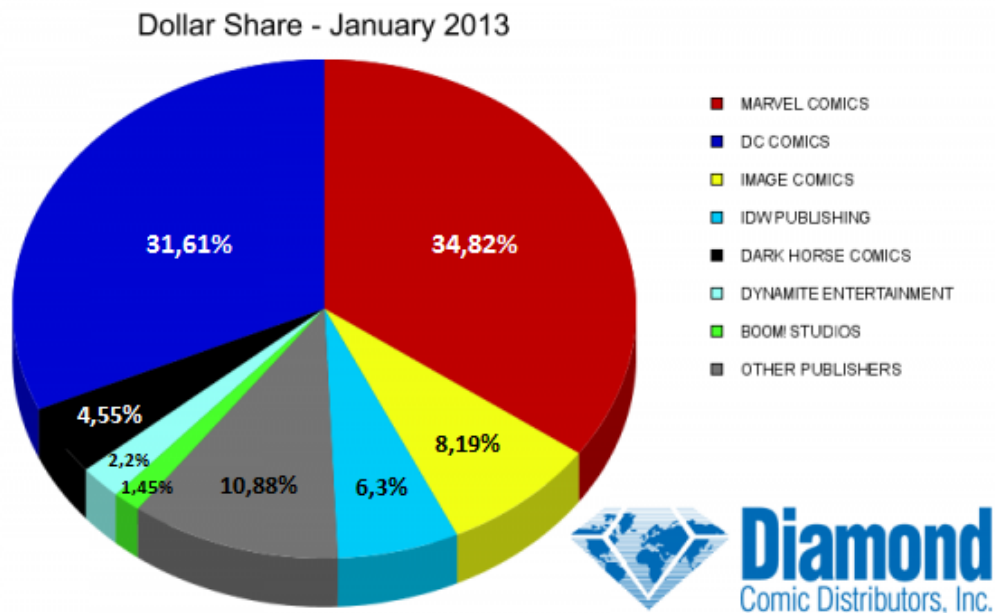
<sup>1</sup> Comic Book Sales by Year. <http://www.comichron.com/yearlycomicssales.html>

# IV. Descripción Sectorial del Mercado Importador

## 1. Comportamiento General del Mercado

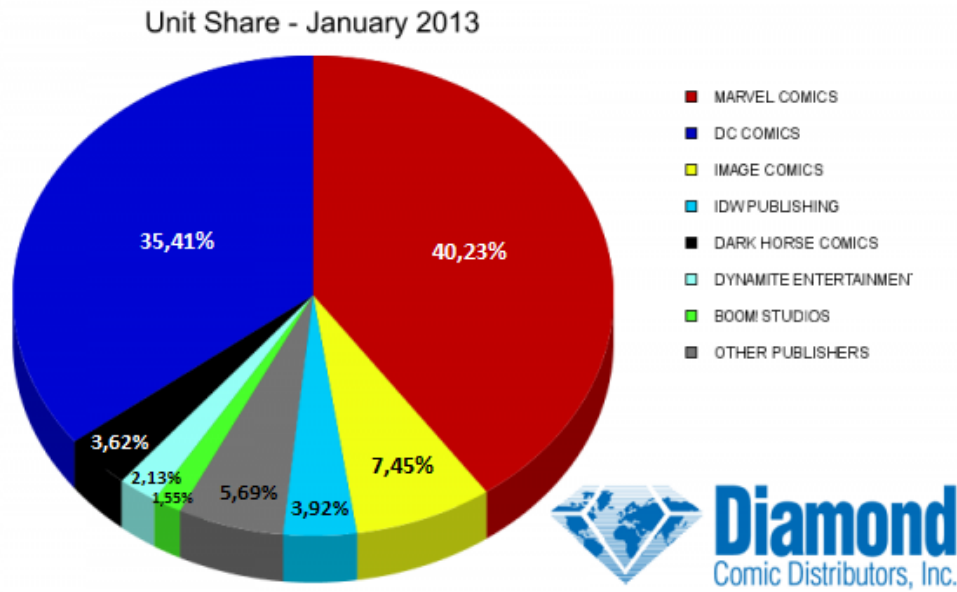
Según los datos de Diamond Distribution el mercado del cómic en Estados Unidos tiene un carácter oligopólico y se encuentra altamente concentrado, con sólo cinco editoriales representando, en el 2012, el 83,69% de los ingresos por ventas de cómics en todo el país. A nivel de volumen estas mismas cinco compañías concentraron el 89,1% del total de unidades vendidas durante el año 2012.

A continuación, se puede ver la distribución de la participación de mercado por unidades vendidas y por dólares durante Enero del 2013, evidenciando que a pesar de ser sólo un mes del año, la distribución en la industria se mantiene muy concentrada y con porcentajes de participación muy similares para las editoriales durante 2012.



<sup>2</sup> Participación de Mercado de las editoriales en dólares.

<sup>2</sup> <http://www.diamondcomics.com/Home/1/1/3/237?articleID=131318>



<sup>3</sup> Participación de Mercado de las editoriales en unidades vendidas.

## 2. Principales Players del subsector y empresas<sup>4</sup>

Las cinco editoriales que se describen a continuación son las de mayor importancia y participación de mercado en Estados Unidos, recaudando un 86,12% del total de dólares durante marzo del 2013., Hay otras quince editoriales (Dynamite Entertainment, Boom! Studios, Eaglemoss Publications Ltda, Valiant Entertainment Llc, Avatar Press Inc, etc.), que se repartieron un 10,78% del total que generó la industria durante ese mismo periodo, dejando solo un 3,1% para todo el resto de la industria del cómic norteamericana. Esta tendencia se ha mantenido constante y demuestra nuevamente la concentración de esta industria en particular.



Marvel Worldwide Inc es hoy en día la editorial más grande de los Estados Unidos, llevándose un 34,06% del ingreso total y con una participación del 37,59% del total de las unidades vendidas en el mercado norteamericano durante el año 2012. Esta empresa está enfocada en el género de los superhéroes y sus principales personajes son: Spiderman, Capitán América, Iron Man, X-Men, Los 4 Fantásticos, Thor, Hulk, Wolverine y Los Vengadores. Esta empresa es parte de la multinacional Walt Disney desde el año 2009. [www.marvel.com](http://www.marvel.com)

<sup>3</sup> <http://www.diamondcomics.com/Home/1/1/3/237?articleID=131318>

<sup>4</sup> <http://www.diamondcomics.com>



DC Comics es la segunda editorial más importante de los Estados Unidos, con un 31,94% del ingreso total y con una participación del 36,75% del total de unidades vendidas durante 2012. Esta empresa, al igual que su principal competidor Marvel, está enfocada al género de los superhéroes y sus principales personajes son: Batman, Superman, Flash, La Mujer Maravilla, Watchmen, Los Jóvenes Titanes, La Liga de la Justicia y Linterna Verde. Fue adquirida recientemente como empresa subsidiaria de AOL-Time Warner. [www.dccomics.com](http://www.dccomics.com)

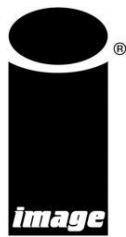


Image Comics es la tercera empresa con más participación de mercado en los Estados Unidos, posee un 7,31% del ingreso total y con una participación del 6,6% del total de unidades vendidas durante 2012. Posee más variedad de géneros como zombis con de Walking Dead, Antihéroes con Spawn, héroes como Las Tortugas Ninjas, entre otros cómics famosos como: Gen13, WildCats, Witchblade, The Maxx, Groo, etc. En Image los artistas pueden publicar sus cómics sin ceder los derechos de autor de los personajes que creen. [www.imagecomics.com](http://www.imagecomics.com)



IDW Publishing es la cuarta empresa más grande de Estados Unidos, posee un 5,57% del ingreso total y tiene una participación del 4,36% del total de unidades vendidas durante el año 2012. Esta empresa se hizo conocida por los cómics de terror como 30 Days of Night y Dark Days. Hoy en día tiene los derechos de Transformers, Star Trek, Godzilla, G.I. Joe, Underworld, 24, CSI, Ghostbusters, entre otros. [www.idwpublishing.com](http://www.idwpublishing.com)



Dark Horse Comics es la quinta editorial más importante de Estados Unidos con una participación en el ingreso total del 4,81% y un 3,8% del total de las unidades vendidas durante 2012. Tiene varias licencias para publicar cómics relacionados con cine como; Star Wars, Alien, Terminator, Predator, Buffy la caza vampiros, entre otros. Se caracteriza por publicar series limitadas y números únicos. Entre los cómics más famosos de los autores de esta editorial están Sin City, 300, Hellboy, Usagi Yojimbo, etc. [www.darkhorse.com](http://www.darkhorse.com)



### 3. Canal de Distribución

El principal canal de distribución para los cómics en Estados Unidos es a través de Diamond Comic Distribution. Esta empresa fue fundada en Baltimore en 1982 por Steve Geppi, un antiguo vendedor de cómics. Luego de algunos años la empresa fue creciendo y absorbiendo a otras distribuidoras, hasta que en 1996 finalmente compró a su mayor competidor, Capital City Distribution, tomando las características de un monopolio. Diamond Comic Distribution maneja más del 90% de la distribución de los cómics en Estados Unidos, lo que le da un gran poder sobre esta industria. Hoy en día, tiene la representación de Marvel, DC, Image, IDW, Dark Horse y de todas las más grandes editoriales. En 2012 solo con la venta a tiendas se adjudicó US\$475 millones.

### 4. Ferias y Eventos

Existen gran cantidad de convenciones en Estados Unidos para todos los niveles de artistas y editoriales. A continuación se describen las tres más grandes de Estados Unidos y se enumeran las quince que le siguen;

#### Comic-Con International San Diego



Desde 1970 en San Diego se celebra la Comic-Con durante 4 días del verano del hemisferio norte. Esta es la convención anual de cómics, aunque con el tiempo se ha expandido de gran forma con otros elementos como el cine y videojuegos. Es la feria de cómics más grande de los Estados Unidos y la cuarta más grande del mundo, solo superada por la Comiket en Japón, por el Festival Internacional de la Historieta de Angulema en Francia y por la Lucca Comics and Games en Italia.

Durante la Comic-con se desarrollan cerca de 600 eventos independientes, entre los cuales hay seminarios y talleres con profesionales de la industria, se presentan películas que son parte de un festival de cine independiente que se realiza durante la convención, se revisan los mejores cómics del año y hay un concurso de disfraces relacionado a los cómics. La convención tiene grandes espacios para los expositores que incluyen a compañías de TV, estudios de películas, vendedores de cómics, entre otros. Durante la convención se realiza la entrega de los premios más importante de la industria y son conocidos como los oscar de los cómics, los Premios Eisner<sup>5</sup>.

Para acceder al sitio oficial de la Convención haz click sobre siguiente link: <http://www.comic-con.org/frontpage>

<sup>5</sup> <http://www.comic-con.org/awards/eisners-current-info>

## Wizard World Chicago



Es la segunda convención de cómics más grande de Estados Unidos, se realiza en Rosemont, Illinois, durante el verano del hemisferio norte y en ella participan alrededor de 60.000 personas todos los años. Tiene una duración de 4 días y en ella se encuentran los principales players de la industria y gran cantidad de artistas, escritores y celebridades.

En un principio era una feria que sólo se orientaba a los cómics, pero hoy en día se ha expandido a otros elementos de la cultura pop como la lucha profesional, ciencia ficción, cine, televisión, terror, animaciones, anime, manga, juguetes, cartas coleccionables, videojuegos, entre otros elementos que rodean a los cómics.

Para acceder al sitio oficial de la Convención haz click sobre siguiente link: <http://www.wizardworld.com>

## Baltimore Comic-Con



La Comic-Con realizada en Baltimore fue realizada por primera vez el 2000 y es la tercera más grande de Estados Unidos. Este año será realizada a principios de Septiembre con una duración de dos días. Todos los años participan las más importantes editoriales destacando sus nuevo y antiguos cómics, escritores, dibujantes, coloristas, organizaciones de caridad y vendedores de todo tipo de productos relacionados a la industria. Se realizan paneles de discusión entre los más importantes actores del mundo de los cómics y también se entregan los Premios Harvey a los desarrolladores de cómics más importantes del año.

Para acceder al sitio oficial de la Convención haz click sobre siguiente link: <http://baltimorecomiccon.com/>

## Otras Ferias y Eventos

En Estados Unidos se realizan cientos de convenciones de cómics al año, las más importantes luego de las tres anteriores son:

1. NEW YORK COMIC CON New York, NY, Octubre 2013.
2. C2E2 - Chicago Comic & Entertainment Expo Chicago, IL, Abril 2014.
3. HEROES CONVENTION Charlotte, NC, Junio 2014.
4. EMERALD CITY COMICON Seattle, WA, Marzo 2014.
5. FALLCON St.Paul, MN, Mayo 2014.
6. MEGACON Orlando, FL, Marzo 2014.
7. MID-OHIO-CON Columbus, OH, Septiembre 2013.

8. PITTSBURGH COMIC-CON Pittsburgh, PA, Septiembre 2013.
9. SPX Bethesda, MD, Septiembre 2013.
10. WONDERCON Anaheim, CA, Marzo 2014.
11. MOTOR CITY COMIC CON Oakland, MI, Mayo 2014.
12. BAT-Con Dallas, TX, Octubre 2013.
13. PLANET COMICON Kansas City, MO, Marzo 2014.
14. ITHACON Ithaca, NY, Marzo 2014.
15. SPACE Small Press and Alternative Comics Expo, Columbus, OH, Abril 2014.

En el siguiente sitio se pueden encontrar las fechas de cada feria que realiza en Estados Unidos y su información principal: <http://www.conventionscene.com/schedules/comicbookconventions/>

## 5. Tendencias Comerciales del Sector

Las tendencias en la industria de los cómics en Estados Unidos dicen relación principalmente con el formato de ventas, la forma de financiamiento, las innovaciones para captar nuevos segmentos que no se están cubriendo y a la amenaza creciente del crecimiento global del manga japonés. Las tendencias presentadas en este reporte se extrajeron de un artículo relacionado del portal web Co.Create y a partir de las entrevistas a creativos relacionados con los cómics norteamericanos.

### Digital Cómics y cruce entre lo digital y lo físico

En primer lugar hay que destacar el auge de los digital cómics para tablets y smartphones, ayudado por la aplicación ComiXology que durante 2011 y 2012 se ha mantenido dentro de las 10 aplicaciones más taquilleras para Ipad, con más de 50 millones de descargas y con expectativas de crecimiento para 2013.

Toda esta revolución de los digital comics en un principio no fue bien vista, porque el sector de la impresión se vio muy amenazado, pero la respuesta fue la contraria. Los lectores casuales de cómics empezaron a interesarse por acudir a tiendas especializadas y a eventos relacionados con la industria. El auge de los digital comics generó que todos los eventos regionales durante 2012 tuvieran gran éxito y la Comic-Con de San Diego agotó su capacidad de 130.000 credenciales para asistentes en un tiempo record. Esto permite inferir que el mercado está creciendo, al igual que asistencia a las convenciones o eventos de la industria, tendencia que se espera que se mantenga.

Se espera que los medios físico y digital se empiecen a cruzar y se genere convergencia entre éstos. Muchos cómics de papel hoy en día traen un código para descargar la versión digital gratuita, videos, DVD's, etc. y cada vez más van a incluir personajes para desbloquear en juegos, o características especiales en DVD's, entre otras cosas. Actualmente editores, productores, minoristas están invirtiendo mucho dinero para desarrollar nuevas y atractivas combinaciones entre lo digital y lo impreso que incentiven a los lectores.

Para este año se espera que los estudios de animación digital tomen un gran papel en esta industria, por sobre todo en la participación del desarrollo de cómics digitales, aplicaciones y otros relacionados. Se estima que el apoyo de estos estudios sea fundamental dado la gran cantidad de ventajas que tienen por sobre las editoriales tradicionales en estas materias.

### **Crowdfunding**

Crowdfunding es el financiamiento de un proyecto a través de aportes de varios interesados. El sistema consiste en la publicación de un proyecto en una plataforma online, como kickstarter o Indiegogo, para conseguir dinero. La gente ve los proyectos y tiene la opción de aportar dinero a cambio de algún beneficio que se ofrece en caso de alcanzarse la meta del dinero total que se necesita. En caso de no alcanzarse la meta definida, los aportes recolectados se devuelven. Las temáticas de los proyectos pueden ser de cualquier índole, desde música, arte hasta una obra social.

El 2012 fue un año destacado por la gran cantidad de cómics, novelas gráficas y otras ilustraciones que se publicaron por medio del crowdfunding y en especial de la mano de la plataforma más grande en Norteamérica de este tipo de financiamiento, Kickstarter, que ayudó durante el año pasado a miles de proyectos que de otra forma no podrían haberlo logrado. Para este año se espera que sigan aumentando el número de proyectos financiados vía crowdfunding.

### **Desarrollo de nuevas temáticas**

Las editoriales de menor tamaño e independientes han ido ganando un espacio en el mercado con temáticas distintas a los clásicos superhéroes.

Hoy en día se están dando precuelas y secuelas de películas y series de televisión, nuevas temáticas, que van de la mano con la gran cantidad de propiedad intelectual nueva que hoy en día se está creando. Esto lo ratifica Mike Scigliano, escritor norteamericano, quien comenta “en mi opinión escritores, guionistas, coloristas, editores, ilustradores, etc. son parte de una de las épocas creativamente más diversas del cómics en Estados Unidos.”

### **Influencia del Manga Japonés**

En otras partes del mundo, sobre todo Sudamérica, África del Norte y Asia del Sur el manga asiático, principalmente japonés ha influenciado de gran manera a una nueva generación de creativos. Por lo que no sería sorprendente que la próxima franquicia manga que llegase a los Estados Unidos provenga de estas regiones no tradicionales, con todo lo que esto implica; revistas, juguetes, cartas coleccionables, accesorios de moda, entre otros.

## **V. Entrevistas en Profundidad**

Durante el desarrollo del estudio se realizaron una serie de entrevistas tanto a profesionales de la industria chilena como norteamericana con el fin de conocer las experiencias desde dos puntos de vista sobre el mercado del cómic en Estados Unidos. A continuación los principales puntos que se destacaron de éstas;

- El trabajo de los artistas se divide en dos partes; la prestación de servicios profesionales a editoriales como dibujo, color, ilustración, etc. y por otro lado la publicación de creaciones propias.

- Para consolidarse como creativos de cómics y poder empezar a vivir de esto tranquilamente se requiere al menos 5 años de dedicación absoluta, aparte del talento y profesionalismo.
- Para comenzar la carrera como creativo de cómics existen muy buenas plataformas online como lo son Deviant Art (deviantart.com) y Digital Webbing (digitalwebbing.com), en las que se puede publicar el portafolio, buscar ofertas de trabajos, entre otros.
- El mundo de estos artistas se mueve mucho por las amistades y contactos que se tiene, el boca a boca, equipos de trabajo y networking que se realice.
- La exportación de contenido original y de derechos de autor a Estados Unidos es complicada y por lo general no es conveniente en un mercado tan concentrado como el norteamericano. Es una mejor alternativa para los creativos enfocarse en la exportación de servicios profesionales a las editoriales.
- La participación en ferias es muy importante para conocer gente de la industria y hacer networking, pero hay que saber a qué feria asistir, ya que por ejemplo las comic-con's mas grande como la de San Diego que la participación se concentra más en artistas consagrados, estudios de cine y grandes editoriales, en la que no hay lugar para el resto.
- Hoy en día, con la globalización y el acceso a internet se puede trabajar desde cualquier lugar del mundo con iguales condiciones. Trabajar a distancia tiene la única desventaja de no poder asistir a varias convenciones para hacer networking y ver nuevas opciones de trabajo.
- Los profesionales chilenos tienen muy buena fama en Estados Unidos, destacándose como responsables y talentosos.

## 1. Entrevista al cazatalentos de Marvel Chester B. Cebulski

Para conocer la industria del comics norteamericano desde un punto de vista crítico se realizó una entrevista al norteamericano C.B. Cebulski, cazatalentos, escritor, editor y Senior Vice President of Creative & Creator Development de Marvel. C.B., de gran trayectoria, comenzó su carrera editando Manga para Central Park Media en Nueva York. Ha contribuido en muchos cómics famosos como X-Men, Spiderman, Wolverine y Avengers.

### **Interview**

#### **a. In your opinion, What are the trends for the comic book industry in the US?**

*Trends in comic business come and go, as do most trends, but they cycle a little slower in comics given our production schedule and distribution models. The biggest trend now is to look at comics not just as a reading experience but a multi-platform creative endeavor or launching pad. Creators now are using comics as a springboard to launch their characters into movies, TV shows, video games and licensing. It's a model that bigger companies like Marvel have been doing for years, but one that individual creators are now successfully exploring given the ease of reaching readers/viewers and creating a fan base over social media. Other trends are digital comics, which are still growing but going through experimentation, and more traditional businesses and companies using comic books as a marketing and sales tool.*

**b. What is your opinion about Chilean comic book industry professionals?**

*Honestly, I do not have one yet. While we work with numerous South American comic artists, they are mainly from Brazil or Argentina. There are a few artists from Chile who are well respected and whose work I like, but my trip to Santiago this week is mainly to familiarize myself with the Chilean comic book industry and the creators there.*

**c. How could a Chilean professional become a Marvel Comic Writer/Artist?**

*The guidelines and career path are the same for any artist, no matter where they live. It is all about the art. The sole criteria we have for judging an artist and hiring them is based on what we see in their work. Good art gets you work. It's all about what you put on the page. All any artist needs to do is submit their portfolio to me or another Marvel editor and if we like what we see, we will send them sample scripts to do a test from. Pass the test, get a job. For writers, it is much harder. We only review previously published work, printed in English. We do not accept an unsolicited story submission. You have to be a working writer elsewhere to be able to work for us.*

**d. As Marvel Talent scout, what do you expect from the professionals you would like to hire?**

*Good storytelling. That's what I look for. Style is important, but it is secondary. An artist needs to be able to tell the story from panel to panel and page to page in a clear and fluid way so I know what is going on without words. That is the main thing I am seeking out.*

**e. Do you have any advice for Chileans young professionals (pencilers, colorists and/or writers) trying to break into the world of professional comics in the US?**

*It is easier than ever to break into the U.S. comic book market. We have artists working for us from around the globe. Now is the time. Now can be YOUR time. Use the internet to your advantage. Make connections. Meet other writers and artists online. Listen to their stories. See what they have done right and wrong. Learn from them. Use Twitter and Facebook as a tool. But also, be honest with yourself. Know when you are ready. And most importantly, be professional. Comics may be fun to write and draw, but never forget that creating them is also a job.*

**Entrevista**

**a. En su opinión, ¿Cuáles son las tendencias para la industria del comics en Estados Unidos?**

Las tendencias en el negocio de los comics vienen y van, así como lo hacen la mayoría de las tendencias, pero en los cómics cambian un poco más lento por los planes de producción y el modelo de distribución. Hoy en día la mayor tendencia es ver los cómics no solo como una experiencia de lectura, sino que como una plataforma creativa y para lanzamientos. Los creativos ahora están usando los cómics como un trampolín para lanzar sus personajes en películas, en show de TV, video juegos y licencias. Es un modelo que las empresas grandes como Marvel llevan muchos años usando, y ahora los creativos independientes están empezando a explorar por la facilidad para llegar a los lectores/espectadores y crear fans basándose en social media. Otras tendencias son los cómics digitales, que siguen creciendo pero están en una etapa de experimentación, también las empresas tradicionales están usando los comics como herramientas de marketing y ventas.

**b. ¿Cuál es su opinión acerca de los profesionales chilenos de la industria del comics?**

Honestamente, todavía no tengo a uno trabajando conmigo, pero trabajamos con muchos artistas latinoamericanos, ellos son principalmente de Brasil y Argentina. Hay unos pocos artistas chilenos que son muy respetados y me gusta su trabajo, mi viaje a Santiago esta semana es principalmente para familiarizarme con la industria chilena del comics y sus creativos.

**c. ¿Cómo podría un artista chileno trabajar con Marvel?**

Las directrices y ruta a seguir son las mismas para todos los artistas, no importa donde vivan. Está todo en el arte. El único criterio que tenemos para juzgar y contratar a un artista es basado en lo que vemos en su trabajo. El buen arte cuesta trabajo. Está todo en lo que pongas en la página. Todo lo que necesita hacer el artista es presentarme su portafolio a mí o a otro editor de Marvel y si nos gusta lo que vemos, les mandaremos los textos de ejemplo para hacerle una prueba, si la pasa, obtiene el trabajo. Para los escritores es mucho más difícil, nosotros revisamos solo trabajos publicados anteriormente impresos en inglés. No aceptamos presentaciones de historias que no fueron solicitadas. Tienes que ser un escritor que haya trabajado en otros lugares para trabajar con nosotros.

**d. Como cazatalentos de Marvel, ¿Qué esperas de los profesionales que te gustaría contratar?**

Que cuenten bien las historia. Eso es lo que busco. El estilo también es importante, pero secundario. Un artista necesita contar la historia de viñeta en viñeta y de página en página de manera clara y fluida, para que pueda entender que está sucediendo sin necesidad de palabras. Eso es lo que principalmente busco.

**e. ¿Tienes algún consejo para los jóvenes profesionales chilenos (dibujantes, coloristas, y/o escritores) que están tratando de entrar al mundo del comics norteamericano?**

Es más fácil que nunca entrar al mercado del cómics norteamericano. Tenemos artistas en todo el mundo trabajando para nosotros. Ahora es tiempo. Ahora puede ser TU momento. Usa el internet como una ventaja. Has conexiones. Conoce a otros escritores y artistas online. Escucha sus historias. Ve que han hecho bien y que han hecho mal. Aprende de ellos. Usa Twitter y Facebook como una herramienta. Pero además se honesto contigo mismo, date cuenta cuando estés listo. Los cómics pueden ser divertidos de dibujar y escribir, pero nunca olvides que también es un trabajo.

## 2. Entrevista a los norteamericanos Mike Scigliano y Mark Andrew Smith.

Con el fin obtener un punto de vista local, se entrevistó a estos dos creativos destacados del mercado norteamericano, ambos con gran trayectoria y conocimiento de la industria.

Mike Scigliano: Escritor free lance norteamericano. Hoy en día trabaja para Comic-con Long Beach y ha trabajado en la industria para DC Comics y Wizard Entertainment en el área de ventas.

Mark Andrew Smith: Autor, escritor y editor norteamericano de cómics de gran trayectoria. Publica con la editorial Image desde 2004 y ha ganado un premio Eisner y un premio Harvey por Best Anthology por su comic Popgun.

## **Interview**

### **a. How did you get started in the comic book industry? What are your recommendations for starting level professionals that want to get in the business?**

M.S.: I've worked in the comic book industry for over 15 years including retail, publishing, conventions and writing. Getting started is simple. Just keep working hard. Getting your work published continually will help raise your profile and in turn begin to open up more opportunities for you.

M.A.S.: I got started in the comic book industry by teaming up with an artist and doing creator owned work once I had a printed book things got a lot easier. For people starting out, just make comics, and create your own characters.

### **b. In your experience, is attending comic-con's useful to get jobs for professional creatives in every level?**

M.S.: Absolutely. Nothing beats face time with editors. Putting a face with someone's work is a plus. Also you get to meet other professionals and pick up some work, too. Networking is a huge part of the business and going to comic cons is the best place to do that.

M.A.S.: I know a lot of people have their hearts set on just Marvel and DC, but for me it's better to own the characters you work on, and build your own audience. I think now with the age of the internet, comic-cons aren't that important anymore.

### **c. In your opinion, what are the trends for the comic book industry in the US? Related to editorial and services related to the industry trends**

M.S.: The big thing happening in US comics right now is the flood of amazing creator owned comics. It has been fantastic to see so many brand new intellectual properties be successful. That results in more creative professionals working. Writers, pencilers, inkers, colorists, letterers, editors and so on are part of what I feel is one of if not the most creatively diverse eras in US comic book history.

M.A.S.: I think the trend is gearing towards self-publishing and crowd funding with creators retaining and being in direct communication with their audience. I think though that with this print, and doing all of the shipping and business of this, is draining, and we might just see, digital PDF subscriptions being funded with books printing every few years.

### **d. What is your opinion about Chilean comic book industry professionals?**

M.S.: So far, after working with Kote, I couldn't be more please. Professional and talented, Kote has delivered some really well done colored pages. He certainly added a layer to The Steamworld Chronicles that was not there before. He delivered on time, too. When you combine talent and speed you have a recipe for a long career in the comic industry. That experience alone has me excited to meet other Chilean comic professionals.



*M.A.S:* I like all of the Chilean Comic book industry professionals that I've worked with and they're very professional, more so than their US counterparts.

**e. How could a Chilean professional become a creative (writer, penciler, colorist, editor, etc.) in the US?**

*M.S:* It's most likely the same route that a write in the US would take. Write, write, write. And when you are done write some more. Get your work published. Self-publishing is a solid path. I view Kickstarter as a modern day alternative distribution system. A lot of US creators have turned towards Kickstarter to get their projects off the ground.

The next step really depends on the individual writer. Are they looking to work for a publisher writing a company owned property? Or are they looking to create their own intellectual properties? Both cases require the writer to write. Like I said earlier, getting your work published is key. Your career will flow from there and the options, if you are diligent and strong writer, will present themselves.

*M.A.S:* Be great at writing and tell stories you enjoy. With the internet it's an equal playing field and a Chilean writer has the same chances for doing creator owned work. If it's big two work they have their hearts set on, that might be harder because of traveling to conventions to meet editors.

**f. Do you have any advice for Chileans young professionals (pencilers, colorists, editors or writers) trying to break into the world of professional comics in the US?**

*M.S:* This is simple. Don't give up. Work hard. Always keep striving to better today than you were yesterday. Connect with US creators and team up on projects. Don't sell yourself short, either.

*M.A.S:* Make your own job and work on your own book and also be smart on the business side and make good choices.

**Entrevista (traducción)**

**a. ¿Cómo comenzaste en la industria del cómic? ¿Cuáles son sus recomendaciones para los profesionales principiantes que quieren entrar en el negocio?**

*M.S:* Yo he trabajado en la industria de los cómics por 15 años incluyendo retail, publicaciones, convenciones y escritura. Empezar es simple. Seguir trabajando duro. Publicar tu trabajo continuamente te ayudara a mejorar tu perfil profesional y te abrirá más oportunidades.

*M.A.S:* Yo empecé en la industria del comic formando un equipo con otro artista, creando nuestros propios cómics y cuando ya tuve un libro impreso fue todo mucho más fácil. Para la gente que comienza, solo hagan cómics y creen sus propios personajes.

**b. Según su experiencia, ¿Es importante para los profesionales de cómics de todos los niveles asistir a las convenciones de cómics para conseguir trabajo?**

*M.S:* Absolutamente. Nada reemplaza el cara a cara con los editores. Poner la cara para relacionarlo a su trabajo es un plus. Además te encuentras con otros profesionales y puedes obtener trabajo. El networking es una de las partes más importantes de los negocios y las convenciones son el mejor lugar para esto.

M.A.S: Yo conozco mucha gente que tiene sus corazones puestos solo en Marvel y DC, pero para mí es mejor ser dueño de los personajes con que trabajas y crear tu propia audiencia. Creo que hoy con la era del internet, las convenciones de cómics ya no son tan importantes.

**c. En su opinión, ¿Cuáles son las tendencias para la industria del cómic en Estados Unidos? Relacionado a las editoriales y servicios en la industria.**

M.S: Lo más importante que está pasando hoy en Estados Unidos es la gran cantidad de cómics propios que se están creando. Ha sido fantástico ver tanta propiedad intelectual nueva tener éxito. Esto da la oportunidad de trabajar a una mayor cantidad de creativos profesionales. Los escritores, guionistas, coloristas, editores, ilustradores, etc. son parte de lo que yo pienso una de las épocas creativamente más diversas del cómic en Estados Unidos en mi opinión.

M.A.S: Creo que las principales tendencias hoy en día están en el auto publicarse y en el crowdfunding, con creadores que retienen a su público y están en comunicación directa con ellos. Creo que de esta forma, viendo todos los gastos de envío y de negocios de esto, pueda terminar en suscripciones a PDF y que cada tanto te llegue una versión impresa.

**d. ¿Cuál es su opinión acerca de los profesionales chilenos de la industria del cómic?**

M.S: Después de haber trabajado con Kote, quede muy contento. Talentoso y profesional, Kote entregó un trabajo muy bien hecho, añadió un toque a las The Steamworld Chronicles que antes no tenía y siempre entregó a tiempo. Cuando se combina el talento y la velocidad se tiene la receta perfecta para una larga carrera en esta industria. La experiencia con Kote me llevó a conocer a otros profesionales del cómic chileno.

M.A.S: Me gustan todos los profesionales chilenos de la industria del cómic con que he trabajado, son muy profesionales, bastante más que sus homólogos norteamericanos.

**e. ¿Cómo un profesional chileno se puede convertir en un creativo (escritor, dibujante, colorista, editor, etc.) para Estados Unidos?**

M.S: La ruta debiese ser la misma que un escritor norteamericano llevaría; escribir, escribir, escribir y cuando hayas terminado, escribe un poco más. Luego conseguir que el trabajo se publique, a veces publicar uno mismo es un buen camino. Veo Kickstarter como un nuevo sistema alternativo de distribución que se debiese aprovechar y a una gran cantidad de creadores norteamericanos ya han recurrido a éste para publicar sus proyectos.

Luego el siguiente paso depende exclusivamente del escritor en particular. ¿Se está buscando trabajar para un editor y escribir para la propiedad de una empresa? ¿O se tiene la intención de crear la propia propiedad intelectual? Para ambos hay que escribir, lo clave es lograr que el trabajo se publique. Desde ahí fluirán su carrera y las opciones, si usted es un escritor fuerte y perseverante, se le presentarán solas.

M.A.S: Ser bueno escribiendo y contar historias que disfrutes. Hoy en día con internet se tiene las mismas posibilidades en todos lados para crear tu propiedad intelectual. Podría ser complicado trabajar a la distancia para los viajes a la convenciones para encontrarse con los editores.

**f. ¿Tiene algún consejo para los jóvenes profesionales chilenos que quieren insertarse en el mundo profesional de los cómics en los Estados Unidos?**

M.S: Es muy simple, no te des por vencido, trabaja duro. Trata siempre de ir mejorando tu trabajo. Conéctate con creadores norteamericanos y forma equipos de trabajo. Aspira y alto y no te limites.

M.A.S: Desarrolla tu propio trabajo y hazlo en un libro propio. Es muy importante ser inteligente en la parte comercial y tomar buenas decisiones.

**3. Entrevista en conjunto al dibujante Gonzalo Martínez y al colorista Kote Carvajal.**

**a. ¿Quiénes son y cómo llegaron a desempeñarse en el cómic en Estados Unidos?**

**Gonzalo Martínez** es un dibujante de historietas chileno. Luego de ejercer como arquitecto decidió dedicarse a lo que de verdad le gustaba, las historietas. Su primera publicación de historietas fue en 1987 a pesar de que empezó a ejercer completamente como dibujante en 2004. Reconoce que le costó alrededor de cinco y seis años tener un ingreso razonable como dibujante. Hoy en día, tiene contrato para dos años y medio, lo que es muy bueno dado la complejidad de esta industria.

Su trabajo se divide en dos partes: presta servicios a empresas en el extranjero, dibujando historietas creadas por otros autores en las que él no es dueño y por las cuales recibe un sueldo por páginas dibujadas. Por otro lado, también publica creaciones propias a veces en conjunto con guionistas, en las que sus ingresos dependen de cuanto se venda el libro y él corre con todo el riesgo de que el proyecto no tenga éxito.

Ha trabajado con Estados Unidos como dibujante, ha publicado historietas pequeñas en Francia y hoy en día su principal trabajo es con una editorial Neozelandesa que produce cómics para el mercado norteamericano. Su internacionalización comenzó con la llegada de internet y la oportunidad de trabajar desde su oficina en Chile para editoriales en el extranjero. Esto se hacía a través de páginas web en que pequeñas editoriales buscaban servicios, lo que en un principio a pesar de ser mal pagado le servía para empezar a producir, mejorar la calidad de su trabajo y en fin darse a conocer. Toda esta primera experiencia internacional la realizó con la editorial Avatar Press Inc (0,89% de participación de mercado durante 2012 según Diamond Distribution y la décima en tamaño).

**Kote Carvajal** es un colorista de historietas chileno. Hace 5 años que se dedica al color, luego de intentar dibujar, de emprender con una empresa de cómics para celulares y de hacer muchas revistas “in house” con amigos para vender en eventos independientes de cómics.

Luego el 2008, comenzó a través de internet con las plataformas Deviant Art y Digital Webbing para artistas relacionados a los cómics, en que se podía subir un portafolio y dar a conocer sus primeros trabajos. Kote destaca estos dos portales como una muy buena forma de empezar una carrera como artista de cómics, a pesar de que los pagos son muy bajos en un principio y la competencia es alta. Para los artistas de cómics y sobre todo para los chilenos es muy común conseguir trabajo con los amigos (en conjunto o por recomendaciones) y abrirse puertas a través del boca a boca, y así fue como Kote consiguió primeros trabajos en Estados Unidos en la editorial IDW (con la que ya ha publicado 6 trabajos), cuarta en participación de mercado durante 2012 según Diamond Distribution. Muchas veces se les ofrecen trabajos que no tienen tiempo para hacer o que simplemente no pagan

lo suficiente, aquí es cuando ellos optan por derivarlas a algún amigo que esté comenzando y ayudarlos, como en algún minuto lo ayudaron a él.

Los trabajos de los artistas de cómics son todos como free lance, no tiene un contrato fijo con las editoriales por lo general. Ya en una etapa más madura de trabajo, luego de los primeros cuatro años, Kote ya hace un año y medio recibe solo trabajos por recomendación y ya no necesita salir a buscar.

**b. ¿Cómo ven el mercado de las historietas en Estados Unidos y a nivel internacional?**

El mercado de la historieta en Estados Unidos es un mercado muy grande, hay mucha gente que publica cosas y del total del mercado solo un 20% percibe ganancias y el resto lo hace por un motivo artístico. Para los dibujantes, coloristas, guionistas, etc. a nivel internacional es una carrera artística al igual que para un pintor, no viven exclusivamente de estos ingresos sino que ejercen otros trabajos para poder vivir (son profesores por ejemplo). El mundo de los cómics es muy similar al mundo de los libros y de la poesía, por lo general la gente no vive de eso, pero tampoco va a dejar de hacerlo, alrededor de un 20% de estos artistas vive exclusivamente de los cómics, libros o poesía y para el otro 80% sí existe un mercado, pero no lo suficientemente fuerte para poder sustentar económicamente a todos estos artistas. En la industria en general lo que produce mayores ingresos más que los cómics es todo el merchandising relacionado y en caso de los grandes cómics, el cine.

**c. ¿Qué experiencias tienen de la exportación de contenido original y la venta de derechos de autor a Estados Unidos?**

Sólo una vez ha sido exportado contenido original por chilenos a Estados Unidos con un cómics llamado Red Foot, pensado y desarrollado para este mercado por los chilenos Alfredo Rodríguez, Diego Toro, Felipe Benavides, entre otros y presentado a varias editoriales independientes, siendo vendido a Arkana Comics finalmente. Para Gonzalo y Kote estos casos sirven para el curriculum y es una experiencia distinta, pero Alfredo Rodríguez el guionista de este cómic les dijo que no ganaron nada por éste. Por otro lado, ellos recomiendan que en caso de desarrollar contenido propio hay que acudir a las editoriales independientes (igual es bien difícil lograr ser publicado) y no a las más grandes como DC y Marvel, porque con estas dos es imposible que el comic sea publicado.

**d. ¿Han asistidos a ferias en Estados Unidos? ¿Cuál ha sido su experiencia?**

Para Kote y Gonzalo, el tema de las ferias es difícil, ya que por ejemplo Gonzalo ha asistido en dos ocasiones a Comic-Con de San Diego y reconoce que no hay mucho lugar para ellos ahí, sino que es una feria para los artistas más famosos y consagrados, para los estudios y para las grandes editoriales. Donde sí es interesante estar, es en ferias más pequeñas, como las Wondercon, donde hay espacio para todos los artistas y para las editoriales más pequeñas o independientes, donde se puede lograr muy buenos contactos y dar a conocer más el oficio que realizan.

**e. ¿Qué tendencias pueden ver en la industria del comic norteamericano?**

En términos de tendencias artísticas y tradicionales para Estados Unidos, para Kote y Gonzalo no ha habido grandes cambios. Lo único que destacan es que en los últimos años las editoriales más pequeñas e independientes han ganado participación de mercado con cómics de otras temáticas que los clásicos superhéroes. Por otro lado, las editoriales medianas y pequeñas tratan de sobrevivir en este mercado comprando licencias para

producir comics de películas y series, como precuela o secuela, como es el caso de Transformers, My Little Pony, entre otros.

**f. ¿Qué dificultades tiene trabajar desde Chile para el mercado norteamericano?**

El trabajar a la distancia tiene una desventaja muy pequeña, todo el tema de relaciones públicas que se puede realizar si se está en el país en que se publican y que residen las editoriales más importantes. Esto afecta, porque desde Chile no se puede participar en varias convenciones ni hacer networking para conseguir mejores trabajos. Igual así, las editoriales en primer lugar se fijan en la calidad del trabajo y el profesionalismo de los artistas, lo que pone en igualdad de condiciones a los chilenos con varios de los artistas a nivel internacional.

**g. ¿Cómo funciona el tema precios por páginas trabajadas?**

Las editoriales por lo general, te ofrecen un trabajo ya sea como dibujante, coloristas u otro, con un pago fijo por página que realices. No es algo muy negociable, a menos de que ya tengas una gran trayectoria con alguna editorial. Existen estándares de precios por páginas que se cumplen por lo general en todo el mundo.

## VI. Otra información relevante del mercado de destino

### 1. Artículos y Sitios Webs

1. **“How to make a comic book from start to finish”** escrito por Tim Van de Vall, contiene toda la información sobre cómo crear un cómics desde que tienes la idea hasta el marketing que se le debe hacer al cómics una vez terminado. Este interesante artículo contiene en él otros artículos sobre cada uno de los pasos para desarrollar el cómic tratado con mayor profundidad. Dentro de la misma página web se encuentran un sin número de tutoriales, tips y plantillas. <http://timvandeval.com/how-to-make-a-comic-book/>
2. **“The Process Of Creating Comic Books”** escrito por Aaron Albert, habla sobre el desarrollo de un cómics y los pasos que se deben seguir. En cada paso se puede entrar y se explica de que se trata, las habilidades y capacidades que se deben tener para realizar el trabajo, el equipo que se necesita, nombres de personas que desarrollan ese trabajo conocidas en la industria y artículos relacionados. <http://comicbooks.about.com/od/creatingcomicbooks/tp/process.htm>
3. **The Comic Book Data Base** contiene todos los títulos de cómics, creadores, personajes, grupos, editoriales, premios, miembros, imprentas, entre otras cosas que pueden ser de gran utilidad para desarrollar un proyecto o manejarse en la industria del comic norteamericano. <http://www.comicbookdb.com/>
4. **Comic Book Interviews** es un portal que contiene gran cantidad de entrevistas a distintas personas insertas en la industria de los cómics. También cuenta con varios videos, tutoriales, artículos, noticias y mucho más relacionado a la industria. <http://comicbookinterviews.com/>

## VII. Bibliografía

- Comichron  
[www.comichron.com](http://www.comichron.com)
- Diamond Comics Distribution  
[www.diamondcomics.com](http://www.diamondcomics.com)
- Statistic Brain  
<http://www.statisticbrain.com/comic-book-statistics/>
- Index Mundi  
[http://www.indexmundi.com/united\\_states/economy\\_profile.html](http://www.indexmundi.com/united_states/economy_profile.html)
- Office of the United States Trade Representative  
<http://www.ustr.gov/countries-regions/americas/chile>
- Co.Create  
<http://www.fastcocrete.com/1682160/5-comicstransmedia-trends-to-watch-in-2013>

Elaborado por Oficina Comercial de Pro Chile Los Ángeles

Francisco Correa [fcorrea@prochile.gob.cl](mailto:fcorrea@prochile.gob.cl)

Elizabeth Bahamondes [ebahamondes@prochile.gob.cl](mailto:ebahamondes@prochile.gob.cl)

Raimundo Carvalho [rcarvalho@prochile.gob.cl](mailto:rcarvalho@prochile.gob.cl)

Lilina Mejías [ljmejias@prochile.gob.cl](mailto:ljmejias@prochile.gob.cl)