

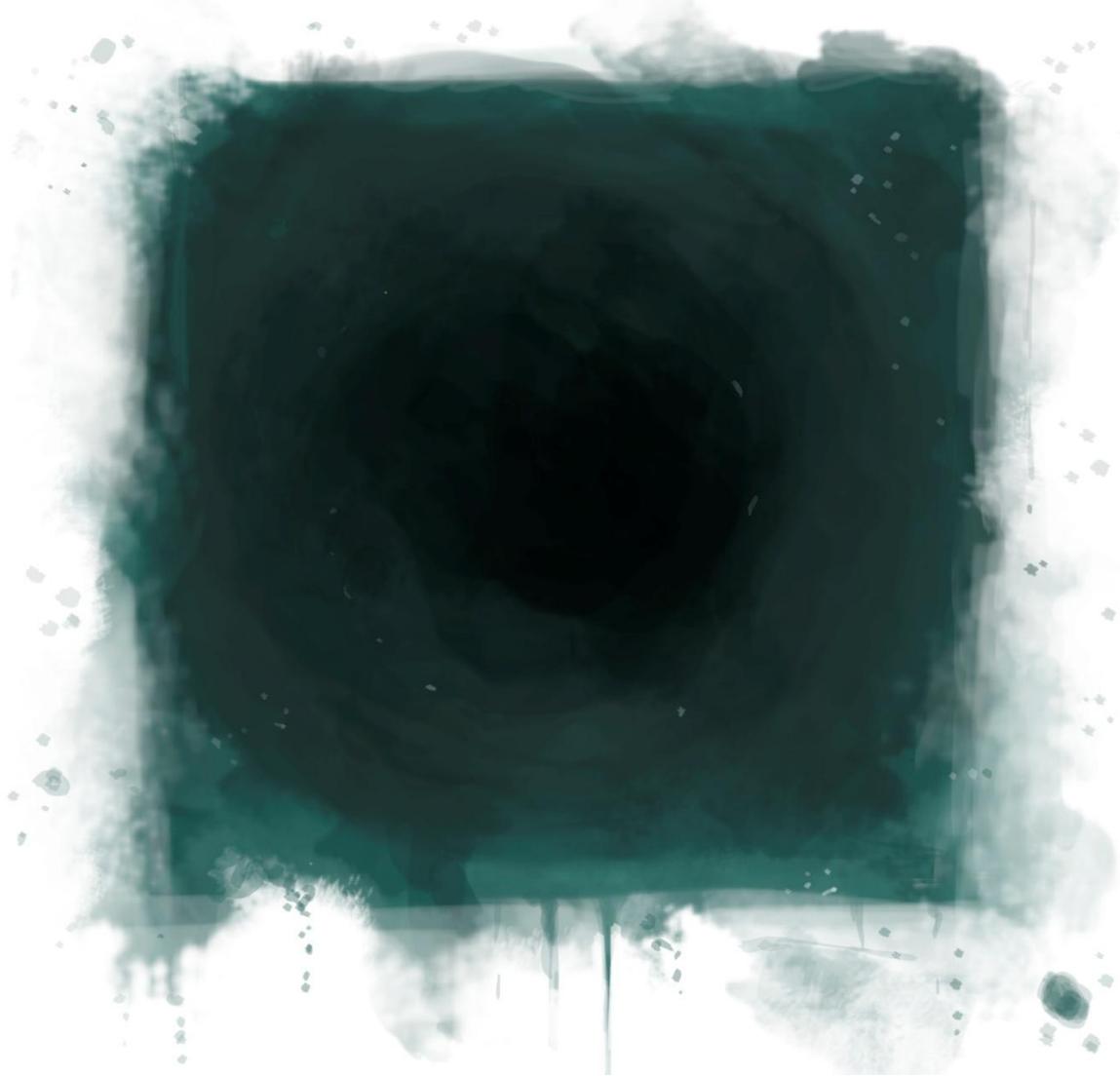


TFM

Trabajo Fin de Master

Título:

**EL CÓMIC DIGITAL: ADAPTACIÓN DEL LENGUAJE
NARRATIVO GRÁFICO TRADICIONAL AL FORMATO
DIGITAL INTERACTIVO**



PARTE PRÁCTICA

La parte teórica de este trabajo está fuertemente vinculada al trabajo práctico contenido en el CD arriba adjuntado. Gran parte de esta investigación está basada en la propia experiencia adquirida tras llevar a cabo este trabajo práctico, sin el cual esta parte escrita no tendría sentido, ya que mucha de la información aquí contenida surge directamente de las conclusiones extraídas tras llevar a cabo esta parte práctica. De esta forma, el trabajo está dividido en dos bloques que acentúan este hecho. El primer bloque es el resultado de una investigación en forma de recogida de datos referentes al mundo del cómic y del arte secuencial a lo largo de la historia. Como el tema de este trabajo es el análisis del salto al formato digital del cómic, me he centrado en recabar la información pertinente que pueda llevar a entender este suceso. Y mientras este primer bloque se ha formado mediante la teoría hallada en los libros, la información contenida en el segundo bloque es una teoría fruto de la propia experiencia práctica de haber trabajado en el intento de crear un cómic íntegramente con medios digitales –desde el dibujo, la tipografía –creada a partir de la propia manuscrita- hasta obviamente el formato-, tras haber ido resolviendo los problemas formales con los que me iba encontrando a lo largo de este proceso. Así pues, es necesario tomar el trabajo práctico para dotar de sentido completo a esta investigación, pues es la fuente directa de muchas de las conclusiones aquí expuestas.

TFM Trabajo Fin de Máster

Título:

EL CÓMIC DIGITAL: ADAPTACIÓN DEL LENGUAJE NARRATIVO GRÁFICO TRADICIONAL AL FORMATO DIGITAL INTERACTIVO.

Autor/a: Pablo Javier Pereira Hurtado

Tutor/a: Raúl Campos López

Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:

Imagen Digital

Departamento de Dibujo

Convocatoria: Septiembre

Año: 2013

Resumen:

En esta investigación hablaremos principalmente de la adaptación del cómic actual al formato digital, esto es, los cambios que podrían afectar a los distintos códigos y recursos de la narrativa gráfica contemporánea en su adaptación a los nuevos formatos que ofrece el ámbito digital actual. Para ello, antes hablaremos de la Historia del arte secuencial, pero centrándonos en unos aspectos muy específicos. Lejos de intentar abarcar toda la historia del cómic, el interés radicará en hacer un recorrido por los formatos físicos mayoritarios en los que ha sido reproducido el arte secuencial, estableciendo dos momentos clave en los que tuvo que adaptarse a un cambio de formato importante: el siglo XV con la invención de la imprenta, y la época actual con la inserción de las nuevas tecnologías informáticas que ofrecen soportes digitales.

En primer lugar, hablaremos del uso, difusión y evolución de este arte secuencial por parte de las civilizaciones antiguas, donde encontramos gran variedad de formatos, posteriormente analizaremos su paso por la imprenta, y tras establecer el lenguaje gráfico narrativo que ha desarrollado hasta ser el cómic de hoy en día, analizaremos las posibilidades que tiene de adaptarse a este nuevo medio digital.

Abstract:

In this research we will talk mainly about the nowadays' comic adaptation to the digital format, in other words, the changes that the different codes and resources of contemporary graphic narrative could be affected for in its adaptation to the new formats that the digital media offers nowadays. For this, we will talk before about the sequential art's History, but remarking some specific aspects. It is not the point to talk about the whole comic's History, but speak about the different physical formats that the sequential art has been reproduced in, pointing two key moments in which this sequential had to take a format change: XV century with the invention of printing, and the current age, when new informatic technologies offers digital format.

So, in first place we are going to talk about the use, diffusion and evolution of this sequential art by the ancient civilizations, where we found a lot of formats of this art. Then, we will analyze its pass through the printing, and after set the graphic narrative language that this art has developed to the nowadays' comic, we will analyze the possibilities that it have to being adapted to this new digital media.

Palabras clave:

Cómic Arte Secuencial Lenguaje gráfico Narrativa gráfica Ambientación
Interacción Dispositivos táctiles Nuevas tecnologías Formato Adaptación

Keywords:

Comic Sequential Art Graphic Language Graphic Narrative Atmosphere
Interaction Tactical devices New technologies Format Adaptation

ÍNDICE:

1.Introducción.....	p.7
---------------------	-----

BLOQUE I:

2. La esencia del cómic: El arte secuencial. Evolución y lenguaje gráfico.....	p.11
--	------

2.1 El concepto de arte secuencial y su adaptación: formatos y evolución a lo largo de la historia.....	p.12
---	------

2.1.1 El arte secuencial hasta la imprenta: uso, formatos y evolución. La primera revolución del arte secuencial.....	p.13
---	------

2.1.2 El cómic en nuestros días: lenguaje gráfico acuñado hasta el presente.....	p.19
--	------

BLOQUE II: DEL PAPEL A LA PANTALLA

3. La evolución del cómic actual al medio digital: del papel a la pantalla sin perder la esencia.....	p.21
---	------

3.1 La evolución constructiva: discernir lo esencial de lo accesorio.....	p.23
---	------

3.2 Las pruebas del cómic: análisis de su salto al medio digital.....	p.25
---	------

3.2.1 Formato.....	p.27
--------------------	------

3.2.2 Nuevos ingredientes para nuevas creaciones: Sonido y animación.....	p.29
---	------

3.2.3 Sonido y animación.....	p.30
-------------------------------	------

3.2.4 Interactividad.....	p.35
---------------------------	------

3.3 Ejemplos del cómic digital actual: qué caminos se están tomando.....	p.37
--	------

4. Conclusiones.....	p.47
----------------------	------

5. Bibliografía.....	p.51
----------------------	------

1. INTRODUCCIÓN:

Prácticamente desde sus primeros inicios, el cómic ha representado una eficiente unión entre palabra e imagen, ayudándose de un formato que combina las imágenes, contenidas en unidades narrativas compuestas por las viñetas, con el texto, ya sea este enmarcado en cartelas o integrado en la imagen misma con los bocadillos. Esta estructura ha sobrevivido a lo largo del tiempo, enriqueciéndose con el paso de los años de otras manifestaciones artísticas tales como el teatro y el cine especialmente, además de otras más evidentes como la ilustración y todo el elenco que nos brindan las artes escritas con la novela, la poesía y, en definitiva, cualquier obra escrita.

Esto ha sido posible gracias a la evolución del conocido como arte secuencial, que ha ido evolucionando desde una pintura rupestre de hace miles de años a páginas y páginas que conforman volúmenes enteros de las llamadas novelas gráficas actuales, en donde encontramos elementos tan característicos y narrativamente eficaces como el gutter, la viñeta o el bocadillo dando vida a las historias que en ellas se contaban, a la vez que se asentaban estos elementos como un lenguaje propio entre la población llegando a crear unos verdaderos iconos sociales. Al mismo tiempo, estas unidades gráficas destinadas a representar de una manera legible distintas acciones se distribuían en las páginas siguiendo unas nociones de composición de página, como es la estructuración de las viñetas, en la doble página, por ser esta la posición natural que adquiere el libro al abrirse.

Como podemos ver, el cómic ha sido un arte que, pese a los sólidos elementos narrativos tan característicos e inmutables que lo caracterizan, ha sabido adaptarse a la sociedad en la que se ha visto inmerso, enriqueciéndose de todo lo que ha podido ayudarlo a dotar de una mejora su calidad narrativa, definiéndose cada vez más e incorporando todo aquello que le ha servido sin miedo alguno.

Sin embargo en los últimos tiempos el mundo ha estado cambiando a una velocidad vertiginosa. La era digital se muestra en un claro florecimiento que apunta a colonizar todos y cada uno de los ámbitos de la vida cotidiana, cada vez más cosas pueden controlarse de manera digital, y triunfan todos aquéllos dispositivos que estén vinculados a este progreso. Tan lejos ha llegado este fenómeno que cada vez más gente piensa que podría llegarse a un momento en el que los ordenadores, los dispositivos de almacenamiento masivo y los lectores digitales desbanquen al papel tras casi dos mil años de hegemonía. Una de las últimas incursiones de lo digital en el ámbito cotidiano que ha supuesto un golpe crítico a la reproducción y difusión en papel ha sido el invento del libro electrónico: un pequeño dispositivo con las dimensiones de un libro pequeño y delgado con la capacidad de contener cientos de libros en su memoria. Esto es algo que podría preocupar al cómic, pues los cimientos en los que se basa su reproducción han sido tocados, que es el medio del papel.

De esta manera, así como el cómic se ha ido adaptando en su forma de narrar y en la evolución de sus elementos y características a los tiempos en los que ha vivido, ahora se encuentra ante un cambio que está afectando a la esencia misma de su estructura, un cambio más drástico que cualquiera que haya tenido hasta ahora. El papel está cediendo terreno a la pantalla, y este fenómeno que tanto cambio trae consigo puede significar para el cómic un par de alternativas anecdóticas o una revolución que le obligue a pasarse dentro de un tiempo –mucho o poco, pues el ritmo del progreso nos depara sorpresas inesperadas tal y como ya lo está haciendo- totalmente al ámbito digital.

Un cambio tan de raíz como lo es pasar de un formato a otro acarrearía novedades y multitud de nuevas posibilidades, sobre todo en el fértil campo digital que se nos ofrece hoy en día. Aunque a su vez, podría implicar abandonar algunas de las señas de identidad más fuertes del medio tradicional inherentes a su formato, como lo son la doble página y la composición y juego narrativo que esto contiene. De este modo, habría que decidir, si se optara por una adaptación total del cómic tradicional al medio digital, la opción de mostrar en la pantalla –o el dispositivo de salida que fuese- por ejemplo una ilustración que funcionara como una especie de “falsa doble página”, presentar la historia de una en una página o cualquier otra solución. Con la doble página, por ejemplo, desaparecería también la tensión narrativa que contiene la última viñeta de cada doble página, y habría que ver de nuevo como suplir este nuevo cambio del pulso narrativo. Sería una labor de reajuste continuo muy delicada en tanto que las decisiones que se tomaran podrían afectar gravemente a las bases del cómic como lo conocemos hasta ahora.

Las nuevas posibilidades que se están dejando ver en este primer contacto del cómic con el medio digital nos permiten ver las primeras incorporaciones de animaciones dentro de viñetas, elementos animados, personajes que se mueven, interacción en forma de videojuegos y puzzles por resolver, dando como fruto algunas obras muy interesantes y muchas otras cuyo fin más claro es el de investigar este nuevo abanico de posibilidades que se abre ante nosotros a la hora de narrar aprovechando las ventajas del medio digital. Tras echar un vistazo a lo que se está ofreciendo ahora, podría emerger una pregunta si se intenta mirar la situación con un poco de perspectiva: ¿se está desdibujando o podría desdibujarse la intención narrativa del cómic por un abuso de estas nuevas posibilidades que hagan alejarse a este medio de su esencia última, que es narrar una historia, perdiéndose en el puro efectismo? Juegos, animaciones, excesivos efectos, parafernalia visual exagerada... entre tanto artificio no es fácil seguir el hilo de lo que se pretende contar interrumpido constantemente por efectos gratuitos que podrían mermar seriamente la facilidad con la que se sigue la narratividad de la historia e incluso relegarla a un segundo plano. Las nuevas opciones deberían fortalecer la narratividad que es la esencia del cómic y ponerlas a su servicio,

potenciando la característica esencial del arte secuencial, que es contar historias con imágenes, no forzar una débil narración como mera excusa para presentarnos una serie de animaciones y minijuegos encadenados que, aunque siendo de calidad por ellos mismos, no obedecen a la idea de lo que es cómic en realidad.

Por tanto, el objetivo de esta investigación, resumiendo, será, tras dar un breve repaso a la historia del formato del arte secuencial recordando otro momento clave en su historia como fue la invención de la imprenta, hacer un análisis de la relación del cómic –el nuevo máximo exponente del arte secuencial- en el nuevo mundo digital, las obras que están saliendo hasta ahora, y el camino que se está sugiriendo seguir en este nuevo medio de expresión, para por último elaborar una serie de conclusiones acerca de cómo podría el cómic adaptarse a los nuevos dispositivos táctiles sin comprometer su esencia a la vez que es capaz de aprovechar las ventajas que este nuevo medio le puede otorgar. A su vez, estas mismas conclusiones irán destinadas a extraer una lectura que permita hacer ver la importancia de enfocar estas nuevas posibilidades que se abren ante este mundo a conseguir, más que una obra que aglutine pequeñas animaciones y breves videojuegos bajo un mínimo hilo conductor, a lograr dar con una nueva forma de narrar que aproveche claras ventajas como el movimiento de imágenes mediante animación y la importante incorporación del sonido, para seguir enriqueciendo la efectividad narrativa que ya posee el cómic de por sí, encajando otro cambio más que realce y mejore la experiencia narrativa y la inmersión del lector en la historia que tiene ante sí.

Pudiera ser, al margen de todo lo que hemos hablado, que ambos formatos convivan de manera armoniosa y sin intentos de hundir a la otra opción, teniendo acceso a dos formatos, tradicional y digital, con sus diferentes ventajas y desventajas propias, diferentes y a la vez con la misma esencia de narración visual. ¿Podrían afectar tan negativamente las nuevas tecnologías al cómic como para dañar su expansión en la sociedad? Aunque es imposible saber qué depara el futuro en cualquier materia, se antoja una hipótesis un tanto exagerada, pues una buena adaptación a los nuevos formatos supondría más bien todo lo contrario. Además, como apunta Ana Marino, el cómic posee una gran capacidad de adaptación a la sociedad, ya que con el tiempo supo crear géneros diferentes que le dieran más variedad tanto de tema como de estilo, y por lo tanto de público: “Esto [refiriéndose a la posibilidad de que el cómic perdiera interés por su falta de géneros] no significa que el cómic vaya a desaparecer. Lo que sí es cierto es que está sufriendo una serie de modificaciones que denotan su adaptación a una nueva época. La novela gráfica, el cómic de autor, (...) son ejemplos de nuevas vertientes que pueden sobrevivir en la sociedad cada vez más globalizada y tecnológica.”¹

¹ MERINO, Ana, *El cómic hispánico*: Madrid Ediciones Cátedra, 2003 (p.270)

Aunque esto no son más que conjeturas y el tiempo dirá hasta qué punto son ciertas y hasta dónde fantasías, lo cierto es que el formato digital acaba de aterrizar en el mundo del cómic, y que los primeros cómics digitales son ya una realidad hoy en día.

BLOQUE I:

EL CÓMIC ANTES DEL MEDIO DIGITAL

2. LA ESENCIA DEL CÓMIC: EL ARTE SECUENCIAL. EVOLUCIÓN Y LENGUAJE GRÁFICO

El cómic tiene, como cualquier otro medio artístico que se precie, un lenguaje específico por el cual llega a los espectadores de manera clara y efectiva, posibilitando su comprensión, primero a nivel gráfico y posteriormente a nivel narrativo. Es decir, posee una serie de características que hacen de él un medio útil, práctico y efectivo a la hora de contar historias, ya que, aparte de poder ser un medio donde poder desarrollar una obra plástica, el fuerte de este lenguaje estriba ante todo en su poder comunicativo, pues todas sus características están enfocadas a potenciar la legibilidad de una historia mediante unidades gráficas secuenciadas estructuradas en viñetas que se reparten a lo largo de una página.

Esto no es algo nuevo, aunque sí ha habido autores de reconocido prestigio internacional que, en los últimos tiempos, han ayudado, a asentar estas características, además de a exponerlas y catalogarlas, autores entre los que destacan Will Eisner y Scott McCloud en su labor de analizar a fondo el lenguaje específico del cómic y explicar cómo funciona a la hora de narrar una historia con sus medios. Sin embargo, en esta investigación que nos atañe pondremos la meta un paso más allá; sin detenernos en analizar tan a fondo las características específicas del cómic como ya se ha hecho, el objetivo ahora es valorar esta serie de características que conforman no sólo su lenguaje, sino también su identidad, algo importante que no ha de pasarse por alto, a la hora de trasladar el cómic del medio tradicional –el papel, el formato libro, el fanzine, la revista, etc...- al medio digital –los nuevos dispositivos táctiles o el ordenador, por ejemplo-.

No obstante, a pesar de que el cuerpo de este proyecto se centrará, como ya hemos dicho, en trasladar de manera eficiente este lenguaje, será necesario en un primer momento conocerlo, y sobre todo conocer su esencia, su alma, siendo esto muy necesario, ya que para afrontar todo gran cambio es necesario saber establecer hasta qué punto pueden cambiar qué aspectos determinados para no salir perdiendo en dicho cambio. Pasaremos, pues, a identificar cuáles son aquéllos valores que posee el cómic que deberían ser intocables en tanto que si se tambalean acabaría perdiendo su sentido, y qué otros podrían ser susceptibles de verse afectados por ese cambio.

2.1 El concepto de arte secuencial y su adaptación: formatos y evolución a lo largo de la historia.

Antes de comenzar a investigar qué posibilidades nos puede brindar la narración gráfica secuencial que nos ofrece el cómic a la hora de adaptarlo a un formato digital, es necesario establecer antes cuáles son los aspectos intrínsecos que definen al cómic como tal y le dan su identidad.

Asimismo, es también conveniente contextualizar este tipo de manifestación gráfica en la historia, conociendo sus orígenes, el uso que le ha sido dado, la importancia que ha tenido en la sociedad y también, de manera especial –ya que será uno de los aspectos importantes de esta investigación- qué obstáculos ha tenido que sortear a lo largo de la historia hasta llegar hasta aquí. ¿Ha sido siempre el arte secuencial como lo es hoy en día? ¿Qué acontecimientos han hecho que lo conozcamos hoy tal como es, y por qué? Y lo que es también algo digno de conocerse viendo la tesitura en la que se encuentra en estos días el cómic –que es la manifestación actual más extendida del arte secuencial- qué lo está llevando a plantearse un cambio nada desdeñable debido al inminente posicionamiento del mundo digital como medio de distribución mayoritario, desbancando al papel, ¿es la primera vez que este arte se enfrenta a un cambio de tales dimensiones? ¿Qué ventajas e inconvenientes representa este cambio? En este apartado hablaremos de los orígenes y las aplicaciones del arte secuencial, remontándonos en el tiempo a su expansión antes de que se inventara la imprenta, ya que este medio supuso un punto de inflexión no sólo en la difusión del arte secuencial y de toda la palabra escrita en general, sino también del formato, algo muy parecido, si no igual, a lo que a hoy en día se enfrenta esta misma palabra escrita en papel. Papel, que hoy en día tiene que hacer frente a otro invento tan revolucionario como la imprenta que hace siglos lo creó: el medio digital e internet.

De este modo, nos marcamos con la investigación de este siguiente apartado dos objetivos principales a la hora de ahondar en el arte secuencial anterior a la imprenta: uno es el de establecer un paralelismo con la situación actual; analizar y entender el cambio que supuso tanto en el fondo como en la forma la adaptación del arte secuencial al formato de libro. Y en segundo lugar, y como consecuencia lo dicho anteriormente, ver en qué momento el arte secuencial engendró lo que hoy conocemos como cómic con todas sus características.

2.1.1 El arte secuencial hasta la imprenta: uso, formatos y evolución. La primera revolución del arte secuencial.

La función última que cualquier cómic posee y a la que aspira cualquier obra de este tipo obedece a una necesidad que el ser humano ha poseído desde que se puede considerar como tal: la comunicación. El afán, la curiosidad y la necesidad del ser humano a relacionarse con el mundo que le rodea, incluyendo a otros seres humanos ha sido capaz de crear una serie de pautas recogidas en lenguajes, creando medios efectivos de llevar a cabo esta tarea de comunicación con eficacia.

De esta forma, primero con señales, más adelante con la palabra oral y posteriormente con la invención de la palabra escrita, el ser humano ha ido refinando unas técnicas que le permitieran comunicarse de la manera más completa posible con su entorno. Entre estas estrategias que el hombre ha ido desarrollando con el fin de intensificar su relación con el medio, nace también la imagen visual, por medio de grafismos y símbolos, extrayendo la información del exterior, procesándola, y volviendo a exteriorizarla representándola de manera gráfica usando la línea y la mancha para delimitar el espacio que se ha aprehendido de la realidad.

Así, antes de aprender a desarrollar un verdadero lenguaje oral o escrito, el hombre ya es capaz de representar gráficamente² lo que ve de su alrededor. Por eso podemos establecer que el dibujo es una forma natural, inherente y prácticamente identificativa del ser humano, proveniente a su vez, de la necesidad de este de comunicarse con su entorno, lo que nos lleva a afirmar que el dibujo es una parte realmente importante en la comunicación humana.

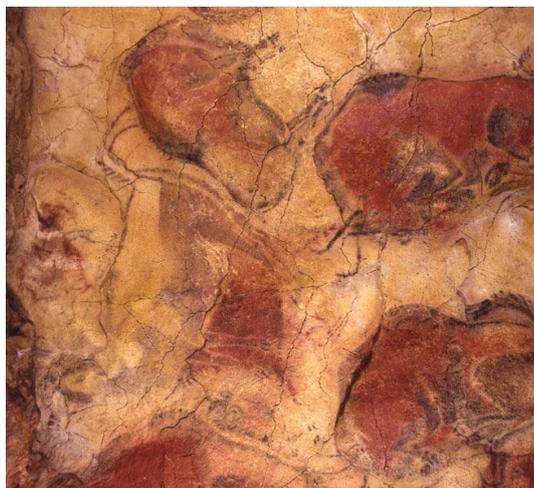


Imagen 1

Podemos afirmar la efectividad y la importancia de este modo de comunicación, pues viendo los antiguos pictogramas del hombre prehistórico que nos ofrecen las pinturas rupestres de las cuevas de Lascaux en Francia o las de Altamira en España (Imagen 1) – del año 13.500a.C.³ y 35.000-13.000a.C.⁴, respectivamente-, y ya desde este primigenio estadio en la etapa tanto del hombre como de la evolución de sus códigos de comunicación podemos ver lo

² A.A.V.V. *Historia Universal del Arte 1, del arte prehistórico a la renovación medieval*. Barcelona: Larousse, 1998 (p.23)

³ A.A.V.V. *Historia Universal del Arte 1, del arte prehistórico a la renovación medieval*. Barcelona: Larousse, 1998 (p.10)

⁴ http://museodealtamira.mcu.es/Prehistoria_y_Arte/artes_Altamira.html

importante que resulta para nuestra especie no sólo el poder comunicarse, sino cómo lograrlo, las soluciones que para ello encuentran. Basta con ver las pinturas rupestres de los lugares prehistóricos anteriormente descritos de Altamira o Lascaux para extraer un poco más de información acerca de esa forma de comunicación que estos antiguos pobladores generaron para hacerse entender, el dibujo, y lo que es más curioso aún, la estructura narrativa con que lo usaban.

Muchas de las pinturas halladas en estas cuevas representaban escenas de caza y batallas, y estaban compuestas por varias representaciones gráficas encerradas en dibujos que eran capaces de representar las acciones que se habían llevado a cabo en la realidad. El afán de comunicar de forma fiel los acontecimientos que habían visto hacían que estos pobladores de la prehistoria usaran uno de los medios más naturales que los humanos disponen para comunicarse, que es el dibujo –encerrando una idea en una forma física a base de trazos y/o manchas-, y de usarlo de la forma más espontánea, natural y útil posible: secuencialmente.

En el afán de comunicar una serie de sucesos, el ser humano da con una forma legible y efectiva de contar historias, y mediante una serie de dibujos que van narrando unos hechos, dieron forma ya desde unos muy tempranos estadios a lo que hoy en día se conoce, al narrar con dibujos, como arte secuencial tras ser definido de tal manera por Will Eisner en 1996⁵.

Es importante comenzar de este modo estableciendo la importancia que tiene, en primer lugar el dibujo, y más concretamente su aplicación más comunicativa no sólo en la sociedad actual sino a lo largo de la historia del hombre. Así, y posteriormente a través de la historia de la evolución del ser humano, cuando el dibujo ha debido tener una función eminentemente comunicativa, siempre se ha adaptado a unos patrones concretos: la relación de imágenes generadas mediante dibujos ordenadas en una secuencia en la que es posible identificar una acción concreta y seguir su posterior desarrollo, que es la base del arte secuencial, la narración gráfica.

Conociendo esto es fácil ver la importancia de este medio de comunicación, así como sus puntos fuertes, que son la claridad que ofrece la narrativa visual y la relativa facilidad con la que pueden ser creados.

Tras el período prehistórico, la necesidad de contar con imágenes -de usar la narrativa gráfica, en otras palabras- lejos de disminuir, fue aumentando gracias a su efectividad comunicativa en una especie, la humana, que necesitaba comunicarse con sus iguales.

⁵ EISNER, Will, *La narrativa gráfica*. Norma editorial: Barcelona: 2003 (p.6)

Un gran ejemplo ilustrativo de la fuerte evolución de esta técnica y de la importancia que ganó a través de la historia del hombre lo encontramos, milenios más tarde, en las representaciones gráficas del antiguo Egipto. Siguiendo el concepto básico gráfico-narrativo de las pinturas rupestres prehistóricas aunque gozando de un notable desarrollo, podemos ver el gran lugar que llegó a ocupar en la civilización egipcia el uso secuencial de las imágenes. Es posible extraer estas conclusiones al comprobar la estrecha relación que había entre este arte con aspectos tan sumamente importantes en la antigua sociedad egipcia como el culto a los dioses y la importancia de la muerte. Un ejemplo de esta afirmación lo encontramos en los objetos con los que se enterraban a los faraones, como es el caso de Tutankamón, en cuya tumba fue hallado en año 1922 un cofre de madera policromada que data del siglo XIVa.C. (Imagen 2), donde se ven representaciones del faraón luchando contra sus enemigos, vinculando así la narración gráfica a aspectos sagrados en esta civilización como lo era el paso a la otra vida. De esta manera se puede constatar lo cerca que se situaba esta forma gráfica secuencial de representación de asuntos tan importantes y sagrados en el antiguo Egipto como son la muerte, la figura de los faraones y los dioses⁶.



Imagen 2

Otras grandes civilizaciones nos han dejado sus muestras de arte secuencial, cada una una con su etilo particular y sus señas de identidad, como las

⁶ A.A.V.V. *Historia Universal del Arte 1, del arte prehistórico a la renovación medieval*. Barcelona: Larousse, 1998 (p.21)

pinturas murales del palacio minoico de Cnosos –siglo XVIa.C⁷-, donde podemos ver a través de dichas imágenes la veneración que sentían por la figura del toro y lo que es más importante, cómo interactuaban con él. Del mismo modo, las vasijas griegas decoradas con este tipo de arte cumplían esta misma función comunicativa.

La Columna de Trajano (imagen 3) en época del imperio romano – concretamente en el año 144d.C.- es otra manifestación del uso del arte secuencial -en esta ocasión usando tallados en vez de pintura-, resaltando ya desde esta fecha el fuerte cambio de formato que sufrió esta manifestación artística. En vez de en las paredes de una cueva como hiciera el hombre prehistórico o en las paredes de un templo como se hacía en Egipto, esta vez la narración secuencial no sólo abandonaba la evidente abundancia espacial que ofrecía la pintura mural, concibiendo la narración en una tira de imágenes en línea, sino que la presentaba adaptándose a la forma alargada y circular de una columna, constituyendo un dibujo que se aferraba en espiral al volumen de la columna ascendiendo a medida que la historia contenida en la narración



Imagen 3

visual avanzaba. Sin embargo, a pesar del evidente cambio de formato que aquí podemos ver, mantenía el concepto que establecía la narración en una “línea física” que debíamos seguir para “leer” las imágenes.

⁷ A.A.V.V. *Historia Universal del Arte 1, del arte prehistórico a la renovación medieval*. Barcelona: Larousse, 1998 (p.39)

Posteriormente a comienzos de la Baja Edad Media –concretamente en el año 1066- encontramos otro famoso ejemplo de arte secuencial, el Tapiz de Bayeux (imagen 4), que aunque en su origen fue tan sólo un elemento conmemorativo del triunfo de Guillermo el conquistador, hoy en día se ha convertido en una pieza histórica de incalculable valor debido a la información que encierra en sus imágenes y en la forma en que las narra visualmente. Representa esta obra un claro ejemplo de la potencia y eficacia narrativa de la que hablábamos antes, llegando a desvelar hechos muy concretos, ya que gracias a la manera de representar la batalla entre los normandos y los sajones y la forma en que, mediante dibujos, se explicaba el curso de los acontecimientos, los historiadores han conseguido arrojar un poco de luz sobre los primeros usos de la carga a lanza tendida en la batalla⁸, situando el posible punto desde el que comenzó a desarrollarse y a extenderse a mayor escala –ya que cada día es posible que se encuentre algún documento histórico que reescriba la historia- una técnica bélica muy usada que definiría el curso de los acontecimientos posteriores que modelaron los siglos siguientes en la Edad Media. Es importante asimismo reseñar la crucial tarea comunicativa que ha desempeñado la narración gráfica a la hora de explicar ideas o conceptos morales, sociales y religiosos a lo largo de esta época medieval, en cuya población sólo escapaban al analfabetismo las clases pudientes, esto es, la nobleza y el clero.



Imagen 4

Vemos así la importancia del arte secuencial a lo largo de la historia, y sólo con recordar un poco cómo era la sociedad antiguamente comprobamos que la vida diaria estaba llena de representaciones que usaba el arte secuencial, ya fuera para transmitir un mensaje o celebrar una victoria o un festejo. Encontramos un curioso documento de su uso con el fin de advertir del peligro, llegando a utilizar como formato la hoja de una espada de ejecución

⁸ DOUGHERTY, Martin J. *Armas y Técnicas Bélicas de los Caballeros Medievales 1000-1500*. Madrid: Editorial Libsa, 2010 (p.25)

alemana -de 1674⁹, posterior a la invención de la imprenta- para explicar de una manera detallada el destino que les aguardaba a aquéllos que quebrantaban la ley impuesta, representando en ella las diferentes formas de tortura que el verdugo emplearía en sus víctimas. En este caso, el formato elegido constituía un refuerzo visual para aquello que estaba contando. Sin embargo esto no es algo totalmente nuevo, ya que se conservan hojas de dagas decoradas con taracea y adamasquinadas en las que se representan escenas de batallas halladas en las tumbas de Micenas que datan del siglo II a.C., aproximadamente¹⁰. Sin embargo, esta espada de ejecución representa un ejemplo de cómo el formato puede llegar a hacer más contundente el mensaje que se comunica representado sobre él.

Así, podemos ver la eficacia de este tipo de manifestaciones a la hora de comunicar ideas advirtiendo un sencillo detalle. Y es que en numerosas ocasiones, gran número de los datos que podemos obtener de una cultura pasada con el fin de conocerla mejor se adquieren gracias a estas manifestaciones artísticas, no pocas de ellas en forma de secuencia gráfica, que enriquece aún más la narración y ahonda en detalles. Y la mayor prueba de su eficacia comunicativa es que hasta nuestros días ha conseguido llegar el mensaje que cientos o miles de años atrás querían transmitir cuando se hicieron esos dibujos, llevando a unas dimensiones históricas más amplias – pues se convierten ahora en una valiosa fuente de información histórica cuando para su época puede que sólo constasen como piezas meramente informativas o conmemorativas- al arte secuencial, y dejando claro que es esta una forma de comunicación no sólo eficaz, sino a prueba del tiempo, en tanto que siguen cumpliendo su función a pesar del cambio de las épocas.

En resumidas cuentas, se puede asegurar tras estos breves apuntes de la historia del arte secuencial la importancia del tipo de arte que definiría en un futuro las bases del cómic actual. Es importante destacar que, a pesar de la cantidad de formatos diferentes usados para representar gráficamente una acción –roca, paredes de cuevas y templos, columnas, vasijas, tejidos, incluso espadas-, siempre ha imperado el uso de una secuencia que se lee de forma lineal, es decir, siguiendo una línea que mantiene la unidad narrativa de dicha secuencia –ya sea hacia arriba, hacia abajo, de izquierda a derecha o viceversa, etc...-. Fue verdaderamente en el siglo XV cuando el arte secuencial, el arte que evolucionaría hasta el cómic en nuestros días, sufrió su primer gran cambio estructural al que tendría que adaptarse para seguir vigente en la sociedad que evolucionaba, y fue debido a la invención de la imprenta en el siglo XV. Fue aquí cuando “la línea que durante eones había mantenido unido al arte secuencial se rompió para poder adaptarse al nuevo entorno”, en palabras de McCloud¹¹. Se desarrolla así un nuevo código de

⁹ HOLMES, Richard (asesor editorial). *Arma*. Madrid: Pearson Educación, 2008

¹⁰ A.A.V.V. *Historia Universal del Arte 1, del arte prehistórico a la renovación medieval* Barcelona: Larousse, 1998 (p.41)

¹¹ McCLOUD, Scott. *La Revolución de los Cómic*. Barcelona: Norma Editorial, 2001 (p.223)

lectura que ya no consistía en una simple línea que mantuviese cohesionada la historia que narraba, avanzando esta línea en el espacio, sino que ahora tenía que adaptarse al formato que más difusión tenía, preocupándose en hallar una nueva secuencia de lectura que permitiera a todo aquel que la viese seguir el hilo narrativo de la secuencia a través de la anatomía del libro, y quebrando la unidad espacial que antes poseía.

Se estableció así una forma de lectura que ha permanecido hasta nuestros días, y que es ahora, seis siglos después, en el siglo XXI, cuando de nuevo el arte secuencial se ve obligado a cambiar debido a que las nuevas tecnologías que han ido creando el avance y la evolución del hombre han puesto en jaque este formato encuadernado que con tanta fuerza se estableció hace seiscientos años.

2.1.2 El cómic en nuestros días: breves nociones del lenguaje gráfico acuñado hasta el presente

Tras este primer contacto con el nuevo medio que daría corporeidad al arte secuencial, este empezó a desarrollar una serie de características con el tiempo, y relativamente poco después –si comparamos estos siglos con los milenios con los que medíamos el tiempo cuando nos referimos al recorrido histórico anterior desde la prehistoria, pasando por el antiguo Egipto, la Antigüedad Clásica, etc...- nacería el cómic con los elementos con los que lo conocemos hoy en día. A través de los siglos posteriores a la imprenta, el arte secuencial gozó de un gran desarrollo, donde fue incorporando los elementos gráficos que conformarían hoy en día

Aunque el fin de esta investigación no es el de analizar en profundidad cada uno de los elementos narrativos del cómic tradicional, lo cierto es que para después analizar los cambios susceptibles de producirse en la narrativa gráfica actual con su incorporación a las nuevas tecnologías, resulta necesario hacer un leve repaso, aunque sea sucintamente, a las unidades estructurales del lenguaje narrativo del cómic, estructuras que puedan ser susceptibles de sufrir algún cambio al adaptar el formato actual del cómic al digital.

En primer lugar tenemos la página, que se puede articular en varios formatos, como la tira cómica, el fanzine, el cómic-book, el formato revista, el manga japonés o el formato franco-belga son los más comunes; además contamos también, dentro de cada página con la viñeta, los elementos de texto tales como el bocadillo, la cartela y las onomatopeyas, y además las líneas

cinéticas¹², elementos todos que ahora pasaremos a describir con un poco más de detalle:

En el formato de libro, el número de páginas será siempre un múltiplo de cuatro, ya que es el número de páginas que ofrece (contando anverso y reverso) un pliego único. La doble página es lo primero que encontramos al abrir un cómic, y en cada una de las páginas se encuentran las viñetas, estructuradas en tiras. Su lectura está sujeta a variaciones culturales, generalmente las determinadas por la escritura. Así, mientras que en occidente se lee de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha, en oriente se leerá al revés, acorde con su sistema de escritura.³

En el interior de las viñetas podemos encontrar los elementos de texto. El bocadillo es el globo en el que se incluye el texto que corresponde a los diálogos de los personajes, y las cartelas contienen información adicional –a veces en forma de narrador, o la voz en off típica del cine-. El espacio que hay entre una viñeta y otra es el gutter, y es donde realmente está la magia del cómic, ya que sin este espacio que vincula una viñeta con otra no existiría una verdadera secuencia de imágenes, sino muchas de ellas inconexas e independientes.

Dependiendo del uso y la composición de estos elementos a lo largo de las páginas y entre sí es donde hallaremos la riqueza expresiva de este medio, pudiendo variar, para dotar de mayor comunicación y fuerza expresiva aspectos como la colocación de las viñetas, su tamaño, la tipografía, los cambios de línea en el perigrama –el borde de las viñetas-.

Estos son las unidades estructurales principales del cómic actual, y gran parte de la dificultad de adaptar el cómic al medio digital pasará por conseguir llevar estas unidades, que son las responsables de que el cómic sea un potente arte capaz de narrar historias visualmente de una manera fluida y dinámica, a este nuevo formato.

¹² GARCÍA SÁNCHEZ, Sergio. *Sinfonía Gráfica. Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic*. Barcelona: Ediciones Glénat, 2000 (pp. 16-21)

BLOQUE II:

DEL PAPEL A LA PANTALLA

3. LA EVOLUCIÓN DEL CÓMIC ACTUAL AL MEDIO DIGITAL: DEL PAPEL A LA PANTALLA SIN PERDER LA ESENCIA

Como hemos visto anteriormente, el arte secuencial tuvo que adaptarse a la revolución que supuso la imprenta en su época obligándole a transformar su lenguaje y su forma amoldándose a la anatomía de un formato concreto, el de la encuadernación formato libro estructurado en páginas. Tras este primer contacto con lo que parecía un duro bache para el futuro de la narración gráfica, lejos de hacer mella en la esencia del arte de narrar con dibujos, evolucionó esta disciplina hacia la manifestación artística que hoy se conoce como cómic.

Por eso, al hacer frente a este nuevo cambio, hemos de tener presentes estos antecedentes que hemos explicado aquí, y abordar esta nueva adaptación desde un punto de vista más evolutivo que destructivo. Pensar que esta situación, más que suponer una preocupación en el sentido de creer que el fin de la hegemonía total del papel en el medio de comunicación de masas suponga también el fin del cómic, nos puede llegar a dar la capacidad de renovar algunos aspectos formales y actualizar el lenguaje del cómic como un organismo vivo que es capaz de aclimatarse a cada nuevo ambiente en el que se ve inmerso.

Puede que este cambio llegue a ser tan radical o más que el que se dio con la imprenta, pues anteriormente no había una preocupación real por definir dicho arte, el secuencial, y simplemente se tomó la narración gráfica y se encajó en el cuerpo de un libro, tomando la forma y la estructura de lo que en él habitaba, esto es, la narración escrita. Así los dibujos del arte secuencial seguirían el recorrido de las letras en una narración gráfica, sólo que en vez de leer letras esta vez, leeríamos dibujos. La estructura sería la misma, de forma tal que se estableció el hecho de que el cómic se leyera como un libro: de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo –al menos en la cultura occidental, ya por ejemplo el manga japonés se lee en sentido contrario; en todo caso, también se adapta el dibujo a la manera de leer la narración escrita-.

Sin embargo, ahora no solamente se ha establecido un nuevo nombre para el arte secuencial, *cómic* –o *fumetto*, en italiano, *bande dessinée* en francés, *manga* en japonés, historieta en castellano o *tebeo* en España, etc...- sino

que además ha habido una preocupación por establecer unas características formales y un lenguaje gráfico que definan lo que es el cómic. Esto supone que cuando ha llegado la hora de cambiar de forma y modificar algunos aspectos de su lenguaje como ahora, para adaptarse a los nuevos formatos y las características que entrañan las nuevas tecnologías, puede ser que haya cierta reticencia a renunciar a algo que ya estaba tan cuidadosamente establecido.

Así, la solución para adaptarse a este nuevo mundo puede estar en que el cómic se despoje de todo lo que es, vuelva a la idea primigenia de la que surgió, el más puro estado de su ser, siendo consciente de su más hondo origen, como se veía por ejemplo en los antiguos dibujos cavernarios que pretendían explicar una acción, sin más artificio que **comunicar con el dibujo**, que es su verdadera función. Y cuando el cómic se quede en la idea de lo que es, consciente de su verdadera esencia comunicativa, despojado de los formalismos con los que se vistió cuando le tocó postrarse ante la imprenta, desnudo ahora de todo aquello, incluso de su nombre, y receptivo a amoldarse como agua a cualquier otro recipiente, podrá entonces, sin complejos, encarar esta nueva etapa a la que ahora se enfrenta.

Sólo con la idea más pura de lo que es el dibujo secuencial que cuenta historias, vestirse de nuevo, pero esta vez con los aspectos formales que se ofrecen ahora en este tiempo, sin miedo a dejar todo aquel recurso formal que, lejos de ser algo inherente a la narración gráfica, era en realidad un formalismo que debía acatar para poder encajar en un formato –el de una página, el de una doble página, el de un libro- en concreto.

De hecho, llegados a este punto, el que el ahora llamado cómic se autoanalice y llegue a comprender cuáles son realmente sus características esenciales, sin confundirlas con las características formales que ha ido adquiriendo derivadas de un tipo de formato al que ha debido adaptarse, es algo importante. Esto es así porque de este modo el cómic sabrá qué parte de él puede cambiar, y qué parte de él no puede hacerlo, ya que en todo proceso de cambio se corre el riesgo de despojarse por error o cambiar aquello que realmente es fundamental, la esencia, confundiendo qué es parte vital y qué es parte accesoria susceptible de cambiar o evolucionar. Ya puntualizó Merino la importancia de preservar la esencia del cómic para sobrevivir entre los demás medios, aunque refiriéndose a cuestiones referentes a ampliar el espectro de temas de los que habla. Sin embargo, podemos extrapolar esta afirmación al ámbito digital, ya que en esencia de lo que habla es de una estrategia para sobrevivir en un medio nuevo: “¿Tiene el cómic espacio propio? Para que el cómic sobreviva al acosas de otros medios necesita primero reconocer su espacio dentro de la historia cultural de la modernidad”.¹³

¹³ MERINO, Ana. *El cómic hispánico*. Madrid: Ediciones Cátedra, 2003 (p.264)

No obstante lo dicho, esto no quiere decir que deje de utilizar aquéllos elementos narrativos que con el tiempo ha ido adquiriendo y mejorando su lenguaje gráfico a la par que su capacidad comunicativa.

En otras palabras, que en el proceso del cómic de adaptarse a estas nuevas tecnologías hay que poner cuidado en no intentar cambiar todo aquello que sea propio e inherente a este arte, y que al modificarlo se caiga en el error o se corra el riesgo de desdibujar el sentido primordial que este tiene. Esto es importante, ya que el nuevo medio que abre las puertas ante él está lleno de elementos que pueden hacer que el cómic se pierda en un mar de efectismo y se vea perdido cumpliendo funciones que no son en realidad las de la narración gráfica-. Es necesario llegar a saber qué elementos se tienen que conservar y cuáles otros son susceptibles, por responder a conveniencias basadas en adaptaciones de formato, de ser modificadas.

3.1 La evolución constructiva: discernir lo esencial de lo accesorio.

Lo que plantea una urgente pregunta: ¿cómo saber qué es lo verdaderamente esencial en el cómic? La respuesta es posible hallarla si, tomando todas las manifestaciones del arte secuencial logramos hallar algún punto en común entre todas ellas sin dejarnos embelesar por su forma o su presentación. ¿Qué tienen en común la Columna Trajana, el Códice del Beato de Liébana, los murales prehistóricos de Atapuerca, las escenas de las vasijas griegas, un tomo de Blueberry y un cómic que se lee desde un dispositivo táctil? Desde luego, decir que el formato es un punto en común sería darle más importancia al continente que al contenido. El punto en común, la unidad indivisible que actúa como genuino rasgo característico de todas estas manifestaciones, es el de contar una historia. Concretamente, contarla con dibujos, lo que se entiende literalmente por una narración gráfica: narrar, contar, relatar un suceso mediante grafismos, unidades gráficas, dibujos. Todos los demás elementos son mutaciones, similares a apéndices, que un ser vivo pueda haber desarrollado para sobrevivir en un entorno en que necesitara de esas variaciones estructurales para poder moverse por él.

Aunque esto último pueda parecer una perogrullada, constituye una firme base sobre la que apoyarse para construir esta nueva evolución si se quiere que el cómic avance en un sentido lógico y coherente para consigo mismo, y no se pierda en derroteros que le lleven a difuminar su verdadera esencia.

Realmente, es esta una medida que podría antojarse demasiado drástica, la de desarmar su lenguaje gráfico actual –para luego volverlo a montar, adaptándolo a formatos no vistos antes-, pues estamos hablando de un cambio que podría hacer tambalear los cimientos del cómic tal y como lo conocemos hoy en día. Aunque, ya en unos primeros y muy poco avanzados

estados de este nuevo formato digital, el propio Eisner advirtió que el cómic debería tomar un rumbo muy distinto si se decide a distribuirse por el medio digital: “Cuando se difunde por un medio de un soporte electrónico, la narración gráfica debe enfrentarse a formatos y ritmos de lectura totalmente diferentes de los usados en el soporte impreso”¹⁴. Y precisamente por esta idea de revolución, no hay que perder de vista la idea de que, en este gran cambio, hay que poner especial cuidado en discernir lo esencial de lo accesorio.

Esto es un peligro real, y más aún concretamente en esta etapa que en estos días el cómic encara, ya que las posibilidades que se le ofrecen ahora en este medio digital son, como en cualquier buen cambio que se precie, bastante novedosas y muchas tan atractivas que pueden hacer que se tomen caminos más superficiales.

Hablando más claramente de este cambio que supone una inmersión en el campo digital y poniendo ya nombre a lo que el cómic tendrá que enfrentarse, es necesario comenzar a hablar de los elementos con los que el arte secuencial tendrá que relacionarse, con los que tendrá lidiar, asimilar y finalmente convivir en armonía para crear una nueva concepción de narración visual adecuadamente adaptada a este nuevo formato digital.

Para empezar, y ya desde un primer momento se hace notar la magnitud de este cambio, partimos de que no hay un verdadero formato unitario al que adaptarse. El mercado ofrece una gran cantidad de dispositivos electrónicos de salida susceptibles de albergar en sus pantallas este nuevo cómic digital, por lo que el primer problema que tenemos resulta realmente básico, y que esto sirva para llegar a comprender cómo de profundo es este cambio del que hablamos aquí y que se está produciendo en este siglo XXI: cuando antes al menos se podía empezar con la seguridad de tener resuelto el problema del formato base de la página y la doble página, el almacén vital del cómic, la base que no se cuestionaba, ahora nos damos cuenta de que, nada más empezar a plantear y a componer nuestra historia, las posibilidades se multiplican terriblemente, ya que al prescindir del libro no hay necesidad de ceñirse a una doble página.

Ahora, una pantalla puede albergar un número escandalosamente grande de formatos, formatos que eliminan una unidad tan fundamental del cómic como es la página. El hecho de que el medio digital pueda ofrecernos tanta libertad de formatos base en los que presentar nuestra historia nos asoma a unas posibilidades tan amplias que pueden llegar a desconcertar y a abrumar al autor que decida crear un formato novedoso. Obviamente, refiriéndonos con formato al “conjunto de características técnicas y de presentación de una publicación periódica o de un programa de televisión o radio [digital en este

¹⁴ EISNER Will. *La Narración Gráfica*. Barcelona: Norma Editorial, 2003 (p. 147)

caso]”, como estipula la Real Academia de la Lengua Española¹⁵; es decir, al modo formal en el que presentamos nuestra historia.

Por lo tanto, ahora, nada más empezar vemos que desde el inicio tenemos que replantearnos hasta la forma básica que tendrá la historia que queramos contar. Las miles de posibilidades se pueden traducir en miles de millones de decisiones, lo que amplía enormemente el concepto al que se refirió Pascal Lefèvre cuando dijo que “Al comenzar un proyecto, el autor de cómic debe tomar en cada página millones de decisiones (...)”¹⁶, haciendo alusión a la ardua tarea que debe asumir el autor de cómic no sólo de generar montones de ideas al crear una historia, referentes a personajes, ambiente, guión, dibujo, estilo, etc..., sino de elegir posteriormente cuáles se elegirán y cuáles serán descartadas. Cuantos más elementos tengamos a nuestra disposición para trabajar, más posibilidades tendremos, y entre más opciones nos veremos obligados a movernos, en el proceso de descartar y aceptar una idea. Todo esto tras valorar concienzudamente cada opción, ya que la armonía total del producto final no debería verse deslucida por una decisión desafortunada que no esté enfocada a mejorar –o al menos a no empeorar– cada una de las partes restantes del total.

Es decir, que cuantas más opciones haya a nuestra disposición a la hora de crear un cómic, -o como se quiera llamar a esta nueva manifestación artística del arte secuencial, si es que es acaso necesario renombrarla al pasar por el medio digital-, más posibilidades se ofrecen para crear estructuras narrativas originales, lo que se puede traducir en una preocupación ya desde el inicio del proyecto de dar, entre tanta libertad, con una base nueva cada vez, aumentando el número de decisiones que como apuntamos anteriormente tiene que decidir el autor.

3.2 Las pruebas del cómic: análisis de su salto al medio digital.

Después de haber puesto sobre la mesa las ideas anteriormente descritas, en este apartado se analizarán los cambios y novedades más evidentes a los que el cómic se enfrentará en esta nueva etapa de cambio. En primer lugar cambios de formato, impuestos por los dispositivos de salida que ahora están comiéndole el terreno a la industria del papel. A raíz de esta inmersión en el ámbito digital nos encontramos con que el cómic se halla en un terreno donde le es posible acceder a elementos que podrían ser usados narrativamente ayudando a la imagen y al texto a la hora de narrar visualmente, como son el

¹⁵ REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, *Diccionario de la Lengua Española, Vigésimo segunda edición*. Madrid: 2001 (p.1077)

¹⁶ GARCÍA SÁNCHEZ, Sergio. *Historia de una Página*. Barcelona: Glénat, 2002 (p.14)

sonido y la animación. Obviamente, con el tiempo es seguro que aparezcan más opciones que amplíen el abanico. Incluso ahora, sonido y animación contienen dentro de su concepto más opciones aún, como el sonido de efectos (fx), las animaciones de botones –si los hay-, la música, los efectos sonoros de botones, etc... aunque todas están enmarcadas en el ámbito del sonido y la animación por lo que se hablará de estos conceptos a la hora de referirse a todas las posibilidades que nos pueden brindar (por ejemplo, cada vez que hablemos del sonido nos referiremos a la música, al sonido ambiente, a los efectos de sonido, banda sonora, etc...).

Y además, el cómic tiene la opción de añadir un alto componente de interactividad gracias a los botones y a la programación que se le puede aplicar para dotarlo de nuevos matices. Este aporte es muy valioso, ya que tiene la capacidad de otorgarnos distintas formas de navegación para poder movernos por los distintos formatos que elijamos, y representa una solución al problema al que se refería Eisner –quien repetimos que ya en los noventa insinuaba el posible peligro de perder la esencia del cómic en este salto digital- cuando dejaba entrever que el cómic visualizado en una pantalla de ordenador podía perder perdía parte de su esencia pudiendo convertirse en algo como un vídeo¹⁷.

A partir de ahora hablaremos de cómo podría afrontar el cómic su evolución al encarar los nuevos elementos de los que puede servirse, y en este punto conviene realmente establecer a qué nos referimos exactamente cuando hablemos de cómic. Lejos de querer cambiar el significado del cómic tal y como es hoy por hoy o de querer crear una nueva tendencia rígida que seguir para hallar el camino de la verdad única en esta nueva evolución, lo único que se pretende a continuación es analizar paso por paso cómo afrontaría el cómic los cambios que se están revelando ante él y advertir una serie de cuestiones a tener en cuenta.

Por tanto, lo que a continuación se narra es un esfuerzo por entender qué es lo más esencial que posee este arte, y tomado como punto de partida la forma actual del cómic con el lenguaje gráfico actual establecido, ir poniéndolo en contacto con cada uno de los elementos más importantes con los que puede encontrarse, viendo en cada punto cómo éstos podrían enriquecer o cambiar el cómic actual. Llevaremos a cabo, por decirlo de alguna manera, una evolución virtual, una especie de simulacro teórico, si se quiere ver así, en donde en cada uno de los siguientes subapartados de este punto 3.2, iremos incorporando nuevos elementos que ofrece el medio digital a este concepto actual, y descartando otros elementos tradicionales que no sea necesario mantener en este nuevo medio.

Como debido a esto las características formales del cómic cambiará paulatinamente diferenciándose de este concepto inicial que tomamos –el

¹⁷EISNER Will. *La Narración Gráfica*. Barcelona: Norma Editorial, 2003 (p.148)

actual-, para evitar entrar en el debate de si sería necesario cambiar de nombre al cómic o no –algo que no nos interesa ahora- al entrar en el campo digital debido a que cambiaría algunas de sus características actuales, continuaremos llamándole cómic a lo largo de todo este proceso.

Este análisis pretenderá ser lo más lógico posible, y como hay miles de opciones de aplicar por ejemplo sonido a un cómic, o miles de formatos que ahora puede adoptar, incluso la opción de no incorporar ningún sonido en absoluto –algo queda a discreción del autor, por supuesto- a continuación no vamos a intentar dar una serie de normas rígidas para adaptar el cómic al medio digital, o dar una forma determinada que se intente imponer sobre ninguna otra, o establecer unas nuevas normas que haya que seguir. La única intención de este apartado será presentar el abanico de posibilidades reales que las nuevas tecnologías han hecho posible acceder al cómic, y proponer una forma lógica de asimilar estos nuevos conceptos que conserve la esencia del cómic, para no perder el norte –la función comunicativa mediante la narrativa gráfica, la esencia del arte secuencial- en el curso de esta evolución. Del mismo modo, se pretenderá advertir y prever, mediante el análisis, de cuáles serán los riesgos más claros que el cómic se encontrará y que puedan poner en riesgo el mantener esta esencia cuando entre en contacto con este nuevo medio.

¿Cómo quedaría el cómic si lo enfrentáramos, con su lenguaje gráfico actual a las posibilidades del mundo digital? Comencemos.

3.2.1 Formato

Tras tener clara cuál es la esencia del cómic -la pura esencia del arte de narrar mediante imágenes- de la que ya hemos hablado anteriormente, lejos de desdeñar todo lo aprendido en el camino recorrido después de la imprenta y desechar los elementos que se han ido incorporando a la narración gráfica en los siglos XVI al XX, el siguiente paso sería prestar atención a cuáles de estos símbolos pueden servir a nuestros propósitos narrativos en el medio digital, y cuáles representan un obstáculo evolutivo que puedan lastrar el verdadero salto del cómic a los dispositivos actuales y del futuro. Aunque tan malo es el defecto como el exceso, por lo que también hay que poner cuidado en usar las nuevas opciones que se ponen a la disposición del autor de cómic en estos días.

Para empezar, la doble página quedaría obsoleta e innecesaria, un remanente del formato del libro impreso, que al introducirlo en el medio digital sería dar de lado desde el primer momento a miles de opciones de jugar con el formato mientras se intenta mantener una composición, que se antoja innecesaria introducirla en este medio con tantas opciones. Sin embargo, la

idea que contiene el uso de la página no es algo que se pueda desdeñar rápidamente, ya que establece un orden de lo que sucede en nuestra historia, organizando la acción en unidades temporales, escenas separadas que ayudan a articular el tiempo de la historia de una manera legible y dinámica. Esto constituye un logro visible por parte del arte secuencial al adaptarse al medio del papel impreso, ya que con el tiempo, la página ha sido usada para racionar la información que se da al lector. Del mismo modo, el lugar de las viñetas distribuidas en la página, y a la vez en la doble página, obedece también a una composición pensada, ya que por ejemplo, la última viñeta de una página puede constar de una imagen que actúe como gancho¹⁸ para seguir leyendo la página siguiente, y del mismo modo, la última viñeta de una doble página cumple esa misma función de gancho, aún más intensamente, ya que tienen la virtud de poder intrigar al lector y hacer que pase a la siguiente página rápidamente, creando de esta manera una lectura fluida y dinámica página tras página.

Constituye pues, este ejemplo, una muestra de lo que significa adaptarse a un formato, y es esa mentalidad la que debe imperar a la hora de adaptar el cómic al medio digital. Al igual que el arte secuencial sacó partido de esta manera a la página y a la doble página a saltar al libro, debe poder sacar el mismo partido en su salto a los nuevos soportes digitales. Para que una evolución sea auténtica, es complicado intentar mantener códigos ajenos al nuevo soporte, por muy bien que hayan servido a otro formato, ya que podrían verse descontextualizados.

Aunque por supuesto, es positivo intentar mantener los conceptos e ideas útiles a los que se llegó anteriormente, e intentar conservarlos, adaptándolos con otros medios formales a este ámbito nuevo. Sirva de nuevo el ejemplo de la doble página: aunque su estructura pueda desaparecer, sí sería bueno poner atención en no perder la útil función de la última viñeta de cada página manteniendo este concepto de gancho que hace más fluida la lectura aunque hubiera que aplicarlo de otro modo. ¿Cómo usar la última viñeta de la doble página ahora, si no tenemos doble página? Ahí comienza la tarea creativa de esta adaptación, donde está el verdadero interés de este proceso. Como se desprende de este ejemplo, nos vemos ante una cuidadosa tarea de desmontar el cómic prácticamente pieza por pieza, y ensamblarlo de nuevo con mucho cuidado de no perder nada bueno que ya se haya conseguido hasta ahora.

En definitiva, se trata de conseguir identificar los formalismos típicos del papel impreso que hasta ahora han funcionado con sobrada eficiencia -en un formato de libro que ofrece una serie de viñetas estructuradas en una doble página-, y al separarlos tomar la idea básica a la que sirven. En siguientes apartados veremos algunos ejemplos de formatos usados actualmente en la

¹⁸ GARCÍA, Sergio, y TRONDHEIM, Lewis, *Cómo hacer un cómic*, Faktoría de Libros, 2009 (p.23)

búsqueda de un formato adecuado para narrar una historia en el medio digital.

Por tanto, ahora tenemos, en este recorrido hipotético del que antes hablábamos por los cambios que modelarían al cómic en su inmersión digital, una idea de cómic que se halla desposeída de algo que ha llegado a ser tan característico de él como la doble página. ¿Qué formato adoptar? Las opciones que se ofrecen nacerán del ingenio del autor, que podría establecer desde una pantalla estática adaptada a las dimensiones del monitor, a modo de página única –conteniendo dentro de sí la típica estructura de cómic: bandas, viñetas, etc...- a otro tipo de formatos, como los que presenta McCloud en su página web¹⁹: una estructura de viñetas en vertical que tienen una lectura de arriba hacia abajo, o algunos formatos que nos hagan movernos por una imagen gigante, como sugiere en su obra “La Revolución de los Cómic”²⁰.

3.2.2 Nuevos ingredientes para nuevas creaciones

En un primer momento, a la hora de narrar con imágenes, se contaba únicamente con dibujos para narrar la historia deseada. Partiendo de esta base esencial, más tarde el dibujo se alió con el texto para hacer más fluida la narración gráfica. Poco a poco el texto se integró eficientemente con la imagen mediante el bocadillo, un método que hoy en día no ha sido superado por ningún otro elemento gráfico. Tras esta fructífera alianza, ahora, al abrir las puertas digitales nos encontramos con otros elementos que podrían ser susceptibles de formar parte de este efectivo binomio imagen-texto: la animación, el sonido y la interacción. Así, estos dos elementos tradicionales del cómic han sido puestos en el mismo terreno de estos tres elementos, más propios de otros campos artísticos. Es innegable; las posibilidades están ahí, se pueden ignorar, pero sería rechazar un aliado potencial, claro está, si se sabe sumar a este dúo actual e integrarse en el lenguaje gráfico del cómic mejorando así la lista de aliados del arte secuencial.

Afortunadamente, la tecnología cambia a una velocidad que hace que estas teorías cambien y se amplíen de un día para otro, pues hace relativamente poco, en 1996, las opciones que daba Eisner al adaptar la página al formato visual pasaban por descomponer ésta en viñetas que se iban sucediendo por la pantalla, sincronizadas con música y efectos visuales: “Cada imagen permanece la pantalla en tiempo necesario para que protagonistas u narradores reciten los diálogos y textos (...). El espectador no tiene control sobre el desfile de imágenes. Tampoco cuenta con la posibilidad de volver hacia atrás y debe guardar las secuencias en la memoria. Las imágenes, respaldadas por el sonido y la música parecen suscitar la impresión de

¹⁹ <http://scottmcloud.com/1-webcomics/index.html>

²⁰ McCLOUD, Scott, La Revolución de los Cómic, Norma Editorial, 2001 (p.235)

movimiento”²¹. Como se puede ver, las posibilidades digitales han cambiado drásticamente en un par de décadas, y no sólo se ha ampliado el abanico de posibilidades aún más en este entorno digital, sino que se ha democratizado enormemente con programas de fácil acceso tanto de imagen como de sonido y animación, además de haberse desarrollado lenguajes de programación informática más accesibles que pueden hacer del medio digital una herramienta fácil y al alcance de cualquier autor de cómic sin que sea necesario invertir una cantidad desmesurada de tiempo en aprender a usar un complejo programa o un lenguaje de programación excesivamente amplio.

3.2.3 Sonido y animación

De pronto, el medio digital nos brinda nuevas herramientas con las que experimentar para incorporarlas a la narración gráfica, pudiendo introducir nuevas mejoras que en teoría enriquecerán y aportarán nuevos matices nunca antes vistos al universo del cómic.

Pero cuidado, estas nuevas mejoras han de ser tratadas con mucha cautela, sobre todo al principio, en esta etapa de investigación en la que aún no está definida totalmente la relación que podrán mantener con el cómic, ya que se puede caer en un uso excesivo de ellas, llegando a convertirse en elementos que simplemente “adornan” el resultado final sin aportar nada realmente nuevo.

Y llegados a este punto es cuando es necesario advertir el peligro de caer en el efectismo, usando estos nuevos elementos como unos espectaculares y ruidosos juguetes que en realidad no hacen más que desviar la atención de la narración gráfica. A continuación analizaremos el papel que pueden jugar estos nuevos elementos al incorporarlos al cómic actual.

Sonido y animación aportan unos elementos al cómic tan novedosos como delicados de usar, ya que si contamos con que podemos usar elementos animados en nuestras viñetas, corremos un verdadero riesgo de perder la esencia de la narración gráfica; usar la animación en detrimento de la narrativa gráfica a la hora de contar historias. Aunque este problema es algo a tener muy en cuenta e incluso a primera vista es posible pensar que la animación es un elemento ajeno al cómic, estamos ante el mismo problema que con el texto. De la misma manera que el texto ha tenido que sufrir una serie de cambios y apoyarse en elementos accesorios, tales como el bocadillo o las cartelas -los cuadros de texto que se usan dentro de las viñetas como información adicional, a veces en forma de voz de narrador- para poder

²¹EISNER Will, La Narración Gráfica, Norma Editorial, 2003 (p.148)

integrarse de forma armónica en el arte secuencial, ahora es el turno de llevar a cabo la misma operación con la animación y el sonido.

Pues, del mismo modo que en una narración visual no sería lógico colocar páginas enteras de un texto en prosa para explicar una acción –ya que en este ámbito, el interés está en contar con imágenes relegando al texto a un puesto efectivo y bienvenido sí, pero siempre auxiliar, reservando el protagonismo a la imagen-, tampoco sería lógico poner una secuencia de animación que explicara un acontecimiento que podría narrarse con imágenes estáticas, dejando al lector reconstruir el tiempo que pasa entre una imagen y otra, que es donde radica la verdadera esencia del arte secuencial -y le permite, de hecho, llamarse así-, elemento que en el cómic moderno se conoce como gutter, el espacio que queda entre una viñeta y otra. Del mismo modo, tampoco sería una buena aportación sonora poner una voz sobre una imagen estática que narrara toda una historia contando con solamente una imagen. Estos ejemplos, aunque puedan verse como exagerados, representan un ejemplo representativo de un mal uso de estos nuevos elementos, como a continuación explicaremos.

Esto con mucha seguridad puede llegar a dar más de un quebradero de cabeza en más de una ocasión. Tenemos elementos nuevos, sonido y animación, los cuales, aunque se pueda pensar que son extraños en el ambiente del cómic, lo cierto es que están ahí y ahora sí podemos tomarlos e investigar con ellos en la narración gráfica. Pero cuando aceptamos a usarlos, resulta que son un arma de doble filo, pues cuando pueden llegar a enriquecer el conjunto final del arte secuencial, también pueden llegar a comérselo, dotando de una excesiva efectividad inútil al cómic y difuminando su verdadera esencia.

Entonces ¿cómo saber cuándo y cómo usar estos inestables –por ahora- elementos? ¿Es necesario, por ejemplo, una voz en off a modo de narrador que lea las viñetas por el lector, reduciendo al lector a un simple espectador? Por un lado, primero hay que tener en cuenta que ningún elemento tiene que tener más importancia en el conjunto total que la imagen gráfica, ya que es ahí donde reside el corazón del arte secuencial. Y segundo lugar hay que seguir teniendo en cuenta que todo elemento que se añade al arte secuencial constituirá un apoyo, un elemento secundario que acompañe al dibujo a contar una historia, por lo que si realmente este elemento no cumple con una función narrativa sino más bien de adorno o simplemente está ahí porque se puede poner, se convierte en un elemento superfluo. Sirva esto como posible orientación para manejar estos nuevos elementos.

Es importante comprender que imagen y texto, y ahora también sonido, animación e interacción han de unirse entre sí con la función de auxiliar y enriquecer a la imagen a la hora de narrar una historia, aportándole matices que sólo ellos puedan hacerlo. El texto es un buen ejemplo a seguir para estos nuevos invitados, siendo una muestra de que hay elementos que

pueden aportar cosas que solamente ellos pueden aportar, pues ya afirmó McCloud que: "(...) algunos conceptos y nombres específicos sólo pueden expresarse claramente a través de las palabras", defendiendo la incorporación de este elemento al arte secuencial, aunque sin dudar también deja claro que "(...)cuando un dibujo es la mejor solución, entonces [refiriéndose a las palabras] quitarlas de en medio"²².

Basta imaginárselo un poco para llegar a comprender el potencial que puede llegar a tener el sonido bien integrado e incorporado adecuadamente en un cómic de formato digital: en vez de deshacernos en el esfuerzo por describir con palabras en una viñeta intentando explicar cómo es un determinado sonido misterioso que está escuchando en ese momento el personaje, por ejemplo, lo que nos haría ocupar un espacio físico con palabras aumentando el tamaño de los globos de texto y disminuyendo el de los dibujos, ¿no sería mejor opción poner un sonido que se describiera él solo, de una manera no muy aproximada ni muy buena, sino exacta? En este caso, el sonido estaría llevando a cabo una tarea que sólo él puede hacer, y estaría además ayudando a que la historia se narrara con fluidez sin llegar a entrometerse en las tareas propias del dibujo. Y es esto ventajoso porque es extremadamente complicado representar el sonido con imágenes; de hecho muchas veces se hace con el texto, mediante las onomatopeyas -que incluso ellas han conseguido integrarse con la imagen-. Así merecería la pena trabajar en la forma en adaptar el sonido a nuestra narración gráfica, ya que es capaz de introducir una serie de matices –auditivos- en nuestra narración de gran valor narrativo.

Por otro lado, la animación podría constituir un aliado tan poderoso como potencialmente indómito, ya que rivalizaría muy de cerca con las imágenes en secuencia a la hora de narrar una acción. Por poner un ejemplo claro, es más fácil visualmente poner una animación de un balancín moviéndose que dibujarlo, ayudándose incluso de líneas cinéticas que refuercen el concepto de movimiento que se está intentando transmitir. Este elemento podría crear un verdadero debate sobre cómo integrar la animación en el cómic digital, ya que fácilmente puede caer sobre la imagen secuencial y acaparar la función reservada a ella. Aunque aun así, sigue habiendo opciones de usar la animación como un refuerzo para enriquecer la narración secuencial de imágenes, aunque tendrían una función más basada en crear una sensación ambiental más intensa en la narración. Por ejemplo, en una escena que tenga lugar en medio de una nevada muy fuerte, incorporar una animación de copos cayendo sería algo que, aunque realmente no aporta ningún aspecto narrativo nuevo a la escena podría resultar un detalle destinado a situar la escena e invitar al lector a meterse de lleno en ella mediante un elemento dinámico que, bien usado, no debería estorbar en la lectura.

²²McCLOUD, Scott, Hacer Cómic; secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica, Astiberry, 2012

Otros ejemplos pasarían por adecuar animación y sonido a la imagen y al texto mediante un concepto sinestésico unitario. De nuevo, encontramos en el texto un ejemplo perfecto de esto que estamos hablando. Del mismo modo que cualquier texto no funciona igual de bien con cualquier imagen y tenemos diversas fuentes con las que escribir las palabras para crear una unidad visual, también hay sonidos que pueden ser asociados con más o menos facilidad a una forma o un color concreto. Podría conseguirse una armonía entre imagen, texto y sonido que remitieran a un ambiente relajado, de formas orgánicas y una fuente de texto acorde, acompañada de un sonido relajado y pausado, o en contraposición representar un ambiente tenso de formas agudas –tanto en imagen como en tipografía- y sonidos estridentes. La clave sería conseguir armonizar un tipo de dibujo junto con una fuente adecuada y poner atención en utilizar sonidos que remitan a esas formas, creando este efecto sinestésico como el del que hablaba Kandinsky²³. De hecho, si la incorporación de sonido es una opción que se baraja a la hora de hacer un cómic digital, éste debería adecuarse a la imagen así como la fuente de texto se adapta a la estética de las imágenes que usamos al narrar, para no desentonar del conjunto total y quedar fuera de lugar.

Por lo tanto, estos elementos están, a priori, muy enfocados a potenciar, entre otras cosas, la ambientación que estamos trabajando en el cómic. Si mediante palabra y texto se pueden llegar a crear escenas opresoras, alegres y llenas de emociones, colocando un sonido en un momento preciso, introduciendo un hilo musical acorde con la escena en otro instante adecuado o utilizando una determinada animación que refuerce una sensación concreta podremos intensificar esta sensación mediante unos pocos elementos bien colocados.

Y por último, y quizá una de las cosas más importantes de este tema a tener en cuenta, merece una especial mención el concepto del tiempo rodeando todo esto de lo que hemos hablado. Si estamos narrando con secuencias de imágenes estáticas estructuradas en unidades narrativas –como “páginas virtuales” como las de un libro, aunque sin doble página como hemos dicho-, la música debería adecuarse bien a estas imágenes en todo momento. Cabe la posibilidad de que se quiera usar un hilo musical que acompañe a toda la historia creando así con el sonido un tipo de ambiente determinado. Pero para hacer esto, hemos de tener en cuenta que el conjunto total no debería verse dañando por este elemento. Si por ejemplo tenemos una banda sonora que sigue a la historia en todo momento... ¿debería ser igual a lo largo de toda la acción o debería cambiar en un momento determinado? Si en nuestra narración, así como el formato del libro, se puede volver hacia atrás, ¿supondría esto algún tipo de problema con la música? ¿Podría aguantar la música todo el tiempo que el lector decidiera estar en esa página sin que la música llegara alguna parte en la que suena de una manera que no acompaña a lo que se está viendo? Estas cuestiones podrían acabar

²³ KANDINSKY, Vasili, De lo espiritual en el arte, Ediciones Paidós Ibérica S.A., 1996

determinando el tipo de música a emplear en este tipo de cómics, e incluso creando conceptos nuevos o nuevas formas de presentarlas, como le ocurrió al texto con el bocadillo, que tuvo que hallar una forma de integrarse bien con las imágenes. Si intentamos sincronizar una pieza musical, con sus altibajos y sus momentos más pausados y más álgidos, con la historia que estamos narrando página a página, sería como intentar prever el ritmo al que el lector pasaría las páginas, y cuándo se encontraría entonces con tal parte o tal otra de la canción. Y esto no sólo es prácticamente imposible, sino que además sería querer dar más importancia a la música que a la imagen. Nos sería muy difícil adivinar qué está leyendo el lector en ese momento o qué está mirando para encajarlo con la música; contrapoduciente, pues perseguir esto sería seguir con el problema que estableció Eisner²⁴ de que el cómic pudiera convertirse en una especie de vídeo, ya que se forzaría al lector a saltar de una página a otra condicionado por la música para poder encajarse en su ritmo. Aunque, tratándolo con mucho cuidado, dosificando el efecto y controlándolo, incluso esto podría ser un recurso para transmitir agitación o desasosiego, o una estrategia para recrear un sentimiento... las posibilidades son casi infinitas, sólo hay que saber usarlas bien sin que vayan en contra de la ya mencionada esencia del cómic, lo que sentará la diferencia entre su fracaso o su éxito a la hora de integrarlas.

¿Cómo debería ser entonces la música? ¿Se podría adaptar entonces a este formato de cómic que está estructurado en páginas? ¿O habría que cambiar el cómic en sí? En este punto tan peliagudo podemos acogernos a lo dicho al principio de este punto 3: preservar la esencia del cómic para no desdibujar su integridad como arte secuencial. Y como arte secuencial, el hecho de contar historias con imágenes conlleva una serie características que deberíamos aceptar y no intentar cambiar para no hacer tambalear su esencia. Varios formatos posibles de sonido podrían ser usados, y varias formas de música. Podría ser adecuada, por ejemplo, una pieza musical que fuera homogénea durante un número de páginas que albergara una escena concreta y cambiar cuando se cambie de ambiente. Si por ejemplo se quisiera dar un énfasis especial a alguna imagen con un sonido específico, como una caída o un golpe que se da en un momento preciso, una solución posible sería componer la página de modo tal que al cambiar de una página a otra la primera viñeta de la siguiente página narrara visualmente el golpe, y justo al pasar la página activar el sonido de ese golpe –que duraría un par de segundos, sería un efecto de sonido-. De este modo, el autor se aseguraría de que el lector oyera el golpe justo a la vez que lo ve, asignando el sonido concreto al hecho de cambiar de página. Estas sugerencias podrían crear conceptos nuevos para nombra el hilo musical que acompaña una escena en concreto, o para definir el nombre del sonido que se reproduce justo al pasar una página, o incluso un nombre para el espacio entre página digital y página

²⁴ EISNER Will, La Narración Grafica, Norma Editorial, 2003 (p.148)

digital en donde es posible situar estos sonidos, o animaciones como transiciones, etc...

En definitiva, estos elementos deben servir para mejorar la narratividad y la comunicación de ideas, sea como sea, y sólo siguiendo este camino y ciñéndose a este concepto base se podrá avanzar hacia un resultado que pueda albergar alguna garantía de que el sonido y la animación no se están convirtiendo en puro artificio innecesario.

El cómic, ya sin su doble página, ahora ha incorporado sonidos y animaciones en su estructura. Puede enfatizar sentimientos con sonidos, incorporar algún tipo de banda sonora, aunque eso sí, siempre cuidando de que todo encaje de forma armónica y sólida, como hemos explicado a lo largo de este apartado.

3.2.4 Interactividad

Uno de los aspectos más interesantes y realmente innovadores que ofrece este medio digital al cómic es el hecho de poder dotarlo de interactividad. La incorporación del sonido y de la animación suponen una baza muy potente si se integran bien en el concepto de la narración gráfica secuencial, aunque son las posibilidades interactivas las que pueden llegar a crear obras verdaderamente novedosas en el campo del cómic digital. Obviamente, como los otros elementos, es preciso que se use de una manera adecuada y que esté enfocada a potenciar la fluidez narrativa de la historia.

¿Qué puede ofrecer la interactividad? Para empezar, soluciona un problema que se crea muy al principio del proceso de adaptación del cómic al medio digital, que es el que concierne a los formatos. Cuando el cómic abandona la doble página del formato del libro, tiene la urgencia de buscar un soporte sobre el que desarrollarse, un soporte que pueda ser sostenido por el dispositivo digital en donde vaya a ser albergado –un móvil, un ordenador portátil, un tablet, etc...-, y para moverse por el entorno de este nuevo formato hará falta algún sistema que sea susceptible de recibir las señales externas que el lector comunique al dispositivo para que éste pueda abrir las páginas adecuadas o llevarlo al lugar correcto. El cómic ya no será un libro, sino un archivo digital que contendrá un programa, una aplicación, que al ejecutarse en alguno de estos dispositivos se abrirá al espectador mostrando el tipo de formato en el que este está diseñado. Como hemos dicho con anterioridad, la variedad en los formatos puede llegar a contarse por centenares, y cuanto más complejo sea el formato en el que se desarrolle la aplicación más necesario será contar con algún tipo de forma interactiva basada en botones, o mediante una pantalla táctil para moverse por su estructura. Por lo tanto, la interactividad amplía en gran número la cantidad de formatos que puede

ofrecer el medio digital, ordenando, dinamizando y agilizando el flujo de información que manejemos a la hora de componer nuestro cómic.

Gran cantidad de cómics interactivos actuales basan su formato y su interés en la pura interactividad, siendo común que se emplee para usos muy concretos, creando historias que se basan principalmente en esos efectos interactivos.

Un uso muy común de la interactividad consiste en imitar aquéllos efectos interactivos justamente propios del formato tradicional del papel. Así, recursos como el de crear ventanas mediante troqueles es adaptado a la versión digital mediante botones que al pulsarlos activan una animación como si la ventana se hubiera abierto como en el medio tradicional. Pasar el ratón por encima de una imagen, pulsarla, arrastarla –drag-, etc... son algunos de los efectos más usados comunes usados para crear interactividad a nivel básico.

Otra forma de interacción bastante usada y que de nuevo ya se hacía en el medio tradicional es la de la posibilidad de elegir el hilo argumental de una historia cada vez que se llega a un determinado punto. Este tipo de interactividad remite a los libros de *Elige tu propia aventura* popularizados en los años 80, donde el lector tenía la posibilidad de escoger entre varios destinos a elegir a lo largo de una narración en determinados puntos de esta, con el sencillo mecanismo de elegir continuar leyendo en una página o en otra.

También es posible incorporar juegos, elementos puramente interactivos, dentro del cómic digital, aunque encontramos aquí otro aspecto con el que tener un especial cuidado. La incorporación de juegos puede hacer que se desvíe excesivamente la atención del núcleo fundamental que compone el cómic digital, que es la esencia del arte secuencial: narrar con imágenes. Los videojuegos son elementos muy basados en la interacción, y con facilidad pueden convertir un cómic en un minijuego. Sobra decir el peligro que esto entraña al contar con ellos para introducirlos en el cómic digital.

En definitiva, prácticamente todo dentro del cómic digital se basa en la interacción y está regido por un lenguaje de programación que consigue ordenar los elementos que se muestran o se van mostrando y ocultando a lo largo de la narración visual, sincronizando cada una de las partes que conforman el total de la obra contenido en el archivo que es el verdadero nuevo soporte del cómic digital.

Echando una mirada hacia atrás en el tiempo, vemos que la implementación de la interactividad así como su fácil acceso han sido capaces de solucionar bastantes problemas, como el ya mencionado problema que Eisner²⁵ encontraba sobre el control de las imágenes en una adaptación del cómic al medio digital.

²⁵ EISNER Will, *La Narración Grafica*, Norma Editorial, 2003 (p.148)

Así que tras ver este apartado de interacción, y terminando este repaso a las características más notables que el medio digital ofrece al cómic, es posible hacerse una idea a qué se enfrenta realmente el cómic y qué ideas son las que con más celo debe preservar para no verse sobrepasado por un exceso de efectismo al adentrarse en el ámbito digital.

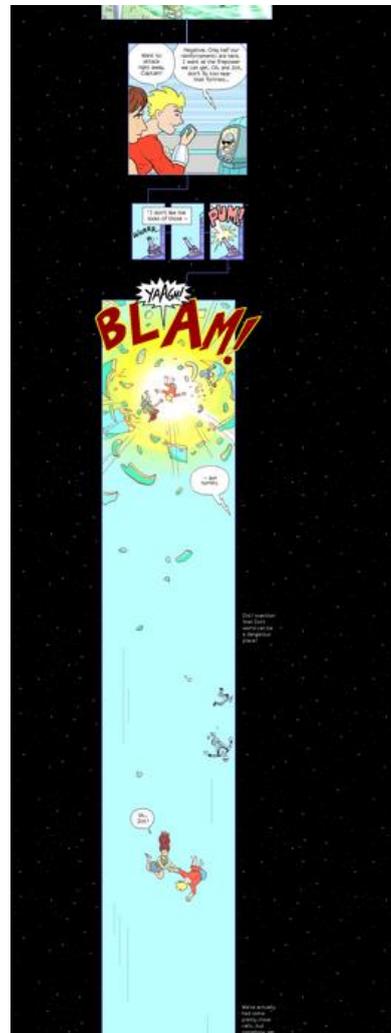
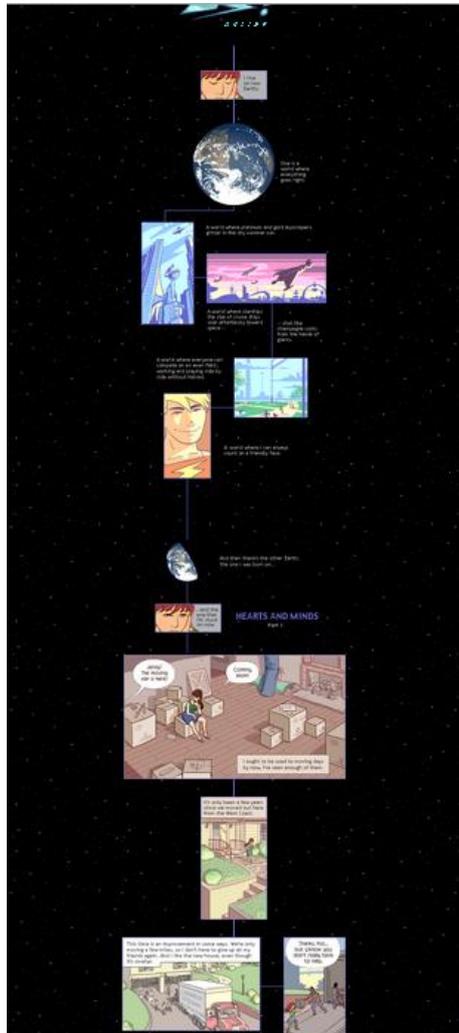
3.3 Ejemplos del cómic digital actual: qué caminos se están tomando

A continuación echaremos un vistazo a algunos ejemplos del cómic digital que podemos ver estos días en los nuevos soportes informáticos, ya sea un simple ordenador, el móvil, una tablet, etc... Como podemos ver, hay varios puntos de vista a la hora de abordar este cambio de formato, y los usos de elementos como la música, las animaciones y la interacción son usados de diversas maneras.

Este tipo de cómics sólo es posible verlos en un aparato electrónico con dispositivo de salida, siendo posible acceder a ellos mediante alguna página de internet o por descarga, por lo que la fuente principal para ver este formato digital suele ser internet, visitando la página de un artista en concreto o la página web que se haya creado específicamente para albergar este cómic digital en forma de aplicación. Además, aunque hay cómics digitales que son creación de un autor en concreto, también hay empresas que se dedican a realizar estos cómics contando con un equipo de gente encargada del proceso.

Debido a la naturaleza digital que hemos comentado, y más aún sabiendo el hecho de que se mueven por la red, a veces puede llegar a ser difícil acceder a ellos –esta puede ser una desventaja con respecto al formato del libro, que siempre está disponible para abrirlo y leerlo en cualquier momento-, ya que si la página web está dañada, ha habido algún movimiento del autor que haya movido el cómic de dirección o simplemente se haya borrado, acceder al cómic puede ser complicado o imposible, -a no ser que descarguemos una copia en el ordenador, claro está-.

Por tanto la distribución de este formato es casi totalmente online, y debido al hecho de que internet sea el lugar donde se encuentren para leerlos hace que su acceso tenga un pequeño punto en su contra si lo comparamos con el formato del libro.



En este cómic encontramos un formato adaptado a la navegación por la red. Está pensado para ir visualizándolo a medida que el usuario va bajando por la pantalla, por lo que la información está estructurada en una larga línea vertical que va mostrando una parte nueva de ella a medida que vamos bajando la barra de desplazamiento del navegador de internet.

Aquí, McCloud aprovecha el formato para representar una caída, como se puede ver en la imagen de la derecha, aprovechando la sensación de precipitarse al vacío, que el propio medio de ver el cómic es capaz de acentuar, constituyendo un inteligente uso de las características del navegador web para enfatizar una sensación representada en el cómic. Aunque no tiene ni efectos sonoros ni animaciones, la narratividad del cómic es fluida, y conserva perfectamente la idea primordial del cómic.

Prado, Miguelanxo. Continental Games. Costa Oeste, *Quotidianía Delirante*, 2010



En este cómic de Miguelanxo Prado, vemos un ejemplo de la incorporación de animaciones y sonido. Los diálogos de los personajes que aparecen en pantalla son leídos a la vez por la voz en off de un narrador, y muchas de sus páginas contienen animaciones de los movimientos de los personajes. Cada página corresponde a una ilustración con estas características, y cada una con sonido propio.

Aunque el apartado visual está muy cuidado y las ilustraciones son de gran calidad, lo cierto es que la música y las animaciones son demasiado estáticas, marcando un tiempo en el que la viñeta se muestra en todo su esplendor visual. En algunas páginas, como en la arriba mostrada, los bocadillos aparecen paulatinamente a medida que los personajes van hablando entre ellos.

Visualmente tiene un gran acabado, pero a veces puede dar la sensación de que se está viendo una especie de película interactiva en la que el lector puede quedar en un plano de espectador.

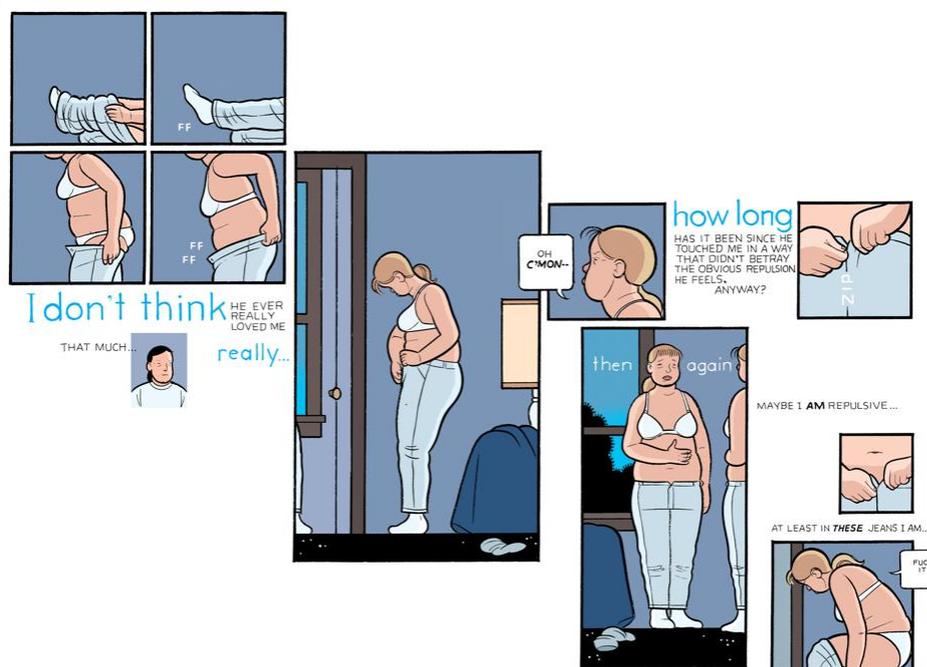
Steaw Web Design. Hamo, Keavin (Ilustraciones). *Never Mind the Bullets*, 2010



Este es un cómic en el que las imágenes se presentan al espectador entrando por la parte derecha de la pantalla y saliendo por la izquierda. La estructura consiste en una serie de páginas horizontales más largas que altas, adoptando una composición de tira horizontal, que al llegar al final enlazan al siguiente capítulo mediante un botón.

En algunas viñetas, al pasar el ratón para mover la pantalla hacia la derecha para seguir leyendo, vemos que algunos elementos de esta ilustración se descuelgan de su lugar original y se mueven a izquierda o derecha, permitiendo ver cosas que había tras ellas u ocultando otras que están en último plano. Se trata de una simple animación en 2D que dota a la imagen de cierto movimiento consiguiendo un efectivo juego de planos para conseguir el efecto de profundidad.

Mientras se lee, una música acompaña a las imágenes en bucle, y aunque tiene una parte un poco más distinta, es bastante heterogénea. De todos modos, es una música sin muchas estridencias, que se adapta bien al estilo western del cómic.

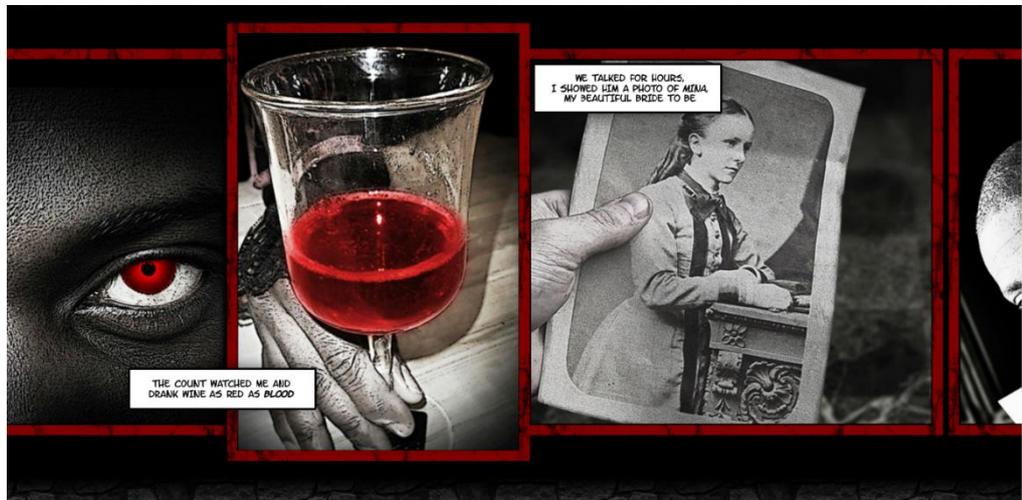


Este cómic para formato ipad representa un buen ejemplo de adaptación del cómic tradicional a dispositivos táctiles en donde se conserva la unidad estructural de la página.

Para pasar las páginas de este cómic basta con deslizar un dedo por la pantalla, y las distintas ilustraciones irán entrando por la pantalla. En muchas páginas comenzaremos teniendo una viñeta que ocupe tan sólo un rincón en la parte superior de la pantalla, por ejemplo, y al intentar pasar la página, en vez de direccionarnos a otra página distinta, otra viñeta entrará en pantalla en esa misma página, sumándose a la que ya había anteriormente. De este modo, poco a poco se va completando la página con todas sus viñetas, fragmentando en un primer momento la información que se le da al espectador para luego después otorgarle una visión de conjunto mostrándole la página completa.

Este es un método interesante, ya que el hecho de dar información por partes al espectador pero sin salir de la misma página puede ser una buena manera de sorprenderle con una imagen inesperada. La composición también resulta original, y cabe destacar el práctico formato que sustituye a la doble página.

Cyber Duck (productora), *Dracula – The interactive comic*

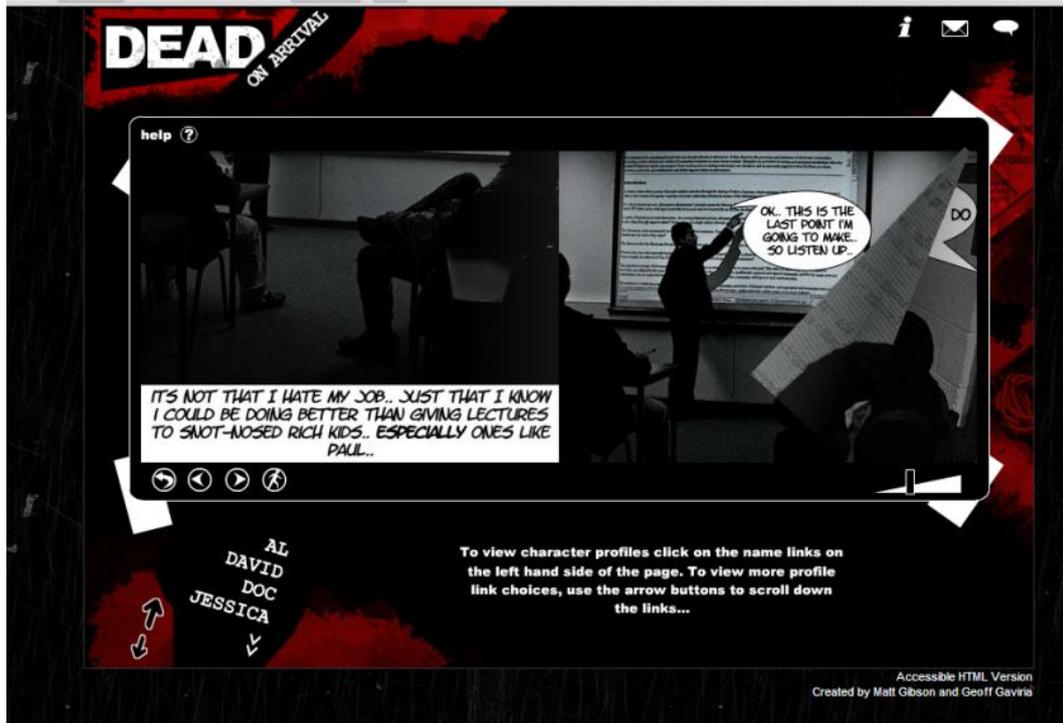


Parecido en formato a Never Mind the Bullets. Tira de imágenes horizontal que se va desplazando ante el espectador al llevar el ratón a la derecha de la pantalla. Las imágenes contenidas en las viñetas se desplazan por estas a la vez que la tira horizontal se mueve de derecha a izquierda creando una sensación de movimiento de planos.

Algunas imágenes contienen pequeñas animaciones acompañadas de sonidos, y una melodía reproducida en bucle suena durante toda la historia. Incluye pequeños juegos simples en los que el usuario ha de elegir entre varias opciones, así como escenarios en los que se interactúa con el entorno cogiendo un objeto y arrastrándolo a una parte del escenario para poder seguir. La tira en viñetas horizontal es efectiva para la navegación, aunque en este ejemplo no se puede ver una composición muy compleja de viñetas.

Incluye también un pequeño videojuego, que aporta en realidad poco a la historia, y también usa la interactividad para que el usuario pueda elegir qué camino desea seguir a lo largo de la narración.

Gibson, Matt, y Gaviria, Geoff. *Dead on Arrival*, 2007



Formato doble página en el que en cada página se presenta una sola ilustración. Se pasa como las hojas de un libro digital –emulando al libro físico-. Algunas imágenes poseen una pequeña animación de zoom y desplazamiento de cámara sobre la imagen, simples y rápidas, que se ejecutan automáticamente al abrir la página. Las imágenes son fotografías tratadas levemente con programas de edición de imagen en 2D.

En algunas imágenes es posible hacer clic, conduciendo al usuario a una trama alternativa de la historia por la que podrá seguir la misma. Básicamente, es un cómic basado en un sistema muy simple que ni siquiera abandona la doble página, por lo que la innovación que presenta no es muy acentuada.

Cd Projekt (productora). *The witcher 2 - La novela interactiva*, 2012



Las viñetas entran en pantalla progresivamente y algunas de ellas aparecen aumentadas en forma de ilustraciones en las que un icono advierte al lector de que es posible ejecutar una animación al pulsarla, como que el personaje se mueva y mate a un enemigo o desnudar a otro personaje arrastrando un dedo por la pantalla. Distribuida para soporte ipad.

Se trata de un cómic muy dinámico en el que distintos efectos sonoros y animados aparecen en pantalla. La interactividad se basa en tocar el dispositivo para que la historia pueda continuar, desencadenando una pequeña animación en la viñeta en la que estemos.

Los efectos pueden llegar a abrumar en este cómic, representando esto un problema para la narración, y en algunas ocasiones esto puede dar la impresión de que el cómic se ha convertido en una especie de secuenciación de ilustraciones con pequeños minijuegos contenidos en ellas.

Lo que más llama la atención es el atractivo visual del cómic, más que ninguno de sus aspectos narrativos.

Dreamworks, *Megamind*



Se trata sólo de un cómic en el que se van pasando las páginas en la pantalla. No contiene ni animaciones, ni sonido ni nada más que no tenga un cómic simplemente escaneado y visualizado página a página en el ordenador.

La forma de leer este cómic pasa por ir avanzando a través de la página, de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. En realidad este cómic sólo puede constituir un ejemplo de una adaptación al medio digital que no aprovecha en absoluto los nuevos elementos que se le ofrecen como sonido, animación o una interactividad más dinámica.

Riot Games (League of Legends), *Udyr Guardián de los Espíritus*



Como en muchos de los casos anteriores, este cómic presenta un acabado visual muy depurado, con unas ilustraciones de calidad. La composición a doble página a desaparecido, y ahora vemos las viñetas en una sola página, con una composición accesible para el lector que no hace mella en la narratividad, algo a tener en cuenta en este tipo de obras.

También posee música y animaciones, aunque también como en algunos de los anteriores casos, estos elementos están más enfocados a la espectacularidad y al efectismo que a apoyar la narración en sí. El uso de la interacción basada en botones que debemos pulsar para que el personaje lleve a cabo sus acciones resulta un tanto desconcertante, pues se invita al lector a pulsar la pantalla para que esta no haga en realidad nada especial, sólo desencadenar otra animación más de las muchas que hay.

Por tanto se trata de un cómic que usa bien el lenguaje narrativo del cómic tradicional, pero en cuanto al uso de los nuevos elementos que el medio digital le brinda queda algo desfavorecido.

4. CONCLUSIONES

Visto esto, podemos decir que el salto del cómic al formato digital es un hecho constatable del que ya estamos siendo testigos. Sin embargo, este cambio de formato está aún en sus primeros estadios, y aún se siguen manteniendo algunas formalidades convencionales típicas del papel, en vez de aprovechar las posibilidades que esta nueva forma de lectura nos brinda. La respuesta por parte de los autores de cómic es cada vez más activa, y cada vez más este nuevo formato es objeto de investigación por parte de los dibujantes de cómic, abriendo cada vez más el amplio campo que se nos ofrece.

Algo que se ha repetido a lo largo de esta investigación y que aún ahora al final ha de ser remarcado, es la importancia de preservar la esencia del cómic, y esa esencia no es otra que la esencia de narrar con imágenes, una técnica que surgió prácticamente en la más pronta edad en la que el hombre empezó a considerarse como tal. Como hemos visto, durante toda la historia de la humanidad el ser humano ha usado ese recurso con eficacia, empleándolo siempre con unos fines eminentemente comunicativos.

Cabe destacar el detalle de que, a pesar de los distintos lenguajes de cada una de las diferentes civilizaciones a lo largo de la historia, al comunicarse con dibujos ha sido posible que muchos de los mensajes que intentaron transmitir en su momento llegaran hasta nosotros. Aunque no sepamos entender el mensaje que entrañan algunos jeroglíficos de algunas antiguas culturas, por ejemplo, sí somos capaces de comprender un mensaje que estas mismas culturas encerraran en una narración gráfica secuencial, haciendo del dibujo un lenguaje universal, y del arte secuencial una parte del dibujo óptima para este cometido.

La imprenta supuso el primer cambio drástico al que hubo de adaptarse esta manifestación artística, ya que se presentaba la oportunidad de usar un medio de gran difusión y con un formato más cómodo para su lectura que una columna, una pintura mural en la pared de un templo o una escena representada en un tapiz de varios metros. Tras este momento, la unión del texto y la imagen su verdadera evolución, y a través de los siglos fue evolucionando en lo que hoy conocemos como cómic. Luego, en 1996 Eisner acuñó el concepto de arte secuencial en su obra *La narración Gráfica*, ayudando así a dar a conocer aún más esta disciplina de narrar con las imágenes.

Y ahora este arte secuencial, esta narración gráfica, esté cómic como se le conoce hoy en día, se ha vuelto a topar con otro invento revolucionario que está desplazando al libro como formato más práctico para transmitir información: el medio digital. Aunque no ha sido sólo esto lo que ha hecho que el cómic se fije en este medio, sino el abanico de nuevas posibilidades que éste puede ofrecer.

La incorporación de sonido y animaciones, así como la posibilidad de interactividad y un cambio de formato que en vez de verlo como un problema puede constituir la clave de la salvación -debido a que gracias a él se puede conseguir una mejor adaptación a otro medio-, son las principales claves que este medio ofrece a los autores de cómic interesados en él. Aunque este paso también presenta problemas importantes, ya que constituye un cambio que hace del cómic un medio mucho más complejo de lo que es ahora, y si se introducen todos esos nuevos elementos en la narración, las combinaciones serán muy numerosas, pues ya no contamos solamente con imagen y texto, y el autor se verá envuelto en una lidia constante con estos nuevos elementos para integrarlos entre sí y en el medio total de forma armónica. Pero el verdadero problema reside en la posibilidad de usar estos nuevos elementos de forma que desdibujen la esencia del cómic, que es la esencia del arte secuencial. Existe una peligrosa probabilidad de caer en crear algo que, lejos de ser un cómic, se convierta en un mero pasatiempo que aglutine animaciones, sonidos, videojuegos y una serie de efectos que releguen a la narración gráfica a una mera anécdota.

Hay algunas cuestiones bastante interesantes que se pueden desprender de este apartado que concierne al salto del papel a la pantalla, como que si el autor tiene que saber dominar tantos elementos, ¿acaso quiere decir eso que el dibujante deba convertirse además en un artista sonoro, además de tener nociones de animación y saber programar para llevar a cabo sus cómics? La respuesta puede hallarse con otra pregunta: ¿El hecho de que el cómic sea un arte que comprende la imagen y el texto hace que todos los dibujantes de cómic sean, a la fuerza, también escritores? Obviamente, los hay que abordan ambos campos, aunque también es muy común que muchos sólo sean dibujantes, y que del mismo modo haya autores que sólo se dediquen a los guiones.

De hecho, dentro del dibujo de un cómic podemos hallar al dibujante y al encargado de entintar después esos dibujos, por lo que podríamos estar hablando de un cambio también a nivel de equipo técnico empleado en realizar un cómic, aumentándolo con encargados de sonido, animadores, programadores, etc... Y pudiendo llegar a establecer una nueva clase de sonidos con unas características muy específicas, como pistas especialmente adecuadas al cómic digital de forma que se pudieran integrar adecuadamente en la narración gráfica, como la necesidad de que sean reproducibles en bucle, el interés por que la música sea homogénea para que pueda encajar perfectamente cualquier segundo de ella en la imagen, etc...

¿Por dónde empezar en este proceso de adaptación del cómic al terreno digital? Debido a la cantidad casi inabarcable de posibilidades que nos ofrece este terreno, una buena opción pasa por la simple investigación. Poco a poco, incorporar elementos al cómic e ir enriqueciéndolo cada vez con más elementos, cuidando siempre de conservar una narración tan fluida y efectiva como ofrece el cómic tradicional con sus códigos narrativos.

Es difícil afirmar que se vaya a producir un cambio definitivo del medio del papel al digital, pues el libro es un formato que, pese a los envites de las nuevas tecnologías está resistiendo y quizá lo haga durante mucho tiempo más, incluso que no llegue nunca a doblarse a este nuevo medio. Aunque con todas estas nuevas herramientas a nuestra disposición –cada vez más cercano y accesible este mundo digital- es difícil resistirse a probar al menos cómo funcionaría esta mezcla de elementos. Aunque solamente sea por ver hasta dónde puede llegar una expresión artística que nació con el hombre fruto de su inherente necesidad de comunicarse, hace miles de años, cuando el ser humano aún habitaba en las cavernas.

5. BIBLIOGRAFÍA

A.A.V.V.. *Historia del Mundo, Plenitud y ocaso de la Edad Media*. Barcelona: Larousse, 2000

A.A.V.V. *Historia Universal del Arte 1, del arte prehistórico a la renovación medieval*. Barcelona: Círculo de Lectores, 1998

GUIRAL, Antonio; et al. *Del tebeo al manga: una historia de los cómics*. Panini cómics, 2007

COMA, Javier. *Historia de los cómics*: Editorial Toutain, 1983

CORTÉS RUJALO, Nicolás, GUIRAL, Antoni. *De los superhéroes al manga: el lenguaje de los cómic*. Barcelona: Universitat de Barcelona, 2008

BARBIERI, Daniele. *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 1993

BELL, Roanne y SINCLAIR, Mark; *Pictures and Words; New comic art and narrative illustrations* Laurence King Publishing Ltd

DABITCH, Cristopher, FLEO, Benjamin. *La línea de fuga*. Barcelona: Norma editorial, 2009

DOUGHERTY, Martin J. *Armas y Técnicas Bélicas de los Caballeros Medievales 1000-1500*. Madrid: Editorial Libsa, 2010

EISNER, Will; *El cómic y el arte secuencial*, Norma Editorial. Barcelona, 1985

EISNER Will, *La Narración Gráfica*. Barelona: Norma Editorial, 2003

FRATTINI, Eric y PALMER, Oscar, *Guía básica del cómic*, Nuer ediciones, 1999

GARCÍA Sánchez, Sergio, *Sinfonía Gráfica. Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic*. Barcelona: Ediciones Glénat, 2000

GARCÍA Sánchez, Sergio., *Historia de una Página*. Barcelona: Glénat, 2002

GARCÍA Sánchez, Sergio, y TRONDHEIM, Lewis, *Cómo hacer un cómic*, Faktoría de Libros, 2009

HOLMES, Richard (asesor editorial). *Arma*. Madrid: Pearson Educación, 2008

KANDINSKY, Vasili. *De lo espiritual en el arte* Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A., 1996

MARTÍN, Antonio; *Apuntes para una historia de los tebeos*, Glénat, 2000

MERINO, Ana. *El cómic hispánico*. Madrid: Ediciones Cátedra, 2003

MCCLOUD, Scott; *Entender el cómic*, el arte invisible. Bilbao: Astiberri, 2005

MCCLOUD, Scott; *La revolución de los cómics*. Barcelona: Norma Editorial, 2002

MCCLOUD, Scott; *Hacer cómics*. Bilbao: Astiberri, 2008

PALMAR, Óscar; *Cómics alternativos de los 90, la herencia del Underground*, La factoría de ideas, 2000

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. *Diccionario de la Lengua Española*, Vigésimo segunda edición. Madrid: 2001 (p.1077)

TRONDHEIM, Lewis, *Desocupado*, Astiberri, 2008

VARILLAS, Rubén. *La arquitectura de las viñetas*. Sevilla: Viaje a Bizancio, 2009

INTERNET

http://museodealtamira.mcu.es/Prehistoria_y_Arte/arte_Altamira.html

<http://scottmcccloud.com/1-webcomics/index.html>

<http://www.nevermindthebullets.com/?fbid=xsjuZUCq15C>

<http://www.draculacomic.co.uk/>

<http://www.entrecomics.com/?p=42417>

<http://cargocollective.com/kevinhamon/Never-mind-the-bullets>

<http://www.dead-on-arrival.co.uk/>

<http://videojuegosadiario.com/2012/04/18/primer-vistazo-a-la-novela-interactiva-de-the-witcher-2/>

<http://www.fastcodesign.com/1665117/chris-wares-ipad-only-comic-touch-sensitive-perfects-the-form>

<http://www.megamind.com/comic/>