Tesis Doctoral - Universidad de Granada, 2018

La influencia del sistema de escritura y el formato del libro en el discurso del cómic: origen, consolidación y ruptura.

Doctorando
Enrique del Rey Cabero

Director
Dr. Sergio García Sánchez.

UNIVERSIDAD
DE GRANADA

Universidad de Granada, 2018

Programa de Doctorado

Historia y Artes

Línea de investigación

"Creación artística, audiovisual y reflexión crítica"

La influencia del sistema de escritura y el formato del libro en el discurso del cómic: origen, consolidación y ruptura.

Trabajo realizado por el doctorando Enrique del Rey Cabero,
dirigido por el doctor Sergio García Sánchez.
Granada, octubre de 2018.

Editor: Universidad de Granada. Tesis Doctorales
Autor: Enrique del Rey Cabrero
ISBN: 978-84-1306-220-4
URI: http://hdl.handle.net/10481/63870

A todas aquellas personas que supieron animarme en el camino.

A mis padres, por todo su apoyo.

A Marie, para que el 2019 sea igual de bueno que este 2018.

La presente Tesis Doctoral se realiza dentro del Programa de Historia y Arte de la Universidad de Granada, en la línea de investigación “Creación artística, audiovisual y reflexión crítica”.

El doctorando Enrique del Rey Cabero presenta el trabajo titulado “La influencia del sistema de escritura y el formato del libro en el discurso del cómic: origen, consolidación y ruptura”, el cual ha sido dirigido por el doctor de la Universidad de Granada Sergio García Sánchez.

Esta tesis se ha depositado en la Universidad de Granada en el mes de octubre de 2018 y se ha realizado siguiendo lo establecido por el Real Decreto 99/2011, del 28 de enero, por el que se regulan las enseñanzas oficiales de doctorado.

ÍNDICE

CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN

1.1. Resumen/*Abstract* 19

1.2. Hipótesis y objetivos de investigación 21

1.3. Metodología 23

1.4. Estructura 25

1.5. Marco teórico y enfoque 27

1.5.1. Sobre el cómic como disciplina académica 27

1.5.2. Definición y genealogía del cómic 31

1.5.3. Los enfoques del estudio de cómics como disciplina y el enfoque de este trabajo 33

PRIMERA PARTE: SOBRE LOS PROTOCOLOS DE LECTURA. DE LA ESCRITURA, EL MEDIO ARTÍSTICO Y EL CÓDICE AL CÓMIC 37

CAPÍTULO 2: LA DIRECCIÓN DE LECTURA EN LA HISTORIA DE LA ESCRITURA Y EN LOS ESTUDIOS VISUALES

2.1. Introducción 39

2.2. La teoría unidireccional en la historia de la escritura 39

2.3. La direccionalidad en la escritura 42

2.4. Las implicaciones cognitivas de la direccionalidad de la escritura 50

2.5. El eje de dirección izquierda-derecha en los estudios visuales 54

2.5.1. La cultura visual y la “alfabetización” visual 54

2.5.2. Sobre el eje izquierda-derecha en el arte 59

2.5.3. La infografía y las direcciones de lectura 66

CAPÍTULO 3: LOS PROTOCOLOS TRADICIONALES DE LECTURA Y EL FORMATO CÓDICE

3.1. Introducción 73

3.2. Los soportes de la escritura a lo largo de la historia 73

3.3. El formato del códice y la página como elemento articulador 76

3.4. Las revoluciones de la lectura 85

3.5. La ruptura de la lectura lineal y la literatura experimental 92

3.5.1. Sobre la literatura experimental y el papel del lector 92

3.5.2. Poesía visual 95

3.5.3. Procedimientos experimentales en narrativa contemporánea 101

3.5.3.1. Prosa concreta 102

3.5.3.2. Permutación (semi) aleatoria 104

3.5.3.3. Caminos múltiples de lectura 107

3.5.3.4. Códices alterados 115

3.5.4. Lectura y alteraciones del formato en literatura infantil, libros de artista y revistas independientes 121

3.5.4.1. Literatura infantil 121

3.5.4.2. Libros de artista y revistas independientes 135

CAPÍTULO 4: LOS PROTOCOLOS TRADICIONALES DE LECTURA Y EL FORMATO EN EL CÓMIC

4.1. Introducción 141

4.2. Los protocolos tradicionales de lectura en el cómic 141

4.2.1. Dirección de lectura y cómic: consideraciones iniciales 141

4.2.2. La numeración de las viñetas y las flechas de dirección 154

4.2.3. El principio de ensamblaje entre las viñetas. Lectura lineal, lectura holística y lectura translineal 162

4.2.4. Otros protocolos de lectura alternativos en los orígenes del cómic 181

4.3. Breve panorámica de la historia de los formatos del cómic 196

SEGUNDA PARTE: ANÁLISIS Y CLASIFICACIÓN DE LAS RUPTURAS DE LOS PROTOCOLOS TRADICIONALES DE LECTURA EN EL CÓMIC 213

CAPÍTULO 5: LECTURA HOLÍSTICA

5.1. Introducción 219

5.2. Sobre la unidad de la página y su lectura 219

5.3. Efecto acumulativo 221

5.4. Fondo continuo 228

5.5. Visión de rayos X/vista de sección 233

CAPÍTULO 6: DIRECCIÓN DE LECTURA MODIFICADA

6.1. Introducción 239

6.2. Vectores de lectura alternativos 239

6.2.1. Bustrofedón 244

6.2.2. Lectura circular 250

6.2.3. Números y flechas de dirección 258

6.3. Dibujo-trayecto 270

6.3.1. Acerca del dibujo-trayecto 271

6.3.2. Bustrofedón 277

6.3.3. Lectura circular 282

6.3.4. Cartografías 286

CAPÍTULO 7: MULTILINEALIDAD

7.1. Introducción 291

7.2. Vectores de lectura alternativos 291

7.3. Fondo continuo 293

7.4. Viñetas incrustadas 297

7.5. Columnas y bandas 304

7.6. Plurilectura y relectura 316

7.6.1. Caminos y laberintos 318

7.6.2. Palíndromos y crucicómics 321
7.6.3. Esquemática y diagramas de flujo 328
7.6.4. Solapamientos 339
7.6.5. Juego dimensional 344

CAPÍTULO 8: MÁS ALLÁ DEL CÓDICE

8.1. Introducción 349
8.2. Sobre la materialidad y el cómic como objeto 349
8.3. Formatos alternativos 352
8.3.1. Forma y tamaño 353
8.3.2. Pósteres y concertinas 362
8.3.3. Chris Ware, *Building Stories* y los libros de artista 376
8.4. Utilización alternativa del códice 384
8.4.1. Hacia adelante y hacia atrás 384
8.4.2. Cómics palíndromos y reversibles 394
8.5. Códices alterados 405
8.5.1. Nuevos dispositivos de lectura dentro del códice 405
8.5.2. Cómic desplegable (pop-up) 413
8.5.3. Cómic troquelado 419
8.5.4. Cómic con filtros 422
8.6. Cómic plegado, cómic recortable y cómic-juego 426
8.6.1. Pliegues 427
8.6.2. Recortables y recortes 435
8.6.2.1. Niveles ocultos de narración 439
8.6.2.2. “Construye tu propio cómic” 443
8.6.3. Cómic juego 446
8.6.3.1. Sobre aleatoriedad, juegos de mesa y su relación con los cómics 446
8.6.3.2. Cómic desencuadernado 453
8.6.3.3. El cómic como juego de mesa 455

8.7. Cómic más allá de la página y el papel 460
8.7.1. El cómic en el espacio de la exposición 461
8.7.2. La lectura y el cómic en la era digital 471

CAPÍTULO 9: CONCLUSIONES 481

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 491

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES 513

ANEXO: **BITÁCORA Y TRAYECTORIA DE INVESTIGACIÓN** 535

Gracias a todas las personas que he conocido estos años y con las que hablé de este proyecto, especialmente a Javier Muñoz Basols, Beatriz Carbajal Carrera, Kristina Gedgaudaite, Claudia García Muñoz, Diana Berruezo Sánchez, Nick Sousanis, Tony Rageul, Michael Goodrum, Bruce Mutard y Álvaro Pons. Gracias a mi director de tesis, Sergio García Sánchez, por sus consejos durante la realización de este trabajo, y a Ernesto Priego por haber hecho posible mi estancia de investigación en Londres. Por último, gracias a todos los autores cuyas obras han motivado este trabajo.

In our own era of proliferating book copies, we have become so accustomed to the codex that we often fail to see it unless it fails us: an unwieldy textbook, a missprinted cover, a missing page.

(Amaranth Borsuk, *The Book*, 2018)

Los humanos habían desarrollado un modo de consciencia secuencial, mientras que los heptápodos habían desarrollado un modo de consciencia simultáneo. Nosotros experimentábamos los acontecimientos en un orden, y percibíamos la relación entre ellos como causa y efecto. Ellos experimentaban todos los acontecimientos a la vez, y percibían una intención que los subyacía a todos.

(Ted Chiang, *La historia de tu vida*, 2004)

Comic art is not ontologically destined only to perpetuate a canonical model dominated by the categories of narration and legibility, but that its constituent features […] lend themselves to the exploration of new forms, new configurations, new ambitions.

(Thierry Groensteen, *Comics and Narration*, 2013)

CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN

1.1. Resumen/*Abstract*

El objetivo de este trabajo es demostrar que el discurso predominante del cómic en la actualidad es el resultado de la consolidación de una concepción lineal del formato del códice y la lectura mayoritaria asociada al mismo: de izquierda a derecha y de arriba abajo (con el retorno al final de la línea) de la página y de página a página linealmente hasta el final del volumen. Pese a que estos protocolos de lectura acabaron siendo determinantes en el ámbito occidental, no solo el lenguaje del medio es capaz, por sus características, de subvertirlos, sino que además un gran número de cómics, especialmente en los últimos años, se han separado conscientemente de estos protocolos para proponer alternativas de lectura y de formato.

Se explora en este trabajo, por tanto, la influencia de estos protocolos tradicionales de lectura en el lenguaje del cómic, así como la relación de este con otros medios y disciplinas como los estudios visuales, la historia de la escritura, la historia de la lectura, la historia del libro, el libro de artista o la literatura experimental. Frente a lo que suele pensarse, el discurso del cómic no se produce en aislamiento; se pretende demostrar así que el origen, la consolidación y la ruptura de los protocolos predominantes en el cómic están relacionados estrechamente con otras disciplinas.

Además de contribuir con una perspectiva teórica sobre el funcionamiento interno del cómic, este trabajo examina con atención el nacimiento del medio en el siglo XIX y, especialmente, en las primeras décadas del siglo XX, en las que los protocolos tradicionales de lectura no estaban completamente instaurados. Se propone, asimismo, una categorización de las distintas maneras en las que el cómic subvierte dichos protocolos, agrupadas en cuatro secciones (lectura holística, dirección de lectura modificada, multilinealidad y alteración del formato) que van desde la página y la doble página a la modificación (o directamente supresión) del códice como vehículo transmisor del cómic. Los ejemplos empleados provienen en su mayor parte de obras producidas a partir de los años 70, entre las que predominan aquellas publicadas en el siglo XXI. Una gran parte de estas obras establecen numerosas conexiones, como se comprobará, con cómics de las primeras décadas del siglo XX, así como otras disciplinas.

The purpose of this work is to show that the dominant discourse in comics nowadays is the result of the consolidation of a linear conception of the codex format and the reading associated with it: from left to right and from the top to the bottom (going back at the end of the line) of the page and from page to page linearly until the end of the volume. Although these protocols ended up being decisive in the Western world, not only is the language of the medium capable, due to its characteristics, of undermining them, but many comics, especially more recently, have also separated themselves consciously from these protocols to propose reading and format alternatives.

Therefore, this work explores the influence of these traditional reading protocols in the language of comics, as well as the relationship between this and other media and fields such as visual studies, the history of writing systems, the history of reading, the history of the book, artists' books and experimental literature. As opposed to what is commonly thought, the discourse of comics is not produced in isolation; thus, this thesis intends to show that the origin, consolidation and rupture of the dominant reading protocols in comics are closely related to other disciplines.

In addition to contributing a theoretical perspective on the internal operations of comics, this work carefully examines the birth of the medium in the 19th century and, especially, during the first decades of the 20th century, when reading protocols were not completely established yet. It also proposes a categorisation of the various ways in which comics undermine the aforementioned protocols, grouped in four main sections (holistic reading, modified reading direction, multilinearity and altered formats) that go from the page and double-page spread to the modification or suppression of the codex as a transmitter of comics. The examples used mostly come from works produced from the 1970s on, among which those published during the 21st century predominate. As will be shown, a large share of these works establish numerous connections to both other comics from the 20th century and works from other disciplines.

1.2. Hipótesis y objetivos de investigación

La hipótesis de la que se parte en este trabajo es que el discurso del cómic se encuentra condicionado fundamentalmente por el formato códice y los protocolos de lectura asociados al mismo y que el cómic puede encontrar en su propio lenguaje otras maneras de narrar. Se parte, por tanto, de una triple pregunta inicial de investigación:

¿Cuáles son los protocolos de lectura tradicionales y cómo se consolidó el formato códice en Occidente?
¿Cómo han afectado ambos factores al discurso del cómic?
¿De qué manera puede subvertir el cómic los protocolos tradicionales de lectura?

Para dar respuesta a estas preguntas, la investigación plantea tres objetivos principales (siguiendo la estructura tripartita que anuncia el título del trabajo) y una serie de objetivos secundarios que se derivan de los primeros:

1. *Identificar los protocolos tradicionales de lectura y el formato códice*:
    - Estudiar la direccionalidad en los sistemas de escritura y lectura, tanto el dominante de izquierda a derecha y arriba abajo, como otros alternativos (como el bustrofedón)
    - Verificar la consolidación de la lectura lineal unidirecional y la concepción lineal en la evolución del formato códice y sus elementos (especialmente la página), así como otros formatos alternativos (como la concertina)
    - Examinar las implicaciones cognitivas de las direcciones de lectura
    - Analizar el papel de la dirección de lectura en los estudios visuales y la historia del arte
    - Examinar obras que alteran los protocolos de lectura en otros medios como la literatura experimental y los libros de artista

2. *Analizar la aplicación de los protocolos tradicionales de lectura en el cómic y en la evolución de sus formatos*:
    - Revisar críticamente las aportaciones de la teoría de cómic en cuanto al formato y la dirección de lectura
    - Determinar las singularidades de la historieta frente a otros medios en cuanto a los protocolos de lectura se refiere
    - Examinar el papel de los experimentos gráficos del cómic de las primeras décadas del siglo XX
    - Explorar la influencia que han tenido en el discurso del cómic los diferentes formatos que el cómic ha empleado a lo largo de su historia

3. *Establecer una categorización formal de las rupturas de los protocolos tradicionales de lectura que el cómic como medio propone*:
    - Establecer la relación entre los protocolos de lectura y la elección del formato
    - Explicar la relación entre el tipo de lectura y formato y las estructuras narrativas
    - Identificar protocolos de lectura alternativos en el cómic, teniendo en cuenta precedentes de otros campos como la literatura y los estudios visuales
    - Analizar el papel de la materialidad en el cómic, el cómic-objeto y el cómic-juego
    - Explorar los mecanismos mediante los cuales el lector de cómics puede tener un papel más participativo
    - Analizar qué ocurre cuándo el cómic abandona no solo la página y el códice tradicional sino el propio papel para buscar otros soportes

Teniendo en cuenta estos objetivos principales y secundarios, y en base la información obtenida en la fase exploratoria, ha surgido la siguiente hipótesis de carácter abierto y orientativo:

La concepción lineal del formato códice y los protocolos de lectura asociados al mismo (especialmente en la literatura) han tenido un papel clave en el modelo discursivo del cómic. Sin embargo, el cómic, como demostró tempranamente, posee la capacidad inherente de romper con dichos protocolos, y un gran número de autores en los últimos años han explorado formatos y lecturas alternativas en sus obras.

1.3. Metodología

Se ha escogido un enfoque descriptivo y cualitativo porque encaja con los objetivos de este trabajo, que propone una reflexión crítica en torno a las prácticas lectoras y el formato del cómic. Se propone así un acercamiento holístico en una investigación que es de naturaleza flexible y orgánica, pudiendo incorporarse hallazgos no previstos inicialmente. Se trata, además, de una tesis panorámica, que pretende analizar el lenguaje del cómic desde una perspectiva amplia, pero que se acerca a la monográfica en el sentido de que, para limitar el objeto de estudio, se tienen en cuenta dos factores claves (y no frecuentemente tratados) en estudio del cómic: la dirección de lectura y el formato. Este hecho representa una decisión consciente de realizar la difícil tarea de plantear en todo momento un análisis que identifique la influencia del códice y los protocolos de lectura tradicionales.

El enfoque para logar este objetivo es necesariamente interdisciplinar, hecho no sorprendente si tenemos en cuenta el carácter híbrido y multimodal del medio que nos ocupa. En este sentido, el acercamiento se centra en el funcionamiento interno del cómic como lenguaje, recurriendo a teorías provenientes, además de los estudios de cómic, de la semiótica, los estudios visuales, los estudios literarios y la narratología, así como otros menos comunes en los estudios de cómic como la historia del libro, la historia de la lectura y los sistemas de escritura. No se trata de un estudio empírico pero, aunque no se realizan experimentos con tecnologías como el seguimiento ocular, sí se tienen en cuenta los resultados de este tipo de estudios en la investigación.

Pese a que no se renuncia a un acercamiento cronológico en algunas secciones (como la evolución de los soportes del libro o los formatos del cómic), este trabajo

plantea un acercamiento predominantemente formal al lenguaje del cómic, identificando el papel de los protocolos de lectura y del formato.

Se han seleccionado un gran número de imágenes que contribuyen a retratar el aspecto multimodal del medio y a conectarlo con el análisis de las categorías y subcategorías de las rupturas de los protocolos tradicionales de lectura planteado en el análisis de las en la segunda parte. El corpus se centra en obra de tradición occidental editada en papel, con puntuales excepciones. El discurso de esta tesis, sin embargo, es necesariamente verbal, y la estructura lineal del discurso que deriva de esta condición ilustra a la perfección, irónicamente, la concepción del códice que acabó dominando (incluidas las referencias a las imágenes "a la izquierda" y "a la derecha") y que analizaremos en detalle a lo largo de estas páginas. En cualquier caso, dado ese carácter holístico que se mencionaba antes, las diferentes secciones de la investigación están íntimamente relacionadas y en cada parte se hacen numerosas referencias a otras secciones del trabajo (haciendo uso de una de las principales ventajas del formato códice que analizamos a fondo).

La bibliografía final es el resultado de una intensa revisión crítica de literatura académica (y otro tipo de fuentes), especialmente sobre cómic, que han hecho este estudio posible y que esperamos que incentiven nuevas investigaciones. Las obras consultadas incluyen publicaciones en castellano, inglés y francés (además de varias en italiano y portugués), que constituyen las lenguas que maneja el autor de esta investigación. La mayor parte de las obras provienen del ámbito anglófono, no solo por ser la lengua que posee con gran diferencia la mayor bibliografía sobre cómic, sino también por el hecho de que esta tesis se ha realizado en su mayor parte en Australia y, sobre todo, el Reino Unido. Las citas se presentan siempre en castellano, con el original a nota de pie de página. Se ha hecho un esfuerzo consciente por emplear las versiones originales en la medida de lo posible, pero en ocasiones las obras empleadas, tanto en el caso de monografías o artículos como en el de los ejemplos visuales, pueden ser traducidas.

1.4. Estructura

Capítulo 1: Introducción

En esta sección inicial se presentan la hipótesis y los objetivos de investigación de esta tesis doctoral, además de la estructura, la metodología, y el marco teórico y el enfoque del trabajo.

Primera parte. Sobre los protocolos de lectura. De la escritura, el medio artístico y el códice al cómic

Capítulo 2: La dirección de lectura en la historia de la escritura y en los estudios visuales

En este capítulo se explora el papel que ejerció la dirección de lectura predominante en la historia de los sistemas de escritura, así como otras formas de lectura alternativas como el bustrofedón. Se analiza también la presencia del eje de dirección izquierda-derecha en los estudios visuales y el arte, teniendo en cuenta otras formas alternativas (como la infografía).

Capítulo 3: Los protocolos tradicionales de lectura, el formato códice y la literatura experimental

El objetivo de este capítulo es demostrar la existencia de unos protocolos de lectura que se desarrollaron en Occidente dentro del formato códice y la página, uno de sus principales elementos articuladores. Se hará hincapié en la consolidación de la lectura lineal del códice, examinando otras formas de lectura dentro de la literatura experimental, los libros infantiles y los libros de artista.

Capítulo 4: Los protocolos tradicionales de lectura y el formato en el cómic

Esta sección explora los protocolos de lectura tradicionales en los cómics, teniendo en cuenta también las distintas lecturas que el cómic ofrece, especialmente la lectura holística de la página y la doble página, y la lectura translineal. Se realiza, además, una análisis de las innovaciones del cómic de las primeras décadas del siglo XX, así como una breve panorámica de los formatos que el cómic ha empleado a lo largo de su historia.

Segunda parte. Análisis y clasificación de las rupturas de los protocolos tradicionales de lectura en el cómic

Capítulo 5: Lectura holística

En este capítulo se exploran ejemplos que emplean la lectura holística de la página o la doble página, organizados en tres secciones: efecto acumulativo, fondo continuo y visión de rayos X.

Capítulo 6: Dirección de lectura modificada

Este capítulo analiza ejemplos de obras que, dentro de la página o la doble página, emplean una dirección de lectura alternativa a la tradicional, centrándose en ciertos patrones como el bustrofedón y la lectura circular, o el empleo de ciertos recursos gráficos, como los números, las flechas de dirección o el dibujo-trayecto.

Capítulo 7: Multilinealidad

En esta sección se examinan distintas formas de lectura multilineal, el fenómeno que surge cuando el espacio de la página (o la doble página) es utilizado por el autor para desarrollar varias líneas narrativas que comparten el mismo espacio.

Capítulo 8: Más allá del códice

Este capítulo recoge ejemplos de obras que se alejan de alguna manera de la tradición convencional del soporte del libro y su manejo, desde formatos inusuales y códices no leídos linealmente hasta códices modificados, cómics-objeto, cómics-juego y, por último, cómics que emplean otros soportes no transportables (exposiciones y cómic digital).

Capítulo 9: Conclusiones

En esta sección se ofrece una recapitulación de las ideas principales del trabajo, analizando el cumplimiento de la hipótesis y los objetivos de investigación.

1.5. Marco teórico y enfoque de este trabajo

1.5.1. Sobre el cómic como disciplina académica

El estudio académico de los cómics constituye una disciplina muy reciente y en proceso de consolidación, debido a la histórica falta de aceptación cultural del medio, que tradicionalmente se ha asociado con el público infantil. Se suele citar a Rodolphe Töpffer como padre fundador de los cómics y, al mismo tiempo, primer gran teórico del medio que nos ocupa por su *Essai de physiognomie*, publicado en 1845. Sin embargo, no hubo continuidad y el estudio académico de los cómics comenzó verdaderamente en el siglo XX. Al principio, no fueron en general los académicos quienes comenzaron a reflexionar sobre los cómics, sino más bien aficionados, periodistas, críticos y los propios autores. Se han presentado dos objeciones fundamentales a muchas de las obras de esta tradición inicial de análisis: intención de defensa celebratoria del medio propia de aficionados y falta de sofisticación en un discurso que no tenía en cuenta las teorías y los avances de otras disciplinas afines al medio. Pese a que no se debería dejar de reconocer esta labor de reconocimiento y divulgación del cómic (que, como se comentará más adelante, todavía sigue siendo relevante a día de hoy), lo cierto es que los estudios eran esporádicos y no existía, en ningún caso, una disciplina consolidada o estructurada.

En el mundo anglófono se suelen considerar estudios seminales las obras de Will Eisner (1985) y Scott McCloud (1998), ambos creadores de cómics. El estudio de Eisner consiste en una suerte de guía introductoria práctica, con numerosos ejemplos del propio autor, del cómic como arte secuencial. McCloud, por su parte, se basó en la propuesta inicial de Eisner para explicar los mecanismos básicos de funcionamiento de la historieta, intentar llegar a una definición del medio y definir conceptos como la clausura o el efecto máscara. Tras su exitosa obra, que además analizaba el medio a través del propio lenguaje del medio (pues se trata de un ensayo en forma de cómic), McCloud continuó sus apreciaciones sobre las características y el futuro del medio en otros libros (2001 y 2007). Su obra ha sido muy influente en la disciplina, aunque su defensa sin complejos del medio y la falta de justificación teórica de algunas de sus ideas (que se asemejan más bien a las intuiciones de un autor) han provocado ciertas críticas,

resumidas muy bien por Julio C. Iglesias (2013). Además, es importante mencionar que, si bien tanto Eisner como McCloud dieron visibilidad al estudio de los cómics, ya existían antes teóricos de la historieta en el mundo anglófono, como por ejemplo David Kunzle y sus monumentales estudios de la historia de la tira de cómics y sus antecedentes, desde el siglo XV hasta el siglo XIX (1973 y 1990).

En Francia, donde históricamente el medio ha formado parte de la cultura institucional de manera más clara que en otros países, el cómic ya se estudiaba en la universidad en los años ochenta y se llegó a reconocer como "noveno arte" (Lacassin, 1982). Ya a finales de los 60 aparecía *La Bande dessinée. Histoire des histoires en images de la préhistoire à nos jours*, de Gérard Blanchard (1969), y poco después *La bande dessinée. Essai d'analyse sémiotique*, de Pierre Fresnault-Deruelle (1972), supuso uno de los primeros acercamientos semióticos a la historieta. Otro francés, Benoît Peeters, especialista de la obra de Hergé, ofrecía en *Case, planche, récit. Comment lire une bande dessinée* (1991) una explicación de los elementos básicos de la historieta (incluyendo una tipología de las diferentes utilizaciones posibles de la página de cómic), obra revisada y reeditada como *Lire la bande dessinée* (Peeters, 2003). Jan Baetens y Pascal Lefèvre (1993) también propusieron análisis más profundos y decididamente centrados en aspectos formales, tratando cuestiones como las relaciones entre texto e imagen, el punto de vista, la composición, el movimiento o el libro como soporte. Lefèvre (2000), por su parte, continuó profundizando su enfoque formal del comic en otro trabajos, aplicando teorías de la narración al ámbito de los cómics. Pero quizás sea el belga Thierry Groensteen (2007) quien haya marcado un antes y un después en la disciplina con su libro *Système de la bande dessinée* (*System of Comics* en su muy difundida traducción al inglés) publicado en 1999 en su edición original francesa, obra que analiza las operaciones y elementos del lenguaje del medio, priorizando como única fundación ontológica de los cómics la relación interdependiente de imágenes separadas que coexisten, concepto al que denomina solidaridad icónica. Groensteen, que fue además cofundador del colectivo Oubapo, es autor de una prolífica obra crítica y se ha convertido sin duda en uno de los teóricos más importantes e influyentes del medio.

Los últimos quince años han supuesto el comienzo de una verdadera consolidación de la disciplina en el ámbito académico. En primer lugar, empieza a haber

un mayor número de publicaciones académicas de rigor, especialmente en inglés. Se suele citar el *International Journal of Comic Art* (IJOCA), publicado por primera vez en 1999, como una de las publicaciones pioneras, a las que siguieron otras como *Image and Narrative* (2004), *European Comic Art* (2009), *Studies in Comics* y *The Journal of Graphic Novels and Comics* (2010) y, más recientemente, *The Comics Grid* (2011) y *The Scandinavian Journal of Comics Art* (2012). En segundo lugar, las conferencias internacionales centradas exclusivamente en el cómic empiezan a ser frecuentes. Destacan, entre las más establecidas, las organizadas por la International Bande Dessiné Society, International Comics Art Forum, Comics Art Conference, International Comics & Graphic Novels Conference, Gesselschaft für Comicforschung, Transitions-New Directions in Comics Studies y Comics Forum. Por último, cabe señalar que diversas editoriales están respondiendo con interés a este auge académico del cómic (la titánica labor de University of Mississippi Press es uno de los mejores ejemplos).

Por otra parte, es importante recordar que este impulso que parece vivir el medio a nivel académico no sería posible tampoco sin el mayor reconocimiento general a nivel internacional del que goza en los últimos años. El cómic ha aumentado su presencia de forma considerable en los medios de comunicación (periódicos, revistas, páginas web, etc.) y en la cultura institucionalizada (bibliotecas, museos, galerías, etc.), así como su distribución en las librerías generalizadas.

En España, la disciplina no se encuentra tan establecida como en el mundo anglófono (especialmente Inglaterra y Estados Unidos) o francófono, pero se empieza a apreciar un mayor interés por el cómic en el ámbito académico. Los primeros ejemplos los encontramos en propuestas socio-ideológicas que reivindicaban el cómic, como *Tebeo y cultura de masas*, de Luis Gasca (1966) o como la obra de Terenci Moix *Los cómics, arte para el consumo y formas pop* (1968), reconvertida en *Historia social del cómic* (Moix, 2007), o el repertorio semiótico de convenciones del lenguaje del cómic de *El discurso del cómic* (1988), de Luis Gasca y Román Gubern (1994), al que han seguido otros repertorios (Gasca & Gubern, 2008; 2012; 2015). A esta primera generación de teóricos de la historieta se le han unido últimamente una serie de publicaciones relevantes, entre las que destacan: *La novela gráfica* (traducida, además, recientemente al inglés), de Santiago García (2010), también coordinador del conjunto de estudios

Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica (García, 2013); *Sinfonía gráfica*. *Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic,* de Sergio García Sánchez (2000); *El cómic hispánico*, de Ana Merino (2004); la antología de estudios internacionales *La novela gráfica. Poética y modelos narrativos*, coordinada por José Manuel Trabado (2013a), también autor de *Antes de la novela gráfica* (2012); *La arquitectura de las viñetas*, de Rubén Varillas (2009), *Cómics*: *manual de instrucciones* (2016), de Roberto Bergado, Pepe Gálvez, Antoni Guiral y Jesús Redondo (2016); *Cómic, arquitectura narrativa*, de Enrique Bordes (2017); *Figuras del cómic. Forma, tiempo y narración secuencial* (2017), de Iván Pintor Iranzo; *Narraciones gráficas. Del códice medieval al cómic* (2017), de Roberto Bartual; o *Del BOOM al CRACK. La explosión del cómic adulto en España (1977-1995)*, coordinada por Gerardo Vilches (2018). Es destacable el hecho de que una gran proporción de estas obras son el resultado del número creciente (aunque todavía limitado) de tesis doctorales y trabajos universitarios que se realizan en España sobre el cómic. Por otra parte, cabe destacar la labor de editoriales que han impulsado la publicación de libros y monográficos sobre cómic, tanto colecciones determinadas de grandes editoriales (como el caso de Signo e Imagen de la editorial Cátedra) como de editoriales pequeñas y especializadas (como Diminuta Editorial o Ediciones Marmotilla).

Los congresos y conferencias académicas sobre cómic han empezado tímidamente desde hace unos años (y en algunas ocasiones con problemas de continuidad) a hacer su aparición, con ejemplos como el First International Conference on Comics and Graphic Novels (Instituto Franklin-Universidad de Alcalá de Henares), el Congreso Internacional del Cómic de la Universidad de Sevilla, Unicómic: Jornadas del cómic en la Universidad de Alicante (vigésima edición en 2018) o el reciente Congreso Internacional de Estudios Interdisciplinares sobre Cómic (Universidad de Zaragoza), que celebrará su segunda edición en 2019. También está comenzando a ser más frecuente la publicación de artículos académicos sobre el cómic, como atestigua el número especial dedicado íntegramente al cómic del volumen 187 (2011) de la revista *Arbor*, coordinado por Antonio Altarriba. La revista web y asociación cultural *Tebeosfera*, coordinada por Manuel Barrero, cuenta con uno de los portales más destacados a nivel nacional, donde se publican noticias, libros y numerosos artículos sobre cómic desde

2001, además de un informe anual sobre la industria del cómic en España. Destaca, asimismo, *Cuadernos de Cómic* (*CuCo*), una revista de estudio y crítica de cómic nacida en 2013 que está manteniendo una periodicidad bianual, así como el reciente anuncio de la recuperación de *Neuróptica. Estudios sobre el cómic*, revista dirigida por Antonio Altarriba que llegó a publicar cinco números entre 1983 y 1998 y que comenzará una nueva fase en 2019. Todos estos datos parecen confirmar este auge del medio en el ámbito académico español, pero no hay que olvidar, como señala Matly (2017, p. 43), que queda mucho trabajo por hacer, especialmente en cuanto al acceso a los materiales y la coordinación global de los investigadores. Proyectos de reciente creación como la Plataforma Académica sobre el Cómic en Español (PACE), iniciativa del Centre de Recherche sur les littératures et la sociopoétique (CELIS) de l'Université Clermont Auvergne (Francia) en colaboración con Tebeosfera, están tratando de dar una mayor visibilidad al cómic en el ámbito académico.

1.5.2. Definición y genealogía del cómic

Existen dos grandes debates, inabarcables en su totalidad en este trabajo, que afectan a la disciplina que nos ocupa. En primer lugar, todavía no hay acuerdo en una definición de qué se entiende por cómic (el objeto de estudio de la disciplina). En segundo lugar, y muy unido al primer problema, se encuentra la dificultad de establecer el origen y la historia del medio.

Las definiciones ofrecidas por diccionarios y enciclopedias generales, necesariamente insuficientes, a menudo presentan, además, numerosos problemas similares a aquellas ofrecidas por estudiosos del cómic, resultando demasiado vagas o demasiado excluyentes. Estas últimas suelen estar basadas en cualidades observables (como la combinación de texto e imágenes, la presencia de viñetas, bocadillos o un mismo personaje identificable de forma repetida, etc.), excluyentes o no excluyentes. No es el objeto de este trabajo cubrir las propuestas de, entre muchos otros, Kunzle (1973), Bill Blackbeard (1974), Eisner (1985) o McCloud (1998). Groensteen (2009) ha señalado el interés partidista de muchas de estas definiciones y ha subrayado que un cómic siempre hace hincapié en ciertas potencialidades y características del medio en detrimento de otras, reconociendo además que semejantes problemas definitorios no

son exclusivos del cómic y están presentes en otras disciplinas como el cine o la literatura. Aaron Meskin (2007) ofrece una interesante panorámica sobre los intentos y las dificultades de encontrar una definición satisfactoria del medio.

Relacionado íntimamente con esta problemática definitoria se encuentran las dificultades de establecer un origen y evolución del medio que nos ocupa. Altarriba (2011) señala de esta forma que la imprecisión histórica es consecuencia de la trayectoria del medio y reflexiona sobre el carácter arbitrario de los criterios distintivos del cómic y de la mayoría de sus genealogías, basadas en gran medida en la reproducción industrial y en grandes acontecimientos históricos sin tener en cuenta una visión más global. Pese a que una comisión en Lucca intentara en 1989 establecer definitivamente el nacimiento del cómic en el año 1896, el debate se encuentra lejos de estar cerrado y no carece de dificultades. Algunas de las fechas que también suelen aparecer con frecuencia son las de 1830, en torno a la figura de Töpffer y que ha alcanzado un cierto consenso a partir de Groensteen y Peeters (1994), Kunzle (2007) y Groensteen (2014), 1732 con las caricaturas de William Hogarth, según Thierry Smolderen (2014) o 1450 con el nacimiento de la imprenta (Kunzle, 1973). En muchos casos, se ha tratado de encontrar antecedentes del cómic como resultado de una búsqueda de legitimidad cultural que muestra los complejos de inferioridad históricos del medio. Uno de los ejemplos de este fenómeno se encuentra en McCloud (1998), que considera como cómics el tapiz de Bayeux o la columna de Trajano.

No habrá que dejar de considerar, por tanto, la posibilidad de una falta de existencia de una fundación ontológica de la historieta, puesto que las condiciones han cambiado en el tiempo y en el espacio y parece difícil encontrar características que se repitan en todos los cómics. Esta es la postura que contemplan, entre otros, Ian Hague (2014), según la cual un cómic es algo producido, concebido o leído como cómic y no depende así tanto de elementos observables, sino de la relación entre creadores y lectores. Este trabajo, pese a su enfoque formal, se apoya en este tipo de propuestas, pues no considera las características formales del lenguaje de los cómics desde una concepción abstracta e inmutable, sino evolutiva y afectada por el contexto.

1.5.3. Los enfoques del estudio de cómics como disciplina y el enfoque de este trabajo

Una de las características del estudio de cómics como disciplina es la gran variedad de enfoques y metodologías que pueden ser adoptados, pareciendo la multidisciplinariedad su norma constitutiva. Varios autores señalaban (Lombard, Lent, Grenwood & Tunc, 1999) hace ya más de 15 años en la edición inaugural de la revista académica *IJOCA* siete perspectivas de estudio posible del medio: sociológica, psicológica, artística-estética, industrial y económica, histórica, filosófica y sanitario-médica. Asimismo, en la primera edición de su obra *Système de la bande dessinée* de 1999, Groensteen (2007) recuperaba a Fresnault-Deruelle para catalogar las cuatro etapas cronológicas del estudio de los cómics: la arqueológica-nostálgica, la sociohistórica-filosófica, la estructuralista, la semiótica-psicoanalítica y, por último, la "neo-semiótica", entre las que el belga se incluía. Ninguna de las tendencias críticas, como señalaba el propio autor, ha sido abandonada del todo ni era excluyente, aunque advertía que las disciplinas académicas con mayor predominio en el estudio del cómic eran la semiótica, la historia y la sociología. Por su parte, Jeet Heer y Ken Worcester (2009) reconocían la amplitud de centros de atención y el carácter ecléctico de la disciplina, pero destacaban en la introducción a su obra cuatro temas centrales recurrentes en el estudio de los cómics: la historia y la genealogía, el funcionamiento interno, la significación social y el examen y análisis de casos. Más recientemente, Karin Kukkonen (2013), señalaba, en un reciente libro que pretende ser una introducción metodológica al estudio de los cómics, seis posibles acercamientos críticos al medio: semiótico, narratológico, cognitivo, histórico y autoral, estudios culturales y de género y, por último, psicoanálitico.

No resulta fácil en ocasiones diferenciar con claridad, dentro de estas tipologías, los acercamientos teóricos y metodológicos, las disciplinas académicas y las perspectivas. Es necesario ser consciente del hecho de que dos estudios de cómics a priori anclados en el mismo prisma disciplinar pueden producir resultados muy diversos en sus acercamientos, perspectivas y conclusiones. Por este motivo, Lombard *et al.* (1999) también diferenciaban, frente a las posibles perspectivas del estudio del medio

antes citadas, diez diferentes técnicas: análisis semiótico, análisis del discurso, análisis literario, análisis retórico, análisis del contenido, análisis histórico, caso de estudio, encuesta, entrevista y experimentos.

Teniendo en cuenta lo que se acaba de exponer, no parece tarea sencilla delimitar con exactitud el enfoque teórico y metodológico de un trabajo de investigación sobre cómics. En este sentido, podría decirse que esta tesis reconoce la necesaria multidisciplinariedad inherente al estudio de los cómics y la extiende a otras disciplinas a las que no suele acudir la teoría de la historieta como, entre otras, la historia y el desarrollo de los sistemas escritos y la historia material del libro.

Por otra parte, el enfoque será predominantemente semiótico (o, si se prefiere, formal) en un sentido amplio. Considero, junto a Groensteen, que todavía no ha habido suficiente progreso en esta área que, sin embargo, debería ser la base fundadora del estudio de los cómics, pues parece ser la más indicada para un "entendimiento más sutil del medio y su potencial"[1]. No obstante, este trabajo no trata de ofrecer meras taxonomías científicas ni aplicar teorías semióticas a los cómics con criterios arbitrarios. El objetivo es comprender aspectos del funcionamiento interno de los cómics como lenguaje, subrayando sus limitaciones y sus potencialidades. Tampoco se renuncia a un intento de contextualizar el lenguaje de los cómics en su desarrollo histórico ni a un estudio del cómic en su materialidad, dando al formato la importancia que merece. Por último, debido al gran número de obras a las que se hará referencia, no será posible un análisis exhaustivo de las mismas. Sin embargo, en la medida de lo posible, se intentará contextualizar (autoría, argumento general, etc.) siempre las páginas o fragmentos analizados.

Los trabajos de autores como Peeters (2003) y, en especial, Groensteen (2007; 2008) serán necesarios para entender el complejo funcionamiento de los cómics como sistema y combinación de elementos como viñetas, secuencias y páginas. Además de proponer tipologías y clasificaciones para esos elementos, tratan tangencialmente en

[1] "more subtle understanding of the medium and its potential" (Groensteen, 2013, p. 4). De aquí en adelante, las citas de obras consultadas en otros idiomas se recogerán en su idioma original en notas a pie de página como esta. Las traducciones, salvo que se especifique lo contrario, son mías.

algunas de sus páginas temas relacionados con la dirección de la lectura. Esta cuestión constituye, como ha señalado Renaud Chavanne, "uno de los aspectos apasionantes del cómic, una de sus facetas primordiales, primitivas y subterráneas"[2]; sin embargo, no se le ha dedicado suficiente atención por considerar la lectura del cómic como un proceso natural, transparente e intuitivo. Por otra parte, el estudio de los formatos de la historieta no ha sido un ámbito estudiado con profundidad. Lefèvre (2015) señala este déficit y explora la gran variedad de formatos existente en la actualidad y las principales características físicas de algunos de ellos. El formato, señala, debería tenerse en cuenta cuando se analiza una obra y constituye un elemento clave del discurso del cómic.

Pese a la existencia de ciertos estudios como los citados y otros que a los que iremos recurriendo a lo largo del trabajo, no parece existir ningún estudio que analice con profundidad la relación entre el formato y el lenguaje del cómic, ni la hipótesis de esta tesis sobre la influencia del formato en el dominio del discurso tradicional del cómic. Tampoco existe, hasta donde sé, ningún estudio completo que analice estas cuestiones de dirección de lectura y formato del cómic en relación con otras disciplinas como la literatura o el arte. El presente trabajo, por tanto, pretende cubrir este vacío existente en los estudios sobre cómic recurriendo a bibliografía y ejemplos pertenecientes a un amplio número de obras y tradiciones.

[2] "l'un des aspects passionants de la bande dessinée, l'une de ses facettes primordiales, primitives et souterraines" (Chavanne, 2010, p. 19).

PRIMERA PARTE:

SOBRE LOS PROTOCOLOS DE LECTURA. DE LA ESCRITURA, EL MEDIO ARTÍSTICO Y EL CÓDICE AL CÓMIC

CAPÍTULO 2: LA DIRECCIÓN DE LECTURA EN LA HISTORIA DE LA ESCRITURA Y EN LOS ESTUDIOS VISUALES

2.1. Introducción

En este capítulo se explora el papel que ejerció la dirección de lectura tanto en la historia de los sistemas de escritura como en los estudios visuales. En primer lugar se analiza el surgimiento de los principales sistemas de escritura a lo largo de la historia, sin olvidar otros sistemas desaparecidos de especial interés como el bustrofedón. A continuación se identifican las implicaciones cognitivas de los sistemas de escritura no solo a la hora de codificar y decodificar información visual sino también en la construcción mental de modelos e ideas abstractas como el tiempo y la causalidad. Por útimo, se explora la presencia del eje de dirección izquierda-derecha en los estudios visuales y el arte, analizando ciertas obras que proponen otras formas de lectura.

2.2. La teoría unidireccional en la historia de la escritura

Los mitos antiguos nos presentan generalmente la escritura (así como el habla, pues ambas aparecen a menudo entremezcladas y difíciles de separar) como una invención divina. En la antigua Mesopotamia, Nabu, hijo de Marduk, era considerado el inventor de la escritura. Nabu era también el dios de la sabiduría, escriba de los dioses y escritor de los destinos de cada persona, siendo común su representación con la tablilla de cera y los útiles de la escritura. Su equivalente en la cultura egipcia es Tot, dios de la sabiduría y la inteligencia suprema. El mismo dios aparece como “Teut” en el famoso diálogo platónico *Fedro*, en el que Sócrates cuenta cómo el rey Thamus pone en juicio el invento del dios, pues “es olvido lo que producirán en las almas de quienes las aprendan [las letras], al descuidar la memoria […]. Apariencia de sabiduría es lo que proporcionas a tus alumnos, que no verdad” (Platón, trad. 1997, pp. 403-404). Sin embargo, en *Prometeo encadenado*, la tragedia de Esquilo, la escritura es considerada madre de las musas y, origen, por tanto, de todas las artes del pensamiento.

Este y otros mitos sobre la escritura no deberían ser descartados únicamente como producto de la superstición y la irracionalidad pues, como señala Senner, "contienen conceptos que hoy han llegado a ser esenciales para nuestra visión del pasado" (2001, p. 19) y pueden ayudarnos a comprender determinados esquemas mentales. Un ejemplo lo encontramos en las teorías de Diodoro Sículo, que rechaza el origen egipcio de la escritura, favoreciendo la historia según la cual Zeus dio las letras a los griegos. El historiador griego formula ya una de las primeras versiones de la teoría unidireccional de la escritura, según la cual las lenguas evolucionan desde un sistema logográfico a otro silabográfico y, por último, al alfabético (Senner, 2001, p. 22).

Hoy sabemos que la división estricta de los sistemas de escritura por un criterio fonético (los signos corresponden a un sonido o grupo de sonidos) y por un criterio ideográfico (los signos representan objetos, personas, lugares o ideas) es insuficiente. La escritura china contiene muchos logogramas, pero no es un sistema puramente ideográfico (utiliza trazos determinantes que hacen referencia a la pronunciación). De igual manera, tampoco las lenguas llamadas "fonéticas" lo son completamente. No solo son inconsistentes en la correspondencia fonética, sino que además hacen uso de signos semánticos (o logogramas) como los números arábigos (*1*, *2*, *3*,…), *&*, *$*, *@*, etc.

Sin embargo, la teoría unidireccional sigue todavía presente en nuestra concepción actual de la escritura y su historia. Sin tener en cuenta posibles precursores como las pinturas y tallas del Paleolítico Superior (denominadas a veces protoescrituras), se suele considerar la escritura cuneiforme sumeria (surgida hacia finales del IV milenio a. C.) como la primera muestra de escritura consciente. En otras partes del planeta, aparecieron más tarde la egipcia, la china y la mesoamericana. La mayoría de historias de la escritura tradicionales trazan una evolución mediante la cual estas escrituras fueron volviéndose más sofisticadas, alejándose de lo pictórico de los ideogramas puros (**FIG. 2/1**). De esta forma, a través del principio del rebús (el ideograma pasaba a representar el sonido de la palabra) y liberándose de principios ideográficos (y, más tarde, de representaciones silábicas) aparece el alfabeto. Por medio

de las lenguas semíticas y, finalmente, el fenicio, el alfabeto pasa a los griegos, cuyo sistema es adoptado por los etruscos y, a través de estos, llega finalmente a los romanos.



FIG. 2/1. Evolución de pictogramas sumerios entre los años 3000 y 600 a. C. Obsérvese que la segunda columna reproduce la rotación de 90º que ocurrió en torno al 2600 a. C., que suele explicarse por el aumento del tamaño de las tablillas. Imagen adaptada de Calvet, L. (2001). *Historia de la escritura. De Mesopotamia a nuestros días* (p. 50). Barcelona: Paidós Ibérica.

El surgimiento de la escritura está considerado como un auténtico hito en la historia de humanidad, hasta el punto de que su aparición marca, tradicionalmente, la división entre Prehistoria e Historia. Pero, dentro de este proceso, es la adopción del alfabeto en la cultura occidental la que marca un antes y un después. El alfabeto está considerado como la base del desarrollo de la conciencia humana, de nuevas formas de pensamiento, del desarrollo científico y tecnológico[3] y de liberar al hombre de la tediosa tarea de recordar miles de símbolos (de nuevo se vuelve relevante el mito platónico que vimos anteriormente). La invención del alfabeto se considera fundamental, además, en el proceso de expansión y democratización de la alfabetización (cuyos índices son todavía hoy tenidos en cuenta como indicadores de desarrollo y riqueza).

Sin embargo, cabe preguntarse si esto es del todo cierto. Woodard afirma que, aun si los griegos hubieran continuado representando solamente las consonantes como la escritura fenicia, los logros del intelecto humano desde la Antigüedad habrían sido alcanzados igualmente (1997, p. 250). Por otra parte, los irlandeses y los pictos disponían del ogham, una escritura alfabética, sin que ello supusiese una alfabetización masiva, frente a la letrada cultura china de la misma época y su escritura no alfabética.

[3] Este tipo de teorías fueron defendidas especialmente por miembros de la School of Communication de Toronto como Marshall McLuhan, Walter Ong o Robert K. Logan, y son conocidas en inglés bajo el nombre de "efecto alfabético" (*alpabethic effect*) (Logan, 2004).

Japón, con su complicado sistema mixto de silabarios y caracteres chinos, posee, como es sabido, un índice muy bajo de analfabetismo. Parece, por tanto, que es necesario tener en cuentas otros factores culturales y contextuales. Sin en ningún caso restar valor a la revolución que supuso la adopción del alfabeto, es posible que exista una cierta idealización eurocéntrica del alfabeto. Harris habla, en este sentido, de la "tiranía del alfabeto" que nos hace ver su creación como el culmen de un proceso determinado de antemano y rechazar, por tanto, otras opciones más allá de la equivalencia alfabeto-fonética (1986, pp. 37-39). Critica, pues, la tradición aristotélica fonocentrista que considera que las palabras son símbolos del habla y considera reduccionista elegir el habla como criterio único para el surgimiento de la escritura[4].

2.3. La direccionalidad en la escritura

Existen numerosas tipologías para clasificar los sistemas de escritura. Incluso dentro del principio fonético nos encontramos con diferentes tipos de escritura, en las que los signos representan sílabas (silabario), consonantes con vocales inherentes (abugida), consonantes (abyad o alfabeto consonántico) y vocales y consonantes (alfabeto). Sin embargo, para este trabajo es especialmente relevante la clasificación de los sistemas de escritura respecto a su direccionalidad. Desgraciadamente, debido posiblemente a la tradición fonocéntrica que mencionamos anteriormente, no hemos encontrado tampoco ninguna monografía que trate específicamente la dirección de los sistemas de escritura. La mayoría de estudios que hacen referencia al tema suelen tratarlo muy brevemente, pues se considera que la dirección de la escritura no afecta al inventario de sonidos y normalmente es cuestión de preferencia de los usuarios o de los materiales de escritura (Vootg, 2011, p. 6).

[4] El integracionismo de Harris, que despertó no pocos recelos por parte de la ortodoxia lingüística, propone una teoría de la comunicación que se centra en la importancia del contexto. Pryor, seguidora de estas teorías, reflexionaba así sobre la poca utilidad de las clasificaciones tradicionales poniendo como ejemplo el significado del símbolo ☏ en la secuencia ☏0421564885: ¿se trata de un logograma, un pictograma o un ideograma? (2011, p. 649).

Es importante señalar que, pese a la tradicional equiparación entre lengua y escritura, los idiomas no tienen dirección de lectura determinada. Es decir, son los sistemas de escritura los que determinan su orientación y su disposición. El turco, por ejemplo, ha utilizado diferentes sistemas de escritura, incluyendo el griego, el cirílico y el árabe, hasta que finalmente adoptó de forma definitiva el alfabeto latino en el siglo XX (añadiendo diacríticos para representar los sonidos característicos del turco). Esta última transición provocó, naturalmente, un cambio en la dirección de lectura, de derecha a izquierda (árabe) a otro de izquierda a derecha (latino). También es interesante señalar que, pese a que en la casi totalidad de lenguas la dirección de escritura es también la dirección de lectura, existen algunas excepciones. Por ejemplo, la escritura hanuno'o, empleada por las tribus Mangyan en la isla de Mindoro (Filipinas), es famosa por ser escrita en columnas verticales de abajo a arriba pero leída horizontalmente de izquierda a derecha[5].

Actualmente, la mayoría de las lenguas emplean sistemas de escritura dextroversa, es decir, se leen y se escriben de izquierda a derecha (**FIG. 2/2**). Sin embargo, las lenguas semíticas (de las que proviene, como se vio antes, al alfabeto) utilizaban sistemas de escritura sinistroversa (de derecha a izquierda) y todavía hoy la mayoría de las lenguas provenientes de esta familia que siguen vivas lo siguen empleando (como, por ejemplo, el árabe y el hebreo).

Los griegos emplearon un sistema de escritura llamado bustrofedón[6], que consistía en alternar sentidos de escritura (de izquierda a derecha y de derecha a izquierda), cambiando al final de cada línea. La palabra proviene originalmente del griego *βουστροφηδόν* y hace referencia a la trayectoria del arado de los bueyes al labrar el campo, de *βοῦς*, "buey", *στρέφειν*, "dar la vuelta" y *-δόν*, "a la manera de". Existieron dos tipos de bustrofedón: en unos casos, se cambiaba de sentido de lectura (y de

[5] Dada la casi inexistencia de casos como el hanuno'o y para evitar cualquier confusión terminológica, en el resto del subcapítulo "sistema de escritura" y "sistema de lectura" se utilizarán indistintamente.

[6] También se han encontrado ejemplos de escritura en bustrofedón en los jeroglíficos egipcios y otros sistemas de escritura de lenguas como el etrusco, el tuareg y el antiguo alfabeto húngaro.

símbolos) al cambiar de línea, mientras que en otros se alteraba tanto el sentido de lectura como la orientación de los símbolos, que se invertían, en lo que Jeffery ha llamado "falso bustrofedón" (**FIG. 2/3**). En este caso, se trata de escritura en una sola dirección, pero invirtiendo el soporte de escritura (1961, pp. 49-50).

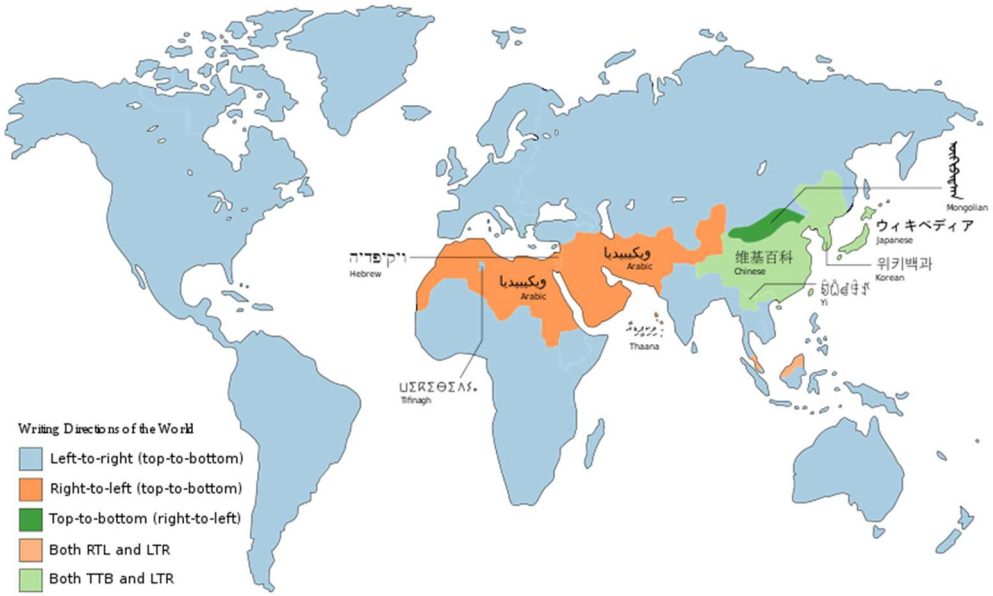


FIG. 2/2. Wikipedia. (2011). *Writing Directions of the World*. Este mapa muestra el dominio del sistema de escritura de izquierda a derecha (en azul). Imagen recuperada de https://commons.wikimedia.org/ wiki/File:Writing_directions_of the_world.svg

Tradicionalmente, se suele considerar el bustrofedón como un paso intermedio hacia la consolidación definitiva del sentido de izquierda a derecha en el siglo V a. C., siglo en el cual, según Coulmas (1999, p. 49), todas las inscripciones preservadas siguen este sistema. Sin embargo, no se puede asegurar que todas las primeras inscripciones griegas estuvieran mayoritariamente escritas de derecha a izquierda (hay ejemplos muy antiguos de izquierda a derecha) y otros autores indican que, si bien la mayoría de inscripciones en bustrofedón preservadas datan de un periodo comprendido entre los siglos VI y V a. C., se pueden encontrar algunos ejemplos hasta el siglo IV a. C. (Morris, 1988, p. 71). Se considera la posibilidad, pues, de que diferentes variantes de escritura coexistieran durante algún tiempo e incluso de que hubiera diversas (y no solo una única) adaptaciones de la escritura fenicia al griego (Signes Codoñer, 2004, pp. 22-42).



FIG. 2/3. La imagen de la izquierda corresponde al "verdadero" bustrofedón, en el que la línea y las letras cambian de dirección, mientras que la de la derecha representa el "falso" bustrofedón, en el que en realidad no ha cambiado la dirección de la línea, sino que se ha invertido el soporte de escritura. Imagen tomada de Morris, R. L. (1988). *Runic and Mediterranean Epigraphy* (p.71). Odense: Odense University Press.

Sin embargo, cabe preguntarse por qué se abandonó el bustrofedón y se produjo la estabilización de la escritura dextroversa, rechazando la dirección heredada de las lenguas semíticas. En primer lugar, aunque actualmente nos puede parecer sorprendente el combinar sentidos contrarios de escritura, la escritura en bustrofedón pudo ser considerada algo natural, pues permitía leer de forma continua sin pausas para el ojo, sin incómodos saltos de línea desde el principio hasta el final (¿cuántas veces nos perdemos de línea nosotros mismos al leer un texto en la actualidad?). Ernst Zinn (en Morris, 1988, pp. 72-73) sugiere una interesante teoría, según la cual el bustrofedón nació de la necesidad de escribir textos más largos, adoptando como solución colocar las últimas letras en el borde del soporte: si este era fino, en vez de continuar por el borde exterior, se cambiaba la dirección por dentro, en un primer momento en lo que hemos llamado anteriormente falso bustrofedón y, a continuación, en bustrofedón (**FIG. 2/4**). Finalmente, se ha señalado también la naturaleza simétrica de muchas de las letras del antiguo alfabeto griego (Δ, I, Ξ, O, M, T, etc.) para explicar la facilidad de lectura siguiendo este sistema.

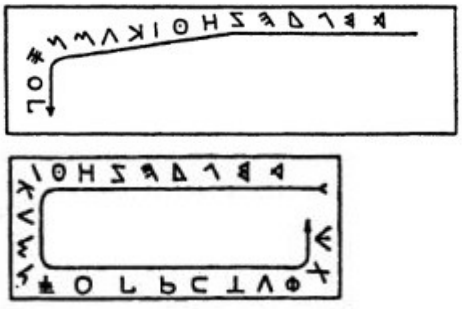


FIG. 2/4. Hipótesis de Zinn sobre los primeros pasos de la evolución del bustrofedón. En la primera imagen la escritura desciende por el borde y en la segunda continua rodeando el soporte de escritura, a modo de "falso" bustrofedón". Imágenes montadas a partir de Morris, R. L. (1988). *Runic and Mediterranean Epigraphy* (pp. 72-73). Odense: Odense University Press.

Las razones de la desaparición del bustrofedón son, sin embargo, desconocidas. Se suele apuntar a una concepción menos pictórica de las letras, que se fijaron a través

del uso, mientras que otros señalan la influencia del estilo de escritura estéquedon (del griego *στοιχηδόν*, que significa "en fila"), dominante en los textos oficiales en la región del Ática en los siglos VI y V a. C., y que abogaba por una sola dirección, disponiendo las letras a la misma distancia una de otras, tanto horizontal como verticalmente. Se ha señalado también la posibilidad de cometer errores al cambiar de dirección pero, como han comentado algunos autores, no parece haber muchos más errores en los textos que se conservan en bustrofedón que en los de una sola dirección (Watt, 1988, p. 146). En cuanto a la preferencia de la escritura dextroversa, la hipótesis de Kerckhove (1988) apunta a la relación que puede tener este cambio con la adopción progresiva del alfabeto por parte de los griegos. Según esta teoría, como resultado de la inclusión de los caracteres vocálicos, se dio preferencia a la secuencia sobre las características icónicas de los caracteres. El alfabeto vocálico griego habría introducido, pues, un nivel adicional de abstracción, estableciendo un modelo paralelo a las propiedades específicas del habla y liberando al texto de las numerosas complejidades de la codificación e interpretación[7]: el texto "habla por sí mismo". Sin embargo, su teoría no acaba de explicar satisfactoriamente la preferencia por la dirección de la escritura dextroversa. No parece que haya, además, razones definitivas que favorezcan una u otra dirección. Si bien se podría pensar que el predominio de la escritura dextroversa evitaría al escriba afectar a lo ya escrito con la mano derecha, también es cierto que los escribas solían apoyar el soporte de escritura con la mano izquierda y escribir con la derecha (Watt, 1988). No es, desde luego, una cuestión resuelta y es posible, además, que la opción de uno u otros sistemas esté relacionada con los soportes de escritura y/o, simplemente, con la adopción de la costumbre como convención cultural.

La **FIG. 2/5** ofrece un esquema de las principales direcciones de lectura existentes. Los idiomas con componentes ideográficos (como el chino, el japonés o el coreano) suelen mostrar una mayor flexibilidad en la dirección y pueden combinar

[7] Sin embargo, es necesario recordar que Kerckhove forma parte de la escuela que considera la adopción del alfabeto como un pilar de la civilización occidental. En su obra defiende que el alfabeto ha reprogramado el cerebro para un procesamiento más matemático, como si se tratara de un ordenador (1988, p. 417).

sistemas diferentes. Los jeroglíficos egipcios, por ejemplo, podían escribirse tanto de izquierda a derecha como de derecha a izquierda, pese a que predominara el segundo sistema. Para ello, los signos cambiaban de orientación, indicando así la dirección y apuntando generalmente hacia el principio de la línea (**FIG. 2.6**) o, en ocasiones, simplemente por razones simétricas y estéticas.

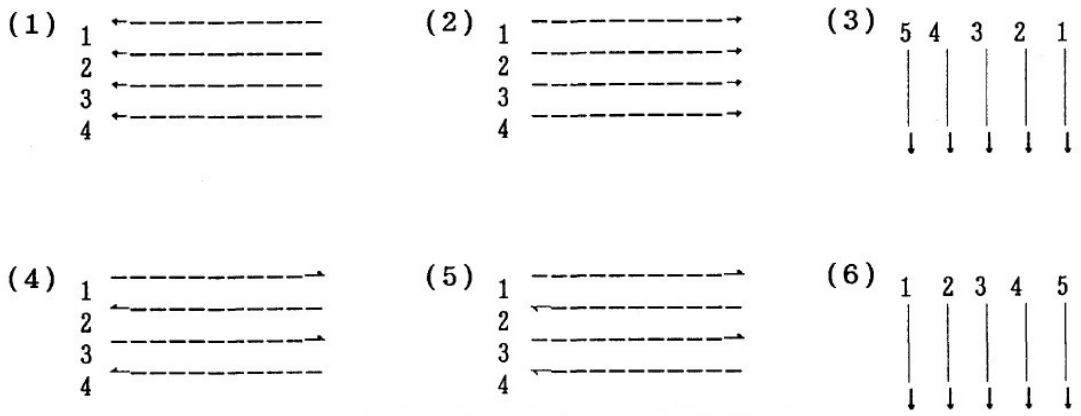


FIG. 2/5. Sistemas de escritura divididos en función de su sentido de lectura. (1) De derecha a izquierda. (2) De izquierda a derecha. (3) De arriba abajo en columnas verticales, de derecha a izquierda. (4) y (5) Dos tipos de bustrofedón. En (4) cambia el sentido de lectura en cada línea, mientras que en (5) cambia tanto el sentido de lectura como la orientación de los signos. (6) De arriba abajo en columnas verticales, de izquierda a derecha. Imagen tomada de Coulmas, F. (1999). *The Blackwell Encyclopedia of Witring Systems* (p.131). Oxford: Blackwell.

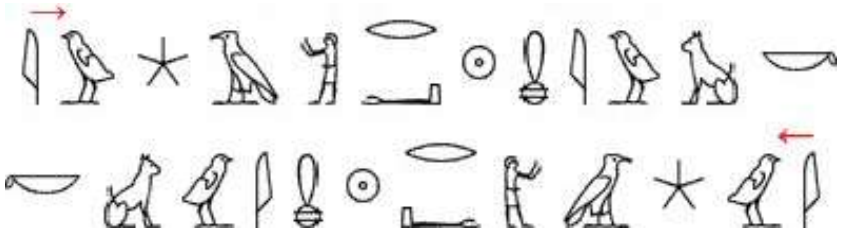


FIG. 2/6. En estas dos secuencias de jeroglíficos se pueden apreciar los dos sentidos de lectura, de izquierda a derecha (superior) y de derecha a izquierda (inferior). Nótese como los símbolos cambian de orientación, mirando hacia el principio de la línea. Imagen recuperada de http://reformed-egyptian.com/Directionality.html

La escritura tradicional de la lengua china (que influyó también a numerosas otras escrituras de la zona, como la japonesa o la coreana) se realizaba de arriba abajo y de derecha a izquierda (FIG. 2.5 (3)). Esta es, como es sabido y veremos más adelante, la dirección de lectura del manga. La escritura actual de este grupo de lenguas, sin embargo, combina este sentido de lectura con el sentido predominantemente

occidental de izquierda a derecha. Es habitual, por ejemplo, encontrar periódicos o revistas japoneses con varios sentidos de lectura en una misma página (**FIG. 2/7**). Sin embargo, frente a lo que sucedía con los jeroglíficos egipcios, los caracteres logográficos chinos no suelen cambiar de orientación, pero sí de sentido de lectura (**FIG. 2/8**).

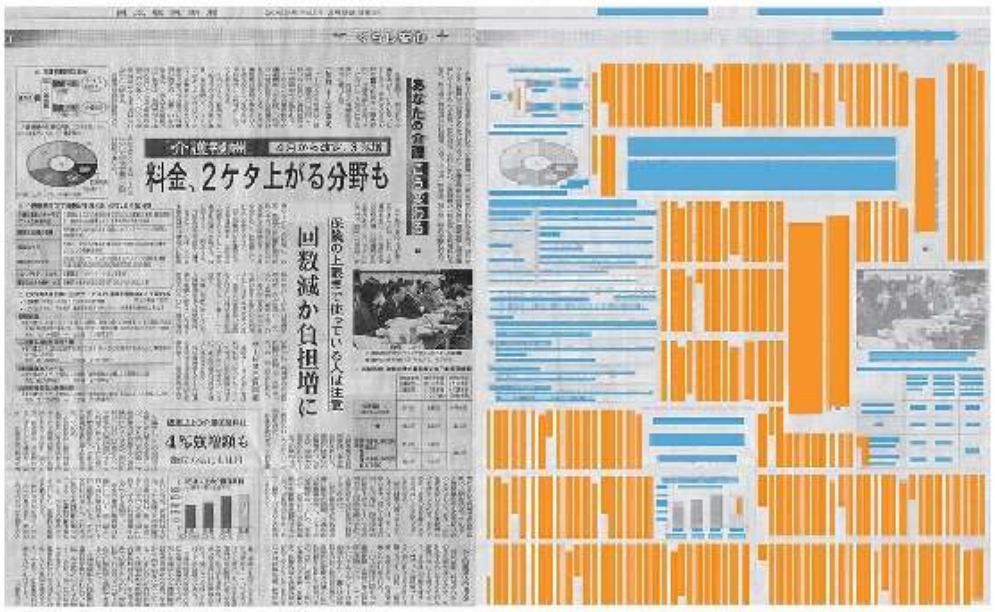


FIG. 2/7. En la imagen de la izquierda se puede observar la típica disposición de una página de un periódico japonés. En la imagen de la derecha se resaltan los sentidos de lectura, horizontal de izquierda a derecha (en azul) y vertical de derecha a izquierda (en naranja). Imagen recuperada de http://www.smashingmagazine.com/ 2012/03/japanese-a-beautifully-complex-writing-system/

No habrá que olvidar, asimismo, otros sistemas de escritura que, pese a no ser mayoritarios, han existido a lo largo de la historia. La escritura mongol, por ejemplo, se realiza tradicionalmente en columnas verticales como las que hemos visto anteriormente para algunas lenguas orientales, pero de izquierda a derecha (FIG. 2.5 (6)). El antiguo bereber se leía de abajo a arriba y de derecha a izquierda, y el ogham céltico, cuando se empleaba en inscripciones en piedra, se solía leer de abajo a arriba bordeando la piedra y empezando a la derecha. El famoso y misterioso disco de Festo (**FIG. 2/9**), que permanece por descifrar todavía hoy[8], presenta una escritura circular. Ni

[8] Los investigadores Gareth Owens y John Coleman afirmaron recientemente haberlo descifrado, al menos parcialmente (Gómez, 2014). Sin embargo, todavía existen dudas sobre su autoría y se ha apuntado en más de una ocasión la posibilidad de que sea un fraude.

siquiera se conoce su dirección de lectura, pero las hipótesis más plausibles apuntan a una lectura desde el exterior hacia el interior (Coulmas, 1999, p. 397).



FIG. 2/8. En la imagen superior se muestra el lado derecho de un autobús turístico (desde la perspectiva del conductor), donde el orden de lectura es de derecha a izquierda (como se puede observar también en la latinización que se encuentra debajo de los caracteres chinos), mientras que en la imagen inferior se muestra el lado izquierdo, donde el orden de lectura es de izquierda a derecha. Imágenes montadas y recuperadas de https://en.wikipedia.org/wiki/Bi-directional_text

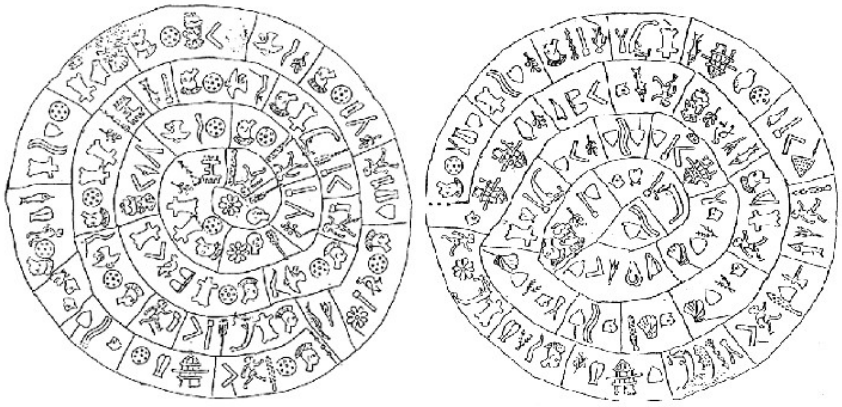


FIG. 2/9. Anverso y reverso del disco de Festo. Fue encontrado en Creta en 1908 y, pese a numerosos intentos, su escritura permanece por descifrar. Está compuesto por 214 signos divididos en grupos de dos a seis elementos en líneas circulares. Imagen tomada de Coulmas, F. (1999). *The Blackwell Encyclopedia of Writing Systems* (p.396). Oxford: Blackwell.

Por último, la escritura rongo-rongo, de la Isla de Pascua, emplea una escritura en falso bustrofedón en la que los símbolos de la siguiente línea aparecen al revés, sugiriendo de esta forma que el lector daba la vuelta a las tablillas de madera en las que estaba dispuesta (**FIG. 2/10**). Estos sistemas de escritura nos dan un panorama más amplio de algunas de las posibilidades y direcciones que pueden usar las lenguas[9], y demuestran que existen otras alternativas a la escritura dextroversa con salto de línea que se acabó consolidando.

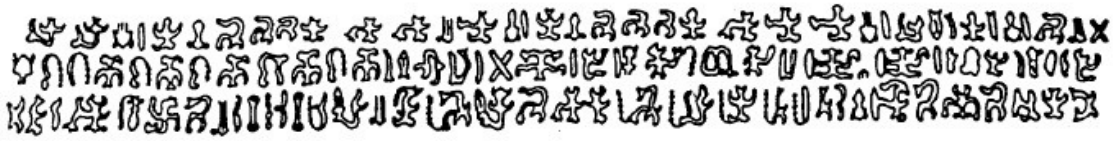


FIG. 2/10. Muestra de escritura rongo-rongo, que podría emplear una forma de bustrofedón en la que los símbolos de las líneas alternas se presentarían girados 180 grados. Imagen tomada de Coulmas, F. (1999). *The Blackwell Encyclopedia of Writing Systems* (p.137). Oxford: Blackwell.

2.4. Las implicaciones cognitivas de la direccionalidad de la escritura

La razón por la cual los griegos adoptaron de forma definitiva la dirección de izquierda a derecha no parece estar del todo resuelta, pero es posible que ese cambio tuviera profundas repercusiones en toda la cultura occidental.

Maas, Suitner y Deconchy (2014) señalan en un estudio que existe una preferencia hacia un campo visual determinado, a la que llaman "asimetría espacial" (*spatial assymetry*) y que está relacionada con la dirección de los sistemas de escritura. Sus conclusiones indican que esta asimetría tiene una importancia destacada no solo a la hora de codificar y decodificar información visual sino también en la construcción mental de modelos e ideas abstractas como el tiempo y la causalidad. La obra era originalmente una tesis de máster sin publicar de Jean-Pierre Deconchy, que, interesado por las dificultades en el aprendizaje del francés de sus alumnos libaneses, en los años

[9] No podemos agotar aquí la enorme lista de direcciones de lectura de todos los sistemas de escritura. La página web *Omniglot* ofrece una lista bastante completa de sistemas de escritura clasificados en función de dirección de lectura (Ager, 2018).

50 llevó a cabo una serie de experimentos a través de diferentes actividades con ellos (como comentario de fotos u ordenamiento de imágenes y dibujos) que demostraban su preferencia espacial hacia el lado derecho. La obra fue publicada recientemente en inglés con comentarios y capítulos adicionales y reivindicó la figura de Decronchy como pionero que se adelantó varias décadas al actual interés por la influencia de la dirección de los sistemas de escritura no exclusivamente en tareas de lectura y escritura, sino en otras actividades que implican visión, concepción espacial y movimiento. Muchas de las impresiones y juicios de Deconchy sin contrastar han sido confirmados y desarrollados décadas más tarde en estudios cognitivos de muy diversa índole.

Como señala Boroditsky, "espacializamos el tiempo por medio de artefactos culturales como gráficos, cronogramas […] y dependemos totalmente de palabras espaciales (por ejemplo, adelante, atrás, largo, corto) para hablar del orden y la duración de los eventos"[10]. Como ejemplo de este fenómeno, en español son posibles construcciones como "dejar atrás el pasado" o "ya veremos más adelante". Algunos estudios han demostrado que los hablantes de mandarín son más proclives a concebir el tiempo de forma vertical (también a hablar de él metafóricamente) que los hablantes de inglés (Fuhrman, Borodotski & McCormick, 2010). La preferencia de este eje, además, puede variar en relación con la exposición y la experiencia de lectura de las personas (Chen, Fiedrick & Shu, 2013) y, en el caso de que sean bilingües o conozcan otras lenguas con diferente sistema de escritura, el grado de dominio y la lengua empleada en las instrucciones del experimiento también pueden influir en el resultado (Fuhrman, McCormick, Chen, Jiang, Shu, Mao & Borodotski, 2011). Así, en este último estudio una mayor competencia, familiaridad o presencia de la lengua y escritura china en el sujeto se relacionaba con una mayor preferencia por la representación del tiempo en el eje vertical.

El tiempo es concebido en muchas lenguas como movimiento a través de un camino y suelen ser mayoritarias las metáforas temporales que situan el futuro delante

[10] "we spatialize time in cultural artifacts like graphs, timelines […] and rely heavily on spatial words (e.g., forward, back, long, short) to talk about the order and duration of events" (Boroditsky, 2011, p. 334).

y el pasado detrás[11]. Aunque apenas parecen encontrarse metáforas temporales que hagan reference al eje horizontal izquierda-derecha, varios estudios han demostrado que sí existe esta asociación convencional del tiempo en experimentos en los que palabras referentes al pasado y al futuro eran clasificadas por los participantes en consonancia con el lado izquierdo y derecho respectivamente (Santiago, Lupiáñez, Pérez & Funes, 2007) y orientaban la atención y la respuesta motora (Ouellet, Santiago, Funes & Lupiáñez, 2010). Boroditsky y Fuhrman (2010) han señalado que en la ordenación de sucesos temporales los hablantes nativos de inglés y de hebreo muestran preferencias opuestas relacionadas con la dirección de lectura de sus respectivas lenguas, siendo la dirección de izquierda a derecha la preferida por los primeros y la inversa por los segundos. Asimismo, parece que la dirección de escritura de las lenguas ejerce también una cierta influencia a la hora de posicionar el agente de una acción a la izquierda o la derecha del objeto, como indican estudios realizados con participantes italianos y árabes (Maas & Russo, 2003), y árabes e israelíes (Dobel, Diesendruck & Bölte, 2007). Otros estudios han demostrado también, además de estos aspectos, que la dirección correspondente del sistema de escritura afecta de igual manera al área de mayor atención visual y es mejor retenida por la memoria (Chan & Bergen, 2005) o a las decisiones de qué elementos priorizar en el estudio, incluso si estos elementos difieren en su grado de dificultad (Ariel, Al-Harthy, Was & Dunlosky, 2011).

Pese a que no todos los estudios parecen probar esta relación (Treiman & Allaith, 2013) y al hecho de ser un campo de investigación muy reciente, la mayoría parecen demostrar que la dirección de los sistemas de escritura no solo afecta a nuestra atención visual y a nuestra preferencia espacial, sino que también podría participar activamente en representaciones de conceptos y nociones abstractas como el tiempo y la causalidad[12]. Las asimetrías no solo se han encontrado en adultos, sino que en ocasiones

[11] Aunque no es así en todas las culturas. Hablante de lenguas como el aymara consideran lo que tienen delante como lo conocido (el pasado), mientras que lo que tienen detrás corresponde a lo desconocido, a lo que está por llegar (el futuro).

[12] El tema es necesariamente complejo y no hay espacio en esta tesis (ni tampoco es su objetivo) para cubrir todo el panorama de los estudios cognitivos de esta rama ni su fundamentación teórica. Maas, Suitner y Deconchy ofrecen un completo recorrido a través de las implicaciones de las preferencias

también niños que no han aprendido a leer y a escribir (así como analfabetos) muestran este fenómeno. Es posible, pues, que la exposición a los modelos de preferencia espacial sea más profunda y se produzca también antes de la escolarización o alfabetización a través de otras disciplinas.

Cabe incluir, para terminar, una breve nota sobre el procesamiento visual de las palabras. Es cierto que, en el proceso de lectura en los sistemas dextroversos, los ojos se mueven de izquierda a derecha en movimientos rápidos y erráticos (llamados "movimientos sacádicos") alternados con periodos en los que los ojos se fijan en una sola dirección (llamados "fijaciones"). Durante las fijaciones solo se pueden ver con claridad (es decir, de manera no borrosa) el espacio equivalente a tres o cuatro palabras. No hay que olvidar que este procesamiento no es estrictamente lineal, pues "las palabras son más fáciles de percibir en un contexto significativo que en uno 'inesperado' […]. Las palabras rara vez son percibidas de manera aislada, sino que aparecen en su hábitat natural, en expresiones y frases significativas"[13]. Se explicarían así los conocidos experimentos que demuestran que es posible la lectura de frases cuyas palabras presentan letras desordenadas (excepto la primera y la última). Se podría añadir, finalmente, que estos movimientos están presentes no solo en la lectura sino el procesamiento de cualquier escena; es decir, no contemplamos de manera estática, sino que nuestros ojos buscan constantemente puntos de interés. Así, en una imagen existen numerosos factores que influyen en qué elementos nos fijamos, incluyendo las formas, las líneas, el color y nuestro conocimiento y experiencia previa (Shinamura, 2013, p. 94).

espaciales, citando un gran número de estudios relevantes hasta la fecha. También exploran las principales hipótesis que explicarían estas asimetrías (especialización hemisférica, atención visual y *scanning*, explicación cultural, teoría metafórica y lateralidad), abogando por un acercamiento multidisciplinar (2014, pp. 99-117).

[13] "Words are easier to perceive in a meaningful context than 'out of the blue' […] Words are very seldom perceived in isolation but occur instead in their natural habitat, in meaningful sentences and phrases" (Crowder & Wagner, 1992, p. 93).

2.5. El eje de dirección izquierda-derecha en los estudios visuales

2.5.1. La cultura visual y la "alfabetización" visual

La mención de la importancia de la imagen en el mundo contemporáneo se está convirtiendo en una suerte de lugar común y casi todas las introducciones de los libros dedicados a comunicación visual o a estudios visuales hacen mención a este fenómeno en sus primeras páginas. Parece evidente, desde luego, que la carga visual en las sociedades contemporáneas ha aumentado enormemente y que nuestros medios de comunicación y espacios cotidianos están dominados por la imagen. El incremento en la transmisión de imágenes está íntimamente ligado a los cambios y desarrollos tecnológicos del siglo XX, como el desarrollo de la fotografía, el cine o la televisión. La proliferación de los ordenadores y la generalización del uso de Internet se pueden considerar los últimos de esta serie de inventos que han reconfigurado las bases de nuestra sociedad en la nueva era de la información que ha cambiado nuestras vidas en unas pocas décadas. Ante este auge de la imagen, ha surgido una nueva disciplina de estudios muy amplia denominada cultura visual (*visual culture*) y desarrollada por teóricos como Nicholas Mirzoeff (1999).

Como señala Sean Cubbit, "es una falacia que el ver aparezca de forma natural. Incluso (y quizás especialmente) en una cultura tan visual como la nuestra, tenemos que aprender a ver… Sin embargo, no nos esforzamos por enseñar a nuestros hijos cómo examinar la cultura visual en la que viven"[14]. Esta llamativa ausencia del estudio de la imagen en el currículum académico se debe probablemente al hecho de que las imágenes han sido tradicionalmente concebidas como objetos "transparentes" y universales que no requieren análisis para su comprensión. Esta concepción, a su vez, ha sido consecuencia del dominio del medio verbal sobre el escrito, que ya ha sido

[14] "It is a fallacy that seeing comes naturally. Even (and perhaps especially) in a culture so deeply visual as ours, we have to learn to see… Yet we spend no time at all teaching our children how to look at visual culture in which they live" (Cubitt en Fletcher, 2001, p. 185).

mencionado al principio de este capítulo al hablar de la idealización etnocéntrica de la invención del alfabeto.

En los últimas años, sin embargo, se habla de la necesidad de incorporar, frente a la mera alfabetización[15] (*literacy*), una nueva alfabetización visual (*visual literacy*). No existe, como señala Dallow, una definición fija única ni objetivos prescritos definidos de antemano, pues "la alfabetización visual, como la cultura visual, es compleja y multidimensional, y está incrustada dentro de una serie de dimensiones visuales, cognitivas, estéticas y no-visuales (emocionales y éticas)"[16]. Por otra parte, hay que recordar que en la mayoría de las ocasiones lo visual aparece entremezclado en medios multimodales que combinan imagen, texto escrito y sonido. Por lo tanto, varios autores indican la necesidad de hablar de *multimodal literacy*[17]. Sin embargo, en su concepción más básica y teniendo en cuenta lo que es relevante para este trabajo, se podría decir que las nuevas disciplinas de estudios visuales están interesadas en la habilidad de entender, interpretar y reflexionar de forma crítica sobre las imágenes visuales, así como la habilidad de usarlas, a menudo en conjunto con otros medios (como la escritura) en productos híbridos.

Un asunto fundamental de las nuevas disciplinas centradas en lo visual es, en efecto, la discusión sobre cuál debería ser el objeto de la misma y qué corpus de materiales debería manejar. La complejidad de la cuestión se explica por las muy variadas definiciones de qué constituye lo visual, con ventajas y desventajas para cada una de ellas (Bernard, 1998, pp. 10-31). Sin poder entrar en un debate que resultaría necesariamente largo y complejo, parece evidente que, alejándonos de una concepción

[15] El término inglés *literacy* suele traducirse como "alfabetización" en castellano, pero no corresponde del todo con las connotaciones más profundas del primero, que también hace referencia realmente a las habilidades de lectoescritura. Otros autores han propuesto términos como "escriturariedad", "literaridad" o "alfabetismo" (Signes Codoñer, 2004, p. 16).

[16] "visual literacy, like visual culture, is complex, multidimensional, and embeded within a range of visual, cognitive, aesthetic, and non-visual (emotional, ethical) dimensions" (Dallow, 2009, p. 101).

[17] Además de *visual literacy* y *multimodal literacy*, también han sido propuestos otros términos como *multiliteracy* o *media literacy*. Para una visión general sobre estos y otros términos, véanse Serafini (2014, pp. 19-28) y Duncum (2004).

elitista de lo visual centrada exclusivamente en el análisis de obras pictóricas, necesitamos "un término que abarque tanto la pintura al óleo como el diseño de la página de una revista, la tira de cómic y el diagrama científico"[18]. Desde luego, si efectivamente nos encontramos en un mundo dominado por lo visual, resulta sorprendente que tanto la mayoría de la investigación (incluso en los estudios artísticos y visuales) como la mayoría de currículos de centros educativos del mundo estén basados casi exclusivamente en entornos textuales. Cada vez más se ve la necesidad de incluir en las aulas materiales multimodales en los que el análisis de la imagen resulta imprescindible. Los cómics forman evidentemente parte indiscutible de este corpus de materiales.

El término *visual literacy*, por su parte, surge como una metáfora que compara la adquisición de habilidades y competencias visuales con las habilidades y competencias de escritura y lectura. Es necesario diferenciar que, pese a que leer y escribir son necesariamente habilidades relacionadas con lo visual (si exceptuamos sistemas como el braile), el habla se adquiere antes que la escritura (y, como se vio anteriormente, muchas de las lenguas que han existido a lo largo de la historia de la humanidad nunca tuvieron sistemas de escritura). Sin embargo, la capacidad de ver, que además compartimos con otros primates, en su concepción más básica (localizar objetos en el espacio, distinguir planos, etc.) fue una habilidad fundamental para la supervivencia de la humanidad. Esta competencia visual básica, necesaria para construir otra más compleja (como implica el concepto de *visual literacy*), también constituye un lenguaje, pero en su aprendizaje se debe contar con la ayuda inestimable de otros sentidos como el tacto (Mitchell, 2009, pp. 12-13).

El lenguaje visual no parece universal e inteligible de manera transparente, como tradicionalmente se ha creído, sino que es específico de cada cultura. Siguiendo este razonamiento, habría, pues, distintos lenguajes visuales en el mundo con diversas

[18] "a term that can encompass oil paiting as well as magazine layout, the comic strip as well the scientific diagram" (Kress & Van Leeuwen, 2008, p. 3).

variaciones (locales y regionales); "culturas visuales"[19] y no "cultura visual". Igualmente, no existiría una sola *visual literacy*, sino que habría que hablar de *literacies*, en plural.

Al no existir un único lenguaje visual universal exclusivo, se podría inferir que la dirección de los sistemas de escritura ejerce una influencia clave en el procesamiento del lenguaje visual. En la sección anterior ya se vio el efecto que tenía la dirección de lectura de las lenguas en las preferencias espaciales de los participantes de los diferentes estudios. La dirección de lectura que nos interesa, la dextroversa, predominante en la cultura occidental, tiene consecuencias en los valores que sus usuarios otorgan a las diferentes partes de la imagen.

Según Kress y Van Leeuwen (2008), entre las fórmulas geométricas parece haber una preferencia occidental por el cuadrado y el rectángulo, en el que existen varios ejes espaciales. Lo presentado a la izquierda equivaldría a lo conocido, lo familiar, el punto de partida del mensaje, mientras que lo situado a la derecha representaría la información nueva, lo desconocido, lo que merece la atención. La parte superior, que suele llamar más la atención y suele representar idealización, se opone también a la parte inferior, que corresponde al plano de la realidad. Por último, existiría también un contraste entre el centro de la imagen, de mayor relevancia, frente a los márgenes, dependientes del primero. Es necesario señalar que los diferentes ejes de análisis pueden coexistir en la misma imagen y, asimismo, pueden ser alterados si se destacan voluntariamente elementos como el tamaño, brillo, color, enfoque, etc.

Estas correspondencias se encuentran, al menos en el mundo occidental, íntimamente relacionadas con la estructura secuencial horizontal del lenguaje según Kress y Van Leeuwen, quienes proporcionan varios análisis de revistas o mencionan el hecho de que las personas entrevistadas en la televisión aparecen casi siempre a la derecha como el agente que proporciona nueva información (frente al entrevistador, que suele colocarse a la izquierda) (2008, pp. 181-184). No es difícil pensar en otros

[19] Cohn (2013b) analiza el cómic dentro del concepto más amplio de lenguaje visual y examina varias culturas visuales (estadounidense, japonesa y centroaustraliana).

ejemplos basados en nuestra experiencia cotidiana. En el teatro, los actores suelen salir a escena desde la izquierda y cuando la abandonan suelen hacerlo por la derecha. Las notas musicales se leen de izquierda a derecha, al igual que las operaciones más básicas de matemáticas. Asimismo, muchos de los gráficos presentes en manuales, libros de texto y revistas también parecen reforzar este mismo eje en el que la progresión temporal tiene un claro equivalente en el movimiento de izquierda a derecha. Un ejemplo de este eje lo encontramos en la famosa representación de la evolución humana como cadena de homínidos yuxtapuestos a lo largo de un eje horizontal de Rudolph Zallinger (**FIG. 2/11**), que se convirtió en un verdadero icono copiado y parodiado a lo largo de las décadas. Por otra parte, este eje de izquierda a derecha aparece reforzado con el salto descendente heredado de la lectura de línea a línea, dando lugar a numerosas representaciones esquemáticas de este tipo en manuales y libros de texto para la explicación de fenómenos científicos (**FIG. 2/12**).

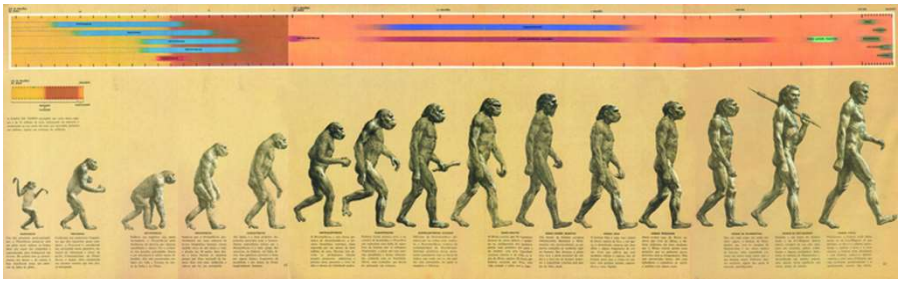


FIG. 2/11. Zallinger, R. (1965). "The Road to Homo Sapiens" ("March of Progress"). F. C. Howell, *Life Natural Library: Early Man*. Nueva York: Time Inc.

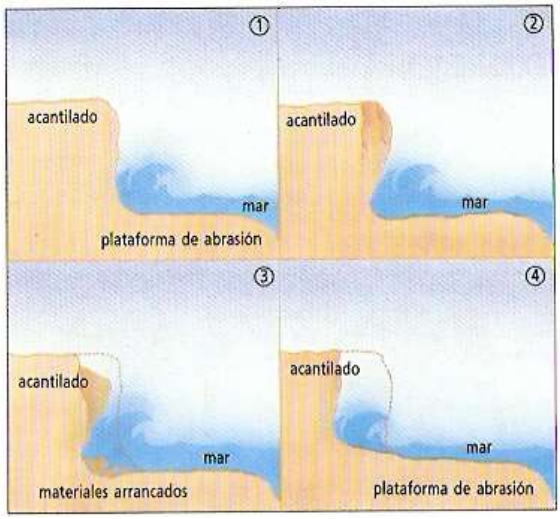


FIG. 2/12. Descripción del proceso de erosión a través de cuatro viñetas numeradas consecutivas que respetan los protocolos de lectura tradicional (de izquierda a derecha y de arriba abajo) , en una composición que recuerda a una disposición regular de cuatro viñetas de cómic. Imagen recuperada de http://www.aplicaciones.info/naturales/naturi05.htm

2.5.2. Sobre el eje izquierda-derecha en el arte

Debido al limitado recorrido de esta nueva disciplina de estudios visuales, parece necesario recurrir al arte, puesto que quizás sea el campo en el que tradicionalmente se ha llevado a cabo un análisis más en profundidad de la imagen.

Arnheim asume que la imagen se lee de izquierda a derecha, por lo que "el movimiento pictórico hacia la derecha se percibe como más fácil, como si exigiera menos esfuerzo" (2005, p. 49). El movimiento de derecha a izquierda, en cambio, parece encontrar mayor resistencia y, por lo tanto, es percibido como más lento. Asimismo, se suele entrar en un cuadro por la izquierda y se procede a continuación a la derecha, siendo este movimiento más fácil y natural (simbolizando a veces ataque o acercamiento), frente al más costoso y lento movimiento de derecha a izquierda (simbolizando en ocasiones derrota, alejamiento o retirada) (Gross & Bornstein, 1978, p. 36). De igual forma, los pintores también han empleado a menudo la diagonal ascendente desde la izquierda (/) como símbolo de éxito o ascenso, frente a la diagonal descendente también desde la izquierda (\) como caída o derrota. Es posible que algunas de estas convenciones ya se encontraran en la Grecia Antigua, donde "los signos propicios aparecían en la izquierda, o viajaban de izquierda a derecha (por ejemplo, los pájaros o los cometas), mientras que los no propicios aparecían en la derecha, o viajando de derecha a izquierda. Estas convenciones eran respetadas por los romanos en la época del Imperio y fueron adoptadas por los cristianos"[20]. La conocida Columna de Trajano (en ocasiones considerada como protocómic por su uso de la narración visual secuencial), por ejemplo, ya codifica este sentido ascendente (de abajo arriba) para gloria del emperador al que homenajea, pues las legiones avanzan de izquierda a derecha enfrentándose así a los obstáculos que se van encontrando. El conocido tapiz de Bayeux, una obra de más de 70 metros que narra la conquista de Inglaterra por parte de Guillermo el Conquistador, nos puede servir también de ejemplo: el cometa Halley

[20] "auspicious signs appear on the right, or travel from left to right (ie. birds or commets), while inauspicious signs appear on the left, or travel from right to left. These conventions were followed by the Romans under the Empire, and were adopted by Christians" (Hall, 2000, p. 19).

aparece a la derecha como un mal augurio durante la coronación de Haroldo y los caballeros de Guillermo avanzan en un claro eje de izquierda a derecha contra la infantería sajona (**FIG. 2/13**).



FIG. 2/13. Anónimo. (1082-1096). Tapiz de Bayeux. Lana y lino textil. Musée de la Tapisserie de Bayeux, Bayeux. Detalles del tapiz: a la izquierda, coronación de Haroldo; a la derecha, las tropas de Guillermo atacan a la infantería sajona.

Por tanto, parece que la orientación de los elementos en la historia del arte sí es relevante. Varios autores han comentado el hecho de que muchas obras de arte cambian radicalmente cuando son invertidas como imágenes espejo (Wölffin, 1941; Gaffron, 1950), aunque no todos los estudios empíricos hayan probado que ante la obra original y la inversión haya una clara preferencia por la primera (Swartz & Swartz, 1976). Además, como señala Gardner (2005, p. 37), a lo largo de la historia han existido famosos pintores que se han mostrado indiferentes respecto al hecho de que sus obras fueran invertidas, como en el caso de Rubens. Sin embargo, sí parece posible que, especialmente en algunas obras, el cambio de orientación de los objetos pueda afectar a nuestra recepción de la obra debido a las tradiciones de representación visual que acabamos de recoger aquí.

Hall (2000), sin embargo, rechaza la teoría que asume sin problemas que las pinturas siempre se leen de izquierda a derecha. En su libro *The Sinister Side. How Left-Right Symbolism Changed Western Art* realiza un recorrido por el simbolismo de la izquierda y la derecha en la pintura occidental, concluyendo que antes de la era moderna, se consideraba izquierda y derecha desde la perspectiva del personaje y no del observador (como se puede observar en el simbolismo presente en el buen ladrón, situado a la izquierda del cuadro, pero a la derecha respecto a Jesucristo).

No era infrecuente, además, que la pintura narrativa empleara otras direcciones de lectura para ordenar los diferentes momentos temporales en la secuencia de acontecimientos. Lavin (1990), en su exhaustivo estudio de murales italianos desde el siglo V hasta el siglo XVI, señala que no emplean siempre una dirección de lectura fija de izquierda a derecha. El orden de lectura predominante es, precisamente, el de "patrón envolvente" (*Wraparound pattern*), en el cual los dos sentidos de lectura coexisten en los dos muros (**FIG. 2/14**). Paradójicamente, además, este sentido de lectura es el más común en los siglos XV y XVI, época de difusión de la imprenta. Tampoco era infrecuente el "envolvente contrario a las agujas del reloj" (*Counterclockwise Wraparound*), en el que los dos muros se leen de derecha a izquierda (FIG. 2/14). Otros sentidos de lectura también aparecen con frecuencia, incluyendo de abajo a arriba (**FIG. 2/15**), en forma de cruz (**FIG. 2/16**) o en bustrofedón (**FIG. 2/17**).

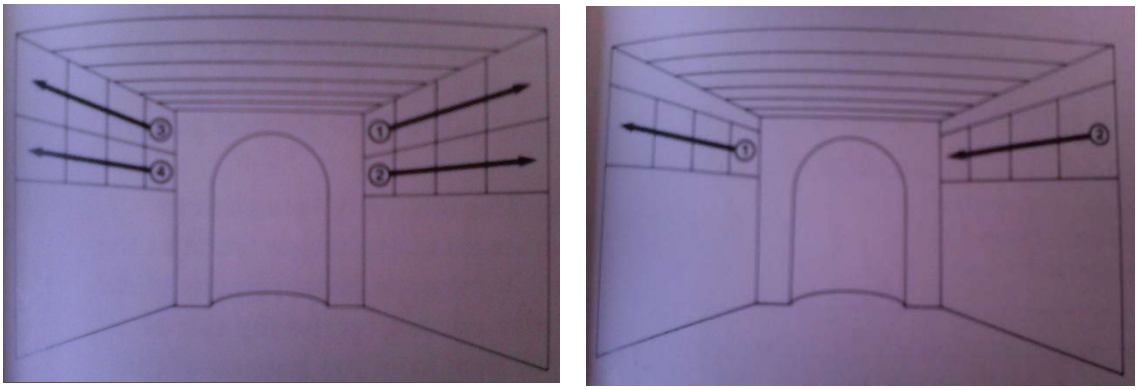


FIG. 2/14. En la imagen de la izquierda se representa el "patrón envolvente" (*Wraparound Pattern*), en el cual se combinan los sentidos de lectura de izquierda a derecha y de derecha a izquierda. Es el modelo más común (más de un tercio del total de ejemplos analizados) del estudio de Lavin. En la imagen de la derecha se puede observar el "envolvente contrario a las agujas del reloj" (*Counterclockwise Wraparound*), en el que en ambos muros las imágenes se leen de derecha a izquierda. Imágenes tomadas de Lavin, M. A. (1990). *The Place of Narrative. Mural Decoration in Italian Churches. 431-1600* (p.7). Chicago: University of Chicago Press.

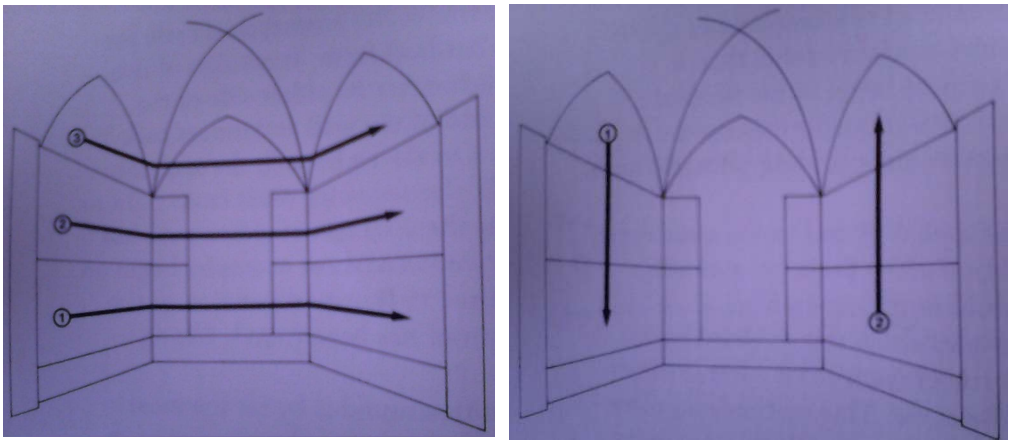


FIG. 2/15. En estas imágenes se pueden observar dos patrones en los que las imágenes se leen de abajo a arriba. A la izquierda, el "patrón en ábside hacia arriba" (*Apse pattern, up*), donde el sentido de lectura avanza en líneas desde la parte inferior y, a la derecha, el menos frecuente "patrón arriba-abajo, abajo arriba" (*Up-Down, Down-Up*), donde se comienza de arriba abajo para terminar invirtiendo el sentido. Imágenes tomadas de Lavin, M. A. (1990). *The Place of Narrative. Mural Decoration in Italian Churches. 431-1600* (pp.9-10). Chicago: University of Chicago Press.

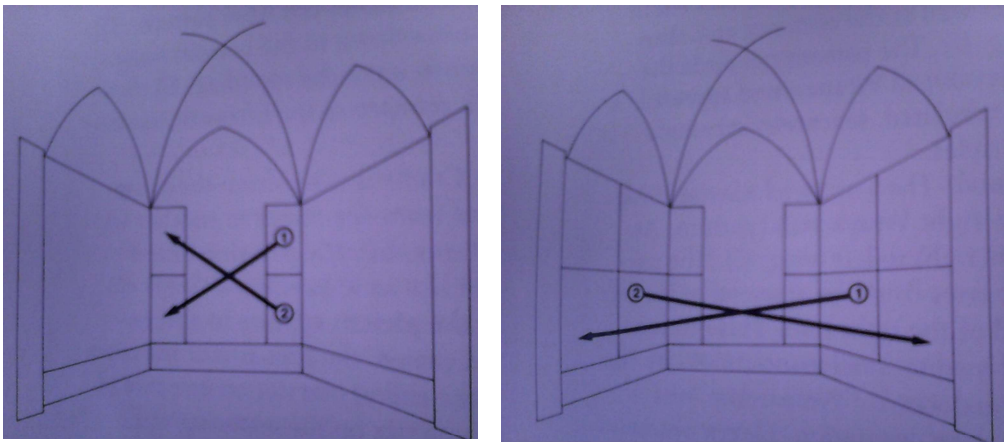


FIG. 2/16. En estas imágenes se pueden observar dos patrones en los que las imágenes se leen en diagonal, en forma de cruz, ya sea verticalmente (a la izquierda) u horizontalmente (a la derecha). Aronberg Lavin llama a este tipo de patrones "cuna de gato" (*Cat's Cradle*) debido a su semejanza con el popular juego de cuerdas. Imágenes tomadas de Lavin, M. A. (1990). *The Place of Narrative. Mural Decoration in Italian Churches. 431-1600* (p.8). Chicago: University of Chicago Press.

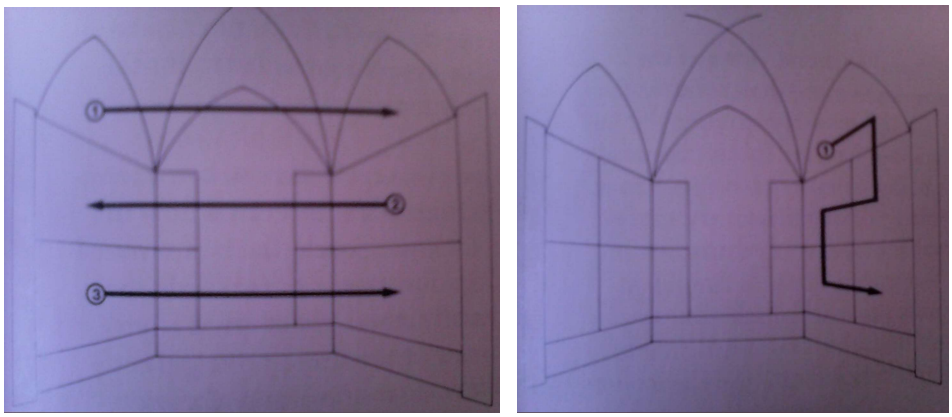


FIG. 2/17. En estas imágenes se pueden observar dos tipos patrones en bustrofedón. El de la izquierda, el bustrofedón ocupa la superficie de tres muros, mientras que el de la derecha se desarrolla en un solo muro. Este sentido de lectura es bastante común en el siglo XIV y XV, pero prácticamente desaparece a partir del siglo XVI. Imágenes tomadas de Lavin, M. A. (1990). *The Place of Narrative. Mural Decoration in Italian Churches. 431-1600* (p.9). Chicago: University of Chicago Press.

El orden cronológico de los eventos, pues, no parece siempre estar relacionado con la dirección de lectura de izquierda a derecha en la historia del arte. Pese a no ser abundantes las investigaciones en este campo, otros estudios confirman la presencia y el vigor de estos protocolos alternativos de lectura en el arte medieval. Stuart Whatling (2010) realiza un estudio narratológico del arte narrativo religioso de los siglos XII y XIII, especialmente en Francia. Es especialmente interesante su análisis de varias vidrieras, con órdenes de lectura variados y un uso frecuente del bustrofedón. Dentro de la pintura narrativa, en la obra *El jardín del Edén* (1536), de Lucas Cranach el Viejo, los conocidos eventos del Génesis no están ordenados visualmente de izquierda a derecha, sino en una configuración muy libre (**FIG. 2/18**). En el centro del cuadro y en un tamaño superior al resto de escenas, Dios prohíbe a Adán y Eva comer la fruta del árbol prohibido. De hecho, su mano señala al árbol a nuestra izquierda, debajo del cual se puede observar la escena en la que Eva invita a Adán a probar la fruta prohibida y, avanzando al extremo izquierdo, la expulsión de ambos del paraíso. En una posición central y ligeramente superior y a la izquierda de Dios aparece la creación de Adán de la mano de Dios, reconocible por su misma vestimenta. A nuestra derecha, se encuentran otras dos escenas: la creación de Eva a partir de la costilla de Adán, y Adán y Eva avergonzados de su desnudez. Algunos años antes, autores como Sandro Boticelli también se habían inspirado en la tradición medieval de la pintura narrativa para representar distintos momentos temporales en una sola imagen sin recurrir por ello a un ordenamiento secuencial de izquierda a derecha, como en los tres primeros lienzos de la serie *Nastagio degli Osnesti*, basada en una de las historias del *Decamerón* de Giovanni Bocaccio. La libertad de las rutas diegéticas de los personajes en la pintura se puede observar asimismo en algunas de sus ilustraciones para la *Divina Comedia*, de Dante Alighieri. En una de ellas los personajes (Virgilio y Dante) aparecen representados hasta en seis ocasiones rodeando y observando los pozos del infierno (**FIG. 2/19**), anunciando formas de narración del lenguaje de los cómics que veremos más adelante, como el dibujo trayecto.

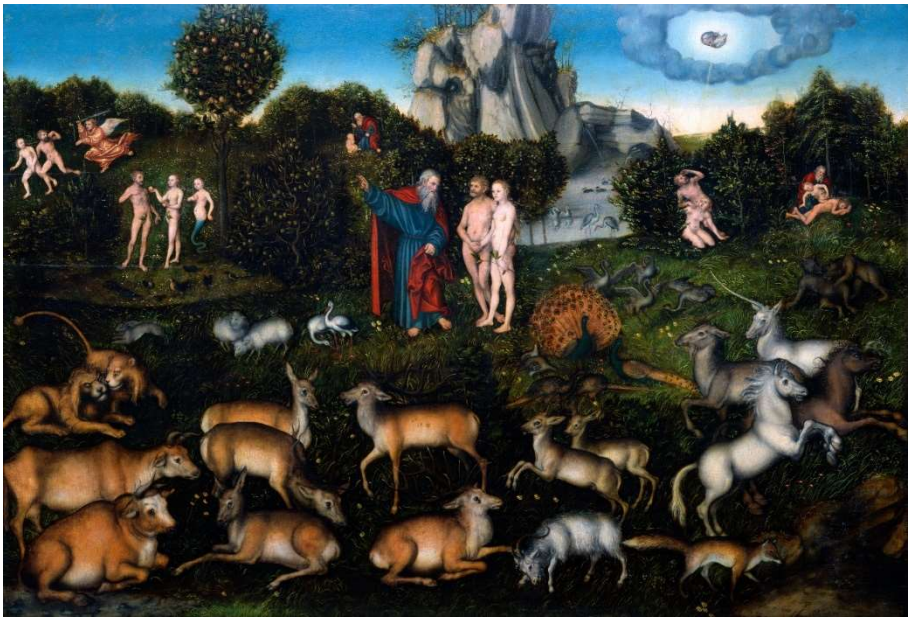


FIG. 2/18. Cranach "el Viejo", L. (1536). *El jardín del Edén*. Kunsthistorisches Museum, Viena. Óleo sobre tabla.



FIG. 2/19. Boticelli, Sandro. (1480-1495). "La vorágine infernal", *Dibujos para la Divina Comedia*. Biblioteca Apostólica Vaticana, El Vaticano. Dibujo a la punta de plata coloreado al temple sobre pergamino.

Por último, es necesario recordar que la presencia de varias escenas, sin la necesidad de estar ordenadas en un eje de dirección estricto, es habitual en numerosas obras pictóricas de diversas épocas. Piénsese, como ejemplo, en *Juego de niños* (1560), de Pieter Brueghel el Viejo, un cuadro que representa 83 juegos infantiles diferentes con más de doscientos niños, aunque en este caso las acciones son interpretadas como simultáneas en el tiempo, generando un efecto acumulativo.

Por otra parte, tampoco hay lugar aquí para examinar la larga y rica tradición de tiras y secuencias narrativas europeas anteriores al siglo XVIII. Pero podemos recoger un ejemplo muy interesante del trabajo de Bartual (2010), que sí rescata numerosas muestras de esta tradición. Se trata de una tira con secuencias de viñetas y secuencias internas que relata el proceso de ejecución de rebeldes protestantes en Praga. Este tipo de tira, que empezó a popularizarse a partir del siglo XVII, emplea números (en otros ejemplos son letras[21]) que permiten romper con el orden de lectura tradicional y establecer un sofisticado orden de lectura de los complejos acontecimientos que pretende reflejar (**FIG. 2.20**).

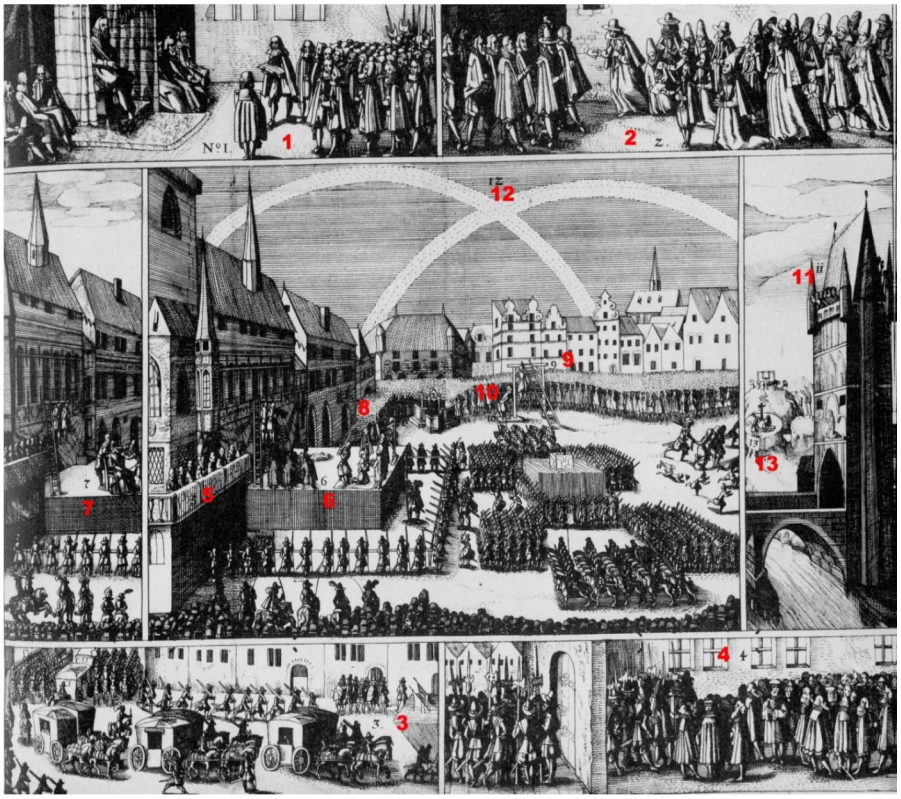


FIG. 2/20. Anónimo. (1621). *Ejecución de los rebeldes protestantes en Praga, 11 y 22 de Junio de 1621*.. British Museum, Londres. Grabado. Esta obra emplea la numeración para alterar el orden de lectura tradicional de izquierda a derecha a partir de la segunda viñeta. La complejidad de los eventos representados hace que el texto (no reproducido en esta imagen) sea imprescindible para la interpretación de los sucesos. Imagen tomada de Bartual, R. 2010. *Poética de la narración pictográfica: de la tira narrativa al cómic* (p.559). Tesis doctoral dirigida por M. A. Fernández Rodríguez. Universidad Autónoma de Madrid, Madrid.

[21] Aunque es necesario señalar que las letras y los números no siempre indicaban estrictamente el orden de lectura, sino que a veces su intención era simplemente identificar áreas o detalles.

Se podrían citar una larga serie de ejemplos adicionales[22], pero no hay espacio (ni es el objetivo de este trabajo) documentarlos todos. Valgan, pues, los ejemplos anteriores como muestra de la existencia de modelos pictóricos y visuales que no seguían necesariamente ese eje de dirección de lectura de izquierda a derecha.

2.5.3. La infografía y las direcciones de lectura

Se podría afirmar que el ser humano siempre ha empleado representaciones gráficas con intención artística, pero también como medio de comunicación para proporcionar información de diferente tipo. En este último sentido, los mecanismos de representación y la popularidad que ha adquirido la infografía en los últimos años merecen un comentario aparte. El término suele designar la representación visual de información a través de una combinación de texto, imágenes, diagramas y gráficos, y es empleada en la actualidad no solo en el periodismo, la investigación o la divulgación científica, sino también en el *marketing* y el mundo de los negocios. La infografía se ha desarrollado especialmente gracias a Internet y las redes sociales, que han hecho posible que una enorme cantidad de información sea compartida visualmente de manera casi inmediata. Como señalan Lankow, Ritchie & Crooks (2012), "esta entrada de información necesita ser consumida y procesada, lo que requiere nuevos métodos de comunicación. La infografía, a través de diferentes manifestaciones, se encuentra en la vanguardia de esta nueva forma de pensar"[23]. Este tipo de diagramas permite, en efecto, la integración de texto, datos e imágenes, contemplados de manera simultánea y como parte de un todo. Otro término más técnico, esquemática, se ha popularizado en las últimas décadas para designar a la técnica comunicológica que facilita la construcción de esquemas, entendiendo que el esquema "es una visualización gráfica, una trasposición lógica de datos y fenómenos abstractos de la realidad […]. Los esquemas

[22] Lefèvre señala la existencia de una mayor libertad en el sentido de lectura de las imágenesantes de mediados del siglo XIX y cita diversas obras que emplean diferentes mecanismos alternativos como los que hemos planteado antes (2009, pp. 231-232).

[23] "this influx of information needs to be consumed and processed, which requires new methods of communication. Infographics, in many different forms, are at the forefront of this new way of thinking" (Lankow *et al.*, 2012, p. 12).

configuran el nuevo campo de producción de información para la transmisión de conocimientos, que no pueden ser formulados en palabras ni representados en imágenes" (Costa, 2003, p. 162).

¿Han afectado estas nuevas técnicas de comunicación visual a los protocolos tradicionales de lectura que hemos señalado hasta ahora? Algunas de las principales monografías sobre infografía advierten de la vigencia de los mismos:

> Es necesario tener en cuenta que las lenguas occidentales se leen de arriba abajo y de izquierda a derecha. Solemos distribuir la información de acuerdo a su importancia, presentando primero el material más importante y después el material secundario o de apoyo. Hacemos esto para transmitir siempre la información más importante primero[24].

Los protocolos de lectura y la jerarquización visual tradicional, por tanto, siguen teniendo un peso nada desdeñable. Es evidente, por ejemplo, que el punto de entrada en una página sigue siendo normalmente la esquina izquierda de la misma en buena parte del mundo contemporáneo. Parece, sin embargo, que la posibilidad de presentar la información de una manera más visual ha permitido una configuración del espacio más libre y menos constreñida a los ejes izquierda-derecha, arriba-abajo. La presencia de flechas y otros vectores, además de la propia imagen, permite crear órdenes de lectura que rompen con la linealidad. De esta forma, hemos asistido a la recuperación del bustrofedón en muchas infografías, como en este ejemplo de Anna Vital (**FIG. 2/21**), que presenta una lectura continua sin saltos de línea que, pese a romper con los protocolos de lectura tradicional, resulta clara y natural. El orden de lectura está reforzado por la orientación de las figuras posicionadas hacia la izquierda o hacia la derecha cuando la línea cambia de dirección, así como por la presencia de un número que acompaña a cada grupo de imágenes y texto. Otras opciones, como los diagramas de flujo, exigen una lectura participativa en la que el lector puede elegir entre diversas opciones. Así, por ejemplo, *The Evolution of the Geek* (**FIG. 2/22**) propone un diagrama

[24] "Since Western languages read from top to bottom, left to right, we keep this in mind when designing. We tend to lay out the information according to its importance, with the most important material presented first, and supporting materials to follow. We do this so that we always convey the most important information first" (Lankow *et al.*, 2012, p. 135).

en forma de árbol en el que se rastrea la genealogía de los distintos tipos de *geek* ("friki"). Por otra parte, *Do you have allergies? A very simple self-diagnostic chart* (**FIG. 2/23**) emplea preguntas dirigidas al lector a modo de cuestionario, cuyas respuestas le van llevando a nuevas preguntas y convierten cada lectura de este tipo de diagramas en una experiencia diferente que requiere la colaboración activa del lector. Sin embargo, en este caso se trata de un falso test en clave de humor, puesto que todas las respuestas conducen a la misma respuesta ("probablemente tienes alergias") que conecta con las intenciones comerciales de Clorox, la empresa de limpieza que es coautora del gráfico.

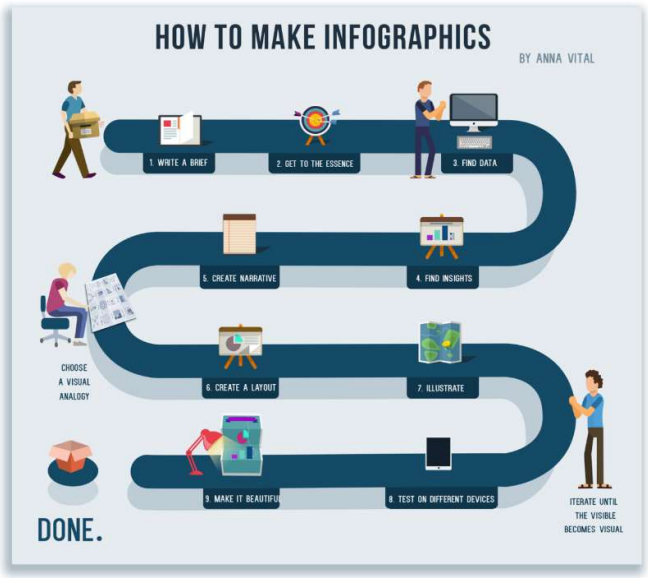


FIG. 2/21. Vital, A. (2015). *How to make infographics*. Imagen recuperada de http://fundersandfounders.com/author/anna-vital/

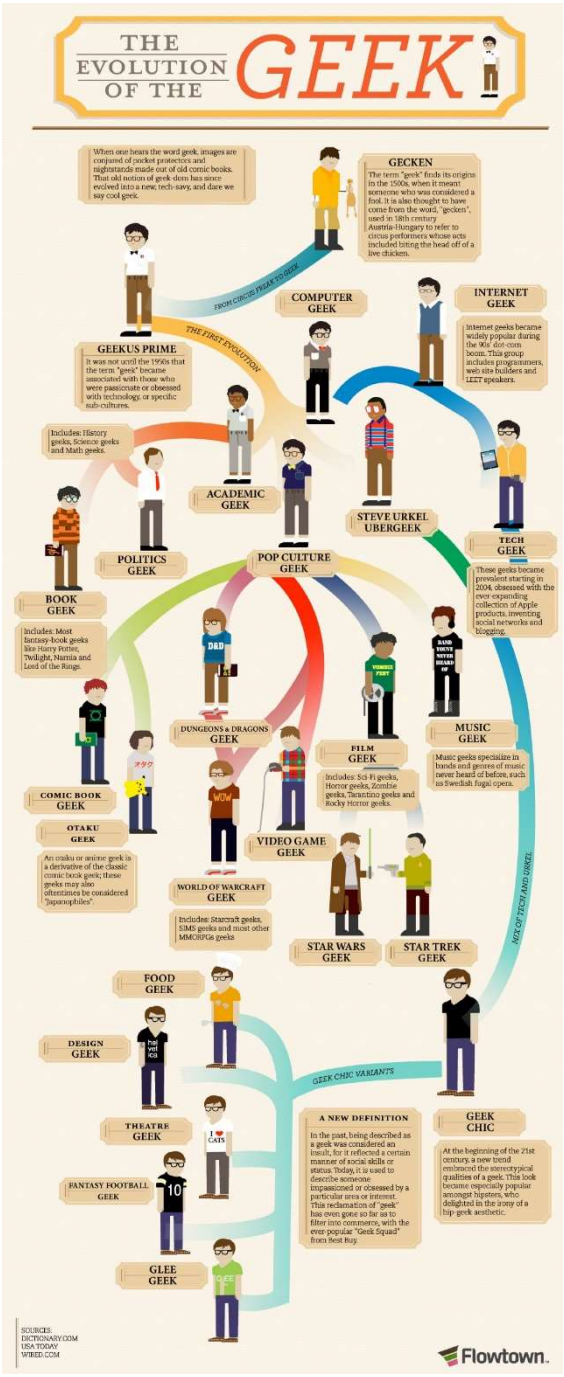


FIG. 2/22. Flowtown. (2011). *The Evolution of the Geek.* Imagen recuperada de http://visual.ly/evolution-geek

Otro de los modelos para presentar información que se ha popularizado en los últimos años es el relacionado con los mapas narrativos. Esta nueva sub-disciplina, como señala Mamber, constituye "una fusión de los gráficos informativos, los diagramas periodísticos, la visualizaciones, las reconstrucciones y algunos mapas geográficos convencionales (pero ambiciosos), todos ellos al servicio de la idea de buscar acercamientos para representar eventos situados en el tiempo y ubicados en el espacio"[25]. Existen, obviamente, diversos modelos de mapas narrativos, incluyendo variantes con diversos grados de figuración y abstracción. En este sentido, la prensa convencional lleva ya varias décadas haciendo uso de mapas narrativos para explicar diversos sucesos, como podemos ver en este ejemplo de la amplia cobertura informativa e infográfica que los diarios efectuaron de los atentados en París el 13 de noviembre de 2015 (**FIG. 2/24**). En este caso, el mapa narrativo permite reflejar la complejidad de los eventos sucedidos en diversos puntos de la capital simultáneamente. Para ello, los autores han destacado las zonas implicadas en un mapa ampliado de una sección de la ciudad (en la parte superior a la derecha), asociando un código de colores para destacar la acción de cada comando. Se ofrecen dos principales líneas de lectura: una puramente cronológica, guiada por los números y que salta de escenario en escenario (el texto precisa la hora y los datos del evento), y otra que se centra en cada explosión o tiroteo según su zona en el mapa.

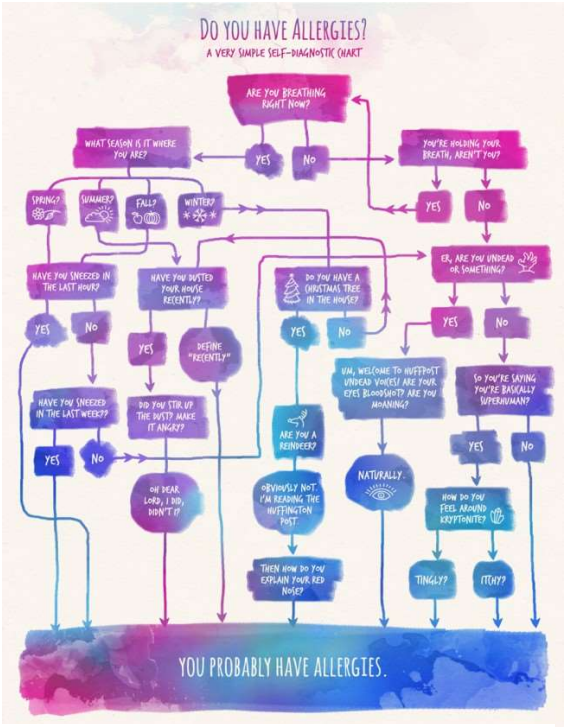


FIG. 2/23. *The Huffington Post*/Clorox. (2015). *Do you have allergies? A very simple self-diagnostic chart*. Imagen recuperada de https://www.huffingtonpost.com/2015/05/11/you-probably-have-allergies-flowchart_n_7129762.html?guccounter=1

[25] "a merging of information graphics, journalistic diagramming, visualizations, reconstructions, and some conventional-looking (but ambitious) geographic maps, all in service of this idea of looking for approaches to representing a set of spatially located, temporally situated events" (Mamber, 2003, p. 2).

En los últimos años podemos observar una creciente popularidad de la historia de los mapas y de los mapas artísticos[26] (así como a la sofisticación creativa de sus narrativas), entre los cuales aparecen propuestas muy ambiciosas, como *Plotted. A Literary Atlas* (2015), del diseñador e ilustrador Andrew DeGraff. Esta obra recoge diversos mapas narrativos que representan visualmente capítulos de obras literarias o incluso obras literarias completas. Por ejemplo, en la **FIG. 2/25** se puede observar una visión esquemática del primer capítulo de *Un cuento de Navidad*, de Charles Dickens, donde se representan las trayectorias de los personajes mediante caminos de colores que obedecen a una leyenda situada en la parte inferior de la imagen.

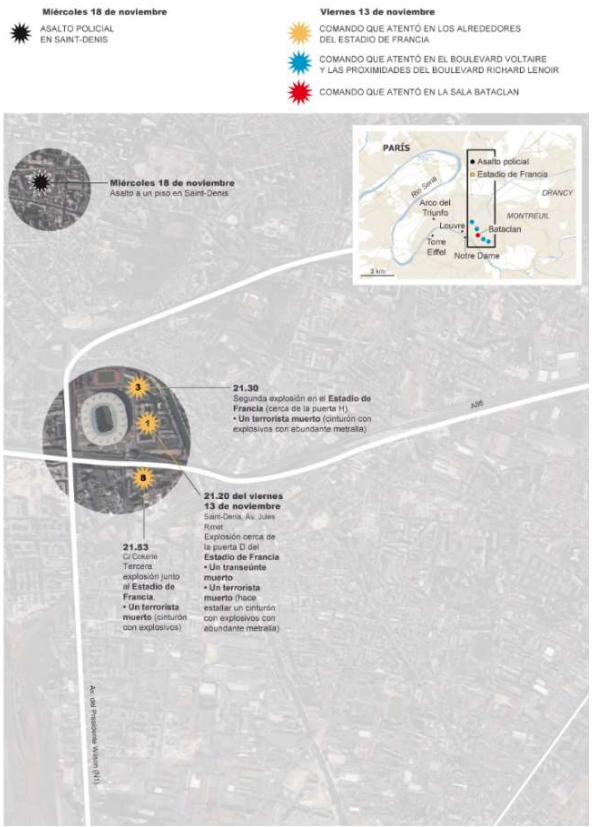


FIG. 2/24. Ondarra, T.; Alameda, A.; Alonso, A & Silva, R. (2015). "Operación antiterrorista en París tras los atentados del 13-N". *El País*, 22 de diciembre de 2015. Detalle de imagen.



FIG. 2/25. DeGraff, A. (2015). *Plotted. A Literary Atlas* (p. 45). San Francisco: Pulp.

[26] Algunos ejemplos de este nuevo interés lo encontramos en las obras de Barber (2005) y A. Baynton-Williams (2015).

Otro ejemplo de ruptura del modelo de escritura y lectura tradicional lo encontramos en el auge de las notas visuales (*visual sketching* o *visual notetaking* en inglés), muy relacionadas con la infografía. Los numerosos ilustradores y diseñadores que las realizan defienden que es el método perfecto para tomar notas de eventos en directo, pues el cebero procesa la información de forma más eficaz cuando emplea dos canales[27] (visual y verbal). Los diversos manuales que invitan a realizar esta práctica recogen maneras diferentes de organizar la información, como Mike Rhodes, quien propone en su libro, sin voluntad de ser exhaustivo e invitando expresamente al lector a encontrar sus propios modelos, siete patrones para organizar las notas (lineal, radial, vertical, camino narrativo, modular, rascacielos y "palomitas") (2013, pp. 90-117) (**FIG. 2/26**), algunas de las cuales abandonan expresamente la escritura lineal.



FIG. 2/26. Rhodes, M. (2013). *The Sketchnote Handbook. The illustrated guide to visual note taking*, (p.116). Berkeley: Peachpit Press.

Podríamos seguir citando ejemplos, pero parece, en definitiva, que existe una mayor presencia de información visual en los últimos años, donde la imagen no sirve de mera ilustración al texto, sino que vectoriza el discurso y modifica el modelo de lectura tradicional que se vio con anterioridad en este trabajo.

[27] Existen, en este sentido, estudios que han demostrado que las personas recuerdan mejor los datos incluso cuando hacen simples garabatos (Sample, 2009).

CAPÍTULO 3: LOS PROTOCOLOS DE LECTURA TRADICIONALES Y EL FORMATO CÓDICE

3.1. Introducción

El objetivo de este capítulo es demostrar la existencia de unos protocolos de lectura que se desarrollaron en Occidente dentro del formato códice y de la página, uno de sus principales elementos articuladores. Se plantea, pues, un recorrido por la historia de los diferentes soportes de escritura para contextualizar el surgimiento y consolidación del códice. Se hará hincapié en la consolidación de un cierto modelo basado en la lectura lineal del códice (línea a línea, párrafo a párrafo y página a página hasta el final) y la estandarización del libro como vehículo de este modelo. Este modelo se ha llegado a implantar hasta tal punto que se ha vuelto invisible para el lector. Sin embargo, se ofrecerán ejemplos de distintas tradiciones que reivindican la materialidad del libro como objeto y que ofrecen otras formas de lectura. Se explorarán ejemplos de tres tradiciones diferentes: la literatura experimental, los libros infantiles y los libros de artista y revistas independientes.

3.2. Los soportes de la escritura a lo largo de la historia

Debido al papel fundamental que muchas obras en campos como la literatura, la filosofía o las matemáticas han tenido a lo largo de la historia de nuestra civilización, es fácil olvidar que los libros que contenían y siguen conteniendo este conocimiento hoy son objetos materiales. Estos textos esenciales de nuestra cultura no constituyen, pese a que en ocasiones lo puedan parecer, entidades abstractas, sino que son producidos y recibidos por los lectores en un soporte, material, formato y diseños determinados. Por tanto, el libro como objeto material, así como sus partes y funcionamiento interno, representarán el planteamiento fundamental de este capítulo. Este enfoque, que se puede denominar bibliográfico, difiere de otros campos y disciplinas que se centran en el libro como texto (Filología, Historia de la Literatura) o como producto de transacción

(Historia social del libro). Como nos recuerda Howsam, "el estudio bibliográfico demuestra que el libro como objeto contiene la evidencia de su propia fabricación; transmite no solo, evidentemente, el texto de sus páginas, sino también un 'texto' adicional a través de su formato, materiales, diseño e impresión"[28].

La escritura no es concebible sin un soporte que la contenga y la propia etimología de la palabra (del latín *scribere*) remite a la raíz indoeuropea *skreibh-, que tiene que ver con la idea de "rayar" o "grabar". En efecto, parece que los primeros soportes de la escritura de los que se tiene constancia incluyen materiales tan variados como rocas, hojas y cortezas de árbol, madera, conchas, caparazones de tortuga o seda. Entre estos, la piedra representó un soporte fundamental en la mayoría de civilizaciones antiguas, de los egipcios a los griegos y los romanos. En cierto sentido, todavía hoy lo sigue siendo, al menos en un ámbito ceremonial público, si pensamos en las lápidas de los cementerios, las estatuas o algunas inscripciones en edificios.

Sin embargo, la escritura cuneiforme sumeria, comúnmente considerada el primer sistema de escritura de la historia (como se vio en el capítulo anterior), empleó con frecuencia las tablillas de arcilla. Este soporte no solo era más ligero y fácil de transportar (y de cortar) que la piedra, sino que la inscripción en él también resultaba más sencilla. Asimismo, su contenido se podía borrar y la tablilla podía volver a ser utilizada, lo cual suponía una gran ventaja para enseñar a los nuevos escribas. No obstante, como ocurre con frecuencia en la historia de los soportes, la elección de la arcilla no solo se explica por sus cualidades, sino también por ser un material abundante y accesible en la Antigua Mesopotamia.

El papiro suele ser considerado otro de los principales materiales de escritura de la historia y, pese a ser abundante en las cuencas del Nilo, casi se extinguió por su sobreexplotación. Este nuevo material, además de ser fácil de producir y transportar, era flexible y podía contener textos muy extensos (algunos de los ejemplares del *Libro*

[28] "bibliographical scholarship demonstrates that the book-as-object holds the evidence of its own making; it carries not only the obvious text of its pages but a further 'text' in its format, materials, design and impression" (Howsam, 2014, p. 4).

de los Muertos egipcio superaban los 40 metros). Estos, con ayuda de un bastón o palo (conocido como *umbilicus*), se enrollaban para ser almacenados y se desenrollaban para poder ser leídos. Sin embargo, no todo eran ventajas. El papiro era frágil, no podía ser reutilizado con facilidad y su escasez y problemas de distribución hicieron que su precio aumentara.

La piel del ganado, al contrario que el papiro, estaba disponible en diversas zonas geográficas con climas muy diferentes y proporcionó otro de los principales materiales de escritura: el pergamino. Este nuevo soporte era longevo, mucho más resistente que el papiro y soportaba mejor la tinta. También era reutilizable (dando lugar al fenómeno de los palimpsestos, manuscritos con restos de obras previas borradas). Sin embargo, también resultaba pesado y sus costes de producción eran elevados.

Papiro y pergamino convivieron muchos siglos hasta que el primero se impuso definitivamente gracias a la difusión del códice hacia el siglo IV. El pergamino sería a su vez reemplazado más adelante por el papel elaborado con trapos y lino, que era más barato, más fino y absorbía mejor la tinta. Pese a que el papel había sido inventado en China siglos atrás (ya en el siglo II d.C. existía un papel realizado a partir de materiales como la seda, la paja de arroz o el cáñamo), no llegó a Europa hasta después del siglo X, introducido por los árabes a través de Sicilia y la Península Ibérica. Sin embargo, es a partir del siglo XIII y XIV, gracias a una mayor disponibilidad de materiales para su elaboración (camisas, trapos, etc.) y a la proliferación y mecanización de los molinos de papel, cuando el papel comienza a competir seriamente con el pergamino. Este será reemplazado a lo largo del siglo XV y de forma casi definitiva tras la invención de la imprenta[29]. Sin embargo, aunque resultara más barato que el pergamino, el papel siguió siendo un producto relativamente caro durante varios siglos. Solo tras la introducción del papel vegetal y el desarrollo de la maquinaria de impresión durante el siglo XIX se

[29] Sin embargo, el pergamino siguió siendo utilizado en ciertas obras de lujo. Las primeras biblias de Gutenberg, por ejemplo, empleaban todavía el pergamino y necesitaban una media de 170 ovejas para cada ejemplar.

pudo obtener no solo un producto más barato, sino también un material más fino y más claro que absorbiera mejor la tinta.

3.3. El triunfo del códice y la página como elemento articulador

El surgimiento del códice suele situarse en Roma hacia el siglo I, pero adoptado y difundido entre los siglos II y IV. Sus antecedentes directos son las tablillas (*tabulae*) de madera (y, en algunos casos, marfil), utilizadas ya por los griegos, que frecuentemente estaban cubiertas por una capa de cera y presentaban un pequeño margen a los cuatro lados. Sobre ellas se escribía por medio de estiletes (*stilus*) y el uso de cera permitía que la escritura se pudiera borrar rascando. Era habitual que estas tablillas se unieran en grupos de dos (díptico), tres (tríptico) o más (políptico) por medio de correas o anillos metálicos. Las tablillas interiores admitían la escritura por ambas caras, mientras que las exteriores solamente por una, dejando así la otra como tapa para proteger y ocultar el documento. Se formaban así una especie de cuadernos utilizados para la contabilidad, el comercio o los ejercicios escolares de los estudiantes, así como para los borradores de los escritores. Este tipo de ensamblaje anticipa, pues, la tecnología base del códice, que fundamentalmente constituye "un conjunto de cuadernos compuestos por un número mayor o menor de pergaminos o pliegues de papel escritos o impresos" (Pedraza Gracia, 2003a, p. 135). En cambio, como sucede habitualmente con la mayoría de cambios de soporte y desarrollos tecnológicos, las tablillas no desaparecieron del todo y fueron empleadas a menudo a lo largo de la Edad Media (especialmente en registros o para anotar transacciones comerciales).

El paso del rollo al códice representa, sin duda, uno de los momentos claves en la evolución del libro y de la lectura. El nuevo soporte proporcionaba enormes ventajas respecto al rollo. No solo su transporte y almacenamiento resultaban más fáciles, sino que también tenía una mayor capacidad de albergar textos (era frecuente encontrar códices con varias obras dentro de sus tapas) y se conservaba mejor. Además, la

introducción del pergamino como material habitual del códice[30] permitió el paso a una escritura por las dos caras (opistográfica), que continuó con la migración al papel, frente al uso habitual de una sola cara (anapistográfica) del papiro. El lector veía también como una de sus manos se liberaba, siendo esto de especial utilidad para escribir comentarios o copiar los textos. Es necesario recordar, por otra parte, que el rollo no permitía encontrar citas o pasajes con la misma facilidad que el códice si estaban localizados a gran distancia de donde se encontrara abierto y el texto era largo.

En cualquier caso, el paso del rollo al códice estuvo asociado directamente con el auge del cristianismo. Así, el desarrollo de esta nueva tecnología posibilitó la práctica litúrgica cristiana, que demandaba la lectura de un pasaje del entonces por primera vez "Antiguo" Testamento (conocido como biblia hebrea, o Tanaj en el judaísmo: acróstico de Torá –Ley–, Neviim –Profetas– y Ketuvim –Escritos–) no en su contexto original, sino contrastado con un pasaje del "Nuevo" Testamento. Se creó, por tanto, una nueva práctica de lectura discontinua que permitía localizar y comparar fragmentos saltando hacia adelante y hacia atrás, facilitada aún más cuando los códices que contenían biblias comenzaron a incluir índices y a dividir el texto en versículos numerados (Masten, Stallybrass & Vickers, 1997, p. 3). Esta conexión entre el cristianismo y el códice parece estar demostrada, además, por el hecho de que el rollo fue sustituido tempranamente en las comunidades cristianas: no solo todos los manuscritos de la Biblia preservados completos son códices, sino también el 90% de los textos bíblicos y el 70% de textos litúrgicos fechados entre los siglos II y IV (Chartier, 1995, p. 90).

El rollo, obviamente, no desapareció inmediatamente[31] e incluso después de ser reemplazado por el códice en la mayoría de casos siguió empleándose hasta bien entrada la Edad Media. El rollo sobrevivió de esta manera en contextos legales o

[30] Es necesario señalar que el papiro no desapareció y se llegó a utilizar en algunos libros, pero el material no respondía bien al nuevo soporte y acabó por ser reemplazado totalmente (Dahl, 2006, p. 33).

[31] El rollo mantuvo su prestigio en Roma. Roberts y Skeat señalan, por ejemplo, que San Agustín se llega a disculpar en una de sus cartas por escribirla en forma de códice en vez de rollo (1983, p. 24).

notariales, así como en la redacción de genealogías (**FIG. 3/1**) o en el papel de los actores (*actor's role*, en inglés). Asimismo, en muchas ocasiones el rollo conservó el prestigio clásico en la representación pictórica de los libros en monumentos, pintura o escultura, aun tras haber sido sustituido casi por completo por el códice. Por otra parte, el rollo (especialmente el Pentateuco o Torá) ha sobrevivido hasta nuestros días en el uso litúrgico del judaísmo.



FIG. 3/1. Anónimo. (1480-79). *Chronique Anonyme Universelle*. Boston Public Library, Boston. Genealogía en forma de rollo manuscrito iluminado de más de 10 metros que recoge acontecimientos desde la creación del mundo hasta 1380.

Al principio, el tamaño de los códices era reducido y hasta el siglo V no comienza a haber mayores formatos. Parece, pues, que se tardó siglos en reconocer el potencial de la nueva forma, ya que hasta el siglo III solo se conservan códices de 150 hojas (es decir, 300 páginas) y la mayoría era mucho más pequeños (Roberts & Skeat, 1983, p. 48). Los primeros ejemplares, además, solían ser cuadrados "con objeto de mantener la misma perspectiva de lectura y número columnas que se tenía con el rollo" (Pedraza Gracia, 2003b, p. 65). Es necesario recordar, en este sentido, que el rollo ya empleaba, especialmente si el texto era extenso, una suerte de columnas que podemos considerar verdaderas protopáginas. En latín estas columnas se denominaban *paginae* (palabra que originalmente significaba "hileras de vides", relacionada con el verbo *pangere*, "hincar"

o “plantar”), mientras que cada línea era conocida como *versus* (“surco”). Estos primeros códices, que mantenían la distribución visual del rollo a la hora de la lectura, presentaban un número variable de columnas, que se fue reduciendo al mismo tiempo que el soporte se iba estableciendo en formato rectangular para aprovechar mejor las pieles de los animales.

La página representa uno de los elementos fundamentales de la configuración física y conceptual del códice. Sin embargo, a pesar de su importancia crucial en la transmisión del significado y en las prácticas lectoras, estamos tan habituados a ella que, como señala Mak, a menudo olvidamos cómo ha marcado inevitablemente los parámetros de nuestra relación con las ideas (2011, p. 9).

En primer lugar, es necesario analizar brevemente las posibilidades de la escritura opistográfica. Surgen gracias a esta los conceptos de recto (en el pergamino, el lado de la piel en contacto con la carne, que era más claro) y verso (el lado en contacto con el pelo del animal, que resultaba más oscuro y menos apto para dibujos) para denominar al lado frontal y al lado posterior de la página respectivamente. La escritura opistográfica generó, asimismo, otro nuevo concepto: la doble página. Lo que antes eran páginas distintas son progresivamente percibidas como espacios relacionados por su contigüidad; aunque solo pueda leer el recto o el verso de una página, el lector medieval empieza a concebirlo “en íntima conversación con su homólogo opuesto, dependiendo a menudo de esta relación proximal para mantener la coherencia retórica de su mensaje”[32].

En un principio, las páginas se fabricaban una a una. Sin embargo, pronto se desarrolló un sistema de pliegue del material (pergamino o papel) en cuadernillos que proporcionaban diferentes formatos. Así, el pliego (también llamado bifolio) se dobla

[32] “in close conversation with their facing counterparts, often depending upon proximal relationship to sustain the rethorical coherence of their message” (Mak, 2011, p. 14).

una sola vez para dar lugar al formato folio, dos veces para el cuarto, tres para el octavo, etc. (**FIG. 3/2**).

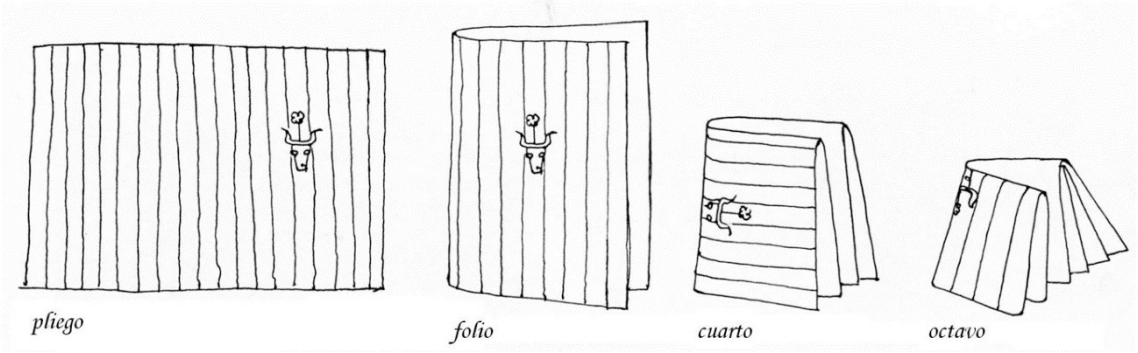


FIG. 3/2. Formatos del códice a partir del plegado del material. Imagen recuperada de https://ecdotica.hypotheses.org/691

De esta forma, la cantidad de pliegues dio lugar a una clasificación de formatos que se prolongó hasta finales del siglo XVIII. Sin embargo, pese a que originalmente el estándar clásico derivado del antiguo papel de tino era de 32 x 44 cm, acabaron surgiendo distintas tradiciones; un octavo en Alemania, por ejemplo, no tenía el mismo tamaño que un octavo en España. También a finales del siglo XVIII se inventó la máquina de bobinas para la fabricación del papel, que permitió una mayor libertad de formatos e hizo progresivamente irrelevante la clasificación anterior. Posteriormente, tras la II Guerra Mundial la Organización Internacional de Normalización (ISO), a través de la norma ISO 216, definió los nuevos formatos estándar, incluido el conocido A4. Esta norma fue aceptada en la mayor parte de países del mundo y en España sustituyó a los formatos utilizados por aquel entonces: pliego pequeño (A1), medio pliego pequeño (A2), folio (A4), cuartilla (A5) y octavilla (A6) (**FIG. 3/3**).

Es importante recordar, por otra parte, que la elección de los formatos no representaba una cuestión sin importancia, pues condicionaba (y condiciona hoy en día también) una cierta forma de lectura. Así, los grandes formatos estaban especialmente indicados para su consulta en casa o en la biblioteca, frente a formatos más pequeños y más fáciles de hojear y transportar. De esta forma, el estadista inglés del siglo XVIII Lord Chesterfield equiparaba los folios a los negocios durante el día, los cuartos a una más fácil compañía después de cenar y los octavos y duodécimos a una compañía más frívola

e íntima por la noche (Stoddard, 1987, p. 7). Los formatos llevan consigo, por tanto, innegables connotaciones. Masten *et al*. nos recuerdan que Thomas Bodley prohibió en la célebre biblioteca de la Universidad de Oxford (conocida actualmente como Bodleiana) los libros en formato cuarto, caracterizados, según él, por su continuo "vagabundeo" de un lado a otro y por su contenido de "basura teatral" (1997, p. 4). De hecho, es sabido que las obras de Shakespeare solo se convirtieron en clásicos a través de su conservación en formato folio.

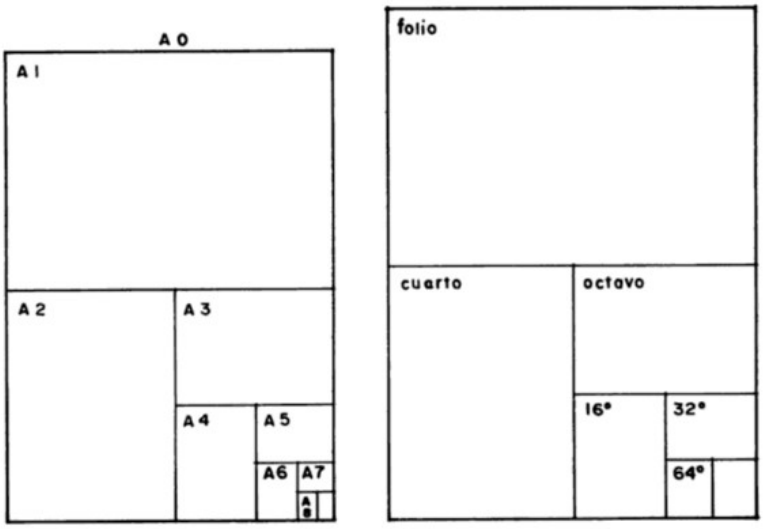


FIG. 3/3. A la izquierda, los formatos modernos estandarizados procedentes de la norma ISO 216 y el tamaño normalizado (841 x 1189 mm). A la derecha, los formatos tradicionales a partir del tamaño clásico (320 x 440 mm). Imagen tomada de Martínez de Sousa, J. (1995). *Diccionario de tipografía y del libro* (p.158). Madrid: Paraninfo.

Asimismo, se desarrollaron varios mecanismos para conservar la secuencia correcta de los folios en los cuadernos de los códices. Quizás el más antiguo sea la signatura, que en un origen consistía en escribir un número en el último folio de cada cuadernillo y en el recto del primer folio. Como de esta forma no se aseguraba el orden dentro del propio cuadernillo, más adelante surgió la signatura a registro, "la designación de cada cuadernillo con una letra y cada uno de los bifolios con un número" (Fradejas Rueda, 2014). Sin embargo, era más habitual el uso de reclamos. Este sistema consistía en la reproducción de sílabas o palabras situadas al final de cada cuaderno que adelantaban el contenido del primer folio del siguiente cuadernillo.

Durante la Edad Media, el uso de la paginación (numeración en rectos y versos) y la foliación (numeración solo en los rectos) no se concebían, como las signaturas o los reclamos, para ordenar los cuadernos, sino que solían ser añadidos posteriormente para poder localizar más fácilmente la información. En cualquier caso, la numeración no era consistente (existen códices con múltiples foliaciones y paginaciones) y en ocasiones también se numeraban otros elementos menores que la página, como las columnas. Sin embargo, durante el siglo XVI el uso de la paginación fue aumentando y superando al de la foliación, imponiéndose finalmente a lo largo del siglo XVII y estandarizándose su posición en la parte superior derecha (Pedraza Gracia, 2003a, p. 178).

Como ya se vio en la sección anterior, el origen de la página se puede encontrar en las columnas de los rollos, que, delimitadas por espacios en blanco, representaban el mecanismo principal de organización de la información en el rollo. De la misma forma, los márgenes exteriores e interiores empezaron a delimitar el contenido de la página en el códice, indicando al lector el principio y el fin de la comunicación. A medida que fue evolucionando el libro se fue gestando la tradición de emplear márgenes externos más amplios que los internos, al igual que los inferiores, que progresivamente comenzaron a ser más amplios que los superiores. Se va creando así un espacio visual pertinente que trata de compensar la cantidad de texto sobre el espacio blanco cuando el libro se encuentra abierto, lo que pone de relieve la importancia de la doble página que se señaló más arriba.

Asimismo, hemos aceptado la forma rectangular y vertical de la página como un fenómeno natural que, sin embargo, no deja de ser una convención consolidada a lo largo de la historia. Como se vio antes, muchos códices tempranos eran cuadrados, pero este formato se fue abandonando. Además de la propia forma de las pieles de los animales que daban lugar a los pergaminos, existen otros posibles motivos que explican la adopción de esta forma. Se ha señalado, por ejemplo, que ya las propias columnas (*paginae*) adelantaban una forma más alta que ancha, facilitando la comprensión de un texto que solía configurarse sin espacios entre las palabras y los párrafos (*scriptio continua*). Por otra parte, se han aducido otros argumentos que apuntan a la propia

forma de la mano que sostiene el libro e incluso a ciertas proporciones áureas (5:8) del rectángulo (Stoicheff & Taylor, 2004, pp. 5-6).

La normalización de estas convenciones de formato ha provocado que apenas percibamos la estructura del códice y la página. Estos elementos han establecido y delimitado durante siglos la forma de transmisión de conocimiento occidental y han definido los parámetros del modelo de texto acreditado en la tradición occidental. La página y el códice no solo se han mantenido fundamentalmente iguales desde la Edad Media, sino que, como señalan Stoicheff y Taylor, se han implantado aún con más fuerza a lo largo de los siglos (2004, p. 9). Ni siquiera la llegada del hipertexto parece haber afectado profundamente a la página, que por el momento sigue estando vigente. Sin embargo, como se verá en la siguiente sección de este capítulo, la página como elemento articulador del códice se ha consolidado paradójicamente haciéndose invisible. Como señala Manguel, "de forma similar a un esqueleto que soporta la piel de un texto, la página desaparece en su propia función, y es en esa naturaleza discreta de la página donde reside su fuerza"[33].

Otras culturas han empleado otro tipo de formatos[34] antes de la colonización (casi) definitiva del libro. En este sentido, Asia ofrece un caso interesante debido a la gran variedad de formatos utilizados (**FIG. 3/4**), en su mayoría provenientes de China y presentes también en otras zonas a través de la difusión del budismo. En cuanto a su datación, pese a la existencia de diferencias geográficas y cronológicas, "en la práctica todos han sido utilizados al mismo tiempo y durante milenios (hasta la actualidad)" (Universidad Complutense de Madrid, 2011). Uno de los formatos más antiguos utilizados en muchas partes de Asia es el llamado *pothi* y surgió en la India. El soporte empleado son hojas de palma cortadas de forma rectangular, apiladas una encima de

[33] "like a skeleton supporting the skin of a text, the page disappears in its very function, and in that unprepossessing nature lies its very strength" (Manguel, 2004, p. 27).
[34] Como ya se señaló anteriormente, la escritura se ha realizado a lo largo de la historia sobre innumerables soportes y materiales.

otra y cosidas a través de uno o varios agujeros. A menudo se añadían tapas para proteger las hojas y, si el agujero se hacía en un extremo, daba lugar a una especie de libro-abanico.

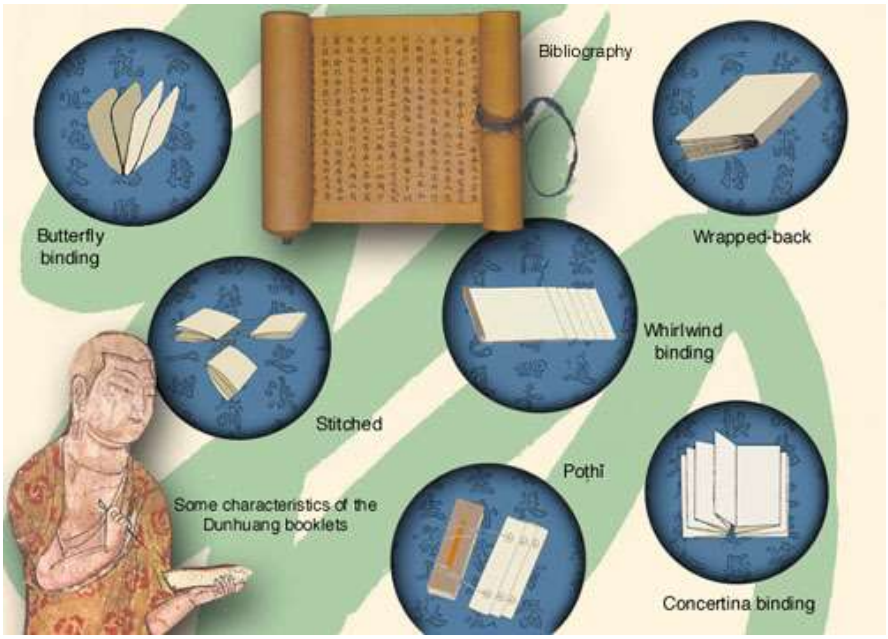


FIG. 3/4. Imagen que recoge algunos de los principales formatos empleados en Asia. Además del rollo (arriba en el centro), en este capítulo se mencionan los formatos más divergentes del códice: *butterfly binding* (encuadernación en mariposa), *photi* (hojas de palma apiladas y cosidas a través de agujeros), *whirwind binding* (encuadernación en torbellino) y concertina. Imagen recuperada de http://idp.bl.uk/downloads/Bookbinding.pdf

El uso de bambú (y, más adelante, el papel) determinó el éxito del rollo, muy similar al empleado en Egipto, Grecia y Roma que ya se ha mencionado aquí. Sin embargo, existieron algunas variaciones. Los llamados "libros-torbellino", antes de enrollarse, reunían las hojas no por los lados sino cosidas a una vara de bambú y ordenadas por tamaño (las hojas se iban reduciendo hasta la más pequeña, situada en la parte superior). Por otra parte, la encuadernación "en mariposa" empleaba pliegos de papel doblados por la mitad y pegados entre sí, de forma que abierto las hojas abultadas se asemejaban a las alas de una mariposa. Finalmente, uno de los formatos de más éxito a partir del siglo XIV (aunque ya presente varios siglos atrás) es la concertina o formato acordeón, denominado *orihon* en Japón. En su variante más básica, este formato consiste en ir doblando el rollo en secciones, cambiando cada vez la dirección del doblez. Se crean así una especie de páginas que, al ser abiertas, pueden ser contempladas individualmente o en conjunto con el resto si se abre la concertina

entera. Por otra parte, el formato concertina es también característico de otras culturas, como en el caso de los códices prehispánicos de Mesoamérica. Estos códices están realizados normalmente en piel o papel amate que se doblaba de forma alterna en formato acordeón (**FIG. 3/5**).



FIG. 3/5. Ánonimo. (1200-1250). *Códice Dresde*. Biblioteca del Estado Sajón, Dresde.

Por último, es necesario señalar que incluso dentro de la propia tradición occidental, a lo largo de la historia distintos movimientos, tradiciones y autores han intentado rebelarse contra el dominio del códice y de la página. Estudiaremos algunos de estos con más detalle en las siguientes secciones y comprobaremos que establecen puentes con estos formatos de otras tradiciones culturales que acabamos de explorar.

3.4. Las revoluciones de la lectura

Es importante poner de relieve que la lectura tal y como la entendemos en la actualidad, es decir, individual y en silencio, no deja de ser un fenómeno muy reciente. Una de las primeras referencias a esta práctica es el célebre pasaje de las *Confesiones* en el que San Agustín describe sorprendido a San Ambrosio de Milán leyendo en silencio para sí mismo:

> Cuando leía sus ojos recorrían las páginas y su corazón entendía su mensaje, pero su voz y su lengua quedaban quietas. A menudo me hacía presente donde él leía, pues el acceso a él no estaba vedado ni era costumbre avisarle la llegada de los visitantes.
>
> Yo permanecía largo rato sentado y en silencio: pues, ¿quién se atrevería a interrumpir la lectura de un hombre tan ocupado para echarle encima un peso más? Y después me retiraba, pensando que para él era precioso ese tiempo dedicado al cultivo de su espíritu lejos del barullo de los negocios ajenos y que no le gustaría ser distraído de su lectura a otras cosas. Y acaso también para evitar el apuro de tener que explicar a algún oyente atento y suspenso, si leía en alta voz, algún punto especialmente oscuro, teniendo así que discutir sobre cuestiones difíciles; con eso restaría tiempo al examen de las cuestiones que quería estudiar. Otra razón tenía además para leer en silencio: que fácilmente se le apagaba la voz. Mas cualquiera que haya sido su razón para leer en silencio, buena tenía que ser en un hombre como él. (San Agustín, 2003, pp. 203-204)

Esto no quiere decir que la práctica fuera completamente nueva, pues es posible que ya existiera (aunque de forma marginal) en épocas griega y romana. De hecho, este conocido pasaje puede haber sido malinterpretado en ocasiones. Es probable, por tanto, que lo que le sorprendiera a San Agustín fuera el carácter solitario de San Ambrosio (como se desprende de la segunda parte de la cita) y su preferencia por la lectura en silencio, llamada *meditatio* y opuesta a la lectura en voz alta y generalmente en grupo, o *lectio* (Carruthers, 2008, p. 212). Sin embargo, es cierto que la literatura, hasta muy avanzada la Edad Media, era concebida como un arte performativo, es decir, "oral y auditivo" (Kivy, 2006, p. 17). Gran parte de las grandes obras de la Antigüedad, como *La Odisea* o *La Iliada*, se habían desarrollado a través de la transmisión oral; incluso después de la conservación escrita de la literatura, la escritura funcionaba en muchas ocasiones como un soporte para ayudar a la memoria. Es decir, constituía un medio subsidiario para memorizar los pasajes, lo cual se solía hacer leyendo en voz alta o murmurando.

La progresiva adaptación de la lectura silenciosa es considerada uno de los cambios fundamentales en la historia de la lectura. Hay que recordar que en un principio dominaba en los textos el uso de la *scriptio continua*; es decir, no existía separación entre palabras y párrafos ni puntuación. Por lo tanto, el lector necesitaba no solo ir separando las palabras a medida que iba leyendo, sino también puntuar el texto. Este

proceso era, evidentemente, menos costoso si se realizaba una lectura fonética en voz alta.

Los orígenes de este cambio fundamental han sido trazados por Saenger (1997) en su conocida obra *Space Between Words. The Origins of Silent Reading*, que establece cómo la práctica de la *scriptio continua* empieza a ser quebrada entre los siglos VI y VII por los monjes irlandeses y, posteriormente, los anglosajones. Es posible que este cambio se realizara inicialmente en las Islas Británicas al sentir los religiosos de estos lugares una mayor desconexión fonética entre el latín y su lengua, pues solo se relacionaban con el latín principalmente a través de los textos escritos. Esta innovación llegó hacia el siglo X al continente europeo y posibilitó, gradualmente, la lectura silenciosa. Sin embargo, no es hasta el siglo XV cuando "las bibliotecas (Oxford, Angers, La Sorbona) introdujeron, entre las normas de sus nuevas salas colectivas, la obligación de guardar un silencio absoluto" (Pérez Cortés, 2000).

El paso de una lectura predominantemente oral a otra visual y silenciosa supuso la posibilidad de leer más rápido y, por lo tanto, más libros. También pudo estar relacionada con un enriquecimiento del espacio individual y personal del individuo. La mayor importancia que empiezan a adquirir los libros en el siglo XII y el desarrollo de las capacidades de decodificación pueden ser vinculadas, como señala Chartier, con el auge de los centros urbanos de enseñanza en los siglos XII y XIII (1995, pp. 15-16). Frente al libro como objeto que meramente alberga el conocimiento en los recluidos monasterios, surge la nueva concepción del libro para ser leído, entendido, analizado y explicado. Este es el conflictivo escenario que viven los personajes de *El nombre de la rosa* de Umberto Eco, donde Guillermo de Baskerville representa este cambio de concepción al criticar el celo con el que se guardan los libros en la biblioteca de la abadía:

> El bien de un libro consiste en ser leído. Un libro está hecho de signos que hablan de otros signos, que, a su vez, hablan de las cosas. Sin unos ojos que lo lean, un libro contiene signos que no producen conceptos. Y por tanto, es mudo. Quizá esta biblioteca haya nacido para salvar los libros que contiene, pero ahora vive para mantenerlos sepultados. (Eco, 1985, p. 482)

Parece, en efecto, que hacia finales del siglo XI y comienzos del siglo XII existe una intención consciente de lograr una mayor legibilidad del códice y de la página. Esta nueva concepción no tiene tan en cuenta el tiempo empleado en la escritura de un manuscrito, sino su posterior legibilidad. Van surgiendo así mecanismos que intentan ayudar al lector a localizar fragmentos y a navegar a través del texto, como los índices y los capítulos. También aparecen diversos comentarios que rodean al texto principal e intentan explicarlo, pudiendo estar localizados al margen (glosas marginales) o entre líneas (glosas interlineadas). Se empieza a configurar, en definitiva, un texto analítico organizado ópticamente para pensadores lógicos. Así, la información tiende a estar jerarquizada en niveles, reforzando la verticalidad ya favorecida por la forma de la página: texto, glosa de autoridad, glosa menos autorizada, glosa de estudiante, etc. De esta manera, "la estructura del razonamiento empezó a ser reflejada en la apariencia física de los libros"[35]. Vemos, de nuevo, cómo la disposición de la página está íntimamente relacionada con la retransmisión del conocimiento. Esta nueva tendencia a la claridad y la organización lógica del texto se puede observar en numerosos manuscritos de esta época (**FIG. 3/6**).

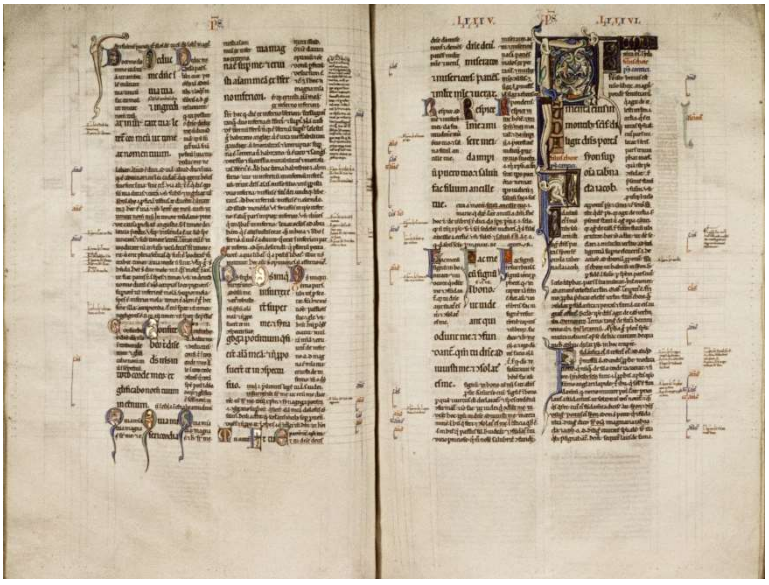


FIG. 3/6. Herbert de Bosham. (1170-1177). Comentarios al *Libro de los Salmos*. Bodleian Library, Oxford. En esta edición se puede observar una disposición textual que divide claramente el texto de los comentarios e indica en los márgenes el origen de las fuentes y los temas que se tratan. También se destacan de forma visual algunas palabras a través del subrayado y del empleo de colores.

[35] "the structure of reasoning came to be reflected in the physical appearance of books" (Parkes, 1976, p. 121).

Durante la Alta Edad Media se empiezan a configurar los principales signos de puntuación y división del texto. En primer lugar, como se ya ha visto aquí, aparecerían los espacios entre las palabras y el abandono de la *scriptio continua*, acompañados del uso de versos y párrafos. A continuación emerge el uso de signos de puntuación, pese a no estar todavía estandarizados: *punctus*, *virgula* (coma), *punctus elevatus* (una especie de punto y coma invertido que daría lugar más tarde a los dos puntos) o *punctus interrogativus* eran algunos de los más comunes. Por otra parte, también se empezaron a usar en esta época otros mecanismos para resaltar el contenido, como el uso de mayúsculas y subrayado o la distinción de palabras y letras a través de la fuente, el color o la posición. Sin embargo, será gracias a la imprenta y a la posterior difusión masiva de textos cuando se asiste a una mayor estandarización tanto del uso de los signos de puntuación como de la disposición visual de la página y el códice[36].

Más tarde, a partir del siglo XVIII, se asiste a una progresiva pérdida de niveles en la disposición visual, compensada por un enriquecimiento de los signos de puntuación (uso generalizado y variado del guion, puntos suspensivos, comillas, etc.) y de los elementos paratextuales[37]. Desde ese mismo siglo (aunque ya presentes ocasionalmente en el anterior) se empieza a generalizar también, en los textos académicos, el uso de notas a pie y a final de página[38], sustituyendo así a los diferentes tipos de glosa. Las notas permitían citar fuentes adicionales, desarrollar ciertos argumentos secundarios y añadir digresiones eruditas; algunos autores, como Edward Gibbon, fueron célebres por su uso de este recurso. Las notas llegaron a ser tan populares entre ciertos sectores que produjeron obras satíricas que se burlaban de su

[36] Lo que no impidió, obviamente, la creación de tradiciones editoriales en cada país y región con sus características propias, como ya se ha visto aquí en el caso del formato del códice.

[37] Gérard Genette (1987) fue uno de los primeros en destacar la importancia de los paratextos, es decir, los enunciados y otras partes liminales que acompañan e influencian al texto principal de la obra (que casi nunca se presenta como un texto desnudo): título, prefacio, introducción, índice, citas, notas a pie de página, etc.

[38] Para una historia de las notas a pie de página, véase Anthony Grafton (1997).

pretendida erudición, como *Hinkmars von Repkow Noten ohne Tex*t (1776), de Gottlieb Wilhelm Rabener, un falso ensayo que consistía exclusivamente en una serie de notas (sin el propio texto). Como veremos en la siguiente sección, este recurso ha sido también empleado en época contemporánea en numerosas novelas experimentales.

En cualquier caso, las notas a pie de página son uno de los pocos mecanismos que rompen con la continuidad lineal del códice. Se llega, de esta forma, al siglo XIX, época en la que, salvo excepciones, la disposición del texto es casi invariable[39]. En las novelas de George Eliot o Henry James, por ejemplo, "cada página presenta una apariencia idéntica: un bloque de texto sin notas o *marginalia*, cuya única ruptura formal está representada por la división en párrafos y capítulos"[40]. Relacionada con el auge de la novela se produce, según Chartier, la segunda gran revolución en el historia de la lectura hacia mediados del siglo XVIII: el paso de una lectura "intensiva" a una "extensiva" (1995, p. 17). La primera estaría caracterizada por la relectura continua y pausada de un reducido corpus de textos (incluyendo, por supuesto, la Biblia), aprendidos casi de memoria. La segunda, en cambio, estaría determinada por el acercamiento a numerosos y variados textos. Este tipo de lectura se explicaría en el contexto histórico de la segunda mitad del siglo XVIII, que vio la expansión y abaratamiento de la producción de libros, el auge de la prensa, la proliferación de bibliotecas y la edición de libros de menor tamaño. En esta misma época se confirma con fuerza la lectura individual, acompañada de la consolidación de la novela durante los siglos XVIII y XIX. En este último siglo, por tanto, la disposición visual de los textos comienza a estandarizarse y las variaciones comienzan a ser excepcionales: el libro se convierte en un objeto industrial de consumo.

Se configura así uno de los mitos más persistentes en la historia de la lectura, cuyas repercusiones están plenamente vigentes y de gran interés para este trabajo.

[39] Contrasta así con la página medieval iluminada, diseñada visualmente y tratada como "como un cuadro" (Vandendorpe, 2009, p.30).

[40] "each page presents a closely identical appearance, a block of text, without notes or marginalia, formally broken only by paragraph and chapter divisions" (Lennard, 2000, p. 7).

Masten *et al.* lo denominan el mito de la "teleología narrativa" (*teleological narrative*) y lo describen así: "el libro, como producto tecnológico, está organizado para ser leído de la página 1 a la página 2, de la página 2 a la página 3, y así hasta el final de libro. Esta es, por supuesto, una forma *posible* de leer un libro, fomentada por el desarrollo de la ficción narrativa en el siglo XVIII"[41]. Sin embargo, parece evidente que el códice nació precisamente para animar una lectura discontinua. Como se ha visto en la sección anterior, el nuevo soporte era idóneo para localizar fragmentos y compararlos, lo que resultaba de gran utilidad para los cristianos y las prácticas litúrgicas de su nueva religión. El códice, realizado a escala de la mano, permitía hojear el contenido total del texto rápidamente y buscar palabras o secciones, lo que contrasta notoriamente con el manejo del rollo. Resultaba perfecto, por tanto, para antologías de textos y, en general, listas organizadas. Facilitó, de esta forma, el florecimiento de diccionarios, enciclopedias y diversos catálogos. Sin embargo, estas evidentes características del libro fueron siendo olvidadas a partir de la producción industrial y el consumo generalizado de los libros. Como señala el artista visual Michel Butor, estos aspectos morfológicos del libro como objeto son negados, pese a que "la inmensa ventaja del códice en su forma presente frente al rollo […] es que facilita enormemente el mirar hacia atrás"[42]. Se acabó fomentando, sin embargo, una lectura de línea en línea y de principio a fin sin ninguna digresión. Se refuerza, de esta manera, el eje izquierda-derecha, arriba-abajo que se vio en el primer capítulo y que dirige al lector siempre hacia adelante en el libro, sin volver nunca atrás. Esta concepción del libro en el formato códice acabo identificándose

[41] "the book, as a technological form, is organized to be read from page 1 to page 2, from page 2 to page 3, and so on to the end of the book. This is of course a *possible* way of reading a book, and one that was encouraged by the development of narrative fiction in the eighteenth century" (Masten *et al*., 1997, p. 2).

[42] "the inmense advantage of the book in its present form versus the ancient volumen […] is that it makes such looking back as easy as possible" (Butor, 1970, p. 42).

especialmente con la novela, género literario que se convertiría en el imaginario colectivo como representación más común del libro y de experiencia lectora[43].

Por otra parte, el sentido de lectura único y unidireccional se identifica con el progreso temporal, como ya se comentó en el capítulo anterior. En el libro este progreso coincide, además, con la cantidad de páginas que se llevan leídas en un libro. Así, el lector siempre experimenta una sensación propiamente física del avance lineal hacia el final al producirse el aumento de las páginas ya leídas (a su izquierda) y la disminución de aquellas que todavía no han sido leídas (a su derecha). Esta concepción dio lugar a varias alegorías y metáforas[44], entre las que el lenguaje idiomático ha preservado expresiones como "pasar página", sinónimo de superar algo, de dejar un problema atrás y seguir adelante. Sin embargo, hay que recordar de nuevo que, pese a haberse convertido en mayoritaria, se trata tan solo una forma de lectura de la página. La página, como nos recuerda John Dagenais, "mira tanto hacia adelante como hacia atrás, hacia la página precedente y hacia la siguiente, hacia el principio del códice y hacia el final, hacia el discurso del pasado y el discurso del futuro"[45].

3.5. Las ruptura de la lectura lineal y la literatura experimental

3.5.1. Sobre la literatura experimental y el papel del lector

Como hemos visto en la sección anterior, la unidireccionalidad y la linealidad de la escritura aparecen íntimamente ligadas a la configuración del códice y a la estructura de la página. Sin embargo, siempre han existido propuestas que ofrecían otras formas

[43] Pese a que algunas voces llevan anunciando el declive de este género literario en las últimas décadas (Vandendorpe, 2009, pp.149-151), la novela todavía parece gozar de buena salud en el mercado editorial.

[44] En la época medieval, el libro como objeto tenía un fuerte contenido simbólico y era frecuentemente equiparado a la condición humana, metáfora de nuestra vida, destino y muerte. Véase, en este sentido, la obra de Classen (2012).

[45] "looks both forward and backward, toward the preceding page and the following, toward the front of the codex and the back, toward past discourse and future discourse" (Dagenais, 2004, p. 62).

de lectura y modelos narrativos. En este capítulo, pues, analizaremos algunas de las obras que se pueden enmarcar dentro de esta corriente.

La etiqueta "literatura experimental" ha gozado de popularidad, en especial para hablar de algunas obras producidas a partir de la segunda mitad del siglo XX. Sin embargo, muchas de las aportaciones de estas ya se encontraban presentes en la vasta producción de las vanguardias (del futurismo al surrealismo), movimientos que propusieron numerosas innovaciones al arte y a la literatura, rompiendo en muchos casos con la producción artística convencional. Esta voluntad de cuestionar el *statu quo* se identificó, en ocasiones, con un cierto elitismo intelectual y una continua estrategia de ir contracorriente, convirtiendo muchas obras en meros experimentos y curiosidades. Debido a esta asociación, el término "literatura experimental" ha sido cuestionado en ocasiones por los propios autores que concebían este tipo de obras, ya que los limitaba de antemano en cuanto a la audiencia y al alcance de su producción.

No obstante, el término nos es útil en su concepción más amplia, que se opone a la literatura convencional. Como señalan Bray, Gibbons & McHale, "la característica que todos los experimentos literarios comparten es su compromiso respecto al planteamiento de preguntas fundamentales acerca de la naturaleza del propio arte del verbal. ¿Qué es la literatura? ¿Qué podría ser? ¿Cuáles son sus funciones, sus limitaciones y sus posibilidades?"[46]. También relevante para nuestro acercamiento es el concepto de literatura ergódica, propuesto por Espen J. Aarseth (1997) y citado con frecuencia. Derivado de las palabras griegas *ἔργον* (esfuerzo) y *ὁδός* (camino), el término, en su concepción más básica, hace referencia a obras cuya lectura exigen un esfuerzo consciente (*non-trivial work*) por parte del lector. Este tipo de literatura se opone, por lo tanto, a otra no ergódica, donde el esfuerzo se limita a pasar las páginas y mover los ojos (Aarseth, 1997, pp. 1-2). Otra concepción la propone Roland Barthes en

[46] "the one feature that all literary experiments share is their commitment to raising fundamental questions about the very nature and being of verbal art itself. What is literature, and what could it be? What are its functions, its limitations, its possibilities?" (Bray, Gibbons & McHale, 2012, p. 1).

la oposición que establece entre texto legible (*lisible*) y escribible (*scriptible*) en su conocida monografía *S/Z* (1970). Para el teórico francés, el primer término abarcaría la literatura tradicional, los textos con una lectura predeterminada que se consumen de forma pasiva, mientras que el segundo se refiere a aquellas obras que fuerzan al lector a producir significado de forma activa más allá de cualquier significado previo o autorizado. Finalmente, puede ser de utilidad el concepto de interactividad lúdica: las posibilidades de interpretación del lector pueden resultar así más abiertas si el autor explícitamente cede cierto grado de control de la obra al lector/jugador. Como señala Celia Pearce, autora de una obra académica propiamente interactiva concebida en capítulos cortos interconectados entre sí de manera no lineal, se puede ofrecer así "el desafío de crear una estructura que permite distintos resultados, una historia que es muchas historias. Como autor, construyes el marco para luego retirarte y dejar al jugador crear sus propias variaciones sobre ese marco que has creado"[47].

La preocupación por los distintos tipos de lectura entronca con el nuevo papel que el lector adquirió hasta los años 80 en las teorías literarias a partir del auge de la llamada "Estética de la recepción" (*Reader-response criticism*). Pese a la variedad de los diferentes críticos asociados a esta escuela, se podría afirmar que buena parte de las teorías hacen hincapié en el lector como agente activo que interpreta el texto, sin tener tan en cuenta la intención original del autor o el contenido y la forma del texto. Como señala Wolfgang Iser, uno de los teóricos más destacados de esta escuela, "a medida que el lector atraviesa las diferentes perspectivas ofrecidas por el texto y relaciona las diferentes visiones y patrones entre sí, pone en marcha la obra y, por tanto, se pone en marcha a sí mismo también"[48]. Para Iser, el texto no crea el significado, pero este tampoco lo crea el lector por sí mismo. La clave está, pues, en la relación creada entre

[47] "the challenge of creating a structure that allows for a variety of outcomes, a story that is many stories. As author, you construct the framework, and then step back and let the player create his or her variations within the framework you have created" (Pearce, 1997, p. 529).

[48] "As the reader passes through the various perspectives offered by the text, and relates the different views and patterns to one another, he sets the work in motion, and so sets himself in motion too" (Iser, 1995, p. 21).

ambos: el lector activa la lectura (y es activado por ella) rellenando los vacíos dejados por el texto.

Se podría objetar, sin embargo, que el lector nunca es universal y no se trata de un ente abstracto, sino social e históricamente construido. Pero esta observación no ha impedido que hayan ido surgiendo diferentes categorizaciones de la figura del lector dentro del marco de la Estética de la Recepción, desde el "lector implícito" (el lector hipotético al que el texto se dirige y que condiciona las expectativas y las estrategias lectoras empleadas) al "lector competente" (capaz de interpretar con coherencia un texto a través de las convenciones y estrategias asimiladas previamente) los varios tipo de lector ideal (lector óptimo, lector modelo o super-lector) e incluso el "lector subversivo" (aquel que rechaza las interpretaciones más probables de un texto) [49].

En cualquier caso, los diferentes términos, que incluyen no solo la literatura experimental y la literatura ergódica, sino también otros como literatura interactiva (Hayles & Montfort, 2012) y literatura multimodal (Gibbons, 2012), solo nos serán de utilidad en la medida en que nos ayuden a entender obras que específicamente rompan con los modelos de página, códice y lectura que hemos definido en la sección anterior.

3.5.2. La poesía visual

Se podría afirmar hasta cierto punto que la poesía escrita en verso, como género literario, es siempre experimental en la medida en que la posición de las palabras en el poema tiene siempre relevancia. Como señala Taylor, "la diferencia más obvia entre la poesía y el resto de la literatura ha sido su rechazo a rellanar los espacios de la página, su existencia contra el fondo de lo no-escrito"[50]. En efecto, esta voluntad de no completar todos los espacios de la página y el propio valor que el espacio en blanco

[49] Para estas y otras definiciones de tipos de lector, véase el glosario en Bennet (1995, pp. 236-238).

[50] "the most obvious difference between poetry and other literature has been its refusal to fill up the spaces of the page, its existence against a created background of the unwritten" (Taylor, 1985, p. 3).

posee (si el poema ocupa una página se puede contemplar en su totalidad) parecen distanciar a la poesía en verso de la prosa convencional. Además, los poemas suelen aparecer en libros que siguen el funcionamiento básico del códice, pero su lectura no está tan marcada por la linealidad, pudiéndose a menudo abrir el libro por cualquier página y saltar de un poema a otro. Sin embargo, desde la perspectiva de nuestro estudio, parece evidente que en la mayor parte de la producción poética los ejes de lectura izquierda-derecha y arriba-abajo siguen funcionando.

No obstante, existe un tipo de poesía donde se provoca la ruptura de una dirección de lectura única: la poesía visual. Aparece así un uso del espacio más relevante incluso que el de la poesía convencional, pues, como su propio nombre indica, se trata de un tipo de poesía creada para ser vista además de para ser leída. Se tienen en cuenta, de esta forma, los principios característicos de dos códigos: uno verbal y otro visual.

Se ha señalado con frecuencia que la poesía visual no nace entre finales del siglo XIX y principios del XX, sino que, al contrario, ha sido una tradición que ha formado parte de la literatura desde una época muy antigua, de manera especial desde el periodo helenístico. Suele citarse, en este sentido, las obras de Simmias de Rodas (**FIG. 3/7**) y Teócrito (**FIG. 3/8**) como precursores de los caligramas, llamados *technopaegnia* (de *τέχνη*, "arte", y *παίγνιον*, "juego") en Grecia. También fueron populares en el Imperio romano tardío, como se muestra en los poemas de Publilio Optaciano Porfirio (**FIG. 3/9**). A estas raíces grecorromanas le seguirá una tradición cristiana medieval (además de la importancia de este tipo de poesía en otras tradiciones como la árabe o la judía), ahora a servicio de la religión, y un nuevo auge en el Renacimiento gracias a autores como George Herbert, Jacques Cellier o François Rabelais[51].

[51] Para un recorrido por la historia de la poesía visual, especialmente a aquellos precedentes antes del siglo XX, véase Cózar (2014).

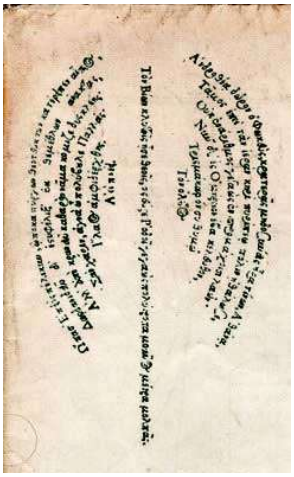
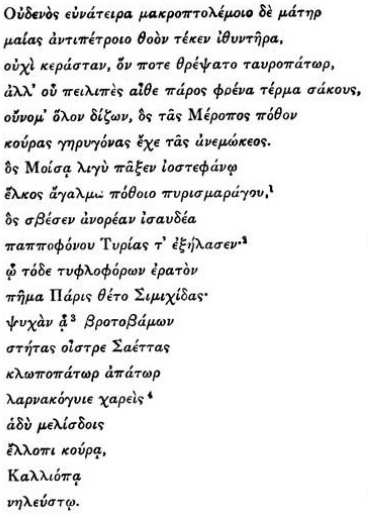




FIG. 3/7. Se suele atribuir a Simmias de Rodas (siglo IV a. C.) la creación de los primeros caligramas. A la izquierda, se puede observar "Hacha" y, a la izquierda, "Huevo". En estos poemas la dirección de lectura era cruzada o quiástica, es decir, se leían de afuera hacia dentro: primera línea, última línea, segunda línea, penúltima línea, etc. Esta forma de lectura era probablemente mística y ritual. Imágenes recuperadas de http://www.theoi.com/Text/PatternPoems.html#3



Οὐδενὸς εὐνάτειρα μακροπτολέμοιο δὲ μάτηρ
μαίας ἀντιπέτροιο θοὸν τέκεν ἰθυντῆρα,
οὐχὶ κεράσταν, ὃν ποτε θρέψατο ταυροπάτωρ,
ἀλλ' οὖ πειλιπὲς αἶθε πάρος φρένα τέρμα σάκους,
οὔνομ' ὅλον δίζων, ὃς τᾶς Μέροπος πόθον
κούρας γηρυγόνας ἔχε τᾶς ἀνεμώκεος.
ὃς Μοίσᾳ λιγὺ πᾶξεν ἰοστεφάνῳ
ἕλκος ἄγαλμ· πόθοιο πυρισμαράγου,[1]
ὃς σβέσεν ἀνορέαν ἰσαυδέα
παπποφόνου Τυρίας τ' ἐξήλασεν·[2]
ᾧ τόδε τυφλοφόρων ἐρατὸν
πῆμα Πάρις θέτο Σιμιχίδας·
ψυχὰν ἁ[3] βροτοβάμων
στήτας οἰστρε Σαέττας
κλωποπάτωρ ἀπάτωρ
λαρνακόγυιε χαρεὶς[4]
ἀδὺ μελίσδοις
ἕλλοπι κούρᾳ,
Καλλιόπᾳ
νηλεύστῳ.

FIG. 3/8. Se suele a atribuir a Teócrito (siglo IV a. C) la autoría de este caligrama, "Flauta de Pan", en el que cada grupo de dos versos es una sílaba más corto que el anterior, creando así la forma del instrumento. Imagen recuperada de http://www.theoi.com/Text/PatternPoems.html#3

Sin embargo, es en el umbral del siglo XX cuando la poesía visual reaparece con fuerza, especialmente tras los dos siglos de estandarización del códice y del texto que vimos en la sección anterior. Hay que tener en cuenta el contexto histórico, especialmente el nacimiento y el auge del cine y la presencia de la imagen en la prensa y la publicidad. Suele nombrarse la obra *Un Coup de Dés Jamais N'Abolira Le Hasard*, de Stéphane Mallarmé, como precursora del tipo de poesía que harían más tarde las vanguardias, además de los libros de artista (que veremos más adelante). El poema, escrito en 1897 y publicado en 1914, hace un variado uso de diferentes tamaños y fuentes tipográficas. Los versos, por otra parte, rebasan la página (convirtiendo en pertinente el espacio de la doble página) y el título del poema aparece gradualmente dividido en fragmentos, interrumpiendo el discurso. La importancia de *Un Coup de Dés Jamais N'Abolira Le Hasard*, más que en las innovaciones en la disposición del texto, reside en el hecho de que, frente a la mayor parte de poesía visual, Mallarmé no limita

su propuesta creadora a un solo poema o conjunto de poemas, sino a una obra completa en el espacio del códice.

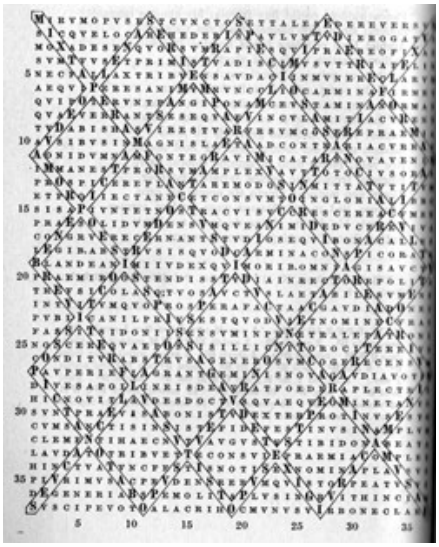


FIG. 3/9. "Mirum opus est cunctos et tales edere versus" (Carmen XXII), de Publilio Optaciano, constituye probablemente una de las obras más complejas de su producción y forma parte de la tradición de los *carmina cancellata*: poemas concebidos como una red (*quadratum*) que se lee de forma convencional de izquierda a derecha, pero en el que una serie de letras se encuentran destacadas bien por medio del color o bien al ser rodeadas por dibujos o fórmulas geométricas (como en este caso, que recuerda a las modernas sopas de letras), revelando así nuevos poemas ocultos. Lo interesante es que existen numerosas posibilidades de lectura en cada intersección dependiendo si se sigue la línea zigzagueando hacia arriba o hacia abajo. Los *carmina cancellata* fueron muy influyentes posteriormente en la Edad Media: numerosos autores como Rabano Mauro aprovecharon su configuración para desarrollar rica simbología e iconografía cristiana. Imagen recuperada de http://www.dankoster.com/visualpoetry/I/03.htm

La poesía visual ganó un papel destacado a partir de la influencia del futurismo. Un ejemplo notable es *Zang Tumb Tumb* (**FIG. 3/10**), poema visual y sonoro escrito por Filippo Tommaso Marinetti entre 1912 y 1914. La obra sigue el estilo llamado Parole in libertà introducido previamente por el propio Marinetti, según el cual el discurso se libera de los nexos sintácticos y gramaticales tradicionales, así como de la estructura en frases, acentuación y puntuación. *Zung Tumb Tumb* constituye, pues, una representación de una batalla (el asedio de Adrianópolis en los años 1912 y 1913), a través de un estilo inmediato y telegráfico que juega con la tipografía, los símbolos y las onomatopeyas. En el libro, que contiene páginas desplegables y es considerado en ocasiones uno de los primeros libros de artista, aparecen numerosos sentidos de lectura que, en muchas ocasiones, se solapan.



FIG. 3/10. Marinetti, F. T. (1914). *Zang Tumb Tumb*. Milán: Edizioni Futuriste di Poesia. Portada y contraportada de la obra.

El futurismo influyó notablemente en Guillaume Apollinaire, que escribió *Lettre-Océan*, un poema visual en dos páginas con muchas técnicas tipográficas similares a las empleadas por Marinetti. Sin embargo, el poeta francés pasó a la historia por sus caligramas, además de acuñar el propio término (contracción de "caligrafía" e "ideograma"). Pese a que, como ya hemos señalado, la tradición de poesía visual tiene una larga trayectoria histórica, Apollinaire lleva el caligrama a otro nivel, superando el mero motivo decorativo y proporcionando al poema movimiento y expresividad. El caligrama se puede entender, además, como un intento de superación del discurso lineal en su intento de integración de imagen y palabra. Como señala Foucault, "el caligrama pretende borrar lúdicamente los opuestos más antiguos de nuestra civilización alfabética: señalar y nombrar; figurar y decir; reproducir y articular; imitar y significar; mirar y leer"[52]. Existen numerosas variantes de caligrama en la obra de Apollinaire, incluidos aquellos escritos a mano y a máquina, con o sin juegos tipográficos, representativos y no representativos, con o sin imágenes, etc. Pero podría decirse que el objetivo común de la mayoría de ellos es la búsqueda de un nuevo tipo de lectura, habituando al ojo, como afirma Apollinaire en su artículo "Simultanisme-Librettisme", a

[52] "le calligramme pretend-il effacer ludiquement les plus vieilles oppositions de notre civilization alphabétique: montrer et nommer; figurer et dire; reproduire et articuler; imiter et signifier; regarder et lire" (Foucault, 1973, pp. 21-22).

“leer de un solo vistazo el conjunto de un poema, como un director de orquesta lee de una sola vez las notas superpuestas en la partitura, como se ven de un solo vistazo los elementos plásticos e impresos de un cartel”[53]. El lector procesa, en primer lugar, la forma significativa que la disposición del texto ofrece, y solo después interpreta y procesa las palabras que lo forman, añadiendo un nivel textual adicional a la obra. El poema, por tanto, obliga al lector a reconocer su forma física, su materialidad, impidiendo ver las palabras como un simple vehículo transparente de comunicación. En muchos caligramas, además, la dirección de lectura juega un papel importante en la decodificación del texto y varía de acuerdo con la forma que se quiere representar (**FIG. 3/11**).

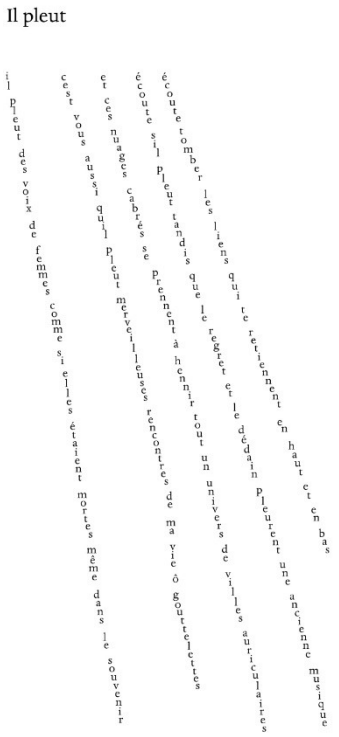




FIG. **3/11**. Apollinaire, G. (2004). “Il pleut” (izquierda) y “Coeur, couronne et miroir” (arriba), *Selected Poems*, (pp. 118 y 120). Londres: Anvil Press Poetry. En el primero la escritura se vuelve vertical para representar la dirección de las gotas de lluvia, es uno de los caligramas más conocidos de Apollinaire. El caligrama de arriba es un fragmento que forma parte de “Coeur, couronne et miroir”. La escritura es circular y obliga al lector a recorrer las letras en todas las direcciones para crear la forma de un corazón (o llama invertida, como dice el poema).

[53] “lire d’un seul regard l’ensemble d’un poème, comme un chef d’orchestre lit d’un seul coup les notes superposées dans la partition, comme on voit d’un seul coup les élements plastiques et imprimés d’une affiche” (Bohn, 1986, p. 18).

La poesía visual gozó de continuidad en otros movimientos vanguardistas, como el caso del ultraísta Guillermo de Torre, y tuvo especial repercusión en Italia, España y Francia. Más adelante, en los años 50 y 60, resurge con fuerza a través del movimiento de poesía concreta en Brasil (grupo Noigandres) y en Suiza (Eugen Nomringer). Por último, la llegada de las nuevas tecnologías parece haber abierto una nueva puerta para la renovación del género, como muestran diversas antologías (Bean & McCabe, 2015; Dworkin & Goldsmith, 2011).

3.5.3. Procedimientos experimentales en narrativa

Chatman, en su ya clásico estudio narratológico (1980), realiza una distinción básica entre historia (*story*) y discurso (*discourse*) en la narración. El primer concepto hace referencia a la propia trama, es decir, a los sucesos ordenados de forma cronológica y lógica; el segundo, en cambio, alude a la manera de presentar dichos sucesos. Por ejemplo, en novelas como *Counterclock Word* (1967), de Philip K. Dick, o *Time's Arrow: or the Nature or Offence* (1991), de Martin Amis, el tiempo avanza de manera retrógrada; sin embargo, el tipo de lectura y de formato sigue siendo convencional. Numerosos autores, especialmente a partir del modernismo (en su concepción en el ámbito anglosajón), han experimentado con tiempos narrativos no lineales, a menudo combinados con otros puramente lineales. Como señala Richardson, "las grandes novelas de Virginia Woolf, pese a alterar frecuentemente el tiempo y las causas temporales, incluyen sin embargo una cantidad de linealidad sorprendente, casi chocante"[54]. Sin embargo, para el objetivo de nuestro estudio, tendremos en cuenta exclusivamente ejemplos de experimentos narrativos que no solo alteren el orden cronológico en el nivel del discurso, sino que rompan de alguna manera con el sentido de lectura tradicional del texto o con el formato del códice.

[54] "the major novels of Virginia Woolf, though frequently tampering with time and cause, nevertheless include a rather surprising, almost shocking amount of linearity" (Richardson, 2000, p. 686).

Una de las primeras novelas experimentales que suelen citarse es *Tristam Shandy* (1759-1767), de Laurence Sterne, aclamada por su uso de la digresión y la incorporación de innovaciones gráficas: cuidada disposición textual, variado uso de la tipografía, páginas completamente blancas o cubiertas de negro, capítulos mal numerados y capítulos que faltan, líneas dibujadas para resumir lo ocurrido en anteriores volúmenes, etc. En definitiva, el libro establece con el lector un proceso de interacción con el libro como objeto. Esta riqueza visual e interactiva no era, desde luego, común en la época, pero, según Barchas, sí existía cierta exuberancia visual en las ediciones de novelas de la primera mitad de siglo que se perdió en "la insípida uniformidad" de las ediciones de bolsillo modernas (2003, p. 6).

Los siglos XX y XXI, en cambio, han producido numerosas obras experimentales que, si bien es cierto que en muchas ocasiones no son conocidas por el gran público, ofrecen procedimientos y mecanismos que son de interés para este estudio. En lo que queda de sección trataremos, pues, de ofrecer una clasificación de dichos procedimientos, citando como ejemplos algunas obras. Como pronto se hará evidente, los apartados no pretenden ser en ningún caso excluyentes, puesto que a menudo una obra emplea innovaciones que corresponden a más de una categoría.

3.5.3.1. Prosa concreta

Gracias a los grandes avances en los medios de reproducción digital, la inclusión de imágenes y del diseño gráfico en los libros es habitual en la actualidad. Sin embargo, esta capacidad no parece ser aprovechada a menudo en la disposición del espacio textual de la página y en la tipografía. El porcentaje de obras que experimenta con estos elementos es todavía muy limitado, salvo, quizás, en elementos más convencionales como la portada, el título, los encabezados o el índice.

Sin embargo, los experimentos con la direccionalidad de la escritura que acabamos de ver en la sección anterior de poesía visual han tenido repercusión en numerosas novelas durante el siglo XX y lo que llevamos del siglo XXI. Uno de los términos que se suele emplear para este tipo de obras es el de "prosa concreta". Por ejemplo, en *The Raw Shark Text*s (2007), de Steven Hall, la narración lineal se interrumpe continuamente con diversos enigmas, códigos visuales e incluso un folioscopio que a través de 40 páginas revela la imagen de un tiburón textual que se acerca al lector (**FIG. 3/12**).

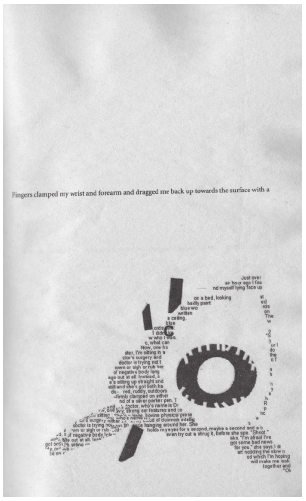


FIG. **3/12.** Hall, S. (2007). *The Raw Shark Texts* (p. 373). Edimburgo: Cannongate.

Quizás uno de los ejemplos más relevantes de novela experimental sea *House of Leaves* (2000), de Mark Z. Danielewski, obra que citaremos en más de una ocasión en este capítulo debido a la variedad de experimentos narrativos que emplea. Johnny Truant, uno de los narradores de la novela, descubre un manuscrito que constituye un estudio académico sobre un supuesto documental llamado *The Navidson Record*. En este, un periodista y otra serie de personajes tratan de explorar un misterioso espacio que se extiende inexplicablemente sin fin tras una misteriosa puerta que aparece de repente. La novela presta una atención especial a la disposición textual, reflejando lo acontecido en la trama en la propia forma del texto. Por ejemplo, el texto se lee de abajo a arriba a través de la doble página en un pasaje en el que un personaje sube una escalera, obligando además al lector a girar el libro para poder realizar la lectura (**FIG. 3/13**). Como comenta Ryan, "House of Leaves es una narrativa presentada en forma de libro, pero su diseño gráfico subvierte los protocolos de lectura tradicionales que exigen tanto la narrativa como los libros"[55]. El libro obliga así al lector a ser consciente de su

[55] "*House of Leaves* is a narrative presented in book form, but its graphic design subverts the sequential reading protocols traditionally mandated by both narrative and books" (Ryan, 2012, p. 373).

materialidad al verse este último obligado a manipularlo constantemente para avanzar en su lectura.

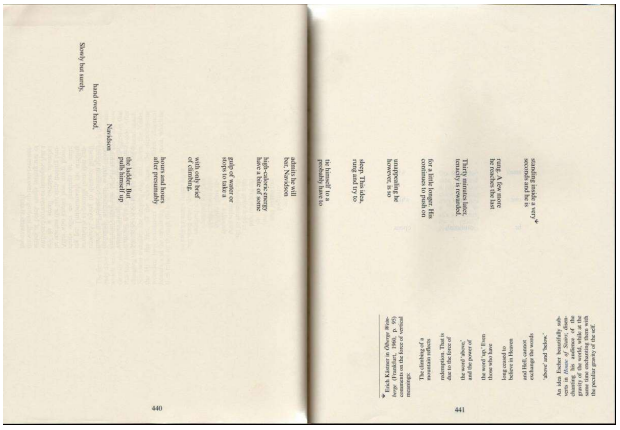


FIG. 3/13. Danielewski, M. Z. (2000). *House of Leaves* (pp. 440-441). Nueva York: Random House.

3.5.3.2. Permutación (semi) aleatoria

Las obras que se han comentado en la sección anterior cuestionan la forma de lectura pero, en definitiva, están todavía contenidas en formato códice. Sin embargo, existen obras que plantean una experimentación radical en la forma al intentar liberarse del formato tradicional, dando lugar a menudo a múltiples configuraciones con diferentes grados de aleatoriedad. La obra que se suele citar como pionera en este tipo de experimentación es *Composition No.1* (1963), del escritor francés Marc Saporta. El libro se presenta en forma de carpeta (edición original) o caja (ciertas ediciones modernas, incluida la reedición en inglés de 2011) que contiene 150 páginas sin encuadernar ni numerar (**FIG. 3/14**). El lector, por tanto, es invitado a "barajar" las páginas y comenzar a leer, existiendo así innumerables experiencias lectoras posibles. Como señala Tom Uglow en la introducción a la obra, "no hay nada más desconcertante que la sensación de tener en tus manos un fajo de hojas sueltas sin número ni capítulos, con ciento cincuenta principios y ciento cuarenta y nueve finales […] Y si la historia no te atrapa, quizás deberías volver a empezar"[56].

[56] "there is nothing as disconcerting as the sensation of holding a loose sheaf of papers, with no numbers, no chapters, with a hundred and fifty beginnings and a hundred and forty nine endings […] And if the story doesn't capture you, maybe you should start again" (Saporta, 2011).

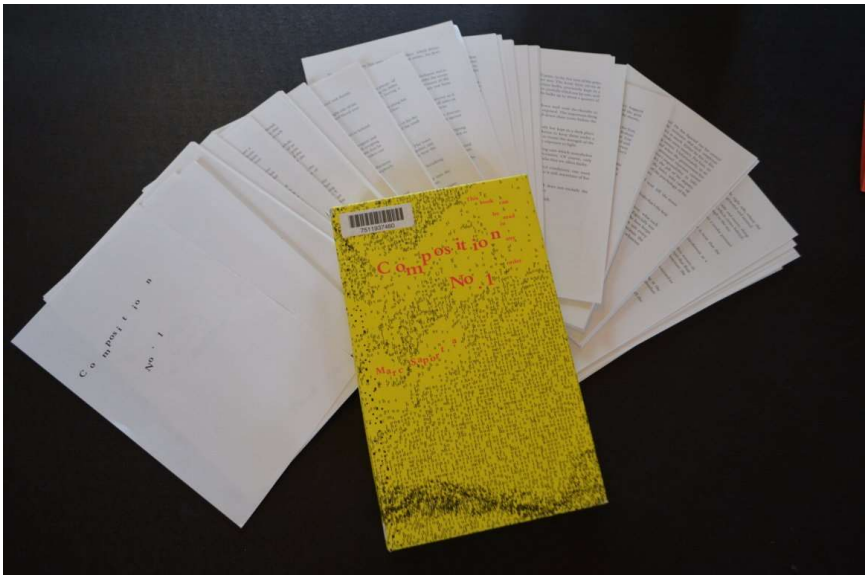


FIG. **3/14.** Saporta, M. (2011). *Composition No.1*. Londres: Visual Editions.

Otra "novela en caja" (*book in a box*), como también se conoce a este tipo de obras, publicada en los años 60 fue *The Unfortunates* (1969), de Bryan Stanley Johnson. La obra consta de 27 secciones (cuya extensión varía de un solo párrafo a 12 páginas), pero en esta ocasión se especifican un primer y último capítulo, convirtiendo la permutación en semi-aleatoria (**FIG. 3/15**). Se proporciona así una mayor coherencia a la obra a través de la existencia de, al menos, una presentación y un cierre fijos a la trama. Se podría objetar, por tanto, que la aleatoriedad del libro no es tal y queda suspendida, especialmente en los pasajes largos. El propio Johnson admitía que no era un formato definitivo, pero sí pensaba que podría funcionar mejor para representar la fragmentación y desorden de la memoria en un medio narrativo: "Sigo creyendo que mi solución se acercaba más; aunque fuera de forma marginal, todavía era una mejor solución al problema de expresar la aleatoriedad de la mente que el orden impuesto por un libro encuadernado"[57].

[57] "I continue to believe that my solution was nearer; and even if it was only marginally nearer, then it was still a better solution to the problem of conveying the mind's randomness than the imposed order of a bound book" (Johnson, 1999, p. X).



FIG. **3/15.** Johnson, B. S. (1999). *The Unfortunates*. Londres: Picador.

Los últimos ejemplos que comentaremos en esta sección son *Juego de cartas*, de Max Aub (1964), y "Heart Suit" (2005), de Robert Coover. Ambas obras están concebidas como una baraja de cartas, alejándose, por tanto, aún más del formato libro para camuflarse en el aspecto de juego. Sin embargo, son bastante diferentes. La obra de Aub está compuesta por 108 naipes (doble baraja con cuatro comodines) que contienen cartas (en claro juego humorístico por la doble acepción de la palabra) (**FIG. 3/16**) escritas por diferentes personajes al misterioso protagonista, Máximo Ballesteros, que pueden ser leídas aleatoriamente. Las ilustraciones de los naipes constituyen, además, una broma literaria, pues están atribuidas a un pintor inventado llamado Jusep Torres Campalans y que ciertos críticos creyeron verdadero (Rodríguez, 2002, p. 182). "Heart Suit", en cambio, está formada por tan solo 15 naipes (**FIG. 3/17**) y, al igual que *The Unfortunates*, contiene un comienzo y un final fijos. Los naipes terminan con una frase y puntos suspensivos (conectando así con el siguiente naipe) y la trama gira en torno a los propios personajes de las cartas: el lector tiene que resolver el misterio de quién robó las tartas que la reina de corazones cocinó para el rey.



FIG. **3/16.** Aub, M. (2010). *Juego de cartas*. Málaga: Cuadernos del Vigía. Una de las cartas y su reverso.



FIG. **3/17.** Coover, R. (2005). "Heart Suit", *McSweeney's Quarterly*, nº 16.

En definitiva, este tipo de literatura aleatoria o semi-aleatoria (conocida en inglés como *shuffle literature*) se distingue de los códices convencionales en su "intención de que el lector mezcle el material manualmente, así como en la percepción inusual y táctil del discurso y cómo este último se reorganiza"[58]. Con todo, se puede decir que estas obras siguen estableciendo, paradójicamente, una conexión física con la materialidad del papel (frente al auge de los libros electrónicos).

3.5.3.3. Caminos múltiples de lectura

Otra forma de literatura que requiere de una mayor interacción con el lector es aquella que propone diferentes caminos de lectura dentro del propio formato de la página y el códice. Este tipo de obras rompen con el modelo de lectura lineal del códice y la página que, como hemos visto, se fue imponiendo en los últimos siglos. Es decir, proponen una lectura que va más allá tanto del procesamiento de izquierda a derecha y de arriba debajo de la página como de la lectura sin interrupción de la primera a la última página.

[58] "stress on the reader's manual shuffling and the unusual, tactile perception of the discourse and how it is rearranged" (Husárová & Monfort, 2012).

Uno de los ejemplos más populares de literatura interactiva lo constituye la serie "Elige tu propia aventura" (*Choose your Own Adventure* o *CYOA* en inglés). En estos libros de aventuras, escritos generalmente en segunda persona, el lector se ve obligado a tomar decisiones sobre los eventos que acontecen, modificando así la trama y el final de la historia, con distintos resultados posibles. Para ello, era necesario manipular constantemente el códice saltando de sección, pues cada una de ellas termina con una frase del tipo "si quieres…, ve a la pág. X, si quieres…, ve a la pág. Y". Además, a menudo empleaban la segunda persona, estrechando así la identificación entre el lector y el personaje de la novela. Ofrecían, por otra parte, la posibilidad de relectura, pues gran parte del placer de la experiencia consistía en volver a empezar e ir descubriendo los otros caminos que no se tomaron. Pese al declive de su popularidad a finales de los 90, este tipo de obras parece estar experimentando un nuevo resurgir en los últimos años, con reediciones y nuevas historias. Además, están siendo objeto de estudios sofisticados que analizan visualmente su carácter hipertextual en espectaculares gráficos y animaciones (Swinehart, 2009). Se podría añadir, asimismo, que algunos de los infogramas que vimos en la sección anterior (FIG. 2/22 y FIG. 2/23) intentan plasmar gráficamente un planteamiento interactivo y multilineal similar.

Dentro del canon literario, Jorge Luis Borges ya había especulado en su cuento "El jardín de senderos que se bifurcan" (1941) con múltiples posibilidades que se extienden en una estructura de árbol infinito. Sin embargo, el ejemplo que se suele citar de este tipo de literatura interactiva es *Rayuela* (1963), de Julio Cortázar. En esta novela (o "contranovela", como Cortázar solía llamarla), plantea diferentes formas de lectura. Comienza con un "tablero de dirección", donde se indica:

> A su manera este libro es muchos libros, pero sobre todo es dos libros. El lector queda invitado a elegir una de las dos posibilidades siguientes.
>
> El primero se deja leer en la forma corriente, y termina en el capítulo 56, al pie del cual hay tres vistosas estrellitas que equivalen a la palabra Fin. Por consiguiente, el lector prescindirá sin remordimientos de lo que sigue.
>
> El segundo se deja leer empezando por el capítulo 73 y siguiendo luego en el orden que se indica al pie de cada capítulo. (Cortázar, 2004, p. 3)

A estas dos lecturas se le podrían añadir, además, una lectura del libro página a página hasta el final (obviando cualquier instrucción) y otra en la cual el orden es elegido por el lector. La obra no está concebida como una novela tradicional, por lo que en ningún caso se busca un ordenamiento lógico o cronológico: los diferentes encuentros y reencuentros de los personajes, así como los sucesos que les acontecen y conversaciones que mantienen, plantean más interrogantes que respuestas.

Otra novela que ofrece múltiples formas de lectura es *Dictionary of the Khazars* (1984), de Milorad Pavić. Concebida como una enciclopedia, la obra recoge la historia de la conversión religiosa de los jázaros y está dividida en tres grandes secciones-diccionarios dedicadas al cristianismo, judaísmo e islam. El lector, por tanto, puede seguir diferentes estrategias lectoras. Como ocurre en *Rayuela* y en muchas de estas obras conscientes de su autorreferencialidad, el autor (camuflado como supuesto editor del diccionario) dedica una sección de las notas preliminares a "cómo usar el diccionario". La obra admite un triple acercamiento lector; como señalan Hayles y Montfort, "podemos leer sin parar (estrategia horizontal), seguir cada entrada […] a través de cada una de las tres tradiciones (estrategia vertical) o simplemente ir saltando aleatoriamente (acercamiento aleatorio)"[59]. En cualquier caso, *Dictionary of the Khazars* propone un discurso que se enfrenta directamente con la concepción tradicional de la narrativa, conectando, además, con el uso original del códice que vimos en secciones anteriores[60]. Y no es la única obra de Pavić que realiza planteamientos similares. A partir del libro II, su novela *Lanscape Painted with Tea* (1990) está organizada como un crucigrama a partir de secciones "horizontales" (*Across*) y "verticales" (*Down*). El lector puede elegir qué secciones leer: las secciones horizontales plantean la historia de

[59] "we can read straight through (the horizontal strategy), follow each entry […] through each of the three traditions (the vertical strategy), or simply skip around randomly (the shuffle approach)" (Hayles & Montfort, 2012, p. 457).

[60] Vandendorpe considera esta obra como ejemplo de una lectura tabular que se opone a la linealidad (2009, p.26).

manera más ordenada y cronológica, mientras que las horizontales tienden a la digresión.

Este tipo de obras multidireccionales también interesó a uno de los colectivos de literatura experimental más influyentes del siglo XX: el Ouvroir de littérature potentielle (Oulipo)[61]. Fue fundado en 1960 en torno a la figura de Raymond Queneau, que abogaba por un rechazo de la espontaneidad creadora heredera del surrealismo (y a su vez del Romanticismo) en favor de un gusto por la forma y un cierto clasicismo dentro de la experimentación. La técnica clave empleada por los autores del Oulipo es la "escritura limitada" (*littérature à contraintes*), es decir, escribir empleando restricciones formales (*contraintes*) deliberadas. La restricción o las restricciones (que pueden ser nuevas o recuperadas de la tradición literaria) son empleadas de forma sistemática en la obra en cuestión, bien de manera explícita o dejando al lector que la(s) encuentre. Para los autores del Oulipo, las restricciones no solo no limitan la libertad creativa, sino que, al contrario, la estimulan, permitiendo la libertad de las palabras. Como reza su famosa fórmula, los escritores oulipianos son "ratas que construyen un laberinto del que se proponen salir".

Como señalan Bloomfield y Lesage, una de las intenciones y grandes placeres de los textos oulipianos es, precisamente, "romper con el orden lineal de la lectura, hacer del libro un juego de múltiples recorridos, donde se invita a que cada lector trace su propio camino"[62]. Así, intentan rescatar numerosas formas de la tradición literaria como el anagrama (palabra o frase construida a partir de las letras o sílabas de otra palabra o frase), el palíndromo (palabra o frase que se lee igual hacia delante que hacia atrás) o el acróstico (composición, generalmente en verso, en la que, además de la lectura lineal existe una lectura adicional a partir generalmente de las letras iniciales). Este tipo de

[61] La experimentación de Oulipo será también relevante en su conexión con la creación del Ouvroir de la Bande Dessinée Potentielle (Oubapo), algunas de cuyas obras se analizarán en capítulos posteriores.

[62] "rompre avec l'ordre linéaire de la lecture, faire du libre un jeu à parcours multiples, où chacun est convié à tracer son propre chemin" (Bloomfield & Lesage, 2014).

textos gozan de una larga tradición, con ejemplos tan antiguos (y sorprendentes) como el cuadrado Sator, también llamado "cuadrado mágico" (**FIG. 3/18**).



FIG. 3/18. El cuadrado Sator aparece en numerosas inscripciones en Europa a partir de la época romana y a lo largo de la Edad Media. Se lee no solo linealmente de izquierda a derecha y arriba abajo (y de abajo arriba y de derecha a izquierda, en forma de palíndromo), sino también siguiendo las líneas verticalmente de izquierda a derecha y arriba abajo (y de abajo arriba y de derecha a izquierda, formando un nuevo palíndromo). Aunque todavía no está del todo claro su significado (se desconoce el significado de la palabra "arepo"), la mayoría de fuentes apuntan a un significado ritual y esotérico. Imagen recuperada de http://www.historiayarqueologia.com/2017/11/conoce-el-cuadrado-sator.html

Asimismo, los miembros del Oulipo recuperarán y crearán constantemente restricciones[63], aplicadas tanto a textos de carácter breve como a obras más ambiciosas. Una de las más conocidas es, probablemente, *La Vie mode d'emploi* (1978), de George Perec. Se trata de un intento de capturar la vida de los inquilinos de un inmueble de una calle imaginaria de París a lo largo de 100 años. Para ello, concibe una vista de sección de un inmueble (**FIG. 3/19**), dividido en una tabla de 10 x 10, lo que daría 100 capítulos; irónicamente, el libro tendrá 99. La forma de navegación de los capítulos obedece a una restricción: en vez de avanzar linealmente, el paso de un capítulo a otro se encuentra establecido por el algoritmo llamado "problema del caballo". Este problema matemático trata de resolver cómo un caballo de ajedrez, desde una posición inicial, puede recorrer todas las casillas pasando una única vez por cada una (**FIG. 3/20**). El resultado obtenido por Perec permite ver el todo a través de una visión holística antes de sumergirse en cada historia y capítulo individual en una novela que recuerda la construcción de un puzle. La estructura, además, tiene eco en numerosas secciones de la novela a través de las acciones de los personajes, como la casa de muñecas de Madame Moreau o los puzles que elabora Bartlebooth.

[63] Para una lista de las principales restricciones oulipianas, véase Bénabou (2014).

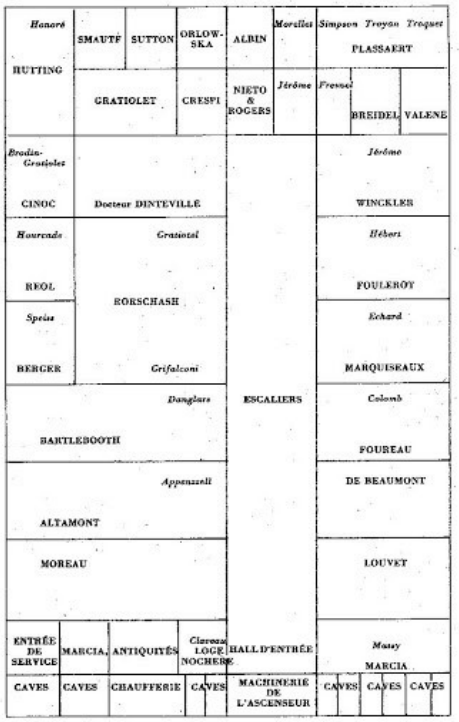


FIG. 3/19. Perec, G. (1978). *La Vie mode d'emploi*. París: Hachette. Vista de sección del edificio incluida en el libro.

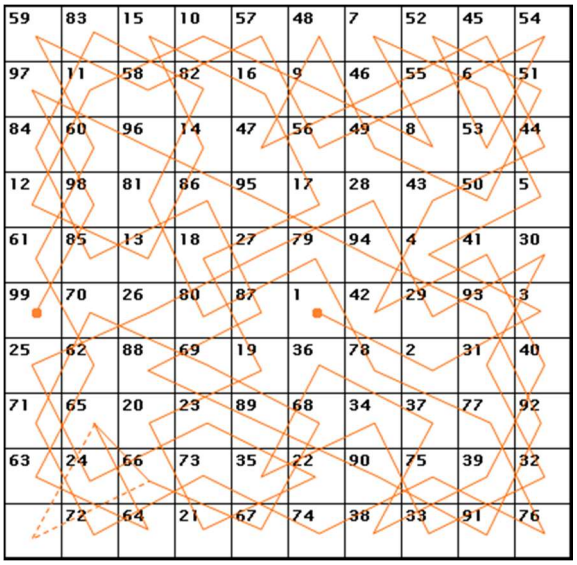


FIG. 3/20. Representación gráfica del orden de lectura de los capítulos de *La Vie mode d'emploi* según los movimientos del caballo de ajedrez en las estancias del inmueble. Imagen recuperada de http://escarbille.free.fr/vme/?txt=poly

Queneau también se mostró interesado por obras que rompieran con la linealidad del relato. En su célebre *Exercices du style* (1947), por ejemplo, explora una breve historia de 99 formas diferentes (pudiendo ser leídas en diferente orden, como en muchos libros de poemas) haciendo uso de diversos estilos y figuras literarias. Por otra parte, en *Un conte à votre façon* (1967), Queneau explora las posibilidades de un cuento en el que, como indica el título, el lector va eligiendo lo que sucede, con múltiples opciones que le van remitiendo a diferentes números. Años antes que en las novelas "Elige tu propia aventura" que vimos anteriormente, y de manera más irónica y metanarrativa, el autor se dirige directamente al lector, interrogándole por su preferencia en cuanto a la historia que desea leer o la descripción de los personajes. Otros obras y proyectos que obedecen a similares intenciones combinatorias e interactivas incluyen "Une nouvelle policière en arbre" (1973), de François le Lionnais, o *Qui a tué le duc de Densmore?* (1994), de Claude Berge.

Por último, como ya vimos, el uso de notas (tanto finales como a pie de página) constituye una quiebra de la linealidad de la página y del códice. Aunque suele estar reservado a las obras de no ficción (especialmente en el ámbito académico), ya vimos que en el capítulo anterior que pronto se convirtieron en un recurso paródico de la narrativa, tradición que ha continuado en la época contemporánea. Pese a que algunas novelas modernistas, como *Finnegan's Wake* (1939), de James Joyce, ya hacían un uso ocasional de las notas dentro de la narración, uno de los primeros ejemplos de uso extenso de notas ficcionales en la narrativa del siglo XX lo encontramos en *Pale Fire* (1962), de Vladimir Nabokov. La novela está concebida como una edición crítica de un poema de 999 versos ("Pale Fire") de un autor ficticio, John Francis Shade, precedida por un prólogo y seguida de notas escritas por un crítico (y vecino del autor) llamado Charles Kinbote. Se admiten, por tanto, diversas lecturas de la obra a través de su rico aparato paratextual, alternando entre el poema y las notas o leyendo estas últimas a continuación del poema. El propio crítico, en el prólogo, recomienda el siguiente orden: primero, el comentario; a continuación, el poema alternando con las notas; y, por último, de nuevo las notas. Realiza, asimismo, recomendaciones sobre las estrategias que el lector puede tener en cuenta a la hora de establecer su relación material con el libro:

> Encuentro sensato en estos casos eliminar la molestia de pasar las hojas hacia atrás y hacia adelante recortando o uniendo las páginas que contienen el texto al que hacen referencia, o bien, de manera aún más simple, comprando dos copias de la misma obra que pueden ser colocadas una al lado de la otra en una mesa cómoda[64].

Pese a ser presentadas como comentario del poema, las notas tienden a la digresión continua al incluir numerosas referencias culturales y presentar una serie de historias interrelacionadas entre sí acerca del autor y del propio crítico. Esta tendencia

[64] "I find it wise in such cases as this to eliminate the bother of back-and-forth leafings by either cutting out or clipping together the pages with the text of the thing, or, even more simply, purchasing two copies of the same work which can then be placed in adjacent positions on a comfortable table" (Nabokov, 1962, p. 28).

a la digresión ocurre también en dos novelas publicadas a finales del siglo XX: *Infinite Jest* (1996), de David Foster Wallace, y la ya mencionada *House of Leaves* (2000)[65]. *Infinite Jest* contiene 388 notas finales (algunas de las cuales contienen incluso a su vez más notas a pie de página) que interrumpen y perturban continuamente la lectura con digresiones acerca de temas tan diversos como las matemáticas, el cine, el tenis, las drogas o la geopolítica. *House of Leaves*, al igual que *Pale Fire*, está concebida como un manuscrito anotado de un crítico llamado Zampanò sobre un documental ficticio llamado *The Navidson Record*. Sin embargo, las suyas no son las únicas notas de la novela. Se añaden también aquellas escritas por Johnny Truant (que vive en la casa donde habitó Zampanò y encuentra el manuscrito), que interrumpen la narración principal con digresiones que contienen su historia personal, y, por último, las escritas por los propios editores (ficticios) del libro. Para añadir un nivel adicional de complejidad, el libro también incluye numerosas secciones (fotos, poemas, cartas, dibujos, etc.) recogidas en tres apéndices que corresponden a los tres estratos narrativos: Zampanò, Truant y los editores. Como vemos, en muchas ocasiones *House of Leaves*, *Pale Fire* y este tipo de novelas suponen, además de relacionarse con otros géneros, una sátira del supuesto acercamiento científico del mundo académico en el ámbito de las humanidades.

Danielewski volvió a experimentar con las notas (en esta caso, históricas) en su segunda novela, *Only Revolutions* (2006). Sin embargo, el principal mecanismo que la obra emplea es diferente: contiene dos comienzos (con dos portadas, pies de imprenta, etc.), uno a cada lado de las tapas, con dos paginaciones simultáneas. Esta concepción formal del libro sirve para que confluyan las dos voces narrativas adolescentes de la novela (codificadas, además, por medio de colores), Sam y Hailey, cuyas percepciones de la historia se mezclan y obligan frecuentemente al lector a girar el libro. Esta manipulación del formato del códice para convertirlo en un objeto reversible ya había

[65] Es necesario recordar que las novelas que hacen uso de notas o anotaciones ficcionales no son únicamente patrimonio de complejas y extensas novelas postmodernistas. Obras destinadas a un público amplio, como *The Curious Incident of the Dog in the Night-Time* (2003) *o The Selected Works of T.S Spivet* (2009), también recurren a este mecanismo narrativo. Para un acercamiento al uso de notas ficcionales, así como un listado de obras que hacen uso de este recurso, véase Maloney (2005).

sido empleada, aunque de manera más tradicional, en novelas como *The Loving Couple: His (and Her) Story* (1956), de Patrick Dennis, y en diferentes obras infantiles y juveniles, como veremos más adelante.

3.5.3.4. Códices alterados

Un último grupo de obras estaría formado por aquellas que alteran la lectura lineal del libro a través de la alteración de la página o/y del códice, sin llegar romper del todo con el formato del códice como en el caso de las permutaciones aleatorias que se vieron anteriormente.

Un primer grupo de obras incluiría aquellas que afectan a la integridad física de la página por medio de la realización de recortes o perforaciones en la superficie de la misma. Uno de los ejemplos más celebrados de este tipo de alteración del formato del códice (llamados *die-cuts* en inglés) es la obra de Queneau *Cent mille milliards de poèmes* (1961). Contiene 10 sonetos (cada uno con 14 versos, es decir, dos cuartetos y dos tercetos) en los que cada verso forma una banda horizontal que puede ser girada individualmente como una página, permitiendo así múltiples combinaciones (más concretamente, 100 000 000 000 000 de poemas potenciales, como indica el título) (**FIG. 3/21**). La obra, además de su concepción material única, fue celebrada por su carácter interactivo y su condición algorítmica décadas antes del uso generalizado de los ordenadores.



FIG. 3/21. Queneau, R. (1961). *Cent mille milliards de poèmes*. París: Gallimard.

Por otra parte, en la obra de Queneau, como en muchas de estas obras "alteradas", gran parte del interés reside en los procesos de relectura. Se hace hincapié así en la diferencia de interpretación de una frase o un fragmento en relación al contexto que le rodea. Para jugar con esta variable y producir varios niveles de (re)lectura, una de las opciones de intervención en el códice, manteniendo todavía su configuración básica, es troquelar la página o hacer algún tipo de recorte en la misma. Por ejemplo, la novela de B. S. Johnson *Albert Angelo* (1964), avanza a través de páginas sin ningún tipo de alteración hasta llegar a la página 149 y 150, donde la parte inferior presenta un agujero recortado (**FIG. 3/22**). Este mecanismo permite abrir una ventana a un evento violento que ocurre en la página 153, suscitando el interés del lector y arrojando nueva luz a los pasajes que está leyendo. Este tipo de mecanismos también puede ser aplicado no solo a partes de una obra, sino a su totalidad, como en el caso de *Cent mille milliards de poèmes* y *Tree of Codes* (2010) (**FIG. 3/23**), de Jonathan Safran Foer. Esta última supone una reinterpretación de la obra *Street of Crocodiles* (1934), escrita por Bruno Schulz, un autor polaco asesinado por los nazis durante la segunda guerra mundial. Exteriormente, el libro mantiene la apariencia de un códice normal; sin embargo, una vez abierto, se descubre que la mayoría de páginas (salvo la portadilla, la dedicatoria y el epílogo) están recortadas, dejando ver palabras de otras páginas. La obra original se transfigura, de esta forma, en un nuevo libro cuyo texto va mutando a medida que el lector pasa las páginas y lee las distintas capas. Constituye, además, un libro-objeto único en sí mismo debido a su producción[66] y cuya lectura constituye una experiencia profundamente táctil.

[66] La editorial señaló las dificultades que encontraron para producir el libro y muestra un interesante vídeo resumen del proceso de impresión (Vimeo, 2011).

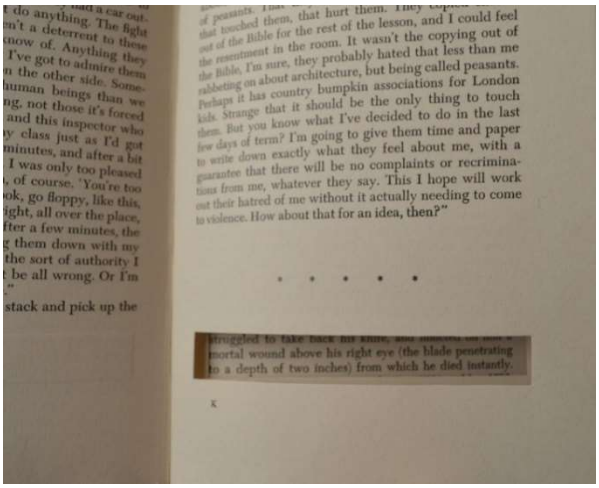


FIG. 3/22. Johnson, B. S. (1964). *Albert Angelo* (p. 149). Londres: Constable & Co.

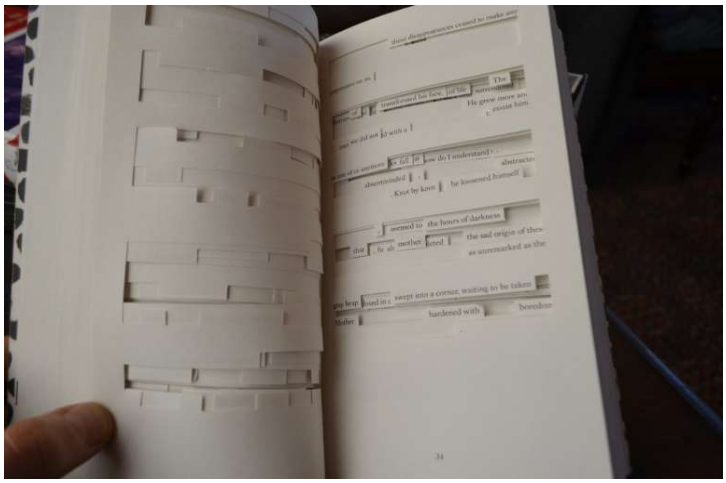


FIG. 3/23. Safran Foer, J. (2011). *Tree of Codes*. Londres: Visual Editions.

De forma similar, otras obras proponen reinterpretaciones completas de su modelo original a través de modificaciones en la página que, si bien no afectan a su materialidad, proponen mecanismos igualmente invasivos. Es el caso, por ejemplo, de *Radi Os* (1977), de Donald Johnson, que reinterpreta, ya desde el título, el poema épico de John Milton *Paradise Lost*. *Radi Os* propone un ejercicio de reducción esencial de los cuatro primeros libros de la obra original, seleccionando fragmentos y manteniendo lo desechado como espacios en blanco. Logra generar, de esta forma, una obra que constituye una relectura o reinterpretación del poema de Milton (especialmente si comparamos las dos obras) y, al mismo tiempo, una nueva creación. Tom Phillips, por su parte, ha realizado desde 1966 diferentes intervenciones en una misma novela victoriana poco conocida llamada *A Human Document* (1892). El resultado es *A Humument: A treated Victorian novel*, una novela alterada que ya ha conocido al menos cinco ediciones (y una app) hasta la fecha. El proceso creativo, todavía en marcha, consiste en reinterpretar las páginas de la novela original, ocultándolos parcialmente con dibujos y pintura y originando nuevos textos (**FIG. 3/24**). Sin embargo, es interesante observar que muy a menudo el texto original todavía puede leerse tras las intervenciones de Phillips, por lo que se establece un interesante diálogo entre el nuevo texto y la novela original. El tipo de lectura que se propone es, por tanto, palimpséstica;

si la idea del palimpsesto (manuscrito borrado para hacer aparecer otro texto) ha sido utilizada en ocasiones como reflejo de la relación del texto con otros textos (Genette, 1982), en este caso la metáfora no es gratuita, pues los textos se encuentran literalmente solapados.

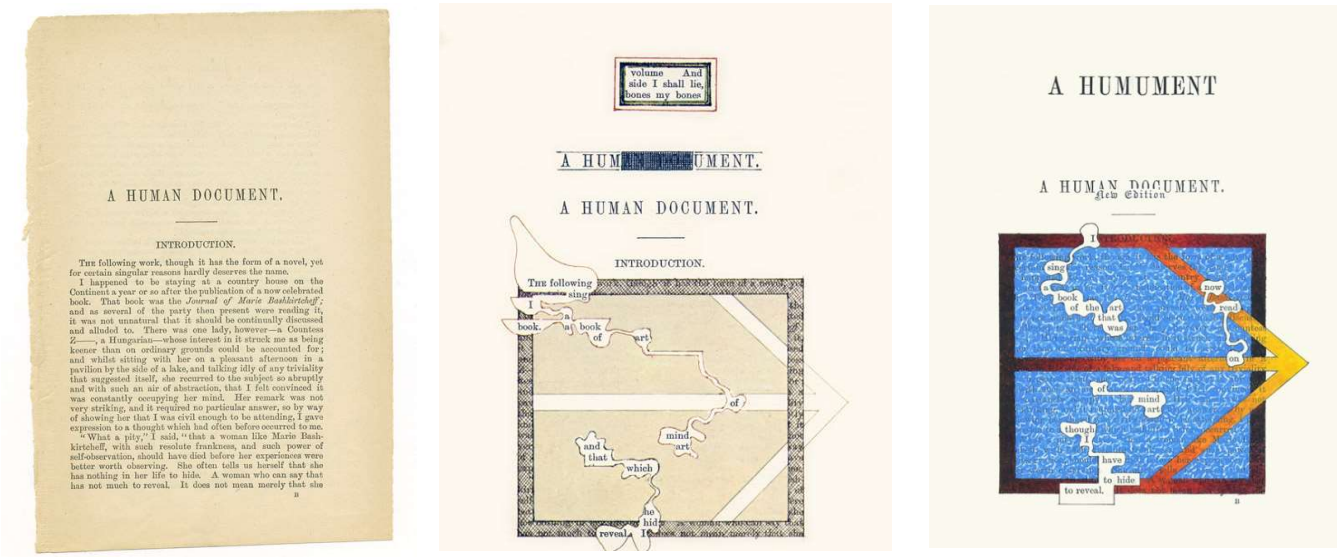


FIG. 3/24. A la izquierda se puede observar la primera página original de la novela *A Human Document* antes de las intervenciones de Phillips. Las otras dos imágenes corresponden, de izquierda a derecha, a las intervenciones de Philips de 1973 y 2010. Imágenes recuperadas de http://www.tomphillips.co.uk/humument/slideshow/1-50/item/5847-page-1

Por último, un grupo de obras que rompe la linealidad del códice está formado por aquellas que, pese a mantener su formato de códice, ofrece una serie de materiales adicionales (cartas, imágenes, mapas, documentos, etc.) que se pueden extraer del libro y con los que el lector puede interactuar. La editorial MinaLima, por ejemplo, ha realizado ediciones de clásicos como *Peter Pan* (2015) y *The Jungle Book* (2016) con un cuidado diseño que incluyen, además de ilustraciones, elementos manipulables y extraíbles del libro, como cartas, mapas o documentos. Dentro de las obras de nueva creación, uno de los ejemplos más conocidos es *Griffin and Sabine: An Extraordinary Correspondence* (1991), de Nick Bantock (**FIG. 3/25**). El libro, que junto a sus dos continuaciones forma una trilogía, está concebido como recipiente de distintos sobres con cartas y postales ampliamente decoradas que imitan, en forma de facsímil, la escritura a mano de los dos protagonistas que establecen una relación epistolar. La experiencia táctil de abrir cada carta sustituye al mecánico paso de las páginas y provoca

en el lector una sensación única de intromisión en la intimidad de la correspondencia privada de dos personas[67].

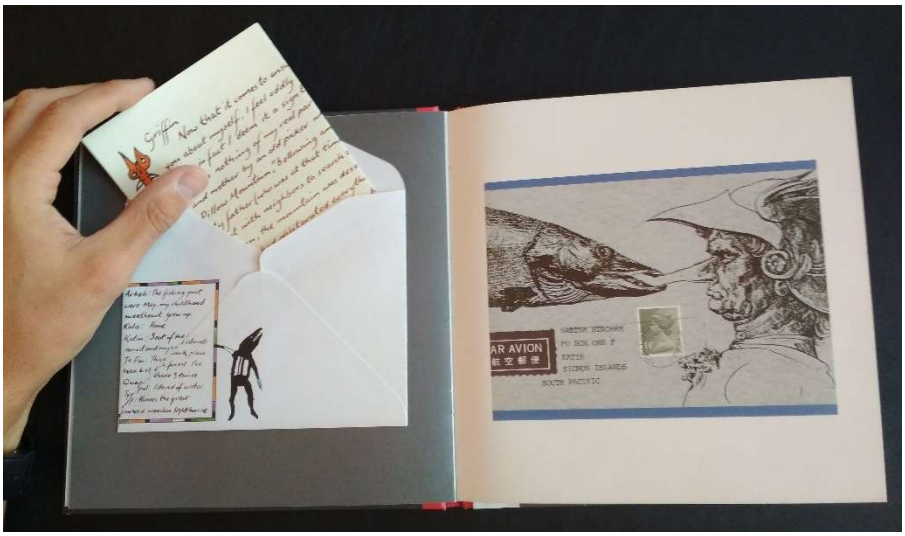


FIG. 3/25. Bantock, N. (1991). *Griffin and Sabine: An Extraordinary Correspondence*. Londres: Macmillan.

Otra de las novelas multimodales de este tipo publicada recientemente es *S.* (2013), escrita por Doug Dorst y concebida por J. J. Abrams. La obra, como *House of Leaves*, está realizada en una estructura de *mise en abyme*. Se trata de un libro prestado de una biblioteca (así lo indica el tejuelo del lomo y la ficha de préstamo detrás de la portada) que se presenta como *Ship of Theseus*, una novela escrita por un escritor ficticio llamado V. M. Straka y editada (con notas) por uno de sus traductores, F. X. Caldeira. A estos niveles narrativos se le añaden dos más: una conversación que llevan a cabo dos personajes en los márgenes del libro mientras leen *Ship of Theseus* e impresas imitando fielmente la escritura a mano (**FIG. 3/26**) y una serie de documentos que complementan la historia (mapas, postales, cartas, artículos, etc.). *S.* proporciona una experiencia similar a *Griffin and Sabine*, con la diferencia de mantener el formato códice, del que constituye un verdadero homenaje. La obra, además, fuerza al lector a manipular el libro y saltar hacia adelante y hacia atrás, pues las anotaciones de los

[67] Gibbons llama a este tipo de libros de ficción táctil "novelas epistolares multimodales" (*epistolary multimodal novels*) (2012, p. 428).

personajes no aparecen en orden cronológico. Es necesario, pues, volver a interpretar algunos pasajes a luz de lo leído en páginas posteriores.

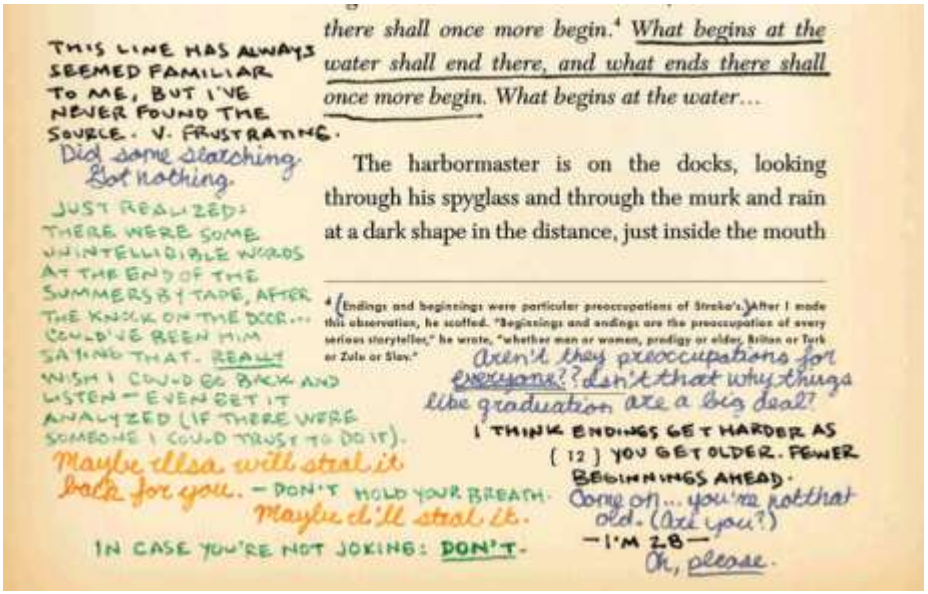


FIG. 3/26. Abrams, J.J. & Dorst, J. (2013). *S.*. Nueva York: Mulholland Books. Detalle de página que muestra los diferentes niveles de notas.

Por último, cabe mencionar *Personal Effects: Dark Art* (2009), de Jordan Weisman. En esta obra, el lector sigue la investigación de Zach Taylor sobre la vida de un enfermo mental y supuesto asesino en serie. Para ir avanzando en la trama serán fundamentales no solo los diferentes objetos que contiene la novela (carné de identidad, fotos, certificados, fichas policiales, etc.) sino que se invita al lector a llamar a un número de teléfono real que proporcionará detalles importantes a través de un contestador. Por otra parte, en una extensión multimodal adicional, muchos de los personajes e instituciones de la novela tienen páginas web reales asociadas que el lector puede consultar. Esta idea de proyección ilimitada de la narración fuera de las tapas del libro es también relevante para otras obras que hemos citado en este capítulo, como *House of Leaves*, cuyos fans interpretan y comentan la novela en numerosos foros, *The Shark Raw Texts*, cuyo autor sigue publicando capítulos adicionales camuflados en páginas de internet o *S.*, cuyos editores difundieron mensajes enigmáticos sobre el libro a través de páginas web y perfiles de Twitter tras la publicación de la obra.

Podríamos seguir citando ejemplos de narrativa experimental, pero, en definitiva, podríamos decir que este tipo de obras, a través de diferentes innovaciones, pretenden subvertir y, al mismo tiempo, reivindicar el formato del códice. Como señala Gibbons, "juegan con la forma de una manera que enfatiza su materialidad al mismo tiempo que hace que el lector interactúe con ellas de un modo notablemente físico."[68] Por ello, este tipo de obras han sido calificadas en ocasiones como *Kindle-proof novels* ("novelas a prueba de Kindle") por ser obras muy difícilmente adaptables al formato estándar de libro digital (Hallberg, 2011). Paradójicamente, como acabamos de comprobar, algunas de ellas amplían la experiencia narrativa más allá de las páginas de libro y los objetos que contienen hacia otros medios, aprovechando especialmente la capacidad ilimitada de difusión de información de Internet.

3.5.4. Lectura y alteraciones del formato en literatura infantil, libros de artista y revistas independientes

Esta última sección del capítulo pretende explorar brevemente el papel del formato y el tipo de lectura en otro tipo de publicaciones donde a menudo se busca evitar el convencionalismo de la escritura lineal del códice tradicional. Se analizarán en este apartado, en primer lugar, algunas obras pertenecientes a la literatura infantil y, a continuación, una serie de ejemplos de libros de artista y revistas independientes que siguen similares planteamientos a los primeros.

3.5.4.1. La literatura infantil

La propia etiqueta "literatura infantil" es todavía objeto de debate, principalmente debido a la ambigüedad del término (¿dónde se encuentra la frontera

[68] "that play with form in a way that both emphasises their materiality and makes readers engage with them in notably physical ways" (Gibbons, 2012, p. 428).

entre la literatura infantil y la juvenil[69]? ¿Existe la literatura adolescente?[70]) y a los prejuicios asociados al género (el propio término "infantil" suele ser usado en el lenguaje cotidiano con sentido peyorativo). De una forma que se puede comparar a lo sucedido en el ámbito de la historieta, fue considerada durante mucho tiempo como un género en lugar de como un medio, con las conocidas consecuencias que esto conlleva. Así, pese a existir precedentes en el estudio de la literatura infantil a principios del siglo pasado (como la obra de teóricos como Vladimir Propp), al igual que sucedió con los cómics, tardó en crearse una verdadera disciplina académica que fuera más allá de un acercamiento puramente sociológico. En un principio, fueron los educadores los que vertieron las primeras reflexiones críticas sobre este sector de la literatura, sin olvidar tampoco el papel clave que desempeñaron las bibliotecas y los bibliotecarios, especialmente en el área anglosajona (Colomer, 1998, pp. 23-26). Es necesario, sin embargo, esperar hasta los años 70 para asistir a la consolidación verdadera de la literatura infantil como campo literario específico de la mano de críticos como John Rowe Townsend o Marc Soriano y el surgimiento a partir de los años 80 de una diversidad de acercamientos de estudios (psicológicos, literarios, sociológicos, históricos, didácticos, cognitivos, etc.) no necesariamente excluyentes entre sí.

Por otra parte, uno de los rasgos característicos de la literatura infantil de otros tipos de literatura es el hecho de estar dirigida a un sector del público lector muy concreto. Sin embargo, lo que verdaderamente la diferencia de otras tradiciones y sectores es el hecho de que, pese a tener un público a priori definido, es casi siempre escrita por adultos para ser leída por niños. Este desequilibrio ha sido a menudo analizado por la crítica y provoca no solo que exista una determinada concepción de la

[69] Un ejemplo relevante lo encontramos en la saga de Harry Potter, que tuvo un gran éxito entre el público adulto, provocando que sus editores en Inglaterra decidieran publicar ediciones de los mismos libros con portadas infantiles y otras con portadas más dirigidas a un público adolescente.

[70] Cada vez se empieza a ver más en español el término de "literatura para jóvenes adultos", proveniente del término *young adults* (*YA*), que se ha popularizado enormemente durante los últimos años. En español es frecuente también encontrar las siglas LIJ (literatura infantil y juvenil). Para un análisis del debate acerca de la etiqueta de "literatura juvenil" en el contexto español véase García Padrino (2001, pp. 213-234).

niñez (que ha ido evolucionando a lo largo de la historia) sino que genera dificultades a la hora de definir de antemano al público lector de una obra[71].

En cualquier caso, dada la amplitud de este campo de la literatura y la imposibilidad de explorar con detalles estos debates, en esta sección dejaré a un lado la literatura juvenil o adolescente y me centraré principalmente en la literatura propiamente infantil, por ser aquella que más innovaciones presenta en el formato y el tipo de lectura. Además, aunque se hará referencia a trabajos de otros siglos, la casi totalidad de las obras que se mencionarán fueron escritas a partir del siglo XX y, especialmente, en estos últimos años. Cabe señalar aquí que nos encontramos ante un sector muy dinámico y que parece estar en pleno crecimiento en España, pues ha resistido la crisis general del panorama editorial y ha diversificado su producción (Peiró, 2015).

En la mayor parte de los libros infantiles destaca la importancia capital de las imágenes, que interactúan a menudo con el texto (como en el álbum ilustrado, formato de larga tradición) planteando un procesamiento visual del contenido y un acercamiento multimodal. Como señala Trumpener, "los álbumes ilustrados construyen su significado en gran parte a través de su formato visual, a través de la manera en la cual las imágenes se relacionan entre ellas y con el texto y el espacio (y la disposición física) de la página"[72]. En algunos casos las imágenes poseen un alto grado de independencia y su funcionamiento en la obra se acerca al de las imágenes en el espacio de la página de

[71] Se suele señalar que no solo son mayoritariamente adultos los que dominan el proceso editorial de la literatura infantil, sino que también ejercen habitualmente de consumidores y lectores reales al comprar, regalar y colaborar en el proceso de lectura como padres.

[72] "the picture book makes meaning largely through its visual format, the way its images relate to one another, to the verbal text, and to the space on (and physical layout of) the page" (Trumpener, 2010, p. 55).

cómic. Por tanto, pese a constituir diferentes medios, existen numerosos puntos formales de encuentro[73].

Dada la importancia clave del aspecto visual en gran parte de la literatura infantil, la disposición de la escritura se ve afectada necesariamente en numerosas de las obras. No solo el color, el tamaño y el tipo de letra es relevante, sino también su posición en la página (y en la doble página, especialmente en los álbumes). La dirección de lectura es alterada a menudo, ya que el procesamiento de la página es primordialmente visual. Además, no suele existir una estructura textual tan predeterminada: la importancia de los párrafos es sustancialmente menor y la escritura se interrumpe a menudo en su combinación con las imágenes. Por tanto, es frecuente encontrar textos que alteran la dirección tradicional de la escritura, recurriendo a caligramas y prosa concreta u obligando al lector a manipular el libro (por ejemplo, dando la vuelta al códice). Los ejemplos son numerosos, pero baste citar aquí *A Child of Books* (2016), un libro de Oliver Jeffers y San Winston recientemente publicado en el que el texto se metamorfosea continuamente en elementos visuales pertinentes para el relato, rindiendo homenaje así a la aventura que supone la lectura (**FIG. 3/27**).



FIG. 3/27. Jeffers, O. & Winston, S. 2016. *A Child of Books*. Londres: Walker Books. En esta página del álbum se puede observar el uso de la prosa concreta: los niños se escapan a través de una cuerda textual que desciende de un monstruo que también es textual.

[73] Para un estudio más pormenorizado sobre las diferencias y semejanzas entre el cómic y el álbum ilustrado, véase el monográfico especial publicado por *Children's Literature Association Quarterly*, Vol. 37, 4; especialmente la introducción de Hatfield y Svonkin (2012) y la contribución de Nel (2012).

Sin embargo, probablemente el aspecto que más nos interesa para este trabajo sea el tipo de lectura que se establece con el lector de muchas obras consideradas para público infantil: "una relación física con el libro que es mucho más intensa y directa que en los modos tradicionales de lectura. El libro es constantemente manipulado, arrugado, doblado, forzado en varias direcciones y conducido por el cuerpo"[74]. Parece evidente, por tanto, que la materialidad de la obra juega un papel esencial en la relación entre el público infantil y los libros que leen. De esta manera, no es raro que muchos niños muestren sus claras preferencias por algunas obras, priorizando en muchos casos la forma (tipografía, color, tamaño, formato, etc.) sobre el contenido.

Uno de los ejemplos más claros de alteración del formato tradicional se encuentra en la categoría de libros denominados *pop-up,* palabra acuñada (en inglés, "libros que saltan") en 1932 por la editorial norteamericana Blue Ribbon, que tituló *Pop-up Books* a una colección de libros desplegables. Este tipo de obras ha experimentado una profunda renovación en los últimos años, de forma paralela al desarrollo de las nuevas tecnologías de reproducción e impresión. El hecho de que este auge coincida con el crecimiento de los nuevos tipos de ocio digital podría resultar paradójico a simple vista, pero quizás no sea tal y el reciente éxito de los *pop-up* se deba precisamente a una necesidad por parte de los lectores de gozar de una experiencia tangible difícil de reproducir digitalmente[75]. Pese a que se podría pensar que la generación de imágenes en perspectiva de este tipo de obras es únicamente visual, lo cierto es que "ofrece una

[74] "a physical relationship with the book that is much more intense and direct than in traditional modes of reading. The book is constantly manipulated, crumpled, bent, forced in various directions and carried on the body" (Petrucci, 1999, p. 364).

[75] Otras industrias, como la de los juegos de mesa, también ha experimentado un verdadero auge en los últimos años, quizás por razones similares. Volveremos a esta cuestión en la segunda parte de este trabajo.

trimidensionalidad real que depende de su aparición dentro del libro y que es producida por el lector a través de la manipulación física del libro"[76].

Antes de la llegada de los llamados libros *pop-up* actuales, la literatura infantil ya invitaba, desde sus inicios, a una experiencia multisensorial en la que lo táctil cobraba una gran importancia. Así, se conocen como *harlequinades* a aquellas obras móviles ilustradas escritas para un público infantil ya en el siglo XVIII (como, por ejemplo, las del editor Robert Sayer). El nombre de este género hace referencia a las pantomimas teatrales del popular personaje de Harlequín y en su versión más básica (con algunos ejemplos ya en el siglo XVII) consistía simplemente en una imagen formada por dos pestañas unidas en el centro. A través de la manipulación y combinación de las mismas, se podían crear tres imágenes adicionales. En el siglo XVIII, especialmente a partir de las obras de Robert Sayer, el género se desarrolló para incluir una narración secuencial a lo largo de varias imágenes, cuya manipulación generaba nuevas escenas y frases que hacían avanzar la acción e imitaban los cambios de escena y giros dramáticos de la pantomima teatral (**FIG. 3/28**).



FIG. 3/28. Anónimo. (1772). *Harlequin Skeleton*. Londres: Robert Sayer. *Harlequin Skeleton* es un ejemplo de las *harlequinades* (o *metamorphoses,* como las llamó su creador Robert Sayer) que se popularizaron a finales del siglo XVIII.

[76] "offers actual three-dimensionality that is dependent on its appearance within the book, and that is produced by the reader through the physical manipulation of the book" (Field, 2013, p. 131).

Sin embargo, fue durante el siglo XIX cuando se produjo una verdadera eclosión de títulos infantiles, con una presencia destacada de aquellos que reproducían elementos desplegables, animados o tridimensionales. Esta revolución tuvo lugar principalmente en Inglaterra y Alemania, con protagonistas como Ernest Nister, Lothar Meggendorfer y Raphael Tuck. Se comenzó a desarrollar así una rica tradición de lo que se ha venido a conocer como "libros móviles"[77], obras con figuras troqueladas, imágenes móviles, ilustraciones tridimensionales, pestañas interactivas y otros mecanismos. Algunos ejemplos incluyen los libros de muñecas recortables (siendo *The History of Little Fanny* de 1810 uno de los primeros ejemplos), los panoramas (pinturas desplegadas circularmente para representar paisajes, ciudades o batallas, cuyo modelo fue adaptado más tarde por libros desplegables como el conocido *Circo Internacional* de Meggendorfer, publicado en 1887) o libros túnel (obras creadas generalmente para conmemorar eventos que tenían espacios perforados en las páginas que permiten mirar a través de ellas generando una escena tridimensional, como el *Thames Tunnel Peephole Book* de la década de 1840). Asimismo, desde el siglo XVII se hicieron populares (especialmente en Inglaterra) los naipes narrativos, barajas de cartas con una combinación de imagen y texto que funcionaban para aprender la historia y que permitían diversas lecturas alternativas y no lineales a través de su yuxtaposición en una línea temporal (**FIG. 3/29**). Obviamente, se podría cuestionar si algunas de estas obras dejan de ser libros para convertirse en objetos de decoración o juguetes. Como señala Reynolds, "la línea que divide a los libros, los juguetes y los juegos ha sido a menudo fina

[77] Esta tradición es muy antigua, con ejemplos medievales (especialmente en el campo de la astrología y la astronomía) que estaban dirigidos a adultos, como los famosos discos rotatorios de Ramon Llull. Los libros móviles están generando un creciente interés en los últimos años. A estudios académicos pormenorizados de esta tradición textual como el de Field (2013) se le unen, asimismo, una mayor presencia en los medios de comunicación y en diferentes instituciones culturales. Durante el año 2016, por ejemplo, se realizaron al menos tres exposiciones en España sobre este tipo de obras: "Libros Vivos" (Museo Art Decó y Art Nouveau Casa Lis, Salamanca), "Clásicos del Pop-Up" (Biblioteca Central de Cantabria, Santander) y "Antes del Pop-Up: libros móviles antiguos en la BNE" (Biblioteca Nacional de España, Madrid).

y, además de conducir a nuevas formas de presentar las publicaciones impresas a los niños, esto ha tenido un impacto en la manera en la que las historias son contadas"[78].



FIG. **3/29.** Anónimo. (1679). *Gunpowder Plot*. British Museum, Londres. En este ejemplo de naipes narrativos se puede reconstruir los eventos de la rebelión contra el rey, la llamada Conspiración de la Pólvora. Se reproducen aquí en el orden de lectura sugerido por Kunzle. Imagen tomada de Bartual, R. (2010). *Poética de la narración pictográfica: de la tira narrativa al cómic* (p. 396). Tesis doctoral dirigida por M. A. Fernández Rodríguez. Universidad Autónoma de Madrid, Madrid.

Esta amplia variedad de obras y mecanismos sirvió de base para la vasta y diversa producción de obras infantiles durante el siglo XX, especialmente a partir de la segunda mitad. El desarrollo de nuevas tecnologías de producción y manejo de papel, acompañadas de una mayor facilidad para reproducir imágenes a color, contribuyeron al auge de la literatura infantil. Como se ya ha comentado aquí, el libro infantil es uno de los sectores más dinámicos dentro del mercado editorial actual. Abundan en los últimos años, además, las obras que de alguna forma alteran los códigos de lectura tradicionales, ya sea poniendo el énfasis en la materialidad del soporte como haciendo hincapié en la interactividad o proponiendo nuevos métodos de lectura.

[78] "The dividing line between books, toys, and games has often been a fine one, and as well as leading to new ways to present print products to children, this has impacted on how stories are told" (Reynolds, 2011, p. 23).

En primer lugar, se aprecia en muchas obras destinadas al público infantil una gran variedad de formatos como resultado del énfasis en la materialidad que se ha comentado previamente. Así, además del códice tradicional (de mayor altura que anchura) aparecen frecuentemente numerosos formatos: desde álbumes apaisados hasta libros en concertina, pasando por casi cualquier forma geométrica imaginable. Esta característica clave los separa quizás de la literatura más puramente juvenil y adolescente, donde parece dominar el códice tradicional que prácticamente no tiene rival entre las publicaciones dirigidas a adultos[79]. Es importante señalar que el formato en muchas ocasiones no obedece a un simple capricho editorial, sino que es significativo en sí mismo para la historia. Uno de los precedentes en este sentido es *The Slant Book* (1910, reeditado en diversas ocasiones), de Peter Newell, cuyo formato inclinado representa físicamente la frenética bajada de un cochecito de bebé y sus desastrosas consecuencias (**FIG. 3/30**).

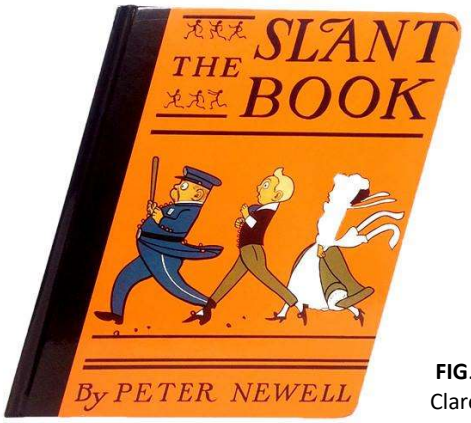


FIG. 3/30. Newell, P. (2001). *The Slant Book*. Clarendon: Tuttle Publishing.

En los últimos años hemos asistido a la publicación de numerosas obras que responden a una estética posmodernista, especialmente en características como la

[79] Esta supuesta evolución natural necesariamente tiende a eliminar algunas de las características de la lectura en la infancia (interactividad, lectura social/en voz alta, presencia de imágenes, etc.) en pos de un dominio de la lectura individual en silencio dominada por lo textual. Esta última ha imperado en nuestra educación y nuestra cultura y quizás explica en parte la poca atención crítica que los géneros gráficos han obtenido.

inclusión de aspectos metaficcionales y en la ruptura de las normas narrativas (Lewis, 2001, pp. 87-101). En algunas de ellas el formato es clave, como en el caso de *Open me… I'm a Dog* (1997), de Art Spiegelman (**FIG. 3/31**), o la más reciente *This is not a book* (2016), de Jean Jullien y Meagan Bennett (**FIG. 3/32**). En la primera el códice se hace pasar por animal doméstico hasta el punto de incluir una pequeña correa, mientras que en la segunda cada doble página se convierte en una realidad diferente (una nevera, un ordenador, una pista de tenis, etc.). En ambos casos se intenta desnaturalizar el libro como objeto textual, fomentando un acercamiento diferente que incluye una mayor interactividad con el libro como objeto físico.



FIG. 3/31. Spiegelman, A. (1997). *Open me… I'm* a *Dog*. Nueva York: HarperCollins.

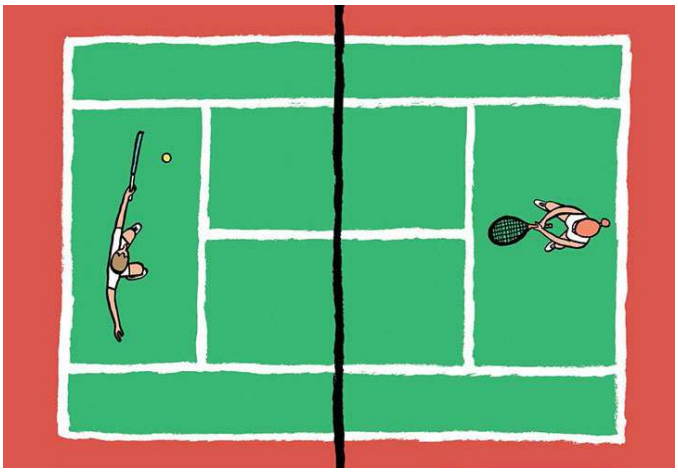


FIG. 3/32. Jullien, J. & Bennett, M. (2016). *This is not a book*. Londres: Phaidon Press.

La integridad física del libro, venerada por los coleccionistas y por los lectores en general debido al carácter casi fetichista del códice como formato, se ve asimismo alterada con frecuencia en numerosas obras. Un mecanismo común es la perforación de la página para generar un nuevo espacio, normalmente provisto por otra página. Este recurso ha dado lugar a lo que se considera ya casi un subgénero dentro de la literatura infantil: el "libro con agujero" (**FIG. 3/33**). Algunos ejemplos incluyen obras de Peter Newell –*The Hole Book* (1908) y *The Rocket Book* (*El libro del cohete*, 1912) –y, más recientemente, *The hole* (2013), de Øyvind Torseter. Sin embargo, el tipo de espacios que se generan con este tipo de recursos están alcanzando un mayor grado de complejidad en los últimos años gracias a la impresión láser. Un ejemplo se puede

encontrar en *El pequeño teatro de Rebecca* (2012), de Rebecca Dautremer, un libro troquelado muy finamente con más de cien personajes en diversas escenas superpuestas que se van desvelando paulatinamente. Finalmente, en otros casos, la perforación no corresponde con otra página, sino que comunica con una realidad extratextual, es decir, la realidad del lector. En estos casos, este último se convierte en co-autor del libro, generando contenido allí donde hay vacío, como en *El libro con mordisco* (2011), de Hervé Tullet, un libro con un agujero en el que el lector complementa la imagen a través de diferentes actividades que incluyen el dibujo, la pintura o el teatro. (**FIG. 3/34**)

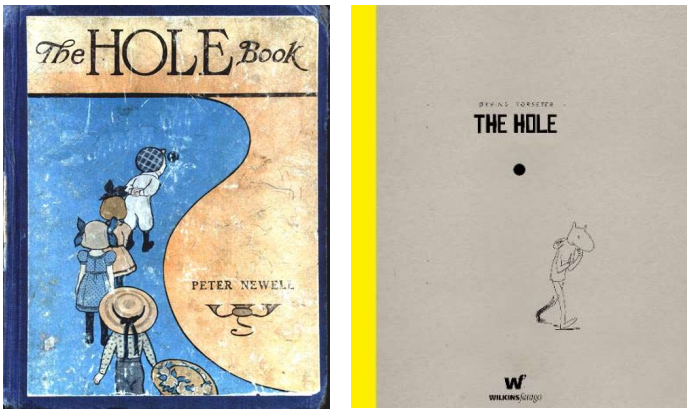


FIG. 3/33. Dos "libros con agujero". A la izquierda, Newell, P. (1908). The *Hole Book*. Clarendon: Tuttle Publishing. A la derecha, Torseter, Ø. (2013). *The Hole*. Nueva York: Enchanted Lion Books.

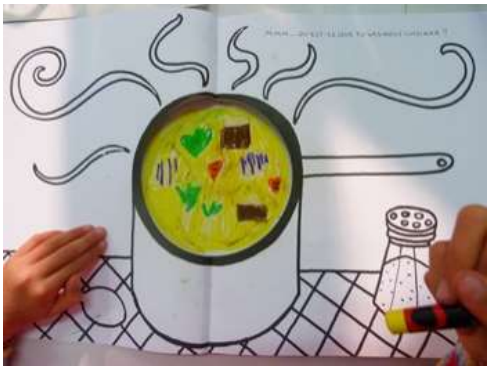


FIG. 3/34. Tullet, H. (2011). *El libro con mordisco*. Barcelona: Coco Books. En esta doble página el lector debe decidir los ingredientes del plato que va a cocinar.

Ya hemos señalado con anterioridad la interactividad con el lector como uno de los rasgos principales de este tipo de literatura. Esta se ha perseguido durante mucho tiempo, además de en los *pop-up* (cuyo mecanismo suele accionarse simplemente al abrir el libro), a través de las pestañas manipulables que desvelaban una parte oculta de la página o generaban una pequeña animación a través de una pestaña accionable. Asimismo, otro subgénero reconocible que hace énfasis en lo táctil es el libro de texturas, utilizado frecuentemente, por ejemplo, para representar las diferentes pieles de los animales en numerosas obras. Sin embargo, existen otros medios para conseguir esta interacción. Algunos son tan minimalistas como los que emplea Hervé Tullet en su célebre *Un libro* (2011), en el que la interacción táctil se genera únicamente a través de

las instrucciones verbales que invitan a que el lector apriete, agite o sople las páginas del libro. Otros medios incluyen la presencia de herramientas que modifican la visión natural de la página u ofrecen una realidad alternativa o complementaria. Es el caso de *Mi hermano pequeño invisible* (2015), de Ana Pez; *What's Hidden in the Woods* (2015), de Aina Bestard (**FIG. 3/35**); *The Great Journey* (2015), de Agathe Demois o *Illuminature*, de Rachel Williams y Carnovsky (2016). Todos ellos incluyen diversos objetos ajenos al libro (gafas 3D, una lupa, un filtro, etc.) y unas instrucciones de utilización que permiten al lector explorarlos o más realidades que conviven en la misma página[80]. Las instrucciones constituyen, por otra parte, el eje fundamental de muchas obras de Keri Smith, un ejemplo extremo de interacción con el códice. En obras como *Destroza este diario* (2013), la autora canadiense invita al lector a dibujar, incorporar elementos de su vida diaria e incluso a dejar caer el libro desde una cierta altura.



FIG. 3/35. Bestard, A. (2015). *What's Hidden in the Woods*. Londres: Thames & Hudson. La obra contiene unas instrucciones de uso que indican el orden de lectura de los filtros para desvelar las partes ocultas del libro.

Finalmente, la interacción con el lector se puede asociar también con el propio formato del códice y la alteración del orden secuencial de las páginas. Nacen así libros en los que la lectura no se realiza únicamente de la primera a la última página, sino que

[80] En algunos casos, como en *Nueva York en pijamarama* (2012), de Michael Leblond y Federique Bertrand, la realidad alternativa puede ser animada y no simplemente estática.

existen posibilidades alternativas. Así, se puede obligar al lector a optar por diferentes caminos narrativos, al igual que sucedía en los libros "Elige tu propia aventura" que se comentaron en la sección anterior. No obstante, en estos casos la trayectoria es gráfica y, por lo tanto, más visualmente intuitiva, como en *Story Path* (2016), de Kate Baker y Madalena Matoso (**FIG. 3/36**), en la que se respeta el formato del códice pero se ofrece una nueva forma de lectura a través de caminos narrativos que pueden avanzar o retroceder las páginas. La multilinealidad de la historia, asimismo, puede implicar una interactividad física con un objeto que desafía el formato tradicional del códice. Este es el caso de, entre otros, *El armario chino* (2016), de Javier Saéz Castán (**FIG. 3/37**) y *Hang Glider & Mud Mask* (2012), de Jason Jägel y Brian McMullen (**FIG. 3/38**), libros que poseen dos portadas y, por tanto, dos líneas narrativas que interactúan entre sí, obligando a dar la vuelta al códice. En el caso de *El armario chino* es necesario invertirlo 180 grados, mientras que *Hang Glider & Mud Mask* está encuadernada con dos lomos en forma de zeta, de modo que la contraportada de cada libro es el final de la otra historia para enfatizar la dualidad y la complementariedad de las tramas.

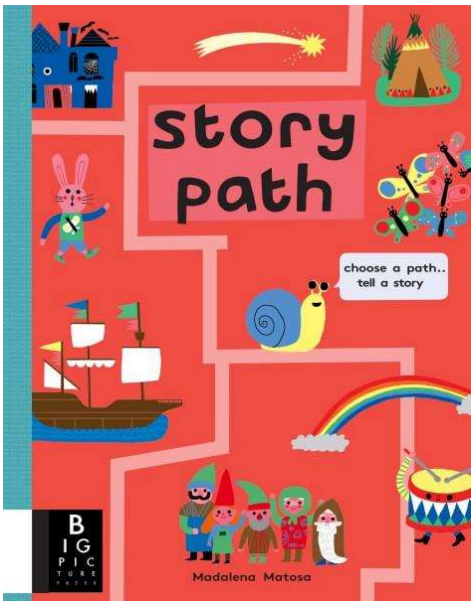


FIG. 3/36. Baker, K. (texto) & Matoso, M. (dibujo). (2016). *Story Path*. Londres: Big Picture Press.

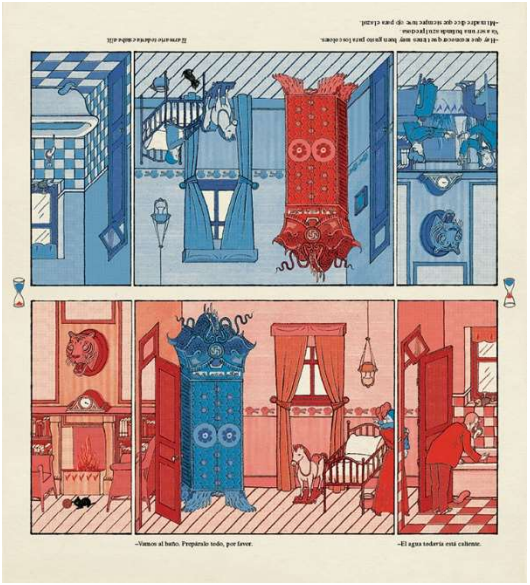


FIG. 3/37. Saéz Castán, J. (2016). *El armario chino*. Caracas: Ekaré.

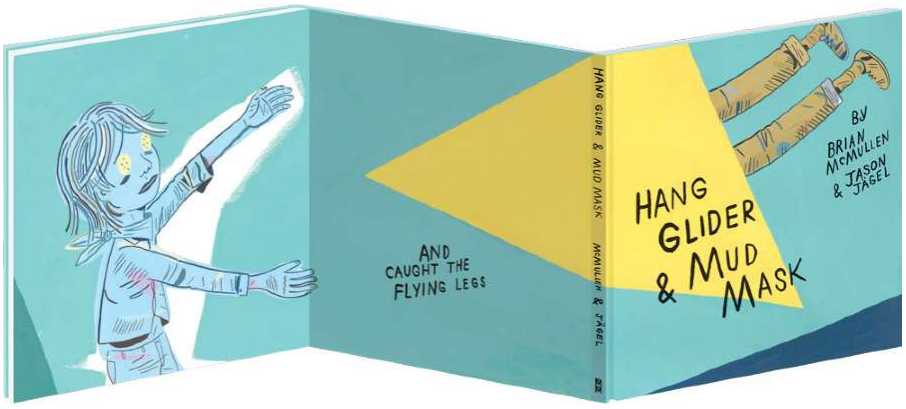


FIG. 3/38. McMullen, B. & Jagel, J. (2012). *Hang Glider & Mud Mask*. San Francisco: McSweeney's McMullens.

Por último, numerosas obras emplean mecanismos móviles en forma de pestañas similares a las de *Cent mille milliards de poèmes* que ya se vio antes. En los casos de los libros con ilustraciones, se hace posible la generación de diferentes combinaciones tanto pictóricas como verbales que garantizan la interactividad con el lector y enfatizan el aspecto lúdico de la obra. Es el caso de, por ejemplo, de *Animalario del profesor Revillod* (2013), de Miguel Murugarren y Javier Sáez Castán, o *De Caras* (2016), de José Jorge Letria y André Letria. La primera está concebida en un formato que se asemeja a un cuaderno de campo naturalista del siglo XIX. Por medio de un sistema de solapas (**FIG. 3/39**), el lector puede construir hasta 4096 animales diferentes, no solo combinando diferentes partes del cuerpo sino también dando lugar a un nuevo nombre (como el "corfanguro" mostrado en la imagen, mezcla de corneja, elefante y canguro) y una breve descripción de la criatura (en este caso, "ruidoso pajarraco de majestuoso porte del desierto de Sonora"). La segunda hace uso de un mecanismo similar que construye diferentes rostros, nombres e historias para los personajes que van apareciendo (**FIG. 3/40**). Curiosamente, pese al aspecto novedoso de los mecanismos utilizados por este tipo de obras, ya sabemos que forman parte de la larga tradición de libros móviles que se acaba de examinar en esta sección.

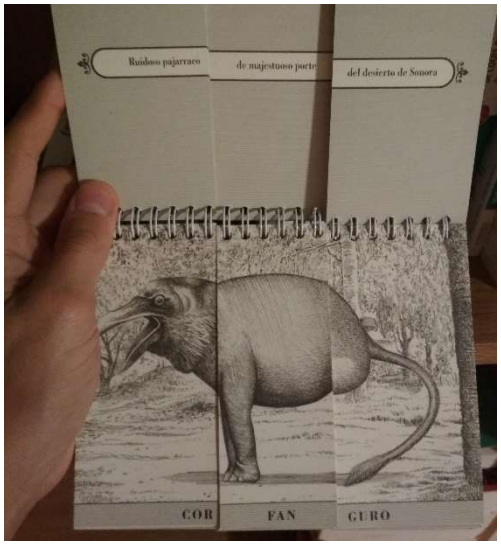
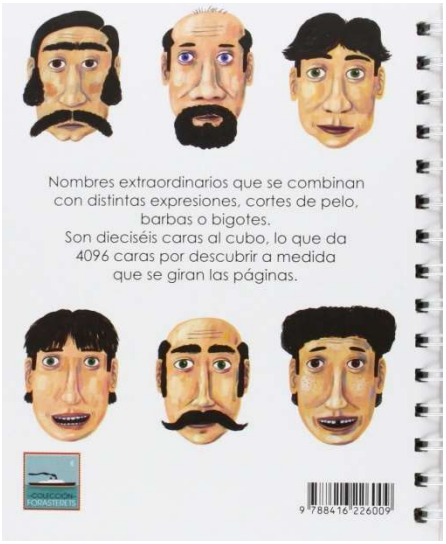


FIG. 3/39. Murugarren, M. (texto) & Sáez Castán, J. (dibujo). (2003). *Animalario del profesor Revillod*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.



F**IG. 3/40.** Letria, J. J. (texto) y Letria, A. (dibujo). (2014). *De Caras*. Manresa: Ediciones La Fragatina. Contraportada.

3.5.4.2. Libros de artista y revistas independientes

Esta última sección del capítulo pretende explorar brevemente el papel del formato y el tipo de lectura en dos tipos de publicaciones: los libros de artista y las revistas independientes experimentales. Sin embargo, es necesario señalar que muchas de las obras dentro de estas etiquetas están concebidas precisamente como excepciones u obras únicas y frecuentemente se encuentran fuera del circuito editorial tradicional de distribución. Por tanto, tan solo se recogerán aquí algunos ejemplos, en la medida que suponen casos interesantes para el objetivo de este trabajo.

Al presentarse a menudo con espíritu de vanguardia artística, los libros de artista socavan los fundamentos del códice tradicional, tradición de la que se quieren separar. Como señala Niffenegger, “el libro ha constituido el cuerpo del pensamiento humano durante muchos siglos, así que cuando hacemos libros inusuales, libros de artista, estamos alterando ese cuerpo. Esto puede provocar grandes reacciones en los

lectores"[81]. La ruptura con la tradición del códice incluye no solo la aparición de numerosos formatos alternativos y la recuperación de otras tradiciones de encuadernación (como algunas de las que se examinaron en la sección 3.3 de este trabajo), sino la creación de nuevos tipos de lectura. Pese al elevado número de obras que pueden incluirse bajo la etiqueta[82] de "libros de artista", Crespo Martín afirma que "generalmente 'solicitan' ser leídos de forma diferente al resto de libros. Permiten al lector explorar más allá de las convenciones lógicas de lenguaje y de la racionalidad de la página impresa en dos dimensiones" (2012). Por otro lado, esta búsqueda de la diferencia incluye, además de la utilización de formatos no convencionales, el empleo de diversos materiales que no son frecuentes en la producción de libros, como tejidos, cristal, metal o piedra.

El énfasis en lo material y la diferencia en el acercamiento al formato y a la lectura de las obras se traducen en numerosas innovaciones, muchas de las cuales se encuentran relacionadas estrechamente con algunas obras de la literatura experimental y de la literatura infantil que se han examinado previamente en este trabajo. Así, Keith Smith, reconocido autor de más de 200 libros de artista y de numerosas obras teóricas sobre el códice, siempre ha sido un firme defensor de las posibilidades de un uso productivo del formato en relación con el contenido[83]. Para ello, considera clave el papel del libro como objeto y la toma de control del mismo por parte del autor (y no de la

[81] "The book has been the body of human though for many centuries, and when we make unusual books, artists' books, we are messing with that body. This can incite strong feeling in readers" (Niffenegger, 2011, p. 13).

[82] Este término ha acabado consolidándose, junto al de "libros-Arte", pero artistas como el mexicano Ulises Carrión propusieron muchos otros, como "antilibros", "nolibros", "pseudolibros", "cuasilibros", "libros conceptuales" o "libros visuales" (Borsuk, 2018, p. 141).

[83] Smith ha sugerido numerosas propuestas innovadoras en sus obras; en algunos casos, las ha llevado a cabo y, en otros, las ha planteado como posibles caminos de exploración. Entre las propuestas más interesantes para este trabajo se encuentran las siguientes: emplear dos columnas de texto en la misma página presentando visiones diferentes sobre el mismo tema, alternar líneas de historias diferentes en el mismo párrafo diferenciándolas tipográficamente, uso de láminas traslúcidas que dejan ver la siguiente página, numeración adicional o códigos visuales para crear tanto caminos alternativos de lectura como una lectura reducida del contenido o, por último, obligar al lector a recortar cada página para avanzar en la historia (Smith, 2004). En la segunda parte de este trabajo analizaremos cómics que han explorado gran parte de estas vías.

industria editorial): "el libro se sitúa entre [el pensamiento del autor y el lector]; no como un obstáculo, sino como un puente"[84]. Como buena parte de la literatura experimental y los libros infantiles que hemos visto en secciones anteriores, numerosos libros de artista hacen un uso del formato no como contenedor accidental de la obra, sino con la intención de conectarlo de nuevo con la idea de libro como objeto.

Existen numerosos ejemplos de otros libros de artista, por lo que solo citaremos aquí algunos casos representativos a modo de ilustración del discurso que proponen. *Eight Slices of Pie* (2002), de Emily Martin, está concebido como una tarta en la que cada trozo es un papel plegado que recoge una receta e historias personales vinculadas a ella (**FIG. 3/41**). El mismo simbolismo del propio formato puede observarse en *Teatimes* (2005), de Allison Cooke Brown, una caja de té con bolsitas escritas que funcionan como contenedores de las entradas de un diario. Otros ejemplos que proponen lecturas interactivas y multidireccionales incluyen obras como *True to Life* (2004), de Julie Chen, un libro en forma de tableta con lengüetas manipulables que representan la inestabilidad de la memoria, o *Inside Chance* (2000), de Linda Smith y Alberto Ríos, un cubo con agujeros que contiene un poema que puede ser leído de 26 maneras diferentes conectando las frases a través del mecanismo de la obra (**FIG. 3/42**).



FIG. 3/41. Martin, E. (2002). *Eight Slices of Pie*. Iowa City: Naughty Dig Press.



FIG. 3/42. Smith, L. y Río, A. (2000). *Inside Chance*. Phoenix: Picnic Press.

[84] "The book does stand between – not as an obstacle, but a bridge" (Smith, 2004, p. 17).

Por último, cabe hacer referencia a algunas revistas y publicaciones periódicas independientes que nacen de un espíritu de innovación artístico similar al de libros de artista. Obviamente, incluso las revistas más convencionales se separan, en cierto sentido, del formato básico del códice en su uso, por ejemplo, de fotografías o de la doble página. Sin embargo, Jeremy Leslie, uno de los mayores expertos en el diseño de revistas, señala lo siguiente:

> La industria editorial de las revistas gozaba de muy buena salud a finales del siglo XX. Se publicaban y se vendían más títulos que nunca, ya que los editores convencionales se aprovecharon del boom del consumo y la correspondiente saturación de la publicidad. Sin embargo una de las paradojas de convertirse en una industria exitosa es que el propio éxito puede limitar tus opciones creativas. A principios del nuevo siglo, la producción de revistas se había estandarizado[85].

Una mayor presencia de lo visual, además de una mayor interacción entre la imagen y el texto, han marcado la evolución de las revistas durante el siglo XX y el siglo XXI. Ya se vio en el capítulo anterior como numerosas publicaciones periódicas (incluso aquellas más convencionales) hacía en los últimos años un mayor uso de herramientas de comunicación visuales como los infogramas y los mapas narrativos. Sin embargo, la alteración del formato y la lectura tradicional siguen siendo poco habituales, aunque existen, evidentemente, excepciones. A continuación citaremos algunos títulos a modo de ejemplo.

La revista británica *Sexymachinery* se elabora a partir de las aportaciones de los lectores y cambia de formato en cada número. Para el *Issue* 1 de julio de 2000, por ejemplo, se concibió una carpeta que contenía los artículos sueltos e instrucciones para encuadernarlos. Los propios editores anunciaban: "Aunque sugerimos un orden de construcción, y por lo tanto de consumo, el lector tiene la responsabilidad que conllevan

[85] "Magazine publishing found itself in rude health at the end of the twentieth century. Larger quantities of more titles were being produced and sold than ever before, as mainstream publishers took advantage of the consumer boom and resulting advertising glut. Yet one of the paradoxes of growing to become a successful industry is that success itself can limit your creative options. At the start of the new century magazine production had become standardized" (Leslie, 2013, p. 8).

sus propios gustos. Una opción es tirar el contenido y emplear la carpeta para colocar tus recibos"[86]. Se trata de un acercamiento irónico que enfatiza la interacción con el lector y se acerca a la aleatoriedad, como en varias obras que ya se han analizado en secciones anteriores. En otro número de la misma revista (*Issue 5*), se presentó el texto sin imágenes, las cuales se encontraban todas juntas en un gran póster desplegable. Se obligaba, de esta forma, a que el lector fuera saltando del texto a la imagen mediante un sistema de letras similar a las notas a pie de página; de esta forma, se intentaba resaltar la diferencia de los códigos visual y escrito, así como importancia de la propia interacción entre ellos. Otro ejemplo de experimentación con el formato y la materialidad lo encontramos en la revista sudafricana *Afro*, cuyo contenido (posters, folletos, insignias, mapas, etc.) suele presentarse plegado minuciosamente y empaquetado con un cuidado diseño sin que exista un orden preciso de lectura (**FIG. 3/43**). El preciosista y colorido diseño, además, no es gratuito, pues contrasta con la profunda reflexión sobre los problemas del continente africano y la necesidad de considerarlo en un contexto global.

La reflexión sobre qué constituye propiamente una revista y el énfasis en su materialidad han sido una constante en numerosas revistas independientes. Es más, este fenómeno se ha intensificado con la llegada de las nuevas tecnologías y las publicaciones electrónicas. Así, la revista finlandesa *Kasino Creative Annual* también cambia cada año de formato y en su *Issue 3* de 2012 imita el estilo de Tumbler, con una tapa desplegable en forma de iPad en la que se señalan situaciones que no pueden ocurrir en un interfaz electrónico (congelarse, quedarse embarazada o quedarse atrapado en un ascensor). Numerosas revistas, en su afán de variar el formato y sorprender al lector, han creado formatos únicos. El número de 2010 de la revista española *La Más Bella* (*La Más bella Anda*) se presenta en una caja con un solo zapato

[86] "Although we suggest an order of construction, and therefore of consuming, the reader has the responsability of his/her own likes/dislikes. One option is to throw the contents away and use the binder for filing your receipts" (Leslie, 2003, p. 33).

que sirve de contenedor de la revista (cuyas páginas tienen forma de solapa) y una serie de objetos para interactuar con la publicación (como un chicle para pisar, un calzador o una pluma para hacer cosquillas) (**FIG. 3/44**). Como se puede observar en estos ejemplos, la experimentación y el énfasis en la materialidad de muchas de las revistas van a menudo acompañados del humor.



FIG. 3/43. Caja y los componentes sueltos que contiene el *Issue* 2 (2012) de la revista *Afro*.



FIG. 3/44. El número de 2010 de la revista *La Más Bella*.

CAPÍTULO 4: LOS PROTOCOLOS DE LECTURA TRADICIONALES Y EL FORMATO EN EL CÓMIC

4.1. Introducción

El objetivo de este capítulo es explorar tanto la presencia de los protocolos tradicionales de lectura que acabamos de establecer como la influencia del formato en el discurso del cómic, aunando un acercamiento formal e histórico. En primer lugar, se define el papel de la dirección de lectura en el cómic (fundamentalmente en Occidente, pero mencionando también brevemente el caso de Japón) haciendo referencia a algunos elementos del lenguaje del medio. A continuación, se explora la consolidación de los protocolos de lectura tradicionales en los comienzos del cómic, analizando elementos del lenguaje que acabaron desapareciendo como la numeración de las viñetas y las flechas. A través de ejemplos, se tienen en cuenta también las distintas lecturas, además de la lineal tradicional, que el cómic ofrece, especialmente la lectura holística de la página y la doble página, y la lectura translineal. Se comprobará que, lejos de consolidarse tempranamente, los protocolos de lectura tradicionales eran a menudo subvertidos por los autores de las primeras décadas del siglo XX, antes de estandarizarse durante los años 30. Por último, se realiza una breve panorámica de los formatos que el cómic ha empleado a lo largo de su historia y la influencia que estos han ejercido en el discurso del medio.

4.2. Los protocolos de lectura tradicionales en el cómic

4.2.1. Dirección de lectura y cómic: consideraciones iniciales

Como ya se afirmó en el segundo capítulo, la dirección de lectura se puede concebir como un elemento relevante que afecta a otros campos de la experiencia humana. Esto incluye, obviamente, la experiencia de lectura de los cómics. Como señala Lefèvre, el lector no es “inocente” y aplica al cómic marcos cognitivos basados en experiencias previas, procedimientos empleados en la percepción de la realidad (2000). Uno de estos marcos es la lectura de la página de izquierda a derecha y de arriba abajo

en la cultura occidental. Como consecuencia de la dominante cultura logocéntrica, se ha tendido a equiparar las secuencias de palabras y las secuencias de imágenes, respetando de esta forma la dirección de lectura de la lengua en cuestión. Sin embargo, como veremos en este capítulo, existe un claro contraste entre la escritura y el lenguaje de los cómics.

Cabe recordar, como ya se vio en el capítulo anterior, que la escritura en su mayor parte se ha estandarizado a través del espacio de la página. Es decir, la ubicación del texto, por lo general, no suele tener mayor importancia en la narrativa convencional; de hecho, los pasajes cambian de página en las distintas ediciones sin que la experiencia lectora se vea alterada[87]. Por el contrario, en el cómic el orden de los elementos resulta más complejo, ya que las viñetas pueden distribuirse de diversas maneras (y pueden tener diferentes tamaños). Se puede decir, por tanto, que la posición de las imágenes y las viñetas en las páginas siempre es relevante y significativa en sí misma.

Seguimos hablando de "lectura" y "lector" de cómics[88], ya que, como señala Matly, "no existe ninguna palabra en latín o griego, en español, inglés o francés para designar ni al usuario de la imagen fija, ni del cuadro, ni del dibujo, ni de la fotografía, un hecho poco mencionado y jamás cuestionado" (2017); tal es el poder de influencia de la literatura en el resto de medios. Inevitablemente, por tanto, surge de nuevo la dirección de lectura de izquierda a derecha y arriba abajo como un vector fundamental. Señala Cohn que a consecuencia de la herencia alfabética la mayoría de lectores suele asumir por defecto una lectura en zig-zag (*Z-path*) y suele elegir la viñeta superior izquierda como punto de entrada en el cómic (2013b, pp. 92-97). Estos protocolos de lectura tradicional del cómic se ven ejemplificados a menudo en los manuales y estudios sobre el medio. Según Eisner, por ejemplo, "el lector (en la tradición occidental) está

[87] Evidentemente, no es lo mismo leer, por ejemplo, *La Regenta* en una edición contemporánea de bolsillo que en la original de 1884, en tapa dura, cantos con relieve y con ilustraciones. Sin embargo, por lo general las diferencias se encuentran más en los elementos paratextuales que en el propio texto de la obra.

[88] Chavanne cuestiona esta noción de lectura en el cómic, ya que no es asimiliable ni a la lectura de un texto, ni a la observación de una imagen o incluso un cartel (2010, p. 15).

entrenado para leer cada página de forma independiente de izquierda a derecha y de arriba abajo. La disposición de las viñetas en la página representa este hecho[89]" (**FIG**. **4/1**).

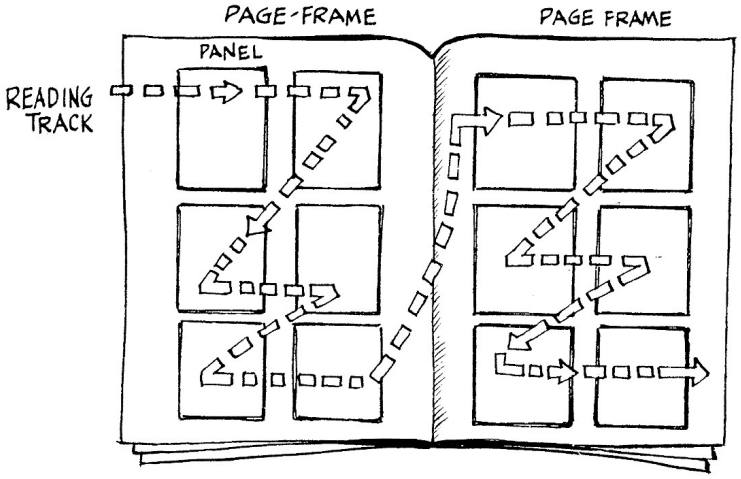


FIG. **4/1.** Eisner, W. (1985). *Comics and sequential art* (p.41). Florida: Poorhouse Press. Detalle de página.

Este orden es, como ya hemos señalado, puramente convencional y refleja la influencia de la cultura escrita y el formato del libro. Por un lado, las líneas de texto se equiparan a las secuencias horizontales de viñetas. Así, los saltos de línea en la lectura se convierten en saltos de fila de viñetas. Por otro lado, el cómic hereda también la doble página como unidad, por lo que también aparece el salto de página. En el cómic, este se realiza normalmente desde la última viñeta de la página a la primera de la nueva página, es decir, entre el verso de una página y el recto de la siguiente. El salto se produce también, obviamente, entre la última viñeta del recto de la página y su verso, en cuyo caso las imágenes no se encuentran en co-presencia (examinaremos las consecuencias de este hecho más adelante). En cualquier caso, el aspecto fundamental es que la lectura del cómic está dirigida, vectorizada. Esta característica es fundamental para la

[89] "The (western culture) reader is trained to read each page independently from left to right, top to bottom. Panel arrangements on the page assume this" (Eisner, 1985, p. 41).

construcción de la narrativa en el cómic y, como señalan diversos autores, diferencia al cómic de otros medios como el cine (Hague, 2014, p. 49).

Cabe preguntarse si esta dirección de lectura "convencional" se encuentra en la historieta desde sus inicios. Como intenté demostrar en el segundo capítulo, pese a existir un eje de izquierda a derecha en la pintura y en la ilustración, este no representaba la única solución pictórica posible. De hecho, obras como la de William Hogarth[90] (autor de series de grabados como *A Harlot's Progress*, *A Rake's Progress* o *Marriage A-la-Mode*) emplean imágenes muy condensadas narrativamente y repletas de detalles, que invitan al lector a que busque las pistas visuales y las ordene; una suerte de "trabajo detectivesco" (Smolderen, 2014, p. 8). Sin embargo, el mismo Smolderen apunta que estas pistas no están situadas de manera aleatoria, sino colocadas de izquierda a derecha (2014, pp. 12-13).

Töpffer[91], para muchos padre de la historieta en su concepción moderna[92], parece establecer este eje de dirección espacial como sucesión en el tiempo en sus obras de manera mucho más clara. Sus obras, además, adaptan el formato códice por primera vez en la historia del medio[93]. Curiosamente, como veremos más adelante, este formato

[90] Hogarth es considerado uno de los precedentes del cómic por su uso de un dibujo esquematizado en función de la narrativa y es autor de series de grabados divididas en seis u ocho momentos de una historia moral. Aunque su obra se sitúa más en la tradición del grabado y de la pintura, su influencia en caricaturistas posteriores como Thomas Rowlandson y en el propio Töpffer es indudable. De hecho, autores como Smolderen (2014) lo sitúan ya en la propia tradición del cómic.

[91] Para un panorama histórico de las estampas secuenciales, la tira narrativa y la tira cómica antes de Töpffer, véase Bartual (2010).

[92] Reivindicado ya por el famoso historiador británico de arte E. H. Gombrich (2002), Töpffer ha sido objeto de numerosos estudios por parte de influyentes teóricos del cómic, que han destacado la propia consciencia del suizo de estar creando un nuevo medio. Algunos ejemplos incluyen los trabajos de David Kunzle (2007) y Thierry Groensteen (2014).

[93] Gana protagonismo, además, la representación del movimiento en imágenes mucho más dinámicas. Töpffer, como apuntan autores como Bartual, abandona la secuencia relato para dar preponderancia a la secuencia mimética que fragmenta las escenas, ayudado sin duda de la gran extensión que le proporciona el uso del álbum apaisado (2010, pp. 63-64).

será precisamente una innovación que no acabe generalizándose, al menos en un principio, como vehículo narrativo principal del cómic.

Para sus obras, Töpffer empleaba la autografía, un tipo especial de litografía que le permitía concebir directamente la página como la vería el lector. El propio autor reconocía en su *Essai d'Autographie* la importancia de la orientación de sus imágenes al valorar así el procedimiento técnico: "una ventaja que le es particular [es] la de proporcionar la imagen al derecho", pues la obra "escrita primitivamente al derecho en el papel se fija al revés en la piedra, para encontrarse otra vez al derecho en la hoja de prueba"[94]. Este hecho no pareció ser tenido en cuenta por el famoso caricaturista Cham (alias de Amédée de Noé) en su adaptación[95] de *Histoire de M. Cryptogame* (conocida como *M. Cryptogame*. Pese a mantenerse la dirección de lectura de izquierda a derecha, las imágenes se invirtieron de orientación debido a la técnica diferente de grabado que se empleó para su adaptación (**FIG. 4/2**).



FIG. **4/2.** Dos viñetas de *M. Cryptogame* en la versión original de Töpffer (a la izquierda) y la versión grabada de Cham (a la derecha). Además de los evidentes cambios de estilo gráfico y el abandono de la letra manuscrita, la versión de Cham invierte la orientación de las imágenes. Imágenes tomadas de Groensteen, T. (2014). *M. Töpffer invente la bande dessinée* (pp. 76-77). Bruselas: Les Impressions Nouvelles.

[94] "un avantage qui lui est particulier, celui de donner l'image à droit, […] écrite primitivement à droit sur le papier, se fixe à rebours sur la pierre, pour se retrouver de nouveau à droit sur l'épreuve" (Töpffer, 1996, p. 7).

[95] Sin embargo, otras adaptaciones fueron respetuosas con la orientación de las imágenes, como las imitaciones realizadas para la editorial Aubert en París desde 1839 o las mucho más fieles que realizó su hijo François Töpffer para la editorial francesa Garnier Frères a partir de 1860.

El resultado es que cambia la orientación de todos los personajes y objetos, así como su dirección de movimiento. De esta manera, los personajes, en los numerosos episodios de persecuciones, pasan a correr de derecha a izquierda, al contrario del sentido de lectura (y de la dirección que había establecido originalmente Töpffer). No queda testimonio de que Töpffer mencionara este aspecto en concreto, pero, en cualquier caso, no era el único problema de la adaptación: en la correspondencia entre el suizo y Cham se puede observar la preocupación del primero por el estilo gráfico y la representación de la acción (Groensteen, 2014, pp. 231-239). Por este motivo, es habitual en nuestros días considerar esta versión como una pobre adaptación. Es probable, no obstante, que Töpffer no hubiera anticipado o tenido tan en cuenta los mecanismos de reproducción muy diferentes del grabado xilográfico. Kunzle señala, en este sentido, que "el propio grabado de las planchas xilográficas era realizado por una tercera persona, y normalmente un equipo especializado en esa tarea; un estilo predeterminado del que ni Cham ni los grabadores podían salirse"[96]. Por otro lado, es necesario resaltar que la versión de Cham fue precisamente una de las más exitosas en difundir el trabajo del suizo a un público amplio. Volveremos más adelante a esta y otras adaptaciones por su interés en relación con la transmisión textual de la obra de Töpffer y otras cuestiones relacionadas con el formato y la página.

Esta relativa falta de atención a la orientación de las imágenes presenta un interesante eco contemporáneo en la traducción del manga. Como es sabido, en las primeras traducciones que llegaron en los años 80 y 90 se invertía el sentido de lectura y la orientación de las imágenes, adaptando el sentido de lectura japonés (derecha a izquierda, tanto las viñetas como los distintos elementos dentro de ellas) al occidental (de izquierda a derecha). No es el objetivo de este trabajo, como ya se ha mencionado, tratar los numerosos obstáculos y problemas (formato, color, onomatopeyas, serialización, etc.) presentes en la historia de la adaptación del manga que, por otra

[96] "the actual cutting of the woodblocks being done by yet a third party, and usually a team at that— a 'house style' from which neither Cham nor the engravers could much depart" (Kunzle, 2007, p. 107).

parte, ya han sido en parte analizados en otros trabajos (de la Iglesia, 2016). Tampoco hay espacio para explorar a fondo los complejos sistemas de lectura implicados en los cómics japoneses, que incluyen diferentes sistemas de escritura como el *kanji*, los silabarios *hiragana* y *katakana*, y el *romanji* (Ingulsrud & Allen, 2010). Sin embargo, sí puede resultar útil tan solo mencionar algunos de los inconvenientes que afectan a la dirección de lectura y orientación de las figuras. Un fenómeno inmediato de la inversión de las imágenes era, por ejemplo, que todos los personajes se convertían en zurdos. Este hecho, que puede no parecer trascendental, sí podía ocasionar problemas cuando el uso de una mano en concreto tenía consecuencias en el argumento de la historia o algún tipo de simbología o norma cultural (la empuñadura de las espadas, por ejemplo). Lo mismo se puede decir de otros detalles como el sentido de la circulación, que se veía también alterado. Asimismo, la representación de los movimientos (especialmente relevante en mangas de acción o deporte) se veía afectada, provocando que ciertas imágenes perdieran dinamismo[97]. Los propios *mangakas* generalmente eran contrarios a esta práctica, pues no apreciaban ver sus páginas alteradas. Se suele señalar que estos últimos, junto a sus editores, comenzaron a exigir que se respetara la dirección de lectura para vender los derechos de las obras, pero en la nueva costumbre de editar las obras en su sentido de lectura original también contribuyó la reducción de coste que suponía el nuevo modelo. A partir de la década de los 2000 empezaron a predominar las ediciones de derecha a izquierda y se convirtió en costumbre incluir una página extra al final de los mangas con unas breves instrucciones de lectura (**FIG. 4/3**). Es curioso que, de alguna manera, el público lector no solo se haya adaptado sin ningún problema a esta nueva forma de lectura, sino que además lo considere ahora como parte de la experiencia de lectura "auténtica", por lo que una buena parte de los lectores de manga actuales fuera de Japón exigen que se respete este aspecto como algo esencial de una buena edición de una obra. Peeters califica el fenómeno de "una ruptura sin

[97] Como comprobamos al analizar las implicaciones cognitivas de la dirección de lectura en el capítulo 2.

precedentes de los hábitos de lectura occidentales"[98], cuyas consecuencias a largo plazo en el medio de la historieta occidental todavía no están claras.

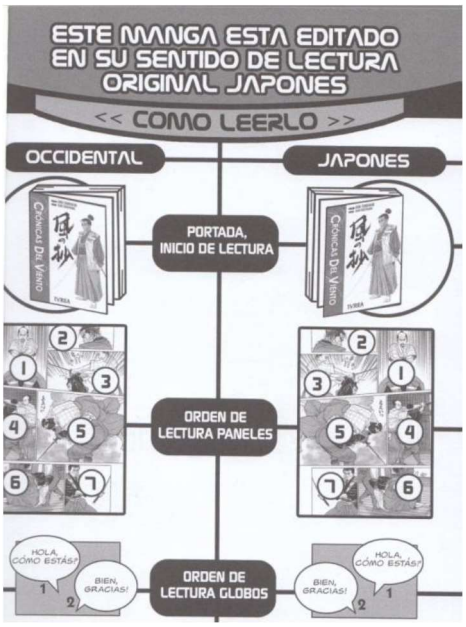


FIG. 4/3. Furuyama, K. (guion) & Taniguchi, J. (dibujo). (2004). *Crónicas del viento*. Buenos Aires: Editorial Ivrea. Instrucciones de lectura.

Dentro de Japón, el dominio de la dirección de derecha a izquierda en las publicaciones sigue siendo claro. El volumen de traducciones de cómics occidentales todavía es reducido; el país nipón sigue siendo, sin duda, esencialmente exportador de cómics (además de uno de los países con menores tasas de inmigración del mundo). Sin embargo, empieza a no ser tan infrecuente la presencia del sentido de lectura occidental en el manga. Ya se vio en el segundo capítulo, por ejemplo, cómo en una misma página de cualquier publicación se alternaban diferentes sentidos de lectura, incluyendo el de izquierda a derecha (FIG. 2/7). La mayoría de los cómics traducidos al japonés, especialmente aquellos de autor, mantienen su dirección original[99]. Es curioso observar, además, el hecho de que algunos mangas alternativos y enmarcados en una estética *indie* emplean la dirección de lectura de izquierda a derecha. Kentaro Takekuma, un

[98] "une rupture sans précédent avec les habitudes de lecture occidentales" (Peeters, 2003, p. 91).

[99] La traducción al japonés de *Arrugas*, de Paco Roca, es fiel a la obra original no solo en este aspecto, sino en la traducción de los referentes culturales a menudo explicados en notas del traductor. La traducción japonesa es, curiosamente, menos intervencionista que las versiones de otras lenguas más cercanas al español, como el inglés o el francés (Muñoz-Basols & del Rey Cabero, 2019).

crítico japonés, ha llegado recientemente hasta el extremo de afirmar que los autores de su país deberían adaptarse progresivamente a la dirección occidental si quieren que la industria sobreviva en el futuro más allá de un público exclusivamente japonófilo, apuntando como ejemplo que dos de las lenguas más importantes a nivel global (el chino y el inglés) se leen de izquierda a derecha (Baseel, 2013). Esta propuesta obviamente generó reacciones airadas en las redes entre distintas personalidades del mundo del manga y no parece que, al menos en un futuro cercano, se vaya a producir tal transición debido la profunda raigambre cultural de estas prácticas lectoras.

Como se acaba de mencionar, la dirección de lectura no solo se encuentra presente en la relación que se establece entre las viñetas, sino también dentro de la viñeta misma, que puede tener su propia temporalidad. Tradicionalmente las artes visuales han tendido a favorecer la representación de un solo instante, especialmente a partir de la clara diferencia entre poesía (dinámica) y pintura (estática) que estableció Gotthold Ephraim Lessing en la influyente obra *Laocoonte o sobre los límites en la pintura y poesía* (1766). El crítico alemán, que se distanció de la famosa cita horaciana *Ut pictura poiesis* ("como la pintura así es la poesía"), consideraba que no era de buen gusto presentar momentos de tiempo distintos en un cuadro: la pintura debía elegir solamente momento de la acción, el más importante y sugerente. Por ese motivo se debía evitar cualquier acercamiento entre los dos modelos, pues en caso contrario, según Lessing, un cuadro se podía convertir en "una imagen hablante" y un texto en "un tipo extravagante de escritura"[100] (Varnum & Gibbons, 2001, p. XI). Es muy probable que este tipo de teorías estéticas dominantes explique al menos en parte la marginación intelectual, o más bien la incomprensión, del medio que nos ocupa durante gran parte de su historia.

En cualquier caso, como nos recuerda Peñalba, "una imagen estática puede ser intrínsecamente narrativa si percibimos una relación dinámica interna, es decir, si apela a la ilusión de tiempo durativo en el interior de la viñeta (promovida por el dibujo y la

[100] El antiacademicismo de Rodolphe Töpffer (cuya obra examinaremos posteriormente) pretendía exactamente crear un nuevo tipo de lenguaje.

palabra, y por la pauta de lectura)" (2014, p. 696). Efectivamente, la existencia de varias viñetas o imágenes yuxtapuestas secuencialmente, frente a la conocida definición de McCloud, no constituye la única posibilidad discursiva para el cómic, como comprobaremos más adelante.

Por otra parte, dentro de la viñeta, en el cómic occidental, se aplican los patrones de procesamiento de la imagen que vimos en el segundo capítulo, incluyendo evidentemente una tendencia a procesar la imagen de izquierda a derecha. Ya señalamos en el capítulo 2 la tendencia de los humanos a hablar y a pensar en el tiempo a través de metáforas espaciales y la influencia de estas en la dirección de lectura. Pese a que este tipo de estudios cognitivos y psicolingüísticos todavía no han sido aplicados al estudio de la historieta de manera sistemática, algunos autores están comenzando a establecer algunas conexiones entre las dos disciplinas. El Refaie (2016), por ejemplo, señala que la lectura de los cómics implica la atención activa (*moving attention*) sobre las viñetas en un eje lateral estático; sin embargo, el centro deíctico no permanece estático, sino en continuo movimiento a través de las viñetas y las páginas.

Por lo general, como se puede observar en estos dos ejemplos de *Tintín en el Tíbet*, en el cómic los objetos y personajes que se desplazan avanzan en el eje lateral izquierda-derecha (**FIG. 4/4**), acompañando al ojo, y un movimiento contrario puede indicar retroceso, regreso o huida (**FIG. 4/5)**. El propio Hergé reconocía la importancia de este factor en una entrevista con Numa Sadoul:

> El lector debe poder seguir con facilidad la narración. Existe particularmente una regla absoluta: en nuestros países, se lee de izquierda a derecha […]. Cuando muestro a un personaje que corre, lo hace generalmente de izquierda a derecha, conforme a esta regla simple; además, esto corresponde al hábito del ojo, que sigue el movimiento y que lo acentúa: de izquierda a derecha, la velocidad parece mayor que de derecha a izquierda. Utilizo el otro sentido cuando un personaje vuelve sobre sus pasos. Si lo hiciera correr de derecha a izquierda, parecería que en cada dibujo vuelve hacia atrás, se persigue a sí mismo…[101]

[101] "Le lecteur doit pouvoir suivre aisément la narration. Il y a, notamment, une régle absolue: dans nos pays, on lit de gauche à droite […] Quand je montre un personnage qui court, il va généralement de gauche à droite, en vertu de cette règle simple; et puis cela correspond à une habitude de l'œil, qui suit le

Vemos, pues, como Hergé afirma explícitamente la importancia de la dirección de lectura y la orientación de las imágenes dentro de las viñetas. Sin embargo, no parece que el autor belga las respetara de manera tan clara al principio de su carrera. En un pasaje de uno de sus álbumes originales en blanco y negro, *Tintín en América* (1932), los personajes no avanzan de izquierda a derecha, pero en la nueva edición modificada que preparó en 1945 a color se invierte la orientación (Peeters, 2003, pp. 85-87). Este fenómeno es reflejo del proceso de configuración del arte de Hergé, cuyo lenguaje fue evolucionando estas décadas.

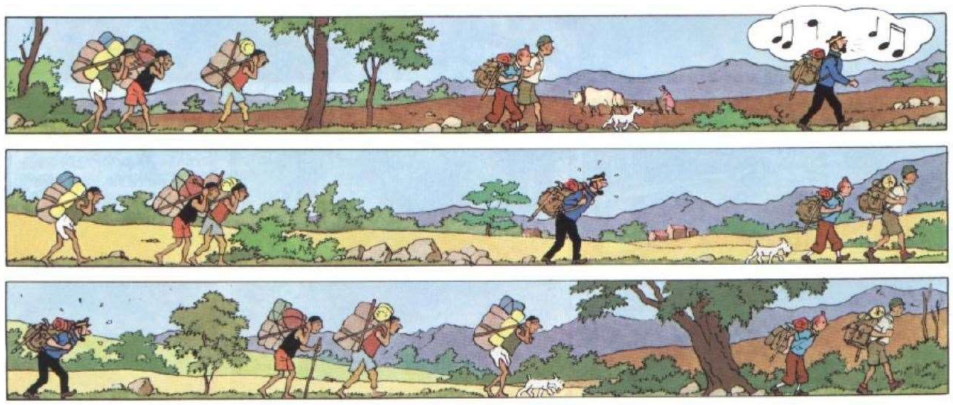


FIG. 4/4. Hergé. (1990). *Tintín en el Tíbet* (p.15). Barcelona: Editorial Juventud. Detalle de página. Al comienzo de la expedición los personajes avanzan de izquierda a derecha, en estrechas y alargadas viñetas que refuerzan este movimiento.

Por otra parte, las imágenes de un cómic pueden contener elementos que sobresalen (ya sea debido a su tamaño, forma, color, posición, etc.) y que pueden establecer jerarquías diferentes de procesamiento visual. Así, no es infrecuente que las líneas cinéticas indiquen un movimiento de derecha a izquierda (o de abajo arriba) o incluso un movimiento oscilante (un giro de cabeza, por ejemplo), para el cual suele emplearse el recurso visual de representar gráficamente el elemento que se mueve en varias ocasiones.

mouvement et qui l'accentue: de gauche à droite, la vitesse paraît plus grande que de droite à gauche. J'utilise l'autre sens quand un personnage revient sur ses pas. Si je le faisais courir de droite à gauche, il aurait l'air, à chaque dessin, de revenir en arrière, de se poursuivre soi-même…" (Peeters, 2003, pp. 84-85).

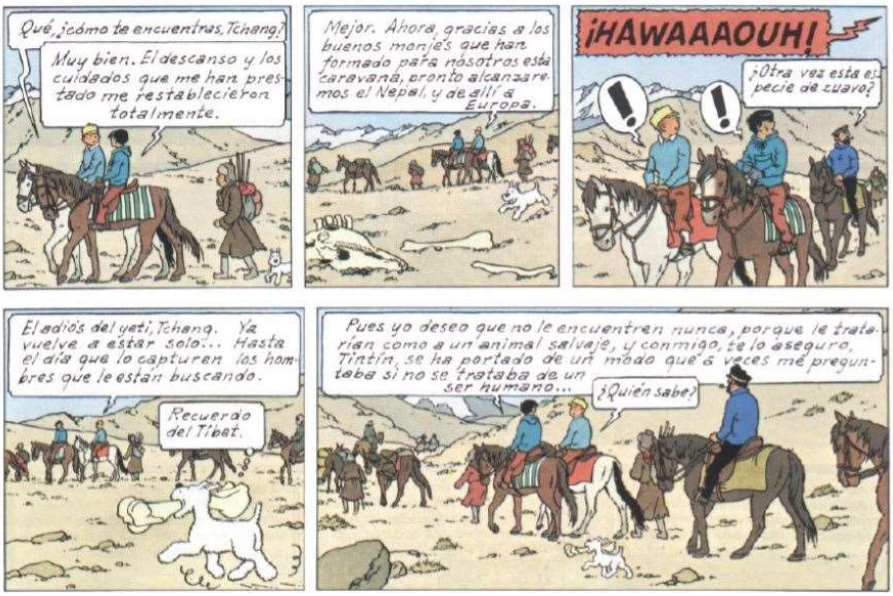


FIG. 4/5. Hergé. (1990). *Tintín en el Tíbet* (p. 62). Barcelona: Editorial Juventud. Detalle de página. En la última página del álbum, se representa la vuelta de los personajes a casa, y se expresa gráficamente por un movimiento de derecha a izquierda.

No podemos olvidarnos tampoco del hecho de que, pese a no ser estrictamente necesaria, la combinación de texto e imagen suele aparecer en la mayoría de los cómics, generalmente en bocadillos o cartuchos. Los cómics pueden ser entendidos, pues, como un medio multimodal, en el sentido de que combinan diversos códigos semióticos que poseen por sí mismos el potencial para construir significado (Borodo, 2015). Cada fragmento de texto es leído, salvo raras excepciones, de izquierda a derecha, y la convención suele indicar que la sucesión de bocadillos se procesa también de izquierda a derecha y de arriba abajo. Los hábitos de lectura convencionales que exploramos en capítulos anteriores son tan influyentes que, en muchas ocasiones, el texto puede ejercer de guía de lectura en combinaciones complejas de viñetas, donde el orden no resulta tan evidente. No parece sorprendente, pues, que un estudio realizado en Japón sobre las estrategias de lectura revelara que la mayoría de lectores de manga se fija principalmente en los bocadillos para seguir la historia (Ingulsrud & Allen, 2010, p. 144). En muchos casos, además, el orden de los bocadillos resulta crucial para comprender la narración, apareciendo de nuevo este eje izquierda-derecha. Así, la mayoría de manuales de cómic señalan que “se suele preferir que si dos personajes comparten una

viñeta el primero que hable esté situado a la izquierda. No es extraño hacerlo al revés, pero ello comporta un 'cruce' de colas que puede despistar al lector" (Bergado, Gálvez, Guiral & Redondo, 2016, p. 112). Cuando el número de bocadillos se acumula, se emplean con frecuencia largas cadenas cuyo discurso se ordena de arriba abajo y de izquierda a derecha (**FIG. 4/6**), indicando qué personaje habla a través de un elemento indicial (generalmente, la cola del bocadillo).

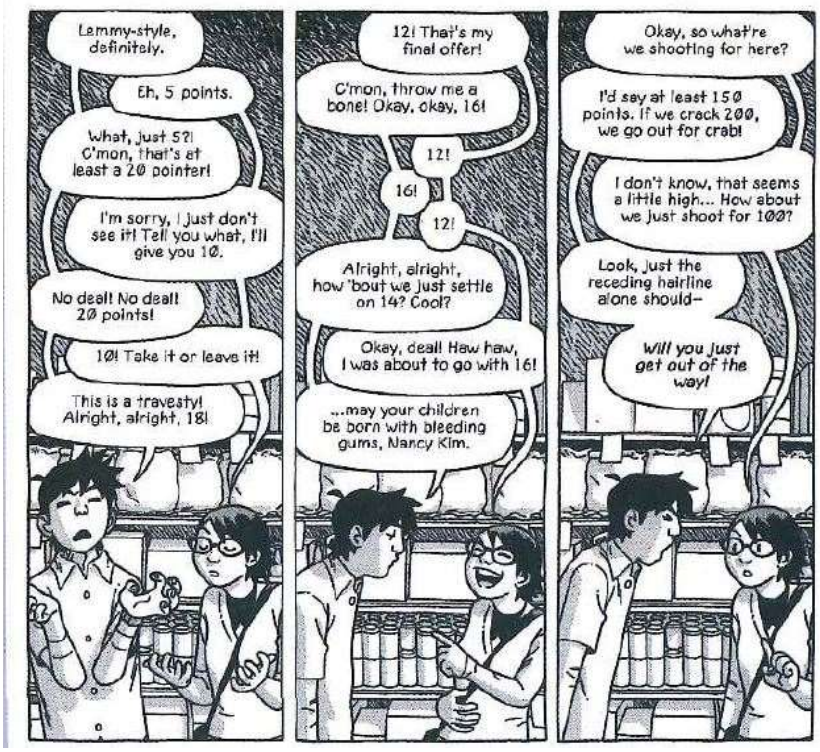


FIG. 4/6. Kim, D. K. (2004). *Same Difference and other stories*. Marieta: Top Shelf Productions. Detalle de página.

Finalmente, es necesario recordar que la presencia del elemento textual en los cómics no se limita al uso de bocadillos. El texto puede aparecer más integrado en la imagen, tanto en los objetos o en rótulos en segundo plano como en las onomatopeyas, uno de los elementos más icónicos del lenguaje de los cómics. En las onomatopeyas, además, el texto se ve a menudo resaltado y destaca en la imagen por su tamaño o el uso de otros elementos gráficos, por lo que resulta evidente llamará la atención del lector (que no podrá procesarla antes que otros elementos). Las onomatopeyas se

alejan, pues, del texto convencional, pues se suelen procesar de una manera más visual[102].

4.2.2. La numeración de las viñetas y las flechas de dirección

Es posible que el sentido de lectura que ahora consideramos convencional no fuera tan evidente en los inicios del cómic. Esto se puede comprobar en el hábito de numerar las viñetas, una práctica habitual (aunque no universal) en muchos de los primeros ejemplos del medio (ya aparece en la época de Töpffer), que entronca con otras tradiciones de numerar las diferentes partes de una imagen que ya hemos visto aquí (FIG. 2/20). Como señala Witek, la numeración de las viñetas "era común en la década de 1890 y en las dos primeras décadas del siglo XX, y puede ser apreciada en muchas obras de R. F. Outcault, Windsor McCay, James Swinnerton, George Herriman, Rudolph Dirks, y Fred Opper, entre otros"[103]. La archiconocida serie *Little Nemo in Slumberland*, de McCay, representa tan un solo un ejemplo de este uso de la numeración de las viñetas (**FIG. 4/7**).

Esta numeración, que podía aparecer tanto en las esquinas inferiores como superiores de las viñetas, puede parecer innecesaria hoy en día. Sin embargo, además de un posible motivo editorial (ordenación interna de la secuencia para el propio autor o/y el editor), es muy probable que pudiera servir también como orden de lectura auxiliar para el lector, actuando como confirmación de que se debía procesar en el orden indicado (aunque fuera de arriba abajo y de izquierda a derecha)[104]. Esto no resulta tan raro en un contexto inicial del cómic en el que "no había todavía una dirección de lectura

[102] No hay espacio en este trabajo, ni es tampoco su objetivo, explorar a fondo las complejas relaciones entre lo verbal y lo visual en el cómic. Para una panorámica general, véase Groensteen (2007, pp. 127-134).

[103] "was common in the 1890s and the first two decades of the twentieth century, and can be seen in many works by R. F. Outcault, Windsor McCay, James Swinnerton, George Herriman, Rudolph Dirks, and Fred Opper, among others" (Witek, 2009, p. 150).

[104] En este sentido, Jiménez Varea señala un caso interesante en dos entregas consecutivas de la serie *Little Nemo*, las del 26 de noviembre y 3 de diciembre de 1905, que poseen una composición de página casi idéntica pero un orden de lectura distinto por medio de la numeración de las viñetas (2016, p. 37).

normativa”[105]. No sería hasta más adelante, hacia los años 30, cuando esta práctica comenzó a desaparecer. Por otra parte, la numeración confirmaba la unidad de las imágenes en un medio que estaba todavía en proceso de configurar su lenguaje. Como señala Witek, “los números de las viñetas invocan intrínsecamente el concepto de secuencia, recordando a los lectores lo que ya saben: que cada imagen separada de la página tiene significado solo integrada dentro de un todo”[106].

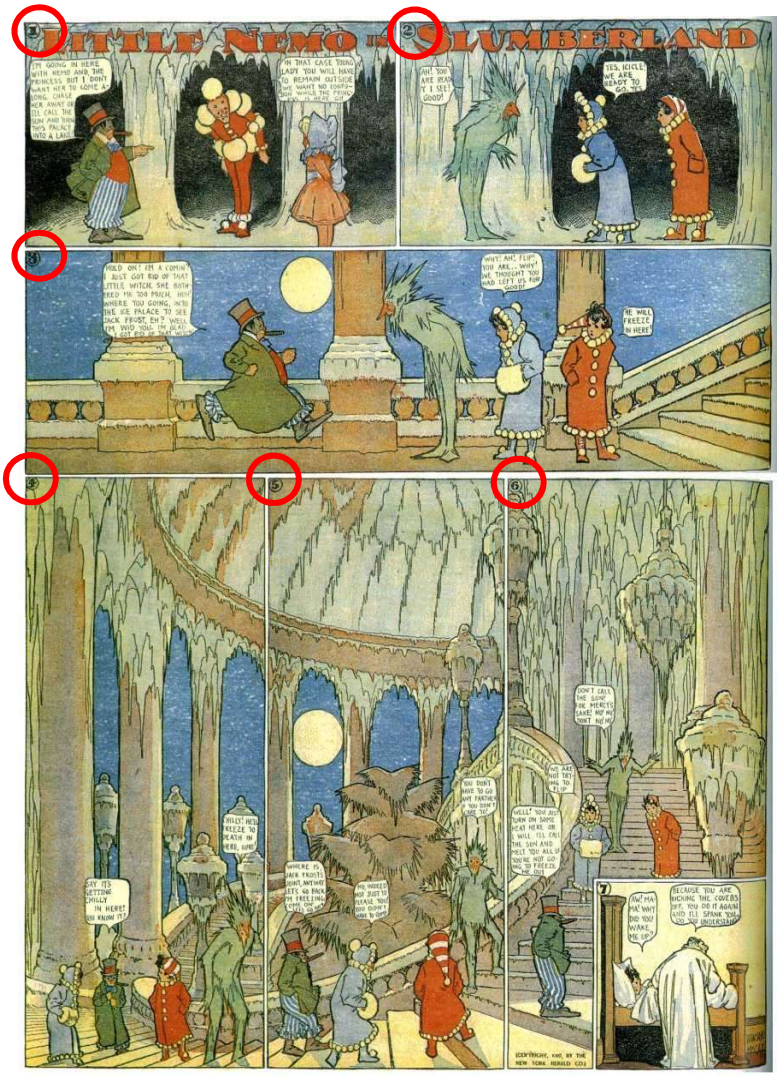


FIG. 4/7. McCay, W. (1907). *Little Nemo in Slumberland*, *New York Herald*, 27 de enero de 1907. Destacada en rojo se marca la numeración de viñetas en la esquina izquierda superior.

[105] “there was not yet a normative reading direction” (Lefèvre, 2009, p. 231).

[106] “the numbers of the panels inherently invoke the concept of sequence, reminding readers of what they already know: that the separate pictures of the page have meaning only as an integrated whole” (Witek, 2009, p. 151).

Es posible que existiera, asimismo, una mayor libertad a la hora de establecer la dirección de lectura. No era infrecuente, por ejemplo, que las viñetas se leyeran verticalmente primero, es decir, que se procediera de arriba abajo antes de continuar hacia la derecha (**FIG. 4/8**) o incluso que se dieran en la misma página diferentes direcciones de lectura en cada tira (**FIG. 4/9**). En definitiva, el espacio no estaba tan delimitado y el orden resultaba más flexible, por lo que en estos casos la numeración sí podía resultar un elemento clave para leer las tiras en el orden que el autor deseaba.

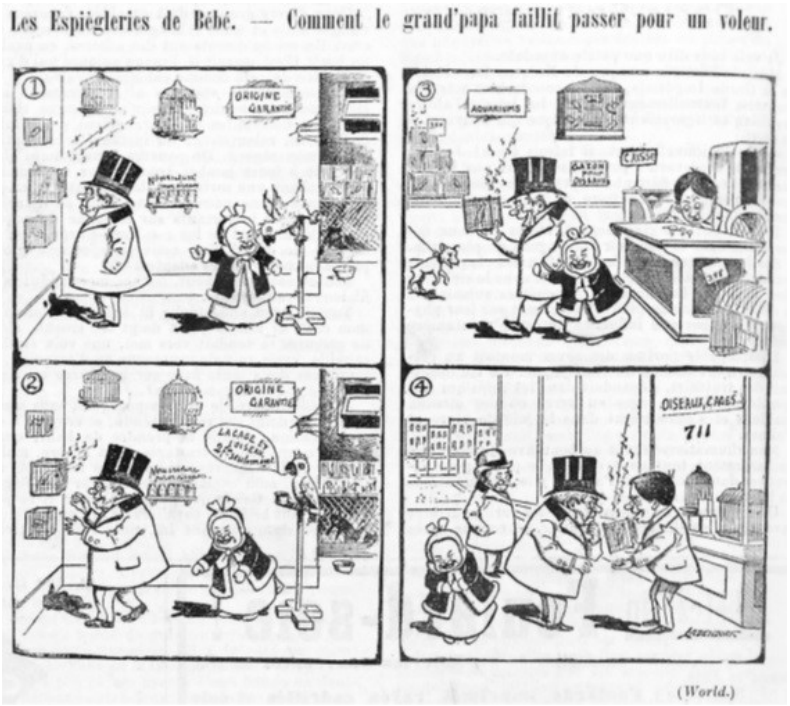


FIG. 4/8. Ladendorf, F. (1900). "Les Espiègleries de Bébé: Comment le grand'papa faillit passer pour un voleur" [Los trucos del bebé: cómo el abuelo casi fue tomado por un ladrón], *L'Illustration européenne*, 17 de junio de 1900. Se puede ver como las viñetas se leen antes de arriba abajo que de izquierda a derecha. También se muestra la numeración de las viñetas en la esquina superior izquierda.

En algunos casos, el uso de la numeración, acompañado por una utilización productiva del tamaño de las viñetas, permitía a los autores realizar composiciones muy dinámicas que guiaban el ojo en su recorrido a través de diversas direcciones de lectura. En fechas tan tempranas como 1913 se pueden encontrar páginas tan complejas y originales como este ejemplo de *Naughty Pete*, de Charles Forbell (**FIG. 4/10**). Tras cuatro viñetas sucesivas del mismo tamaño leídas de izquierda a derecha, la dirección se vuelve vertical entre la 5 y la 6, para ascender progresivamente de nuevo de izquierda a derecha hasta la minúscula viñeta X, y descender violentamente en la siguiente en la dirección contraria, de derecha a izquierda, acompañando la caída del travieso niño, antes de finalizar en las dos viñetas de la esquina inferior derecha.

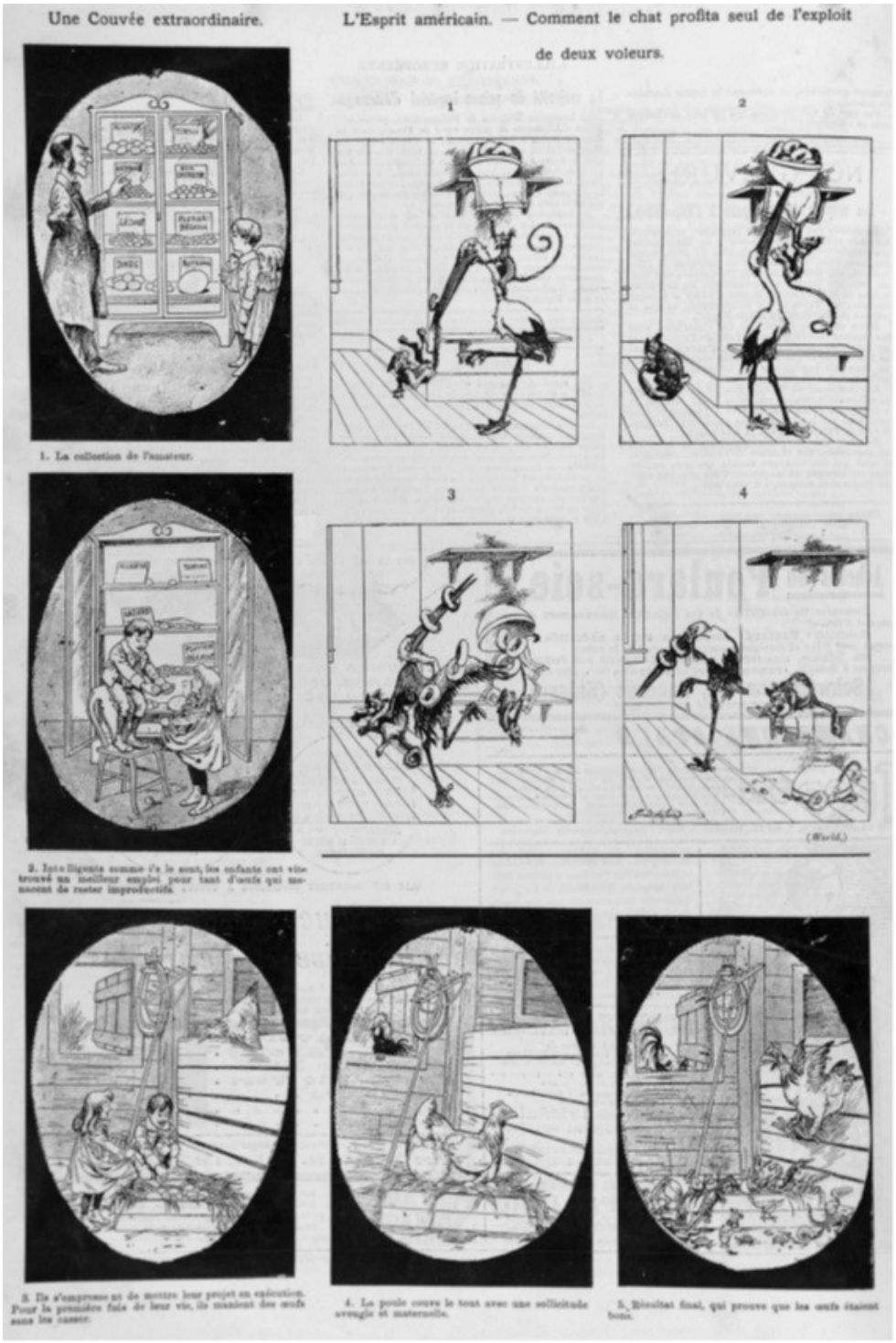


FIG. **4/9.** Anónimo. (1900). "Une Couvée extraordinaire" [Una nidada extraordinaria], *L'Illustration européenne* y *Le Patriote illustré* (20 de mayo de 1900). La página muestra un sentido de lectura poco convencional en forma de L: la lectura se realiza primero hacia abajo y después a la derecha. Las viñetas usan la numeración junto al texto de la parte inferior. La otra tira (muda) que ocupa el espacio, "L'Esprit américain – Comment le chat profita seul de l'exploit de deux voleurs" [El espíritu americano: cómo el gato se aprovechó él solo del logro de dos ladrones], también está numerada y se lee de izquierda a derecha y de arriba abajo. Este tipo de páginas con sentido de lectura diferentes ocurrían como resultado del aprovechamiento del espacio al manipular los materiales gráficos en las publicaciones.



FIG. 4/10. Forbell, C. (1913). *Naughty Pete*, *Los Angeles Sunday Times*, 16 de noviembre de 1913.

Lo cierto es que la numeración, de alguna forma, llegó a ser parte esencial de los elementos constitutivos de la historieta (al menos durante algunas décadas), hasta el punto de que McCay, en una de las secuencias en las que "rompe" una viñeta, el número se desploma junto a los fragmentos del marco (**FIG. 4/11**). Otros autores como Herriman jugaban con esta convención. Así, el autor de *Krazy Kat* variaba en su uso de la numeración de las viñetas, con diferentes tipos de rotulación y alternando entre números arábigos, escritos con letras, romanos, etc. Se demuestra así, que, aunque no fueran estrictamente necesarios, durante una época los números constituyeron un elemento más en el lenguaje de los cómics.



FIG. 4/11. McCay, W. (1908). *Little Nemo in Slumberland*, *New York Herald*, 11 de julio de 1908. Detalle de la página (últimas cuatro viñetas).

Herriman es otro de los autores que precisamente hace uso en ocasiones de composiciones verdaderamente arquitectónicas, con formas geométricas y viñetas de muy diversas formas. Pese a que Baetens señala que "sea cual sea la sutilidad de las viñetas no tradicionales, la acción continúa desarrollándose de izquierda a derecha y de arriba abajo"[107], es evidente que en algunos momentos la experimentación de Herriman se encuentra bastante lejos de un procesamiento lineal fila por fila. En una de las entregas (**FIG. 4/12**), por ejemplo, sin hacer uso de la numeración emplea viñetas en forma de bandas diagonales cuya acción se desarrolla de arriba abajo y de derecha a izquierda mientras Krazy desciende persiguiendo una roca en viñetas a ancho de página inclinadas que recuerdan al libro inclinado de Peter Newell que ya mencionamos aquí (FIG. 3/30). Sin embargo, en las tres viñetas finales el personaje asciende de nuevo y en la lectura de los bocadillos se respeta el sentido de lectura de izquierda a derecha; vemos, pues, que la orientación de los personajes y la dirección de movimiento resultan claves para la interpretación de la dinámica secuencia, como ocurría en la página de *Naughty Pete* antes comentada (FIG. 4/10).

[107] "Quelles que soient les subtilités des cases non traditionelles, l'action continue toujours à se dérouler de gauche à droite et de haut en bas" (Baetens, 1998, pp. 24-25).

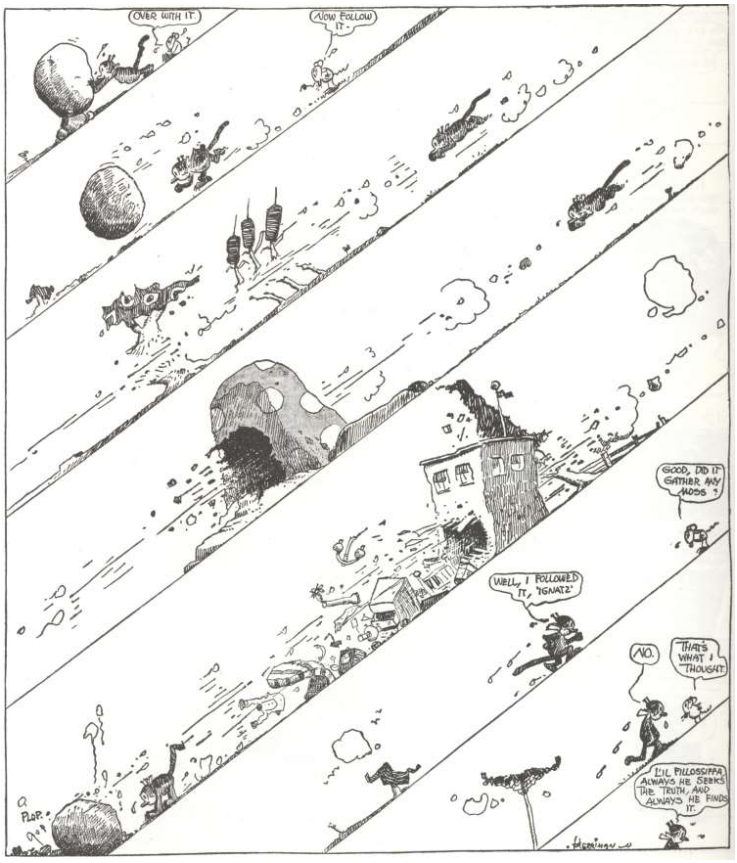


FIG. 4/12. Herriman, G. (1918). *Krazy Kat*, King Features Syndicate, 3 de noviembre de 1918.

Estos ejemplos nos sirven para comprobar el hecho de que para algunos autores de esta época la disposición de la página y las viñetas no eran empleadas simplemente como un medio para separar las imágenes sin tener en cuenta lo que representaran, sino, al contrario, suponían un elemento clave de experimentación para el ritmo narrativo de cada entrega.

Otro de los elementos que fue progresivamente desapareciendo fue la utilización de flechas vectoriales como medio de señalar la dirección de lectura, frecuentes especialmente en composiciones de página más complejas que empezaron a aparecer en los años 30 y 40. Sin, embargo, cabe decir que, como acabamos de observar, ya existían antes páginas cuya construcción era compleja sin necesidad de emplear este recurso. La diferencia es, quizás, que en ese momento una lectura más canónica de la página se había establecido de forma más definitiva y los números ya habían empezado a desaparecer. Algunos autores, deseando experimentar con la composición de las viñetas pero temiendo alterar demasiado la lectura, empleaban en ocasiones flechas de

dirección para asegurarse de que los lectores procesarían las viñetas en el orden adecuado. En los cómics de superhéroes, género en el cual es clave procesar en el orden adecuado los diferentes momentos de las secuencias de acción, existen numerosos ejemplos (**FIG. 4/13**). Witek califica de "barrocas" a este tipo de construcciones y considera que si el lector no sabe qué orden seguir no está inmerso en la historia (Witek, 2009, p. 154). Otro problema adicional de este tipo de construcciones, como veremos a continuación, reside en la dificultad de no "mirar antes de tiempo" la viñeta siguiente debido a la existencia de una visión periférica. En cualquier caso, lo cierto es que las flechas fueron cayendo en desuso, pero fueron rescatadas más adelante por el cómic *underground* y de autor, como veremos en el posterior análisis de algunas obras en la segunda parte.



FIG. 4/13. Cameron, D. (guion) & Sprang, D. (dibujo). (1945). *Batman*, Vol.1, nº30. Nueva York: DC Comics.

4.2.3 El principio de ensamblaje entre las viñetas. Lectura lineal, lectura holística y lectura translineal

Existen numerosos procesos durante la concepción y realización de un cómic, pero dos operaciones son clave en lo que se refiere al espacio de la página. Se trata de la distribución de los fragmentos de la historia en determinadas imágenes fijas (en francés, *découpage*) y la agrupación y clasificación de estas últimas en el espacio de la página (en francés, *mise en page* o *mise en scène*). El proceso de distribución de las viñetas en la página da lugar a su composición y puede ser de diferentes tipos. La clasificación clásica es la establecida por Peeters (2003, pp. 51-75). En primer lugar se encuentra la utilización convencional, caracterizada por emplear la misma distribución de las viñetas a lo largo de la obra, produciendo una lectura clara (de izquierda a derecha) y volviéndose transparente a fuerza de repetirse. A continuación, en la utilización decorativa destaca la página como unidad independiente: todo se supedita a la estética, al impacto visual que crea sorpresa en el lector. Por otra parte, en la utilización retórica, la más habitual, la distribución de viñetas en la página va cambiando en función de lo que se quiera representar. Por último, en la utilización productiva tanto la disposición física como el nivel de la historia son trabajados simultáneamente, desestabilizando el orden de lectura convencional. Este tipo de utilización, en la que nos centraremos de manera especial en la segunda parte de este trabajo, es para Peeters poco utilizada y comenta que, si se emplea, suele limitarse a una sola página.

Algunos críticos han cuestionado esta clasificación. Groensteen, por ejemplo, revaloriza la utilización convencional y plantea otra tipología[108] centrada en la oposición general entre utilizaciones discretas (predominantemente secuenciales, dominadas por la historia) y llamativas (predominantemente configuracionales, dominadas por la imagen) (2007, pp. 97-102) y, en una obra posterior, ampliada a los niveles de regularidad y a los distintos usos retóricos (2013, pp. 43-47). Aunque parece obvio que los cómics que emplean distribuciones de viñetas más regulares o convencionales

[108] Existen otras tipologías parcialmente convergentes con las de Peeters y Groensteen, como la propuesta por Chavanne, que habla de "composición" (*composition*) y distingue composiciones regulares, semi-regulares, retóricas y fragmentadas, que pueden ser combinadas entre sí (2010, p. 29-151).

tienden a ser más legibles, en varios cómics que analizaremos más adelante comprobaremos que no siempre es así, pues una división aparentemente regular de la página en viñetas puede verse subvertida por el modo de lectura sugerido.

En algunos casos de retículas complejas, el orden de lectura de la página puede resultar problemático, como señala McCloud (1998, p. 86) (**FIG. 4/14**). Neil Cohn ha estudiado estas y otras cuestiones del cómic como lenguaje a través de distintos trabajos que han despertado un gran interés dentro del mundo académico[109]. Empleando tecnología de seguimiento de ojos, ha realizado diversos experimentos para comprobar de qué manera los lectores se acercan a diversas composiciones de viñetas. Pese a que, como ya se ha comentado, el patrón de lectura tradicional es muy fuerte y tiende a buscarse, no es infrecuente que se rompa en algunas de ellas. Cohn presentó a los participantes en sus experimentos diferentes manipulaciones de la disposición de viñetas (2013a, p. 3). No resulta sorprendente que la lectura en zigzag fuera predominante en el caso de la retícula regular (*regular grid*) (A). También lo fue, aunque en menor porcentaje, en la variante "tambaleante" (*staggering*) (E). Se produjeron algunas desviaciones en la variante "separación" (*separation*) (C), aunque todavía la lectura en zigzag era claramente predominante. Las mayores desviaciones de este modelo se produjeron en los casos de "superposición" (*overlap*) (D) y obstrucción (*blockage*) (B). (**FIG. 4/15**).

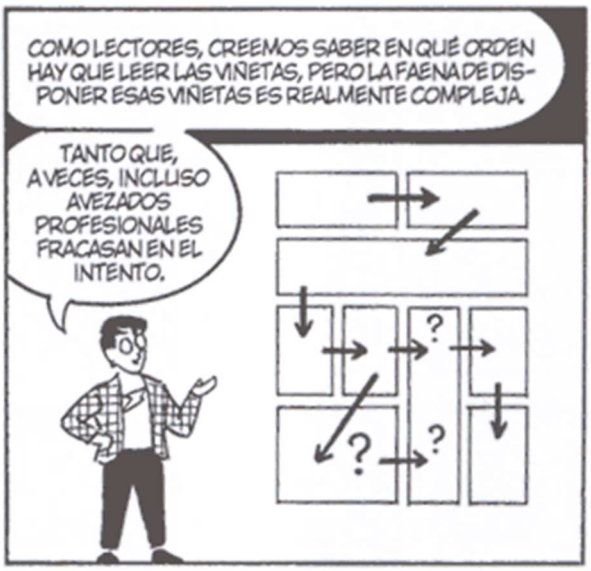


FIG. 4/14. McCloud, S. (1998). *Entender el cómic: el arte invisible* (p.86). Bilbao: Astiberri. Detalle de página.

[109] Aunque también han provocado debates. Autores como Grennan (Grennan, 2017) han señalado las limitaciones del enfoque de Cohn, cuyo marco teórico sintático/semántico proveniente de la lingüística no siempre encuentra correspondencia en los estudios visuales.

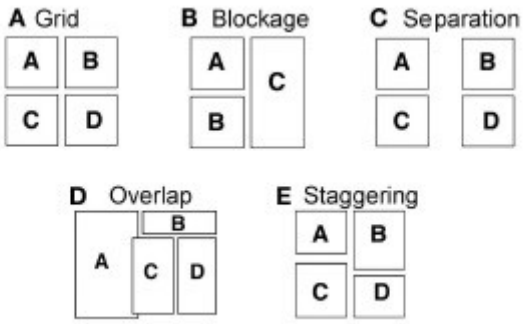


FIG. 4/15. Cohn, N. (2013a). "Manipulaciones del diseño de página de cómics". Navigating comics: an empirical and theoretical approach to strategies of reading comic page layouts. *Frontiers in Psychology—Cognitive Science*, Vol. 4, Article 186, p.3.

Así, Cohn concluye afirmando que existe un principio de ensamblaje (*Principle of Assamblage*), según el cual el lector intenta construir unidades basadas en la distancia y en la coherencia de las formas para crear un orden de lectura. Según este principio, en orden de preferencia el lector intenta elegir viñetas agrupadas (frente a aquellas no agrupadas) y trayectorias regulares (frente a otras interrumpidas), no saltar sobre unidades y, por último, no dejar espacios en la trayectoria de lectura (2013b, p. 95). En cuanto a la primera viñeta que se lee, al igual que en otros medios visuales se suele preferir, en el siguiente orden, la parte izquierda superior, la más alta o, por último, la situada más a la izquierda. En la navegación lectora también se suele optar por abandonar la viñeta en el borde exterior (frente al borde interior) y avanzar hacia la derecha (frente una dirección descendente o en zigzag). Es importante señalar que, en estos experimentos de Cohn, los participantes reaccionaban ante retículas vacías; quedaría por ver, pues, cuáles serían los resultados si se tratara de obras concretas. Sin embargo, es interesante el hecho de que no siempre la dirección de lectura tradicional prevalece, siendo la agrupación de las viñetas (y de las imágenes, podríamos añadir) extremadamente relevante, como había señalado la Gestalt en el ámbito de la psicología a principios del siglo pasado. Por ejemplo, además de la presencia de la numeración, en ejemplos como el de la FIG. 4/8 que vimos antes se puede observar que el orden de lectura vertical (y no en zig-zag) queda reforzado por los bordes de las viñetas y el espacio separa las de la izquierda de las de la derecha. Por otra parte, Cohn señala también la existencia de una suerte de "gramática narrativa", una verdadera

competencia lectora de los cómics que consiste en "la habilidad para inferir contenido no presente y reconstruir el orden de las secuencias [que] mejora con la edad y con el aumento de la experiencia leyendo cómics"[110].

La relación entre las viñetas y, en general, entre las imágenes en la página es una de las claves del cómic como medio. En la página se reúnen dos actividades aparentemente contrarias: ver y leer. Numerosos críticos han señalado esta tensión como base fundacional del medio bajo diferentes denominaciones, ya sea entre lo lineal y lo tabular (Fresnault-Deruelle, 1976), entre el relato (*récit*) y la escena (*tableau*) (Peeters, 2003, p. 48) o entre lo lineal y lo holístico, entre la secuencia y la superficie (Hatfield, 2009, p. 139). Arredondo, por su parte, califica los elementos de esta dicotomía como microlectura y macrolectura (2015, p. 197) (**FIG. 4/16**). Esta tensión fundamental representa, en cualquier caso, un contraste entre el tiempo y el espacio. El lector procesa la imagen y puede detenerse o incluso recrearse en ella, como si de un cuadro se tratara. Es más, en el caso de que se trate de una viñeta con texto, procesará en primer lugar la imagen para luego poder complementarla con las palabras (salvo que el texto esté impreso a gran tamaño o resaltado tipográficamente de alguna manera, la imagen siempre suele ser procesada en primer lugar). Sin embargo, el lector es consciente de que esta imagen es parte de una serie y que debe avanzar y dejarla atrás para descubrir una nueva imagen[111]. El tiempo de lectura de la viñeta es, obviamente, variable, y no solo depende de la cantidad de texto o de lo representado en la imagen sino también de la situación de la misma en la página, un orden de lectura intuitivo o de factores más subjetivos (cada lector puede detenerse más o menos tiempo en tal o cual elemento). Lo dicho se aplica, *mutatis mutandi*, a la lectura de la página.

[110] "the ability to infer missing content and reconstruct the order of sequences increases with age and with increased experience reading comics" (Cohn, 2013b, p. 111).

[111] Los numerosos procesos de inferencia (de la imagen, del texto y de los dos elementos de forma simultánea) cuando se lee un cómic son enormemente complejos. Yus propone un acercamiento a estos procesos (y sub-procesos) desde la perspectiva de la pragmática (2006).

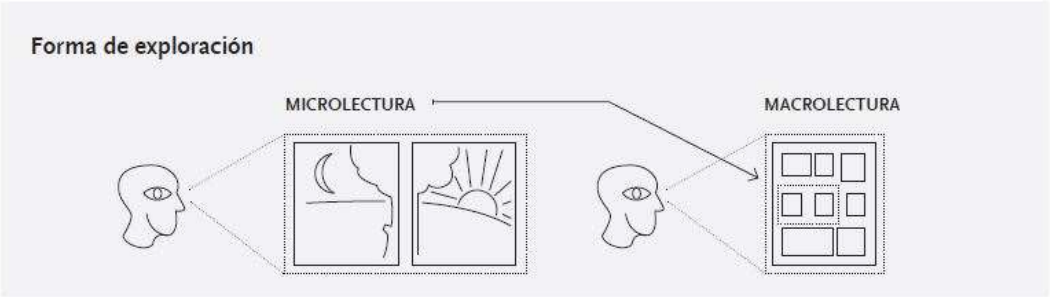


FIG. 4/16. Arredondo, S. (2015). "Formas de exploración", *La esquemática en el enriquecimiento del cómic*: *estudio teórico-práctico de las formas narrativas y discursivas*. Tesis doctoral dirigida por S. García Sánchez. Universidad de Granada, Granada.

Resulta muy difícil para el lector controlar la mirada para evitar ver las viñetas adyacentes a la viñeta que está viendo. Esta visión periférica y complementaria ha sido denominada "peri-campo" (*peri-champ*) por Peeters (2003, p. 18) o "panoptismo" (*panoptisme*) por Samson (Samson, 2012). Paralelamente, como ya se mencionó anteriormente, cuando leemos no solo vemos la palabra que estamos leyendo, sino que somos conscientes de las palabras que vienen a continuación. Sin embargo, la comparación termina ahí, puesto que rara vez (salvo que tengamos en mente secciones textuales destacadas de algún modo) leeremos una frase o un párrafo completo accidentalmente en un texto convencional[112]: un cierto esfuerzo consciente es necesario para que esto ocurra. Esta situación contrasta con la lectura de un cómic, donde el ojo, que por naturaleza tiende a vagar, encuentra unidades significativas que procesa más rápidamente. Como señalan Cohn, Foulsham & Wybrow. en otro estudio cognitivo posterior a los ya mencionados,

> cuando se les presentan múltiples viñetas, es posible que los participantes no inspeccionen las imágenes en un orden estricto. Pueden saltarse algunas viñetas o pasar frecuentemente de una imagen anterior a una posterior (y viceversa) o bien hacerse una idea general de la historia antes de examinarla más detalladamente[113].

[112] Recuérdense aquí las obras mencionadas en el capítulo anterior, donde se examinaron géneros como la poesía y prosa visual, en las cuales la visión holística goza también de un gran protagonismo.

[113] "When presented with multiple panels, participants might not inspect the images in a strict order. They might skip ahead, flip regularly between earlier and later images, or build up an overall idea of the narrative before inspecting more closely" (Cohn, Foulsham & Wybrow, 2016, p. 568).

Las imágenes pueden ser localizadas con mayor facilidad frente a un párrafo en la escritura (salvo que, de nuevo, estén resaltadas las palabras de alguna manera). En este sentido, el cómic parece a priori menos inclinado que el texto convencional a mantener esa "dictadura lineal" de la que hablamos, debido a la ya mencionada existencia de la visión periférica y la macrolectura. Como señala Chute,

> Uno de los aspectos más interesantes de la composición narrativa de los cómics dentro de los parámetros espaciales de la página es su habilidad de usar el espacio para sugerir diferentes tipos de lectura –modelos que no son necesariamente lineales, o que no integran en realidad una manera "correcta" de leer y de mirar, sino que ofrecen más bien una densidad– que es a menudo una superposición de temporalidades que el lector decodifica[114].

Categorizar las posibilidades del medio cuando se produce esta ruptura con el discurso lineal es precisamente uno de los objetivos de este trabajo, como se tratará de demostrar en la casuística analizada en la segunda parte. En este ámbito, es obvio que la escritura, como vehículo preferencial de producción de significado y conocimiento a lo largo de la historia, ha marcado el canal por el que debía discurrir la historieta. El estadounidense Nick Sousanis ha ganado notoriedad por su reciente tesis doctoral sobre lenguaje visual, que ha sido publicada por Harvard University Press como *Unflattening* (2015) y que emplea el propio cómic como forma ensayística para explorar precisamente la relación entre las palabras y las imágenes. En su obra cuestiona la planitud (*flatness*) y la unidimensionalidad del pensamiento verbal frente al gran potencial (todavía inexplorado en gran medida) del pensamiento visual. Sousanis concibe numerosas metáforas visuales que pueden ayudarnos a entender y ejemplificar visualmente este predominio de lo lineal. En una de sus páginas, por ejemplo, emplea un códice que contrapone dos visiones: por un lado, la verbo-lineal que avanza de manera unidireccional como fichas de dominó; por otro, el reino de lo visual (representado como el espacio), donde los elementos se presentan de manera

[114] "one of the centrally interesting aspects of comics' narrative composition within the space parameters of the printed page is its ability to use that space to suggest different kinds of reading – models that aren't necessarily linear, or that do not actually embed a "right" way to read and to look, but rather offer a density – which is often a layering of temporalities that the reader then decodes" (Chute, 2012, p. 413).

simultánea y en continua relación (**FIG. 4/17**). En otra de sus páginas, Sousanis representa las líneas del texto como cárceles-viñetas (que el propio hombre ha creado) a lo largo de una única dimensión (**FIG. 4/18**).

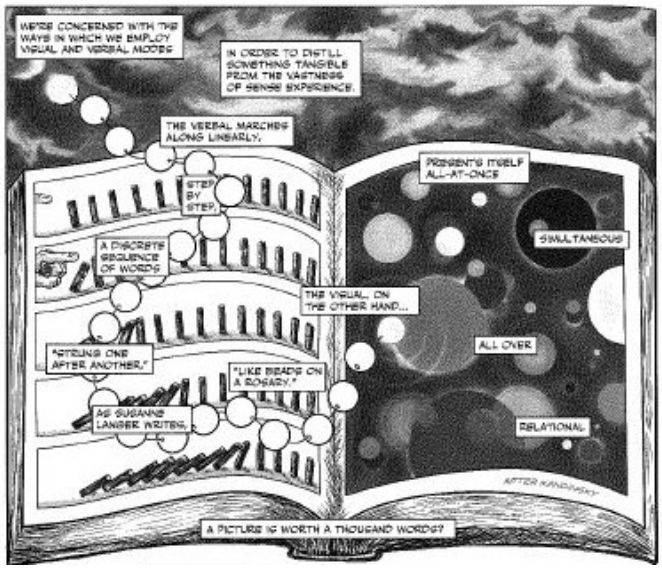


FIG. 4/17. Sousanis, N. (2015). *Unflattening* (p. 58). Cambridge, Massachusetts (Estados Unidos): Harvard University Press. Detalle de página.

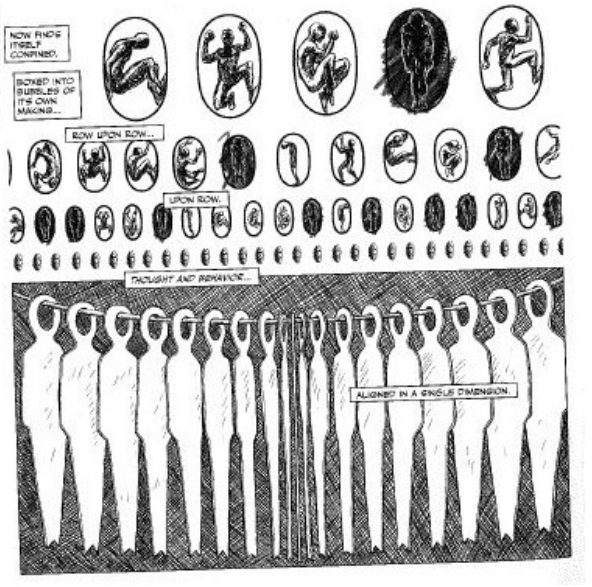


FIG. 4/18. Sousanis, Nick. (2015). *Unflattening* (p. 14). Cambridge, Massachusetts (Estados Unidos): Harvard University Press. Detalle de página.

La facilidad de localizar las imágenes en varias direcciones supone quizás una de las primeras grandes rupturas básicas de la lectura tradicional en los cómics. Es preciso señalar, respecto a la visión periférica, que este fenómeno no solo ocurre en cómics experimentales o vanguardistas; casi todos los cómics, en mayor o menor medida, explotan esta característica fundamental del medio. Las imágenes (a menudo, viñetas), pese a su individualidad y separación del resto, son "conscientes" de su coexistencia conjunta, como afirma el conocido principio de "solidaridad icónica" descrito por Groensteen (2007, pp. 18-20). Esta coexistencia es, precisamente, la característica principal del cómic frente a otros medios:

> Las imágenes imprimidas no se expulsan las unas a las otras como lo hacen las que desfilan por una pantalla: permanecen allí, disponibles, demostrables, comparables, expuestas a múltiples

recorridos de ida y vuelta. Esta accesibilidad casi instantánea de todos los momentos que permite el cómic constituye una de las grandes riquezas del medio[115].

Esta característica fundacional del medio es empleada continuamente por los autores, que en ocasiones incluso utilizan imágenes explícitamente creadas para su comparación. Un ejemplo claro lo encontramos en *Batman: the Killing Joke* (1988) (**FIG. 4/19**). La similar disposición gráfica de los elementos (las manos, la cara del Joker reflejada en el espejo, etc.) de las dos viñetas yuxtapuestas invita al lector a una comparación de ambas. Se refleja así el trágico origen del Joker, que encontró a su mujer (que aparece aquí en la viñeta de la izquierda, respetando el conocido código visual que identifica los eventos del pasado con el blanco y negro) muerta tras regresar él de un atraco fallido que le hizo perder la cordura. En la viñeta de la derecha la mano del villano ya no recibe el apoyo de su mujer, sino que se trata de su propia mano reflejada en el espejo, y su mujer, irónicamente, encuentra su correspondencia visual en la expresión vacía del payaso de una de las máquinas del parque de atracciones. El texto, además, refuerza la alienación del Joker, pues a las palabras de ánimo de su mujer en el pasado, que le dice que siempre sabe cómo hacerla reír, se contrapone el nombre de la máquina de la feria ("payaso que ríe") del presente. Pese a que la disposición horizontal convencional de las dos viñetas facilita que se procesen de manera lineal, lo cierto es que la densidad visual del contenido y sus obvios paralelos y contrastes hacen que el lector las contemple como una sola unidad. Debido a la accesibilidad inmediata y a su comparabilidad, un lector paciente podrá emplear un cierto tiempo de lectura en compararlas detalladamente, de izquierda a derecha y de derecha a izquierda. Por otra parte, *Jean qui rit et Jean qui pleure* (1995), del oubapiano François Ayroles, muestra la utilización de este fenómeno visual como mecanismo que recorre toda la obra a través de la doble página (**FIG. 4/20**). El autor emplea la reiteración icónica parcial, representando a un mismo personaje en una situación de ocio en el verso y, con una

[115] "Les images imprimées ne se chassent pas les unes les autres comme le font celles qui défilent sur un écran: elles demeurent lá, disponibles, vérifiables, comparables, offertes à des aller-retours multiples. Cette accesibilité quasi instantanée de tous les moments qui la constituent est l'une des grandes richesses de la bande dessinée" (Groensteen, 2008, p. 50).

ligera variación de los elementos visuales, una situación menos agradable en el recto de la página. Se invita así al lector a una comparación explícita que produce un efecto cómico y que representa fielmente el título, tomado de una expresión de un poema de Voltaire que evocaba la facilidad del ser humano para pasar de la alegría a la tristeza.



FIG. 4/19. Moore, A. (guión), Bolland, B. (dibujo) & Higgins, J. (color). (1988). *Batman: the Killing Joke*. Nueva York: DC Comics. Detalle de página.

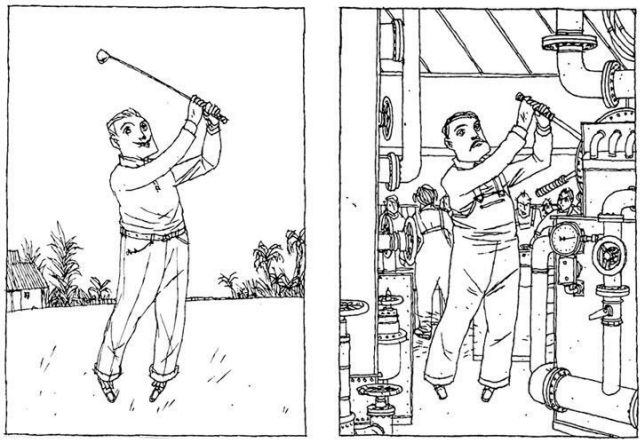


FIG. 4/20. Ayroles, F. (1995). *Jean qui rit et Jean qui pleure*. París: L'Association. Doble página.

Sin embargo, las correspondencias o "rimas visuales" que se pueden crear son muy variadas y de muy diversos tipos (gráficas, cromáticas, estilísticas, etc.), basadas tanto en la repetición como en el contraste de los elementos (escenas, personajes, etc.) A este proceso de correspondencias no lineal, que va mucho más allá de la simple relación de causa-efecto, Groensteen lo denomina "trenzado" (*tressage*) (2008, p. 50). Estas relaciones pueden darse tanto a nivel de la página como a nivel de la doble página. Algunos autores aprovechan esta última unidad para darle algún tipo de cohesión, ya sea para una misma escena, tiempo, personaje, etc. Otros autores, por el contrario, no le dan excesiva importancia, centrándose simplemente en la página (o incluso en

unidades menores como la tira, por ejemplo). Por ejemplo, la obra *Tamara Drewe*, de Possy Simonds, fue publicada por entregas en el periódico *The Guardian* de 2005 a 2007 y a continuación recopilada en un volumen, por lo que sus páginas sueltas no estaban pensadas originalmente para confrontarse en páginas dobles.

En cualquier caso, como ya se vio en el capítulo anterior, el lector siempre se enfrenta necesariamente (salvo que solo se encuentre impreso el recto de la página) a la doble página como espacio textual en el formato del códice. Como señala Spencer Millidge,

> el ojo inmediatamente procesa la página entera –o la doble página– de una vez, así que debería ser diseñada teniendo en cuenta ese factor. El artista no puede de ninguna manera prevenir físicamente al lector que mire o eche un vistazo a la última viñeta antes de la primera, pero el lector tiene un acuerdo tácito con el creador para leer la página en orden. Aun así, cualquier cambio de escena, nuevo capítulo, viñeta sorpresa o momento dramático suele estar situado tras pasar la página[116].

Vemos de nuevo destacado, pues, el papel fundamental que ejerce la visión periférica en el procesamiento de las viñetas. Existe, sin duda, ese acuerdo tácito entre autor y lector que menciona Spencer Millidge. Sin embargo, en algunos casos puede suponer verdaderamente un reto para el lector. Por ejemplo, en las series o tiras de revistas humorísticas en las que la última viñeta contiene información visual clave para el gag final el lector puede, involuntariamente, ver la resolución en el primer acercamiento holístico (**FIG. 4/21**).

[116] "the eye inmediately takes in the whole page –or the whole spread– at once, so it should always be designed with that in mind. There is no way that the artist can physically prevent the reader from looking or glancing at the last panel before the first; but the reader has a tacit agreement with the creator to read the page in order. Even so, any big change of scene, new chapter, surprise panel, or dramatic moment is usually placed after the turn of the page" (Spencer Millidge, 2009, p. 35).



FIG. 4/21. Guille. (2016). *Niña pija*, *El Jueves*, nº 2066, p.37.

Por otra parte, pese a que la convención de reservar algunos momentos especialmente dramáticos para el paso de página (es decir, el verso de la página) no se respeta siempre, sí parece una constante en numerosas obras a lo largo de la historia de los cómics. Este recurso de generar tensión al final de una doble página fue ampliamente utilizado, por ejemplo, por Hergé en numerosos álbumes de su archiconocida serie *Tintín*, repleta de acción y giros dramáticos. *El Loto Azul* (serializado en 1934 y 1935, publicado en blanco y negro en 1936 y redibujado y en color en 1946) es considerada una de los álbumes más importantes de la serie. En la historia, tras ser capturado por los japoneses, Tintín y sus compañeros se disponen a ser decapitados por el hijo del señor Wang, como muestra la última fila de viñetas de uno de los rectos de la página (**FIG. 4/22**). Al pasar la página, la tensión generada se resuelve con la intervención in extremis de Tchang y los hijos del dragón. Hay que recordar, en este sentido, que antes de los álbumes las aventuras de este personaje ya se habían publicado en revistas y suplementos como *Le Petit Vingtième* y *Tintin* de manera serializada, donde era imprescindible finalizar en un momento de máxima tensión para que el lector continuara leyendo el siguiente número.

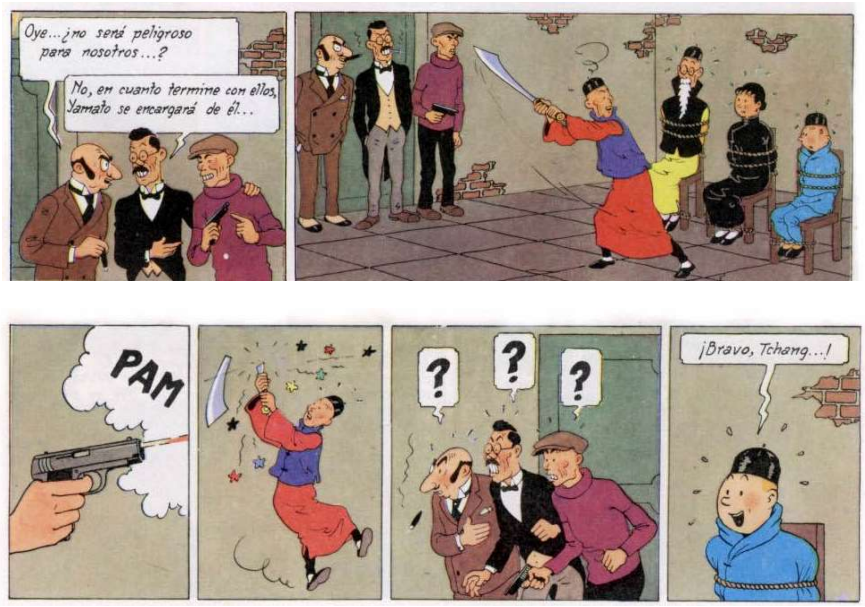


FIG. 4/22. Hergé. (1990). *El Loto Azul*. Barcelona: Editorial Juventud. Detalles de la p. 57 (arriba) y 58 (abajo).

En el capítulo 3 se examinó la tendencia mayoritaria a considerar el códice como contenedor de una trama que se desarrolla paralelamente a la sucesión de páginas que avanzan irremediablemente hasta alcanzar la última página. En este sentido, la adecuación del discurso del cómic al formato constituye otra operación formal en el proceso de elaboración de un cómic: Groensteen la denomina "disposición en libro" (*mise en livre*, término inspirado por la ya citada *mise en page*) (Groensteen, 2007, p. 147). Esta operación, que no ha recibido demasiada atención por parte de la crítica, es de una gran importancia. La concepción tradicional del formato del códice provoca, como señala Baetens, "una innegable vectorización del discurso; el libro consagra una lectura lineal o, más exactamente, monovectorizada que distingue (y a veces selecciona) un principio y un final"[117]. Esta concepción ha influido, sin duda, en el discurso del cómic. Sin embargo, sabemos ya que esta concepción del códice dista de ser la única posibilidad.

[117]"an undeniable vectorization of discourse; the book consecrates a linear, or more exactly monovectorized, reading, that distinguishes (and sometimes discriminates) a start and an end" (Groensteen, 2007, p. 147).

El lector no solo puede examinar las imágenes dentro de una página antes de "leer" propiamente el cómic, sino que puede (y suele) extender este mecanismo a la obra completa contenida por lo general en el formato códice. Esta es otra de las diferencias fundamentales con la escritura convencional. Un cómic en dicho formato libro es fácil de hojear; los aficionados al medio suelen hacerlo para hacerse una idea de qué encontrarán antes de comprarlo (estilo del dibujo, disposición de las viñetas, color, tipo de letra, etc.). Como acabamos de ver, el lector dispone de la visión holística, tiene la capacidad de ver el pasado, el presente y el futuro de manera simultánea en la página (en el caso, claro está, de que se trate de una secuencia cronológica convencional). Bartual (2010, p. 15) compara este modo de visión con el que Boecio atribuye a Dios, una especie de "eterno presente", en *Consolatio philosophiae*. Asimismo, podríamos añadir que el lector también cuenta con otra "visión divina", accesible a través de la manipulación del códice. Captain Atom, un personaje de *Pax Americana* (uno de los números autoconclusivos de la serie *The Multiversity*) se sirve precisamente, en un ejercicio metaficcional, de otro *comic book* para demostrar esta visión. Inspirado, como el resto del número, por la mítica novela gráfica *Watchmen*, Captain Atom es el trasunto del Dr. Manhattan, con el que comparte su visión simultánea de presente, pasado y futuro. Así lo explica en estas viñetas, donde declara: "la historia es lineal, pero puedo hojear a través de las páginas en cualquier orden, en cualquier dirección. Avanzar en el tiempo hasta la conclusión. De vuelta a la escena de apertura" (**FIG. 4/23**). Esta visión dinámica encuentra su reflejo, además, en el lector del propio número, que es obligado por el tiempo alterado del discurso a avanzar y retroceder (en el propio volumen, en un ejercicio de relectura) para comprender el tiempo de la historia, es decir, su orden cronológico.

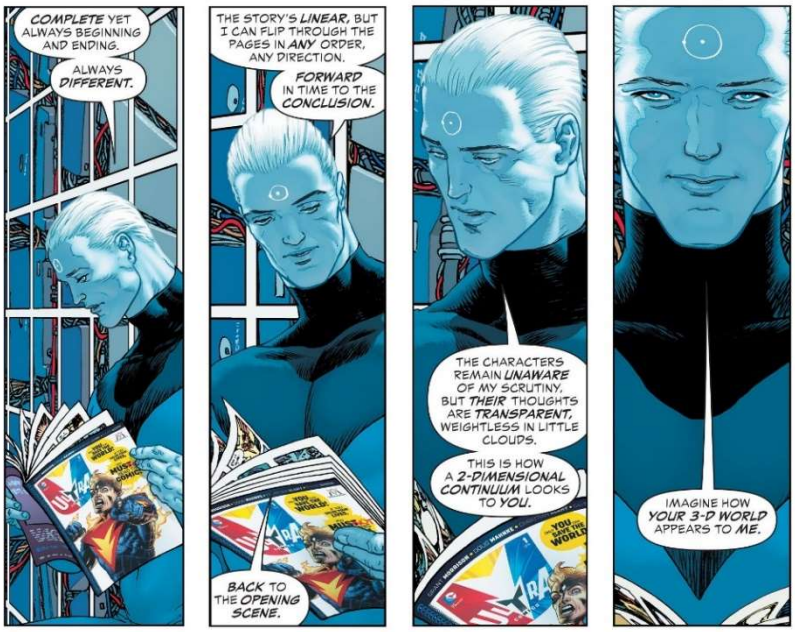


FIG. 4/23. Morrison, G. (guion); Quitely, F. (dibujo) & Fairbairn, N. (color). (2015). *The Multiversity. Pax Americana*. Nueva York: DC Comics. Detalle de página.

Las correspondencias visuales en el cómic no tienen por qué limitarse al nivel de la página o la doble página. Así, numerosos autores buscan establecer relaciones entre distintas páginas del códice, más o menos cerca entre sí, tanto en la misma localización (pero en otra página) como en una distinta. Los conceptos de solidaridad icónica y trenzado de Groensteen se pueden aplicar, pues, a todo el códice. Se trata de una lectura que se puede denominar "translineal" y que socava la concepción lineal de la narrativa y el códice.

Nos puede servir de ejemplo contemporáneo la innovadora novela gráfica *Asterios Polyp*, de David Mazzucchelli, que emplea numerosos motivos que conectan toda la obra, tanto de una manera general (la historia de Orfeo y Eurídice) como más particular (la subida y bajada de escaleras). También cobra un papel importante el apartamento de Asterios, imagen recurrente en la novela gráfica. Repartidas a lo largo de la obra aparecen viñetas que representan este espacio y sirven de marco simbólico de momentos importante de la trama (**FIG. 4/24**). Así, por ejemplo, en la primera de estas imágenes el desorden y la suciedad, junto con el descuido de dejar las ventanas abiertas durante una tormenta, hacen referencia al traumático divorcio de Asterios y

Hana. La misma perspectiva del apartamento se repite en cuatro viñetas más, constituyendo de esta forma una suerte de secuencia a lo largo de la obra. Se trata, por tanto, de un tipo de secuencia no yuxtapuesta, sino más allá de la página o la doble página: translineal a lo largo del códice. Mazzucchelli nos invita así a comparar las viñetas, a buscar diferencias y semejanzas en el mismo espacio a lo largo del tiempo.



FIG. 4/24. Mazzucchelli, D. (2009). *Asterios Polyp*. Nueva York: Pantheon Books. De izquierda a derecha y arriba abajo, detalles de las páginas 4, 12, 87, 156 y 225.

Por otra parte, algunos autores buscan un efecto pictórico en la separación convencional entre las viñetas que representan las calles (que pueden ser más o menos anchas) mediante la utilización del llamado "fondo continuo"[118]. En su caracterización más básica, se puede decir que consiste en emplear el mismo fondo para dos o más viñetas, respetando el tiempo diferente que representa cada una de ellas, cuya discontinuidad queda "atenuada o enmascarada por la perfecta continuidad espacial o territorial" (Gasca & Gubern, 1994, p. 630). Sin embargo, también existe la posibilidad de que el fondo continuo simplemente divida una imagen en varias viñetas, sin que por

[118] Este recurso tiene diversos términos en inglés (*super panels*, *polyptychs* o *multi-panel pan sequence* son solo algunos de ellos) y en español algunos autores, tomándolo prestado del cine, emplean la palabra *raccord* (Gasca & Gubern, 1994, p. 630).

ello representen necesariamente momentos diferentes de la secuencia. En estos casos, el fondo continuo sirve simplemente para enfatizar el aspecto visual de la página de cómic o para destacar o dividir elementos de la imagen.

El artista Joe Linton lleva varios años recopilando ejemplos de este recurso y cita un temprano uso ya en 1906 por parte de Lyonel Feininger en su serie *The Kind-der-Kids* (Linton, 2015). De su misma época son los numerosos usos que hace Windsor McCay en *Little Nemo in Slumberland*, como el que vimos en la FIG. 4/7. Dos décadas más tarde, son particularmente interesantes algunos ejemplos de la serie *Gasoline Alley* de Frank King, ya que se trata de uno de los primeros artistas en emplear el recurso en el contexto de una página entera. Sin embargo, es importante señalar que existen diversos tipos de fondo continuo, como muestran estos dos ejemplos de la propia *Gasoline Alley*. En la tira del 24 de agosto de 1930 (**FIG. 4/25**) podemos observar cómo el protagonista, Walt, se pasea por la playa con Skeezix mientras le ocurren diversos accidentes y tropiezos en la más pura tradición del *slapstick*. A través de las doce viñetas, el fondo por el que se desplazan continúa de viñeta en viñeta, formando así claramente la orilla del mar y los cuerpos del resto de bañistas. Los únicos personajes que se ven repetidos son, por tanto, Walt y Skeezix, aunque en la transición de la viñeta 5 a la 6 es posible que una de las bañistas aparezca en dos ocasiones. Pese a que la dirección de lectura se mantiene de izquierda a derecha y de arriba abajo, incluidos los saltos de página, esta resulta atenuada por el uso del fondo continuo. Cada viñeta, no obstante, representa un momento diverso de la secuencia, por lo que la localización de los personajes en el macroespacio creado por el fondo continuo es tan solo ilusoria. En la tira del 24 de mayo de 1931 (**FIG. 4/26**), sin embargo, las viñetas sí comparten el macroespacio creado por este recurso. En este caso no se repite ningún personaje y se crean así pequeñas interacciones tanto dentro de cada viñeta como entre ellas, en diferentes direcciones. Linton señala el uso de diagonales (como las formadas por los perros y otros elementos del jardín o el uso de vallas) que conducen la mirada del lector para seguir la lectura en zigzag (2015), pero se podría aducir que en este caso existe una cierta libertad en el orden de procesamiento de la escena. Pese a que es muy probable que el lector comenzara en la segunda viñeta tras el título, no sería antinatural leer la viñeta 6

inmediatamente después de la 3, debido al espacio común de la casa unido por el uso del fondo continuo. Igualmente, la referencia de los personajes de la viñeta 6 al coche que aparece más abajo podría llevar al lector a continuar verticalmente: la respuesta del propietario del coche a los comentarios de los anteriores confirmaría que se trata de la misma escena. En cualquier caso, el fondo continuo en esta tira no es un mero "truco" visual como en la anterior, sino que constituye un verdadero espacio común. De hecho, podría funcionar como página-viñeta sin las calles que separan las viñetas. Pese a que existen secuencias temporales dentro de las distintas escenas (los diálogos, como se verá más adelante en este trabajo, siempre implican una secuencia temporal), estas podrían estar ocurriendo simultáneamente, creando un efecto visual acumulativo como el que comentamos en el capítulo 2. Por otra parte, estos diálogos revelan, como señala Peñalba, diferentes microcosmos: los prototipos masculinos, el universo femenino o los juegos infantiles (2014, p. 708). Este temprano ejemplo muestra, pues, cómo es posible en el cómic la coexistencia de múltiples escenas en un mismo espacio y en una sola página, sin necesidad de un ordenamiento lineal.



FIG. 4/25. King, F. (1931). *Gasoline Alley*, *Chicago Tribune*, 24 de agosto de 1930.



FIG. 4/26. King, F. (1931). *Gasoline Alley*, *Chicago Tribune*, 24 de agosto de 1930.

De esta forma, se aprecia la existencia de diferentes utilizaciones de este recurso. Gasca y Gubern señalan la presencia de *raccords* de espacio, de tiempo, de acción, de movimiento, etc. en función de qué elementos continúan de viñeta a viñeta (1994, pp. 630-637). Bajo esta categorización, en la primera página de *Gasoline Alley* no habría *raccord* de tiempo (sí de espacio, acción y movimiento, excepto en la bañista de las viñetas 5 y 6), pero sí en la segunda.

Por otra parte, es necesario recordar que la estricta división en viñetas no representa el único vehículo de expresión del medio, ni tampoco lo fueron en sus inicios. En este sentido, la serie *The Yellow Kid*, que ya se mencionó en el primer capítulo por ser considerada por algunos como uno de los primeros ejemplos de cómic por su utilización de los bocadillos, representa un caso relevante. La serie de Richard F. Outcault fue uno de los primeros cómics presentes en los suplementos dominicales y se llegó a publicar en dos de los periódicos más influyentes de la época de 1895 a 1898: el *New York World* de Joseph Pulitzer y el *New York Journal* de William Randolph Hearst. A lo largo de su trayectoria fueron varios los formatos empleados por Outcault (además del hecho de que inicialmente se publicó en blanco y negro), incluyendo la tira, pero se podría decir que el predominante fue el de una sola imagen sin divisiones imprimida en una hoja, una suerte de página-viñeta poblada por numerosos personajes. Esta concepción no era estrictamente novedosa, pues ya estaba presente en las revistas de humor, donde la página única reunía diversos textos humorísticos, imágenes y tiras. Sin embargo, algunos críticos como Couch consideran el traslado de este modelo a la influyente prensa norteamericana uno de los momentos clave en la evolución del medio (2001, p. 65). Numerosas entregas de la serie emplean, pues, no una serie secuencial de imágenes, sino una única imagen con un gran número de personajes.

En una de las entregas (**FIG. 4/27**), se puede observar el desfile de celebración de una imaginaria visita del estadista chino Li Hung-Chang al espacio habitual de la serie, Hogan's Alley. La atención del lector se dirige al personaje central, Li Hung-Chang, así como al protagonista de la serie, Mickey Dugan (más conocido como Yellow Kid), a su lado. La imagen, además de otros personajes, está repleta también de mensajes, no

dentro de bocadillos, sino, como era habitual en la serie, a través de pancartas y falsos anuncios publicitarios. Curiosamente, como ocurre en la famosa entrega del 25 de octubre de 1896 en la que un loro habla por un megáfono, en este caso también son solo los animales los que se expresan a través de bocadillos (un loro en una jaula en una de las terrazas y la cabra del tejado). En cualquier caso, lo interesante de la entrega es que demuestra la progresiva incorporación de texto en la serie, que provoca que el lector se detenga en la imagen para explorar las diferentes escenas contenidas en la imagen, donde surge una "anti-secuencialidad" y una acumulación de detalles periféricos manifestados a través de la relectura (Juers, 2015) . Este proceso se realiza de manera bastante libre, sin que exista un claro eje de lectura y de una manera similar a varias tradiciones pictóricas (como la representada por Brueghel el Viejo) que ya se mencionaron aquí anteriormente. Se trata de una estrategia de comunicación visual presente en los cómics en la que el lector "busca" visualmente pistas como ocurría en las obras de Hogarth, en una suerte de "juego" interactivo, como señaló Fisher Davies (2015) en una charla de la conferencia Transitions 6[119] (Birbeck, University of London). Como se verá más adelante, se trata de una tradición que, pese a convertirse en marginal al consolidarse más tarde el diseño de páginas con viñetas, sigue estando vigente, especialmente en los últimos años.

[119] En dicha conferencia, el conocido crítico británico Paul Gravett calificó esta cualidad de *whereiswallyness* (algo así como la "cualidad de dónde está Wally") como una de las palabras a retener del simposio.



FIG. 4/27. Outcault, R. F. (1896). "A Secret Society Invitation in Hogan's Alley", *The Yellow Kid*, *New York World*, 13 de septiembre de 1896.

4.2.4. Otros protocolos de lectura alternativos en las primeras décadas del siglo XX

Hemos comprobado en este capítulo que, pese a existir unos protocolos tradicionales de lectura en el cómic, estos suelen ser subvertidos debido a las características de su lenguaje (en especial, a través de la lectura holística de las imágenes). En las secciones anteriores, comprobamos que en las primeras décadas del siglo XX aparecían disposiciones de página innovadoras que rompían con una lectura estrictamente líneal. En esta sección se describen otros protocolos de lectura alternativos que podemos calificar de experimentales y que anticipan en varias décadas a ejemplos que analizaremos en la segunda parte de este trabajo.

Un tipo especial de continuidad espacial se produce cuando una de las viñetas invade, por así decirlo, el espacio de otra viñeta. Gasca y Gubern consideran este tipo de fenómeno un caso especial de *raccord*, calificándolo de "solapamiento" (1994, p. 638). Este tipo de efecto crea una suerte de paradoja visual y narrativa, ya que se rompe

el marco, esto es, el límite que existe entre las dos viñetas. Existen numerosos ejemplos de esta técnica autorreferencial, de aparición temprana en el medio de la historieta. En el caso de una de las páginas de cómics para la prensa de George McManus de 1938, este recurso se emplea para romper la secuencialidad de las historias (**FIG. 4/28**). Uno de los personajes, Sir von Platter, se encuentra perdido en la primera tira, *Rosie's Beau* (un ejemplo de *topper strip*, tiras secundarias que creaban en ocasiones los autores para completar la página dominical), por lo que desciende verticalmente a la siguiente, *Bringing Up Father* (que constituye una historia independiente con personajes distintos), ante la sorpresa de los personajes de las dos tiras. Esta paradoja narrativa produce, asimismo, una disrupción en el proceso de lectura convencional. Al lector se le ofrecen así dos caminos de lectura: o bien continuar y terminar *Rosie's Beau*, ya sin el curioso personaje que acababa de aparecer, o bien seguir los pasos del mismo en *Bringing Up Father*.

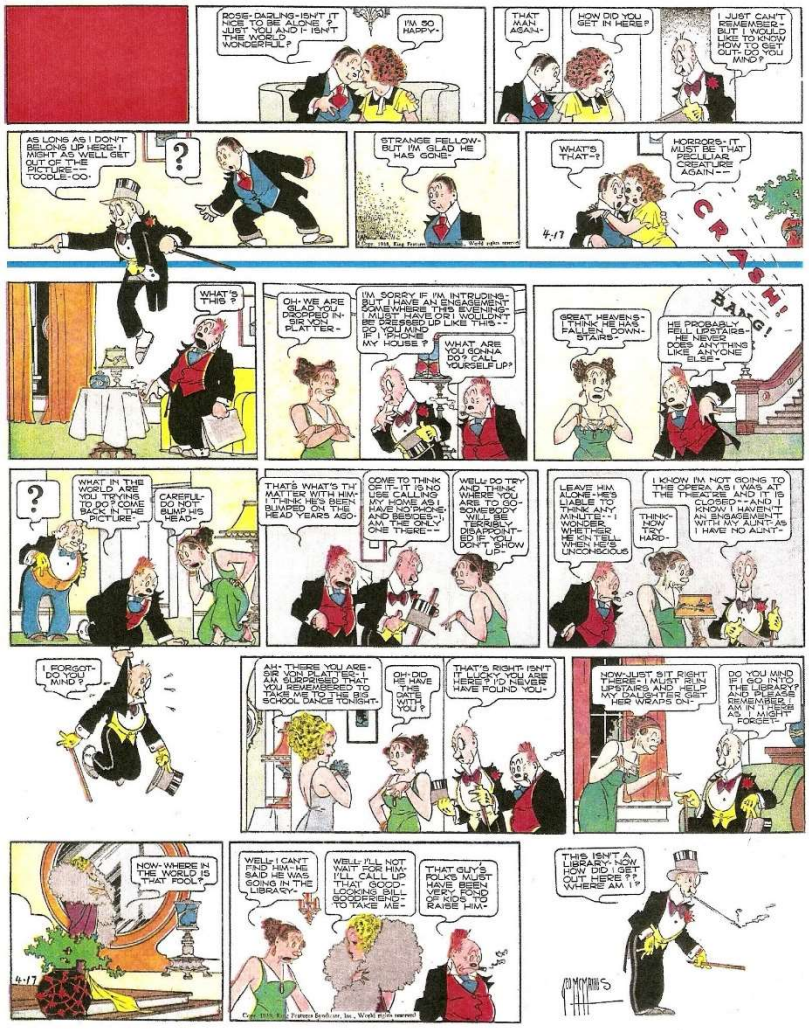


FIG. 4/28. McManus, G. (1938). *Rosie's Beau* (parte superior) y *Bringing Up Father* (parte inferior), King Features Syndicate, 17 de abril de 1938.

En el caso probable de terminar con la primera historia (recuérdese que, como ya se señalado en este capítulo, el lector tiende a no dejar viñetas sin leer), la paradoja narrativa se ve reforzada por el hecho de que, aunque el personaje desaparece en la viñeta final, las onomatopeyas que apuntan a su presencia en la casa en la primera historia todavía tienen eco en la tercera viñeta de la siguiente historia. Por otra parte, se produce una nueva caída del personaje a una tira inferior, en este caso un espacio en blanco, una viñeta con fondo vacío y sin marco. Se obliga así a descender la mirada verticalmente acompañando al personaje y recuperando la lectura convencional una vez este ha sido rescatado. McCloud señala que este tipo de recursos es posible gracias al hecho de que rara vez se altera el orden de lectura de la página de un cómic (McCloud, 1998, p. 105) y lo ilustra con una breve historia (**FIG. 4/29**).



FIG. 4/29. McCloud, S. (1998). *Entender el cómic: el arte invisible* (p.105). Bilbao: Astiberri. Detalle de página.

Parece, en cualquier caso, que si este juego narrativo funciona es precisamente porque rompe la secuencialidad, por lo que podríamos suponer a partir del ejemplo de McManus que en 1938 el orden de lectura ya se encontraba establecido. Sin embargo, es necesario recordar que la presencia de la autorreferencialidad y la reflexión acerca del metalenguaje del medio se encuentran presentes desde una época muy temprana. Como señala Chute, los cómics constituyen "una forma no transparente que siempre enseña sus costuras, llamando la atención acerca de su construcción. Las señales en la página de un cómic son el índice del cuerpo, una prueba del tipo de representación y de

la materialidad que el cómic propone"[120]. El cómic es, efectivamente, uno de los medios más autoconscientes de sus mecanismos narrativos, pues estos se desarrollan en espacio de la página ante los ojos del lector. Lo interesante es que en el medio que nos ocupa esto ocurrió durante la época de formación del lenguaje, inaugurando una cierta posmodernidad sin pasar propiamente por la modernidad. Acabamos de analizar el ejemplo de solapamiento en McManus, pero lo cierto es que ya en 1908 aparece otro ejemplo del mismo recurso en una entrega de la serie *Dream of the Rarebit Fiend* de McCay (**FIG. 4/30**).



FIG. 4/30. McCay, W. (1908). *Dream of the Rarebit Fiend*, *Evening Telegram*, 28 de mayo de 1908.

Si en el caso de McManus la linealidad se rompía puntualmente en varias ocasiones para recuperarse a continuación, en el ejemplo de McCay toda la página está construida bajo el mismo presupuesto: el desdoblamiento del protagonista y la ruptura

[120] "is a non-transparent form that always shows it seams, calling attention to its construction. The mark on the comics page is an index of the body, a register of the embodiment and materiality comics proposes" (Chute, 2012, p. 408).

de los marcos de la viñeta. En las dos primeras filas, se comienza a gestar el conflicto y las viñetas contiguas actúan como una suerte de espejo; la unidad narrativa no es la viñeta, sino la viñeta doble. El lector se ve así obligado a leer de izquierda a derecha y de derecha a izquierda para interpretar de manera completa lo sucedido, pues los personajes invaden las viñetas contiguas. En el final de la historia, sin embargo, parece que los dobles se encuentran ahora divididos uno en cada fila; el solapamiento (y la lectura) se produce de arriba abajo, hasta el golpe final que despierta al personaje, como es habitual tanto en *Little Nemo* como en *Dream of the Rarebit Fiend*. Este ejemplo es significativo, pues demuestra que desde una época muy temprana los protocolos de lectura se ven alterados y el lector se ve obligado a leer de arriba abajo y abajo arriba, de izquierda a derecha y de derecha a izquierda. McCay, además, en esta ocasión realiza su mecanismo narrativo autoconsciente a través de una retícula regular (*grid*), en la que todas las viñetas son del mismo tamaño excepto la última.

Son numerosos los ejemplos en los que McCay propone una ruptura de la cuarta pared. En este sentido, uno de los ejemplos más famosos[121] es la tira de *Little Sammy Sneeze*, de Windsor McCay en la que el protagonista destruye los bordes de las viñetas finales con su estornudo (**FIG. 4/31**).

[121] No es, sin embargo, el primero. Ya desde las primeras décadas de vida del nuevo medio, algunos autores mostraron interés por las posibilidades de las diferentes formas de metaficción. En una fecha tan temprana como 1840, Cham, en el álbum *Deux vieilles filles vaccinées à marier*, incluye una viñeta deliberadamente vacía en la que decide no represetar a los personajes. Por otra parte, Gustave Doré incluyó numerosas imágenes autorreferenciales (como una página entera de viñetas en blanco o páginas "manchadas" por tinta) en su *Histoire pittoresque, dramatique et caricaturale de la Sainte Russie* (1854).

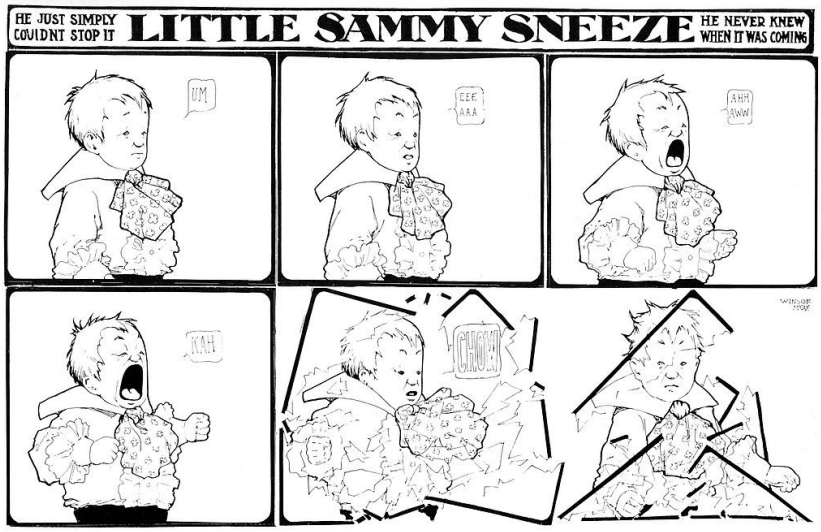


FIG. 4/31. McCay, W. (1905). *Little Sammy Sneeze*, *New York Herald*, 24 de septiembre de 1905.

Es precisamente en estos primeros años del medio cuando se producen experimentos narrativos que todavía sorprenden en la actualidad por su libertad y afán de ruptura, y que en algunos casos no volverán a repetirse hasta décadas más tarde. La figura de McCay representa la incansable búsqueda y experimentación de las posibilidades narrativas de los cómics; no es de extrañar, pues, que se haya reivindicado al autor de manera constante como uno de los padres del cómic moderno. Pero no se trata del único autor que experimentó a comienzos del siglo XX. Un gran número de artistas que colaboraban semanalmente en las tiras de prensa norteamericanas, la mayoría menos conocidos en la actualidad, produjeron obras que exploraban caminos alternativos en el lenguaje y la forma de los cómics. Examinaremos aquí algunos de los casos más relevantes para este trabajo, esto es, aquellos cómics que proponían protocolos de lectura alternativos.

Crazy Quilt, una página dominical para el *Chicago Tribune* que tan solo se publicó del 12 de abril al 7 de junio de 1914, constituye un compendio infinito de experimentación gráfica. El proyecto nació cuando una serie de autores (entre otros, Frank King, Everrett Lowry, Dean Cornwell, Quin Hall, Charles Lederer y Lester J. Ambrose) decidieron crear una serie colaborativa en la que se dividían el espacio de la página y cada autor contribuía con la historia de un personaje. Algunos de estos personajes ya existían (y continuaron tras la desaparición de *Crazy Quilt*), mientras que

otros fueron creados expresamente para la serie. La novedad era la manera en la que integraban las imágenes de los autores: obedeciendo al espíritu anunciado ya en el propio título (que puede traducirse como "colcha chiflada", por su confección a partir de retazos), la mayoría de las historias interactuaba con el resto hasta el punto de solaparse en abigarradas páginas que se asemejaban al tablero de un juego de mesa.

Como se puede ver en una de las entregas (**FIG. 4/32**), las historias alternaban sentidos de lectura para entrecruzarse; de arriba abajo y de abajo arriba, de izquierda a derecha y de derecha a izquierda. Quizás en un intento de clarificar la lectura, algunas historias, especialmente aquellas que se alejan del sentido de lectura convencional, empleaban números para señalar el orden de las viñetas. Los solapamientos son continuos, lo que hace posible releer de forma diferente viñetas que funcionan en varias historias. En algunas ocasiones los propios personajes también apuntan de forma autoconsciente a los mecanismos narrativos del cómic (bordes, tiras) que a menudo acaban fracturados. La disposición de muchas de las imágenes y textos, además, obligaban al lector a girar el periódico para poder continuar la lectura. Por último, es importante destacar que ningún espacio se desaprovechaba, pues los huecos creados por las originales disposiciones de algunas de las historias eran completados con diversos dibujos humorísticos, gags y chistes de una sola viñeta.

A modo de *jam session*, *Crazy Quilt* todavía transmite frescura tras más de un siglo de su publicación y constituye, en definitiva, uno de los primeros ejemplos de experimentación formal profunda del medio[122]. Entre otros recursos, aparecen la multilinealidad (varias líneas narrativas en un mismo espacio) y la multidireccionalidad (varias direcciones de lectura) que tan relevantes serán en algunas de las obras que analizaremos más adelante.

[122] La serie ha despertado recientemente gran interés, manifestado a través de la inclusión de alguna de sus entregas en antologías (Maresca, 2013) y una publicación completa de todas ellas junto a otras obras tempranas de Frank King (Maresca, 2017).

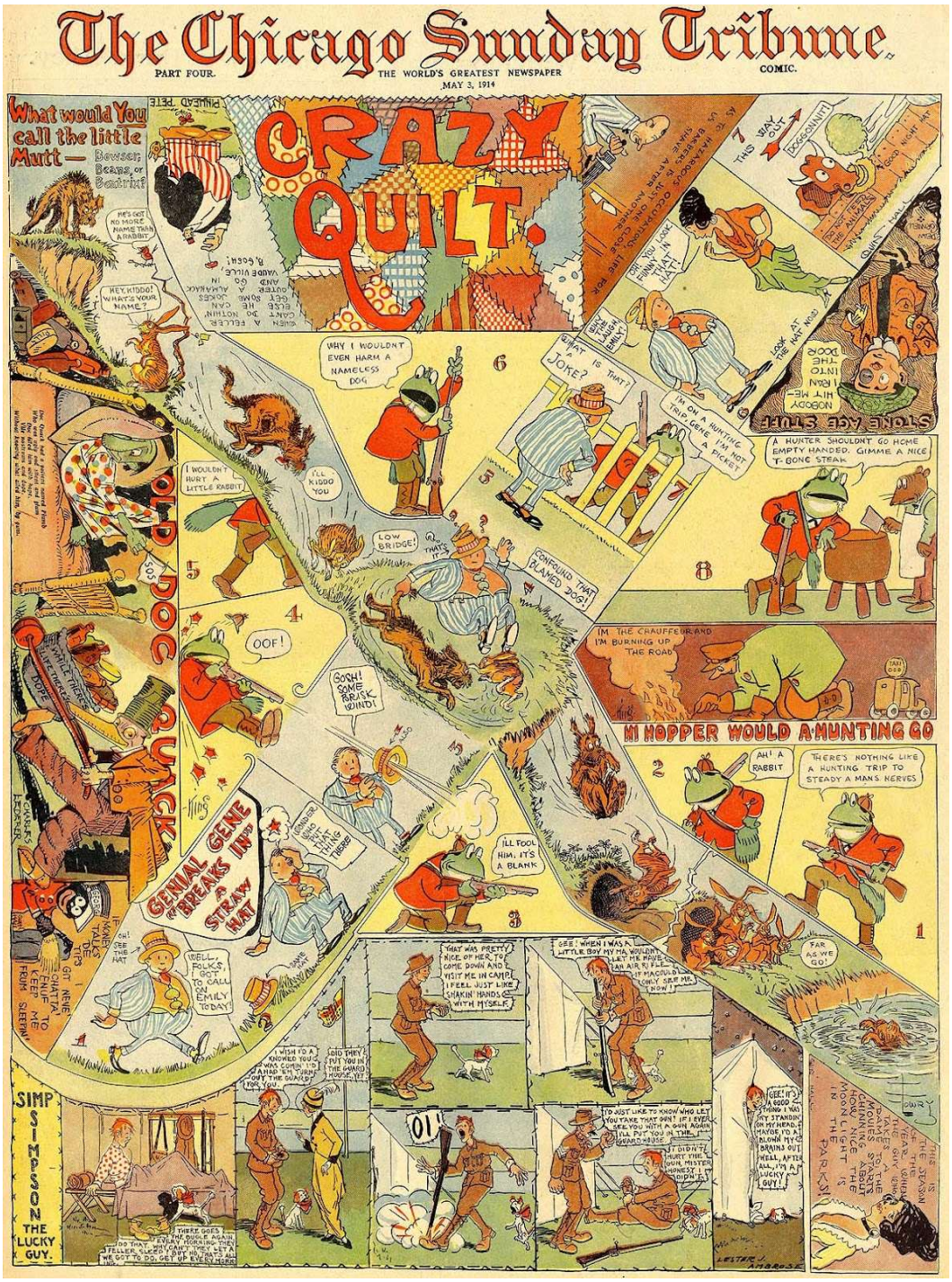


FIG. 4/32. Varios autores. (1914). *Crazy Quilt*, *Chicago Tribune*, 3 de mayo de 1914.

Realizada una década antes de *Crazy Quilt* y publicada en el *New York Herald* entre el 11 de octubre de 1903 y el 15 de enero de 1905, otra serie dominical ha pasado a la historia del medio por su experimentación gráfica. Se trata de la célebre *The Upside Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo*, de Gustave Verbeek. La serie

emplea seis viñetas, distribuidas en dos tiras de tres. La innovación es siempre la misma: como el propio título indica, tras leer las viñetas en un orden convencional, el lector debe girar el periódico 180 grados para poder leer la segunda parte de la historia, en una suerte de "palíndromo vertical" (Jiménez Varea, 2016, p. 40). Así, los dos personajes protagonistas (un hombre con sombrero/una mujer con falda) fueron diseñados para ser intercambiables al invertir la página. El resto de elementos, obviamente, estaban dibujados en una determinada perspectiva, de manera que a menudo podían aparecer de nuevo o bien se transformaban en la segunda parte de la historia. Conviene recordar, pues, que la reversibilidad es doble, tanto icónica (de cada imagen) como secuencial (de la sucesión de viñetas) (Groensteen, 2002, p. 29). Debido a las limitaciones que presentaba el uso de este recurso, Verbeek prescindió de bocadillos, empleando por lo general textos a pie de imagen para la primera parte de la historia y texto dentro de la imagen para la parte leída al revés.

Los *Up-Side Downs* bebían, evidentemente, de la tradición de figuras reversibles, imágenes ambiguas e ilusiones ópticas[123]. Esta tradición se había manifestado, por otra parte, en el libro ilustrado de la época victoriana, con obras como *Topsys & Turvys* (1893), de Peter Newell, un autor ya mencionado en el capítulo anterior de este trabajo por sus originales libros infantiles. Dada la dificultad de elaborar un arco narrativo con elementos puramente reversibles, no todas las entregas funcionan igual de bien gráficamente y consiguen el mismo resultado. Sin embargo, algunas se han hecho célebres, como "A fish story" (**FIG. 4/33**). En esta entrega, destaca especialmente la quinta viñeta (o segunda leída al revés) en la que se pueden ver una isla con árboles, un pez y una canoa con Muffaroo o, alternativamente, un pájaro gigante atrapando a Lady

[123] Una de las más imágenes más célebres es "Kaninchen und Ente" ("Conejo y Pato"), publicado el 23 de octubre de 1892 en la revista humorística alemana *Fliegende Blätter*. Es curioso, sin embargo, que algunas de las imágenes más icónicas de esta tradición, como la famosa Copa de Rubin empleada por la Psicología de la Gestalt, son posteriores a los *Up-Side Downs*. Pero es necesario recordar, en este sentido, la popularidad de otras tradiciones anteriores como la representada por los retratos de Giuseppe Arcimboldo a base de frutas, flores, animales o plantas.

Lovekins. Nótese, igualmente, que las viñetas están numeradas (la numeración de las viñetas en la segunda parte está, obviamente, orientada para ser leída del revés).

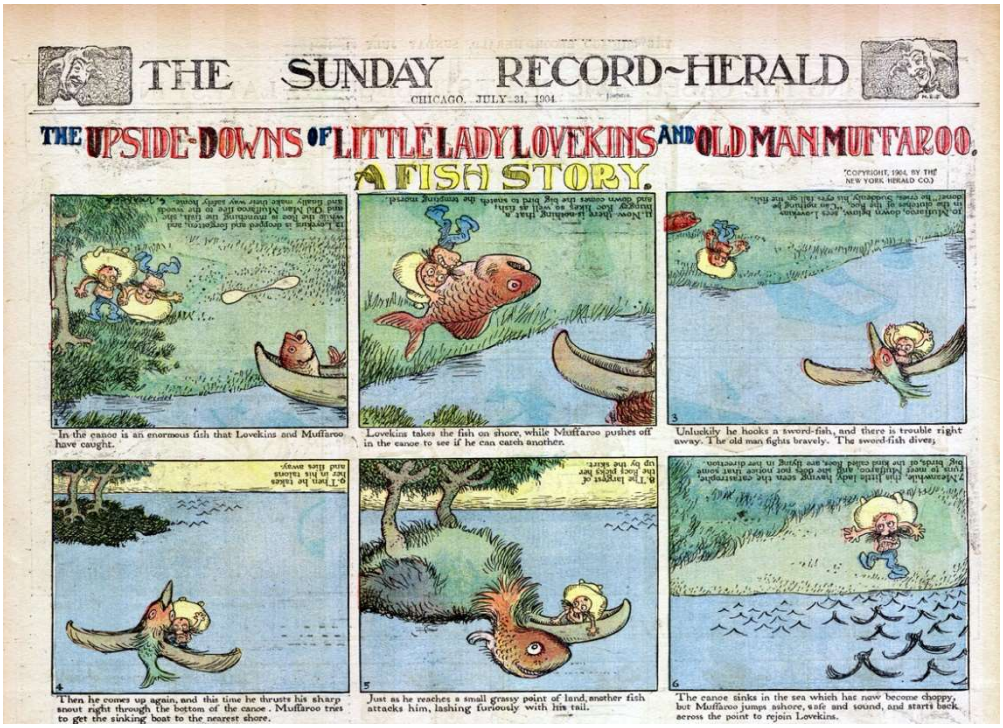


FIG. **4/33.** Verbeek, G. (1904). "A fish story", *The Upside Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo*, *The Chicago Record Herald*, 31 de julio de 1904.

Pese a la ya mencionada dificultad de hacer funcionar gráficamente una historia exclusivamente a partir de elementos reversibles, los *Up-Side Downs* de Verbeek siguen sorprendiendo por la radicalidad de la experimentación formal que proponen. No parecen, por tanto, haber perdido ni un ápice de originalidad. Como veremos más adelante, representan además uno de los antecedentes más claros de experimentación formal de autores y colectivos posteriores como Oubapo. Pero no es, sin embargo, la única serie de la prensa que emplea un recurso similar. Alfred Zantzinger Baker, un humorista de origen estadounidense pero durante un tiempo afincado en Francia (se llegó a fugar allí con la hija de Peter Newell, cuyas influyentes obras ya hemos mencionado aquí en varias ocasiones), publicó varias obras entre 1906 y 1907 influidas

por los *Up-Side Down*s de Verbeek[124]. También, aunque con un alcance artístico bastante menor, el conocido caricaturista Charles Lederer publicó en 1923, hacia el final de su vida, una serie de pequeñas viñetas reversibles llamadas *Turn me over*. Finalmente, *Gasoline Alley*, de la cual hemos analizado ya algunos ejemplos, empleó en una de sus entregas ocho viñetas que debían ser leídas al revés, ya que Skeezix cava un túnel que le lleva hasta China (**FIG. 4/34**). Esto provoca que a partir de la segunda fila de viñetas la página se lea al revés, de derecha a izquierda (incluso tras los saltos de fila) y de forma ascendente, antes de volver al orden canónico, de vuelta a "la normalidad" junto a Walt, en la última viñeta.

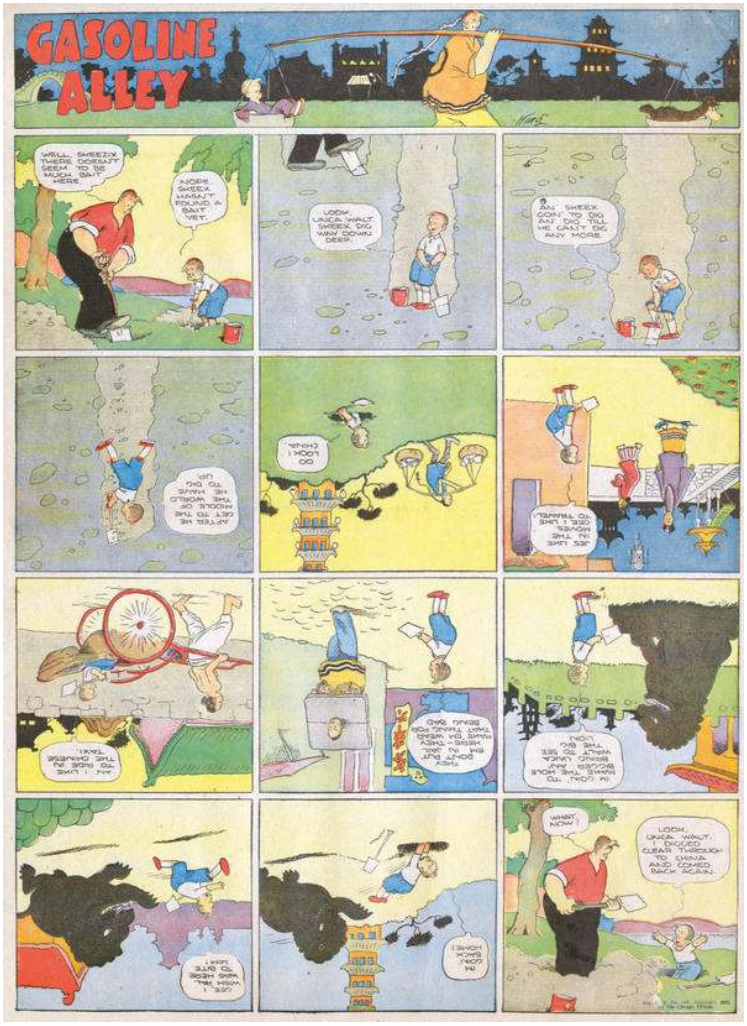


FIG. 4/34. King, F. (1925). *Gasoline Alley*, King Features Syndicate, 30 de agosto de 1925.

[124] Es conveniente recordar, en este sentido, que Verbeek llegó a publicar páginas en revistas europeas como *Le Chat Noir* y *Le Rire* antes de establecerse definitivamente en Estados Unidos. Además, una primera adaptación de sus *Up-Side Downs* fue publicada, si bien profundamente modificada y sin continuidad posterior, en *Le Petit Journal illustré de la jeunesse* en una fecha tan temprana como 1906.

Otros experimentos son más difícilmente clasificables. “An accident”, de Rube Goldberg (**FIG. 4/35**), presenta una viñeta humorística completamente fragmentada con motivo del April Fool’s Day, el equivalente angloamericano de las bromas del Día de los Santos Inocentes en España e Hispanoamérica. Los tamaños de las viñetas y los bordes irregulares hacen difícil entrever una secuencia clara; sin embargo, algunos elementos característicos del lenguaje humorístico del *slapstick* (un cañón, una pelota, atropellos, animales, peleas, etc.) son reconocibles. El contenido humorístico está presente en la nota que acompaña a la viñeta, que indica que el autor fue atropellado por un coche. Los editores han recuperado las piezas de su entrega y prometen una recompensa al lector que las recoloque para descubrir el sentido original. De nuevo, se puede observar la importancia de la propia presencia del autor en la página y de la reflexión humorística metaficcional sobre el medio. Esta ironía autoral aparece abundantemente en muchos de los primeros cómics, pero, según Maresca, redujo su presencia a partir de la introducción sistemática de los globos en el medio (2013, p. 9).

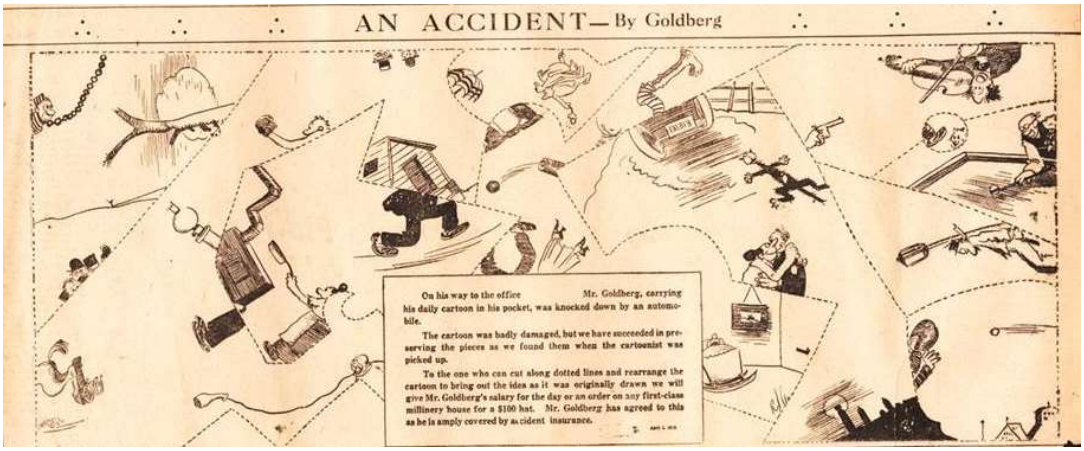


FIG. 4/35. Goldberg, R. (1915). “An accident”, *New York Evening Mail*, 1 de abril de 1915.

Fue la célebre serie *Inventions of Professor Lucifer Gorgonzola Butts*, *A.K.*, publicada de 1914 a 1964, la que dio fama a Goldberg. Cada entrega representaba un espectacular (e inútil) invento fantástico en el que cada parte de la maquinaria contenía una letra que remitía a una leyenda en la que se explicaba con detalle en qué consistía dicha pieza. Esta representación espacio-numérica, por cierto, no dista mucho, en su funcionamiento esencial, de la que ya había aparecido en siglos anteriores (FIG. 2/20). La obra de Golberg fue muy influyente, tanto en autores coetáneos como en series que

se publicarían más tarde, como la célebre *Grandes inventos de TBO* (publicada en el semanario español *TBO* a partir de 1943) o cómics como *Squirrel Food!*, de Gene Arhem. En "How to Get a Fresh Radish Out of your Garden" (1915), como se anuncia en el título, se reproduce una máquina para extraer un rábano (**FIG. 4/36**). La secuencia numérica comienza, como en el ejemplo anterior, en el ángulo inferior izquierdo de la viñeta y progresa ascendente y descendentemente de manera alterna hasta finalizar en el ángulo superior derecho. Este orden encuentra su correspondencia en la trayectoria de activación de las distintas partes del mecanismo, también de arriba abajo y de abajo arriba. Vemos así cómo, hace más de 100 años, ya se realizaban propuestas que combinaban mensajes verbales y elementos visuales en secuencias que rompían con la dirección de lectura tradicional empleando recursos de la esquemática, la cual recientemente ha vuelto a entrar con fuerza en el discurso del cómic, como veremos en la segunda parte de este trabajo.

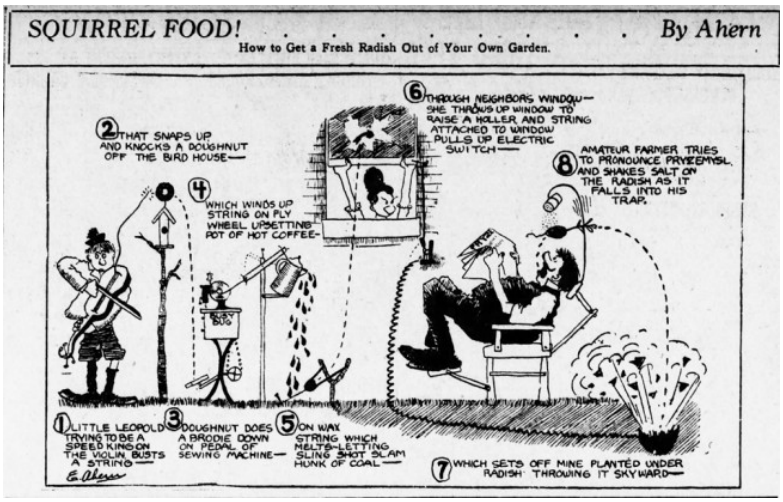


FIG. 4/36. Ahern, G. (1915), "How to Get a Fresh Radish Out of your Garden", *Squirell Food!*, NEA Syndicate, 1 de abril de 1915.

Queda de manifiesto, pues, que en numerosos cómics estadounidenses de finales del siglo XIX y principios del siglo XX parece haber, en efecto, un carácter que Couch (en Katz, 2013) llama "vodevilesco", una voluntad carnavalesca de reflejar el sinsentido. Este efecto se une al de falta de respeto a la autoridad, ya sean los personajes representados padres, empleadores o policías. No es extraño, pues, que los niños, las clases más desfavorecidas y el creciente número de inmigrantes los adoraran "por la

misma razón que las clases dirigentes los aborrecían: celebraban la anarquía, la rebelión y el triunfo de los desamparados"[125].

Se podrían haber examinado con detalle otras concepciones interesantes de la página en estas primeras décadas de la historia del medio[126]. La cantidad de ejemplos que podríamos analizar es prácticamente ilimitada, lo que nos hace coincidir con Maresca cuando señala que resulta paradójico que este tipo de experimentación suela ser considerada como una tendencia marginal (2013, p. 9). Los ejemplos analizados en esta sección atestiguan, en efecto, que los experimentos formales no resultan anecdóticos, sino que constituyen más bien la base sobre la que el medio surgió (o resurgió) con fuerza a finales del siglo XIX y principios del siglo XX. Este claro espíritu de libertad y experimentación formal, como veremos en la siguiente sección, irá dando paso a una cierta estandarización del lenguaje del medio. Por esa misma razón, muchas de estas obras, como se comprobará en la segunda parte de este trabajo, encontrarán una clara correspondencia con obras producidas décadas (e incluso un siglo) más tarde.

Podría pensarse que este tipo de innovaciones tan solo pueden encontrarse en la historieta estadounidense de principios de siglo XX. Sin embargo, en el cómic europeo también existen ejemplos de experimentación gráfica y narrativa. Frente al creciente proceso de regularización de la composición y número de viñetas en diversas publicaciones, algunos autores reaccionaron con propuestas muy interesantes. Es célebre, por ejemplo, la tradición de páginas y tiras mudas de publicaciones como *Le Chat* Noir desde finales del siglo XIX. Valga, pues, como último ejemplo de esta sección la poco conocida y fascinante página titulada "Fantaisie", de Luc Leguey (**FIG. 4/37**), publicada en 1907 y recuperada por el blog *Töpfferiana* (Sausverd, 2011b). El

[125] "for the same reason that the ruling clases abhorred them: they celebrated anarchy, rebellion, and the triumph of the underdog" (Maresca, 2013, p. 12).

[126] Algunas incluyen series como *The Prodigal Son* (1906-1907), de Gene Carr, en la que dos secuencias verticales paralelas y simultáneas que se unían en una viñeta final, o la página "Life in the Wrangle Flats" (1910), de T. E. Powers, en la que los propios bordes de las viñetas funcionan como paredes y techos del inmueble, presentando secuencias multilineales en las que se representa simultáneamente en bandas lo que ocurre en dos espacios diferenciados del mismo edificio. Las antologías de Maresca (2011 y 2013) recogen estas y otros ejemplos interesantes de innovación gráfica.

argumento, una simple travesura de un niño que reemplaza el adorno en forma de pájaro del sombrero de su tía por un ave de verdad, se ve enriquecido por la silueta que se forma a partir del contorno de las figuras dentro de cada viñeta. Leguey subvierte así la composición rígida de la página y la lectura lineal, proponiendo una visión holística de la obra. No se trata de un fondo continuo como tal (pues los personajes no se desplazan en ese espacio diegético extendido), sino más bien un recurso que entronca con la tradición de ilusiones ópticas que hemos mencionado anteriormente, además de otras como las de la cartografía simbólica y satírica (en las que los bordes de los países en los mapas creaban objetos y formas figurativas). La mezcla de planos que produce "Fantaisie" es muy llamativa, especialmente en el contexto de su época. Además, tras la lectura del texto situado en la parte inferior de cada viñeta, nos percatamos del elemento autorreferencial que se introduce al final de la historia, pues la mujer se encuentra "atormentada por la imagen del pequeño bromista y ahora cada vez que fija la mirada en un objeto, por ejemplo en este número de *La Jeunesse illustrée*, le ve burlarse"[127]. Esta última frase, junto a la propia revista que aparece esquemáticamente dibujada en la última viñeta, ofrecen una nueva visión de la página al lector, que, como la mujer, no puede dejar de ver ahora la sonrisa burlesca del niño. Este rico recurso de metaficción, que nos recuerda a los ejemplos de caligramas y poesía visual que hemos analizado aquí, aparecerá de nuevo con fuerza varias décadas después, como veremos en la siguiente sección.

[127] "hantée par l'image du petit farceur et maintenant chaque fois qu'elle porte son regard sur un objet, sur ce numéro de La Jeunesse illustrée, par exemple, elle le voit ricaner".

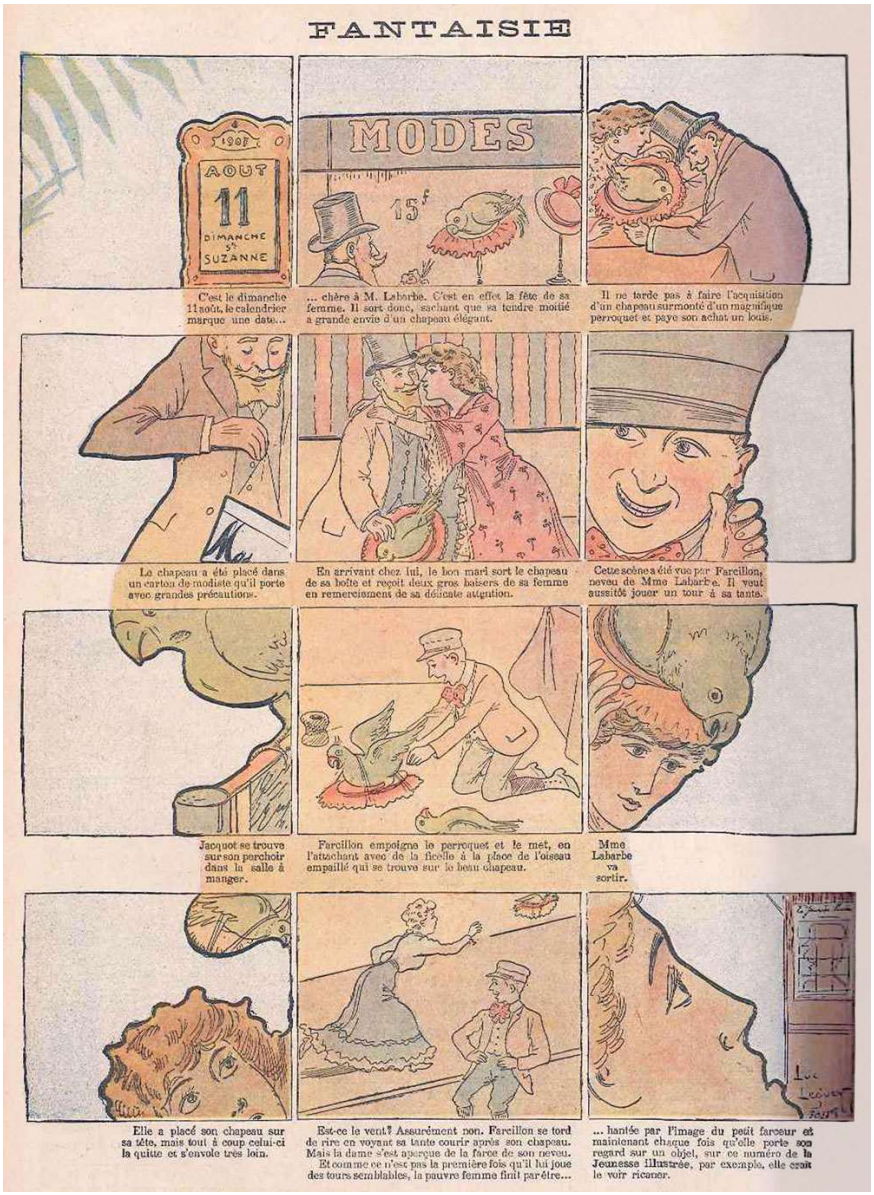


FIG. 4/37. Leguey, L. (1907). "Fantaisie", *La Jeunesse illustrée*, n° 243, 20 de octubre de 1907.

4.3 Protocolos de lectura y breve panorámica de la historia de los formatos

En el capítulo anterior, se pudo comprobar la importancia clave que el formato ha desempeñado en la historia de la transmisión textual. Así, tanto la página como una cierta lectura del códice se impusieron hasta el punto de volverse naturales y, por tanto, "invisibles". Resulta interesante, por tanto, analizar qué efectos pueden haber tenido en el discurso del medio los distintos formatos que el cómic ha utilizado a lo largo de su

historia. Sin voluntad de ser exhaustivo, este recorrido no servirá de contexto, sin embargo, para el análisis de obras realizado en la segunda parte de este trabajo.

Trabado Cabado, en su estudio sobre la novela gráfica, señala lo siguiente sobre el formato:

> Es verdad que la historia del cómic se halla íntimamente ligada a la de los formatos en los que se desarrolla. Más que en cualquier otro lenguaje, el cómic modela sus formas narrativas a partir del soporte en el que ve la luz. Este soporte físico […] no sólo indica qué se puede contar y cómo atendiendo a las restricciones que el propio espacio le impone sino que además se impregna de una serie de valores que actúan como indicativo de qué lugar ocupa dentro del entramado cultural. Así pues, el molde físico bajo el que se presentan las historias gráfico-narrativas genera un horizonte de expectativas bien determinado; supone un elemento de extremada relevancia porque advierte al lector, por un lado, qué se puede encontrar dentro y, por otro, guía al autor a la hora de ahormar su historia conforme a lo que se espera de ese formato. (2013b, p. 11)

En efecto, como examinamos anteriormente, el formato nunca es neutro y una de las razones del desprestigio cultural hacia el medio que nos ocupa es sin duda el pobre nivel de reproducción y de los materiales de una buena parte de los cómics a lo largo de la historia, que lo convirtieron en un producto desechable. En este capítulo, no obstante, trataré de dejar a un lado en gran medida las consideraciones histórico-sociológicas de la recepción del formato para centrarme en cuestiones más relacionadas con su influencia en el propio discurso del cómic. Sin embargo, como se comprobará, no será del todo posible, pues ambos aspectos se encuentran ligados íntimamente.

Pese al papel fundamental del formato en la historia del medio, tradicionalmente ha constituido un asunto muy secundario en la crítica y el estudio académico del cómic. Como ocurre en el caso de la transmisión literaria que examinamos en el capítulo anterior, los aspectos relacionados con el formato de la historieta no han sido tenidos tan en cuenta debido a su propia invisibilidad. Uno de los motivos puede ser la dificultad que supone ofrecer razonamientos justificados que no sean meramente observaciones superficiales. Como señala Lefèvre en uno de los pocos estudios que se centra exclusivamente en el formato, en este ámbito "algunas apreciaciones pueden sonar un poco crudas y no muy refinadas" (2015, p. 102). Otra de las razones la podemos quizás

encontrar en el tradicional acercamiento al medio, casi exclusivamente centrado en lo visual. Este "ocularcentrismo" que convierte al cómic en un objeto inmaterial (cuya lectura es transparente) es criticado por, entre otros, Hague, que señala que leer un cómic, lejos de ser un proceso exclusivamente visual, constituye una experiencia multisensorial; la lectura de un cómic debe ser "representado" (*performed*) desde el punto de vista material y temporal (2014, p. 37).

Töpffer supone un curioso punto de partida en la historia de los formatos de cómic. Pese a estar influido por los caricaturistas ingleses (especialmente Hogarth y George Cruishank) y por géneros como las llamadas "imágenes de Épinal" (estampas a color sobre temas populares, que influyeron en la posterior creación de los aleluyas en España), uno de los aspectos más originales de las creaciones del suizo es la utilización del formato del álbum apaisado. Es de sobra conocida la primera etapa de la transmisión textual de estas obras: Töpffer las realizó para un consumo privado, para su propio entretenimiento y el de su familia y amigos, así como para el de los estudiantes del internado que regentaba en Ginebra. A través de estas versiones manuscritas llegaron a otros lectores (entre los que se encontraba Goethe) que las leyeron con entusiasmo. Surgen así a partir de 1833 las primeras ediciones (de 500 ejemplares) en la editorial suiza Cherbuilez, reeditadas frecuentemente en los siguientes años y seguidas de diferentes adaptaciones, incluyendo las copias piratas de la editorial parisina Aubert a partir de 1839, la adaptación de *M. Cryptogame* para la revista *L'Illustration* en 1845 o las mucho más fieles adaptaciones de su hijo para la editorial Frères Garnier a partir de 1860.

Frente a las hojas sueltas que dominaban el mercado en esa época, la extensión de las obras de Töpffer no tiene precedentes: *M. Crépin* cuenta con 88 páginas que contienen 171 viñetas en total y *M. Vieux Bois* llega a las 220 viñetas en 92 páginas (Groensteen, 2014, p. 81). Todavía se utiliza únicamente el recto de la hoja, quedando el verso en blanco, y ya se emplea la foliación (numeración solo en los rectos, aunque en algunas ediciones se numeran también las viñetas). Se sabe que las obras manuscritas se encontraban en cuadernos de muy diferentes tamaños, algunos de los cuales (como

en el caso de *M. Crépin*) le permitieron en fases preliminares experimentar con dos tiras horizontales superpuestas en el mismo espacio. Sin embargo, cuando fueron litografiadas, Töpffer optó en todos los casos por una única tira de lectura horizontal en cuadernillos apaisados, cuyo tamaño solía oscilar entre 220 x 135mm y 285 x 185mm[128]. La estructura horizontal del formato crea así un claro eje de lectura de izquierda a derecha, reforzado por el argumento de la mayor parte de sus historias dominadas por las continuas caídas, persecuciones y metamorfosis de los personajes.

Sin embargo, lejos de establecer viñetas idénticas y repetitivas en cada página, los álbumes ya poseen una concepción plástica de la página y una preocupación por el ritmo narrativo. Las viñetas se adaptan así a la acción, alargándose o encogiéndose según lo que se necesite representar. Se aprecian así páginas con una sola viñeta panorámica o estrechísimas viñetas múltiples, que pueden llegar a representar tan solo una parte de un objeto o del cuerpo de un personaje. Además, las páginas no presentan siempre linealmente las aventuras de un único personaje, sino que a menudo aparecen digresiones y se alternan diferentes momentos temporales e historias paralelas en la misma página. Un ejemplo lo constituye la tercera página de *M. Cryptogame* (**FIG. 4/38**). A pesar del evidente eje de lectura de izquierda a derecha, en este caso las dos primeras viñetas muestran en la parte superior los sueños opuestos de M. Cryptogame y Elvire. Mientras que el apasionado cazador de mariposas sueña con un bosque repleto de mariposas fijadas con alfileres a los árboles, Elvire fantasea con un romántico paseo por el mismo bosque. En muchas ocasiones, además, las historias simultáneas ocupan el mismo lugar en la página, por lo que surgen motivos de contraste y correspondencia no solo dentro de la propia página, sino a través del álbum. Esta novedosa co-presencia de las imágenes, como ya hemos visto, constituirá una de las características fundamentales del medio en el futuro.

[128] La tesis de Camille Filliot *La bande dessinée au siècle de Rodolphe Töpffer, Suivi d'un catalogue des albums et feuilletons publiés à Paris et à Genève (1835-1905)* incluye un amplio catálogo detallado con información bibliográfica de numerosos álbumes de Töpffer y otros autores del siglo XIX (Filliot, 2017).



FIG. 4/38. Töpffer, R. (1830). *M. Cryptogame*. Autopublicado.

La versión de *M. Cryptogame* de Cham para el semanario francés *L'Illustration* se publica, curiosamente, en entregas del 25 de enero al 19 de abril de 1845. Las páginas horizontales con una sola tira de viñetas se superponen, de tres en tres, en la nueva página vertical de gran tamaño (**FIG**. **4/39**). En cada entrega se publicaba, de esta manera, una doble página con 18 viñetas, aunque, obviamente, en estos casos no existe un uso consciente de la página como elemento macroestructural. Se trata únicamente de tiras superpuestas que se adaptan al espacio disponible, lo que será una constante, como ya hemos visto, en la historia del cómic en la prensa. No es el autor el que controla la disposición y dirección de lectura de las imágenes y el texto, sino que debe adaptarse a las exigencias del editor y de la publicación[129]. De hecho, en el caso de la adaptación de Cham de *Mr. Cryptogame*, en 1846, un año después de aparecer en *L'Illustration*, se publicó respetando el formato de álbum apaisado original. Otro ejemplo de la

[129] Esta concepción del formato llegará en ocasiones hasta bien entrado el siglo XX. La primera edición francesa de las obras completas de Töpffer en 1975 se realizará en un formato de libro vertical y cada página reunirá dos de las páginas originales de los álbumes.

problemática de los formatos de este momento inicial del cómic lo encontramos en el tamaño, la disposición y el número de viñetas de las obras de Wilhelm Busch, autor alemán del siglo XIX influido también por el suizo y considerado como verdadero precursor del cómic estadounidense de la prensa[130], eran alteradas en función del formato (revista, hoja de periódico, álbum, etc.). Como señala Ries, "en cada caso la forma de presentación era diferente. La disposición de las imágenes no era percibida como un componente de la concepción artística, sino más bien como un elemento alterable a voluntad"[131]. Estas limitaciones, en algunos casos, no hicieron más que acentuarse durante el siglo XX. Es paradigmático, en este sentido, el caso de *La Jeunesse illustrée*, una de las primeras revistas de cómic para jóvenes en Francia. Publicada entre 1903 y 1935, imponía a sus autores composiciones de cuatro tiras de tres viñetas rectangulares, un modelo estandarizado que según los educadores favorecía los hábitos lectura en el joven público (Sausverd, 2011a).

La influencia de Töpffer fue notable tanto en Suiza como en todo el ámbito francófono (especialmente en Cham y Gustave Doré) y europeo[132]. A partir de 1850 los álbumes se distribuyeron en otros países y se llegaron a traducir a idiomas como el inglés, el alemán, el neerlandés o el danés[133]. La mayoría de autores influidos por el suizo mantienen una sola tira en un álbum apaisado, aunque algunos ejemplos (como *Souvenir des camps*, de A. Meylan, publicado en 1865) emplean dos. Doré utilizará, sin embargo, el formato vertical en obras como *Trois artistes incompris et mécontents*

[130] Su obra *Max und Moritz* fue una influencia clave en una de las primeras series de cómics estadounidenses, *The Katzenjammer Kids*, creada por Rudolph Dirks (autor de origen alemán).

[131] "in each case the presentation form was a different one. The arrangement of the pictures was not seen as a component of the artistic conception, but rather considered as changeable at will" (Ries, 1998, p. 118).

[132] La prueba de la popularidad y consolidación de esta nueva "literatura en estampas" se demuestra en que varios autores del siglo XIX, hoy consagrados en el canon literario, se aventuraron en el nuevo medio (a menudo en creaciones privadas y sin darle demasiada importancia). Algunos ejemplos incluyen Alfred de Musset, William Thackeray o Arthur Rimbaud. Asimismo, pintores de la talla de Toulouse-Lautrec también experimentaron con este nuevo medio.

[133] No se conocen sin embargo, que se sepa, traducciones de ninguna obra de Töpffer al español en el siglo XIX.

(1851) e *Histoire pittoresque, dramatique et caricaturale de la Sainte Russie* (1854), su última y más ambiciosa obra (tanto por sus 104 páginas como sus numerosos experimentos formales). Este espacio vertical más amplio de la página genera para Doré nuevas oportunidades en la distribución de las viñetas, lo que da lugar a una disposición muy libre en el tamaño y lugar de las viñetas. En *Histoire de la Sainte Russie*, por ejemplo, se combinan imágenes que ocupan una página entera con otras mucho más pequeñas, en ocasiones dispuestas libremente pero otras veces organizadas en tiras dispuestas en series muy planificadas, como en las biografías resumidas de los primeros zares de Rusia (**FIG. 4/40**), donde se pueden ver también las claras correspondencias espaciales al final de las tres primeras filas de viñetas que generan efectos de simetría y repetición.



FIG. **4/39.** Cham. 1845. *M. Cryptogame*, *L'Illustration*.

Sin embargo, el álbum, ya sea horizontal o vertical, solo será el vehículo narrativo del cómic durante unas pocas décadas. Como explica Groensteen, "desde 1880 a 1970 el cómic francés (y europeo) fue principalmente un fenómeno de prensa, y tan solo en

el periodo moderno el álbum, es decir, el libro, se convirtió en un soporte privilegiado, transformándolo en un fenómeno de edición"[134]. Se reduce, de esta forma, la presencia de historias largas en forma de cómic (u obliga, en todo caso, a su serialidad) y se destierra durante décadas el potencial del códice como soporte de navegación del relato. Existió, no obstante, una serie de obras no situadas estrictamente en la tradición del cómic que sí emplearon el códice y posteriormente tuvieron una influencia significativa en autores clave del auge de la novela gráfica como Art Spiegelman o Will Eisner: las novelas en imágenes o novelas sin palabras (también conocidas en inglés como *woodcut novels*, por el hecho de estar realizadas en grabados sobre madera).

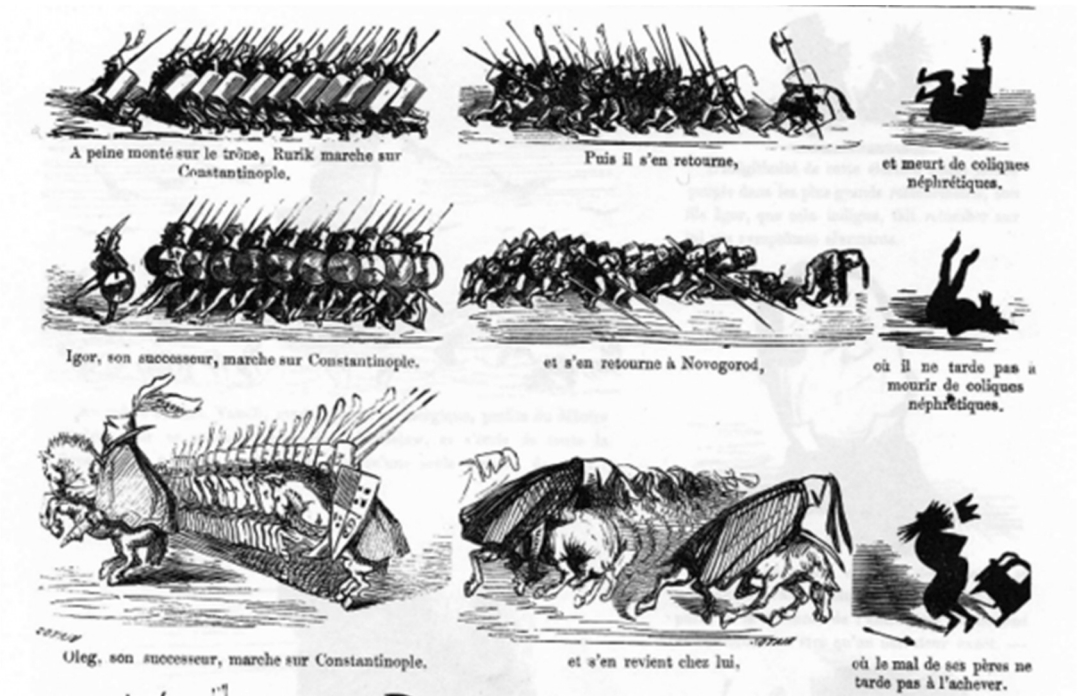


FIG. **4/40.** Doré, G. (1854). *Histoire pittoresque, dramatique et caricaturale de la Sainte Russie* (p. 13). París: J. Bry Aîné. Detalle de página.

Estas obras, influenciadas en su concepción estética por el expresionismo alemán, fueron especialmente populares (a través de reediciones y traducciones) en los años 20 y 30 en Europa (sobre todo en Alemania) y se suele citar como primer ejemplo del género *25 images de la passion d'un homme* (1918), del belga Frans Masereel, una

[134] "De 1880 aux années 1970, la bande dessinée française (et européene) a principalement été un phénomène de presse, et ce n'est que dans la période moderne que l'album, c'est-a-dire le livre, est devenu son support privilégié, la transformant en un phénomène d'édition" (Groensteen, 2014, p. 80).

historia con una rica simbología religiosa de un hombre común ejecutado tras liderar una revuelta obrera (**FIG. 4/41**). Posteriormente, el género se exportó a otros continentes como Estados Unidos (Lynd Ward fue uno de los representantes más notables, con varias de estas novelas publicadas entre 1929 y 1937) y algunos autores como Masereel ejercieron influencia en los géneros gráficos de tradiciones tan lejanas como la china (Xiao, 2013). La extensión de las obras era variable; desde los 25 grabados de la citada *25 images de la passion d'un homme* hasta los 167 de *Mon livre d'heures* (1919), también de Masereel, o las 234 de *Vertigo* (1937), de Lynd Ward. En cuanto a la utilización del espacio del códice, las novelas sin palabras solían emplear una sola imagen, de diversos tamaños, en cada página, utilizando solo el recto. No se produce, pues, interacción alguna entre las imágenes en el espacio de la página; en su lugar, el objetivo de los autores es presentar escenas aisladas conectadas por el lector a través de grandes elipsis al pasar las páginas (conectando de alguna manera con las elipsis de las obras de Hogarth, por ejemplo). El hecho de presentar una única imagen en cada página rodeada por un amplio margen y sin diálogos ni voz narrativa, junto con el alto contenido simbólico de muchas de las obras, parece orientar al lector a fijarse con detenimiento en cada escena. Sin embargo, no por ello las imágenes se leen simplemente en una sucesión lineal simple. En *Vertigo*, por ejemplo, Lynd Ward nos presenta tres personajes diferentes en tres historias separadas por epígrafes, pero no solo las imágenes invitan a ser comparadas por su semejanza o contraste, sino que en ocasiones las tramas y los personajes están interrelacionados. Se realiza así una utilización productiva del formato del códice, invitando al lector a volver atrás y releer para producir nuevos significados; este tipo de novelas, además, solían ser publicadas en formatos fácilmente manejables (octavos por lo general). Art Spiegelman apunta en esta misma línea cuando señala que quizás la clave para descifrar este tipo de novelas se halle en su forma de lectura: “el proceso de pasar las páginas hacia adelante y hacia

atrás, buscando detalles que destaquen y clasificándolos, se libera de las palabras para producir significado"[135].



FIG. **4/41.** Masereel, F. (1918). *25 images de la passion d'un homme* (pp. 24-25). Ginebra: Éditions du Sablier.

Volviendo a la más pura tradición del cómic a comienzos del siglo XX, recordemos que las tiras se acomodaban al formato correspondiente según el espacio disponible, sin tener demasiado en cuenta la localización de las viñetas. Así, los autores debían adaptarse al espacio que se les confiara; en la prensa norteamericana se llegaron a conocer los formatos por el tamaño que ocupaban en la página (*half-page*, *third of a page*, *quarter page* o los más grandes *tabloid page –tab-* y *half-tab*). Sin embargo, como se vio en la sección anterior, algunos de los autores de estas primeras series, especialmente aquellos que publicaban en las páginas dominicales, demostraron una gran originalidad y gozaron de cierta libertad creativa. Por ejemplo, el enorme tamaño de la página con el que trabajaban McCay (51 x 42 cm) y otros les permitió experimentar con la lectura convencional y enfatizar la unidad de la página: no solo se leen las viñetas de manera aislada, sino que la página entera está cohesionada y se percibe de manera holística. La libertad artística de la que gozaron varios autores en esta primera época del cómic en la prensa se tradujo en una fuerte experimentación gráfica, de la cual hemos visto ya ejemplos en la sección anterior. Numerosas series hacen apelaciones directas al lector y emplean recursos autorreferenciales y metaficcionales. La libertad era, además,

[135] "the process of flipping pages back and forth, hunting for salient details and labelling them, shakes the words loose to yield meaning" (Ward, 2010, p. XVI).

importante para los autores; se sabe, por ejemplo, que Herriman no apreció el hecho de que el King Features Syndicate le obligara a dividir sus páginas en dos tiras de agosto de 1925 a septiembre de 1929.

Sin embargo, la experimentación gráfica empieza a disminuir en los años 30 y comienza a dominar la lectura lineal de las series de cómic en la prensa[136]. Frente a una experiencia lectora más participativa, "la tira de aventuras de los años 30 favoreció el realismo visual, los personajes consistentes, una narración lógica de 'causa y efecto' y la construcción de una relación voyeurista con la historia contada"[137]. En efecto, el lenguaje se fue progresivamente estandarizando, incluyendo la lectura de izquierda a derecha y de arriba abajo. Además, no se trata de un fenómeno exclusivo del contexto estadounidense; el análisis que Lefèvre realiza del contexto belga (y europeo) de 1888 a 1929 arroja un resultado similar de estandarización de la página (2009, p. 252). Aunque siempre existirán ejemplos de experimentación (*Krazy Kat* se publicará hasta el año 1944), desde finales de los 30 el protagonista será un nuevo formato: el *comic book*.

El *comic book* nace en un principio de la intención de ofrecer reimpresiones agrupadas para comercializarse de nuevo, pero no supone un éxito editorial hasta el nacimiento del cómic de superhéroes, heredero de las tiras de aventuras como *Flash Gordon*. El primer número de *Action Comics* en abril de 1938, donde aparece por primera vez Superman (**FIG. 4/42**), dará comienzo a la llamada "Edad de oro" de los *comic books* hasta los años 50. En 1941, por ejemplo, ya se vendían 10 millones de copias al mes y había hasta 29 editoriales de *comic book*s en el mercado (Duncan & Smith, 2009, p. 33). El nuevo formato consolida el orden de lectura canónico de la página y lo extiende ahora a un cuaderno entero, aunque no se suele prestar una excesiva atención al espacio de la doble página. Sin embargo, el nuevo énfasis en una historia más larga

[136] En el ámbito del cómic norteamericano, Carlin considera que en los años 20 se termina el primero de los periodos de la historia del cómic en ese país, que había comenzado en torno a 1900 y se caracterizó por una mayor experimentación que en la época que le sucedió (2005, p. 27).

[137] "the adventure strip of the 1930s favored visual realism, consistent characters, logical 'cause- and-effect' storytelling, and the construction of a voyeuristic relationship to the story being told" (Gardner, 2013, p. 247).

proporciona un mayor peso al texto, que predomina claramente sobre la imagen, tanto en los bocadillos (los personajes explican lo que hacen) como en los frecuentes cartuchos ("al día siguiente", "una hora después"), indispensables para hacer avanzar la trama rápidamente (como se muestra en la FIG. 4/42). Existe también, por otra parte, una menor atención a la disposición de página: las viñetas son invariablemente rectangulares y la narración suele ser inmediata, de viñeta a viñeta. Asimismo, en comparación con algunas de las series que dominaron la prensa norteamericana décadas antes, el dibujo se esquematiza y el espacio se ve reducido: no suele haber más de tres filas de viñetas por página. La calidad de impresión era, por lo general, muy baja; se publicaba de forma rápida, con papel barato y pobre resolución de colores. Por este motivo, algunos críticos como Hatfield señalan que el *comic book*

> era ante todo una propuesta comercial, y solo más tarde se convirtió en un medio artístico individualizado. De hecho, entre 1934 y 1945, desde un punto de vista estético, no son más que un descubrimiento de que este formato barato, adoptado por razones puramente comerciales, podía ser utilizado para comics que pudieran verse y leerse de forma muy diferente a las tiras cómicas de los periódicos que les habían precedido. (2013, p. 117)

La consolidación del *comic book* implicó asimismo el triunfo en el medio de las tramas serializadas a lo largo de entregas, para las cuales ya existían los modelos de la *pulp fiction* y las novelas juveniles por entregas. Es necesario recordar, en este sentido, que las revistas *pulp* habían consolidado en fechas tempranas las historias de aventuras con "héroes" como Tarzán (1912) o el Zorro (1919). En cuanto al número de páginas, *Famous Funnies: A Carnival of Comics* (1939), la publicación que es considerada a menudo como uno de los primeros ejemplos de *comic books*, constaba de 36 páginas. En los años que siguieron, algunos ejemplares llegaron a las 68 páginas, pero el formato que se acabaría convirtiendo el mayoritario cuenta con 32 páginas[138].

[138] En la actualidad, estas se ven a menudo reducidas realmente a poco más de 20, debido a la frecuente presencia de la publicidad.



FIG. 4/42. Siegel, Jerry (guion) & Shuster, Joe (guion). (1938). Portada y primera página de "Superman". *Action Comics*, nº1. Nueva York: DC Comics.

Pocos otros formatos como los *comic books* ejercerán una influencia tan grande en la historia del medio y resistirán tan bien el paso del tiempo, pero paralelamente a estos existieron otros medios de publicación que en ocasiones sirvieron de vehículo de transmisión para el cómic. Entre ellos, destacan los llamados *big little books* que, como su propio nombre indica, eran de tamaño reducido (menos de 10 centímetros de ancho y menos de 12 de alto) pero podían llegar a contener más de 400 páginas. Solían ser adaptaciones de series ya célebres tanto del cómic (*The Gumps*, *Dick Tracy*) como de programas radiofónicos y películas, y sus páginas solían alternar texto (en el verso) e ilustraciones a toda página (verso). El primer *big little book* se publicó en el 1932. Las biblias de Tijuana, una suerte de antecedente de los cómics *underground* por su contenido satírico y pornográfico, ya comenzaron a circular clandestinamente a partir de los años 20. La mayoría eran publicaciones cortas (normalmente de 8 páginas, por lo que también se las conoce en inglés como *eight-pagers*, aunque algunos ejemplares podían llegar hasta las 16) en formato apaisado que cabían en la palma de la mano (por lo general tenían un tamaño medio de 7x10, 5 cm). Aunque opuestos en su contenido, ambos formatos compartían su carácter popular y eran asequibles para el gran público. Fueron perdiendo popularidad y acabarían desapareciendo antes de los años 60, al contrario que el *comic book*, que ha sobrevivido hasta la actualidad.

Tan relevante fue el formato del *comic book* en la historia del medio que produjo incluso una suerte de "contraformato": el *comix* o cómic *underground*. Los *comix* se saltaron inicialmente los canales de distribución tradicionales del cómic (eran autopublicados, con periodicidad errática y distribuidos en la calle y en tiendas de discos y de parafernalia de drogas) y escandalizaron a las autoridades y al público por su temática sexual, violenta y autobiográfica exclusivamente para adultos. Además, resulta interesante que utilizaran el *comic book* como formato, transformando "un objeto que era insulso y mecánico en un objeto expresivo radicalmente nuevo, un vehículo para las revelaciones más personales y autobiográficas" (Hatfield, 2013, p. 113). Autores como Robert Crumb (por ejemplo, en su ya mítico *Zap Comix*) se apropiaron del formato y lo manipularon subversivamente, criticando a la sociedad a través del propio cómic como objeto. *Zap Comix* incluía frecuentemente parodias de los géneros tradicionales y hasta de elementos paratextuales de los *comic books* como sello del Comics Code o los anuncios publicitarios. El boom del cómic *underground* fue corto (desde 1968 a 1975) antes de que la nueva estética fuera absorbida por los canales de distribución más tradicionales, pero fue trascendental para la tradición del cómic alternativo de los 80, íntimamente relacionada con el auge de la novela gráfica.

En países como España (o, entre otros, Italia) el *comic book* no será el formato predilecto para la transmisión de historietas durante varias décadas. Desde los años 30, y especialmente los 40, dominaron el paisaje editorial los cuadernos de historietas, publicaciones apaisadas que compartían con los *comic books* el mismo dominio de la aventura, la acción y el escapismo. A las primeras recopilaciones de material de la Editorial Hispanoamericana, se sumaron la Editorial Valenciana (con títulos como *Roberto Alcázar y Pedrín* o *El Guerrero del Antifaz*), Ediciones Toray (*Hazañas Bélicas*) y, ya en los años 50, Bruguera (siendo *El Capitán Trueno* una de las series más celebres de la historieta española). Como consecuencia del auge de otros medios de entretenimiento como la televisión y la creación en 1962 de la Comisión de Información y Publicaciones Infantiles y Juveniles que condenaba su violencia, este formato acabo por desaparecer también en los años 60.

Asimismo, la prensa, que como vimos ya había jugado un papel importante en la historia del medio en el siglo XIX, es uno de los principales vehículos de distribución del cómic en Europa. Las *Aventures de Tintin*, por ejemplo, aparecen inicialmente en 1929 en *Le Petit Vingtième*, suplemento semanal infantil del periódico *Le Vingtième Siècle*. Dentro de la tradición de la *bande dessinée* franco-belga surgieron también después de la guerra varias revistas que ejercerían una gran influencia por el éxito de sus autores, como *Spirou* (1938) o *Le Journal de Tintin* (1946) y, más adelante, *Pilote* (1959). Sin embargo, muchas de las series publicadas por entregas en estas revistas (*Tintin*, Spirou, Gaston, *Lucky Luke*, *Asterix*, etc.) pasarían a la historia por su publicación en álbum, formato asociado tradicionalmente (y todavía hoy en día) con la tradición franco-belga que se consolidó también después de la segunda guerra mundial. Inicialmente los álbumes recogían historias completas antes serializadas en revistas, pero progresivamente fueron publicando material original. Por motivos editoriales (los impresores trabajaban con cuadernos de 8 páginas por las dos caras), el número de páginas se estandarizó normalmente en 64 o, más habitualmente, 48 páginas, lo que obviamente marcaba el tipo de tramas y arcos argumentales de las historias que se podían realizar. Frente al *comic book* estadounidense, la *bande dessinée* acabó asociada por la encuadernación en tapa dura, el mayor tamaño (30 x 22,5 cm frente a 26 x 17cm) y el uso de materiales de impresión de mejor calidad (papel, color, etc.), lo que explica parcialmente el mayor estatus cultural del medio en el contexto francobelga.

El medio que nos ocupa, como hemos comprobado, ha recibido numerosos nombres a lo largo de la historia, pero el término de novela gráfica ha resultado especialmente relevante en los últimos años. Además de su uso en algunos títulos como *Bloodstar* (1976), de Richard Corben, una de las primeras obras que contribuyó a popularizarlo fue *A Contract with God and Other Tenement Stories* (1978), de Will Eisner, seguida de otras tres publicadas en el año 1986: la primera parte de *Maus*, de Art Spiegelman; *Batman: The Dark Knight Returns*, de Frank Miller; y *Watchmen*, de Alan Moore y Dave Gibbons. Desde entonces, la novela gráfica parece haberse consolidado, apareciendo en las bibliotecas y las librerías generalistas. Sin embargo, todavía sigue siendo un término controvertido de difícil definición. No hay espacio aquí para explorar

el debate terminológico con detalle[139], pero valga decir que existe una concepción de la novela gráfica como movimiento (historias con cierta complejidad argumental dirigidas a adultos y sin limitaciones temáticas o de género[140]) frente a otra visión más relacionada con el formato (un único número de cierta extensión en formato libro[141]). Entre estas dos visiones aparecen, obviamente, otras intermedias, sin mencionar que, por otra parte, numerosos autores influyentes (como Alan Moore o Art Spiegelman) rechazan la etiqueta, al igual que otros críticos, que llegan a hablar de "perversión genérica de una etiqueta editorial" (Barrero, 2013). En cualquier caso, sí parece evidente que el auge de la llamada novela gráfica implicó un cambio de paradigma hacia un cómic más autoral y más libre de imposiciones estilísticas, temáticas o de extensión, tanto respecto al modelo de *comic book* como al de álbum franco-belga (también denominado despectivamente "48CC", al tener de 48 páginas y ser *cartoné* –encuadernado en tapa dura– y en color, por Jean-Christophe Menu, uno de los fundadores de L'Association, editoral que precisamente buscaba una mayor libertad autoral y creativa en la *bande dessinée*). El nuevo formato supuso, asimismo, la consagración definitiva del códice como vehículo del cómic, especialmente en cuanto a la existencia de historias que se extienden durante numerosas páginas en un solo volumen.

Por último, es necesario cubrir, aunque sea a grandes rasgos, el formato de publicación del manga japonés. Con una larga tradición gráfica tras de sí, el manga

[139] Véanse los trabajos de, entre otros, García (2010) y Trabado Cabado (2013b).

[140] Destaca en lo que llevamos de siglo el auge de la autobiografía en la novela gráfica, con numerosos ejemplos como *Persépolis* (2000-2003), de Marjane Satrapi; *Blankets* (2003), de Craig Thompson o *Fun Home* (2006), de Alison Bechdel. Sin embargo, cabe destacar esta línea ya estaba presente en el cómic *underground*, incluso en formatos largos, al menos desde la publicación de *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary* (1972), de Justin Green.

[141] Con la problemática de que buena parte de las novelas gráfica canónicas (incluidas las ya citadas *Maus*, *Batman*: *The Dark Knight Returns* y *Watchmen*) fueron primero publicadas de manera serializada. Este aspecto, que no se suele tener en cuenta, es fundamental, pues cambia significativamente la recepción de la obra y la experiencia de lectura, y en la versión recopilada provoca la pérdida de elementos paratextuales como las portadas, las notas editoriales y los anuncios, todos ellos importantes, como señala Priego, en la construcción de la textualidad (2010, pp. 130-131). Se establece, por otra parte, un paralelo entre la historia de la novela y la novela gráfica puesto que, aunque suele ser olvidado, novelas consideradas hoy clásicas como *Grandes esperanzas* (1860), de Charles Dickens, o *Crimen y castigo* (1866), de Fiódor Dostoyevski, fueron publicadas inicialmente de manera seriada.

moderno también despegó después de la guerra. Los *akabon* o "libros rojos" (por su uso de ese único color que destacaba en el blanco y negro), eran pequeños libros de bolsillo producidos de forma barata y vendidos en festivales y tiendas de dulces. Este formato dio la oportunidad a autores como Osamu Tezuka de publicar sus primeras historias. Sin embargo, las revistas se convirtieron rápidamente en el vehículo de distribución del manga, como la pionera *Manga Shōnen* (1947), en la que Tezuka publicó *Astroboy*, a la que se unirían más adelante otras como *Shōnen Magazine* (1959). Las revistas, a diferencia de Europa, siguen siendo todavía uno de los principales medios de distribución del manga en Japón y su tamaño puede llegar a ser muy extenso (varios cientos de páginas en libros similares a listines telefónicos) e incluir un gran número de historias. Sin embargo, el manga está también asociado a otro formato, el *tankōbon* (en Occidente se trata prácticamente del único formato en el que se publica manga en la actualidad). Se trata de tomos de formato de bolsillo (hay varios tipos, pero generalmente el tamaño es de 12,8 × 18,2 cm) que recopilan las entregas de una sola serie y que, contrariamente a las revistas, no se consideran desechables. El número de páginas varía, pero la mayoría se encuentra entre las 170 y las 240 páginas.

A lo largo de esta sección hemos intentado recoger una panorámica de la historia de los principales formatos que el cómic como medio de expresión ha empleado. Hemos comprobado, pues, que los formatos existentes son tremendamente variados y cada tradición y época ha privilegiado unos sobre otros. Será importante tener en cuenta estas consideraciones para la segunda parte de este trabajo, en la cual se analizarán numerosas obras que reinventan o rompen con estas tradiciones.

SEGUNDA PARTE:
ANÁLISIS Y CLASIFICACIÓN DE LAS RUPTURAS DE LOS PROTOCOLOS TRADICIONALES DE LECTURA EN EL CÓMIC

En la primera parte de este trabajo se han tratado de definir los protocolos de lectura predominantes en Occidente. Para ello, se han analizado los orígenes de la dirección de la escritura, con especial hincapié en el bustrofedón, en la escritura dextroversa y en las implicaciones cognitivas que conlleva todo sistema de escritura. En segundo lugar, se ha explorado la presencia de estos protocolos tradicionales de lectura en los estudios visuales y el arte, sin dejar de lado la existencia de otras direcciones de lectura. A continuación, estos protocolos han sido relacionados con el formato del códice y uno de sus elementos articuladores: la página. Se han estudiado así tanto la concepción lineal de la lectura del códice que acabó prevaleciendo como otras tradiciones que socavan esa forma de lectura, examinando ejemplos de literatura experimental, literatura infantil y libros y revistas de artista. Finalmente, en esta última sección se han examinado estos protocolos en el discurso del cómic, realizando una revisión teórica acerca del lenguaje del medio, un análisis de ejemplos que ya desde una época temprana proponían formas alternativas de lectura y un recorrido por la historia de los formatos.

En esta segunda parte, se analizan exclusivamente obras que rompen de algún modo con los protocolos de lectura tradicionales que se han definido en la primera parte. La mayoría de ejemplos proviene de obras publicadas a partir de finales de los 60 y principios de los 70, por ser la época en la que algunos autores comienzan a experimentar a nivel del discurso narrativo del medio y de la disposición de la página[142]. Sin embargo, no se trata de una categorización cerrada ni cronológica, por lo que cuando sea necesario se recurre a ejemplos de décadas anteriores.

Soy consciente de la amplitud y la variedad de autores, obras, estilos y épocas que se recorren en las siguientes páginas. Bordes, en su estudio sobre la arquitectura

[142] Ya observamos en el capítulo 4 que el cómic pasó por un proceso de estandarización a partir de los años 30. Bordes señala que en el periodo que siguió el cómic, hasta la década de los 60, "se asentó en su forma y profundizó sus contenidos en pocas direcciones, a costa de adormecer la exploración de sus límites" (2017, p. 383). Asimismo, Barbieri indica la existencia de un cómic de autor en Europa, una fase de vanguardia entre los años 60 y 70 en la que los autores "reaccionaron contra una página construida estáticamente, innovando nuevos modos de construirla" (1992, p. 165).

narrativa del cómic, concebido originalmente como tesis doctoral, también realiza una categorización de ejemplos, por lo que hago mío el espíritu de su proyecto:

> No es fácil construir una categorización y menos ir encontrando un número significativo de casos que vayan encajando en cada una de las categorías, es una actividad muchas veces fortuita que tan solo el paso del tiempo con muchas lecturas puede ir ampliando. Eso sí, en el caso del cómic, cada ejemplo que se encuentra raramente resulta completamente reiterativo y aporta casi siempre una nueva faceta para la reflexión. Se entiende por ello que esta es una clasificación abierta y potencialmente infinita, tanto en forma como en contenido. (2017, p. 257)

Este trabajo plantea, pues, una clasificación abierta y en ningún caso definitiva o excluyente, pues el objetivo es establecer unos parámetros que nos ayuden a comprender mejor el discurso del medio que nos ocupa. Sin embargo, se intenta evitar la simple acumulación de ejemplos de obras; el objetivo no es confeccionar un repertorio o diccionario visual de elementos gráficos como la ya citada obra de Gasca y Gubern (1994), que Bordes sigue en algunas de las partes de su trabajo. En su lugar, aunque sin renunciar en algunas ocasiones al breve apunte o a la cita de una obra, se estudian con cierto detalle las obras de estudio, realizando un análisis pormenorizado de algunas de ellas. Asimismo, se trazan continuas comparaciones entre estos cómics y los ejemplos (tanto cómics como obras pertenecientes a otros medios) ya analizados en la primera parte, tratando así de unir y dar coherencia a los objetivos de este trabajo de investigación.

A continuación se presentan las macrocategorías que se desarrollan en la segunda parte. El orden de las secciones no se justifica de manera cronológica, pues como se ya ha dicho el objetivo de este trabajo es analizar el discurso y el lenguaje del medio. Se puede observar que se comienza analizando las innovaciones de los protocolos de lectura dentro de la página y del formato del códice y se finaliza con aquellas que rompen con dicho contenedor. Sin embargo, es necesario señalar que, obviando esta trayectoria que recorre la segunda parte, el orden no será completamente estricto. Esto se debe a que a menudo las obras presentan más de una innovación en sus propuestas discursivas, por lo que pueden ser relevantes en más de una categoría. Por este motivo, no solo se hará referencia, como ya se comentado, a

conceptos y obras analizados en la primera parte, sino que existirá una continua interrelación entre las propias secciones de la segunda parte.

La segunda parte comienza analizando ejemplos en los que aparece una **lectura holística** de la página que sustituye o complementa la lectura exclusivamente lineal de las filas de viñetas. Seguidamente, se exploran obras en las que aparece una **dirección de lectura modificada** y no se sigue el conocido patrón de izquierda a derecha y arriba abajo. Las propuestas, como se verá, son muy variadas y en ocasiones muestran la influencia de otras tradiciones como la esquemática. Se explorarán también aquí las posibilidades del dibujo-trayecto, que tiene la capacidad de liberar al dibujo del encuadre tradicional de las viñetas y crear diversas trayectorias diegéticas que a menudo rompen con la dirección de lectura tradicional. La sección de **multilinealidad** engloba los distintos mecanismos que emplean los cómics para incluir varias líneas narrativas en el espacio de la página o la doble página y a menudo se analizan ejemplos que emplean algunas formas de lectura ya exploradas en las secciones previas, pero modificadas con el fin de poder desarrollar más de una historia en el mismo espacio. Finalmente, se estudian ejemplos de obras que rompen de alguna manera con la lectura convencional planteando formatos **más allá del códice**. En primer lugar, se tienen en cuenta formatos alternativos al códice y utilizaciones no convencionales del mismo, para después abordar códice alterados físicamente y, por último, obras que abandonan el propio códice.

CAPÍTULO 5: LECTURA HOLÍSTICA

5.1. Introducción

En el capítulo anterior se señaló que una de las características principales del medio que estudiamos está representada por la tensión que se crea entre ver y leer, entre la linealidad y la tabularidad. Desde el momento en el que coexisten varias imágenes en un mismo espacio, todo cómic participa de este fenómeno de lectura holística pero, como ya se indicó, algunas obras enfatizan de manera mucho más clara esta tensión fundamental del medio. En este capítulo se desarrollará ese concepto de lectura holística de la página o la doble página, dividida en tres secciones: efecto acumulativo, fondo continuo y visión de rayos X.

5.2. Sobre la unidad de la página y su lectura

Como ya indicamos también, el *comic book* en cierta manera instauró una forma de lectura dominada por lo lineal, en la que la acción domina el relato y lo sucedido en una viñeta nos lleva inmediatamente a la siguiente, en disposiciones de viñetas regulares. Predomina, además, la lectura convencional, de arriba abajo en forma de zeta, en la que el texto suele llevar el peso del relato. Cohn ha realizado recientemente dos estudios hasta la fecha (Cohn, Taylor & Pederson, 2017; Cohn & Pederson, 2016) en los que investiga, a través de un corpus de 40 series, la evolución de las disposiciones de página y las estructuras narrativas en los cómics estadounidenses de superhéroes desde los años 40 hasta el 2010. Según estos estudios, en este género se ha producido una descompresión de la narración, con menos viñetas por página, más transiciones temporales, menos transiciones espaciales entre las viñetas y menos dependencia del texto en favor de estructuras narrativas más visuales (Cohn *et al*., 2017). Por otro lado, mientras que la lectura de arriba abajo sí se mantuvo estable, los saltos de filas de viñetas se redujeron a lo largo del tiempo (disminuyendo la influencia de la lectura en zeta, que sin embargo se mantiene presente) y se produjo una evolución de disposiciones de página más regulares a otras más variadas en función de lo narrado que

tienen en cuenta la página como lienzo en lugar de como cadena de viñetas (Cohn & Pederson, 2016). Debido a la escasez de este tipo de estudios y el carácter pionero de los mismos, es necesario considerar estos resultados como provisionales y revisables. Sin embargo, sí parecen confirmar la tendencia de estandarización del discurso de los cómics que analizamos en el capítulo anterior y anuncia la lectura holística de la página que exploramos en esta sección, al menos en el ámbito del cómic de superhéroes.

Curiosamente, como vimos, la unidad de la página era fundamental en muchas de las obras maestras del cómic de la prensa norteamericana (*Little Nemo*, *Krazy Kat*, *Naughty Pete*, etc.). Esta visión de la página pasa a un segundo plano durante algunas décadas en el cómic *mainstream*, pero es recuperada por numerosos autores, especialmente a finales de los años 60. Esta recuperación de la página y el mayor peso del contenido visual de los cómics posibilitarán, como veremos, una mayor experimentación y nuevas posibilidades comunicativas para el medio. Buena parte de las innovaciones discursivas que analizaremos, tanto en esta como en otras secciones, establecen conexiones claras con algunas de las obras de décadas anteriores analizadas aquí, reinsertándose en una larga tradición de experimentación formal. Sin embargo, en otros casos es posible que esta inserción sea inconsciente. Se ha hablado frecuentemente del cómic en términos de "arte sin memoria" y se cita con frecuencia, una vez más, a Groensteen: "el cómic es un arte que cultiva de buen grado la amnesia y no se preocupa demasiado por su patrimonio"[143]. Esta falta de preocupación por tradiciones anteriores del propio medio ha provocado en distintos momentos el desconocimiento de algunas de las exploraciones y descubrimientos de autores del pasado. Este fenómeno se puede ver en el siguiente ejemplo: McCay, en su búsqueda de un lenguaje más visual, eliminó gran parte del texto para su *Little Nemo*; décadas después, Hergé volvió a pasar por el mismo proceso para su *Tintín*. El ejemplo no es extrapolable del todo al mayor papel de la unidad discursiva que la página volvió a ganar, pues incluso hoy en día todavía existen cómics en los que predomina una lectura lineal

[143] "La bande dessinée est un art qui cultive volontiers l'amnésie et n'a pas grand souci de son patrimoine" (Groensteen, 2006, p. 67).

de viñeta a viñeta. Pero sí es indicativo para recordar que parte de la tradición de intensa experimentación gráfica y narrativa presente en los orígenes del cómic, especialmente en las series de prensa norteamericanas, no fue siempre tenida en cuenta hasta una época muy reciente.

5.3. Efecto acumulativo



FIG. 5/1. Lee, S. (guion); Steranko, J. (dibujo) & Sinnott, J. (entintado). (1969). *Captain America*, nº 111. Nueva York: Marvel Comics.

Comencemos, pues, con una conocida página de uno de los arcos argumentales de *Captain America* (**FIG. 5/1**). La disposición de esta página emplea trece viñetas de reducido tamaño en las que no aparece texto extradiegético. Se trata de la secuencia de introducción de la historia, como comprobamos en los nombres de los autores que aparecen integrados en la etiqueta de una de las atracciones. Las imágenes están construidas desde una perspectiva subjetiva y las viñetas con bordes superpuestos no parecen introducir ningún orden de lectura; en su lugar, se construye progresivamente el ambiente un tanto siniestro de la feria donde Steve Rogers sufrirá una emboscada de Hydra. Las únicas viñetas que parecen introducir una secuencialidad clara son aquellas que representan la mano que extrae la predicción del futuro, que es en realidad el título de la historia, aunque se pueden establecer también conexiones a través de un código de colores (la máquina representada en las dos viñetas azules superiores o las viñetas rosas de la caseta de tiro, por ejemplo) entre viñetas no contiguas. El lector probablemente escanea la página de una manera holística antes de detenerse en las viñetas; la página, de una manera no lineal, consigue un efecto de acumulación de tensión que anticipa la violencia de páginas posteriores. Inspirado por Jack Kirby, Steranko se hizo famoso por sus composiciones dinámicas y sus *splash pages* (hasta de 4 páginas, como en el número

167 de *Strange Tales*); en los años en los que colaboró con Marvel incorporó a menudo influencias del fotomontaje, el cine, el expresionismo, la psicodelia y el arte pop. Fue influido por autores europeos como Guido Crepax y es considerado uno de los grandes renovadores del lenguaje del cómic en el contexto del cómic de superhéroes.

Alrededor de los mismos años aparecían los *Zap Comix* de Crumb, aparentemente desde un modelo contrapuesto, pues como vimos en el capítulo anterior el cómic *underground* empleaba el propio formato del *comic book* para criticar el discurso tradicional del cómic y la sociedad en la que estaba enmarcado. Son numerosos los ejemplos de Crumb que se podrían analizar y volveremos a examinar otros más adelante, pero centrémonos ahora en tres páginas que aparecieron en alrededor de los años 70. "Bo Bo Bolinsky. He's the No. 1 Human Zero – He's No Big Deal" (**FIG. 5/2**) es una de las diferentes historias de un personaje recurrente de Crumb que se caracteriza por su mediocridad (como indica el título de esta historia) y su falta de actividad (aparte de emborracharse). En esta página, Crumb emplea una disposición completamente regular, un *grid* fijo en el que las viñetas tienen el mismo tamaño. En este tipo de construcción, cabría pensar que se da por supuesta una lectura lineal de arriba abajo en zigzag. Sin embargo, el lector no tiene ninguna pista temporal ni secuencial que le indique el orden a seguir en su lectura. En su lugar, se le ofrece nueve perspectivas del personaje, a través de viñetas con planos generales, detalle, cenital, contrapicado, etc. Dada la postura y la expresión neutra del personaje, parece que el tiempo se ha detenido; aunque tampoco se podría descartar que el tiempo pase pero el personaje permanezca inmóvil, sin hacer nada. En cualquier caso, la falta de narratividad y resolución constituye una parte importante de lo que Crumb pretende comunicar.

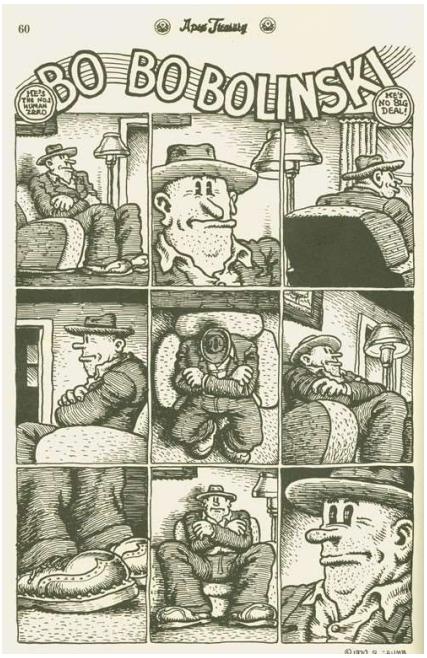


FIG. 5/2. Crumb, R. (1970). "Bo Bo Bolinsky. He's the No. 1 Human Zero – He's No Big Deal", *Uneeda Comix*. San Francisco: The Print Mint.

Otra de sus páginas, "No Way Out" (**FIG. 5/3**), también opera con una disposición fija de viñetas rectangulares, que se convierten en una cárcel para el personaje desnudo que las habita. Pese a que en este caso la figura cambia de posición y, por lo tanto, puede dar lugar a interpretar que existe una transición temporal entre las viñetas, no hay ninguna indicación clara de temporalidad ni parece evidente ninguna ordenación, dirección de lectura o jerarquía entre las imágenes. Las dos páginas comparten la ausencia de narratividad: como es habitual en otras obras de Crumb, no existe ningún tipo de conclusión o desenlace (en otras páginas, como en "Bo Bo Bolinsky. The Burrheaded Barfly" (1970), Crumb se llegará incluso a disculpar por la falta de chiste final o *punchline*). Esta falta de resolución representa, pues, un claro contraste con el discurso tradicional dominante de los *comic books*, de acción trepidante y clara resolución narrativa. Estas dos páginas empujan también a ser consideradas especialmente de una manera holística, a través de la macrolectura, para ser exploradas a continuación a través de las viñetas, sin que sea necesario para ello una dirección fija de lectura.

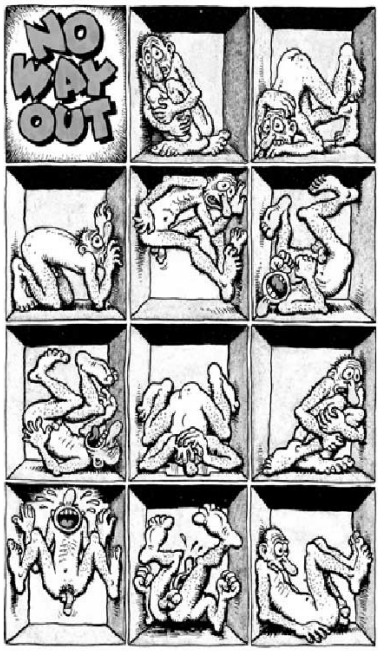


FIG. 5/3. Crumb, R. (1973). "No Way Out", *Zap Comix*, nº 6. San Francisco: The Print Mint.

Crumb llevó a cabo experimentos mucho más osados. En su "Abstract Expressionist Ultra Super Modernistic Comics" (**FIG. 5/4**), publicado en el primer número de *Zap Comix* (1968), abandona parcialmente la figuración para adentrarse en una página abstracta en la que no hay ninguna viñeta igual que otra y los bordes desiguales dificultan seguir cualquier lectura lineal. Junto a las no muy evidentes correspondencias visuales entre las viñetas, solamente la propia unidad de la página parece mantener la cohesión de estas imágenes. Obras abstractas tempranas como esta abrirían la puerta a todo un nuevo movimiento dentro del cómic que en los últimos años ha tenido bastante repercusión, como puede observarse en la frecuentemente citada antología de cómic abstracto de Molotiu (2009). El concepto de qué constituye abstracción, especialmente en un medio

como los cómics, es difuso[144], ya que existe una gran variedad de cómics abstractos. Sin embargo, se podría decir que algunos de los aspectos que ponen en cuestión este tipo de propuestas son sin duda las supuestas narratividad y secuencialidad "innatas" del medio. Las tres páginas que hemos analizado, pues, rompen con el procesamiento viñeta a viñeta de la página, heredado del lenguaje verbal, y, en el caso de "No Way out", la imagen del hombre atrapado en las viñetas, además de las claras connotaciones de alienación social, nos recuerda a la metáfora visual del lenguaje lineal que representaba Sousanis (FIG. 4/18).

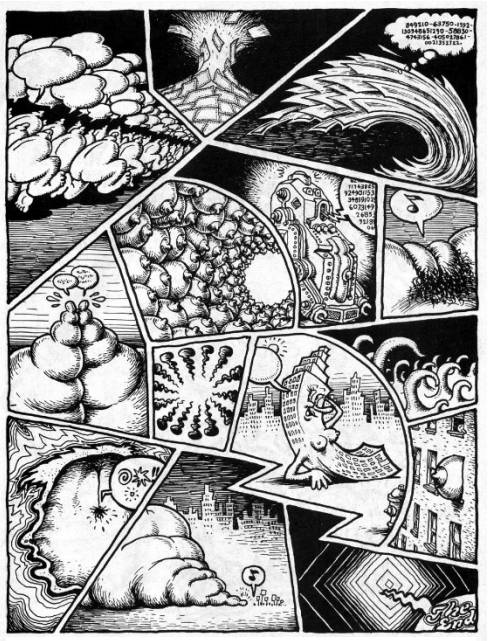


FIG. 5/4. Crumb, R. (1968). "Abstract Expressionist Ultra Super Modernistic Comics", *Zap Comix*, nº 1. San Francisco: Apex Novelties.

En cualquier caso, la ausencia de narratividad de la página ha ido ganando presencia y aparece en numerosas obras enmarcadas en el movimiento de la novela gráfica, aventurándose incluso en terrenos más abstractos en los que no se representa a ningún personaje. Algunas de las páginas de obras muy diferentes entre sí como *Emigrantes*, de Shaun Tan, o *Inercia*, de Antonio Hitos, contienen páginas que ejemplifican este fenómeno (**FIG. 5/5** y **5/6**). En ambos ejemplos se puede observar cómo funciona el efecto acumulativo del cielo que representan las imágenes; en lugar de proponer una narración, ofrecen una sensación pictórica que proporciona una cierta ambientación a la historia. Frente a los ejemplos de Crumb, que constituían una página independiente, estas páginas se sitúan en el medio de la trama y ofrecen una pausa contemplativa de la narración. En los dos casos, además, se tiene en cuenta el macroespacio ofrecido por la doble página, que compartimenta el espacio en viñetas idénticas en tamaño, aunque más reducidas en el caso de *Emigrantes*. Las viñetas, además, no se procesan por su yuxtaposición o contigüidad: el orden de lectura es irrelevante. Aunque pueda buscarse

[144] Véase Baetens (2011).

una cierta temporalidad intrínseca en el conjunto de las imágenes (el día y la noche, distintos días que pasan, etc.), esta es difusa y no secuencial. Arredondo, basándose en las tipologías de Groensteen y Bartual, califica estas series como “inventarios” y señala que pueden considerarse “narrativas por su aportación fundamental al relato y descriptivas por la obvia presencia de los iconos en su configuración” (2015, p. 270).

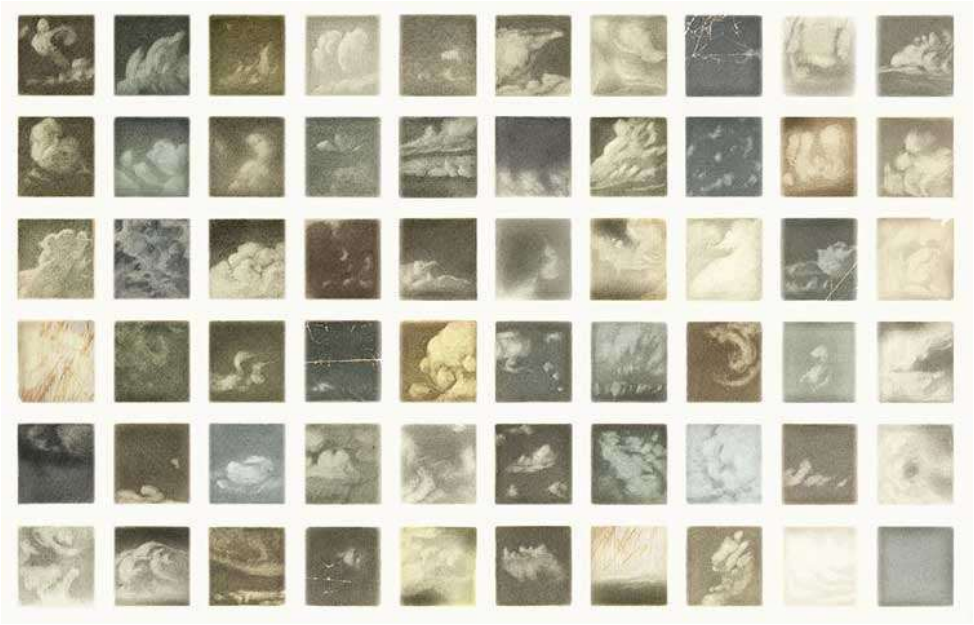


FIG. 5/5. Tan, S. (2006). *Emigrantes*. Granada: Barbara Fiore Editora. Doble página.

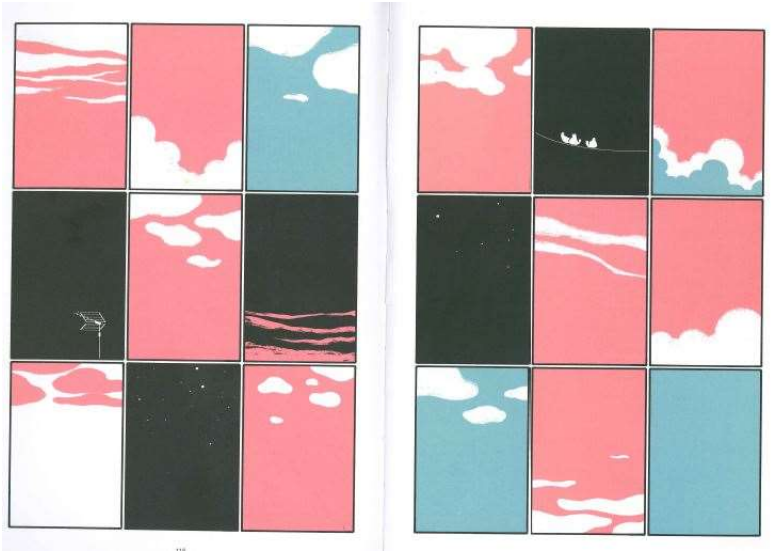


FIG. 5/6. Hitos, A. (2014). *Inercia* (pp. 118-119). Barcelona: Salamandra Graphic. Doble página.

Para finalizar esta sección, analicemos dos ejemplos más de este tipo lectura holística (que hemos denominado provisionalmente "efecto acumulativo") provenientes del álbum *Tango*, de la serie *Corto Maltés*, de Hugo Pratt, y *Valentina*, de Guido Crepax. En el caso de la página de Pratt (**FIG. 5/7**), volvemos a encontrarnos con una división rígida regular de las viñetas, pero en este caso se trata de primeros o primerísimos planos. De nuevo se establecen relaciones entre las viñetas más allá de su contigüidad, por ejemplo en las cinco apariciones del rostro de la mujer o las tres apariciones de los zapatos. Surge, igualmente, la dificultad de establecer un principio y un desenlace[145]. Sí existe una cierta temporalidad, aunque no sea lineal, pues los cambios de posiciones de las partes del cuerpo de los personajes transmiten movimiento. Se trata de un tango; en este caso, el título de la obra ayuda al lector en su proceso de inferencia y queda confirmado a través de la posición de las cabezas en la última viñeta, en una de las posturas más célebres de este baile de origen argentino. Baetens (1998, pp. 79-80) recuerda que, en realidad, la página constituye la portada del álbum, es decir, forma parte del aparato paratextual, aunque no en todas las versiones. En la edición francesa que él analiza sí lo es, sustituyendo la segunda viñeta de la segunda fila y las dos primeras viñetas de la tercera fila por el título y el nombre del autor, pero la portada de la edición



FIG. 5/7. Pratt, H. (1987). *Tango*. Barcelona: Norma Editorial.

[145] Baetens, sin embargo, en su largo análisis pormenorizado de la plancha (1998, pp. 79-92), contempla ciertos recorridos de lectura y señala que, pese a la tabularidad de la página, se mantiene cierto orden lineal y progresiones secuenciales en cada fila de viñetas. Es necesario señalar aquí que el crítico belga emplea la portada del álbum francesa, ligeramente diferente a la que analizamos nosotros, como indicamos a continuación.

española que manejamos emplea otra imagen, pero incluye la plancha que estamos analizando aquí como parte del prólogo. Es tal la cualidad pictórica de esta imagen de Pratt que, curiosamente, se vende una copia en forma de serigrafía en tela para colgar en la pared en una página web que la comercializa junto a ilustraciones más convencionales de Corto Maltés (Passion Estampes, 2017).

Es muy probable que los mecanismos empleados por Pratt en esta plancha fueran inspirados por la obra de Guido Crepax. Crepax se ha convertido en un verdadero autor de culto gracias a su personaje Valentina, protagonista de aventuras recordadas en la historia del medio no solo por su contenido erótico-fetichista, sino (quizás sobre todo) por sus innovadoras disposiciones de página. En el ejemplo que mostramos aquí (**FIG. 5/8**), se pueden observar algunas de las características del lenguaje visual de Crepax, como el empleo de onomatopeyas y textos que destacan tipográficamente. No obstante, el elemento que más destaca es la constante alteración del tamaño de sus viñetas (a menudo combinadas en grupos) que presentan detalles y primeros planos de la escena. De esta manera las páginas se convierten en mosaicos de viñetas[146] que ralentizan el tiempo de lectura y en los que a menudo no importa tanto su procesamiento en un orden determinado, sino más bien su carácter acumulativo. Se trata de una forma de representación espacio-temporal que tuvo una gran influencia en el cómic (entre otros, en Jim Steranko), pues reivindicaba potencialidades gráficas propias del lenguaje del medio. En palabras de Barbieri: "si intentamos traducir a otro



FIG. 5/8. Crepax, G. (1969). *Valentina*. Ivry-sur-Seine: Le Terrain Vague.

[146] Chavanne denomina "hiperfragmentación" (*hyperfragmentation*) a este tipo de construcciones (2010, p. 188).

lenguaje una historia de *Valentina*, sencillamente se nos disuelve entre las manos" (1992, p. 164). Lo mismo se podrá decir, como veremos en posteriores secciones, de la obra de autores como Chris Ware.

5.4. Fondo continuo

La página de *Valentina* nos sirve para introducir otro de los recursos que analizamos en el capítulo anterior para suavizar las transiciones entre viñetas: el fondo continuo. Así, las cuatro viñetas verticales de la esquina derecha superior que fragmentan el cuerpo continuo de la modelo representan un ejemplo de este recurso, cuya importancia ya comprobamos en la obra de autores como McCay y King. A finales de los años 60 y durante los 70 esta técnica volvió de alguna manera a popularizarse, lo cual se puede vincular además a la propia recuperación de numerosos clásicos de la prensa. El uso del fondo continuo se volvió más común y se generalizó, según Linton, incluso hasta el abuso del mismo en los años 80. Los ejemplos de este recurso son numerosos y de varios tipos, como se puede ver en el corpus del propio Linton (2015). Se puede decir que su uso, incluso en aquellos casos que ocupan tan solo unas pocas viñetas, siempre favorece una visión de conjunto de las imágenes previa a cualquier otro tipo de procesamiento lineal. Sin embargo, en esta sección nos centraremos en aquellas obras que lo emplean en páginas enteras; la visión holística, en estos casos, concibe estas unidades en su cualidad pictórica. De hecho, debido al dominio de internet y de las redes sociales en la que vivimos en la actualidad, se pueden encontrar estas imágenes habitualmente circulando por las redes sociales.

Neal Adams fue uno de los autores que contribuyó a la renovación gráfica del género de los superhéroes a finales de los 60 y principios de los 70 con sus dinámicas secuencias de acción. Analizamos aquí dos de sus páginas. En este ejemplo de *Detective Comics* (**FIG. 5/9**), Batman rescata a "Flippy", que acaba de ser lanzado por el supervillano Goliath desde una torre. Para la secuencia de acción, Neal Adams emplea un fondo continuo que mantiene la unidad gráfica del edificio. Aunque se espera que el lector procese la página de arriba abajo, la posición y el tamaño de la representación de Batman en el centro de la página resultan demasiado llamativas como para no

percibirlas en un acercamiento holístico. El movimiento de Batman, descendente en primer lugar y a continuación hacia la derecha (para volver a la izquierda y meterse por la ventana del edificio), representa una secuencia y es reforzado por la presencia de líneas cinéticas. Por otro lado, el orden de lectura de los bocadillos también parece reforzar esta dirección. En el otro ejemplo, proveniente de *Strange Adventures* (**FIG. 5/10**), el personaje de Deadman se dirige a conocer a Rama Kushna, una especie de deidad topoderosa que protege el sagrado lugar de Nanda Parbat. Las viñetas se pueden leer secuencialmente de arriba abajo y de izquierda a derecha, pero resulta evidente que las distintas viñetas forman la cara del personaje protagonista. Es más, se diría que casi es difícil llegar a ver la imagen secuencial (el cuerpo de Deadman en la tercera viñeta, en lugar de la nariz de la cara gigante). Se trata del mismo recurso de imágenes ambiguas e ilusiones ópticas que ya analizamos en el capítulo anterior en el cómic de principios de siglo (como por ejemplo la FIG. 4/37) y que se pueden relacionar, asimismo, con la prosa y poesía visual que también exploramos anteriormente: antes de procesar linealmente la historia, el lector se acerca globalmente a la obra en su conjunto. Por si quedaran dudas de la ambición experimental de Adams, en el mismo número llega a esconder en su representación de una extraña neblina la frase "Hey! A Jim Steranko Effect!" ["¡Eh! Un efecto Jim Steranko"] (**FIG. 5/11**), pequeña broma/homenaje de Adams que demuestra la influencia del estilo de Steranko y sus



FIG. 5/9. O'Neil, D. (guion); Adams, N. (dibujante) & Giordano, N. (entintado). (1971). "A Vow from the Grave", *Detective Comics*, Vol. 1, nº 410, p. 13. Nueva York: DC.



FIG. 5/10. Adams, N. (1969). "All This Has Gone Before But I Still Exist", *Strange Adventures*, Vol. 1, n° 216, p. 15. Nueva York: DC.

efectos visuales en esa época y que recuerda a ejemplos de poesía visual que vimos en el capítulo 3.



FIG. 5/11. Adams, N. (1969). "All This Has Gone Before But I Still Exist", *Strange Adventures*, Vol. 1, n° 216, p. 13. Nueva York: DC.

El fondo continuo se puede encontrar en obras de estética muy diferente y aparece a menudo en trabajos adscritos a la novela gráfica. Es sabido, en este sentido, la admiración que tienen autores contemporáneos por la estética y las técnicas de dibujantes de la prensa como King, McCay o Forbell. De hecho, como señala Trabado Cabado, lo que fue un arte de masas ha sido reivindicado recientemente como una especie de "vanguardias populares" (2012, p. 251). Así, Seth hace un uso frecuente del fondo continuo, generalmente en composiciones muy sobrias como esta (**FIG. 5/12**).



FIG. 5/12. Seth. (2015). *Palookaville*, nº 22. Montreal: Drawn & Quarterly.

Aparecen en esta página tres usos de este recurso. Los primeros dos unen gráficamente las dos primeras filas de viñetas y el tercero, el resto de página. El texto de esta última sección, un monólogo interior, se encuentra repartido en diferentes cartuchos que se superponen a las imágenes sin estar relacionadas directamente con lo representado. De esta manera, el fondo continuo que constituye la ciudad actúa más bien como un ambiente. Por otro lado, en todo momento se respeta la lectura convencional de arriba abajo y de izquierda a derecha.

Alan Moore es otro de los autores que ha empleado a menudo esta técnica. En *Big Numbers*[147], junto a Bill Sienkiewicz, el fondo continuo es usado una y otra vez para dar una visión de conjunto a las diferentes escenas que emplean una retícula regular. En el ejemplo que mostramos (**FIG. 5/13**), el fondo continuo une toda la habitación y da cohesión a la escena de la fuerte discusión que mantienen los personajes. Es interesante señalar que, pese a que los personajes trazan rutas diegéticas opuestas alrededor del espacio central de la mesa (ella avanza de izquierda a derecha y de arriba abajo en un ángulo recto a través de seis viñetas, mientras que él realiza un recorrido similar en la esquina opuesta), se mantienen los protocolos de lectura tradicionales. Esto se debe a los rabos de los bocadillos, que indican el orden de la conversación apuntando al personaje que habla, incluso aunque esté fuera de campo; así, las viñetas secuencian temporalmente el diálogo y la escena. Pese a esta lectura más convencional, gracias a la visión holística de la página es fácil percibir de un vistazo los recorridos ininterrumpidos de los personajes antes de leer los diálogos, incluida la ausencia de movimiento de sus hijos, en las viñetas inferiores.



FIG. 5/13. Moore, A. (guion) & Sienkiewicz, B. (dibujo). (1990). *Big Numbers*, nº 2. Northampton: Mad Love.

[147] La serie analizaba el impacto económico del capitalismo en una ciudad inglesa e incluía también diferentes temas como la geometría fractal y la teoría del caos. No hay espacio aquí para detenerse con detalle en el resto de mecanismos narrativos innovadores que emplean Moore y Sienkiewicz en su obra, pero cabe mencionar, entre otros, el uso de prosa concreta y mapas. Además, el formato es más grande que el de un *comic book* y más cuadrado, con 44 páginas por número en lugar de las habituales 24.

Por último, uno de los ejemplos más citados de este recurso lo encontramos en una página de un álbum de Frédéric Othon Théodore Aristidès (más conocido como Fred), *Simbabbad de Batbad* (1974) (**FIG. 5/14**), parte su serie *Philémon*. Esta serie, que narra las aventuras de un adolescente soñador en mundos fantásticos y oníricos, mostraba la influencia de autores previos como McCay y supuso una gran renovación gráfica y narrativa en la historieta francófona, especialmente durante los años 70. En un primer vistazo, la unidad gráfica de la página es evidente gracias a la forma del perro que domina el espacio. La lectura del diálogo, sin embargo, es posible de forma lineal, gracias a la disposición de los bocadillos y sus colas, como acabamos de ver en el caso de *Big Numbers* (FIG. 5/13). Es interesante la dimensión temporal de la página: el perro gigante es representado una única vez, frente a Philémon, que aparece una vez por viñeta. Esto produce algunas paradojas visuales: la baba que cae en la tercera fila, ya perceptible desde una primera lectura global (pero en realidad parte del momento representado en esa viñeta) o el sol, que aparece hasta en seis ocasiones, acompañando al personaje protagonista. Sin embargo, las trayectorias marcadas por Philémon no acaban de concordar con esta lectura lineal. En este sentido, Peeters señala que "la continuidad narrativa engendrada por el diálogo solo coincide parcialmente con la sucesión de movimientos descrita por las imágenes"[148]. La dirección de lectura parece, efectivamente, más intuitiva de la primera a la tercera viñeta (como si el protagonista volviera de la segunda viñeta hacia la izquierda otra vez para descender por la espalda del perro), al igual que las caídas de la quinta a la séptima y de la séptima a la novena, que parecen establecer una dirección de lectura vertical. En cualquier caso, en la página siguiente Philémon aparece de nuevo sobre el perro; se refuerza gráficamente el carácter simbólico de espacio omnipresente que representa el perro, del que parece no haber escapatoria.

[148] "la continuité narrative induite par le dialogue ne coïndice que très partiellement avec la suite de mouvements décrite par les images" (Peeters, 2003, pp. 69-70).

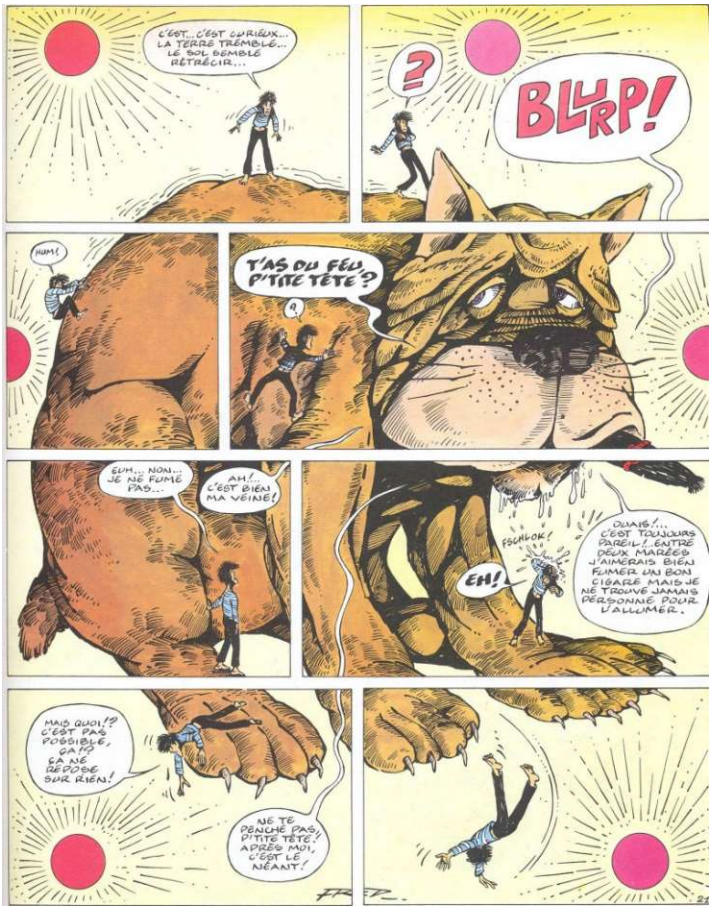


FIG. 5/14. Fred. (1974). *Philémon: Simbabbad de Batbad* (p.31). París: Dargaud.

5.5. Visión de rayos X/Vistas de sección

Pasemos ahora a examinar otro recurso en el que la visión holística cobra importancia. Se trata del llamado efecto de "visión de rayos X", mediante el cual se nos revela parte o la totalidad del interior de un espacio que de otra manera permanecería oculto. El recurso también es denominado a menudo "vista de sección", debido a que generalmente se emplea en la representación de edificios o construcciones[149]. Pese a lo innovador del mecanismo, parece gozar de la aceptación del público, que está bastante familiarizado con él. Arredondo señala que este tipo de representaciones "se popularizaron casi paralelamente a la consolidación del medio" (2015, pp. 235-236) y

[149] Los tres ejemplos que analizamos aquí corresponden a representaciones arquitectónicas, pero existen muchos otros elementos susceptibles de ser explorados gráficamente a través de este recurso. En las secciones siguientes analizamos algunos de estos ejemplos (FIG. 6/21, FIG. 6/23 y FIG. 7/5).

cita un ejemplo en una fecha tan temprana como 1865 de la mano de Busch en su conocida *Max und Moritz*. Y si nos remontamos a otros medios como la ilustración de prensa, lo cierto es que la cantidad de ejemplos es abrumadora, especialmente en el siglo XIX en Francia, como muestran los numerosos ejemplos que recoge Bordes (2017, pp. 133-151).

Uno de los ejemplos más significativos del uso de este recurso en la historieta lo encontramos en "School for Girls" (1947) (**FIG. 5/15**), de Eisner, que ya había demostrado su interés arquitectónico por la página en su frecuente uso de la *splash page* para introducir sus historias. La página (la tercera de una historia corta) funciona globalmente como superviñeta, recurso muy utilizado por Eisner para evitar el uso de retículas convencionales, pues como es sabido el autor prescindía a menudo el uso del marco de las viñetas. En este sentido, llegó incluso a teorizar sobre este recurso basándose en su propia obra (Eisner, 1985, pp. 63-79). Las escenas de las habitaciones funcionan en esta página como viñetas separadas en una secuencia; cada escena presenta a varios personajes, cuyos diálogos ayudan a crear tensión y anuncian el asesinato final que se descubre en la parte inferior de la página. Pese a que, como ya vimos, los hábitos lectores nos llevan a leer la página comenzando por la habitación superior izquierda en la que hablan las jóvenes, es probable que la visión periférica nos haga descubrir antes de tiempo la escena final (en la que la palabra *murdered*, "asesinado", se encuentra en negrita, tipográficamente conectada con otras palabras similares presentes en algunos de los diálogos de otras habitaciones). De nuevo, la temporalidad no está del todo definida y no estamos seguros de cuándo ha ocurrido el asesinato. En principio, como se anuncia en la página anterior, la casa ha sido acordonada, por lo que el sospechoso debería ser uno de los personajes representados. Sin embargo, Eisner guarda una sorpresa, puesto que no conocemos todavía al asesino, que entró por una trampilla que comunicaba con la habitación de la víctima. De hecho, el autor coloca una pista visual al representar las cloacas y la alfombra doblada debajo de la silla de la víctima.

Para el lector español, la vista de sección recuerda inevitablemente a la serie *13, Rue del Percebe*, de Francisco Ibáñez. En cada entrega, dominada por el característico humor costumbrista de Ibáñez, se descubría qué ocurría en cada uno de los apartamentos del inmueble. Pese a que a menudo las viñetas se podían leer de manera independiente, los personajes interactuaban con frecuencia e incluso en algunos casos todas las escenas se encontraban unidas de alguna forma, como en este ejemplo (**FIG. 5/16**). Todos los personajes aparecen representados en negro para representar que ha habido un apagón, con los cómicos equívocos que el suceso provoca. Curiosamente, se puede establecer una comparación con la página de Eisner (FIG. 5/15), pues la escena situada en la parte inferior del edificio (el hombre saliendo de la cloaca) nos revela el motivo del corte de corriente. En el caso de la página de Ibáñez, obviamente, la historia no tiene continuación y está diseñada para funcionar de manera independiente; sin embargo, una de las razones que la hacen funcionar está ligada necesariamente a conocer los peculiares defectos y manías de los personajes del inmueble que explican el potencial humorístico de las escenas.



FIG. 5/15. Eisner, W. (1947). "School for Girls", *The Spirit*, nº347, Register and Tribune Syndicate.



FIG. 5/16. Ibáñez, F. (1992). *13, Rue del Percebe. ¡Una casa con guasa!*. Barcelona: El Periódico.

Finalmente, como en el ejemplo de Ibáñez, la falta de luz es también la excusa narrativa que emplea Amélie Fontaine en *Le Cambrioleur* (**FIG. 5/17**). En este caso, su utilización del recurso de la visión de rayos X dista mucho del resto de ejemplos que analizamos en esta sección. Si bien todavía se da la impresión de vista de sección del edificio, las viñetas no representan siempre en este caso el espacio físico del edificio. En su lugar, Fontaine recurre a la ya citada familiaridad del recurso visual para utilizar el edificio como marco. La historia tiene un claro inicio en la primera viñeta (el reloj del personaje que sitúa la acción de noche, presumiblemente en una habitación) y un desenlace en la última (el encuentro con el ladrón), incluyendo otro momento narrativo importante en el medio (el hallazgo de los zapatos). El orden de lectura, además, se subvierte en varios lugares, incluyendo la tercera fila (que se puede interpretar como un retroceso de derecha a izquierda y un descenso por la escalera de mano). Tampoco está claro qué dirección seguir tras ese descenso, aunque es posible que, si hacemos caso a las leyes gestálticas, sea necesario leer todas las viñetas pequeñas antes de procesar la viñeta de mayor tamaño de las escaleras, que nos llevaría a la parte más baja del edificio (la última fila de viñetas). En cualquier caso, esta falta de claridad de la ruta diegética no parece tener demasiadas repercusiones: pese a que en este caso sí podemos hablar de orden secuencial (al menos parcialmente), este solo resulta importante en los tres momentos mencionados anteriormente, en el que sí aparece la linealidad. El resto de viñetas que supone la búsqueda del protagonista produce un cierto efecto acumulativo en el que no es excesivamente importante el orden. La macrolectura proporciona una primera impresión de los elementos (los colores, las diagonales creadas por la linterna y las escaleras) y el tono de la historia; la microlectura hace que vayamos descubriendo el resto de detalles.

Se podrían citar un sinfín de ejemplos más, pero valgan los que hemos analizado para reafirmar el potencial y la popularidad de un recurso con una larga tradición en la representación gráfica que continua vigente y que da unidad gráfica al espacio de la página.

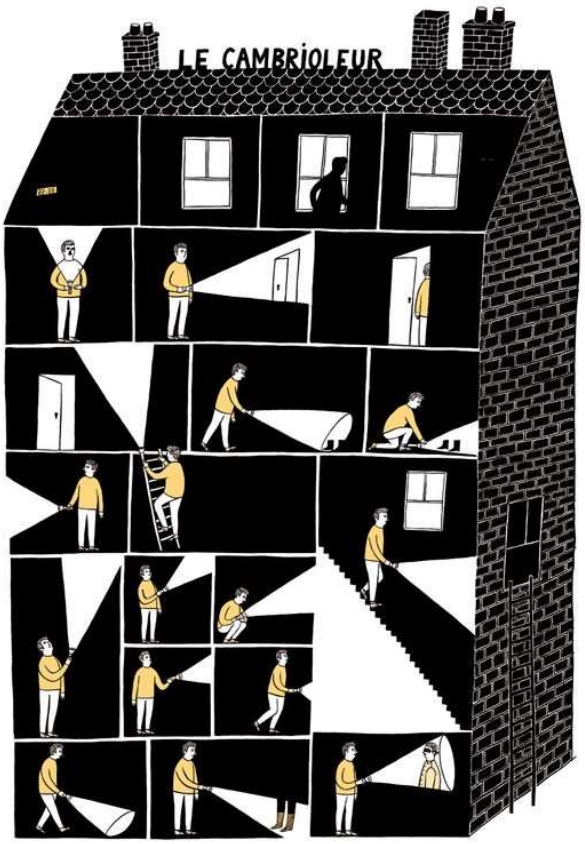


FIG. 5/17. Fontaine, A. (2011). *Le Cambrioleur*. Imagen recuperada de https://curiator.com/art/amelie-fontaine/le-cambrioleur

CAPÍTULO 6: DIRECCIÓN DE LECTURA MODIFICADA

6.1. Introducción

En este capítulo se analizarán ejemplos de obras que proponen un vector de lectura alternativo al patrón tradicional. A menudo, como se comprobará, estos vectores alternativos nacen de o refuerzan precisamente la visión holística de la página (o la doble página) que hemos visto en la sección anterior. Los vectores de lectura posibles son casi ilimitados, pero a menudo encontramos ciertos patrones repetidos, como el bustrofedón y la lectura circular, o el empleo de ciertos recursos gráficos, como los números y las flechas de dirección o el dibujo-trayecto.

6.2. Vectores de lectura alternativos

Hasta el momento, se han analizado ejemplos en los que la página, de alguna manera, reivindicaba su autonomía, ya fuera por sí misma o como parte de una doble página. Hemos comprobado, pues, algunas de las maneras en las que esta concepción de la página fue recuperada más allá de una lectura lineal de las viñetas, ya sea a través de un efecto acumulativo de las imágenes o del uso de recursos como el fondo continuo o la visión de rayos x. Algunos ejemplos nos recordaban una de las características fundamentales del medio: la existencia de dos tipos de lectura, una holística frente a una lineal, que eran, de alguna manera, complementarias. En otros ejemplos, sin embargo, ya hemos comenzado a observar que la recuperación de la página como unidad tiene como consecuencia un cierto orden libre en el procesamiento de las imágenes, una especie de ausencia de secuencialidad. Es más, en algunas obras se puede señalar la potencial presencia de direcciones de lectura alternativas, más allá del conocido patrón en zeta.

En el capítulo 4 se analizó el proceso de cómo vino a establecerse el orden de lectura canónico de los cómics. El procesamiento de las viñetas de izquierda a derecha en cada fila solía ir acompañado, como vimos, de la misma dirección del movimiento y orientación de los personajes para representar el avance y el sentido contrario para

indicar retroceso. Sin embargo, en algunos de los cómics de la prensa estadounidense de principios del siglo XX observamos la existencia de orientaciones más libres que acompañaban a direcciones de lectura (y disposiciones de viñetas) también más libres. Es el caso, por ejemplo, de la página de *Naughty Pete* que analizamos (FIG. 4/10). Pues bien, la obra de Forbell encuentra un eco contemporáneo en una página de Chris Ware de su influyente *Building Stories* (2012) (**FIG. 6/1**), una obra que volveremos a analizar en otra sección para comentar las implicaciones que su revolucionario formato entraña. No es sorprendente que Chris Ware se haya inspirado en esta y otras planchas de Forbell, pues considera al autor de *Naughty Pete* uno de los mayores innovadores del medio. De hecho, en otra de las secciones de *Building Stories* incluye una nota que se "disculpa" diciendo "Apologies to Charles Forbell", haciendo así el homenaje explícito.

El ejemplo que analizamos aquí se encuentra situado en uno de los cuadernillos de la obra y es en realidad una doble página que obliga al lector a girar el soporte, pues aprovecha el espacio horizontal del códice abierto. Es notable por el uso del recurso de la visión de rayos X, pues lo emplea no solo para proporcionar autonomía a la página y apariencia física de edificio (con árboles y edificios en el fondo), sino que incluye otra visión de rayos X en miniatura del edificio dentro de una de las viñetas. La secuencia, además de experimentar con una hibridación temporal (los bocadillos de pensamiento están escritos desde el tiempo actual, pero el personaje es representado desde la niñez hasta la vejez actual), incluye una preponderante dirección diagonal descendente hacia la izquierda en consonancia con las escaleras. En las dos grandes viñetas aparece tres veces el personaje descendiendo la escalera, en tres momentos no separados por viñetas, haciendo uso del dibujo-trayecto (al cual más adelante). Se establece así la correspondencia entre esta primera viñeta diagonal (eco de la caída de Naughty Pete en la página dominical de Forbell) y la segunda, donde la mujer va envejeciendo y ha abandonado hace mucho los juegos infantiles para ocuparse del mantenimiento del edificio, hasta el punto de declarar que ya no alquila apartamentos a parejas con hijos.

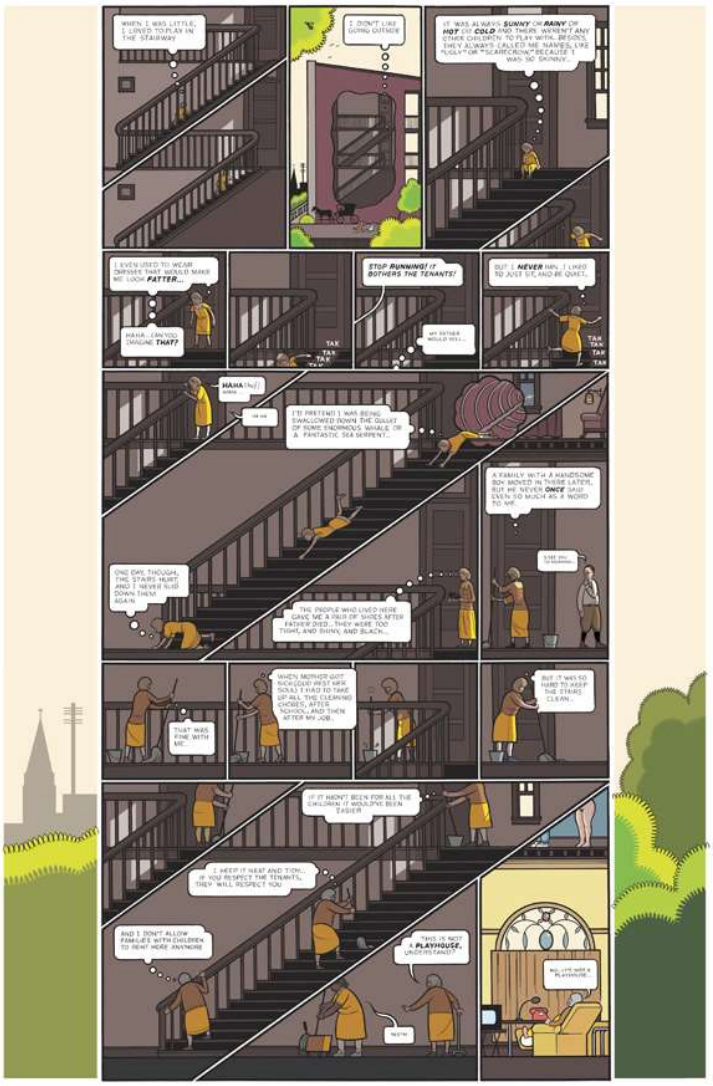


FIG. 6/1. Ware, C. *Building stories* (2012). Nueva York: Pantheon Books. Doble página.

Este y otros ejemplos que hemos analizado parecen indicar que, dentro de la lectura lineal que hemos descrito en los cómics, la dirección arriba-abajo parece ser más presente y estable que la dirección izquierda-derecha. Cohn y Pederson, en uno de los estudios ya citados, señalaba la reducción de la influencia de esta lectura en zigzag y lo relacionaban con la menor presencia de retículas fijas de viñetas regulares (2016). En efecto, dentro de los protocolos de lectura de la página (o de la doble página), parece resistir mejor esa dirección vertical: la lectura puede desviarse de su patrón canónico, pero suele tener todavía el anclaje de un punto de entrada y un punto de salida definidos. Estos suelen coincidir con la parte izquierda superior y la parte inferior derecha de la página (o la doble página), respectivamente.

Sin embargo, sí existen ejemplos de dirección de lectura ascendente. Neal Adams (del cual ya hemos analizado aquí algunos ejemplos en la sección anterior; FIG. 5/9, FIG. 5/10 y FIG. 5/11) se hizo célebre por un tipo de disposiciones arquitectónicas que tenían muy en cuenta la unidad autónoma de la página o la doble página y rompían con una lectura lineal de viñeta a viñeta, experimentando con direcciones alternativas. En un número anterior de *Uncanny X-Men* (**FIG. 6/2**) llegó a proponer un sorprendente orden de lectura ascendente para representar la caída de Bestia: de abajo arriba, desde la esquina inferior izquierda a la esquina superior derecha. De hecho, el sentido de lectura se realiza en forma de ene mayúscula ("N"), pues tras seguir el descenso de Bestia es necesario ascender de nuevo para leer la última viñeta. Se puede argüir, obviamente, que la página no emplea texto más allá de dos bocadillos (lo que evita tener que seguir un texto de manera ascendente) y que, en cierto sentido, la página está concebida para ser percibida de manera holística: la caída será probablemente lo primero que el lector verá, debido al tamaño de la viñeta y al plano contrapicado del personaje. Sin embargo, el efecto no deja de ser sorprendente e innovador, sobre todo si tenemos en cuenta otras propuestas más convencionales de la misma época en el ámbito de los superhéroes.



FIG. 6/2. Thomas, R. (guion), Adams, N. (dibujo) & Palmer, T. (entintado). (1960). *Uncanny X-Men*, nº57. Nueva York: Marvel.

La dirección de lectura, pues, no depende exclusivamente de la dirección que siga el texto y se puede establecer por medios puramente gráficos. Esto se observa mejor, evidentemente, en obras que no emplean ningún tipo de texto. *Alcibiade* (2015), de Remi Farnos, emplea a menudo rutas diegéticas establecidas de manera exclusivamente gráfica y rompiendo con la lectura convencional. La propia portada y contraportada (que pese a constituir un paratexto está concebido de manera original como una doble página) ya nos apuntan al tipo de mecanismos que utiliza la obra (**FIG. 6/3**). La secuencia se debe comenzar desde el ángulo inferior izquierdo de la

contraportada y la dirección sigue al personaje en sus ascensos y descensos hasta llegar al ángulo inferior derecho de la portada. Para ello, Farnos emplea un recurso interesante, una suerte de fondo continuo fragmentado que juega con el espacio negativo en blanco y que permite la aparición de otros elementos del espacio en un segundo plano (los animales, el jinete, el cielo, la roca, etc.) que no interfieren en la trayectoria del personaje principal. Estos últimos elementos tienen una función de descripción del ambiente y García Sánchez los denomina "lagunas descriptivas" (2000, p. 131).

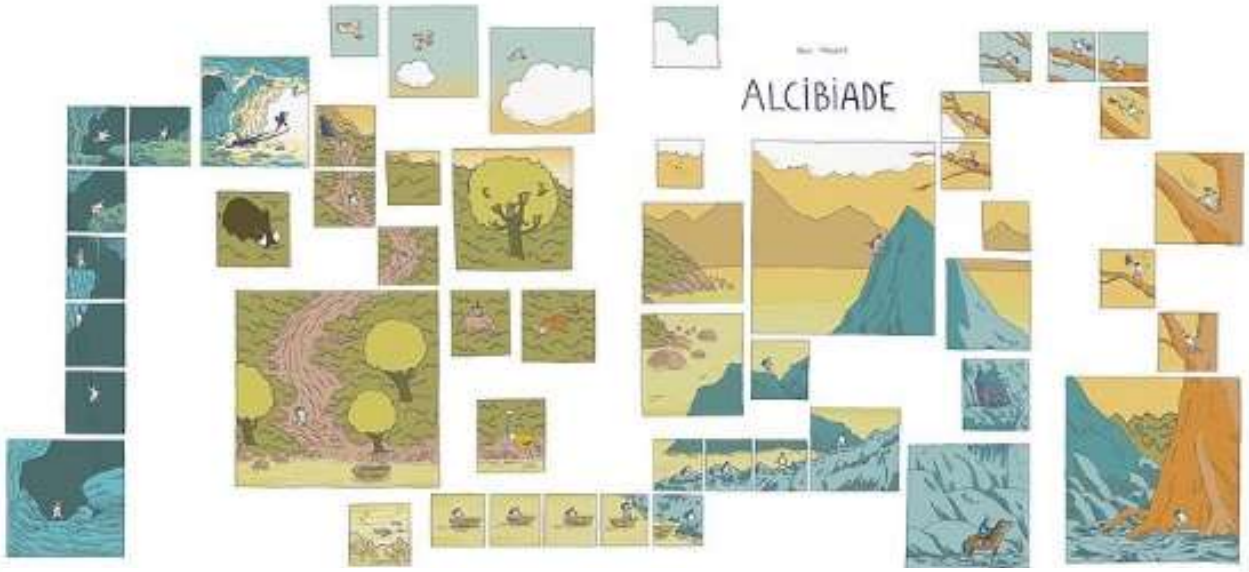


FIG. 6/3. Farnos, R. (2015). *Alcibiade*. Ginebra: La Joie de lire. Contraportada y portada.

Vemos, pues, que varios sentidos de lectura pueden concurrir en una sola página. Valga a modo de ejemplo una página de *Unflattening* (**FIG. 6/4**), en la que llegan a aparecer hasta cuatro secuencias diferenciadas pero que funcionan, cohesionadas por el texto, como diferentes aspectos de un mismo mensaje. Tres de las secuencias se leen convencionalmente de manera lineal (en una o dos filas de viñetas), pero una de ellas comienza de arriba abajo para finalizar de izquierda a derecha, aprovechando el espacio disponible en forma de ele. Este uso del espacio de esta página nos recuerda enormemente a otro ejemplo del año 1900 que analizamos anteriormente en este trabajo (FIG. 4/9).

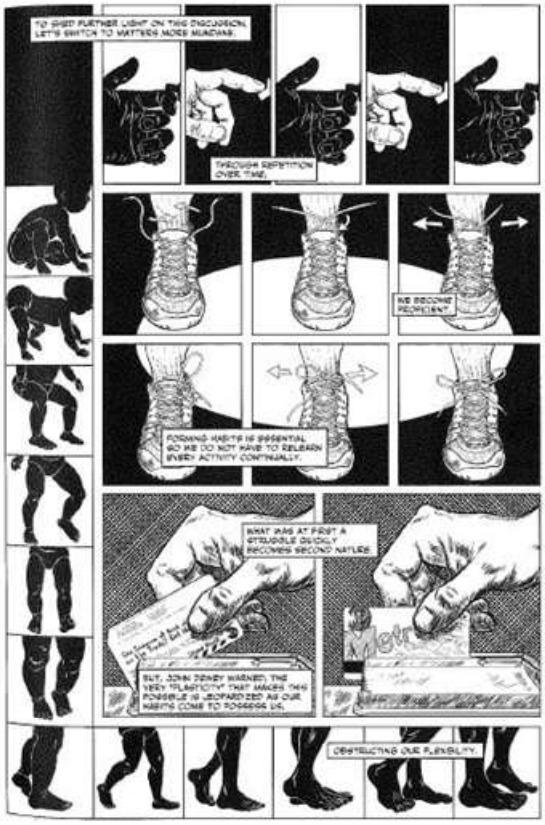


FIG. 6/4. Sousanis, N. (2013). *Unflattening* (p. 111). Harvard: Harvard University Press.

6.2.1. Bustrofedón

Como ya vimos en el capítulo 2, pese a acabar desapareciendo, el bustrofedón fue un sistema de escritura y lectura muy influyente en época temprana. Sin embargo, el bustrofedón no ha sido una forma de lectura especialmente presente en el cómic[149], pese a su evidente potencial. La imagen resulta capaz por sí sola, como acabamos de comprobar, de indicar el orden de lectura que no se ve obligado a seguir la lectura lineal de las viñetas o imágenes dentro del espacio de la página o la doble página. En este sentido, el bustrofedón permite una articulación clara de la página; todavía, en cierto sentido lineal (en el sentido de línea a línea), pero evitando el continuo salto de línea heredado de la escritura textual. Así, la narración visual aparece ininterrumpida, como una cadena recogida cuidadosamente y superpuesta en filas que solo se rompe cuando

[149] Chavanne es uno de los pocos autores en haber destacado la presencia de esta forma de lectura en el cómic y en su obra analiza diversos casos de su uso (2010, pp. 206-217).

se acaba la página (e incluso en ocasiones continua en la doble página). Este recurso, como veremos, a menudo refuerza el carácter holístico de la página, aunque obviamente se puede combinar con secuencias lineales.

Un ejemplo temprano del uso de una especie de bustrofedón en el medio historietístico lo encontramos en una de las entregas de la serie *Hey Look!*, de Harvey Kurtzman (**FIG. 6/5**). Se trata de una página que emplea el fondo continuo para unir la trayectoria de una larga carretera. Se trata de un uso del bustrofedón parcial, pues la dirección de lectura es de derecha a izquierda tan solo en la carretera que recorre el vehículo, y no en el orden de las propias viñetas. Lo que consigue el uso del recurso, en este caso, es que la transición de la tercera viñeta de la primera fila a la primera de la segunda fila se haga de manera continua e ininterrumpida (de la misma manera que en el paso de la segunda a la tercera fila de viñetas). Otro ejemplo, en este caso sí de bustrofedón empleando viñetas para indicar la dirección de lectura, lo encontramos en *Splat* (2014) (**FIG. 6/6**), de Hope Larson. Este cómic sin palabras comienza con la representación a través de viñetas cuadradas de lo que parece la preparación de una joven para un sacrificio. A continuación, a partir de la última viñeta de la segunda fila el vector de lectura avanza en vertical seis viñetas para representar la caída y el ascenso del personaje, de derecha a izquierda y de izquierda a derecha, formando un bustrofedón. En ocasiones, las viñetas cambian de tamaño y forma (y planos) en función de lo representado y de la dirección de lectura que quieren marcar, hasta acabar finalmente con el mismo tamaño y forma cuadrada. Este uso rítmico de las viñetas se ve acentuado por el uso del espacio en blanco negativo, de forma similar al ejemplo que ya analizamos de Farnos (FIG. 6/3).

Farnos, precisamente, emplea a menudo el bustrofedón en *Alcibiade* (**FIG. 6/7**). A través de una retícula fija y el uso del fondo continuo, el improbable héroe de su historia recorre las viñetas de muy diversas formas, en este caso, un bustrofedón que dirige el vector de lectura a través de toda la página. Sin embargo, la dirección de lectura alterada resulta bastante intuitiva si se sigue el dibujo: los personajes aparecen en todas las viñetas (excepto una) y el río (además de las olas generadas por la barca) marcan

claramente la trayectoria de izquierda a derecha y derecha a izquierda. La retícula fija también ayuda a marcar estas líneas de manera clara. Además, al contrario de otros casos, no existen elementos secundarios que distraigan de la acción principal.



FIG. 6/5. Kurtzman, H. (1948). "Hey Look", *Hedy Devine*, nº28.

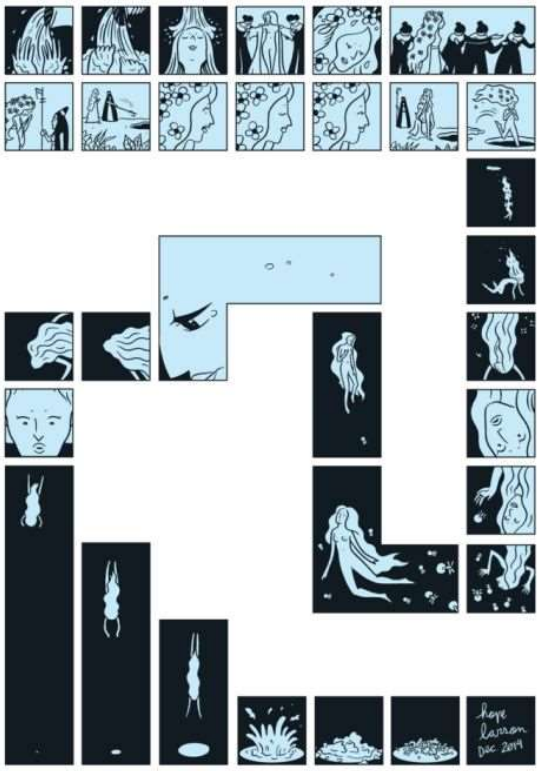


FIG. 6/6. Larson, H. (2014). *Splat*. Imagen recuperada de https://creatura.house/hope-larson-splat/

Existen, obviamente, otras formas de emplear gráficamente el bustrofedón. Grant Morrison, uno de esos autores que han experimentado de manera constante con el lenguaje del cómic, lo utiliza junto a Frank Quitely en una de sus páginas de *Pax Americana* (**FIG. 6/8**). Este cómic, como ya se mencionó, homenajea la trama y el tono de *Watchmen*, pero llevados al contexto geopolítico contemporáneo (la guerra contra el terrorismo). En la página que analizamos, Dr. Eden, el nuevo presidente de Estados Unidos, y su hija, la superheroína Nightsade, discuten sobre las implicaciones de la caída en desgracia de los superhéroes. Los dos personajes avanzan por una serie de viñetas unidas parcialmente con el fondo continuo (combinado con otros planos) que forman las escaleras. Este recurso arquitectónico ayuda a que el orden de lectura resulte natural

e intuitivo, unido al hecho de que se respeta una clara disposición vertical de los bocadillos para no provocar confusión en el lector. Otro elemento que colabora en la claridad de la lectura de esta disposición de página inhabitual es el uso de viñetas más grandes (el doble) que la retícula regular en aquellos momentos en los que se invierte la dirección de lectura, ayudando así a que la trayectoria de lectura descienda para continuar la secuencia. El texto, por otra parte, tiene dos niveles de lectura, pues en varios momentos hace relación a la propia dimensión espacial del cómic. Así, Dr. Eden al avanzar de derecha a izquierda señala que "todo se da la vuelta" o "todo va marcha atrás" (*everything goes into reverse*).

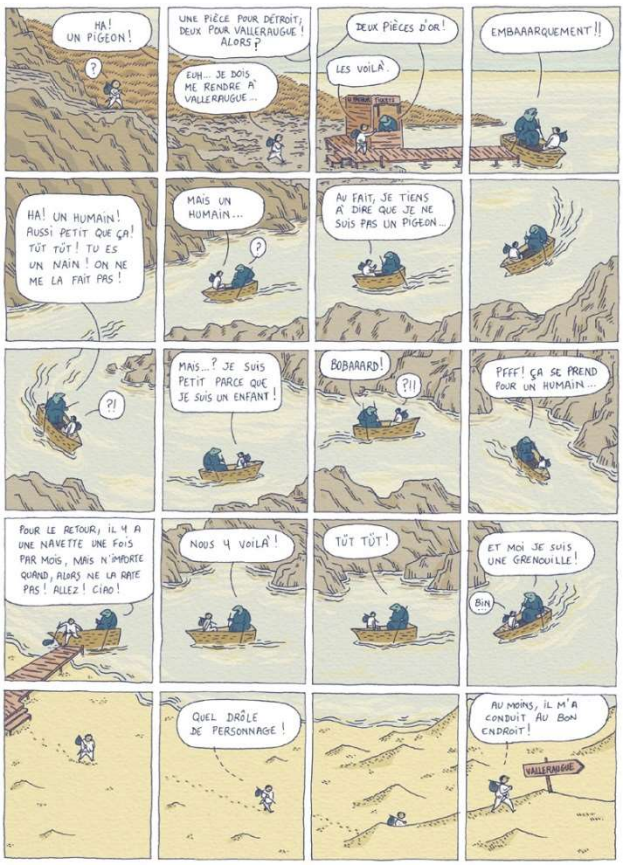


FIG. 6/7. Farnos, R. (2015). *Alcibiade*, (p. 6). Ginebra: La Joie de lire.



FIG. 6/8. Morrison, G. (guion); Quitely, F. (dibujo) & Fairbarin, N. (color). (2015). *The Multiversity. Pax Americana*. Nueva York: DC Comics.

Ninguna disposición de página de *Unflattening* es idéntica a la anterior, por lo que destaca la enorme variedad de composiciones de la obra. En este ejemplo (**FIG. 6/9**)

el texto ensayístico es complementado por las imágenes, que trazan de nuevo una dirección de lectura de bustrofedón que emprende un viaje temporal y espacial con el agua como protagonista. Esta dirección de lectura se apoya en elementos similares al ejemplo anterior de Morrison y Quitely, como el fondo continuo o el uso de viñetas más grandes para conectar las filas de viñetas que avanzan hacia la izquierda. Sin embargo, como en el resto de *Unflattening*, el texto tiene una gran parte de la carga semántica del discurso y aquí, cuidadosamente, está dispuesto en un claro eje vertical a lo largo de toda la página. Las imágenes, por su parte, ejercen un papel complementario, una suerte de poética visual aprehendida holísticamente que funciona como caja de resonancia del contenido textual.



FIG. 6/9. Sousanis, N. (2015). *Unflattening* (p.45). Harvard: Harvard University Press.

En último lugar, cabe señalar que el uso del bustrofedón no siempre aparece en contextos de lectura tan claros e intuitivos como los que hemos visto. *Maggots*, de Brian Chippendale, resulta interesante en este sentido (**FIG. 6/10**). La obra refleja un mundo oscuro, surreal y asfixiante a través de un dibujo de trazo nervioso y disposiciones de página con minúsculas viñetas y textos borrosos. Pese a que lo cierto es que uno nunca está seguro de comprender exactamente qué ocurre en las páginas de *Maggots*, en esta

página parece evidente que si seguimos el orden de lectura en bustrofedón las turbadas acciones del personaje funcionan mejor como secuencia. Nada, aparte de las imágenes representadas como tal, ayuda al lector a descifrar este nuevo orden de lectura, que, por otra parte, no resulta sistemático a lo largo de la obra. Esta confusión es, probablemente, intencionada para transmitir la alienada visión del mundo del trabajo de Chippendale, que se aleja bastante del concepto tradicional de narratividad. Varios lectores de la plataforma Goodreads mencionan precisamente esta dificultad del proceso de lectura, como demuestran los siguientes dos testimonios: "Pasé la mayor parte del tiempo intentando descubrir el orden de las viñetas, y justo cuando creía haberlo descubierto lo cambiaba de nuevo"; "realmente no ´lees´ este libro, sino que más bien deambulas por él"[150]. Obras como *Maggots* demuestran que los códigos de experimentación en la lectura de los cómics se pueden encontrar deliberadamente ocultos. Sin embargo, el bustrofedón constituye un sentido de lectura muy común en los trabajos de Chippendale, que en ocasiones incluye instrucciones o notas al lector para indicarle que debe leer la obra "a la manera de una serpiente" (*snake-like fashion*) (**FIG. 6/11**).

[150] "I spent most of my time trying to figure out the panel order, then just when I thought I had it down he'd change it"; "you don't really 'read' this book as much as you simply meander along" (Goodreads, 2017).



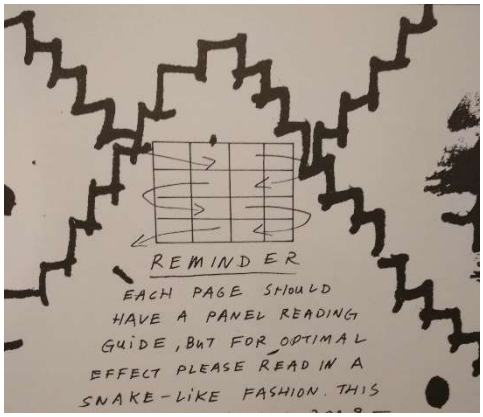


FIG. 6/11. Chippendale, B. (2016). *Puke Force*. Montreal: Drawn & Quarterly.

FIG. 6/10. Chippendale, B. (2007). *Maggots*. Providence: PictureBox.

6.2.2. Lectura circular

Otro de los patrones de lectura que rompe con los protocolos tradicionales es aquel en el que se produce una lectura circular. Dentro de este recurso, se pueden diferenciar dos grandes grupos.

En primer lugar, algunas obras emplean una dirección que podemos denominar lectura en espiral o lectura envolvente. Este tipo de patrón, que nos recuerda al disco de Festo y sus jeroglíficos dispuestos en bandas circulares (FIG. 2/9), se realiza en el sentido de las agujas del reloj y de exterior a interior. Pondremos un ejemplo de este tipo de lectura en el cómic: una página de *The Amazing Spiderman*, de Dan Slott, Marcos Martín y Muntsa Vicente.

Marcos Martín, junto a otros autores como David Aja, ha revolucionado a principios de esta década el género de los superhéroes con sus rompedores diseños de página[151]. En este ejemplo (**FIG. 6/12**), se observa la clara concepción holística y arquitectónica de la página: tanto la forma de espiral como los ojos de Spiderman que encabezan la página se perciben en un primer vistazo, así como la figura en blanco del tío Ben. La banda que forma la espiral está claramente estructurada, dividida en viñetas por bordes. Cada viñeta contiene un bocadillo que va desvelando una frase de un discurso fragmentado, que refleja el archiconocido episodio en el que Peter Parker dejó escapar al criminal que más tarde asesinaría a su tío. Este episodio traumático fundacional es revivido (junto a muchas otras muertes del pasado) a causa de la asistencia de Peter Parker a un funeral. La estructura espiral tiene múltiple connotaciones, relacionadas sobre todo con el inconsciente, el trauma y el sentimiento de culpa del personaje; no importa lo que haga, nunca podrá evitar la muerte de su tío. De forma paralela, la espiral de la página conduce irremediablemente a su centro, a la muerte de su tío Ben. Además, la dislocación que produce este recuerdo traumático se expresa también en la necesidad de dar la vuelta al cómic para poder leerlo, tanto a nivel textual como de las imágenes, pues el centro de gravedad no cambia en toda la banda espiral.



FIG. 6/12. Slott, D. (guion); Martín, M. (dibujo) & Vicente, M. (color). (2011). *The Amazing Spiderman*, Vol. 1, nº 655. Nueva York: Marvel.

En el segundo grupo, encontramos ejemplos de lo que podemos denominar lectura en bucle. En estos casos, la lectura no finaliza en el centro de la estructura circular creada, sino que se genera un vector circular en bucle que posibilita una lectura infinita. La serie *Promethea*, de Alan Moore y J.H. Williams III, es célebre por sus

[151] De hecho, se ha llegado a hablar de un proceso de "ajarización" (García, 2014) para referirse a la influencia del estilo de Aja en otras colecciones del universo Marvel.

composiciones fuertemente experimentales, a menudo empleando la página o la doble página de manera pictórica, entre los que aparece la lectura en bucle. Entre los numerosos ejemplos que se podrían emplear de esta serie, nos interesan dos para esta sección.

En el primero nos encontramos una doble página dividida en doce viñetas por los rayos de un sol que ocupa una posición central (**FIG. 6/13**). Dada la forma similar de todas las viñetas, no existe realmente una jerarquía visual compositiva además de la figura del sol central, por lo que la página está construida para ser procesada de una manera holística; se refleja así gráficamente la realidad de Tiphereth, el lugar que visitan los personajes y que representa la armonía y la belleza absoluta. En el ángulo izquierdo superior aparece una serie globos unidos que pueden indicarnos el punto de partida por el que comenzar a leer en círculo en el sentido de las agujas del reloj. La lectura se puede así realizar en bucle infinitamente: Barbara (una de las reencarnaciones de Promethea) señala a Sophie que solo nuestras mentes de este mundo perciben los eventos en secuencias de pasado, presente y futuro, frente a Dios, que es eterno e intemporal. Debido a esa naturaleza etérea e intangible de Tiphereth y gracias también a las repeticiones y a la ambigüedad que marcan los diálogos escritos por Moore, lo cierto es que la página también admite una lectura contraria a las agujas del reloj.

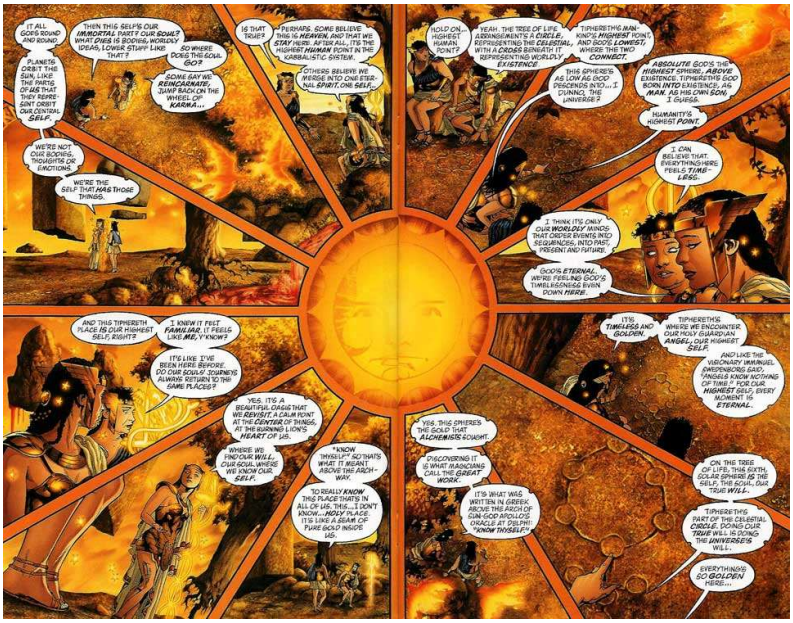


FIG. 6/13. Moore, A. (guion) & Williams, J. H. (dibujo). (2003). *Promethea, vol. 2. La tierra del padre*. Barcelona: Planeta DeAgostini. Doble página.

El segundo ejemplo que vamos a analizar es quizás la doble página más conocida de la serie (**FIG. 6/14**). Se trata de una de las escenas en las que Barbara y Sophie caminan por el Reino Mercúrico del Lenguaje, la Magia y el Intelecto, donde transitan por una cinta de Moebius. La cinta o banda de Moebius fue descubierta por August Ferdinand Moebius y Johann Benedict Listing en 1858, y consiste en una superficie que cuenta con una sola cara y un solo borde, de manera que se puede recorrer infinitamente en bucle. Esta estructura es utilizada por Moore y Williams en una doble página que emplea el fondo continuo. El espacio está de nuevo dividido de forma geométrica, en cinco grandes viñetas verticales que ocupan toda la página y que contienen, de nuevo en un intento de representar la armonía cósmica, el mismo número de representaciones de las figuras en cada viñeta (tres en la primera, cuatro en la segunda, tres en la tercera, etc.).

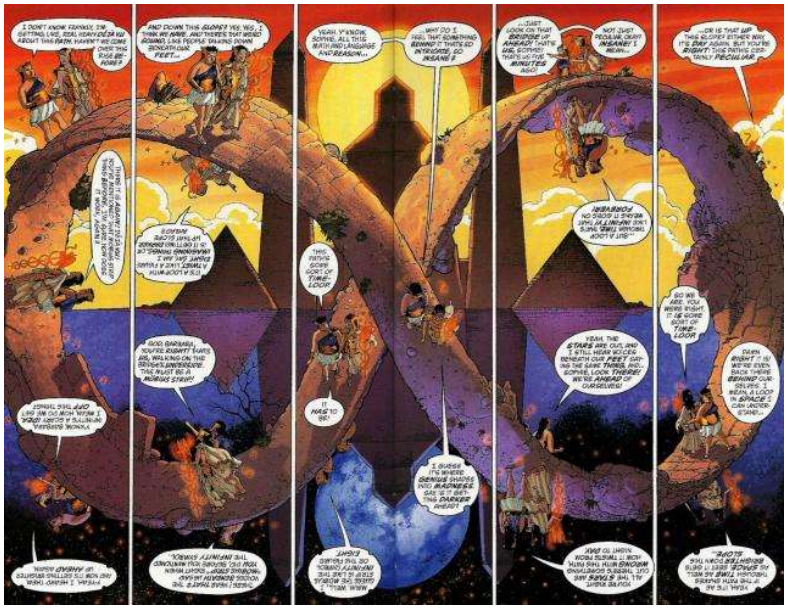


FIG. 6/14. Moore, A. (guion) & Williams, J. H. (dibujo). (2003). *Promethea, vol. 1. El amor y la ley*. Barcelona: Planeta DeAgostini. Doble página.

El vector de lectura está necesariamente marcado por la estructura geométrica, obligando al lector a seguir la cinta de Moebius atravesando las viñetas de arriba abajo y de abajo a arriba, de izquierda a derecha y de derecha a izquierda. El lector, además, se ve forzado a dar la vuelta al cómic para poder leer algunos bocadillos escritos El orden de lectura está reforzado por la orientación de los personajes y la segmentación de la secuencia por el borde de la viñeta, que siempre separa un momento temporal del siguiente. Los personajes, además, acaban siendo conscientes de que se encuentran en

una cinta de Moebius y así lo reconocen de manera bastante explícita. Se producen asimismo interesantes casos de paradojas temporales a lo largo de las dos páginas, pues Sophie y Barbara se ven a sí mismas a distancia en otros momentos de la secuencia. A este recurso se le añade una pregunta metaficcional de Sophie al final del recorrido: "¿Cómo salimos de esta cosa?". La respuesta es que solo es posible por medio del paso de página, lo que proporciona al lector un papel activo en la lectura, convirtiéndolo en una suerte de dios que controla el destino de los personajes.

Aunque la página de Alan Moore y J. H. Williams III no es, en ningún caso, la primera utilización gráfica de la cinta de Moebius[152] (Escher, por ejemplo, la empleó en varias ocasiones en sus conocidos grabados), sí constituye uno de los más famosos ejemplos en el ámbito de la historieta. La curiosa forma geométrica será también reproducida más allá del formato códice, como veremos en la última sección de este trabajo. En todos estos ejemplos, esta visión circular y holística se pone en relación con lo cósmico o lo esotérico y conecta con la "visión divina" de simultaneidad que ya mencionamos antes.



FIG. 6/15. Fred. (1975). *Philémon. L'Île des brigadiers* (p. 2). París: Dargaud.

Otro ejemplo conocido de lectura circular lo encontramos en otro de los álbumes de la ya mencionada serie de Fred: *Philémon* (**FIG. 6/15**). En este caso, el lector que procede de manera convencional de izquierda a derecha se encuentra con uno de los personajes, Félicien, que realiza una trayectoria de derecha a izquierda (reforzada por el uso de fondo continuo, que une casi todas las viñetas) y que anuncia: "¡No! ¡No por ahí!... ¡Por Dios!... El lector lo ha estropeado todo. ¡Esta

[152] Para un análisis de la utilización de figuras matemáticas como soporte del cómic, véase Lambert (2015).

página debe leerse de arriba abajo y después de abajo arriba!... ¡*Ah, là, là*!... ¡Hay que empezar todo de nuevo!" (*Non! Pas par là!... Bon sang!... Le lecteur a tout détraqué. Cette page doit se lire de haut en bas, puis de bas en haut!... Ah, là, là! Il faut tout recommencer!*). Estas instrucciones explícitas del autor en boca de un personaje señalan una lectura facilitada por el fondo continuo y el espacio en blanco que ocupa el centro de la página, que sin embargo acaba de nuevo en la primera viñeta, generando de esta manera una lectura en bucle.

Se ha mencionado ya en este trabajo el poder que elementos del lenguaje del cómic como la viñeta o el bocadillo ejercen para representar simbólicamente al medio, para identificarlo. Sin embargo, algunos autores han aprovechado este fenómeno para utilizar estos elementos de manera no convencional y construir páginas que los subvierten de alguna forma. Es el caso de estos dos ejemplos de Tym Godek para un artículo de Neil Cohn (Cohn & Godek, 2007).

En el primero, parece que nos encontrarnos ante dos filas regulares de viñetas, pero enseguida nos damos cuenta de que se trata en realidad de bocadillos cuadrados, unidos por sus colas (**FIG. 6/16**). Como es bien sabido, los bocadillos suelen contener mensajes verbales, pero no es infrecuente que incluyan imágenes o signos de carácter icónico. En este caso, suponemos que hacen referencia a conversaciones sobre la revelación del secreto de uno de los personajes, un rumor que pasa de un personaje a otro hasta llegar al protagonista de la noticia. La forma y colocación de las viñetas podría hacernos pensar que la lectura debe comenzar en la primera viñeta de la primera fila, pero lo cierto es que se produce un bucle en la historia, por lo que podría leerse desde cualquier viñeta inicial y en cualquiera de las dos direcciones siguiendo las colas de los bocadillos. La viñeta que revela la clave de la historia (un fornido hombre juega



FIG. 6/16. Godek, T. (2007). Sin título [cómic para ilustrar un artículo académico]. Imagen recuperada de http://comixtalk.com/loopy_framing/

con muñecas) es, sin embargo, la primera de la segunda fila, la última que se leería si comenzáramos la secuencia por la viñeta superior izquierda.

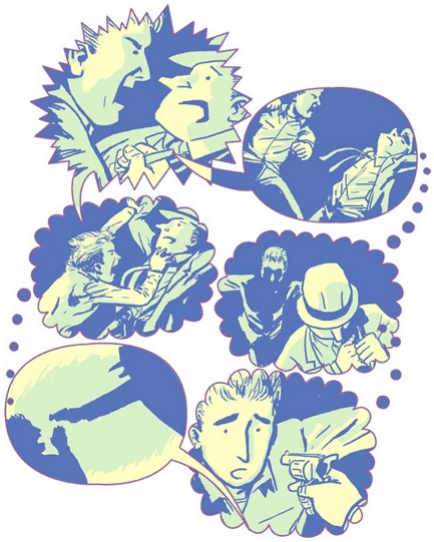


FIG. 6/17. Godek, T. (2007). Sin título [cómic para ilustrar un artículo académico]. Imagen recuperada de http://comixtalk.com/loopy_framing/

Este recurso puede refinarse más explorando las posibilidades que presenta variar el contorno del bocadillo. Así, en el segundo ejemplo, aparecen, además del tradicional, dos tipos de bocadillos con sus correspondientes colas (**FIG. 6/17**). Si seguimos las convenciones habituales del lenguaje del cómic, el bocadillo de dientes de sierra suele indicar enfado o exclamación, mientras que el que imita a una nube representa un sueño o un pensamiento. De esta forma, el nuevo bucle que se forma resulta más complejo. Debido a la presencia de globos en forma de nube (la mitad de ellos), se pone en cuestión si realmente lo que ocurre en la historia sucede de verdad, pues cada bocadillo está contenido en otro. El discurso está construido de forma simétrica, en torno a un conflicto entre dos personajes y una agresión o amenaza mutuas que no estamos seguros que se lleguen a cumplir. Esta característica metaficcional del cómic, que como ya vimos siempre muestra al lector los elementos que constituyen su lenguaje, es aprovechada por esta obra para presentar una breve (pero compleja) historia en bucle. Estos dos ejemplos muestran, en definitiva, la potencialidad de experimentar con los globos y la función indicial de sus colas, que pueden señalar el orden de lectura.

Por último, analizaremos dos historias circulares, también en bucle. Se trata de dos ejemplos muy diferentes entre sí (tanto en estilo como en época) pero que hacen uso de formas similares de indicar la dirección de lectura.

El primer ejemplo lo encontramos en una de las páginas de *Dr. Strange* (**FIG. 6/18**). Este conocido superhéroe de Marvel se hizo célebre en las décadas de los 60 y los 70 por sus temas teosóficos y su estética psicodélica. En algunas ocasiones, esto

produjo que el propio discurso presentara composiciones experimentales, acorde con las tramas fantásticas del personaje. En este caso, el Dr. Extraño y Morgana se enfrentan al supervillano conocido como el Barón Mordo. A causa de un hechizo, caen verticalmente por un vacío, indicado por el vértice de la forma triangular de las viñetas que apunta hacia abajo y reforzado por la orientación de las figuras boca abajo. En la viñeta inferior, una línea cinética y el vórtice de la forma triangular nos indican el resurgir del Dr. Extraño, de abajo arriba para situarse en la misma dimensión que el Barón Mordo, justo detrás del supervillano. Este se encuentra representado por la misma figura de la primera viñeta, pues ambas imágenes están unidas por un fondo continuo. Además, las palabras del Dr. Extraño indican que le piden que se gire y se enfrente a él. Se trata, en definitiva, de una composición original en la que se busca una unidad plástica de la página y en la que el orden de lectura circular está reforzado por el propio borde de las viñetas.

El último ejemplo que analizaremos en esta sección es una página de *Détective RollMops*, una obra infantil experimental de Olivier Philipponeau y Renaud Farace que plantea innumerables innovaciones en sus composiciones a través de los casos de un detective. En "La machine à oublier les cases" [La máquina de olvidar viñetas], el orden de lectura lo marca también la forma triangular de un borde las viñetas, que se inserta en el espacio de la misma forma dejado en otro de los bordes de las viñetas (**FIG. 6/19**). De esta manera, resulta fácil saber en todo momento cuál es la viñeta anterior y posterior. En este caso, la lectura sigue una dirección circular, uniéndose en bucle con la primera viñeta de la primera fila. El propio tema de la historia justifica este recurso, pues el detective ayuda a otro personaje a recuperar su memoria (se dice que este olvida dónde está en tan solo dos viñetas) pero acaba despistándose él mismo. Las viñetas se encuentran dispuestas en torno a una vista de sección de la casa del detective, incluido el laboratorio donde algunas de las viñetas tienen lugar. Vemos, así, un nuevo ejemplo de lectura circular en bucle, en este caso empleando los bordes de las viñetas y con una carga autorreferencial de reflexión sobre el propio lenguaje del medio.



FIG. 6/18. Stern, R. (guion); Rogers, M. (dibujo) & Sharen, B. (color). (1981). *Doctor Strange*, Vol. 2, nº 49. Nueva York: Marvel.



FIG. 6/19. Farace, R. (guion) & Philipponeau, O. (guion y dibujo). (2013). *Détective RollMops*. París: The Hoochie Coochie.

6.2.3. Números y flechas de dirección

En el capítulo anterior, se hizo referencia a la habitual práctica en los inicios del medio de señalar el orden de lectura de las viñetas a través de números. También se señaló el uso de flechas, especialmente cuando se pretendía indicar la desviación del orden canónico de lectura. Pese a que estos hábitos cayeron, por lo general, en desuso una vez la lectura y el formato se estabilizaron, no desaparecieron y han experimentado una suerte de renacimiento en los últimos años; eso sí, con fines diferentes, como veremos.

En esta sección analizaremos diversos ejemplos del uso de lo que pueden considerarse elementos provenientes de la diagramática o esquemática. Si en el capítulo dos ya analizamos las repercusiones de las representaciones abstractas y simplificadas que esta técnica comunicológica implicaba para la ruptura de la lectura lineal, ahora es

el turno de analizar este tipo de recursos en la historieta. En este sentido, es necesario recordar que tan solo se analizarán ejemplos del uso de esquemática en tanto en cuanto sean relevantes para el objetivo de este trabajo; no se trata, en ningún caso, de un análisis exhaustivo de todas las posibilidades y categorías (tipos de diagramas, navegadores, signos, señales, etc.) enmarcadas dentro de la esquemática[153].

Como vimos anteriormente, el uso de números en el cómic no implicaba necesariamente una alteración del orden de lectura canónico, sino que a menudo lo confirmaba, certificando que las imágenes eran parte de una secuencia. Este uso es todavía común en la actualidad en instrucciones de todo tipo, como las indicaciones de seguridad de un avión. En el ámbito del cómic, encontramos ejemplos de esta utilización de los números en dos ejemplos de diferentes épocas con finalidades muy diferentes. El primero es de Crumb, autor que se ha mostrado siempre muy interesado por el uso de diversos recursos de la esquemática, como comprobaremos más adelante. Se trata de "Help Build a Better America!" (**FIG. 6/20**), una página con un gran contenido irónico, que se inspira en los anuncios que aparecían en revistas y en los propios *comic books* de la época para transmitir su mensaje subversivo que invita a consumir droga. Los números y las imágenes esquemáticas (visión de rayos x) funcionan aquí junto a otros elementos como la tipografía y las flechas para transmitir el mensaje humorístico y paródico.

En cambio, la intención narrativa del uso de instrucciones en este segundo ejemplo proveniente de *Hawkeye* es muy diferente (**FIG. 6/21**). Clint Barton, la persona detrás del superhéroe, se queda sordo tras una batalla con un supervillano, por lo que durante todo el *comic book* se omiten los diálogos en los que él está involucrado y se incluyen numerosas secuencias de lenguaje de signos como la que se muestra en el ejemplo. Los números recuerdan el orden de la secuencia y el dibujo esquemático y claro (incluyendo el uso de flechas) indica el orden de lectura de los signos para su correcto

[153] No es esa la perspectiva de este trabajo, en el que ya se han analizado, por otra parte, categorías susceptibles de ser incluidas dentro de la esquemática, como la visión de rayos X. Para un análisis completo de la presencia de la esquemática en el discurso del cómic, véase el trabajo de Arredondo (2015), que proporciona además numerosos ejemplos.

procesamiento a través del canal gesto-viso-espacial. Curiosamente, solo los conocedores del lenguaje de signos estadounidense pueden entender estas secuencias, pues en la mayoría de los casos no se explica verbalmente cuál es el mensaje. Este uso del recurso es deliberado, pues además de como motivo de experimentación visual, Aja y Fraction consiguen concienciar al lector acerca de lo que representa vivir con una discapacidad.



FIG. 6/20. Crumb, R. (1968). "Help Build a Better America!", *Zap Comix*, nº 0. San Francisco: Apex Novelties.

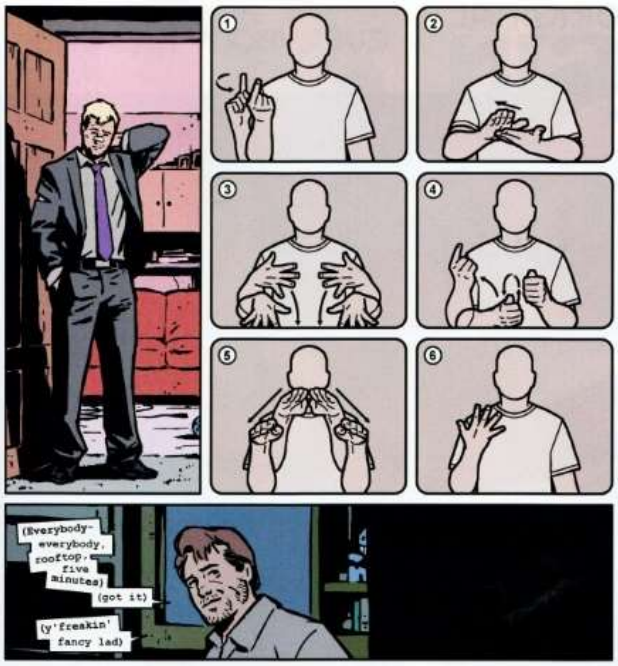


FIG. 6/21. Fraction, M. (guion), Aja, D. (dibujo) & Hollingsworth, M. (color). (2014). *Hawkeye*, Vol. 4, nº 19. Nueva York: Marvel.

El uso de números, sin embargo, sí puede implicar una ruptura del orden y dirección de lectura tradicionales, como vemos en *Birdseye Bristoe* (2012), de Dan Zettwoch. El autor, conocido por su interés en la infografía y su implantación en el discurso del cómic, incluye en esta obra numerosas páginas que funcionan como unidades autónomas de significado propio y que emplean variados recursos de la esquemática. En la página "Uncle Birdseye's Red Cow!! Aka Hot Blood Shake" (**FIG. 6/22**) se presentan los diferentes pasos de la receta de una bebida. El vaso en el que mezclan los ingredientes está representado gráficamente tanto desde el exterior como el interior

(vista de sección). Pese a que elementos como el título, la espuma del vaso o el dibujo de uno de los personajes (Bristoe) en el ángulo superior izquierdo atraen con seguridad la mirada del lector, la secuencia comienza en el ángulo inferior izquierdo, donde se encuentra el primer paso de la receta (indicado numéricamente). A partir de ese punto, la secuencia (que combina elementos verbales y visuales) continúa de manera ascendente rodeando el vaso para descender y finalizar en el ángulo inferior derecho de la página. Este vector de lectura no solo aprovecha el espacio dejado por el objeto a ambos lados de la página, sino que permite poner en relación el orden de la secuencia con el espacio ocupado en el vaso por los ingredientes del batido. Esta correspondencia es reforzada por la presencia de flechas que vinculan cada nuevo paso (e ingrediente) de la receta con su utilización en la bebida, de abajo arriba. Existen, asimismo, una serie de pequeñas flechas que conectan la secuencia numérica y dos grandes flechas que indican la dirección de los ingredientes en el vaso (de arriba abajo). Por último, es necesario señalar también que Zettwoch incluye un globo que indica la presencia del corte de sección en el vaso y, en un ejercicio metatextual, una pequeña imagen situada arriba a la derecha representa esquemáticamente el propio conjunto de la página con una flecha que indica cómo ha de leerse. Se trata, sin duda, de un ejercicio de gran complejidad y densidad visual, una página que representa simultáneamente la bebida terminada y su proceso de preparación.



FIG. 6/22. Zettwoch, D. (2012). "Uncle Birdseye's Red Cow!! Aka Hot Blood Shake", *Birdseye Bristoe*. Montreal: Drawn & Quarterly.

Los números también ayudan a marcar o reforzar el orden de lectura en secuencias que no emplean las palabras. Es el caso, por ejemplo, de "Pussyfooting" (**FIG. 6/23**), de Kazimieras G. Prapuolenis, más conocido como Kaz. Este autor estadounidense colaboró con numerosas revistas de cómic *underground*, como *Weirdo* o *RAW* (de la que proviene este ejemplo), a menudo rompiendo en sus obras con la disposición tradicional de la página y las viñetas. "Pussyfooting" es una historia de cuatro páginas concebida como una disparatada persecución de un ladrón que ha robado un extraño objeto y en la que se producen numerosas alteraciones en la dirección de lectura, incluyendo flechas y caminos narrativos de bustrofedón. La página que analizamos es la única que hace uso de números, que suelen corresponder con los diferentes espacios arquitectónicos que cambian continuamente en la persecución. Aunque la lectura sigue siendo, en su sentido más básico, lineal (se respetan las filas de viñetas y el retorno a la izquierda tras el salto de fila), los números sí juegan un papel importante en la dirección de lectura. La transición del espacio 2 al 3 y 5 al 6 se realiza de manera descendente, mientras que el del 19 al 20 procede ascendentemente. Se podría objetar que los números no son estrictamente necesarios, pues el dibujo mismo marca la dirección de lectura. Sin embargo, sí parece que colaboran activamente en el proceso de lectura, especialmente teniendo en cuenta la disposición en columnas elegida que podría confundir al lector. En cualquier caso, Kaz no parece querer esconder los números, que tienen un tamaño considerable, sino que más bien constituyen uno de los elementos fundamentales de la página.

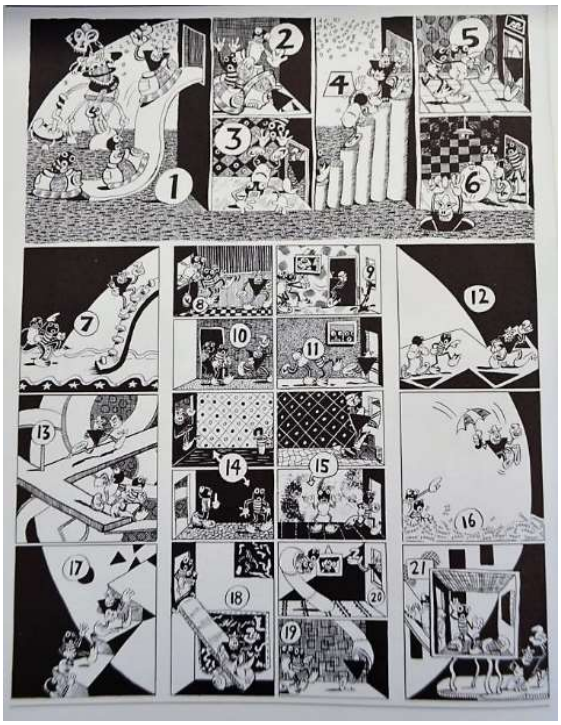


FIG. 6/23. Kaz. (1987). "Pussyfooting". En A. Spiegelman y F. Mouly (Eds.), *Read Yourself Raw* (p. 46). Nueva York: Pantheon Books.

No es el único autor de esta revista que hace un uso visible y ostentoso de recursos que durante décadas fueron considerados como elementos de los que no había que abusar, pues distraían de la inmersión narrativa del medio. Chris Ware ha hecho casi suyo el recurso de las flechas de dirección dentro del cómic contemporáneo. Es necesario recordar que el autor estadounidense suele emplear disposiciones de página muy irregulares, en los que las viñetas hiperfragmentadas cambian a menudo de tamaño. Se han vuelto célebres, en este sentido, sus diminutas viñetas que ralentizan el ritmo de la narración. En ocasiones, Ware no tiene reparos en no marcar el orden de lectura, obligando al lector a hacer un esfuerzo por procesar las secuencias en el orden correcto. En otras ocasiones, sin embargo, hace uso de flechas bien visibles para marcar una transición de viñeta en particular. Ya desde sus primeras páginas, recogidas años después en *Quimby the Mouse*, se pueden apreciar las principales características que harán célebre la obra de Ware: recuperación y experimentación con el espacio enorme de la clásica página dominical de la prensa norteamericana, y uso de viñetas e imágenes de tamaño reducido y numerosos recursos para vincularlas (globos contenidos dentro de otros globos, elementos arquitectónicos, números, flechas de dirección, etc.). En "Open House" (**FIG. 6/24**), el personaje principal de la serie (Quimby, un ratón deprimido en una constante búsqueda que recuerda enormemente a Ignatz, el personaje de Herriman) vagabundea por las inmediaciones de una casa y un hotel. En un momento dado, se precipita a cerrar todas las ventanas de la casa para evitar que la lluvia entre. De la viñeta más grande de la página sale entonces una enorme flecha que nos traslada al interior de la casa; comienza así una secuencia en la que Quimby avanza en un bustrofedón ascendente a medida

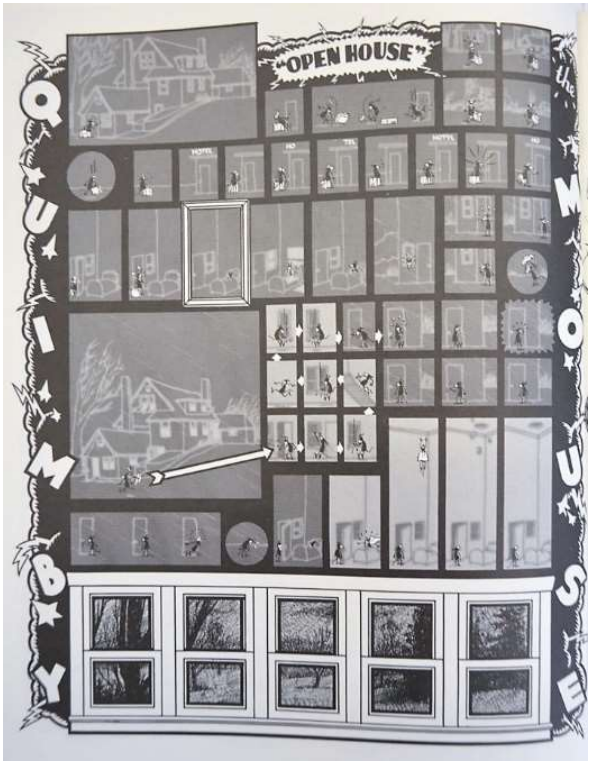


FIG. 6/24. Ware, Chris. (2003). *Quimby the Mouse* (p. 20). Londres: Jonathan Cape.

que va cerrando las ventanas. Una de las viñetas, además, refuerza este sentido ascendente al presentar unas escaleras ascendentes. La secuencia finaliza cuando sale de la casa, momento en el cual comienza de nuevo el orden convencional de las viñetas. La página, como muchas otras del volumen, se caracteriza por su hermetismo y su falta de resolución narrativa clara. Sin embargo, el motivo de las ventanas encuentra eco en las ventanas de la parte inferior de la página arquitectónica y, en general, en otras páginas del mismo volumen que retratan la frustración y la incomunicación relacionadas a menudo con el espacio de la casa.

El uso puntual de las flechas le sirve a Ware para desnaturalizar el proceso de lectura, para convertirlo en una actividad de esfuerzo consciente. En otras páginas del mismo volumen, como en "Quimby the Mouse in 'Storage Closet'" (**FIG. 6/25**), hace un uso más destacado de este recurso a lo largo de dos dobles páginas. El personaje de Quimby queda relegado a un segundo plano en una secuencia muy reducida en la parte inferior (no reproducida en la imagen aquí) y deja el protagonismo a una narración de tintes autobiográficos que recoge la relación de Chris Ware con su abuela. El espacio de la vivienda juega de nuevo un papel fundamental en la historia, pues ejerce de eje articulador. Así, la primera secuencia (envuelta en un marco redondeado en forma de nube oscura) nos sitúa en una residencia de ancianos. La visita del narrador a su abuela le hace recordar la casa que ella ocupaba dos años atrás. Esa transición temporal se realiza y está marcada espacialmente por una gran flecha que señala la ventana de dicha casa (que, junto a uno de los célebres superhéroes de los *comic books* clásicos, constituye el fondo sobre el que se sitúan las viñetas). Un efecto zoom, dirigido por flechas, nos dirige al interior de la vivienda y a una nueva secuencia que suponemos un recuerdo. De esta manera, se van alternando los recuerdos y el presente, en secuencias cohesionadas por el uso de flechas y en otras ocasiones a través de la propia forma o contigüidad de las viñetas. Ware consigue crear así un cierto ritmo musical narrativo, como en la secuencia ascendente en la que cada viñeta es de menor tamaño a la anterior.

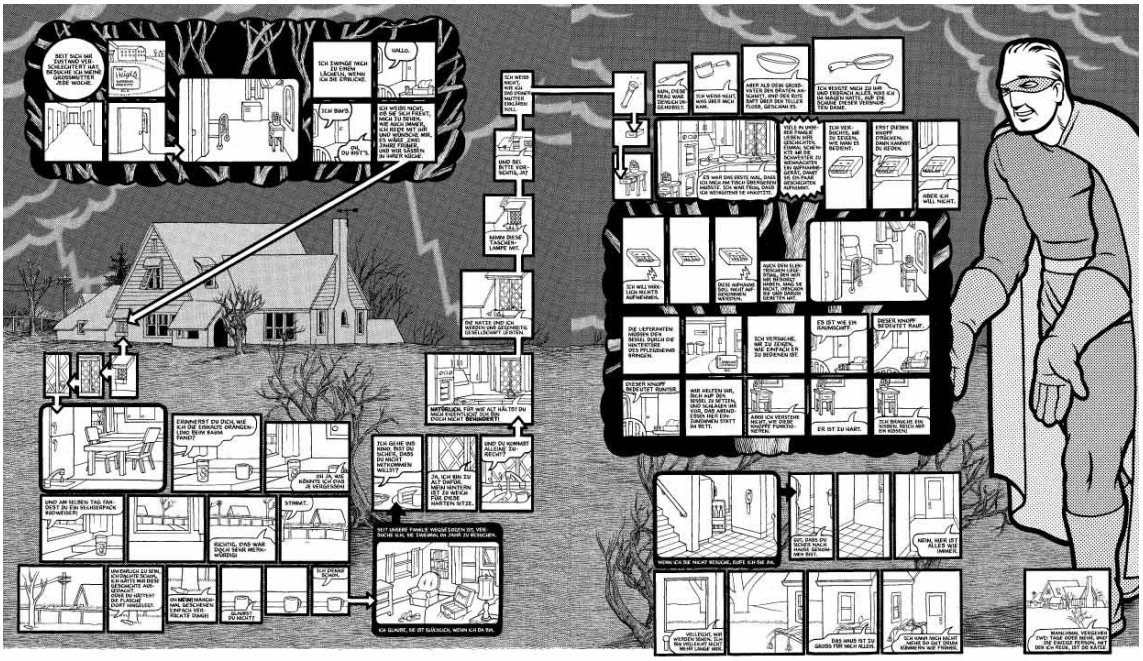


FIG. 6/25. Ware, C. (2003). *Quimby the Mouse* (pp. 28-29). Londres: Jonathan Cape. Doble página.

Bartual denomina "vector de lectura explícito" a esta forma de lectura conducida, pues permite al autor "controlar de manera absoluta la mirada del lector, haciéndola subir, bajar, cambiar de sentido, volver sobre sus propios pasos, en suma, obligándola a recorrer la página por el camino más sinuoso, pero al mismo tiempo ofreciéndole al lector la seguridad de que no se va a perder en ningún momento pues lo único que ha de hacer es seguir la flecha" (2010, p. 298). Sin embargo, este uso de las flechas no solo ejerce de unión o transición entre secuencias y viñetas, sino que en este caso también presenta una función indicial auxiliar que señala la localización espacial de los recuerdos (la ventana de la casa) o los objetos (la lámpara dentro del cajón de la mesa). Volveremos a analizar en otras secciones este y otros usos de las flechas en los diagramas de Ware.

Las flechas, como elementos abstractos pertenecientes al ámbito de la esquemática, suelen constuituir elementos extradiegéticos. Por ese motivo, algunos autores intentan disimularlos o incorporarlos en otros elementos del discurso. En dos de los ejemplos que analizamos en la anterior sección (FIG. 6/19 y FIG. 6/20), por ejemplo, comprobamos que las flechas que orientaban la dirección de lectura no eran signos independientes, sino que estaban incorporados como parte del borde la viñeta. En "Giorno 52. L'Apocalisse secondo Puck. London: 10pm. 'Apres Theatre Dinner'" (**FIG. 6/26**) también se emplea una lectura circular en parte de la página. Para romper el bucle de lectura, una flecha indica que es necesario avanzar hacia la viñeta del centro, otra señala la dirección hacia la platea de un teatro y una última marca el comienzo de la última fila de viñetas. Sin embargo, ya que sería difícil saber dónde comenzar el proceso de lectura en la ruleta central, una mano que surge del dibujo que acompaña al título de la página indica qué viñeta es la primera de la secuencia circular. Se trata, pues, de un elemento representado gráficamente que marca el orden de lectura, ejerciendo la función de una flecha de dirección. Veamos un segundo ejemplo. En una página de *Unflattening* (**FIG. 6/27**), por ejemplo, la lectura comienza como es esperable en el ángulo superior izquierdo. Tras una lectura descendente



FIG. 6/26. Lord Hurk. (2013). "Giorno 52. L'Apocalisse secondo Puck. London: 10pm. 'Apres Theatre Dinner'", *Puck Magazine*: *Apuckalypse*.

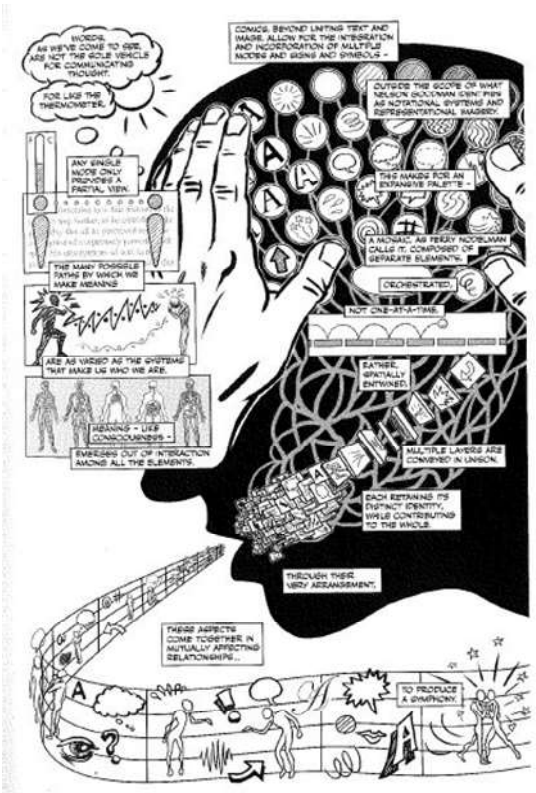


FIG. 6/27. Sousanis, N. (2015). *Unflattening* (p.65). Harvard: Harvard University Press.

de la columna, Sousanis emplea, como Lord Huk, una mano[154] orientada hacia arriba como recurso para dirigir de nuevo la mirada del lector a la parte superior derecha. Aquí surge otra columna de texto descendente que acompaña y dirige la dirección de las imágenes hasta el final, en el ángulo inferior derecho.

Por otra parte, hay que recordar que las flechas (u otros elementos indiciales que funcionan de manera similar) no implican necesariamente una dirección de lectura alternativa. En algunos casos la intención es precisamente la contraria, dar continuidad visual al salto de fila de viñetas. Un ejemplo lo encontramos en esta página de *The Amazing Spiderman* (**FIG. 6/28**), en la que las onomatopeyas marcan la dirección de lectura canónica de la segunda fila a la tercera. El dibujante hace uso de un disparo que produce una onomatopeya que se ve alterada al rebotar en el escudo de tela de araña de Spiderman, convirtiéndose de "ZZZZZZZZZZZZMMMMMM" a "SPAAAAAAANG" y conectando con la siguiente fila en una trayectoria diagonal similar a la del proceso de lectura. Curiosamente, lo hace a modo de bustrofedón verbal, pues las letras están invertidas en su orientación lateral.



FIG. 6/28. Lee, S. (guion) & Martín, M. (dibujo). (2010). *The Amazing Spiderman*, nº 639. Nueva York: Marvel.

[154] De hecho, la mano con un dedo apuntando constituye curiosamente un símbolo ortográfico llamado "manecilla" utilizado en los márgenes de las páginas desde la Edad Media.

Ya hemos observado en ejemplos anteriores (FIG. 6/16 y 6/17) algunas de las posibilidades de emplear globos como marcas indiciales. Sousanis, en otra de sus páginas de *Unflatenning* (**FIG. 6/29**), los emplea de diferentes maneras. En primer lugar, los tres primeros bocadillos no implican ninguna ilocución verbal del perro, sino que apuntan a tres partes de su cuerpo con sus correspondientes sentidos (orejas-oído, ojos-vista y hocico-olfato) y explican su funcionamiento. El segundo grupo de globos con cola se encuentran situados en torno a un solo espacio: el tronco del árbol. El objetivo es intentar representar la experiencia que un perro tiene de la realidad a través del olfato. El perro, como apunta Sousanis, lee la realidad como una cápsula temporal que posee diferentes capas de información sensorial. En el ejemplo, este fenómeno está representado visualmente por el efecto acumulativo de las imágenes que salen del tronco y que permiten al perro, de manera holística, saber tanto qué animales han estado en el lugar como cuándo se han ido y qué han hecho. Esta característica canina, además, le sirve a Sousanis para reforzar la tesis de su trabajo: la existencia de otros modos de percibir la realidad más allá de la visión plana y lineal del texto.

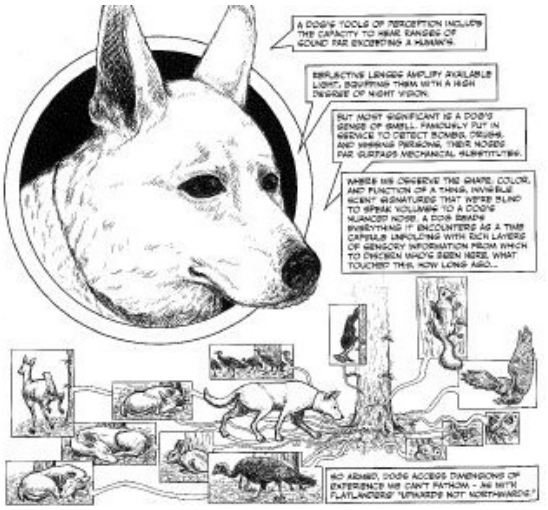


FIG. 6/29. Sousanis, N. (2015). *Unflattening* (p. 40). Harvard: Harvard University Press. Detalle de página.

No es el único autor que ha intentado representar gráficamente este tipo de percepción animal. Fraction y Aja, de nuevo en un número experimental de su paso por la serie *Hawkeye*, convierten al perro de Clint Barton (Lucky, también conocido como "Pizza dog") en protagonista de la historia. Todo el *comic book* está realizado desde la perspectiva de Lucky, pues apenas se emplean palabras en los diálogos de los personajes (tan solo podemos ver las pocas palabras que comprende el perro). Como vemos en

esta página (**FIG. 6/30**), los autores combinan dos mecanismos de representación visual. En primer lugar, a través del dibujo habitual de Aja se nos presenta una historia de manera secuencial que podría considerarse extradiegética e intradiegética a la vez, es decir, el lector asiste a los sucesos desde una perspectiva exterior, elegida por los autores, pero obviamente limitada por la perspectiva canina, pues no puede leer en muchas ocasiones los bocadillos que aparecen en otras páginas. Por otra parte, aparece también un dibujo más esquemático, superpuesto al primero, exclusivamente ligado al nivel intradiegético del perro (los humanos no percibimos la realidad de esta forma) e incluso al metadiegético, si llegamos a considerar lo percibido por el perro como una historia incrustada, "narrada" por él. El modo de representación para caracterizar la perspectiva canina constituye una visión esquemática, que recuerda bastante a las técnicas narrativas de Chris Ware. Se nos presenta así una visión doble del edificio donde se ha cometido un crimen: la planta y el alzado. En la planta se nos presentan tres escenas diferentes, ordenadas por números. Estos hacen referencia a una leyenda que contiene la información significativa del suceso, gracias al olfato del perro, en forma de pequeños iconos. Así, sabemos que el personaje asesinado es Grills (que había bebido y había utilizado una parrilla), que Clint había abandonado la terraza (tras beber varias cervezas) y que un tercer personaje desconocido (como señala el signo de interrogación) fue el que disparó (como indica la bala y la pistola; el icono de los labios hace posiblemente referencia al maquillaje del asesino, un villano conocido como *Clown*). La trayectoria de este último está marcada por unas huellas que sirven de vectores de dirección; el alzado muestra una visión complementaria de la trayectoria del personaje, ampliando la huida a través del edificio por medio de flechas de dirección. Se trata, en definitiva, de una representación muy compleja de un suceso, con dos niveles gráficos, dos perspectivas esquemáticas y una leyenda. Como si de un detective se tratase, el lector se ve obligado así a unir e interpretar todos estos elementos para reconstruir la escena. Las flechas y otros elementos gráficos de la articulación de la esquemática en este ejemplo anuncia ya el potencial de la esquemática para proponer diagramas complejos que representan más de una historia de manera simultánea, como se verá en la sección de dedicada a la multilinealidad narrativa.

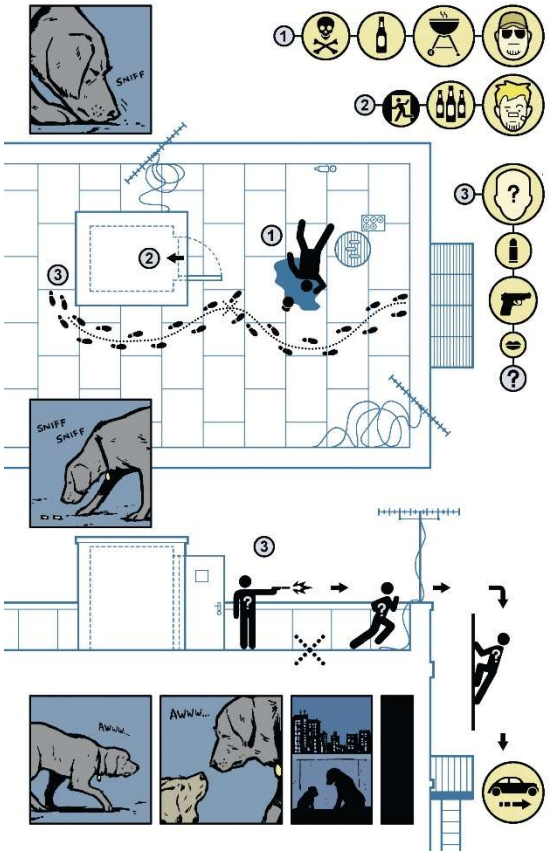


FIG. 6/30. Fraction, M. (guion); Aja, D. (dibujo) & Hollingsworth, M. (color). (2013). *Hawkeye*, vol. 4, nº11. Nueva York: Marvel.

6.3. Dibujo-trayecto

6.3.1. Sobre el dibujo-trayecto

Ya se ha explorado en este trabajo el recurso que denominamos fondo continuo, por el medio del cual se suaviza la transición entre las viñetas y se genera una visión holística entre un grupo de las mismas. Sin embargo, existe la posibilidad de prescindir directamente de las viñetas para proporcionar un mayor efecto pictórico al grupo de imágenes. En este caso, de existir una continuidad narrativa esta se produce a través de la reiteración de la figura representada para expresar el movimiento. Surge así el llamado dibujo trayecto[155], que pese a parecer relativamente novedoso y reciente en el medio de la historieta, ya se encontraba presente en tradiciones pictóricas antiguas (FIG. 2/19).

[155] Es el término es empleado por García Sánchez (2000). Otros términos incluyen "dibujo continuo", "narración continua" o *polymorphic panels* (Cohn, 2007, p. 43). Gasca y Gubern lo llaman multiplicación secuencial (1994, p. 274), dentro de la sección sobre descomposición y plasmación de movimiento.

Obviamente, es evidente que la mera presencia de los bordes de las viñetas resulta un tanto arbitraria para diferenciar de manera tajante los recursos de fondo continuo y dibujo trayecto. Se podría señalar, en este sentido, que la calle entre las viñetas puede ser implícita, sin estar representada gráficamente en la página. Sin embargo, sigue produciéndose la transición entre las imágenes. Se trata de un efecto de elipsis narrativa, acuñada como "clausura" por McCloud en su conocido y debatido capítulo "Sangre en el gutter" (McCloud, 1998, pp. 60-93). McCloud señala correctamente el potencial elíptico del medio, pero lo subordina a su demostración de que el cómic es un arte puramente secuencial, ignorando otros mecanismos esenciales del cómic como la materialidad, la disposición de la página y otros aspectos que ya se han señalado aquí como las rimas visuales y la lectura translineal. En cualquier caso, parece que ambos recursos (fondo continuo y dibujo trayecto) se encuentran relacionados de manera estrecha. García Sánchez y Trondheim los tratan de manera conjunta en su obra *Bande dessinée, apprendre et comprendre* (2006), explorando las distintas posibilidades gráficas para dar continuidad al fondo de las viñetas (**FIG. 6/31**). Así, en las dos primeras viñetas muestran un efecto de fondo continuo y a continuación señalan la posibilidad de que sean los elementos gráficos los que permitan identificar los distintos elementos de una secuencia, como solía hacer Will Eisner y una buena parte del cómic del siglo XIX. En la última viñeta del detalle de la página que mostramos aquí, aparece finalmente el dibujo trayecto para representar la trayectoria de los dos autores por un camino.



FIG. 6/31. Trondheim, L. (guion), García Sánchez, S. (dibujo) & Moral, L. (color). (2006). *Bande dessinée. Apprendre et comprendre*. París: Delcourt. Detalle de página.

Podemos ejemplificar esta estrecha conexión entre el fondo continuo y el dibujo trayecto a través de dos ejemplos. En el primero, tomado de la novela gráfica autobiográfica *Blankets* (2003), de Craig Thompson, el mismo fondo da coherencia al espacio de la página y representa una fiesta a la que dos protagonistas acuden (**FIG. 6/32**). Además del hecho de que se combinan diversas perspectivas y escalas en la representación gráfica debido al uso de una perspectiva del espacio muy subjetiva para representar el caos de la fiesta, se emplean dos viñetas para destacar la presencia de los protagonistas. Así, Thompson facilita la identificación de los personajes en lo que de otra manera supone un fondo ininterrumpido a través de los marcos de las viñetas. No se puede trazar una trayectoria inequívoca del camino de los personajes; sin embargo, sí podemos concluir que la viñeta en el ángulo inferior derecho ocurre tras el deambular de los personajes que sucede tras la viñeta superior izquierda, por lo que se establece un eje diagonal izquierda-derecha. En el siguiente ejemplo, procedente de *The Amazing Spiderman* (**FIG. 6/33**), se sigue un procedimiento similar. Excepto la viñeta detalle incrustada de la cámara fotográfica, el resto de la página es consistente con una representación continua del edificio. La trayectoria de Spiderman en bustrofedón se divide en cinco momentos, tres de los cuales se encuentran enmarcados por viñetas. Lo cierto es que, al igual que en el ejemplo de *Blankets*, podrían no haberse usado los marcos de las viñetas. De la misma forma, ejemplos que hemos analizado aquí como el de Kurtzman (FIG. 6/5) y Farnos (FIG. 6/7) podrían también haber funcionado como una sola imagen continua sin la presencia de los bordes de las viñetas. Queda, pues, a juicio de los autores la decisión de incluirlas o no cuando emplean este tipo de fondos ininterrumpidos. La ausencia de las mismas, como en ejemplos que veremos a lo largo de este trabajo, da más unidad pictórica y fluidez ininterrumpida por elementos externos al propio dibujo. Por otro lado, su presencia, además de consolidada a través de las décadas como uno de los elementos formales más reconocibles del medio, permite una división más clara de la secuencia y/o una manera de destacar ciertos momentos o espacios de la página.



FIG. 6/32. Thompson, C. (2003). *Blankets*, (p. 333). Marietta: Top Shelf Productions.



FIG. 6/33. Slott, D. (guion), Martín, M. (dibujo) & Rodríguez, J. (color). (2008). *The Amazing Spiderman*, Vol. 1, nº 559. Nueva York: Marvel.

En esta sección exploraremos diversos usos del dibujo trayecto que ofrezcan alternativas a la dirección tradicional de lectura. El uso de este recurso por sí mismo, salvo que se emplee en una sola banda lateral, suele implicar una mayor continuidad visual del dibujo y el espacio de la página como unidad autónoma, pero no tiene por qué proponer una nueva dirección de lectura. Puede incluso seguir los protocolos de lectura tradicionales, reforzándolos visualmente, como ocurría en la FIG. 6/28, tanto a nivel de la página como de la doble página. Un ejemplo interesante en este sentido es "The Loop", de Marc Goldner, François Gomes y Rachel Korsen (**FIG. 6/34**). Esta combina filas de viñetas tradicionales con bordes con otras viñetas que emplean el dibujo trayecto. Sin embargo, lo más interesante es la propia conexión que establecen los autores tanto entre las dos páginas-columnas como entre las filas de las viñetas, empleando el recurso de la teletransportación en la historia. Así, no solo los portales al inicio y al final de cada fila señalan (y justifican) ese salto de línea heredado de la escritura que hemos mencionado en este trabajo, sino que la transición entre las dos páginas se encuentra reforzada por un dibujo trayecto ascendente que las une con fluidez en lo que constituye

el espacio en blanco extradiegético de la historia. Curiosamente, el recorrido del personaje entre las dos columnas-páginas de la historia juega una doble función solo aparentemente contradictoria: por un lado, subvierten el sentido de lectura habitual de los cómics (con una trayectoria ascendente, de arriba abajo); por otro, colabora y refuerza el paso de la página, acompañando la trayectoria que seguiría la mirada. Además, el funcionamiento holístico de todas las imágenes se encuentra reforzada por la estructura en bucle (tras la última imagen se puede volver a leer la historia) como por el gran formato que utiliza la publicación.



FIG. 6/34. Goldner, M. (guion); Fomes, F. (dibujo) & Korsen, R. (color). (2015). "The Loop", *The Sunday Comics*, nº 1. Nueva York: Golden Bel Studios.

De hecho, el potencial holístico de la doble página es aprovechado a menudo por algunos autores a través del dibujo trayecto. En algunos casos, como en este ejemplo de *Los vagabundos de la chatarra* (2015), de Jorge Carrión y Sagar (**FIG. 6/35**), la dirección de lectura puede respetar la dirección lineal izquierda-derecha. Los personajes se deslizan fluidamente, sin la interrupción de bordes de viñetas, a lo largo del espacio

generado por la doble página; la arquitectura y el resto de personas funciona como trasfondo, como ambiente del recorrido en bicicleta de los personajes y de la conversación que mantienen. Se genera así una especie de trayectoria diegética, como ya vimos en la sección de fondo continuo, que obviamente no tiene por qué ser en estricta línea recta.

Podemos comparar, pues, la anterior doble página con la que utilizan Apostolos Doxiadis y Alekos Papadatos en *Logicomix* (2008) (**FIG. 6/36**). La trayectoria de los dos personajes, que también mantienen una conversación, sigue estando fuertemente vectorizada de izquierda a derecha. Sin embargo, en este caso también es ondulante, y asciende y desciende ayudada por un camino marcado gráficamente de manera clara. El decorado es únicamente arquitectónico, mostrando diferentes partes de la ciudad de Atenas a partir de un juego de perspectivas múltiples. Los dos ejemplos, pese a sus diferencias, coinciden en el carácter pictórico del fondo de la secuencia, que es probablemente lo primero que el lector perciba por medio de la macrolectura. Además, los elementos arquitectónicos icónicos que los autores han elegido representar sitúan al lector de manera inmediata en las ciudades de Barcelona y Atenas, respectivamente. En ambos casos el orden de lectura de los globos es bastante intuitivo y sigue el patrón de lectura de arriba abajo, izquierda a derecha. Carrión y Sagar se permiten incluso una referencia al propio mecanismo narrativo, camuflada en su reflexión metatextual acerca de cómo elaborarán el propio cómic que el lector tiene entre las manos: “En una ciudad hay de todo, pasas del lujo a la indigencia sin solución de continuidad, sin esa línea que separa una viñeta de la siguiente”. En este sentido, la doble página de *Los vagabundos de la chatarra* contiene una mayor densidad visual, pues la conversación que mantienen los personajes sobre lo políticamente correcto de representar la miseria en Barcelona encuentra su contrapunto visual en las grandes vallas publicitarias con imágenes de conocidos políticos catalanes. Por el contrario, se podría decir que en el ejemplo de *Logicomix* la ciudad tiene un papel mayormente de escenario, de decorado que muestra el cambio a la época contemporánea, ya que gran parte de la obra emplea la voz narrativa de Bertrand Russell para explorar la historia de las matemáticas y la lógica. Sin

embargo, Atenas, como cuna de la filosofía occidental, tampoco está obviamente exenta de connotaciones evidentes para la historia.

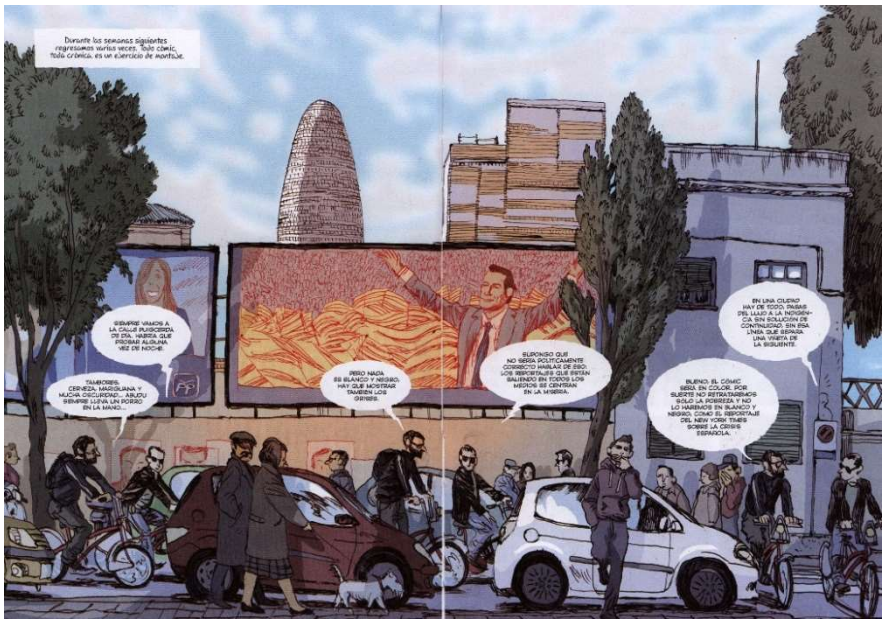


FIG. 6/35. Carrión, J. (guion) & Sagar (dibujo). (2015). *Los vagabundos de la chatarra*. Barcelona: Norma Editorial.



FIG. 6/36. Doxiadis, A. (guion) & Papadatos, A. (dibujo). (2008). *Logicomix*. Barcelona: Salamandra Graphic.

No es habitual alterar el orden de lectura de los bocadillos, aunque sí puede ocurrir en algunos casos. Ocurre, por ejemplo, en esta viñeta de *Kane*, de Paul Christ (**FIG. 6/37**). El dibujo trayecto muestra la trayectoria de una figura repetida en cuatro ocasiones, que entra por la derecha de la viñeta y avanza de derecha a izquierda. Los bocadillos reflejan una conversación entre este personaje y otro que se encuentra



FIG. 6/37. Grist, P. (2005). *Kane, vol. 5: Untouchable Rico Costas and other stories*. Portland: Image Comics.

inmóvil, representado gráficamente una sola vez para indicar su falta de movimiento; se trata, en realidad, de un monólogo a través de globos conectados entre sí para ligar las frases cortas del discurso. Curiosamente, la mayor cadena de bocadillos de la viñeta está rodeada de dos colas que apuntan a diferentes momentos del recorrido del personaje, por lo que funciona, de alguna manera, de nexo en la trayectoria y obliga al lector a leer de derecha a izquierda, primero descendentemente y a continuación ascendentemente. De nuevo, observamos el importante papel de los elementos arquitectónicos representados: la puerta que se abre supone el inicio de la acción, que se desarrolla además en el sentido descendentemente de las escaleras.

6.3.2. Bustrofedón

Uno de los protocolos alternativos que se pueden establecer a través del dibujo trayecto es el bustrofedón. No resulta sorprendente, en realidad, pues esta forma de escritura/lectura, como ya hemos señalado, permite precisamente mantener la continuidad de la línea, sin saltos que la interrumpan. De manera similar, el dibujo trayecto, como ya hemos señalado, plantea la continuidad gráfica del dibujo como solución visual. Existen numerosos ejemplos de bustrofedón y dibujo trayecto en el cómic. Como ya observamos en capítulos anteriores, estos recursos combinados parecen haberse naturalizado recientemente con el auge de la esquemática y la infografía en la prensa (FIG. 2/21). Sin embargo, existen ejemplos tempranos en la historieta, presentes en diversas tradiciones. Esta página de *X-Men* (**FIG. 6/38**), de la

misma época de otras disposiciones de página experimentales que hemos analizado en este trabajo (FIG. 5/9, FIG. 5/10 y FIG. 5/11), muestra un uso del dibujo trayecto y el bustrofedón, limitado a una parte de la página. Las viñetas muy irregulares producen un efecto dinámico, enfatizado por los saltos de Bestia de izquierda a derecha y, a continuación, descendiendo de derecha a izquierda hasta la nueva fila de viñetas. En cierto sentido, la trayectoria funciona como la onomatopeya que analizamos anteriormente en otra página de superhéroes más reciente (FIG. 6/29). En cualquier caso, el orden de los bocadillos resulta evidente y se sigue respetando la dirección de lectura arriba-abajo. Se trata, además, de una secuencia contenida en una viñeta muy irregular en forma, pero encuadrada claramente y cohesionada cromáticamente por el uso del mismo color.



FIG. 6/38. Thomas, R. (guion); Adams, N. (dibujo) & Palmer, T. (color). (1969). *X-Men*, Vol. 1, nº58. Nueva York: Marvel.

La obra *Manuel está solo* (1983-1985), de Rodrigo, quizás fue en su momento uno de los cómics más innovadores de la historia del medio en España, especialmente en lo relacionado con la concepción holística de la página y las soluciones gráficas que emplea (el cómic, además, no contiene diálogos). En este ejemplo (**FIG. 6/39**), el protagonista se nos muestra en dos viñetas panorámicas recorriendo las calles de Madrid y dirigiéndose al metro. Esta segunda viñeta panorámica está conectada con el resto de la página a través de la visión de rayos X, que permite al lector ver el subsuelo de la ciudad, con diferentes niveles. El personaje recorre los pasillos subterráneos del metro en una trayectoria de bustrofedón. Para ello, Rodrigo representa al personaje hasta en cinco ocasiones; a pesar del plano lejano que emplea, el lector es capaz de identificar sin dificultades al personaje por su ropa negra, incluso en la última imagen (el andén), donde está sentado comparte espacio con otros personajes.

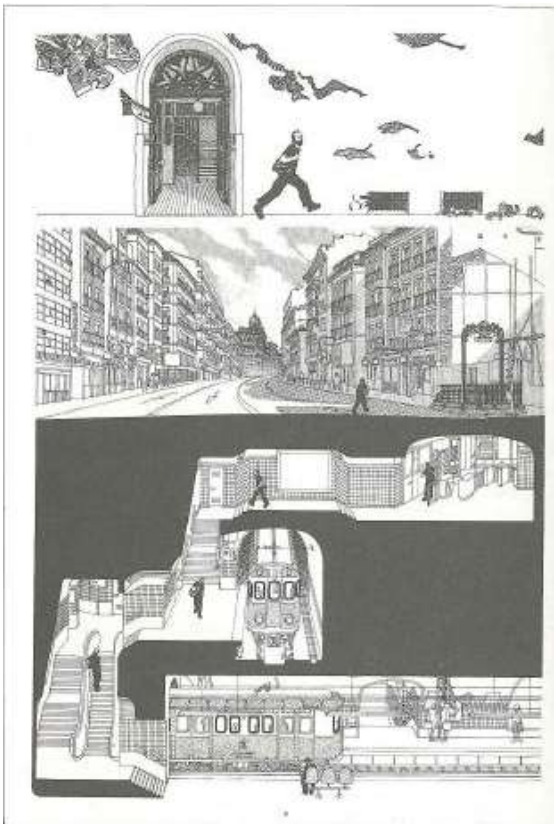


FIG. 6/39. Rodrigo. (2005). *Manuel no está solo*. Madrid: Ediciones Sinsentido.

En *Anatomía de una historieta* (2004), obra que analiza las características de la historieta a través de su propio lenguaje, Sergio García Sánchez emplea el bustrofedón en una doble página que trata de explicar el divorcio entre texto e imagen a lo largo de la historia (**FIG. 6/40**). García y Sánchez, los dos personajes *alter ego* del creador, establecen una clara línea de lectura a través de una banda en forma de bustrofedón, avanzando de izquierda a derecha y de derecha a izquierda. La banda, además, conecta las dos páginas en su parte inferior, para a continuación seguir avanzando de manera ascendente. El punto de entrada en la página sigue siendo la parte superior izquierda del verso, pero la última imagen leída no se encuentra, como es habitual, en la parte inferior derecha del recto, sino en su parte superior derecha. Este recurso da lugar a una transición armónica y continua con la página siguiente. Por otra parte, el autor, como es habitual en la mayor parte de su obra, prescinde de las viñetas y bocadillos tradicionales; se alternan, en su lugar, imágenes y mensajes verbales de una manera novedosa. Las imágenes de los personajes acompañan al texto que avanza y para facilitar la lectura las

frases más largas se trocean, indicándose su continuación con puntos suspensivos (tanto en el final como en el principio). Además, los espacios dejados por la trayectoria del bustrofedón se emplean para representar imágenes y lagunas descriptivas que complementan de alguna manera el discurso principal, ilustrándolo o proporcionando ejemplos.

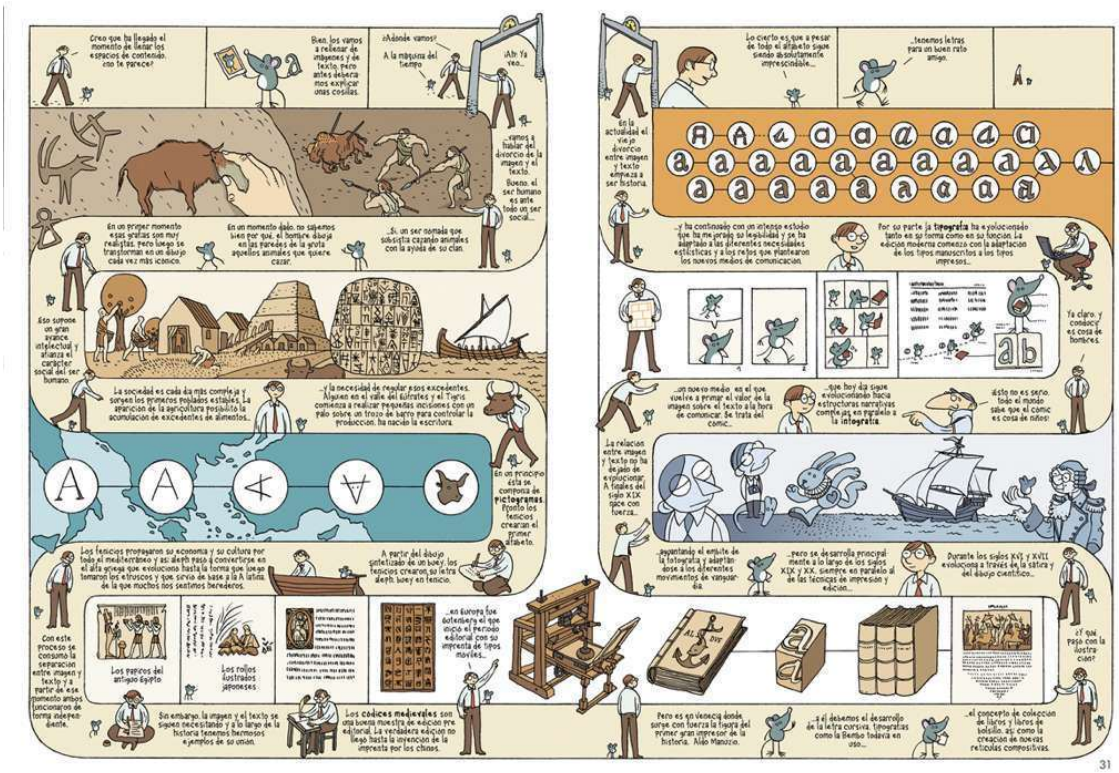


FIG. 6/40. García Sánchez, S. (2004). *Anatomía de una historieta*. Madrid: Ediciones Sinsentido.

Como señalamos anteriormente, el uso combinado del dibujo trayecto y bustrofedón está comenzando a aparecer de manera más frecuente en el cómic; el cómic de superhéroes, debido a sus habituales escenas de acción, parece un espacio especialmente propicio para el recurso. En este ejemplo de *Amazing Spiderman* (**FIG. 6/41**), una vez más de la mano de Dan Slott y Marcos Martín, asistimos de nuevo a una de las crisis existenciales del personaje. Marcos Martín emplea el macroespacio de la doble página para situar al personaje en una ciudad alterada, una arquitectura que desorienta al lector y que, sin embargo, tiene unas correspondencias claras con la visión subjetiva del superhéroe (su forma de desplazarse por el espacio, debido a sus

superpoderes). Como en la otra página del mismo número que ya analizamos (FIG. 6/13), Peter Parker se ve acosado por los recuerdos de las mujeres a las que no pudo proteger, mientras persigue a Gwen Stacy. La trayectoria de bustrofedón que sigue le permite recorrer todo el espacio, con un comienzo claro en el ángulo superior izquierdo y un final de la secuencia en el ángulo inferior derecho.



FIG. 6/41. Slott, D. (guion); Martín, M. (dibujo) & Vicente, M. (color). (2011). *The Amazing Spiderman*, Vol.1, nº655. Nueva York: Marvel. Doble página.

Podríamos continuar analizando numerosos ejemplos, pero por motivo de espacio terminaremos esta sección con el análisis de una última página que aporta una nueva dimensión al uso de los recursos. Se trata de un ejemplo tomado de *Young Avengers* (**FIG. 6/42**), una serie en la que a menudo aparecen innovadoras disposiciones de página. En este caso, se emplea la retícula fija de viñetas como una prisión interdimensional en la que han sido atrapados los jóvenes superhéroes Wiccan y Hulking. Las dos páginas, dominadas por un fondo blanco, representan el esqueleto de un cómic prototípico, pues recordemos que la retícula fija (o *grid*) ha sido tradicionalmente uno de los elementos más representativos del lenguaje del cómic. El verso de la doble página recuerda así ligeramente a la cárcel alienante construida de viñetas que Crumb había utilizado para su anónimo personaje (FIG. 5/3). Sin embargo,

el recto, aparentemente similar en una primera percepción de la página, cambia radicalmente en su funcionamiento discursivo. Las viñetas no representan ahora la misma celda de Wiccan, sino un espacio de celdas diferentes que se pueden recorrer (en otra de ellas se encuentra su compañero Hulking). El cambio se produce en la última viñeta del verso, cuando Loki rompe la viñeta-celda en un ejercicio en el que resuenan ejemplos tempranos del cómic que hemos analizado aquí (FIG. 4/11 y FIG. 4/31). A partir de ese momento, Wiccan y Loki recorren la página entre los espacios intericónicos que quedan fuera de las viñetas. Frente a la opción esperable de lectura lineal en una disposición en retícula, el recorrido se realiza, sin embargo, en bustrofedón, hasta el momento en que rescatan a su compañero y desaparecen al final de la página.

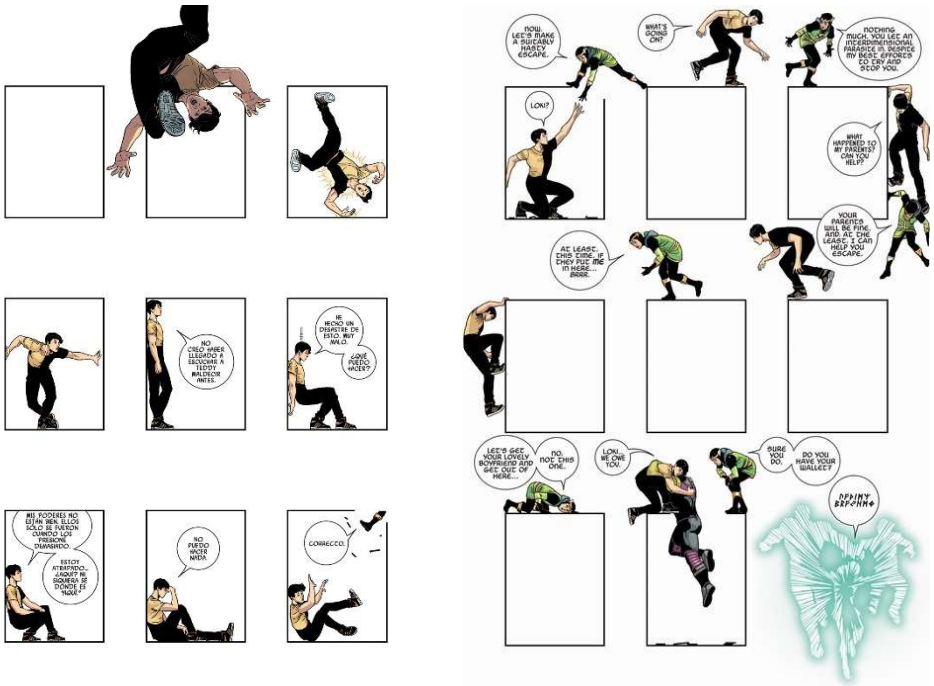


FIG. 6/42. Gillen, K. (guion); McKelvie, J. (dibujo); Norton, M. (dibujo) & Wilson, M. (color). (2012). *Young Avengers*, Vol.2, nº 2. Doble página.

6.3.3. Lectura circular

Ya vimos anteriormente que uno de los patrones que puede surgir cuando se modificaba la dirección de lectura es la lectura circular. Liberada la página del esqueleto de las viñetas, el dibujo trayecto puede generar estructuras circulares fluidas. Analizaremos tres ejemplos que muestran este tipo de lectura.

En primer lugar, en una página de *Picnic Ruined*, Roman Muradov emplea una estructura circular en la que gran parte de la narración recae en el texto, que avanza, junto a la protagonista, en forma de espiral hacia el centro (**FIG. 6/43**). Muradov no emplea bordes convencionales de viñetas (ni de bocadillos), por lo que la dirección a seguir es reforzada por los elementos arquitectónicos (una escalera y varios muros) y por la orientación de la figura principal. Dentro del diseño de la página, aparece además otro motivo espiral en el ángulo superior derecho para representar la respiración del personaje que conecta dos de las imágenes a través de pequeñas nubes. *Picnic Ruined* recoge reflexiones autobiográficas sobre el arte y la memoria, a menudo pesimistas e irónicas. La composición de esta página, por tanto, corresponde con lo acontecido: la protagonista se encuentra perdida en el laberinto de las grandes obras maestras de la literatura y el arte y, aunque es consciente de que no hay salida, avanza inevitablemente hacia el centro hasta su muerte por fatiga.

Frank Miller en *Elektra Lives Again* (1990), emplea el recurso en una de sus páginas donde se ofrece así una visión cenital del apartamento de Matt Murdock (**FIG. 6/44**). Excepto dos viñetas en la parte superior izquierda, que reflejan con detalle la angustia del personaje, en el resto de apariciones (hasta en nueve ocasiones) se representa la figura entera del personaje. Este se levanta de la cama, farfulla algunas palabras mientras se pone el albornoz y desciende la escalera de su casa. Su trayectoria, obviamente, sigue la dirección descendente circular de las escaleras, representando, quizás, la obsesión de Matt Murdock por Elektra. Esta estructura circular nos recuerda, por sus similares concomitancias psicológicas, a otros ejemplos que ya hemos analizado aquí como el mostrado en la FIG. 6.13.



FIG. 6/43. Muradov, R. (2013). *Picnic Ruined*. Washington D.C.: Retrofit Comics.

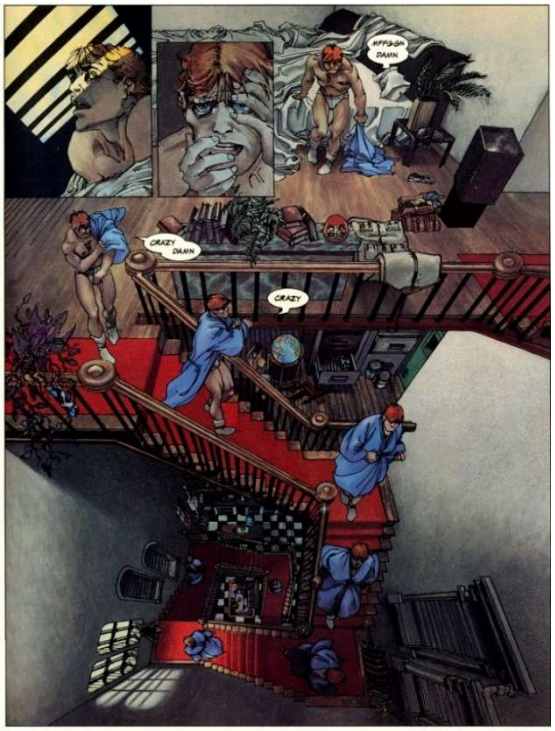


FIG. 6/44. Miller, F. (guion y dibujo) & Varley, L. (color). (1990). *Elektra Lives Again*. Nueva York: Marvel.

En segundo lugar, analicemos brevemente una página de *Amleto* (1976), de Gianni de Luca y Raúl Traverso (**FIG. 6/45**). La obra forma parte, junto a *La Tempesta* y *Romeo e Giulietta*, de una trilogía shakesperiana en la que emplea el dibujo trayecto no solo de manera puntual, como en la mayor parte de las obras que hemos visto hasta ahora, sino como eje narrativo esencial de la obra entera. De Luca crea para ello verdaderos escenarios teatrales, que en ocasiones se extienden a través de la doble página, por los que los personajes deambulan y se entrecruzan. Sin embargo, en todo momento se mantiene la claridad de lectura. Como señala Gravett,

> la página se convierte en un escenario, abierto y espacioso; sus personajes se convierten en actores, en gran medida sin recortar y sin restricciones de las 'pequeñas cajas' [las viñetas]. Y aparte de los grandes esfuerzos de composición y de la gran técnica de dibujo que esto requiere, [de Luca] siempre mantiene una trayectoria libre de confusión para los lectores[156].

[156] "the page literally becomes a stage, open and spacious; his characters become players, largely uncropped and unfettered by 'little boxes'. And beyond the huge demands of composition and sheer draughtsmanship this entails, he also always maintains a path for readers to follow that is free of confusion" (Gravett, 2008, p. 23).

Se trata de una concepción bastante diferente del discurso del cómic, más aún si tenemos en cuenta que estas obras fueron publicadas en los años 70. Es pertinente aquí recordar las conexiones evidentes entre cómic y teatro, desde la figura de Töppffer, muy interesado en la caricatura y las distintas expresiones faciales, hasta las historias melodramáticas de Eisner. Pero de Luca parece sobre todo seguir a su compatriota Guido Buzzelli, que definía el cómic como "teatro de papel y tinta, de bolsillo y de biblioteca, donde los actores se encuentran inmóviles, a la espera de que alguien hojee las páginas para cobrar vida"[157]. En el ejemplo que utilizamos Hamlet cobra vida a través de las numerosas reiteraciones de su figura, que llegan a recordar a las imágenes de un quinetoscopio. El personaje avanza de izquierda a derecha y de arriba abajo, pero no linealmente, sino en una trayectoria ininterrumpida que incluye un bucle que simboliza las tribulaciones del personaje. Es interesante como de Luca emplea una de las figuras repetidas como inicio del recorrido circular y como salida del mismo. Una vez liberado el personaje de ese bucle visual (de nuevo, como en la FIG. 6/15, solo el lector puede deshacerlo avanzando la lectura), comienzan a aparecer los globos que inauguran el monólogo de Hamlet en la página. Volveremos a analizar alguna página de Gianni de Luca en la sección dedicada a multilinealidad, pues a menudo el autor italiano representa diferentes trayectorias diegéticas que se cruzan.



FIG. 6/45. De Luca, G. & Traverso, R. (adaptación). (2012). *Amleto* (1976). Bolonia: Black Velvet.

[157] "teatro di carta e inchiostro, da tasca e da biblioteca, dove gli attori se ne stanno immobili, in attesa che qualcuno sfogli le pagine, per prendere vita" (Castellazzi, 2017).

6.3.4. Cartografías

Tradicionalmente, los mapas se han utilizado como ilustraciones complementarias del aparato textual de los códices, para situar al lector o dar verosimilitud al relato. Así, por ejemplo, un lector de *El Señor de los Anillos* puede acudir al mapa de la Tierra Media para situar dónde tienen lugar las diferentes tramas de la novela. Este uso, obviamente, también puede aparecer en el discurso del cómic. Sin embargo, el mapa en sí puede presentar un contenido diegético por sí mismo (como comprobamos en la sección 2.5.3). Ya desde el siglo XVII y el siglo XVIII comenzaron a abundar las llamadas cartografías simbólicas, en las que los nombres de los lugares ya no sirven para identificar y situar lugares reales, sino como vehículo de contenido emocional, satírico, etc. Este uso también está presente a menudo en la historieta y también subvierte los protocolos de lectura tradicionales, pues se trata de imagen que se perciben de manera holística, por lo general a través de la acumulación de diferentes momentos o aspectos. Un ejemplo de este tipo de recurso lo encontramos en cartografía simbólica de la masculinidad que representa el protagonista de la obra de Albert Monteys *Ser un hombre. Cómo y por qué* (2013) (**FIG. 6/46**).



FIG. 6/46. Monteys, A. (2013). *Ser un hombre. Cómo y por qué*. Bilbao: Astiberri. Fragmento de un mapa que originalmente cubre una doble página.

En esta sección, sin embargo, nos centraremos en ejemplos que incluyen una trayectoria diegética propia dentro del mapa. Arredondo ya había adelantado en ese sentido, que "no resulta extraño que algunos autores nos hayan guiado por este, relacionando lugares y acontecimientos, de manera que sirva a modo de topografía del relato. En cierta medida esta idea nos acercan [sic] al dibujo trayecto" (2015, p. 234). El mapa, en efecto, ofrece un espacio ya codificado que el lector puede recorrer. La ruptura de la lectura lineal se produce así de manera casi natural, pues los protocolos de lectura no tienen por qué ser válidos en el nuevo espacio, que impone intuitivamente nuevos códigos.

Un ejemplo cercano a la cartografía simbólica lo encontramos en "Mapa alegórico de un viaje ideal" (**FIG. 6/47**), de Mireia Pérez, en el que la autora representa la experiencia de un viaje por medio de un mapa simbólico. Pese a la evidente unidad plástica de toda la página, se produce una clara vectorización del discurso; una flecha, acompañada de la palabra "inicio", nos indica dónde comienza la ruta que recorre el espacio creado hasta el final, donde otra flecha indica el fin y la circularidad de la historia ("vuelta a empezar"). La trayectoria seguida responde fundamentalmente a la del bustrofedón, pero la clave de la página se encuentra en las diferentes paradas que representan simbólicamente etapas de un viaje a través de ilustraciones y textos y que van produciendo un efecto acumulativo en la página. En este sentido, lo que pueden parecer a simple vista nuevas rutas alternativas del recorrido principal ("cumbre de las altas expectativas", "lo sublime" o "la bajona postvacacional") son en realidad momentos del mismo recorrido. Existen grandes similitudes con el anterior ejemplo de Monteys, pero la característica que hace que este mapa se encuentre más próximo al dibujo trayecto es la continua representación de la pequeña figura (el viajero) que transita por el camino.

El mapa de la página de "Village City", de la conocida serie de Cuttlas (el famoso personaje de Calpurnio), también está compuesto como una ruta diegética que atraviesa distintos hitos en su trayectoria (**FIG. 6/48**). Igualmente, el punto de entrada de la página se encuentra en el ángulo superior izquierdo y el de salida, en el ángulo

inferior derecho. La página de Calpurnio, sin embargo, se enmarca mucho más claramente en el discurso del cómic debido a la utilización de elementos claramente identificables de la historieta, como las viñetas (al principio y al final del recorrido) y los globos. La reiteración de las figuras esquemáticas (seña de identidad del autor) está acompañada, en este caso, de elementos vectoriales que marcan el itinerario sobre una superficie que trata de imitar un mapa real (diferencias de altitud, orientación, puntos que indican localizaciones, etc.). Irónicamente, el trayecto se realiza tanto gráficamente como verbalmente, pues las instrucciones del personaje secundario acompañan cada etapa del camino hasta llegar al destino.

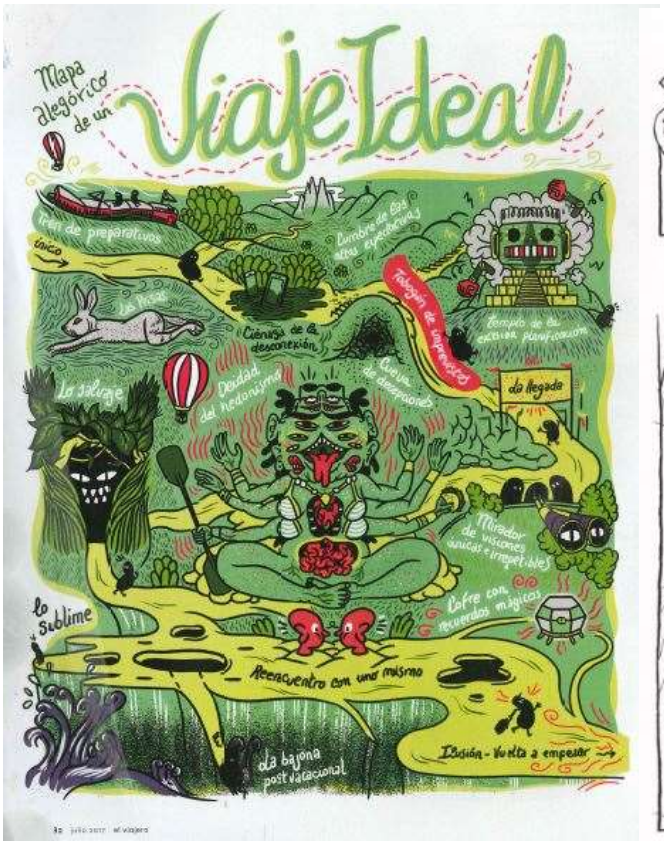


FIG. 6/47. Pérez, M. (2017). "Mapa alegórico de un viaje ideal", *El Viajero*, *El País*, 1 de julio 2017.

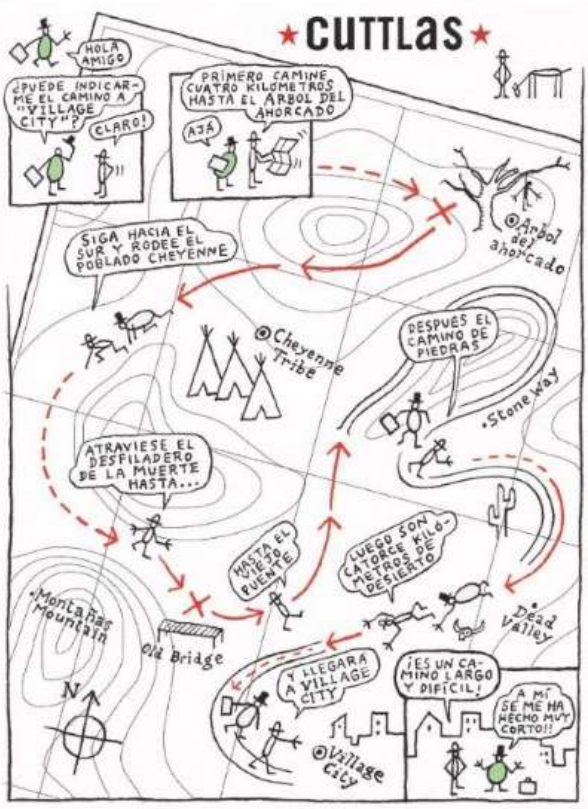


FIG. 6/48. Calpurnio. (2010). "Village City", *El Bueno de Cuttlas. Integral 1* (p. 49). Barcelona: Glenat.

Por último, analizaremos otro ejemplo de la serie *The Young Avengers* (**FIG. 6/49**). La secuencia recoge la espectacular entrada de Noh-Varr para rescatar a sus compañeros de una amenaza alienígena. El espacio central de la doble página presenta una proyección isométrica de la cafetería, representada por medio de líneas, cuadrículas y colores planos. Sobre estas coordenadas espaciales se desplaza Noh-Varr, que neutraliza uno a uno a los adversarios que se va encontrando. La trayectoria serpenteante que recorre el personaje principal está clarificada por el uso de la numeración, que permite seguir el orden de cada momento de la secuencia. El uso de la numeración tiene también otras dos funciones. Por un lado, remite a una leyenda, que lejos de ofrecer explicaciones objetivas propias de los mapas y de la esquemática, ofrece comentarios en clave irónica, un contrapunto humorístico a la violencia a través de la propia voz narrativa del personaje principal. Por otro lado, seis de los números remiten a viñetas situadas alrededor del espacio central, ofreciendo una visión amplificada y detallada de algunos de los momentos de la secuencia. Estas viñetas aprovechan el espacio dejado por la proyección central, funcionado como una suerte de marco decorativo de una doble página que funciona de una manera claramente holística. En este ejemplo de una gran densidad visual se puede observar el funcionamiento de la macrolectura y la microlectura: en un primer momento, el lector percibe el espacio formado por la doble página de manera holística, para a continuación buscar el orden de la secuencia y procesarla de esta manera. La presencia de la numeración, además, provoca que el lector se vea obligado a ir alternando la lectura del centro (proyección isométrica) a la periferia (viñetas amplificadas y leyenda).

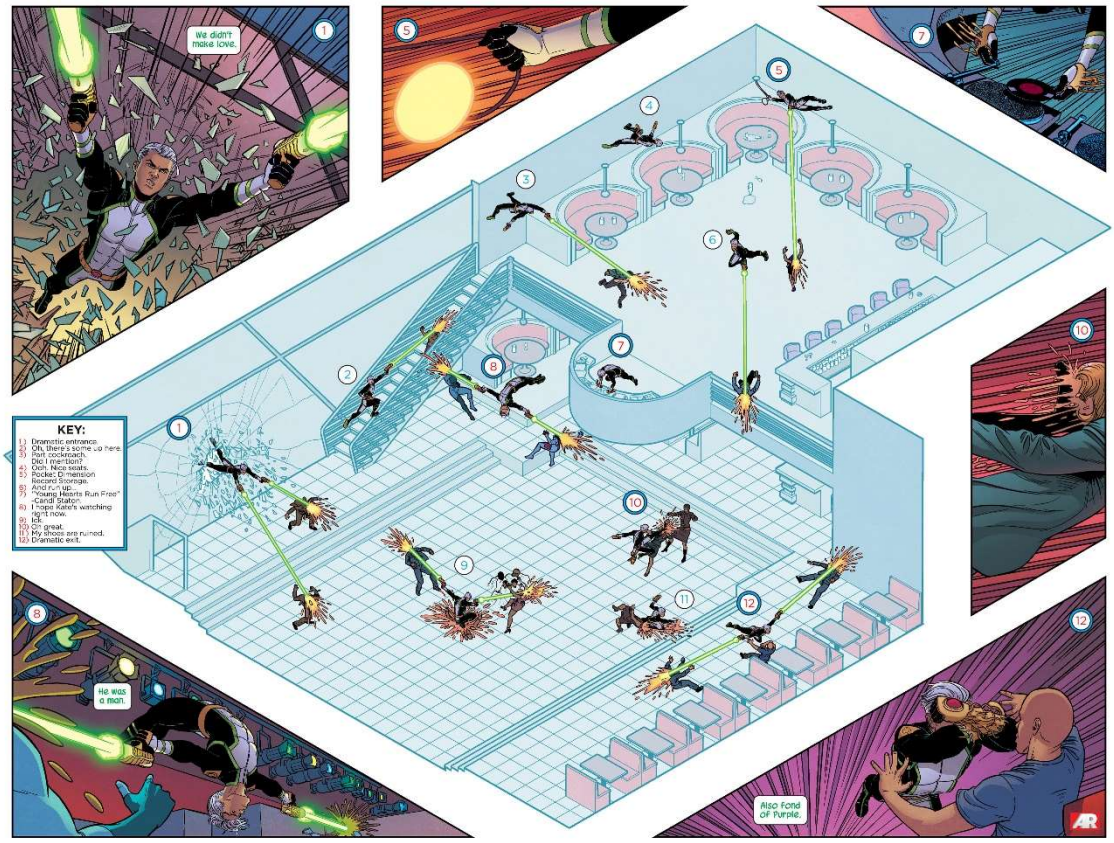


FIG. 6/49. Gillen, K. (guion); McKelvie, J. (dibujo); Norton, M. (dibujo) & Wilson, M. (color). (2013). *Young Avengers*, Vol.2, nº 4. Doble página.

CAPÍTULO 7: MULTILINEALIDAD

7.1. Introducción

Hasta ahora, se han examinado mayoritariamente ejemplos de obras en los que se producía una lectura holística de la página o la doble página, o bien surgía un vector que generaba una dirección de lectura alternativa a los protocolos tradicionales de lectura. En este capítulo examinaremos ejemplos en los que se produce una lectura multilineal; es decir, la página (o la doble página) es utilizada por el autor para desarrollar varias líneas narrativas que comparten el mismo espacio.

7.2. Sobre el concepto de multilinealidad

García Sánchez nos proporciona una definición del fenómeno de la multilinealidad, que define como "varias realidades paralelas que puedan interrelacionarse o no entre sí y que nos den como resultado varias líneas de narración simultánea" (2000, p. 12).

Sin embargo, se podría decir que en el fondo la mayoría de cómics emplea esta técnica en su concepción más básica. Como ya se comentó anteriormente, al contrario que en el cine[158], donde las imágenes nuevas reemplazan por lo general a las anteriores, en el cómic el lector tiene siempre las imágenes a su disposición para su comparación y contraste. Esta coexistencia de las imágenes hace que frecuentemente, en el marco de la página, cohabiten tanto espacios como secuencias narrativas diferentes (con un único personaje o varios). Ya hemos analizado, en este sentido, ejemplos donde se combinaban diversas viñetas-escenas únicas en el multimarco que constituía el edificio (FIG. 5/15 y 5/16), o páginas como la de Sousanis (FIG. 6/4), donde varias secuencias

[158] Existen, obviamente, ciertas técnicas cinematográficas mediante las cuales se altera esta característica fundamental del cine. La más conocida es la división de pantalla o efecto de pantalla partida (también llamada a veces "polivisión"), que genera dos o más secuencias simultáneas dentro de la misma pantalla. Además de su uso en el cine de corte más experimental (como en la película española *La soledad*, de Jaime Rosales), este recurso aparece más frecuentemente en escenas en las que dos o más personajes hablan por teléfono. En cualquier caso, es necesario recordar de nuevo que la imagen en el cine siempre tiene una duración determinada, frente a la inmovilidad de la que goza la imagen en el cómic.

multidireccionales compartían el espacio de la página. Ya había presencia de narraciones simultáneas incluso en las viñetas de Töpffer (FIG. 4/38).

Observemos un ejemplo de esta multilinealidad básica en una de las páginas de *Materia* (2016), de Antonio Hitos (**FIG. 7/1**). Uno de los personajes de la novela gráfica se ha visto obligado a vender la entrada que tenía para ver a su grupo favorito de música a su amigo para poder comprar una lavadora nueva. En la página, cada una de las dos secuencias emplea un color distintivo y se alterna en la página, entrecruzándose con la otra. Las viñetas podrían leerse de manera lineal, cambiando de una historia a otra, pero la unidad cromática de las secuencias, junto al uso de una retícula regular, marca claramente un patrón visual a primera vista. De nuevo comprobamos el importante papel de la visión holística característica del cómic. La simetría juega, en efecto, un papel clave en las obras de Hitos y sus viñetas invitan continuamente a la comparación. Esto se puede observar en esta página, de manera especial en la tercera fila de viñetas, en la que las figuras de dos personajes se encuentran resaltados, paradójicamente, por la falta de color.

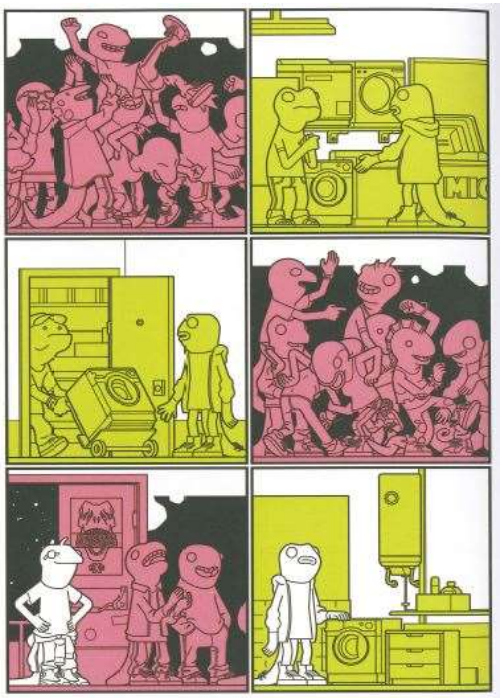


FIG. 7/1. Hitos, A. (2016). *Materia* (p. 100). Bilbao: Astiberri.

Lo cierto es que, como vemos, no es necesario ningún recurso o mecanismo gráfico especial para hacer confluir dos o más líneas narrativas en el espacio de la página. El propio discurso del cómic alberga, por así decirlo, una multilinealidad innata (que

puede o no ser explotada por el autor, como el resto de recursos del medio). En esta sección se ofrecerá una categorización no exclusiva ni exhaustiva de los principales tipos de multilinealidad dentro del marco de la página o la doble página.

7.3. Fondo continuo

Ya se ha tratado con detenimiento el uso del fondo continuo en otros capítulos como elemento fundamental de articulación de la página o de la doble página, pero en esta sección nos centraremos en este recurso en los casos en los que genera estructuras multilineales. Es el caso de una de las dobles páginas de la ya citada *The Multiversity. Pax Americana* (**FIG. 7/2**). Este número autoconclusivo de la serie *The Multiversity* no solo emplea a menudo disposiciones de página complejas que se alejan de una lectura puramente lineal, como ya vimos en la FIG. 6/8, sino que también inserta numerosos motivos que conectan las diversas páginas, como el número 8, que aparece tanto en la fórmula que explica los sucesos de la historia (Algoritmo 8) como en numerosos motivos visuales (recorrido del ojo por las filas de viñetas con saltos de línea, recorridos de algunos de los personajes, diversos objetos, etc.). No hay espacio aquí para analizar de manera pormenorizada todos los detalles estructurales de esta obra[159], pero baste señalar brevemente algunos aspectos del uso del fondo continuo en este ejemplo. Las ocho viñetas por página que dominan la obra (guiño a las nueve de la retícula de *Watchmen*) se doblan aquí en dieciséis. En ellas se alternan tres momentos diferentes en el tiempo, diferenciados tanto por los personajes que aparecen en ellos como el momento del día. En orden cronológico, la primera línea narrativa está situada en las cuatro viñetas centrales (alrededor de la estatua) y en otras dos viñetas de la segunda fila, y muestran a la pareja que forman Peacemaker y Norah O'Rourke conversando por la mañana. La segunda, por su parte, tendría lugar por la noche, momento en el que Norah es asesinada por un misterioso asaltante, como se muestra en las diez viñetas de esta secuencia distribuidas a lo largo de las cuatro filas. Por último, la tercera línea recoge la investigación de Question (claro guiño a la investigación que realiza Rorschach

[159] Para un análisis exhaustivo página a página, véase Uzumeri (2014).

en *Watchmen*), que realiza un monólogo dirigido en segunda persona a la víctima en el que señala sus hipótesis sobre lo sucedido.



FIG. 7/2. Morrison, G. (guion); Quitely, F. (dibujo) & Fairbarin, N. (color). (2015). *The Multiversity. Pax Americana*. Nueva York: DC Comics.

La lectura de las filas de viñetas se realiza a nivel de la doble página y no de la página, reforzando la unidad del espacio creado por el fondo continuo. Además de diversos motivos visuales presentes en otras páginas del volumen como la estatua de Jano (el arma del crimen, que está cargada de simbolismo para la historia, pues mira tanto al pasado como al futuro y representa al dios de los comienzos y los finales) o la estatua central (que simboliza la paz, clave en la trama), lo más destacado de la página es la mezcla de temporalidades que proporciona el fondo continuo, en cuyo nuevo espacio imposible parecen interactuar los personajes de las tres narrativas. Así, por ejemplo, en la segunda viñeta de la segunda fila aparece escondido, tras una gran escultura, el asesino de Norah. En la viñeta siguiente, Question señala, apuntando con su linterna a la misma escultura: "Debiste de haberlo sabido. Debiste de haber notado a alguien escondido" (*You must have known. You must have sensed someone hiding*). En la segunda viñeta de la tercera fila, Norah mira hacia la viñeta superior donde está escondido el asesino y se dirige a su desconocido asaltante: "¿Crees que tengo miedo?

Asómate" (*Do you think I'm scared? Show yourself*). Paradójicamente, pese a que el lector todavía lo ve detrás de la escultura en el momento de la nueva viñeta, ya no está ahí cuando le interpela Norah, pues se ha desplazado a otro lugar.

El lector se enfrenta a esta doble página como si fuera un investigador, ayudado por el monólogo de Question. Debe así reconstruir lo acontecido a partir de tres líneas narrativas que se alternan en el mismo espacio de la doble página, cohesionado por el uso del fondo continuo. Sin embargo, es necesario señalar que este fondo continuo es solo parcial; los personajes quedan en ocasiones ocultos o parcialmente ocultos, lo que les permite a Morrison y Quitely, por ejemplo, no mostrar el rostro del asesino, favoreciendo la participación del lector para poder, como Question, encontrar las respuestas al misterio. El lector es invitado, así, a procesar un espacio de imágenes denso, que admite numerosas lecturas y relecturas.

Un caso similar de uso de fondo continuo para generar un efecto multilineal lo encontramos en "Big Tex" (**FIG. 7/3**), de Chris Ware. Se trata de una historia corta de uno de los múltiples personajes que aparecen en su larga serie de volúmenes *Acme Novelty Library*, con claras similitudes a otros perdedores como Jimmy Corrigan. En este caso, Ware recupera la página como unidad narrativa, en homenaje claro a la época de las *sunday pag*es (sobre a todo a series como *Gasoline Alley*, de la que ya se vieron dos ejemplos en la FIG. 4/25 y la FIG. 4/26). Pese a que, como ocurría en el ejemplo que acabamos de analizar, el tamaño y disposición de las viñetas parece regular, su lectura es ciertamente compleja. El fondo continuo se emplea aquí para marcar la continuidad del árbol plantado en la casa familiar cuando el protagonista era un niño; el árbol, como es sabido, es además símbolo universal de la vida y el paso del tiempo. El procesamiento de la página se aleja marcadamente de lo lineal en el sentido de que la imagen del árbol apela a la visión periférica del lector y admite una lectura descendente, en zig-zag, que equivaldría aproximadamente al orden cronológico inverso (de la muerte de sus padres y el abandono de la casa a la niñez del protagonista), o incluso de abajo-arriba, respetando el orden cronológico. Sin embargo, como señala Miodrag, su brevedad y el hecho de mostrarse ante la mirada del lector en una sola página favorece la lectura global, la relectura y los saltos (2013, p. 143). Las viñetas, además, muestran correspondencias cromáticas asociadas a las diferentes estaciones (también ligadas

tradicionalmente al paso del tiempo en la literatura y en las artes visuales) y en ocasiones están relacionadas temáticamente en grupos de dos y tres (como la cuarta fila de viñetas, que gira alrededor del encargo a Big Tex de conseguir leña). Aparecen algunos de los temas recurrentes en Ware (el padre ausente/maltratador, los personajes fracasados, la nostalgia, etc.), pero las correspondencias van más allá de lo temático y lo cromático, incluyendo así otros motivos visuales altamente simbólicos (los pájaros, las tumbas, los nuevos árboles, etc.). En cualquier caso, el uso de diversas temporalidades solapadas (y cohesionadas por el fondo continuo) posibilitan este espacio-tiempo a la vez fluido y paradójico: la casa está tanto en uso como en abandono; los padres del protagonista, vivos y muertos al mismo tiempo.

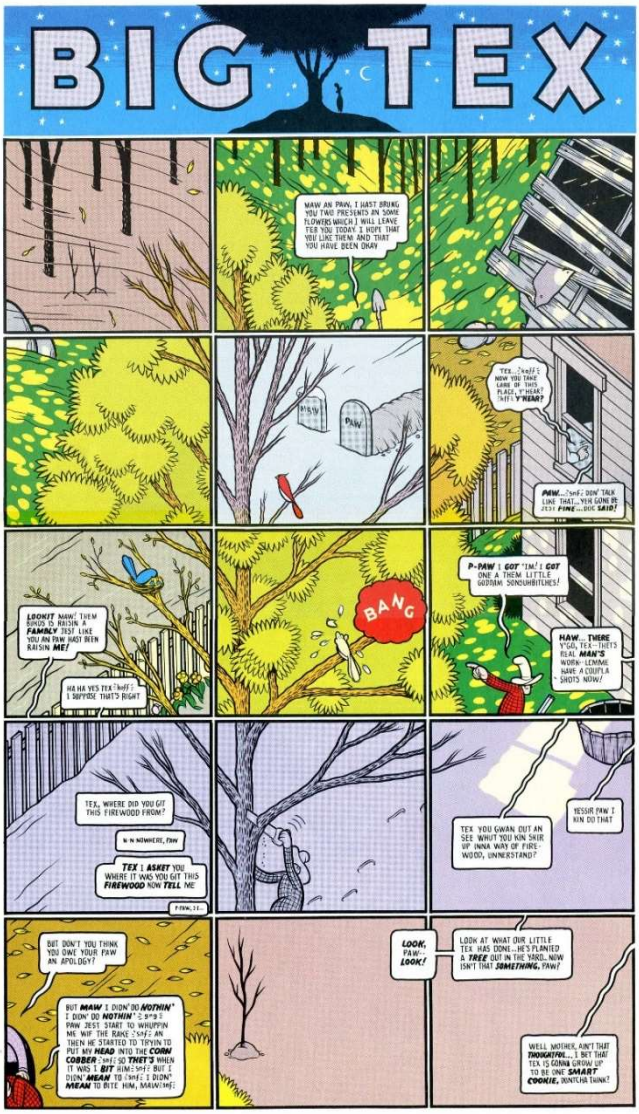


FIG. 7/3. Ware, C. (1996). "Big Tex", *Acme Novelty Library*, nº 7, p. 28. Seattle: Fantagraphics.

7.4. Viñetas incrustadas

Una parte importante de los protocolos tradicionales de lectura del cómic, de la que ya hemos hablado, se encuentra en el ámbito de la disposición de página. Según estos, la lectura se realiza de izquierda a derecha (y de arriba abajo) a través de viñetas que se encuentran yuxtapuestas. Para conectarlas, es necesaria una cierta elipsis, que McCloud llama clausura, como ya se ha mencionado aquí. Sin embargo, ha quedado puesto de manifiesto que el cómic no es meramente un arte secuencial, ya que existen diversas maneras de articular las viñetas en el ámbito de la página y del libro.

Pese a que la yuxtaposición de viñetas suele ser habitual, tampoco es raro que en ocasiones estas se superpongan unas a otras. Esto es, una viñeta puede contener dentro otra más pequeña, la cual suele recibir el nombre de *inset* en inglés, cuyo significado equivaldría a "insertada" o "incrustada"; en español, sin embargo, suelen ser denominadas viñetas detalle. Esto nos da una pista de su utilización más frecuente, esto es, destacar un detalle, aspecto o punto de vista ampliado de la imagen que la contiene. Groensteen, en la sección que dedica a este tipo de viñetas, destaca en este sentido que el uso más frecuente entre la viñeta detalle y la viñeta que la contiene es en efecto la relación dialéctica entre la parte y el todo, además de señalar la relación de simultaneidad que suele aparecer también (Groensteen, 2007, pp. 87-89). Este tipo de uso lo podemos ver en dos ejemplos de Spiderman que ya hemos analizado aquí. En la FIG. 6/33 observamos que la primera viñeta detalle representa una visión aumentada de una parte de la cámara de Peter Parker, mientras que en la FIG. 6/40 una pequeña viñeta situada en el ángulo inferior derecho nos muestra la expresión de sorpresa del personaje. Lo original de la utilización en estos dos ejemplos, sin embargo, reside en que la viñeta detalle aparece funcionando en este caso junto al dibujo-trayecto.

Otro ejemplo representativo de esta combinación lo encontramos en una doble página de *Daredevil* (**FIG. 7/4**). El dibujo-trayecto marca claramente la ruta de los personajes por el espacio (las calles de la ciudad de Nueva York) de manera fluida sin necesidad de emplear una retícula regular de viñetas. Como es sabido, Matt Murdock quedó ciego tras un accidente con un camión de residuos tóxicos, pero el resto de sus sentidos se desarrollaron hasta el punto de poderse considerar superpoderes. En este

caso algunos de los elementos de la imagen aparecen resaltados por recuadros para representar el modo de ver la realidad de Matt Murdock, que percibe estos elementos (olores como el champú que ha utilizado la ciclista o sonidos como la música que escucha otra persona a través de auriculares) con total claridad. Estos detalles se encuentran destacados gráficamente por las viñetas detalle, representando así una visión subjetiva de la realidad, que se nos revela a nosotros pero se encuentra oculta para Foggy, su acompañante.



FIG. 7/4. Waid, M. (guion); Martín, M. (dibujo) & Rivera, P. (dibujo). (2012). "A Bonus Tale", *Daredevil*, nº 1. Nueva York: Marvel.

David Rubín es otro de los artistas que hacen uso frecuente de las viñetas detalle. Esta página de *Beowulf* (**FIG. 7/5**), con guion de Santiago García, tiene una composición básica sencilla, con tres grandes viñetas horizontales a ancho completo que representan un efecto de zoom que muestra al héroe de la historia de espaldas, dándose la vuelta. Sin embargo, el uso de las viñetas detalle aporta una enorme complejidad a la página, tanto por su número como por el hecho de que no todas cumplen la misma función: mientras la mayor parte ofrece aspectos destacados de la imagen (sobre todo sensoriales, especialmente de partes del cuerpo de Beowulf que representan sus sentidos), tres de ellas (una por viñeta y progresivamente más grandes) reproducen la

visión subjetiva del monstruo, que ve al héroe en su corporalidad como un conjunto de tendones o músculos. En el caso de la página de *Beowulf*, las viñetas detalle ayudan a crear un clima de tensión antes de la llegada del monstruo y producen, asimismo, un efecto de acumulación que nos recuerda a algunos ejemplos que recogimos en la sección 5.3. Como en el ejemplo anterior de Daredevil, encontramos correspondencias con otro recurso ya analizado en este trabajo: el de la visión de rayos X. Además, vemos de nuevo que la innovación gráfica sirve para transmitir un modo de ver la realidad, como ocurría con la visión canina en la FIG. 6/29 y la FIG. 6/30.



FIG. 7/5. García, S. (guion) & Rubín, D. (dibujo). (2013). *Beowulf*. Bilbao: Astiberri.

Hasta el momento, sin embargo, hemos analizado ejemplos en los cuales las viñetas detalles suponen tan solo un recurso puntual empleado en una o más páginas de una obra. Sin embargo, este tipo de viñetas puede ser utilizado como articulación básica de una historia completa, como veremos en los siguientes ejemplos.

Uno de los ejemplos más representativos del uso de estas viñetas lo encontramos en *The Malpractice Suite* (1976), de Art Spiegelman (**FIG. 7/6**). En este caso la denominación de viñetas detalle no ayuda a clarificar la función que cumplen, por lo que parece más indicado hablar de incrustación de viñetas. Inspirándose en la técnica artística del collage, Spiegelman emplea, en una historia de dos páginas, viñetas repetidas de la serie clásica de prensa *Rex Morgan*, a las que provee de un nuevo y deformado contexto. Así, el carácter melodramático de las viñetas, representativas de una larga tradición de cómic estandarizado tanto en el argumento como a nivel gráfico, se ve subvertido para dar lugar a una hibridación carnavalesca que critica el Comics Code Authority. Se muestra así un uso consciente y transparente de los propios mecanismos del cómic, un recurso que ya se encontraba presente, como vimos, desde los comienzos de la historieta.



FIG. 7/6. Spiegelman, A. (1976). "Nervous Rex: The Malpractice Suite", *Arcade: the Comics Revue*, nº 6. Detalle de página.

Este fuerte contraste entre la viñeta contenida y la viñeta contenedor ha sido explorado más recientemente por autores como Craig Thompson. En "The Prankster in the Comics 'Special Effects' Department" (**FIG. 7/7**), una de sus historias cortas experimentales para la revista infantil *Nickelodeon Magazine*, una criatura bromista recorta metáforas visuales, onomatopeyas y otros recursos formales del cómic para



FIG. 7/7. Thompson, C. (2001). "The Prankster in the Comics 'Special Effects' Department", *Nickelodeon Magazine*, Septiembre 2001. Detalle de página.

transportarlos a otra viñeta. En el detalle de la página que mostramos aquí, por ejemplo, una señora se sorprende de que su pastel esté frío nada más salir del horno. La criatura, a la que vemos con tijeras en la mano en la calle entre las dos viñetas, ha recortado las líneas curvas que expresaban el calor (y quizás el olor) de la tarta para aplicarlas al nuevo contexto de la viñeta a su derecha, el hedor de un sorprendido niño. Pese a las claras diferencias de época, estilo y público, los paralelismos entre esta página y la historia anterior de Spiegelman son claros en su ambición por experimentar con los recursos formales y la incrustación. En este sentido, la intervención de la criatura bromista podría compararse con el trabajo de Spiegelman, pues representa, en cierto sentido, una manifestación diegética del autor que altera la integridad del dibujo y genera nuevas correspondencias entre imágenes sin relación previa aparente.

Shintaro Kago es, sin duda, uno de los autores japoneses que más ha experimentado formalmente con el lenguaje del cómic, dentro del particular género manga del ero-guro, que aúna el erotismo con lo grotesco. En muchas de sus historias se emplean distintos niveles de metacómic y aparecen personajes conscientes de su propia existencia en las viñetas. Por ejemplo, en "Más allá de la memoria" (**FIG. 7/8**) las personas sufren una enfermedad llamada "acumulación de viñetas" (*panelithis*, en la traducción al inglés), la cual produce copias de las viñetas anteriores de cada persona y añade múltiples secuencias (una por personaje) dentro de cada viñeta. Las diminutas viñetas se apilan y acompañan a los enfermos allá donde van, por lo que sus acciones se vuelven públicas, lo que le sirve a Kago para denunciar la hipocresía y la represión de las pulsiones del ser humano. En la viñeta del ejemplo, la madre de la protagonista saluda tranquilamente a su hija, pero esta última ve de inmediato que acaba de estar con un hombre que no es su padre. Las microviñetas, que no dejan de amontonarse en la historia, suelen seguir la dirección de lectura japonesa de derecha a izquierda,



FIG. 7/8. Kago, S. (2012). "Más allá de la memoria", *Reproducción por mitosis y otras historias* (p. 177). Barcelona: EDT.

pero en ocasiones se apilan de manera menos sistemática en columnas para dejar espacio a las imágenes de la macroviñeta, sin poder evitar mezclarse en una de las apoteosis finales típicas de la estética de Kago. Por otra parte, el mismo autor ha utilizado también una similar forma de representar la visión subjetiva de los pensamientos de los personajes de una de las historias de *Toko Tochu no Deaigashira no Guzen Kiss wa Ariuruka* ["¿Son posibles los besos casuales yendo de camino al colegio?"] (**FIG. 7/9**), en la que se ofrece, mediante el recurso de la visión de rayos X de la cabeza de un personaje, su percepción sensorial y sus recuerdos. Estos acaban, como no cabía esperar de otro modo, entremezclados y deformados en ansias homicidas.



FIG. 7/9. Kago, S. (2012). Toko Tochu no Deaigashira no Guzen Kiss wa Ariuruka? [*¿Son posibles los besos casuales yendo de camino al colegio?*] (p. 41). Tokio: Seirinkogeisha. Detalle de página.

Finalmente, si pensamos en una obra larga que emplee el recurso de la incrustación de viñetas es muy probable que un ejemplo concreto acuda a nuestra mente: *Here*, de Richard McGuire (**FIG. 7/10**). La obra nació como una historia corta publicada en la ya citada revista *Raw* en 1989, y comienza con una viñeta de una esquina vacía de una vivienda. A continuación, un cartucho indica la fecha 1957 y se inicia una secuencia en el mismo plano y aparentemente convencional, que ocupa las tres viñetas siguientes. Sin embargo, a partir de la quinta viñeta de la página (y hasta el final de la historia) comienzan a aparecer viñetas superpuestas cuyos cartuchos indican una temporalidad diferente. McGuire genera de esta manera no solo efectos de trenzado entre secuencias que se extienden, desordenadas cronológicamente, a través de las páginas, sino también correspondencias entre las diferentes secuencias dentro de la viñeta. La obra permaneció durante muchos años exclusivamente como una especie de experimento de culto y numerosos autores han manifestado el impacto que tuvo en su carrera. Ware, por ejemplo, señaló años más tarde que *Here* introdujo "una nueva dimensión a la narrativa visual que radicalmente se apartó del tradicional arriba-abajo, izquierda derecha del cómic" (Bordes, 2017, p. 194). Cabe preguntarse cuál es el

verdadero protagonista de la obra, más allá de los personajes que aparecen en ella: ¿la casa? ¿El tiempo? La visión que se ofrece es omnipotente y omnipresente, una visión divina de la que ya habíamos hablado como inherente a la propia lectura de cómics y que aquí cobra aún más sentido si cabe. 25 años más tarde, McGuire publicó una novela gráfica a color de 300 páginas gráfica, empleando el mismo recurso pero prescindiendo de la retícula regular de seis viñetas[160]. Dejaremos el análisis de esta última para el último capítulo.

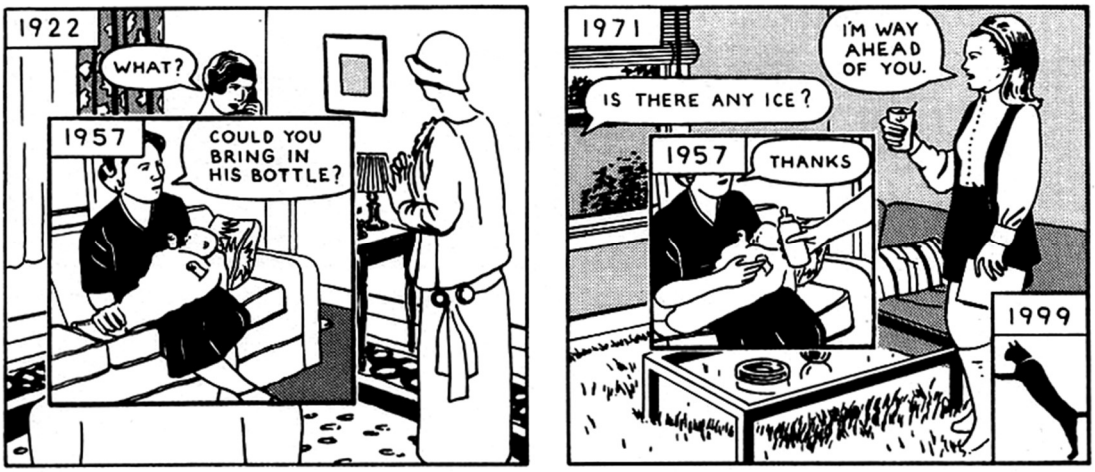


FIG. 7/10. McGuire, R. (1989). "Here", *Raw*, Vol. 2, nº 1. Detalle de página.

Ya hablemos de viñetas detalle o incrustación de viñetas, los ejemplos aquí analizados cumplen, como hemos comprobado, funciones muy diversas. Sin embargo, todos representan un recurso profundamente idiosincrático de la historieta. Su lectura se escapa así de la "relativa automatización de la compartimentación tabular"[161], de la lectura lineal de imágenes yuxtapuestas procesadas de arriba abajo y de izquierda a derecha. Surgen así nuevas coordenadas y ejes de lectura: del exterior al interior, de la imagen contenida a la imagen contenedor (y viceversa).

[160] Existe incluso una cuarta versión de la obra: cuatro páginas publicadas en la revista *Strapazin* en el año 2000 en las que McGuire experimentaba ya con el color e introducía algunos elementos diagramáticos que finalmente desechó para la novela gráfica de 2014.
[161] "the relative automation of tabular compartmentalization" (Groensteen, 2007, p. 86).

7.5. Columnas y bandas

Dos o más líneas narrativas pueden coincidir en el espacio de la página a través de su distribución en columnas. Se trata de una disposición de página muy limpia que marca claramente la distancia entre los diferentes espacios y que facilita la legibilidad, generalmente favoreciendo direcciones de lectura verticales descendentes.

Eisner llegó a plantear incluso de manera teórica la posibilidad de utilizar la página como superviñeta para desarrollar narrativas paralelas que discurren simultáneamente en forma de columnas (**FIG. 7/11**). Como el propio Eisner señalaba en su momento aludiendo de nuevo a las propiedades del cómic frente a otros medios, se trata de un recurso no muy explotado, pero con un gran potencial, pues "el formato impreso se presta a esto dado que, al contrario de la naturaleza transitoria del medio cinematográfico, puede ser consultado de manera repetida a lo largo de la lectura"[162]. Para ello crea una plantilla de narrativas paralelas que llega incluso a emplear en el comienzo de la historia corta "Two lives" (**FIG. 7/12**), donde el recurso funciona para establecer paralelismos entre las vidas de un prisionero y un hombre maltratado por su mujer. Las correspondencias visuales y textuales son explícitas con ligerísimas variaciones: los dos hombres escapan de sus respectivas "cárceles" a través de las alcantarillas y al final acabarán intercambiando sus identidades. Las narrativas paralelas desaparecen cuando los dos personajes se encuentran y vuelven a surgir, finalmente, en la conclusión de la historia.

[162] "the printed form lends itself to this because, unlike the transitory nature of the film medium, it can be referred to repeteadly throughout the reading" (Eisner, 1985, p. 80).

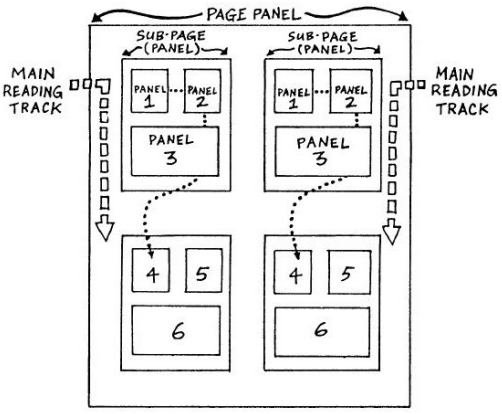


FIG. 7/11. Eisner, W. (1985). *Comics and sequential art* (p.80). Florida: Poorhouse Press.

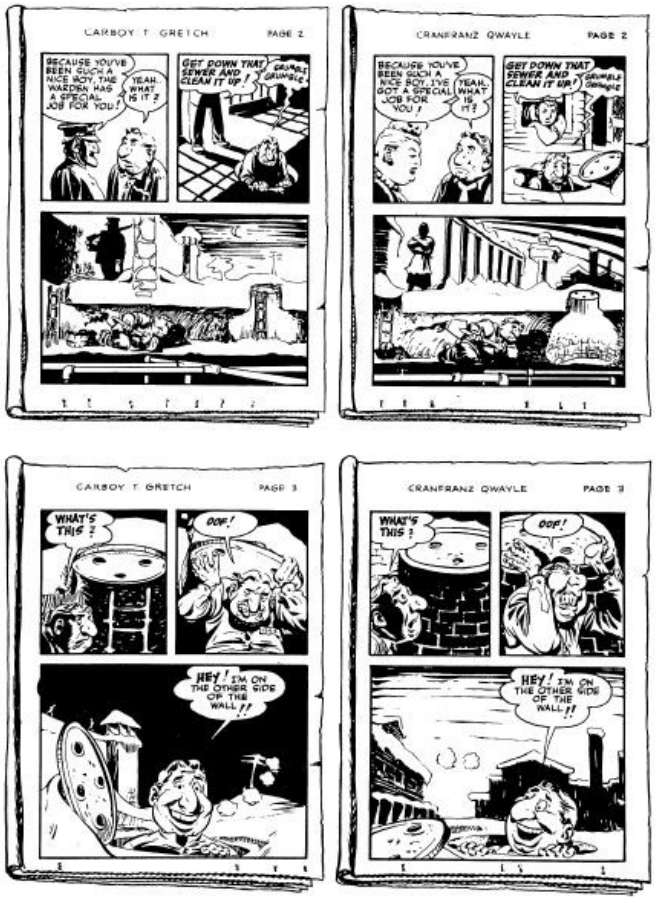


FIG. 7/12. Eisner, W. (1985). "Two Lives", *Comics and sequential art* (p.82). Florida: Poorhouse Press.

Sin embargo, el uso de columnas no suele ser tan ambicioso y suele funcionar tan solo como organizador de una página de una obra más extensa. Podemos encontrar un ejemplo en *Maus* (**FIG. 7/13**), que Spiegelman distribuye en dos columnas con una separación clara entre ellas. En la izquierda, se muestra al propio Spiegelman entrevistando a su padre (como es sabido, la novela gráfica explora tanto las experiencias de Vladek Spiegelman en los campos de concentración como el proceso de recuperación de esos recuerdos y la propia elaboración de la obra), mientras que en la de la derecha, en una columna más gruesa, la acción se traslada al pasado. Los recuerdos de Vladek cobran así vida, aunque se mantiene el discurso del Vladek anciano a través del uso de cartuchos. Pese a que las viñetas se leen de manera lineal, una tras otra de arriba abajo, este ejemplo resulta interesante porque se elimina el eje horizontal de lectura en las viñetas y, sobre todo, muestra que en el medio que nos ocupa distintas líneas narrativas del pasado y del presente pueden coexistir en el espacio. El propio Spiegelman reconoce este potencial del cómic como medio (frente a otros, como ya acabamos de comentar) cuando señala que "la yuxtaposición de pasado y presente

indica que el pasado y el presente están siempre presentes; uno no desplaza al otro de la misma manera que ocurre en las películas"[163].

Otro ejemplo lo encontramos en una de las historias de *Panier de Singe*, de Florent Ruppert y Jérôme Mulot (**FIG. 7/14**). Los autores dividen la página en dos mitades con el objetivo de contraponer a los personajes: dos guías turísticos egipcios y dos turistas occidentales. Las dos grandes viñetas-columnas verticales contienen las conversaciones de estos personajes (comentarios racistas en el caso de los turistas y subversión escatológica en el caso de los guías), cuyos diálogos se leen en un eje de marcado carácter vertical que recuerda al ejemplo que analizamos en la FIG. 4/6. En claro contraste con estas, en la zona central de la página, aparecen 20 viñetas minúsculas sin texto, que representan una serie de gestos casi idénticos de dos de los personajes (uno de cada viñeta columna, no adyacente a la que le corresponde), un inventario de posturas que ralentiza la narración (como en la FIG. 5/2). Al contrario que en el ejemplo anterior de *Maus*, las columnas discurren de manera paralela y se pueden leer en cualquier orden.



FIG. 7/13. Spiegelman, A. (2001). *Maus* (p.25). Barcelona: Planeta Deagostini.

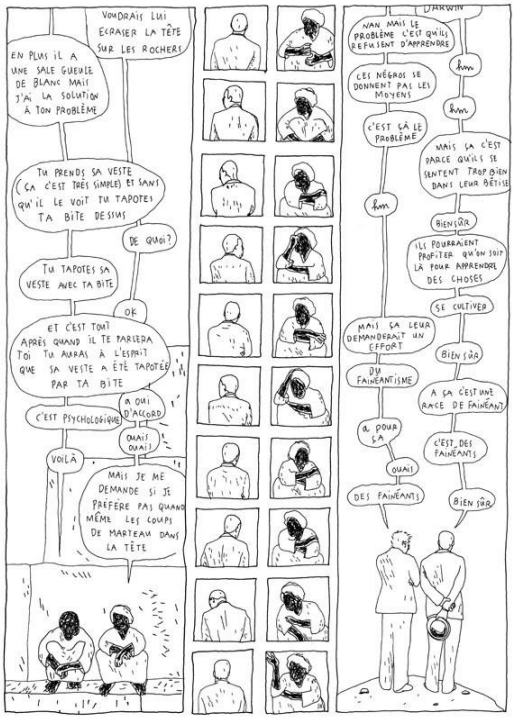


FIG. 7/14. Ruppert, F. & Mulot, J. (2006). *Panier de Singe*. París: L'Association.

[163] "The juxtaposing of past and present insists that past and present are always present –one doesn't displace the other the way it happens in films" (Spiegelman, 2011).

Por último, de manera más libre, un recurso similar es empleado por Tom Neely en su historia de una sola página *Share* (2004) (**FIG. 7/15**). La página se encuentra separada por un eje vertical (no respetado en todas las filas de viñetas) que la divide en dos partes, las cuales corresponden a dos líneas narrativas que ocurren de manera simultánea. La historia narra la llegada de dos naves espaciales a un planeta, cuyos tripulantes (un humano y un alienígena respectivamente) no tardarán en entrar en conflicto por la ocupación del nuevo territorio. Para ello, Neely emplea dos sentidos de lectura contrapuestos en la segunda y la tercera fila de viñetas: el de izquierda a derecha corresponde al humano y el de derecha a izquierda al alienígena. Se mantiene de esta forma durante la página una cierta simetría gracias a dos sentidos de lectura, como ocurría de cierta forma en la escritura jeroglífica (FIG. 2/6).

La situación de los personajes, por otra parte, concuerda con las jerarquías visuales que establecimos en el capítulo 2, según las cuales el elemento situado a la izquierda equivale a lo familiar o lo conocido frente a lo situado a la derecha, que corresponde con lo desconocido o la información nueva. El conflicto es ignorado, en cualquier caso, por la aparición de los presumibles hijos de los colonos espaciales, cuyas ganas por jugar juntos incitan a que los adultos “compartan” el nuevo planeta. Además de este eje central que divide la página, destaca el uso de otros recursos que ya hemos comentado aquí, como el uso del fondo continuo o de flechas que salen del marco de las viñetas para indicar la desviación del orden de lectura convencional. Por último, la concepción holística de la página tiene una especial importancia, pues se emplean numerosos juegos de simetría y rimas visuales. De hecho, el número y el tamaño de las viñetas se repiten de manera inversa a partir de la quinta fila, finalizando con un plano general del planeta que corresponde con el de la primera fila, pero invertido.

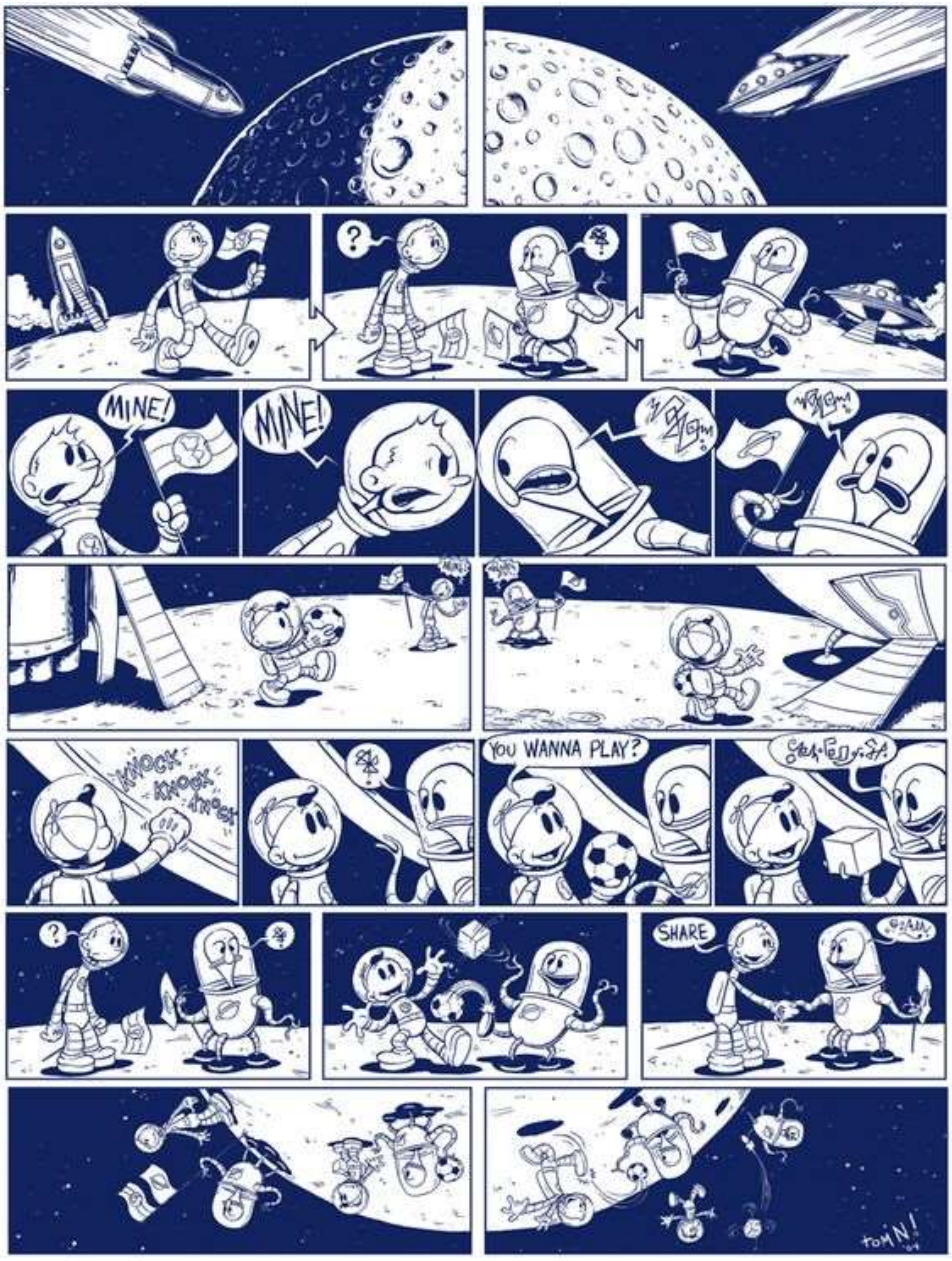


FIG. 7/15. Neely, T. (2004). *Share*. Imagen recuperada de http://www.moocowfanclub.com/activities/comics/finalfunnies/share

En lugar de las columnas, otra organización posible puede ser la división de la página (o, más a menudo, de la doble página) en bandas horizontales. Surge así el concepto de cómic de bandas, una de las principales aportaciones de *Sinfonía gráfica. Variaciones estructurales y narrativas del cómic*, de Sergio García Sánchez (2010). Como indica el propio título de la obra, el cómic podría inspirarse en la polifonía musical (textura musical en la que suenan distintas voces de manera simultánea) para incluir diferentes líneas narrativas que discurren paralelamente en el espacio. Se produce, de

esta forma, la aparición de dos niveles de lectura paralelos: uno vertical y otro horizontal (García Sánchez, 2000, p. 31). El concepto surge de la búsqueda del autor granadino de nuevos modelos narrativos que rompan con la excesiva influencia del cine y la literatura en el cómic y el afán por encontrar estructuras que pongan de relieve la propia especificidad del lenguaje de la historieta. García Sánchez, además, aportó ejemplos dentro de su propio trabajo teórico, provenientes de su pieza sobre Caperucita Roja para la antología *Comix 2000* de L'Association y de la obra *Les trois chemins*, realizada junto a Lewis Trondheim (**FIG. 7/16**). Esta última presenta, como su propio nombre indica, tres caminos narrativos simultáneos que recorren tres personajes: un avaro (junto a su ayudante), una niña en busca de un cierto "maestro de las nubes" y un robot asustadizo sin rumbo definido. Junto a esos tres caminos principales, aparecen otros pertenecientes a personajes secundarios, además de diversas imágenes que funcionan como lagunas descriptivas. Dado que no se emplean viñetas, se recurre al dibujo-trayecto para marcar la trayectoria de los personajes, que comienza siendo paralela pero pronto empieza a entrecruzarse. De esta forma, se presenta una mayor implicación del lector, que debe elegir si continuar con la lectura de un solo camino hasta el final (lectura horizontal) o ir combinando la lectura simultánea de los caminos (lectura vertical). Este modelo de bandas fue utilizado de manera similar por los mismos autores en *Les trois chemins sous les mers* (2003) y es considerada como experimento dentro de la tradición oubapiana.

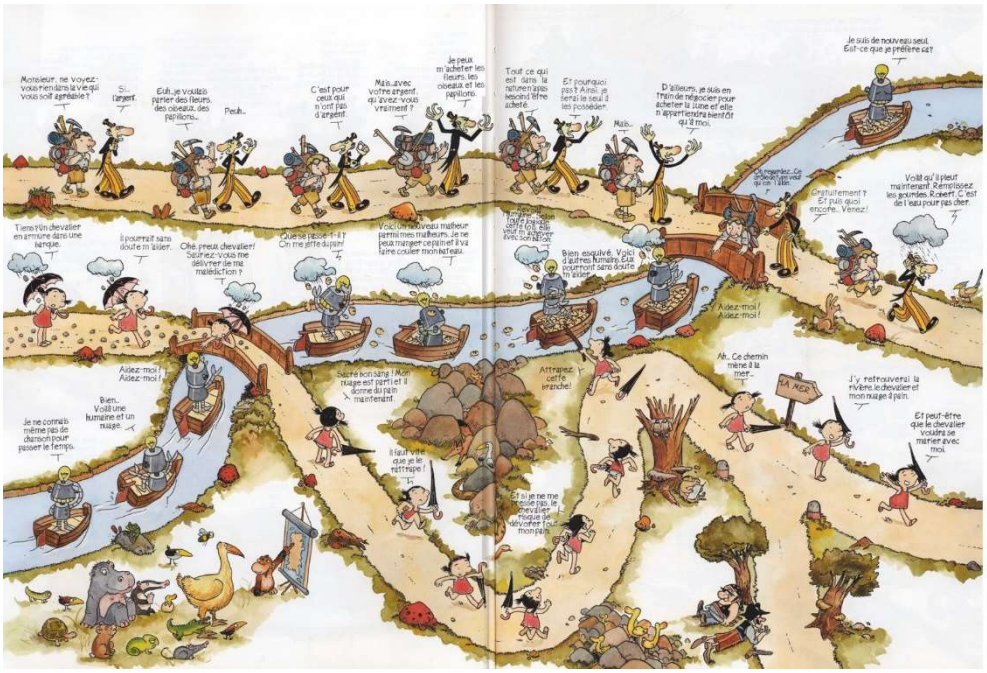


FIG. 7/16. Trondheim, L. (guion); García Sánchez, S. (dibujo) & Moral, L. (color). (2000). *Les trois chemins*. París: L'École des loisirs.

El cómic de bandas ya se había empleado previamente (aunque no en toda una obra) en trabajos como *Les Héros de l'équinoxe* (1978) (**FIG. 7/17**), un álbum de la serie *Valerian*, de Pierre Christin y Jean-Claude Mézières. En este caso, el recurso les servía a los autores para presentar el recorrido paralelo de cuatro héroes de distintos planetas a través de la doble página (incluyendo caminos cruzados) hasta el momento en que coinciden y el álbum vuelve a una estructura convencional.



FIG. 7/17. Christin, P. (guion) & Mézières, C. (dibujo). (1978). *Valerian. Les Héros de l'équinoxe*. París: Dargaud.

Más recientemente, encontramos el mismo modelo en una breve pero compleja secuencia de un número de *Flash* (**FIG. 7/18**). La historia, llamada "Gorilla Warfare, Part 3: Flash Forward", manifiesta un efecto de prospección o prolepsis (*flashforward* en inglés, palabra que además conecta con el nombre del superhéroe) en la mente del superhéroe, pues uno de sus superpoderes, además de la supervelocidad, es su capacidad de pensar de forma extremadamente rápida. De esta manera, como se aprecia en la imagen, pese a estar inconsciente es capaz de proyectarse mentalmente en el futuro y anticipar el resultado de los diferentes escenarios en los que se enfrenta al gorila Grodd, el villano de este arco (aunque será un ejercicio inútil, pues llegará a la conclusión de que tiene que entregarse). Las líneas discurren paralelas entre sí y de manera horizontal, en viñetas que surgen de la cabeza del personaje como si de un

relámpago se tratase, con bordes altamente irregulares que transmiten su velocidad de pensamiento y que acaban convirtiéndose en letras de palabras (en las páginas que siguen llegan a formar la palabra *The Flash*, lo que recuerda a la tipografía que vimos en la FIG. 5/11). Cabe destacar que a estas viñetas sin texto se les une un monólogo interior en varios cartuchos distribuidos por la doble página, que representan la simultaneidad de todos los eventos en la mente del personaje y refuerzan la posibilidad de una lectura horizontal y vertical.



FIG. 7/18. Buccellato, B. (guion); Manapul, F. (guion y dibujo) & To, M. (dibujo). (2013). *Flash*, vol. 4, nº 15. Nueva York: DC Comics. Tres dobles páginas.

El recurso del cómic de bandas ha sido especialmente productivo cuando se encuentra unido a otro que ya hemos analizado en estas páginas: la visión de rayos X o vista de sección del edificio. Si en la sección 5.2.3 observamos cómo un edificio servía de vehículo para una o varias secuencias, es fácil adivinar que cada nivel del mismo puede contener una línea narrativa. Spiegelman habla de la importancia del modelo arquitectónico del cómic al señalar que, en inglés, la palabra *story* se aplica tanto para hablar de historia como para hablar de una planta de un edificio (Spiegelman, 2011, pp. 166-167)[164]. Esta intuición del creador estadounidense parece cobrar aún más sentido en el caso en el que el cómic de bandas se desarrolle en las plantas de un edificio.

El cómic de bandas arquitectónicas lo podemos encontrar como recurso ocasional, en dos de las viñetas de la página de Kaz que ya analizamos (FIG. 6/24) o en estas cinco páginas de *Arq* (**FIG. 7/19**), que representan una secuencia de cuatro bandas que ocupan las diferentes plantas del edificio. La banda superior representa el exterior

[164] Bordes recoge esta cita y la convierte en eje fundacional de su trabajo, como señalé en la reseña de la obra (del Rey Cabero, 2017).

de la azotea y un monólogo contenido en cartuchos, la segunda y terceras contienen varios personajes que interactúan en el interior del edificio y, por último, la cuarta presenta una historia que tiene lugar fuera del edificio, hasta que el personaje llega también al inmueble en cuestión. Todos los personajes, en cualquier caso, parecen converger en la última página, en la cual el disparo en una de las líneas narrativas (representado a través de una onomatopeya en todas ellas) llama su atención. En este momento, además, la perspectiva del edificio cambia, mostrándonos tan solo la visión exterior del mismo, algunos de los personajes a través de las ventanas y un nuevo personaje precipitándose en la primera banda. La metáfora musical de García Sánchez que mencionamos antes cobra especial relevancia en esta secuencia, pues algunas de las líneas narrativas no comienzan desde el inicio y se unen una vez empezada la misma, de manera similar a las distintas voces en una composición polifónica. Tras esta secuencia, que representa una especie de obertura a la obra, los personajes del edificio se ven transportados al misterioso mundo de Arq, que da nombre a la serie.

El recurso de las bandas arquitectónicas suele emplearse en unas pocas páginas pero puede llegar a funcionar como recurso narrativo de una obra al completo. Es el caso de *L'espace d'un soir* (**FIG. 7/20**), de Brigitte Luciani y Colonel Moutarde, dúo de autores que en sus álbumes tratan a menudo de experimentar con el lenguaje del medio. De nuevo, nos encontramos con una página dividida claramente en cuatro bandas que representan las cuatro plantas de un inmueble parisino al que se acaban de mudar dos personajes. Su fiesta de inauguración da lugar a numerosas intrigas entre todos los inquilinos, los cuales se desplazan continuamente entre las bandas/plantas. Aparece de nuevo un doble nivel de lectura horizontal/vertical, reforzado además por interacciones a distancia entre viñetas de bandas no contiguas (conectadas con recursos ingeniosos como llamadas de teléfono). Además, como se aprecia en la imagen, en este caso las bandas se encuentran cohesionadas por su unidad cromática.



FIG. 7/19. Andreas. (2001). *Arq 1. Afuera* (pp. 3-7). Barcelona: Planeta DeAgostini.



FIG. 7/20. Luciani, B. (guion) & Colonel Moutarde. (2007). *L'espace d'un soir* (pp. 5-10). París: Delcourt.

Pese a que en la mayoría de ejemplos que hemos analizado aquí las bandas servían para representar líneas narrativas que discurrían de manera sincrónica, cabe señalar que existen, obviamente, otras posibilidades. La historia corta "Greyshirt: How Things Work Out" (**FIG. 7/21**), de Alan Moore y Rick Veitch, constituye un interesante ejemplo de hibridación entre el cómic de bandas y otros recursos que ya han aparecido en este trabajo. Emplea la misma retícula en todas las páginas, consistente en cuatro largas viñetas horizontales superpuestas a ancho completo que representan las plantas de un inmueble. Cada planta, como se muestra en la primera página tiene su propia temporalidad explícita: existe una distancia de 20 años entre cada nivel, de 1939 (viñeta inferior) a 1999 (viñeta superior). Como en otros ejemplos que hemos analizado, este tipo de construcción permite que aparezcan dos tipos de lectura: tradicional (vertical página a página y de arriba abajo pero también de abajo arriba, respetando el orden cronológico) o siguiendo cada una de las bandas hasta el final (horizontal). A estas se le unen, evidentemente, cualquier combinación de las anteriores. Moore y Veitch sugieren, además, numerosas correspondencias (visuales y temáticas) que resuenan a lo largo de toda la historia, y emplean recursos como el fondo continuo (el edificio en la página 1 o la escalera en la página 4) o el solapamiento (en los cuerpos de los personajes de las tres últimas viñetas de la página 4). El experimento, que recuerda a *Here* (FIG.

7/10) y a otros ejemplos de superposición temporal que hemos analizado aquí (FIG. 7/2 y FIG. 7/3), enfatiza de nuevo la especificidad de la historieta, como el propio Moore señaló en una entrevista hablando de esta obra: "es algo que no se podría hacer en otro medio que no sea el cómic" (Martini, 2003, p. 116).

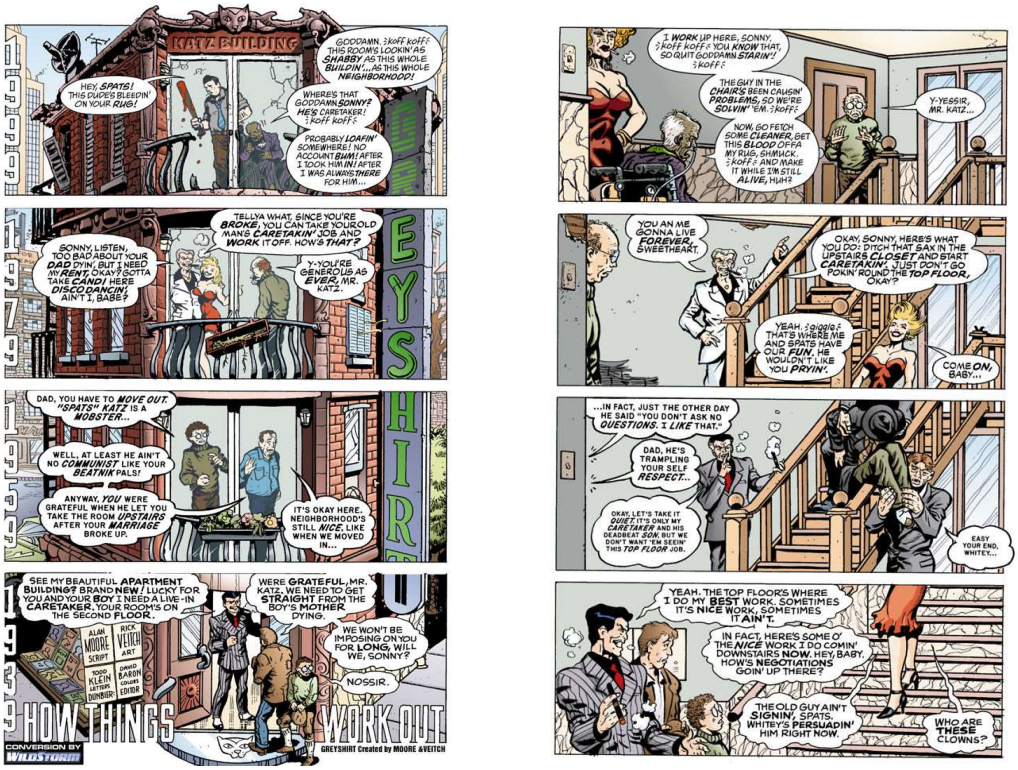


FIG. 7/21. Moore, A. (guion) & Veitch, R. (dibujo). (1999). "Greyshirt: How Things Work Out", *Tomorrow Stories*, nº 2, p. 1 y p. 4. La Jolla: America's Best Comics.

No hay espacio aquí para analizar todas las obras que emplean este recurso, tanto dentro como fuera del modelo arquitectónico. Encontramos una variación en la que el modelo se aleja de las bandas puramente horizontales y superpuestas (pudiendo discurrir en casi cualquier dirección) en los cómics de Gianni de Luca. Este autor, del cual hemos analizado ya una página (FIG. 6/45), hace uso del dibujo trayecto en sus adaptaciones de obras de teatro al cómic. En algunos casos incluye recorridos multidireccionales y multilineales (con vectores paralelos y vectores cruzados) de diversa longitud para representar las acciones e interacciones de sus personajes, como este ejemplo de *Romeo e Giulietta* (**FIG. 7/22**), que muestra el comienzo de la historia y de la lucha callejera entre los Montesco y los Capuleto.

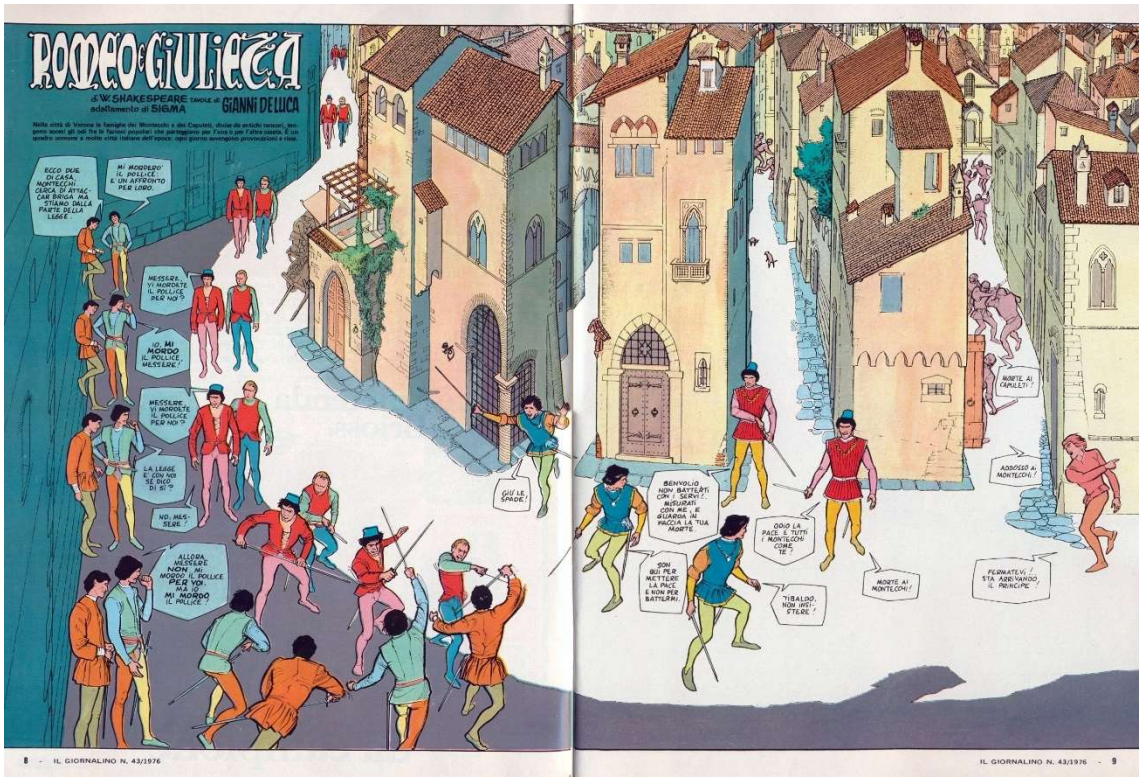


FIG. 7/22. Luca, G. de. (1976). *Romeo e Giulietta*, *Il Giornalino*, nº 43, pp. 8-9. Doble página.

Otro modelo multilineal y multidireccional más libre es el empleado por Víctor Santos en "Lap Dancing" (2007) (**FIG. 7/23**). Se trata de una historia policiaca corta compuesta a partir de dobles páginas que, pese a emplear una estructura reticulada regular, experimenta constantemente con la composición de la página y la dirección de lectura. Para ello, Santos emplea parcialmente el fondo continuo, creando distintas rutas diegéticas para los personajes. En la imagen, se observa cómo las tres primeras viñetas presentan a los personajes, para dejar a continuación un espacio fluido unido por el fondo continuo por el cual los personajes se desplazan en múltiples direcciones, volviendo la doble página a una cierta linealidad en las últimas seis viñetas.

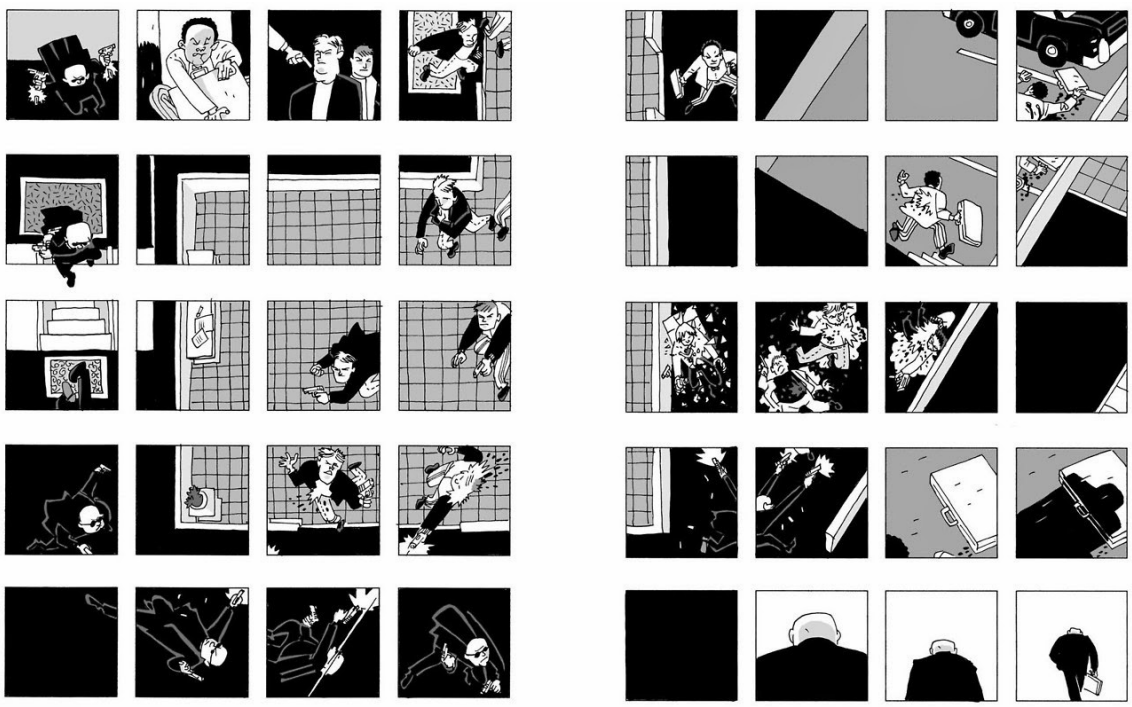


FIG. 7/23. Santos, V. (2007). "Lap Dancing", *Al mejor postor*. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial.

7.6. Plurilectura y relectura

En la sección anterior hemos analizado obras en las que se invitaba al lector a involucrarse en la lectura de las bandas y columnas que discurrían paralelamente, lo que implicaba la participación de la visión holística y en algunos casos la toma de decisiones (qué camino leer primero). En esta última subsección nos ocuparemos precisamente de obras en las que el lector se ve obligado, por diversos medios, a elegir una opción de lectura entre varias propuestas, siempre en el espacio de la página. Surge así el concepto de "plurilectura" (Groensteen, 2002), es decir, la lectura de una plancha en diversos sentidos (de derecha a izquierda, de izquierda a derecha, etc.). Esta obliga, en la mayoría de los casos, la relectura e reinterpretación de las imágenes o viñetas para generar nuevas historias. Si bien vimos que el cómic como medio invitaba a la relectura de las imágenes (que siempre están disponibles, frente a otros medios), en muchos de los ejemplos que analizaremos esta relectura es indispensable para su lectura, que genera efectos multilineales mediante la relectura.

Groensteen desarrolló el concepto de "plurilectura" como parte del OuBaPo o Oubapo, uno de los colectivos clave en cuanto a la experimentación en el ámbito del

cómic. El acrónimo corresponde a Ouvroir de bande dessinée potentielle ("Taller de la historieta potencial") y, dado que analizaremos un gran número de sus obras, conviene apuntar algunos datos sobre el colectivo. El grupo fue inspirado, como ya señalamos, por el Oulipo, y fue fundado en 1992. Está estrechamente vinculado a la editorial *L'Association*, que ha publicado una gran parte de las obras adscritas al colectivo[165], especialmente sus antologías, llamadas (aunque no de manera sistemática) *Oupus* (seis hasta el momento). La idea principal, como en el caso del resto de talleres (conocidos genéricamente como "Ouxpo", completándose la "x" del nombre con literatura, Oulipo; pintura, Oupeinpo; etc.), es el uso de restricciones formales para explorar el potencial del medio. Oubapo ha implementado restricciones de otros medios (especialmente de la literatura a través del Oulipo) y ha creado, asimismo, sus propias restricciones, como se señalaba ya en uno de los artículos de su primera antología (Groensteen, 2002). En este artículo, se ofrecía una distinción no en cuanto a las unidades o parámetros afectados, sino a la naturaleza de las operaciones. Así, surgía una gran división entre las restricciones generadoras (aquellas que dan lugar a obras de nueva creación) y transformadoras (aquellas que suponen intervenciones en cómics ya existentes). Para este trabajo, nos interesan tan solo ciertas restricciones generadoras y, en esta parte, de manera concreta, la plurilectura.

[165] Como señala Meesters, el número total de obras producidas o asociadas al colectivo está abierta a la especulación (2013, p. 277). Además de réplicas en otras zonas geográficas (como Oubapo America o el Taller de Historieta Potencial Latinoamericano), antologías inspiradas directamente por el colectivo (como *Prends Garde Paulette! Bande Dessinée Potentielle* (2014)) y corresponsales más o menos oficiales (como Matt Madden en Estados Unidos o Sergio García Sánchez en España), existen, obviamente, numerosas obras que se pueden asociar de alguna manera al espíritu experimental de Oubapo. De hecho, como en el caso de Oulipo, algunos miembros de Oubapo como Gilles Ciment llegan a hablar de autores precursores del movimiento (*oubapiens par anticipation*) (Mercier, 2004). El problema fundamental reside en la difícil clasificación de qué se entiende por restricción y por cómic experimental, y el riesgo evidente que esto entraña es relacionar con el colectivo Oubapo tipos de experimentación demasiado dispares (como ocurre, en cierta manera, en el último volumen publicado, *Oupus 6*). Por otra parte, debido a la dificultad de algunas de las restricciones, buena parte de las obras creadas son breves y son percibidas por gran parte del público lector como experimentos o excentricidades por su importante carga autoconsciente. Si bien este aspecto no se puede ignorar, el objetivo principal del colectivo sigue vigente y se centra en "generar una mirada más profunda del medio, invitar a una lectura más atenta, más investigadora y más reflexiva" ("susciter sur le médium un regard plus averti, d'inviter à une lecture plus vigilante, plus investigatrice et plus réflexive") (Groensteen, 2004). En definitiva, una mayor atención a la forma, uno de los objetivos del presente trabajo.

7.6.1. Caminos y laberintos

La primera categoría que podríamos establecer deriva de la multidireccionalidad de la lectura y consistiría en el establecimiento de diversas trayectorias en las que los personajes (y, por consiguiente, el lector con su mirada) se desplazan. Es posible que, pese a la existencia de más de un camino, el lector no tenga en realidad la opción de elegir por donde discurrirá la trama. Es el caso de este ejemplo de *Les déserteurs* (2009), de Christophe Hittinger (**FIG. 7/24**). Esta obra, en formato apaisado, cuenta la epopeya de tres bandidos desertores en la época del Imperio romano. Hittinger representa a sus personajes como seres diminutos, de trazos simples y estilo naif, que contrastan con los grandes espacios que les rodean y en los que parecen estar perdidos. En la imagen, los vemos atravesando unas mazmorras de carácter laberíntico. Su movimiento comienza en el ángulo izquierdo superior y avanza de izquierda a derecha y, a continuación, de derecha a izquierda en un recorrido similar al de bustrofedón. Sin embargo, al encontrarse los personajes con una especie de secta celebrando un rito, dan marcha atrás; la dirección de lectura cambia, pues, hacia la derecha, donde la claridad indica el final del túnel (aunque existe otro camino). Como en numerosos ejemplos que ya hemos analizado aquí (la imagen recuerda a mapas como el de la FIG. 6/47), Hittinger no emplea viñetas, sino que hace uso del dibujo-trayecto; aparecen también distintos detalles (el gran lagarto, el tesoro) que funcionan como lagunas descriptivas que el lector ve debido al gran plano general picado que se utiliza, pero que los personajes ignoran, dada la oscuridad reinante.

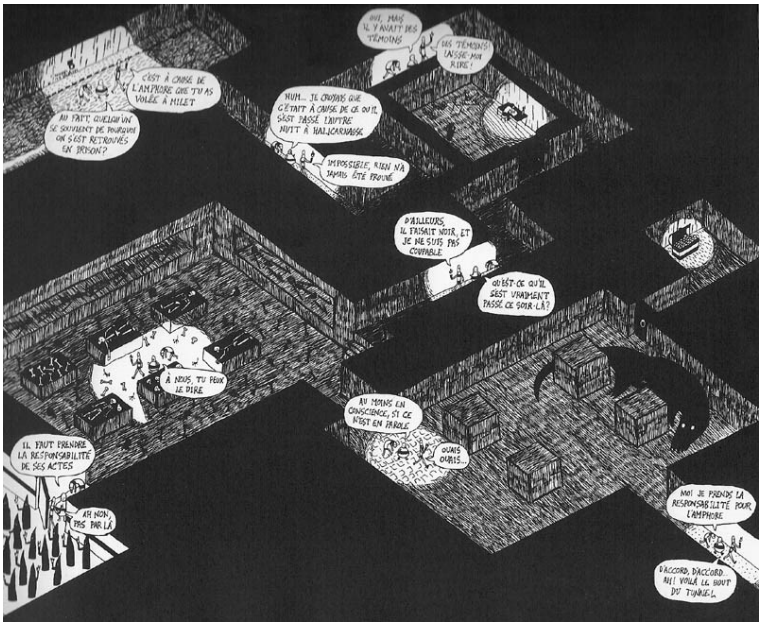


FIG. 7/24. Hittinger, C. (2009). *Les déserteurs*. París: The Hoochie Coochie.

En otras ocasiones, sin embargo, aparece una estructura verdaderamente multilineal. Se podría cuestionar si nos encontramos o no realmente ante un cómic, pero la campaña "A book can change the story of your life", elaborada por Y&R Beijing para la editorial Penguin, representa un ejemplo claro de este tipo de estructuras narrativas en su nivel más básico (**FIG. 7/25**). Los diversos anuncios de esta campaña siempre funcionan de la misma forma. La numeración marca el orden de los eventos; en este caso, la historia se lee de derecha a izquierda (en otros, de izquierda a derecha). En los números del 1 al 3 se nos presenta al personaje, en este caso un niño que va creciendo y que claramente tiene problemas de conducta, hasta llegar a recurrir al robo (4). Ese es el punto en el que la historia se bifurca y tiene dos finales. De continuar todo recto el camino (es decir, repitiendo el mismo comportamiento), el personaje se condena (en este caso acaba en la cárcel tras robar, como muestran los números 5 y 6). Sin embargo, el moralizante mensaje de la campaña señala otro camino: a través de la lectura (en este caso, de un libro inspirador de una estrella del deporte), el protagonista es reconducido (física y metafóricamente) a un camino de éxito (en este caso, deportivo), como muestran los números 5-8 del camino que desciende de izquierda a derecha.



FIG. 7/25. Y&R Beijing. (2013). "A book can change the story of your life". Campaña publicitaria de la editorial Penguin Books. Recuperado de http://www.campaignbriefasia.com/2013/07/a-book-can-change-the-story-of.html

Este tipo de estructuras puede aparecer con diversas composiciones de páginas. En el caso de la campaña publicitaria que acabamos de ver, se utilizaban caminos narrativos con imágenes sin viñetas cuyo orden estaba marcado por la numeración. Pero este tipo de caminos narrativos interactivos pueden ser más de dos y aparecer,

obviamente, en composiciones de página con viñetas. En el caso de esta página de Alex Baladi, Andreas Kündig e Ibn Al Rabin aparecida en el último número del colectivo Oubapo (**FIG. 7/26**). Se trata de una estructura de laberinto, cuya entrada y salida se encuentran marcadas por una flecha a la manera de un laberinto. Sin embargo, no hay color, texto o ningún elemento en el borde de las viñetas, dispuestas en una retícula de seis viñetas de alto por cinco de ancho, que marque de manera clara el camino. En su lugar, el lector debe examinar el contenido icónico de las viñetas contiguas en cualquier dirección (izquierda, derecha, arriba o abajo) para desarrollar secuencias aceptables. Así, por ejemplo, parece evidente que la primera transición de la viñeta de salida debe realizarse hacia la derecha, debido al movimiento del personaje que se mete la mano en los pantalones. Sin embargo, a continuación el lector podría seguir avanzando horizontalmente o bien descender hacia la viñeta inferior. De esta manera se pueden generar tres historias diferentes con tres finales alternativos además del marcado como salida, utilizando así todas las viñetas (y pasando varias veces por algunas de ellas). La tarea no es para nada fácil, así que en el *Oupus 6* se proporciona la solución junto a la obra, como si de un pasatiempo se tratase.

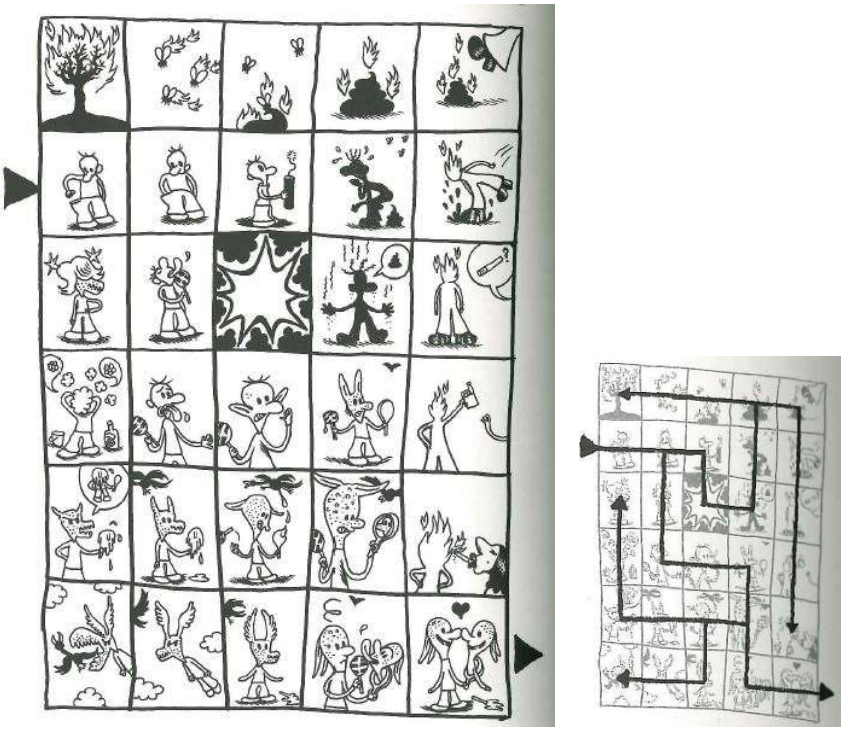


FIG. 7/26. Baladi, A.; Kündig, A. & Al Rabin, I. (2015). "Labyrinthe", *Oupus 6* (p.134). París: L'Association. Página y guía de lectura.

Por último, cabe destacar el caso de *OVNI* (2006) (**FIG. 7/27**), de Lewis Trondheim, Fabrice Parme y Véronique Dreher. Este álbum expande el modelo de cómic bandas que vimos antes y cuenta la historia de un pequeño extraterrestre en su viaje para recuperar su nave espacial. De todas las bifurcaciones existentes tan solo una nos conduce hasta un final satisfactorio; el resto representa, por tanto, numerosos caminos fallidos en los que el alienígena muere de diversas maneras[166]. Este mecanismo de lectura multiplica el número de trayectorias en la obra y potencia su carácter lúdico y de interacción con el lector, conectando también con la estética y mecanismo de los videojuegos, donde a menudo es posible volver a un punto guardado del juego cuando muere el personaje que manejamos.



FIG. 7/27. Trondheim, L. (guion); Parme, F. (dibujo) & Dreher, V. (color). (2006). *OVNI*. París: Shampooing. Doble página.

7.6.2. Palíndromos y crucicómics

En el tercer capítulo de este trabajo se exploró brevemente la larga tradición literaria de experimentos literarios como el anagrama, el palíndromo o el acróstico,

[166] Curiosamente, en la adaptación del estudio Blue Spirit realizada para la televisión este recurso se representa con un efecto de rebobinado cada vez que muere el alienígena, equiparable a la lectura retrograda que necesita realizar el lector (pese a que, obviamente, en el caso del libro el lector cuenta con su propio tiempo de lectura).

formas rescatadas en el siglo XX y que sirvieron de inspiración a movimientos como el Oulipo para subvertir la lectura lineal y generar caminos multidireccionales.

En el caso del cómic, la estructura del palíndromo también se puede emplear como una manera de generar multilinealidad y subvertir la dirección de lectura. De esta manera, un cómic podría leerse de izquierda a derecha y a continuación de derecha a izquierda si se trata de una sola tira, o bien se puede añadir también de arriba abajo y abajo arriba si existen más filas de viñetas. Dado que el cómic es un medio generalmente multimodal en el que intervienen el código verbal y el código visual, ambos son susceptibles de ser empleados para construir estas estructuras, por lo que existen diversos tipos de palíndromo. José Pablo García lleva varios años publicando palíndromos en Internet (a través de páginas y de su cuenta de Twitter @palindrotiras). No todos son cómics (predominan los montajes fotográficos), pero sí existen numerosos ejemplos que emplean la historieta como vehículo (**FIG. 7/28**). El texto de sus palindrotiras se vuelve a leer letra a letra en una segunda lectura (de derecha a izquierda y de abajo arriba), por lo que la comicidad reside fundamentalmente en este y las viñetas tan solo aportan comicidad debido a la necesidad de representar icónicamente lo que el texto delimita. No se genera, por tanto, una verdadera multilinealidad, ya que existe una sola línea narrativa.

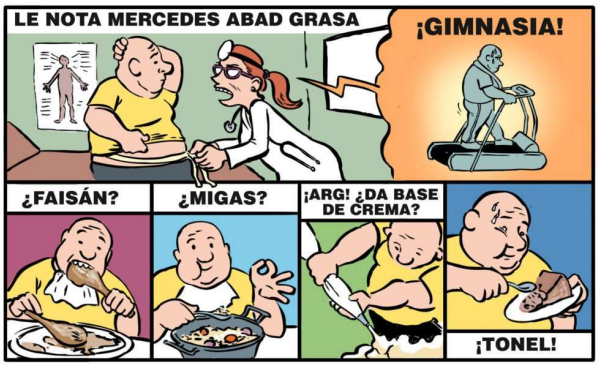


FIG. 7/28. García, J. P. (2017). *Palindrotiras 2*. Imagen recuperada de http://www.latermicamalaga.com/palindrotiras-2-jose-pablo-garcia/

Sin embargo, los cómics palíndromo pueden hacer uso de los dos códigos. Étienne Lécroart, uno de los autores más activos del Oubapo, muestra un ejemplo en una sola tira que comienza en una viñeta aislada en la página anterior (**FIG. 7/29**). En este caso, sí podemos hablar de multilinealidad. La primera lectura es de tono dramático-romántico de izquierda a derecha, pues muestra una mujer que ha sido atacada por su cocinera y se encuentra en los brazos de un hombre, que dice amarla. La segunda lectura, en el sentido inverso (de derecha a izquierda), desmitifica esta historia romántica, pues consiste básicamente en la incapacidad del hombre para sujetar a su

mujer debido al peso de esta. El elemento que cambia de orden no son las letras, como en el ejemplo anterior, sino las viñetas y los bocadillos. Los globos de texto se leen de derecha a izquierda y de arriba abajo en la segunda lectura, "a la japonaise", como anuncian unas breves instrucciones antes de comenzar la tira que incluyen también un icono con pequeños triángulos-flecha que indican la nueva dirección. Lécroart consigue que la historia funcione empleando frases entrecortadas que terminan en puntos suspensivos, así como símbolos de puntuación dobles (¡?) y palabras polisémicas (como por ejemplo, *lâche*, que significa tanto 'cobarde' como la tercera persona del verbo *lâcher*, 'soltar'). Dado que la primera viñeta de la secuencia se encuentra separada en el ángulo inferior derecho de la primera página, el lector se ve obligado a volver a la misma en la segunda lectura.



FIG. 7/29. Lécroart, É. (2015). "Oubapo, mode d'emploi", *Oupus 6* (pp. 10-11). París: L'Association. Detalles de página.

McCloud, como ya vimos, señalaba que rara vez se altera el orden de lectura de la página de un cómic y aventuraba una explicación: "Acaso sea esto influencia de otros medios, como el cine o la televisión, donde la elección del espectador es prácticamente imposible" (1998, p. 105). El autor estadounidense no mencionaba en esa ocasión la literatura y el formato del propio libro, que como hemos demostrado en capítulos anteriores, influyó (e influye) de manera notable en el discurso del cómic. Sin embargo, propone un cómic experimental que, aunque es calificado de "excentricidad", rompe con el modelo convencional y representa un buen ejemplo de multilinealidad e interactividad (**FIG. 7/30**). Se trata de secuencias de pequeñas viñetas regulares en las que el lector puede decidir qué viñeta leer a continuación, cruzándose y en múltiples direcciones. La estructura recuerda enormemente a la de los crucigramas, en tanto en

cuanto estos emplean espacios vacíos para facilitar la generación de palabras que se cruzan vertical y horizontalmente.



FIG. 7/30. McCloud, S. (1998). *Entender el cómic: el arte invisible* (p. 105). Bilbao: Astiberri. Detalle de página.

Ha habido numerosos intentos de adaptar la estructura de los crucigramas a los cómics. Respetando esta estructura de crucigrama, encontramos "Les mots croisés de Guick et Bugpke", de Samos y Daniel Blancou (**FIG. 7/31**). La página funciona realmente como un crucigrama, pues es necesario encontrar una palabra en cada línea (las soluciones aparecen invertidas en el ángulo inferior derecho de la página, como suele ser habitual en los pasatiempos) y la dirección de lectura de cada palabra es marcada por una flecha. Los espacios dedicados a cada letra contienen viñetas; así, cada palabra equivale también a una tira y distintas viñetas son utilizadas en más de una tira. Cada tira presenta, además, un tema de conversación entre dos personajes que

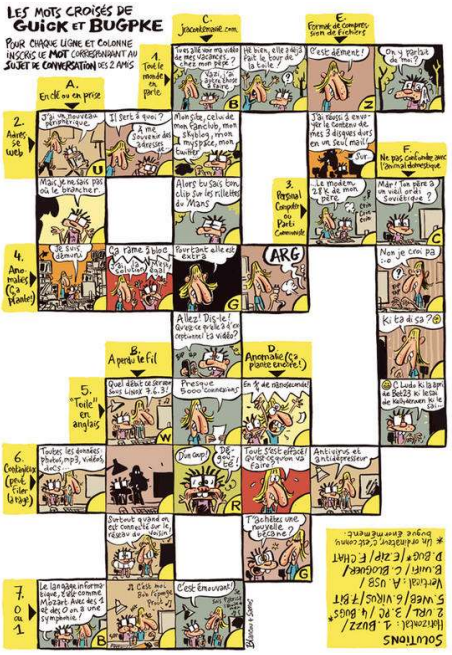


FIG. 7/31. Blancou, D. & Samos. (2010). "Les mots croisés de Guick et Bugpke", *Spirou*, nº 3763, p. 49.

corresponde con la palabra que es necesario encontrar. De este modo, las tiras constituyen un nivel extra del juego, cohesionadas también por pertenecer al ámbito de la informática, el tema en común de todas las palabras del crucigrama.

De manera similar, doce de las entregas del webcómic *Faans* se unían para formar un enorme cómic que empleaba el crucigrama como molde (**FIG. 7/32**), con palabras ocultas que se forman a partir de la primera letra de cada viñeta (palabras que, además, aparecen al menos una vez en una de las viñetas de las letras que las forman). Además, los espacios vacíos corresponden a viñetas sin texto. Sin embargo, la dirección de las palabras no corresponde a la lectura, que se realiza de manera convencional de arriba abajo y de izquierda a derecha. El crucigrama, en su lugar, funciona como estructura subyacente, que resuena además en el tema de la historia (asesinatos de autores de crucigramas), de marcado carácter metanarrativo[167].

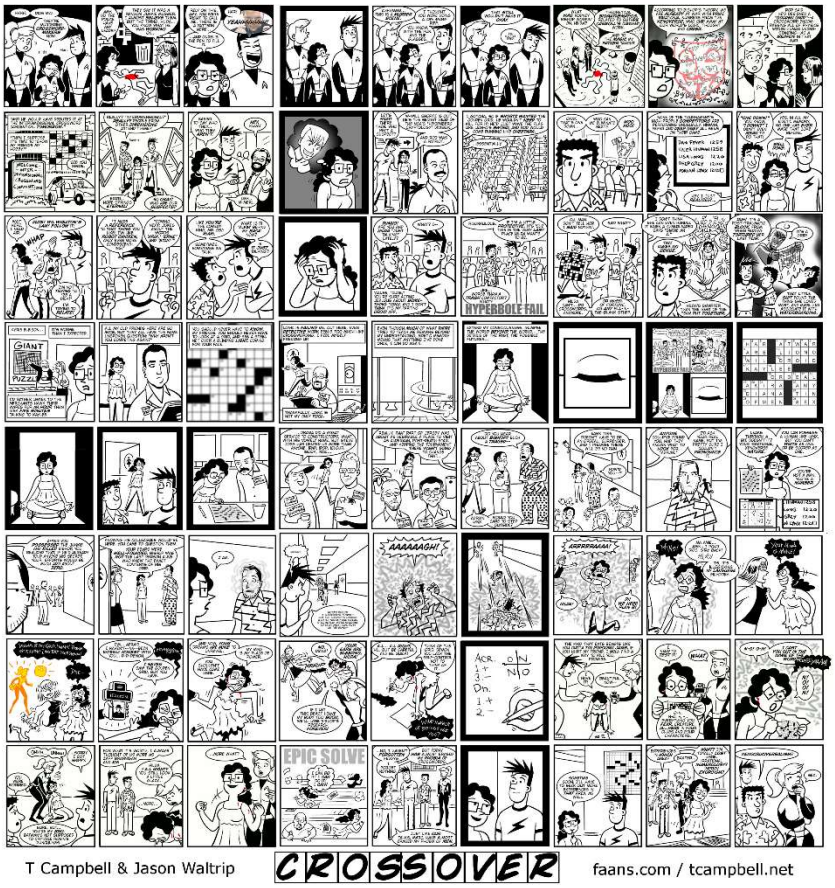


FIG. 7/32. Campbell, T. & Waltrip, J. (2011). "Croosver", *Fans*. Imagen recuperada de http://faans.com/x.png

[167] Curiosamente, T. Campbell es autor tanto de cómics como de crucigramas. Ha llegado a escribir un monográfico sobre este último tema en el que reflexiona sobre la relación de este pasatiempo tradicional con numerosas medios, incluido el cómic (Campbell, 2013).

La estructura del crucigrama se antoja perfecta para generar multilinealidad en el cómic, ya que cuenta con las casillas, que se asemejan a las viñetas. Groensteen aventuraba en un artículo del *Oupus 1*, el primer volumen del Oubapo, las palabras *strip-acrostiche* o *acrostrip* para las diferentes variantes que emplean este tipo de plurilectura de bandas cruzadas y más tarde se han propuesto otras como *strip-croisés* a partir del Oupus 2, o incluso *bd croisées* por Jean-Luc Coudray, uno de los primeros en experimentar con esta forma. No existe, que sepamos, una palabra en español para este recurso, pero podríamos proponer "tiras cruzadas" o "crucicómics" (sustituyendo el "-grama" de la palabra crucigrama, que hace referencia a las letras). Cuestiones terminológicas aparte, *Oupus 1* ya contenía una obra que respondía a esta estructura, realizada por Lécroart, que es uno de los autores con una mayor producción de crucicómics. Su retícula de cuatro por cuatro viñetas daba lugar a 8 tiras, pues se puede leer de izquierda a derecha y de arriba abajo. Las flechas colocadas al inicio de las tiras marcan el inicio de las mismas y, además, dan una idea del tono de la historia (existencialismo, absurdo, broma, etc.). Este es el modelo que emplea Olivier Crépin en *Dessine moi un Rubiscube... heu non Un Rubikscube... Enfin un truc qui se recombine quoi...* (**FIG. 7/33**), en la que una retícula de tres de alto por cuatro de ancho da lugar a siete historias (como anuncian las breves instrucciones al lector situadas en el ángulo superior derecho). Las historias generadas comparten un tema común, las súplicas y quejas de un adolescente que se dirige en segunda persona a Jennifer, un personaje fuera de campo que el lector no puede ver. Sin embargo, las combinaciones de las mismas viñetas producen resultados diferentes en las distintas historias, enriqueciéndose aún más si añadimos la iteración icónica parcial de algunas viñetas y las posibles respuestas de Jennifer que son inferidas a partir de las viñetas que no contienen texto.

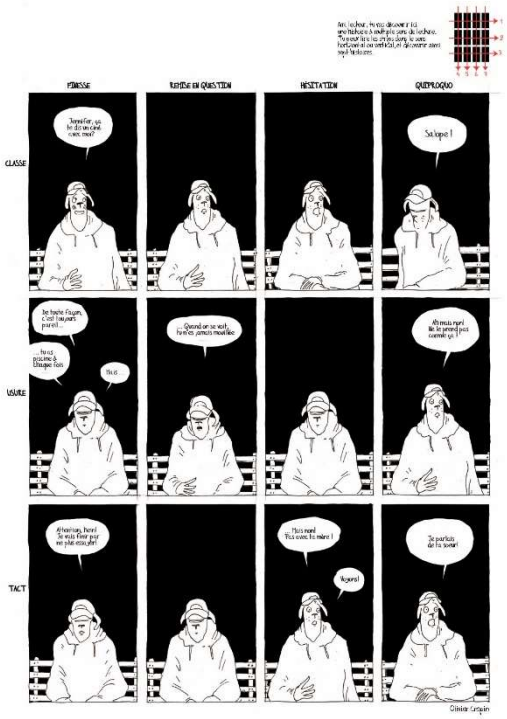


FIG. 7/33. Crépin, O. (2012). *Dessine moi un Rubiscube... heu non Un Rubikscube... Enfin un truc qui se recombine quoi...* Imagen recuperada de http://animismeetanagrammes.blogspot.com/2012/05/dessine-moi-un-rubiscube-heu-non-un.html

Groensteen, en el primer artículo que enumeraba las posibles restricciones aplicables al cómic, especulaba con aumentar el nivel de plurilectura en una retícula de cuatro por cuatro:

> Llegamos por fin al grado absoluto de plurilectura si se logra conseguir la proeza de hacer de cada tira, tanto horizontalmente como verticalmente, un palíndromo, es decir, una secuencia que pueda leerse hacia atrás. En esta configuración insuperable, la plancha propondría dieciséis tiras diferentes, o sea, exactamente el número que posee de viñetas[168].

Pues bien, Trondheim, ya en la siguiente antología (*Oupus* 2) logró, en una retícula como la que sugiere Groensteen, cuatro tiras más, hasta llegar a las 20. Para ello, en "Le roi du monde", añade una dirección de lectura más, la diagonal (**FIG. 7/34**). Estas diagonales generan, por tanto, cuatro tiras más (ascendente y descendente de izquierda a derecha y de derecha a izquierda), como señala la leyenda gráfica de la parte superior. Es evidente que, como en el caso del palíndromo, cuantas más líneas narrativas aparezcan, más repetitivas (o absurdas) tienen que ser las historias desarrolladas. Es el caso de la página de Trondheim, que se ve obligado a recurrir a cierta repetición en los temas y las frases para hacer funcionar su historia de una improbable criatura megalómana que aspira a ser el emperador del universo. Por otra parte, el uso de la flecha, un elemento formal de la esquemática, permite a Lécroart generar hasta 68 tiras en una retícula de cuatro por cuatro en "Blat & Moustiker dans 'Soixante-huit strips en quatre'" (**FIG. 7/35**). Cada intersección de cuatro viñetas contiene un rombo que aloja tres flechas que indican tres posibilidades de lectura, expandiéndose esta técnica hasta los cuatro finales posibles de la historia. Como es habitual en este autor, se produce un efecto de absurdo y de comicidad a través de los numerosos juegos de palabras a partir de parónimos y homófonos (especialmente presentes en la lengua francesa debido a la distancia existente entre su sistema ortográfico y su pronunciación).

[168] "On atteint enfin au degré absolu de la pluri-lecturabilité si l'on reussit le tour de forcé de faire de chacun des strips, horizontaux comme verticaux, un palindrome, c'est-à-dire une sequence pouvant être aussi lue à rebours. Dans cette configuration insurpassable, la planche propposerait seize strips différents, soit rigouresement autant qu'elle compte de vignettes" (Groensteen, 2002, p. 28).



FIG. 7/34. Trondheim, L. (2003). "Le roi du monde", *Oupus 2* (p. 14). París: L'Association.



FIG. 7/35. Lécroart, É. (2003). "Blat & Moustiker dans 'Soixante-huit strips en quatre", *Oupus 2* (p. 13). París: L'Association.

7.6.3. Esquemática y diagramas de flujo

En el capítulo 2 se señaló que el auge de la esquemática en los últimos años ha posibilitado que la información pueda presentarse de una manera más visual en un espacio de configuración más libre y menos constreñido al eje de lectura izquierda-derecha, arriba-abajo. Por otra parte, se ha indicado también la manera en la que el cómic ha empleado algunos de los elementos formales de este lenguaje (como las flechas y los números) para crear órdenes de lectura que rompen con la linealidad. En este apartado, por tanto, ampliaremos el corpus de ejemplos ya comentados para centrarnos exclusivamente en una muestra de obras en las cuales la esquemática genera multilinealidad, es decir, da lugar a varias líneas narrativas simultáneas en la página o en la doble página. De alguna manera, ya hemos explorado ejemplos con un cierto grado de multilinealidad como parte de la esquemática. Así, en la FIG. 6/30 aparecían de manera simultánea tres personajes a los que se les asignaba un número que los situaba en una visión esquemática de un edificio y en la FIG. 6/29 el tronco de un árbol servía como espacio en el que coincidían varios animales en distintos momentos (ambos ejemplos recreaban, como señalamos, la percepción canina de la realidad). Lo mismo se

puede decir de otros ejemplos como en la FIG. 7/25, en la que se generaban dos opciones de lectura cuyo orden secuencial estaba marcado por la numeración, o en la FIG. 7/34, en la que el uso de las flechas producía varios sentidos de lectura que creaban decenas de posibilidades a partir de una retícula regular.

En cuanto a generación de multilinealidad, una de las estructuras más productivas en el ámbito de la esquemática es el diagrama de flujos. Arredondo, que ha estudiado a fondo el papel de estos y otras estructuras diagramáticas, señala que

> la estructura de diagrama de flujo es una de las más interesantes que ofrece esquemática al cómic debido a que su estructura de relaciones se rige por una interpretación de las causas y efectos, en analogía a la condición metonímica habitual de la diégesis del cómic. La notable capacidad sintética de la esquemática nos ofrece una suerte de posibilidades que podemos examinar conjuntamente, desde su totalidad. La condición vectorial del diagrama de flujo permite visualizar recorridos alternativos que convergen o divergen, ampliando la casuística de la causalidad y pudiendo enriquecer la densidad comunicativa del cómic. (2015, p. 251)

En algunos casos, el modelo permite explorar recorridos complementarios dentro de una estructura de viñetas convencional. Es el caso de la historia *I can do it all! Starring Madrox the Multiple Man* (**FIG. 7/36**), de Jason Loo. Madrox es un superhéroe de Marvel con la capacidad de crear duplicados de sí mismo, lo cual establece de entrada una conexión humorística con el autor de la obra, que aparece siete veces en siete categorías distintas (guion, dibujo, entintado, color, tipografía, catering y apoyo moral) en la parte superior de la obra.

En las primeras viñetas (ángulo izquierdo superior), aparecen tres representaciones de Madrox, lo que da pie a tres recorridos divergentes por la retícula que constituyen distintas misiones de los personajes. Para ello, Jason Loo emplea unos navegadores personalizados, una suerte de flechas con una punta en forma de círculo que hacen referencia al traje del superhéroe y que, además, son claramente visibles por su color verde puro. Las diferentes secuencias acaban convergiendo cerca del final de la historia (ángulo derecho inferior), único para las tres.



FIG. 7/36. Loo, J. (2016). *I can do it all! Starring Madrox the Multiple Man*. Imagen recuperada de https://twitter.com/Rebel_Loo/status/780544022020358144

Spiegelman también emplea una retícula convencional con viñetas rectangulares en "A Day at the circuits" (**FIG. 7/37**). La página, como reconoce el autor, está inspirada por los experimentos visuales de la revista *Mad* y por la idea de realizar un esquema de circuito, "centrado en el proceso de entender cómo funciona el movimiento del ojo en la página"[169]. El punto de partida es la viñeta más grande de la retícula, de la cual salen tres direcciones posibles, que se diversifican hasta un total de cinco trayectorias. La elección, en realidad, es ilusoria. Todos los caminos bien llevan al lector (y a los personajes) de vuelta a la viñeta inicial o bien a la posibilidad del suicidio (una pequeña viñeta que indica "Callejón sin salida. Empieza de nuevo" –*Dead end. Start again*–). El uso de esta estructura de diagrama, es, por tanto irónico, pues no parece haber salida de la depresión y el alcoholismo. El humor se genera a través de la repetición y los silogismos que se crean a través de los caminos narrativos (¿el personaje bebe porque está deprimido o está deprimido porque bebe?), además de guiños visuales (una viñeta contiene una señal de tráfico que prohíbe el cambio de sentido de la marcha) y diálogos

[169] "very much engaged in the process of trying to understand how eye movement works on a page" (Spiegelman, 2011, p. 188).

que hacen referencia a la estructura ("¡No hables en círculos!" *–Don't talk in circles–*, le espeta el compañero que conversa con el protagonista después de que este último repita una frase). Existe, además, un cierto código cromático que divide la página en secciones. Así, la primera viñeta emplea una paleta completa de colores, pero las dos viñetas superiores a la derecha emplean una paleta reducida (azul), mientras que el resto de viñetas en la mitad inferior de la retícula emplean una paleta roja (la tercera viñeta de la columna derecha superior derecha funciona, de cierta manera, como una viñeta intermedia entre las dos secciones).



FIG. 7/37. Spiegelman, A. (1975). "A Day at the Circuits", *Breakdowns: portrait of the artist as a young %@*)!* . Nueva York: Pantheon Books.

Los diagramas de flujos, como ya destacamos, se han generalizado en la prensa y a través de internet, por lo que este uso irónico de los mismos es relativamente frecuente hoy en día. Una de las antiguas series de Rubén Fernández para *El Jueves*, Frederik Freak, la emplea a menudo. Fernández suele prescindir del uso de retícula para adaptar el diagrama de flujo de manera más explícita. Para ello, emplea una especie de viñetas flotantes, unidas por flechas que salen de las mismas generando múltiples recorridos. En el caso que mostramos (**FIG. 7/38**), el propio título de la historia subvierte el uso didáctico de estas estructuras, pues intenta mostrar al lector cómo acosar de

manera efectiva a una persona. Cada viñeta presenta una nueva etapa, con un título en mayúscula y una imagen de Frederik Freak con un diálogo que genera comicidad. El modelo de diagrama de flujos se adapta hasta el punto de incluir un recurso habitual de este tipo de lenguaje visual, un punto de decisión Sí/No. Al contrario que en la página de Spiegelman, sí se produce un resultado, pero el resultado es igualmente irónico, como ocurría en un diagrama que ya analizamos (FIG. 2/23). Pese a que, en teoría, existen dos posibles finales de la historia, las viñetas que contienen son idénticas excepto una ligera variación en el título (acentuando el fracaso de Frederik Freak).

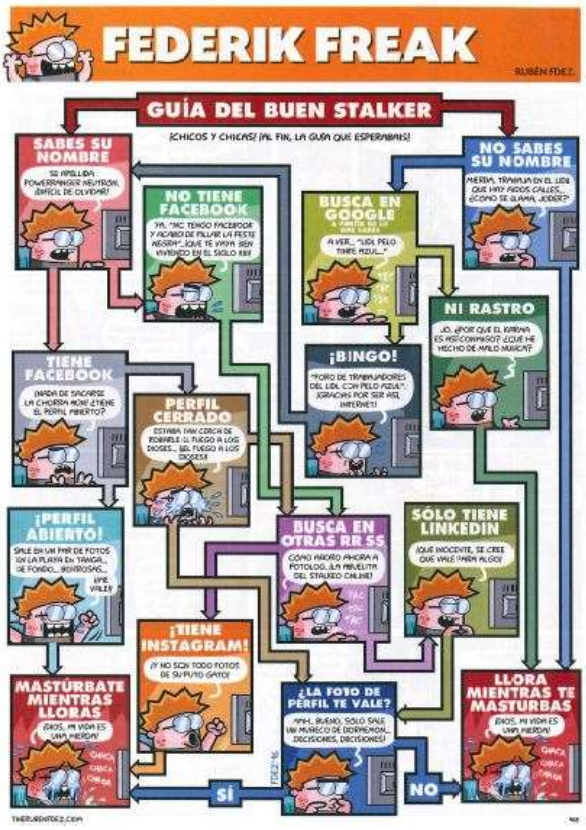


FIG. 7/38. Fernández, R. (2016). "Frederik Freak. Guía del buen stalker", *El Jueves*, nº2056, p. 63.

Crumb, como ya señalamos, ha empleado a menudo la esquemática y los diagramas de flujo, como en su célebre "'No Hope' Diagram" (**FIG. 7/39**), publicado en *Weirdo*, nº 3. La densidad de esta obra es considerable, pues se trata de una compleja página que combina numerosos iconos, símbolos y vectores en múltiples direcciones de lectura para representar de manera irónica, como el propio título indica, una visión cósmica y nihilista del universo, la sociedad y el ser humano. El hecho de que Crumb sea el autor de esta página hace posible que pueda ser estudiado dentro del cómic, ya que en realidad se podría cuestionar dicha adscripción (los únicos elementos formales

reconocibles de la historieta son el tipo de representación visual de la figura humana y los globos de pensamiento).

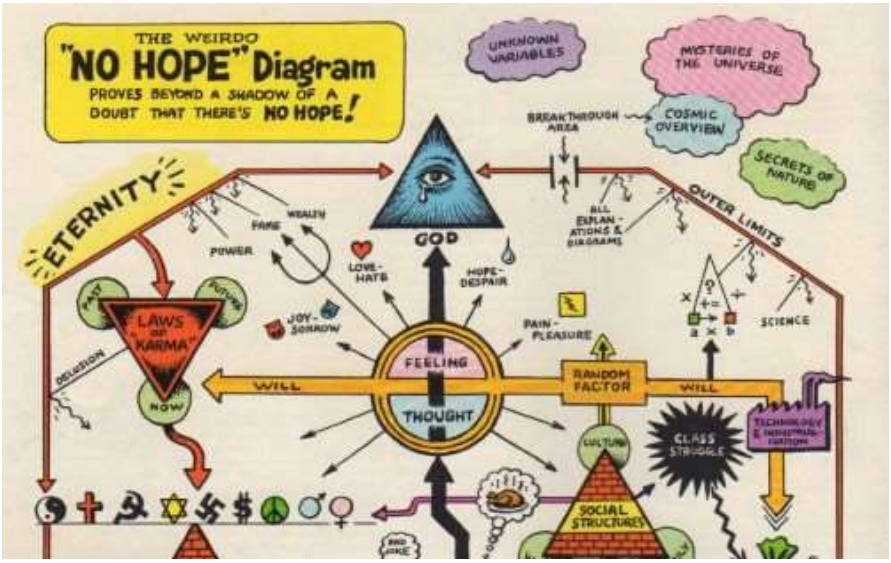


FIG. 7/39. Crumb, R. (1981). "'No' Hope Diagram", *Weirdo*, nº 3. Detalle de página.

Si hablamos de la influencia de la esquemática en el cómic, no podemos olvidarnos de Chris Ware, uno de los autores que más ha contribuido a su desarrollo (o incluso a su normalización, podríamos llegar a decir). El autor estadounidense es conocido, en efecto, por el uso de densas composiciones de página, repletas de diminutas viñetas interconectadas a menudo por flechas. En algunas ocasiones, como en el caso de "'No Hope' Diagram" de Crumb que mencionamos antes, la densidad es tal que alejan su obra de cualquier idea preconcebida de cómic. Pertenecen a esta categoría el diagrama incluido en la primera página (**FIG. 7/40**) de la novela gráfica *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth* (2000) como parte de unas instrucciones generales que se extienden hasta la guarda anterior del libro. Junto a un texto altamente irónico en forma de artículo académico en el que Ware aborda críticamente la tradicional consideración social del cómic, aparece un diagrama altamente complejo en el que se analiza, paradójicamente, una simple secuencia tomada de la tradición del *slapstick* (el ratón Quimby golpea con un martillo al gato-cabeza Sparky). El desglose de la secuencia se realiza a numerosos niveles, entre otros: comparación del cómic con otros medios (como el teatro, la música o la literatura), temporalidad de la secuencia o variaciones sobre la propia representación pictórica del dibujo. Las diferentes viñetas y

representaciones esquemáticas se encuentran relacionadas por medio de múltiples flechas y navegadores.

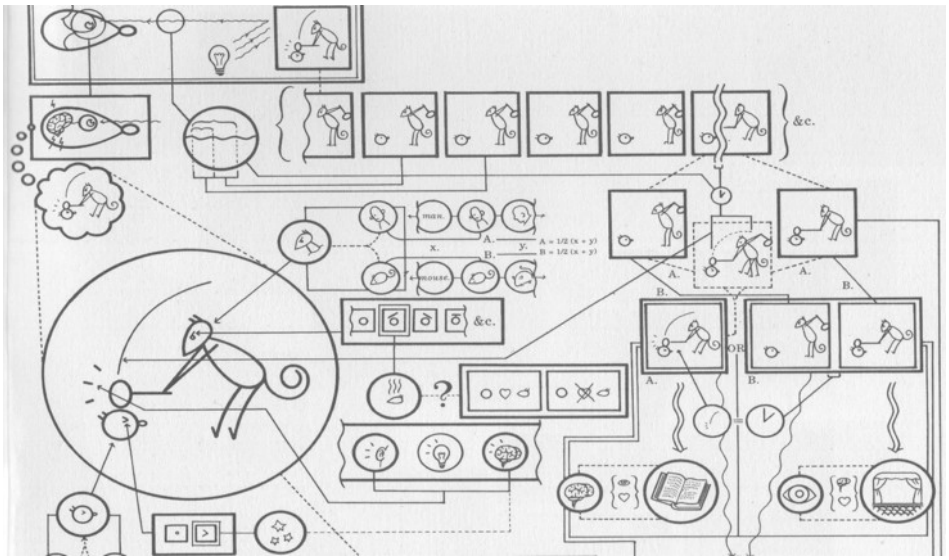


FIG. 7/40. Ware, C. (2000). *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*. Nueva York: Pantheon Books. Detalle de página.

El hecho de que encontremos este complejo sistema diagramático antes de comenzar la lectura de la obra representa, sin duda, toda una declaración de principios. A través de sus páginas, *Jimmy Corrigan* alterna disposiciones de página altamente reticulares (con viñetas de diferente tamaño, a menudo diminutas) con otras más libres unidas por navegadores. En una de ellas se nos muestra a Jimmy Corrigan, el tímido y triste protagonista de la obra, sentado inmóvil en un sillón (**FIG. 7/41**). Sin embargo, la viñeta en la que aparece es de tamaño reducido y no se encuentra en uno de los lugares más visibles de la página, que está dominada por tres grandes viñetas que representan la ciudad vista desde la ventana (posiblemente, la visión subjetiva del protagonista desde su sillón) y generan un efecto contemplativo. Estas viñetas se encuentran unidas por el marco del ventanal que las atraviesa y las conecta, creando un efecto de solapamiento que guía al lector hacia la viñeta en la que aparece Jimmy Corrigan, siguiendo un patrón rítmico (de viñetas más grandes a más pequeñas). El resto de la página está dominado por un diagrama de flujo que conduce la mirada del lector a través de un complejo sistema de flechas y correspondencias. En primer lugar, Ware nos hace fijar la atención en la mesita de noche: una progresión de viñetas en múltiples direcciones (similares a las que ya analizamos en la FIG. 6/25) con un efecto de zoom que nos revela una importante foto del pequeño Jimmy y su madre. Sin embargo, a

través del código puramente visual que transmiten los bordes de la foto, el lector descubre que la foto actual está incompleta, puesto que la original contenía también a su padre, pero fue recortada y desechada (enterrada, como muestra el autor en otra viñeta).

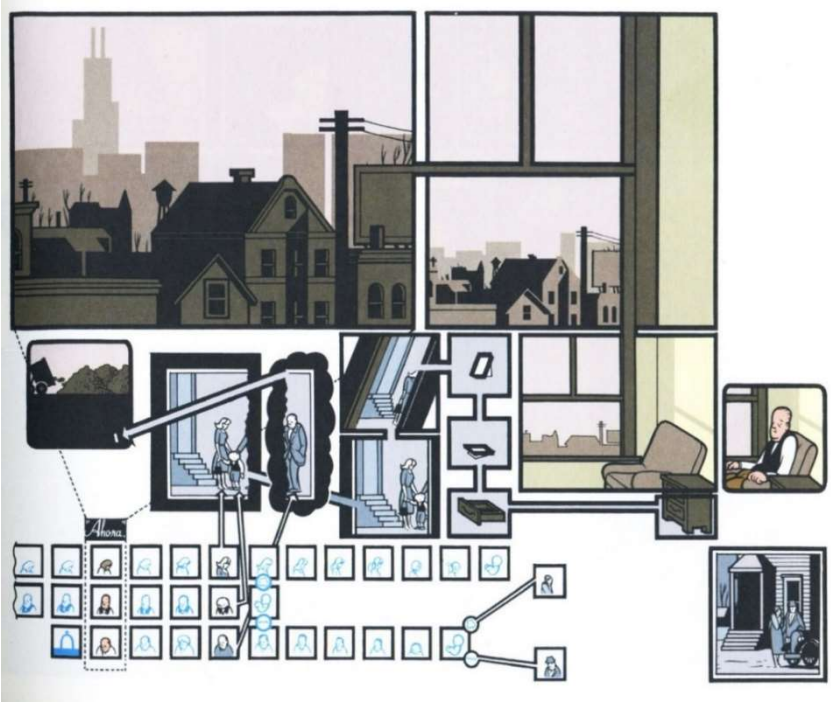


FIG. 7/41. Ware, C. (2000). *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*. Nueva York: Pantheon Books.

Completan la página tres filas de viñetas diminutas que muestran las etapas de la vida de los tres miembros de la familia a través de mini retratos y comenzando desde el nacimiento de cada uno. Estas líneas narrativas paralelas, que en fondo constituyen una suerte microcómic de bandas, avanzan de derecha a izquierda, rompiendo la tradicional identificación del paso del tiempo de izquierda a derecha. Un rótulo ("Ahora") nos señala el momento actual de la historia, reforzado por el color de los retratos de los personajes; el resto de los mini retratos son tan solo bosquejos en azul, salvo aquellos correspondientes al momento de la fotografía, que están rotulados y conectados con la foto a través de flechas. Los abuelos de Jimmy (la infancia del abuelo de Jimmy aparece representada en otros pasajes de la novela gráfica) generan, por así decirlo, la fila de viñetas correspondiente a la vida del padre de Jimmy (de la misma manera que la fila de Jimmy surge como conexión de las progresiones de sus padres) y dan comienzo a otra secuencia a partir de la esquina inferior derecha, en la cual

aparecen representados en una foto. Esta secuencia continúa en el verso de la página (**FIG. 7/42**), realizando un viaje al pasado a través de efectos de zoom y una dirección de lectura de bustrofedón hasta terminar de nuevo, en una estructura circular, con la misma representación de la vista de la ventana y la ciudad (en el pasado).



FIG. 7/42. Ware, C. (2000). *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*. Nueva York: Pantheon Books.

A través de este complejo mapa temporal-espacial descubrimos, por ejemplo, que al padre de Jimmy no le queda mucho de vida, como indica la lápida que sucede al momento actual de la historia. El uso de este tipo de diagramas en Ware genera lo que Cates califica de perspectiva externa o del autoral (*external or authorial perspective*):

> Dado que el diagrama emplea el espacio de la página para transmitir información en lugar de un punto de vista de la historia, implica de manera natural una posición más abstracta y objetiva que permite, por ejemplo, comprimir generaciones en un espacio reducido. A través de la representación de una alternativa al ritmo secuencial constante de la narrativa de los cómics, los diagramas de Ware permiten el tipo de retrospectiva o de visión omnisciente de los eventos de la historia que otros autores podrían reservar para la voz de un narrador en tercera persona en los cartuchos[170].

[170] "since the diagram uses the space of the page to convey information instead of a viewpoint on the story, it naturally suggests a more abstracted, more objective position that allows, for example, generations to be compressed into a brief space. By presenting an alternative to the steady sequential

Esta perspectiva nos recuerda a esa visión divina y omnisciente que permite la posibilidad de contemplar presente, pasado y futuro en un mismo espacio y que hemos relacionado en diversas ocasiones con el discurso del cómic, pero elevada en este caso a la máxima potencia. Se trata de un recurso que Ware emplea en varias ocasiones a través de la obra, especialmente para revelar genealogías ocultas para los personajes. Gracias a este tipo de diagramas, se crea un nivel adicional de lectura disponible solo para el lector y que añade una gran carga emocional a la historia. Sin embargo, este nivel no es de fácil acceso. Se cumple así la irónica promesa de Ware presente en la contraportada que advierte que la obra constituye un "atrevido experimento de tolerancia lectora" (*a bold experiment in reader tolerance*). El lector, para ser premiado con este nivel adicional de la historia, debe realizar una lectura atenta y paciente para descifrar la complejidad de los diagramas de Ware. Se produce lo que podríamos llamar una desnaturalización o desautomatización del proceso de lectura, que conecta con las ideas barthianas de texto escribible que comentamos previamente. En definitiva, como señalan Peeters y Samson, la lectura se convierte en un acto deliberado en lugar de una actividad refleja (2010, p. 125).

Por último, analizaremos ejemplos de dos autores asociados al colectivo Oubapo. En primer lugar, destacamos un uso original de las flechas de Étienne Lécroart de su obra *Contes et décomptes* (2012) (**FIG. 7/43**). El experimento está basado en el eodermdrome, un procedimiento de escritura concebido por Gary S. Bloom, John W. Kennedy y Peter J. Wexler en 1980 y también utilizado dentro del colectivo Oulipo, fundamentalmente por Jacques Roubaud. Consiste, básicamente, en cinco elementos (letras, originalmente, adaptado a viñetas por Lécroart) colocados de tal manera que cada uno de ellos se comunica con el resto una sola vez (lo que nos recuerda a otras problemas matemáticos como en el elegido para la estructura de *La Vide, mode d'emploi*, FIG. 3/20). En la versión de Lécroart, el eodermdrome se representa en forma de pentágono, de manera que se recorren los puntos como muestra una especie de leyenda o guía de lectura en el centro de la página. Comenzando por la viñeta superior y siguiendo el sentido de lectura propuesto, las cinco viñetas se convierten en trece,

march of comics narrative, Ware's diagrams allow the sort of retrospective or omniscient view of the story's events that other authors might reserve for captions in the voice of a third-person narrator" (Cates, 2010, p. 117).

pues todas son leídas dos veces (excepto la primera, que se lee tres veces si terminamos la lectura de la estructura en ella). De nuevo, la comicidad surge del texto, pues la historia se desarrolla de diversas formas en función de en qué orden se lean. Lécroart emplea aquí de nuevo sus típicas frases sin terminar con puntos suspensivos, que facilitan la creación de secuencias muy diversas. Se crean así paradojas cómicas; por ejemplo, en la segunda de las viñetas en el orden de lectura sugerido el gurú que predica señala "¡Temedlo! ¡Es todopoderoso e omnipotente!" (*Craignez-le! Il est fort puissant et omnipotent!*). El lector infiere que se refiere a Dios, pues acaba de ser mencionado en la primera viñeta. Sin embargo, siguiendo el recorrido, la segunda lectura de esa viñeta se produce tras otra en la que se habla del intelecto, por lo que la frase se aplica a este nuevo referente. Vemos así la aparición del fenómeno de la relectura en el que las viñetas son relevantes por su lugar en el orden de la secuencia. Esta subversión de la lectura convencional aparece a partir del uso de constricciones y de su interés por las matemáticas, que le aportan la posibilidad de "salirse del camino trillado", de elaborar sistemas y resolver problemas, de hacer jugar al lector y crear comicidad a partir de los desajustes generados (Audin, 2012).



FIG. 7/43. Lécroart, É. (2012). *Contes et décomptes*. Paris: L'Association.

El fenómeno de la relectura de viñetas aparece, asimismo, en esta breve pieza de Ibn Al Rabin que forma parte de *Splendeurs & misères du verbe* (**FIG. 7/44**), una obra muda en la cual se exploran diversos usos de los globos más allá de su utilización tradicional. De manera similar al ejemplo que vimos en la FIG. 6/16 y la FIG. 6/17, las

colas de los bocadillos sirven como signos indiciales (la propia viñeta forma el bocadillo de otras viñetas), creándose niveles adicionales metadiegéticos. Así, se generan dos niveles de lectura. Es posible leer las seis viñetas de manera convencional, de izquierda a derecha y de arriba abajo, lo que da como resultado una mujer que abofetea a un hombre después de que este la bese. Sin embargo, la alteración de la lectura lineal enriquece la historia, puesto que tres de las viñetas constituyen en realidad los bocadillos de las otras viñetas. Estas tres viñetas se encuentran en un estatus bastante único, pues forman parte de la secuencia lineal de los eventos (la última viñeta confirma que han ocurrido), pero al mismo tiempo su existencia es puesta en duda debido a la cola de bocadillo que las une a las otras. En cualquier caso, su inclusión produce un efecto de prolepsis por el medio del cual se avanza lo que ocurre al final de la historia (el hombre besará a la chica y la chica lo abofeteará a continuación) o, más bien, lo que podría haber ocurrido.



FIG. 7/44. Rabin, I. A. (2012). *Splendeurs & misères du verbe*. París: L'Association.

7.6.4. Solapamientos

En la FIG. 7/6, se pudo comprobar la manera en que Art Spiegelman empleaba imágenes superpuestas para generar una hibridación grotesca entre imágenes de estilos dispares. Este tipo de recurso se encuentra presente también, sin embargo, en disposiciones de viñetas regulares sin ninguna incrustación. Ya se vio, por ejemplo, en la FIG. 7/21, en la cual se solapaban gráficamente los personajes que descendían las escaleras. Mencionemos tan solo un ejemplo más de este tipo, procedente de *Diagnósticos*, de Lucas Varela y Diego Agrimbau (**FIG. 7/45**). La obra constituye una suerte de tratado de enfermedades mentales, pues cada historia corta de las seis que consta el volumen se centra en uno de estos trastornos. Para ello, los autores optan por la alteración de un código del lenguaje tradicional de la historieta; la obra representa también así, en cierto sentido, un verdadero laboratorio de experimentación del cómic. El ejemplo que se muestra aquí forma parte de la primera historia, dedicada a la agnosia,

definida al comienzo de la historia como "incapacidad de reconocer los objetos por sus cualidades (forma, color, temperatura, etc.), aunque las funciones sensoriales (visión, audición, etc.) estén intactas" (Agrimbau & Varela, 2016). Este trastorno se expresa gráficamente por medio del uso del fondo continuo y un solapamiento que podríamos llamar solapamiento visual, a través del cual, como observamos en la imagen, se crean seres monstruosos (entre otros, un perro antropomórfico doctor y una estatua andante). Se trata de un efecto de visión subjetiva que transporta al lector a la mente de la enferma; como descubrimos en la última viñeta de la historia, como si de don Quijote se tratara, todos los elementos monstruosos tienen su explicación a partir de elementos de la realidad.



FIG. 7/45. Agrimbau, D. (guion) & Varela, L. (dibujo). (2016). *Diagnósticos*. Barcelona: La Cúpula.

Este solapamiento, que hemos calificado de visual, se diferencia de otro tipo de solapamiento que podríamos llamar "narrativo" y que ya exploramos a partir de algunos ejemplos del primer cómic norteamericano (como en la FIG. 4/29). En este tipo de solapamientos se rompen los límites del marco de la viñeta y se genera una paradoja que no es exclusivamente visual, sino que afecta al nivel del relato, como mostraba McCloud en su mini cómic-ejemplo (FIG. 4/28). De esta manera, no solo se altera la secuencialidad y la linealidad del relato, sino que se enfatiza, como ya se señaló, la propia autoconsciencia del cómic como medio.

El primero de los ejemplos que vamos a utilizar para ilustrar este recurso proviene de una historia corta de dos páginas realizada por Victor Moscoso (**FIG. 7/46**). El autor se inspira en su propia torpeza para relacionarse con las mujeres (Groth, 2014) para recrear una historia de flirteo que comienza desarrollándose en lo que parece a simple vista una retícula tradicional de 3 viñetas de alto por 2 de ancho. Sin embargo, en la cuarta viñeta (siguiendo el orden canónico) aparece un bocadillo proveniente de un personaje fuera de campo. Como descubre el lector en la tercera fila de viñetas, quien

la pronuncia es, en realidad, un desdoblamiento de uno de los personajes. Los dos hombres quedan así enfrentados (las figuras representadas con orientación hacia la derecha y hacia la izquierda respectivamente), ante el asombro e incomprensión de las mujeres (la nueva mujer desdoblada mira a la izquierda y a la derecha confundida). Pese a conservar el marco físico intacto, el espacio de la calle entre las dos viñetas finales se ve fracturado para dar lugar a una única viñeta horizontal; de hecho, en la siguiente página, aunque se sigan manteniendo los marcos de las seis viñetas intactas, en realidad los personajes operan como si se encontraran en tres viñetas horizontales a ancho completo. Así, uno de los hombres cruzará el espacio de la calle hacia la derecha para enfrentarse al otro, mientras que una de las mujeres, en una trayectoria opuesta, la cruzará hacia la izquierda para reunirse con la otra mujer e invitarla a olvidarse de los patéticos hombres, que terminan peleándose. Esta transgresión del lenguaje del medio recuerda especialmente al desdoblamiento y la pelea de la FIG. 4/30 y, como en el ejemplo anterior (FIG. 7/45), se sirve del cómic para representar la complejidad de la psique humana (el propio título "Schizophrenic Phunnies" anuncia ya esta intención), en este caso desde una perspectiva más humorística.

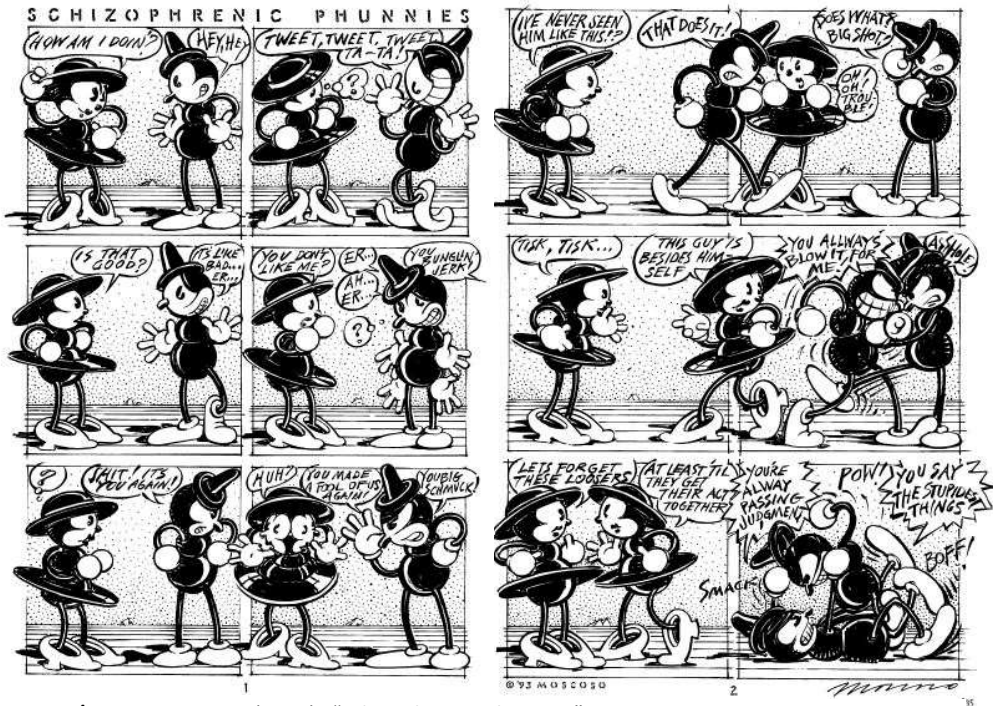


FIG. 7/46. Moscoso, V. (1994). "Schizophrenic Phunnies", *Zap Comix*, nº13. San Francisco: Last Gasp. Doble página.

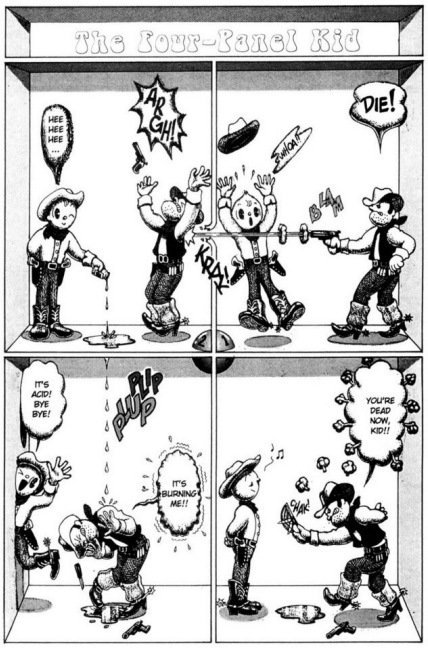


FIG. 7/47. Furuya, U. (2012). "The Four-Panel Kid", *Palepoli*. París: Éditions IMHO.

Este último ejemplo muestra un caso de solapamiento de izquierda a derecha y de derecha a izquierda, pero, obviamente, existen también aquellos que se realizan entre las diferentes filas de viñetas. Así, por ejemplo, en una de las historias cortas del manga alternativo *Palepoli* (**FIG. 7/47**), Usumaru Furuya emplea solapamientos narrativos tanto horizontales como verticales. El sentido de lectura es japonés, por lo que la historia comienza en la viñeta derecha superior. El bandolero intenta atacar al protagonista en dos ocasiones, en vano debido a los solapamientos: la primera vez solo consigue dispararse a sí mismo (viñetas 1 y 2) y la segunda cae víctima de un chorro de ácido que atraviesa el borde inferior de la viñeta (viñetas 2 y 4). Nótese, por cierto, que el ácido ya ha caído y formado un charco (viñeta 3). Se produce así una paradoja narrativa que juega con la tensión entre la visión holística y la secuencialidad en el cómic. Furuya consigue producir de esta manera, en tan solo cuatro viñetas de disposición regular (género establecido en el manga), una innovadora historia con un gran potencial de relectura.

Este tipo de solapamientos suele ser empleado, como vemos, de manera puntual y, por lo general, en obras cortas. Sin embargo, en el caso del superhéroe Imbattable ("Invencible"), creado por Pascal Jousselin, el recurso se emplea de manera repetida en numerosas páginas. Se trata de un álbum francés tradicional que, sin embargo, emplea de forma continua la experimentación formal en cada una de sus 48 páginas. Imbattable es presentado como "el único superhéroe verdadero de cómic", con un traje estampado con una retícula de cómic. Pese a no parecer en buena forma física, siempre vence (haciendo honor a su nombre) debido a su superpoder: atravesar los marcos de las viñetas (en cualquier dirección), lo que se traduce en la capacidad de viajar en el tiempo y crear continuas paradojas temporales en forma de solapamientos. En el ejemplo de la **FIG. 7/48** se presenta el caso de un robo de un valioso cuadro de un museo. Gracias a sus poderes, Imbattable es capaz de devolver el cuadro nada más conocer el hecho, ante

la gran sorpresa del responsable del museo. El cuadro, sin embargo, es descubierto hacia el final de la historia, pero Imbattable lo transporta de viñeta en viñeta hasta la primera fila en una dirección diagonal ascendente. Se genera así una paradoja narrativa: el cuadro es devuelto antes de ser encontrado, además de ser transportado a través de la figura multiplicada del superhéroe. El cuadro también aparece de manera múltiple; el responsable del museo, una vez recuperado el cuadro, se pregunta si el que ve pasar delante de él es "otro cuadro", sin ser consciente de que se trata del mismo que tiene entre las manos antes de serle entregado. Este nivel de autoconsciencia y subversión de los mecanismos del cómic son reforzados en las dos viñetas finales: el superhéroe, trasunto del autor, señala en una nota que debe mejorar la planificación, pues le han

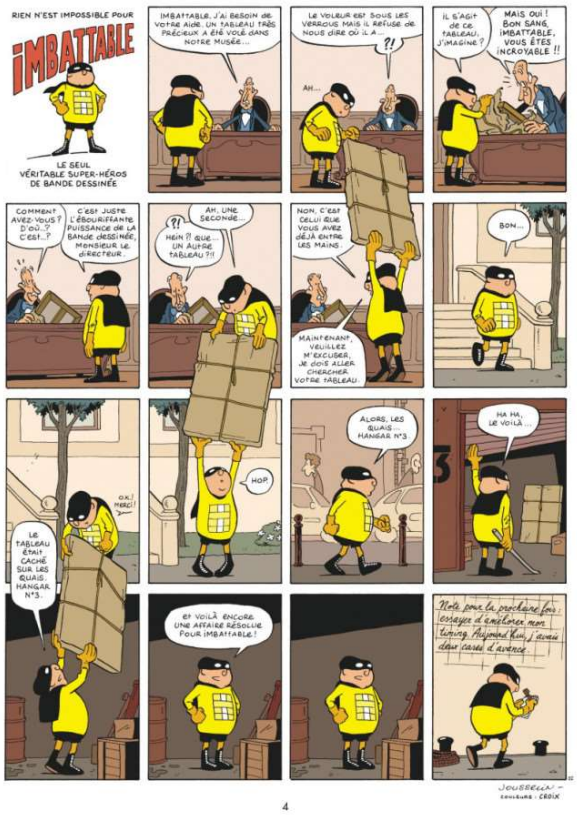


FIG. 7/48. Jousselin, P. (2017). *Imbattable. Justice et légumes frais*. París: Dupuis.

Analicemos, por último, un caso especial de solapamiento, de nuevo proveniente de *Contes et décomptes* (2012), de Lécroart. Se trata de "Boole & Bill" (**FIG. 7/49**), una historia corta que propone una narración triple a través de la colisión de dos columnas de viñetas (que nos recuerda al cómic en columnas que analizamos en la sección 7.5). La de la izquierda corresponde al matemático inglés George Boole y recoge una conversación entre este personaje y su pareja, que interrumpe la concentración del

profesor con sus avances amorosos. La de la derecha, sin embargo, representa la conversación entre Buffalo Bill y un indio norteamericano. El espacio compartido por las columnas forma parte de las dos al mismo tiempo, tanto visualmente (por la ambigüedad de lo representado) como por el texto, que puede ser leído en dos ocasiones como parte de las dos conversaciones con dos sentidos diferentes (al igual que sucede en otras obras de Lécroart). Sin embargo, la intersección entre ambas también ofrece un texto adicional, una tercera columna con textos de carácter metafísico que se puede aplicar a los personajes de las dos columnas por sus ansias de reconocimiento y que funciona como una suerte de "acróstico visual". Por último, cabe señalar también que Lécroart hace uso del ya mencionado potencial de crear homófonos de la lengua francesa, pues incluso el título de la pieza es un guiño historietístico a la conocida serie francobelga *Boule et Bill*.

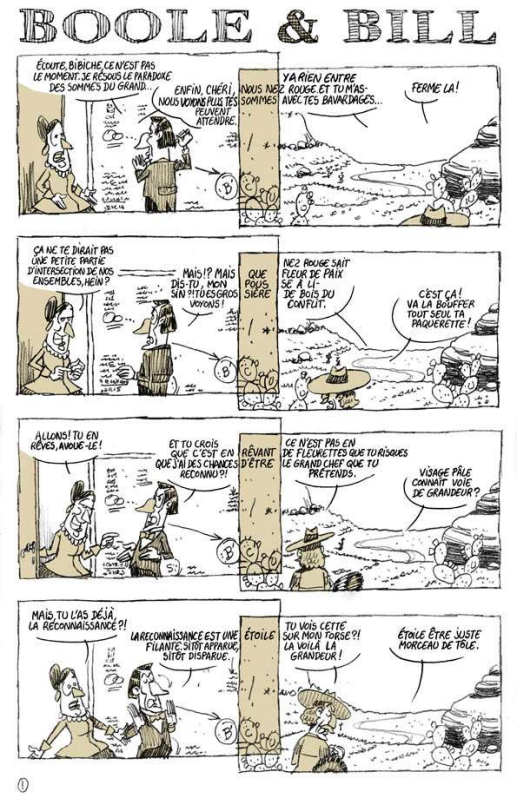


FIG. 7/49. Lécroart, É. (2012). *Contes et décomptes*. París: L'Association.

7.6.4. Juego dimensional

Terminamos esta sección explorando ejemplos de un último tipo de lectura multilineal presente en aquellos cómics que experimentan con las dimensiones representadas en la página. Cabe recordar que el cómic suele emplear el espacio de la página para simular una impresión de tres dimensiones; es decir, a la anchura y a la

altura se les une la profundidad. Esta representación espacial dominante en el discurso del cómic es utilizada por algunos autores para subvertir el lenguaje de los cómics y añadir lecturas adicionales de la página. Así, por ejemplo, en otra de las historias de la ya mencionada *Diagnóstico*s, Varela y Agrimbau representan el trastorno de la claustrofobia a partir de la experimentación con dos niveles de dimensiones materializadas en la página. La historia comienza con una retícula más o menos regular de viñetas cuadradas, como se puede ver en la **FIG. 7/50**. Aparecen reflejados espacios claustrofóbicos como la habitación de la protagonista, Soledad, o el ascensor en el que viaja. El personaje manifiesta padecer esta enfermedad y anuncia que "mi claustro son estas líneas. Estas cuatro malditas líneas", apuntando los propios bordes de las viñetas en un ejercicio de autoconsciencia. Vemos de nuevo la presencia de la viñeta como metáfora del enclaustramiento. A partir de la siguiente página, la protagonista sale del espacio bidimensional de la retícula, lo que representa su intento de librarse de la enfermedad y de su encierro. Sin embargo, el encierro persiste y Soledad debe continuar su camino de escape. Como muestra la cuarta página (**FIG. 7/51**), mostrada aquí, la protagonista observa su vida desde una perspectiva externa: los muros que representan su encierro son retículas de cómic que producen un efecto acumulativo y claustrofóbico del que Soledad intenta huir, en vano.



FIG. 7/50. Agrimbau, D. (guion) & Varela, L. (dibujo). (2016). "Claustrofobia", *Diagnósticos*. Barcelona: La Cúpula.



FIG. 7/51. Agrimbau, D. (guion) & Varela, L. (dibujo). (2016). "Claustrofobia", *Diagnósticos.* Barcelona: La Cúpula.

Shintaro Kago, otro notable experimentador del lenguaje del cómic del que ya se ha hablado en estas páginas, también juega con las dimensiones en su historia corta "Génesis ciudadana" (**FIG. 7/52**). La historia comienza de una manera convencional, con una retícula de 3 viñetas de alto por 2 de ancho, narrando la historia de una joven que ha perdido su anillo en el agua y su compañero que se lanza a recuperarlo. Sin embargo, a partir de la página 2 la retícula revela ser en realidad una fachada de una suerte de edificio[171] que Kago hace rotar, revelando el perfil derecho. Las viñetas bidimensionales, de esta forma, se convierten en cubos que se pueden leer desde diferentes ángulos. Estas, además, se encuentran siempre numeradas desde la primera página y se leen según la dirección de lectura tradicional del manga, de derecha a izquierda. La verdadera originalidad de esta pieza experimental reside en que el juego dimensional genera una relectura de las viñetas. Cada nueva página añade nuevas viñetas a la estructura pero conserva las mostradas en la página anterior, que son vistas bajo la luz de los nuevos eventos mostrados. Se generan así numerosas transformaciones, correspondencias y solapamientos que van intensificándose y aumentando en abstracción hasta que se rompe completamente el edificio-retícula. De nuevo, la historia le sirve al autor para insistir en sus tropos favoritos: falsas apariencias, sexo, muerte, escatología y alteraciones del cuerpo humano.

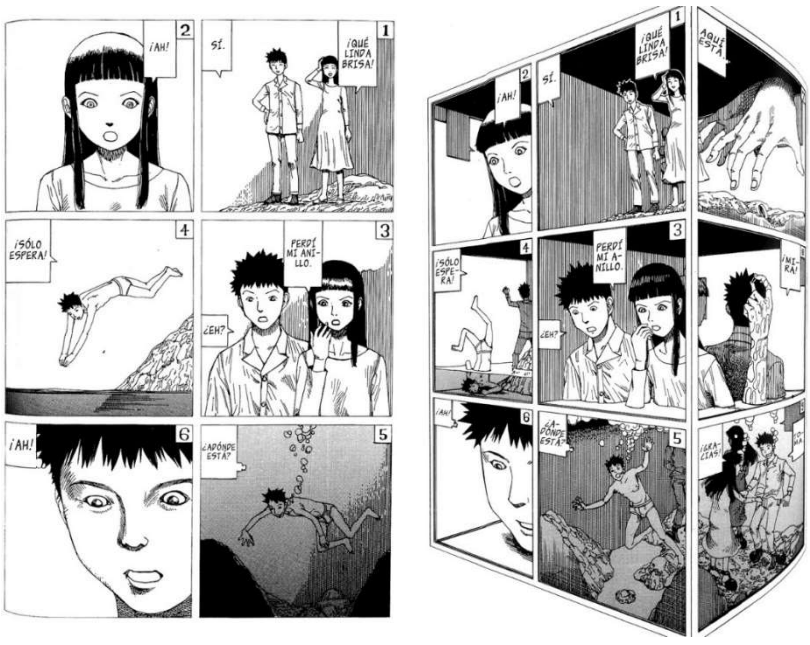


FIG. 7/52. Kago, S. (2012). "Génesis ciudadana", *Reproducción por mitosis y otras historias* (pp. 126-127). Barcelona: EDT.

[171] Décadas antes, otros autores ya habían experimentado con la representación de la retícula como un edificio dentro de la página, como Fred en el volumen 14 de su serie Philémon, *L'enfer des épouvantails*.

Por último, resulta pertinente analizar una de las primeras obras de Killoffer para el colectivo Oubapo recogida en *Oupus 1* (y que ilustra, además, la portada del volumen). Se trata de "VRP", calificada como "Bande dessinée en Tripoutre" (**FIG. 7/53**), pues toma como estructura el triángulo de Penrose (o *tripoutre* en francés). Esta figura geométrica imposible creada en 1934 por el artista sueco Oscar Reutersvärd, popularizada en los 50 por el físico Roger Penrose y utilizada por artistas como Escher. De hecho, en la introducción que acompaña a la obra se menciona al artista holandés, además de la cinta de Moebius, cuyas aplicaciones en el cómic ya se han analizaron en este trabajo. Se incluye también una leyenda y unas instrucciones que indican cómo se debe proceder para leer la obra. Así, la primera lectura ("cúbica") pasa por todas las viñetas (los lados del cubo) hasta llegar a la viñeta de salida (los lados del cubo están numerados). Sin embargo, dos lecturas adicionales son posibles. En la segunda, se leen tan solo los lados múltiples de 3 (es decir, 3, 6, 9, 12, 15 y 18), originándose así una secuencia de tan solo 6 viñetas (es decir, dos cubos). Por último, la tercera sugiere una lectura de tan solo las viñetas múltiples de 6 (6, 12 y 18), surgiendo así una secuencia de 3 viñetas (un solo cubo). Como se ha visto en numerosos ejemplos de esta sección, el potencial semántico de las palabras y las imágenes de los lados del cubo varían según su posición en la secuencia; en este caso, además, las tres lecturas se encuentran contenidas en un mismo soporte, como si de muñecas rusas se tratara. En un ejercicio depurativo, las sucesivas lecturas se van despojando de viñetas en una lectura que podríamos calificar de sintética.

.

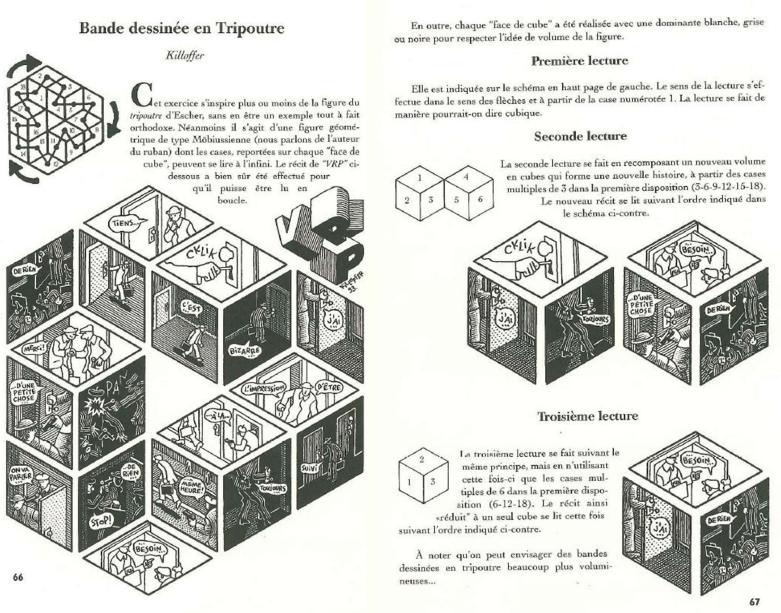


FIG. 7/53. Killoffer. (1997). "Bande dessinée en Tripoutre", *Oupus 1* (pp. 66-67).

CAPÍTULO 8: MÁS ALLÁ DEL CÓDICE

8.1. Introducción

A lo largo de este trabajo, hemos comprobado la importancia del formato códice como vehículo transmisor del mensaje textual o, más bien, cierta concepción del códice como contenedor de un discurso lineal. Ya se comentó cómo esta última forma de lectura fue heredada en el discurso del cómic, pese a ser al mismo tiempo, como hemos señalado, socavada de diversas maneras por la historieta desde sus comienzos. Sin embargo, la mayoría de ejemplos que hemos analizado hasta el momento todavía se enmarcan dentro de los límites de la página y el códice convencional. Este capítulo propone un recorrido por ejemplos de obras que se alejan de alguna manera de la tradición convencional del soporte del libro y su manejo, desde formatos inusuales, códices no leídos linealmente, códices modificados cómics-objeto y cómics-juego hasta obras que abandonan completamente el códice.

8.2. Sobre la materialidad y el cómic como objeto

Señalábamos ya en el capítulo anterior que el formato constituye un área descuidada por la crítica de la historieta. No existen, por tanto, demasiados trabajos que exploren esta cuestión, al margen de algunos estudios como el ya mencionado de Lefèvre (2015) u otros como los de Couch (2000) y Varillas (2013 y 2014). Habíamos apuntado ya, en este sentido, la dificultad de elaborar un discurso crítico que analice con profundidad la importancia del formato, más allá de señalar meramente su influencia en la obra.

Ya se ha mencionado, asimismo, la tradición ocularcentrista (representada, entre otros, por McCloud) que asume que el cómic es un medio exclusivamente visual, monosensorial. Según esta tradición, el cómic es un elemento inmaterial y transparente, sin importar tanto su presencia física como objeto. Sin embargo, como señala Bredehoft, los cómics cuestionan “la noción de que el ‘texto’ es ideal, imaginario, lingüístico, irreal:

los cómics son reales y su componente material es siempre parte tanto de lo que los cómics son como de lo que los cómics quieren decir"[172]. Es necesario recordar que el proceso de leer un cómic es una experiencia multisensorial. Hague analiza el papel del resto de sentidos en este proceso y respecto al tacto indica que la relación con el cómic siempre ha estado vinculada al tabú o al fetichismo (Hague, 2014, p. 96). Son de sobra conocidas, en este sentido, las prácticas de aficionados y coleccionistas asociadas al cómic (incluyendo el correcto cuidado y almacenamiento de obras y originales para asegurar su posterior valor): "como bibliófilos de libros raros y bibliotecarios profesionales, archivistas y conservadores, los lectores de *comic books* veneran las publicaciones en papel como objetos físicos de valor artístico, literario, histórico, emocional y financiero"[173]. Estas características están íntimamente relacionadas con la concepción del medio como subcultura y su lucha por el reconocimiento social y cultural, pero al mismo tiempo están relacionadas con el coleccionismo, la bibliofilia y la historia material del libro en general[174]. En cualquier caso, para este trabajo nos interesa el tacto en cuanto a la experiencia lectora, en la cual el formato y su manipulación siempre están presentes. El formato condiciona el acercamiento del lector a la obra, pues no se puede olvidar que este (al igual que las editoriales y los autores) se encuentra dentro del mercado editorial de la historieta. Así, como ya se comentó con anterioridad, el soporte de la obra impone cierto horizonte de expectativas (formales, estilísticas y temáticas) que condicionan el tipo de público a las que a priori están dirigidas.

[172] "the notion that 'the text' is ideal, imaginary, linguistic, irreal: comics are real, and their material component is always part of both what comics are and what comics mean" (Bredehoft, 2014, p. 149).

[173] "Like rare book bibliophiles and professional librarians, archivists and conservators, comic book readers practice reverence to print publications as physical objects of artistic, literary, historical, emotional and financial value" (Priego, 2010, p. 163).

[174] Tinker (2007, p. 1170) señala, en este sentido, que los estudiosos del cómic son necesariamente estudiosos de la historia del libro también, debido a la importancia capital del formato dentro del medio. Sin embargo, como señala Priego (2010, p. 117), la mayoría de los estudios que abordan la historia del libro y su materialidad suelen ignorar el medio. Uno de los objetivos del presente trabajo, como ya se anunció, era precisamente poner en relación el cómic con la historia material del códice y otras tradiciones literarias y artísticas.

Es más, como ocurrió en la narrativa (proceso que examinamos en el capítulo 3), la consolidación de ciertos formatos ha acabado por invisibilizar el soporte: "la costumbre, como resultado de la estandarización del álbum de *bande dessinée* (y del *comic book* americano), ha convertido su tridimensionalidad en algo casi invisible y fácil de ignorar[175]". En cuanto a la estandarización, al álbum francobelga y al *comic book* que menciona Labio podríamos añadir, además, la novela gráfica, el último formato predominante en aparecer en la historia de los cómics. Aunque habrá que tener en cuenta que, como ocurrió en la utilización subversiva del *comic book* por parte de los autores del cómic *underground*, la novela gráfica también supuso un "formato enriquecido" que trascendió "los formatos tradicionales para volverlos más complejos" (Trabado Cabado, 2013b), por lo que también analizaremos ejemplos que, aun situándose dentro de esta corriente (al igual que de otras como el álbum franco-belga y el cómic americano), se alejan de los protocolos de lectura tradicional.

Ya se comentó en el capítulo 4, sin embargo, que buena parte de las novelas gráficas canónicas habían sido, originalmente, publicadas de manera episódica y que, al publicarlas en un solo volumen, se perdían elementos importantes de su textualidad como las portadas. Lo mismo se podría decir, obviamente, de la propia materialidad de los *comic books*[176]. Existen aspectos materiales claves en todo cómic poco tenidos en cuenta tradicionalmente por la crítica[177] como el brillo, el tipo de papel, el peso, la flexibilidad, la textura, el olor, etc. Por poner algunos ejemplos, un análisis exhaustivo de *In the Shadow of No Towers* (2004), de Art Spiegelman, debería dar cuenta de su recopilación final en un enorme volumen con gruesas páginas acartonadas (además de su primera publicación seriada en el periódico alemán *Die Ziet* de 2002 a 2004). Igualmente, no se debería ignorar que *Maggots*, de Brian Chippendale (FIG. 6/11), fue

[175] "Habit, which results from the standardization of the *bande dessiné* album (and the American comic book), has rendered its three-dimensionality almost invisible and easy to ignore" (Labio, 2017).

[176] Para un análisis exhaustivo de este formato, véase el trabajo de Priego (2010).

[177] Esto quizás esté cambiando en los últimos años, con publicaciones como la de Hague (2014) y Kashtan (2018), además de conferencias como ImageTech: Comics and Materiality, la 15ª edición de la conferencia anual de la Universidad de Florida que tuvo lugar entre el 6 y 8 de abril de 2018.

dibujado originalmente sobre un catálogo japonés (lo que afecta a la densidad del trazo del autor), o el hecho de que Seth presta una especial atención a la edición de sus obras, cuyo trasfondo nostálgico se ve reforzado por el formato e incluso el olor de las páginas.

Las obras que analizaremos en este último capítulo, en diversas formas y con distintos objetivos, llaman precisamente la atención sobre el formato, recordando continuamente al lector la materialidad del objeto que está manipulando. Los autores y las editoriales son conscientes de estas expectativas y en ocasiones las subvierten de diversas maneras para sorprender al público o diferenciar sus obras del resto de publicaciones. Una parte considerable de las obras que analizaremos, pues, se sitúan dentro del cómic independiente, alternativo, vanguardista o, utilizando el término ofrecido por Dony, Habrand y Meesters, en "disidencia" (2014, p. 10) con prácticas editoriales dominantes y soportes y formas de lectura tradicionales. Si bien, como ya se ha demostrado en este trabajo, el aspecto material es fundamental en la lectura de cualquier cómic, lo es especialmente en el sector de los cómics alternativos, cuyos autores "han prestado una especial atención cada vez mayor a las cualidades formales de sus libros" (Tinker, 2007, p. 1172).

8.3.1. Formatos alternativos

En esta primera sección se pretende recoger, brevemente, aquellos ejemplos de obras que proponen formatos alternativos al códice tradicional, pero todavía identificables con el códice o alguno de sus elementos fundamentales (como, por ejemplo, la página o la doble página).

En el capítulo anterior pudimos comprobar cómo la prensa, en primer lugar, imponía un soporte que marcaba de alguna manera el discurso formal y expresivo del cómic. Más tarde el códice se impuso de nuevo (aunque ya observamos que las obras de Töpffer estaban recogidas en este formato) como soporte preferencial de la historieta, a través de formatos como la revista, el *comic book* o el álbum, que añadieron sus propias restricciones, especialmente en cuanto al tamaño y número de páginas. Tomando como ejemplo el caso de España, pese a que sigue habiendo algunas revistas

que incluyen cómic y que formatos como el álbum y el *comic book* siguen siendo populares (especialmente en las traducciones de cómic franco-belga y estadounidense respectivamente), en los últimos años parece dominar el formato de libro largo. Este se encuentra relacionado estrechamente, como ya comentamos anteriormente, con el auge de la novela gráfica. Según los datos del informe sobre la industria del cómic en España que realiza anualmente la asociación Tebeosfera, "se distribuye un tebeo de grapa por cada tres con lomo por término medio, vaya encuadernado este último en rústica o en cartoné" (Asociación Cultural Tebeosfera, 2017, p. 13) y, en cuanto al número de páginas, el 59,02% supera las 100 (Asociación Cultural Tebeosfera, 2017, p. 20). Obviamente, ni mucho menos todas estas obras contienen material original, pues hay que tener en cuenta la importante presencia de diversos recopilatorios[178]. Sin embargo, en cualquier caso, la edición en formato libro parece haberse instaurado en el mercado, lo que permite una distribución más fácil en las librerías. En cuanto a la altura de los volúmenes, sigue dominando claramente el formato convencional del códice, es decir, una mayor altura que anchura, dentro del cual, en el caso de España, predominan aquellos que miden de 23 a 26,9 cm, que representan el 46,91% de las publicaciones (Asociación Cultural Tebeosfera, 2017, p. 16).

8.3.2. Forma y tamaño

Uno de los formatos que parece haber revivido en los últimos tiempos es el libro apaisado. Como ya se mencionó aquí, existían antecedentes tan tempranos como los álbumes de Töpffer o, más tarde, los cuadernillos de aventuras en países como España e Italia (en francés es conocido como *à l'italienne*) donde el formato apaisado gozó de una gran popularidad en la época de posguerra. Sin embargo, el posterior dominio del formato vertical ha provocado que las obras que emplean el horizontal se distingan del resto. De hecho, en algunos casos la recuperación del formato conecta explícitamente con los tebeos del pasado, como en el caso de la serie *Nuevas Hazañas Bélicas* (2011-

[178] Además, siguen dominando las publicaciones numeradas, pues los lanzamientos únicos constituyen tan solo el 25,59% de las publicaciones (Asociación Cultural Tebeosfera, 2017, p. 22).

2012), en la cual no solo el estilo de dibujo homenajea el de la famosa serie de historietas bélicas creada por Boixcar en 1948, sino también el formato.

Sin embargo, pese a representar un formato minoritario, un número no despreciable de obras hacen uso de él. En este sentido, una de las obras más célebres de las últimas décadas es *300* (1998), el cómic sobre la batalla de las Termópilas de Frank Miller (guion y dibujo) y Lynn Varley (color). Curiosamente, en su concepción inicial la obra se publicó en cinco *comic books* de formato convencional, pero en su posterior recopilación en un solo volumen en Estados Unidos (la única versión que se conoció en Europa) las dobles páginas del *comic book* (**FIG. 8/1**) se convierten en una sola página apaisada.

Frank Miller comentaba sentirse frustrado por la estandarización de formato de los cómics y señalaba al respecto que

> no tiene sentido. Solo la tradición lo mantiene vivo… Cuando hice *300* descubrí que había algo que parecía mucho más orgánico [en el formato apaisado], ya que los humanos solemos mirar no tanto de arriba abajo sino más bien de lado a lado. Me parece que la imagen horizontal es mucho mejor para capturar el paisaje y el detalle[179].

En efecto, el formato apaisado parece reforzar esa mirada de izquierda a derecha y la concepción del cómic como banda narrativa ininterrumpida, lo cual podría ser adecuado para reflejar tramas de acción como si de un friso se tratara, como en el caso de *300*.

[179] "makes no sense. It's only tradition that keeps it alive… I found when I did 300 that there was something that felt so much more organic about it, because as humans we tend not to look up and down as much as we do side to side. The horizontal image, I find, is much better for capturing landscape and detail" (Morton, 2017, p. 88).

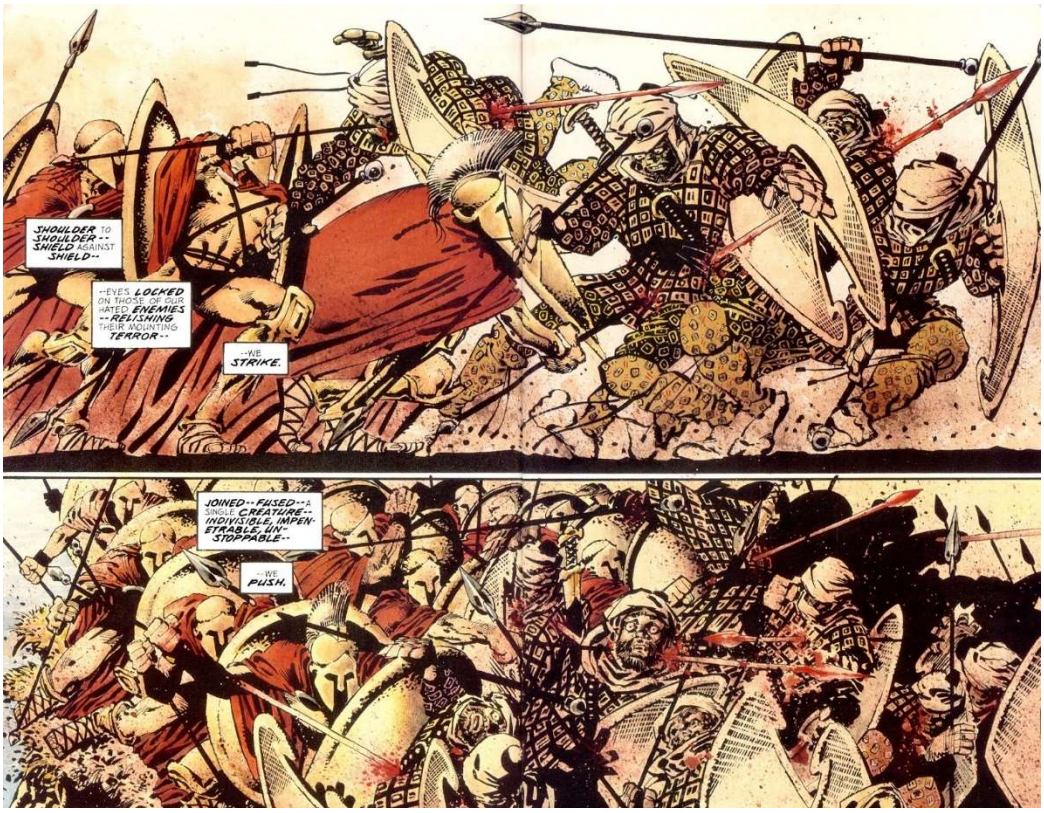


FIG. 8/1. Miller, F. (guion y dibujo) & Varley, L. (color). (1998). *300. Chapter 4: Combat*. Milwaukie: Dark House Comics. Doble página.

Sin embargo, paralelamente, la horizontalidad de este formato también puede servir para ralentizar la acción y representar escenas panorámicas con un efecto pictórico (como en un cuadro o en una fotografía), tanto de un espacio como de un grupo de personas. Este efecto podemos observarlo en obras como *Le cri du peuple*, de Jacques Tardi (adaptado de la novela homónima de Jean Vautrin). En este ejemplo del tercer volumen de la obra (**FIG. 8/2**), Tardi hace uso del formato horizontal en dos viñetas a ancho de banda para situar la acción en los últimos días del París de la Comuna (una visión panorámica

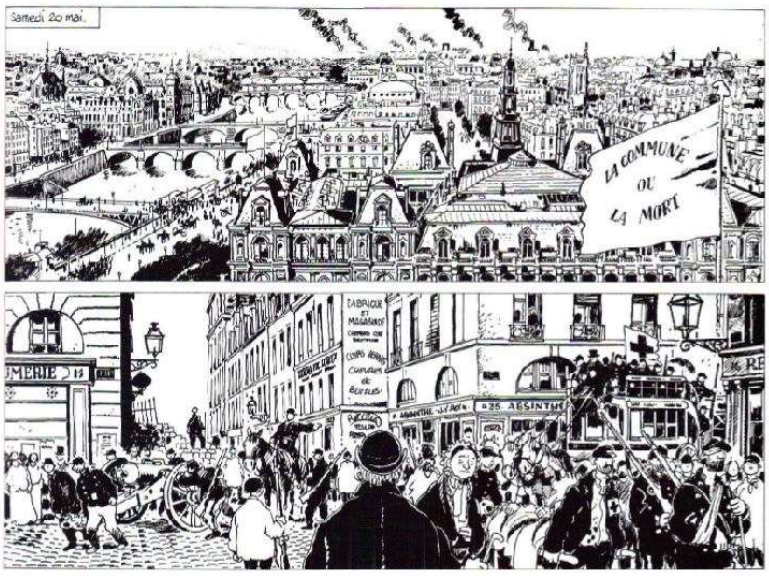


FIG. 8/2. Tardi, J. (2004). *El grito del pueblo*. 3. *Las horas sangrientas* (p. 5). Barcelona: Norma Editorial.

de la ciudad de París, con el humo de los incendios al fondo) y el bullicio de los preparativos militares del movimiento insurreccional. Ya analizamos aquí, por otra parte, *Les déserteurs* (FIG. 7/24), una obra que empleaba este formato para representar grandes espacios (y las figuras que se desplazan por él).

Parece haber habido un cierto resurgir del formato en los últimos años, tanto a través de la novela gráfica, particularmente en la española[180], como en los recopilatorios de tiras de prensa, especialmente adecuados por la correspondencia que establecen con la habitual disposición horizontal de estas últimas. Sin embargo, este formato todavía se encuentra, de alguna manera, fuera de lo habitual. De hecho, algunas editoriales llegan a comercializarlos dentro de fundas, como en el caso de la edición original de *Le Rapport de Brodeck*, de Manu Larcenet (adaptación de la novela homónima de Philippe Claudel). Para la edición de los dos volúmenes horizontales, Dargaud empleó una funda que los transformaba en objetos verticales (**FIG. 8/3**). Esto nos lleva de nuevo a la cuestión clave del coleccionismo y del almacenamiento de las obras que acabamos de ver: una de las objeciones de ciertos lectores es, en este sentido, que el formato horizontal no es fácil de colocar en las estanterías y rompe de alguna manera la armonía de sus bibliotecas.

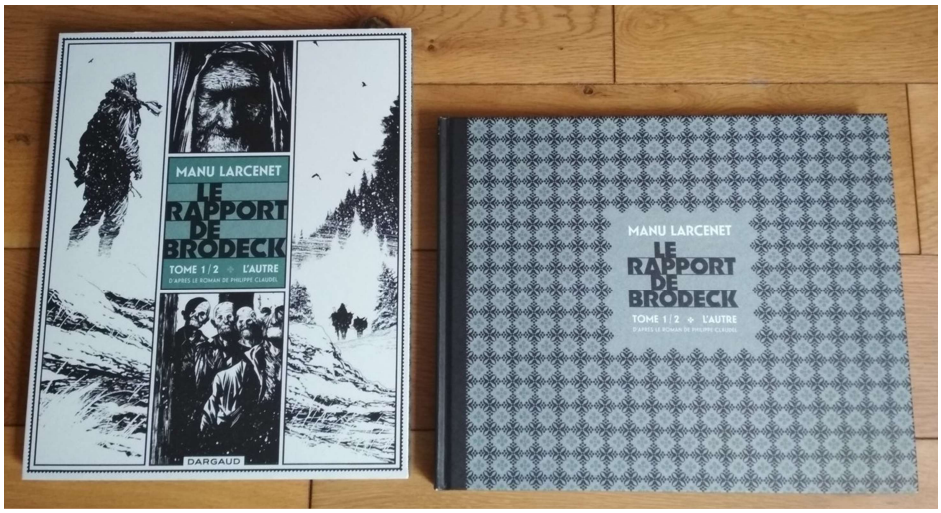


FIG. 8/3. Larcenet, M. (2016). *Le Rapport de Brodeck. Tome 1/2*. *L'autre*. París: Dargaud. A la derecha se puede ver el volumen apaisado y, a la izquierda, la funda vertical que lo alberga.

[180] Por mencionar solo tres ejemplos, utilizan este formato *La casa* (2015), de Paco Roca; *El mundo a tus pies* (2015), de Nadar; o *Estamos todas bien* (2018), de Ana Penyas.

Ya hemos señalado que el formato apaisado normalmente refuerza el eje de lectura horizontal (frente al vertical). Cabe añadir, asimismo, que presenta repercusiones a la hora de manipularlo como objeto. Dada la mayor longitud de las páginas, una vez abierto el códice ocupa un espacio mayor y generalmente son necesarias las dos manos para realizar la lectura. Se trata, pues, de un formato que se beneficia del uso de un soporte (una mesa o el propio regazo del lector, por ejemplo); poco propicio, pues, a una lectura de pie.

Similares dificultades (si no mayores) se encuentran los lectores de obras cuyo formato es vertical, es decir, aquellas cuyas páginas tienen una altura notablemente mayor a su anchura. Los ejemplos de obras que emplean este formato son mucho menos numerosos que los de los cómics apaisados, por lo que aquellos que lo emplean llaman todavía más poderosamente la atención del lector. Al contrario que en los apaisados, en este caso el eje de dirección que se ve reforzado es el vertical. Uno de los ejemplos más llamativos es *Les week-ends de Ruppert et Mulot*, de Florent Ruppert y Jérôme Mulot, una recopilación de las tiras publicadas por estos dos autores en el suplemento "Culture & idées" del periódico *Le Monde* (**FIG. 8/4**). En todas ellas los autores emplean la enorme superficie vertical que genera el formato para crear un espacio continuo sin bordes de viñetas, representando generalmente inmensos fondos (arquitectónicos o naturales) en el que interactúan los personajes, diminutos o incluso fuera de campo. Otro ejemplo lo encontramos en *Vertical* (2003), de Steven T. Seagle, Mike Allred, Laura Allred y Philip Bond (**FIG. 8/5**). El volumen solo tiene 64 páginas, estrechas (la mitad de la anchura de las de los *comic books* tradicionales) pero extremadamente largas, puesto que se leen verticalmente (pese a tener el lomo en la parte superior). Se trata de una utilización productiva del formato, puesto que uno de los protagonistas es Brando, un temerario joven escalador de edificios. La obra no suele incluir más de tres viñetas por página, pero también aprovecha el espacio de la doble página (vertical aquí) para presentar enormes panorámicas que muestran edificios e incluso secuencias que emplean el dibujo trayecto generando un verdadero efecto de vértigo.



FIG. 8/4. Ruppert, F. & Mulot, J. (2016). "Le temple grec", *Les week-ends de Ruppert et Mulot*. París: Dupuis.

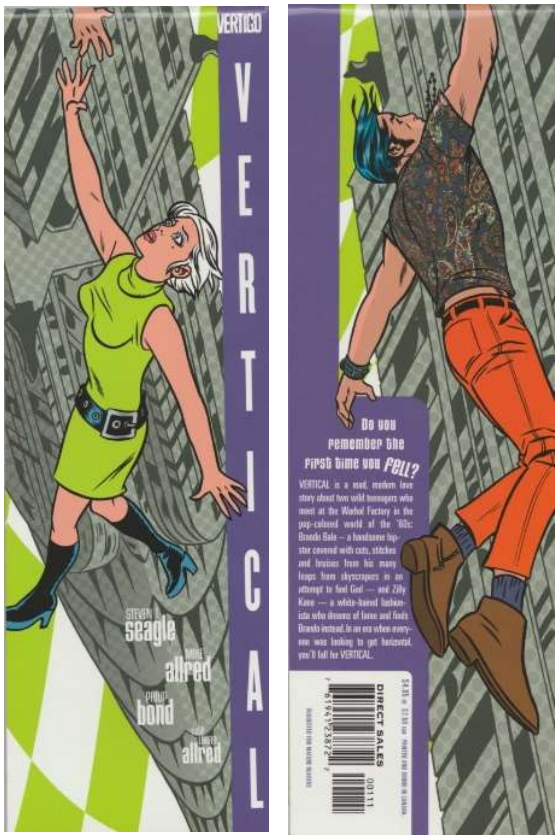


FIG. 8/5. Seagle, S. T. (guion); Allred, M. (dibujo); Bond, P. (entintado) & Allred, L. (color). (2003). *Vertical*. Nueva York: DC Comics. Portada y contraportada.

Otra variación del códice la constituyen aquellas obras en las que la altura de la página tiene las mismas dimensiones que la anchura. Es decir, libros con formato cuadrado. Pese a que, como comprobamos en el primer capítulo, existieron libros con este formato desde los inicios del códice, sabemos que acabaron dominando aquellos cuya altura es superior a su anchura. Pese a lo ligero de la modificación del códice, la ubicuidad de la forma tradicional provoca que el formato cuadrado llame la atención del lector. Pese a que sí existen cómics con este formato, resultan poco habituales. Potencialmente puede aparecer cualquier composición de viñetas, pero el formato parece ser idóneo para las composiciones regulares que dividen la página en cuatro viñetas iguales. Es el caso de *Fear, My Dear: A Billy Dogma Experience* (2014), de Dean Haspiel (**FIG. 8/6**).



FIG. 8/6. Haspiel, D. (2014). *Fear, My Dear: A Billy Dogma Experience*. Nueva York: Z2 Comics. Portada y página.

Otro aspecto fundamental en lo referente al formato, no frecuentemente tratado por la crítica, es el tamaño. Como ya se señaló en el capítulo 3, el tamaño de los libros no representaba una cuestión sin importancia, pues condicionaba una cierta forma de lectura y un acercamiento a los mismos. Al igual que en el resto de mercado del libro, dentro del cómic existen formatos estandarizados en las distintas tradiciones que ya vimos aquí (*comic book*, *tankōbon*, álbum, etc.) y cuyas medidas habituales recoge Lefèvre (2015, p. 92). Sin embargo, todavía existe una gran variedad de otros tamaños y formas en las publicaciones de cómic, asociados en ocasiones a ciertos movimientos o géneros.

Los cómics de tamaño reducido suelen vincularse con frecuencia a los fanzines y la edición independiente o *underground*. La conocida editorial L'Association, por ejemplo, continuó la colección Patte de Mouche (literalmente, "pata de mosca") que publicó la Association pour l'apologie du neuvième art libre (AANAL) de 1985 a 1987, y la mantiene en la actualidad con una gran vitalidad (la serie actual, publicada desde 1995, ya cuenta con más de 80 títulos). Se trata de minicómics autoconclusivos en formato A6, de 24 páginas y en blanco y negro (una nueva serie hermana con ejemplares en color y de 32 páginas, Patte d'Eph, ha comenzado en 2018), tanto de nuevos autores como de autores establecidos (**FIG. 8/7**). En este trabajo hemos analizado ya dos ejemplos de esta colección (FIG. 4/20 y FIG. 7/44). Otra editorial de cómic alternativo, la letona Kuš!, también cuenta con una colección de minicómics llamada Mini Kuš! (**FIG. 8/8**). Como en el caso de Patte de Mouche, comparten un diseño común para la portada

y cada ejemplar es realizado por un autor diferente, aunque en este caso la publicación es en color y en inglés (buscando un público internacional lector de cómic de autor).

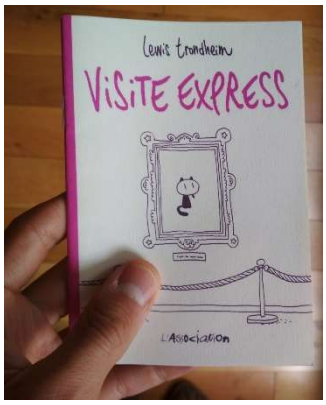


FIG. 8/7. Trondheim, L. (2009). *Visite Express*. París: L'Association.

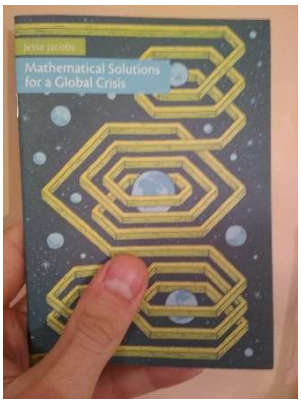


FIG. 8/8. Jacobs, J. (2014). *Mathematical Solutions for a Global Crisis*. Riga: Kuš!.

El reducido tamaño de estos cómics no solo plantea de nuevo problemas a la hora de colocarlos en una estantería, sino que afecta a la lectura y también implica limitaciones estructurales de la página. Así, a nivel de la composición, el espacio reducido de la página provoca que no haya demasiadas viñetas por páginas (muy a menudo solo una). Por otra parte, se podría decir que la experiencia de lectura resulta un ejercicio íntimo, puesto que el cómic tiene las mismas dimensiones que la mano del lector, que debe acercarse más al objeto. El tamaño reducido también implica que las páginas se pueden pasar fácilmente sosteniendo el cómic incluso con una mano; es, obviamente, un cómic fácil de llevar consigo y apto para la lectura en medios de transporte. Sin embargo, al mismo tiempo, constituye una suerte de curiosidad, de objeto de coleccionista, debido a su cuidado diseño y al hecho de formar parte de una colección.

Asimismo, los cómics en formatos grandes también pueden considerarse objetos de coleccionismo. La presencia de cómics en periódicos, los llamados *Sunday comics*, parece haber experimentado una nueva popularidad. Ciertas editoriales como Sunday Press han recuperado clásicos de la prensa norteamericana como *Walt & Skeezix*, *Krazy Kat* o *Little Nemo in Slumberland* (además de antologías con presencia de otros autores menos conocidos, como la ya mencionada *Society is Nix. Gleeful Anarchy at the Dawn of*

the American Comic Strip), con la particularidad de reproducirlos lo más ajustadamente posible a la publicación original. En el caso de *Little Nemo in Slumberland*, por ejemplo, el volumen está editado en un tamaño de 53,6 x 41,3 cm (**FIG. 8/9**).



FIG. 8/9. McCay, W. (2005). *Little Nemo in Slumberland. So Many Splendid Sundays*. Edición de Peter Maresca. Palo Alto: Sunday Press.

Asimismo, ha habido intentos de resucitar el formato en su variante de antología de nuevos cómics de diversos autores. Ejemplos de esta tendencia los encontramos en *Sunday Comics* de la editorial Golden Bell (proyecto financiado a través de Kickstarter y promocionado como "nuevos cómics en un formato querido desde siempre" (Kickstarter, 2016)) o en obras realizadas para celebrar eventos concretos, como *The Spirit Newspaper*, la antología del Lakes International Comics Art Festival 2017 sobre el personaje The Spirit de la mano de diversos autores invitados al evento. Obviamente, estos grandes formatos, al contrario que los minicómics que vimos antes, cuentan con un espacio muy amplio de página que puede ser utilizado para desarrollar una sola secuencia o compartido entre varias historias o autores. En el caso de los códices voluminosos como *Little Nemo in Slumberland*, no es necesario enfatizar el hecho de que necesitan ser leídos con un cierto espacio o incluso en un soporte, por lo que su transporte es muy complicado (en las bibliotecas públicas, casi siempre son de consulta, nunca de préstamo), además de su evidente potencial coleccionista (por el precio y la cuidada edición en tapa dura). En el caso del periódico, en cambio, la escasa calidad del

papel es compensada por la posibilidad de doblarlo y adoptar su gran tamaño más fácilmente para su lectura y transporte.

Un ejemplo extremo del uso del tamaño es *She Lives* (2014), de Woodrow Phoenix (**FIG. 8/10**). Se trata de un enorme cómic (¡un metro cuadrado!) hecho a mano (encuadernación en tapa dura, dibujo y entintado incluidos) que contiene 96 páginas. La obra se centra en la vida de la novia de Frankestein (conectando así con la propia fabricación del libro de dimensiones monstruosas) y se "estrenó" en la exposición Comics Unmasked: Art and Anarchy in the UK (British Library) en mayo de 2014. Por el momento no se ha editado comercialmente, por lo que la única manera de leerlo/verlo es en algún evento especial o exposición, o a través de un vídeo en Internet (Vimeo, 2014). Phoenix no emplea palabras para proponer una experiencia plenamente visual y utiliza una disposición regular de cuatro (enormes) viñetas, alternando solo en ocasiones con viñetas más pequeñas (hasta 36), siempre cuadradas. La lectura constituye, en definitiva, un verdadero acto perfomativo y socialmente interactivo, ya que se necesita una gran cantidad de espacio y un soporte para pasar las páginas, por lo que a menudo la lectura se realiza en grupos. Este tipo de lectura conecta así con otras obras de gran tamaño, como ¡*Caramba 2!* (FIG. 8/15), que veremos en la siguiente sección.



FIG. 8/10. Woodrow Phoenix muestra su obra *She Lives* al público en Dundee Comics Day 2014. Imagen recuperada de http://www.paulgravett.com/articles/article/woodrow_phoenix

8.3.2. Pósteres y concertinas

Hasta aquí, todos los ejemplos que hemos visto respondían de alguna manera a variaciones de forma y tamaño del formato, pero siempre dentro del funcionamiento operativo del códice, con todo lo que este dispositivo implica. Sin embargo, sobre todo en los últimos años, ha habido otro tipo propuestas que, todavía funcionando bajo los parámetros de la edición (y, en gran medida, del códice, como comprobaremos),

sugieren otras posibilidades. Exploraremos aquí fundamentalmente dos de ellas: el póster y la concertina.

Las posibilidades discursivas del póster como vehículo de la historieta parecen evidentes. De modo similar a los *sunday comics* que acabamos de mencionar, el póster por lo general suele ser sinónimo de un mayor espacio que puede ser empleado de diversas formas por un autor. La gran diferencia es que desaparece la navegación a través de las páginas y las dobles páginas (lo que representa, como se ha demostrado en este ensayo, parte fundamental del códice como vehículo de la historieta). El espacio de la página y la doble página es sustituido, pues, por el nuevo espacio del póster, que libera a la obra de las proporciones tradicionales de la página (pudiendo generarse así pósteres cuadrados, rectangulares, etc.) y permite su exposición en una pared (pudiendo así el lector acercarse o alejarse del mismo para su lectura).

Algunas obras, sin embargo, se sitúan todavía a medio camino entre el póster y el códice. Es el caso de *Mono & Lobo* (2010), de Sergio García Sánchez y Lola Moral. La apariencia exterior de la obra es la de un álbum tradicional franco-belga en tapa dura, pero la contraportada ya avisa del contenido no convencional de la obra: "¿Pero que tienes en las manos? ¿Un libro? ¿Un póster?" (García Sánchez & Moral, 2010). Al abrir *Mono & Lobo*, el lector se encuentra con dos pósteres rectangulares plegados de tamaño equivalente a ocho páginas de álbum cada uno (**FIG. 8/11**) e impresos por los dos lados (dando lugar a un total de cuatro pósteres). La lectura corresponde al cómic de bandas que se analizó con detalle previamente, con la diferencia de que el nuevo formato genera nuevas posibilidades para esta estructura. En primer lugar, el gran tamaño de los pósteres facilita que la lectura no se interrumpa en cada doble página como en *Les trois chemins* (FIG. 7/16), por lo que el ojo puede contemplar la simultaneidad de las secuencias en la nueva superficie y se aprovecha el espacio para generar una multilinealidad narrativa más compleja. En segundo lugar, el tamaño hace posible también una mayor presencia de las lagunas descriptivas (se llega a invitar a contar el número de alguno de los animales que aparecen), así como un mayor solapamiento de los caminos narrativos y una multiplicación de caminos narrativos secundarios además

de los de los dos protagonistas, Mono y Lobo. Finalmente, el dispositivo creado por los autores hace necesaria una manipulación consciente del libro como objeto a través de un proceso de despliegue, diversa al habitual paso de las páginas. No solo resulta necesario contar con un espacio donde desplegar los pósteres, sino que este proceso debe realizarse con extremo cuidado para no romper el papel.



FIG. 8/11. Moral, L. (guion y color) & García Sánchez, S. (dibujo). (2010). *Mono & Lobo*. París: Delcourt.

Sergio García Sánchez es, asimismo, co-autor de *Cuerpos de delito*. *Por el humo se sabe dónde está el fuego* (2017). La obra se presenta como un libro de texto ilustrado en el que cada capítulo (escrito por Antonio Altarriba) se centra en torno a un personaje relacionado de alguna manera con la Guerra de Yugoslavia (un francotirador, una pareja de contrabandistas y dos cascos azules). Sin embargo, lo que nos interesa especialmente para este trabajo es el póster plegado que contiene la obra (**FIG. 8/12**), alojado en un sobre dentro del volumen. En ella, se representa la silueta del cadáver del casco azul francés François Laplanche, por cuyas extremidades discurren las líneas narrativas de cada personaje, incluida la suya propia. Altarriba y García generan así no solo una estructura narrativa en la cual se cruzan momentáneamente las distintas historias (generando así un efecto multilineal), sino también un espacio plenamente relevante y

simbólico. La lectura del póster es, además, complementaria a la de los textos narrativos, pudiéndose leer estos antes y/o después del cómic. Por otra parte, cabe señalar que en el reverso del póster García Sánchez explica el proceso de realización de la obra y ofrece una breve guía de lectura a través de una especie de cómic-ensayo en el que explica el funcionamiento de la obra y destaca las limitaciones del códice como vehículo narrativo de la historieta, denominando a su experimento "contenedor de historias"[181]. No es el único experimento de este tipo que el autor granadino ha realizado en los últimos años, puesto que ya había realizado en 2015 otro cadáver contenedor de historias para la exposición Viaje al Mar del Norte (Museo Provincial de Jaén). Asimismo, desde 2017 ha publicado en *The New York Times* varias adaptaciones gráficas de clásicos literarios (hasta el momento, *Rip Van Winkle*, *Moby Dick*, *Alicia en el país de las maravillas* y *Pinocho*) que siguen en diversas ocasiones este concepto de contenedor de historias y que están recopiladas en su página web (García Sánchez, 2018).



FIG. 8/12. Altarriba, A. (guion) y García Sánchez, S. (dibujo). (2017). *Cuerpos de delito. Por el humo se sabe dónde está el fuego*. Madrid: Dibbuks. A la izquierda, póster desplegado. A la derecha, detalle del reverso del póster.

Existen, evidentemente, pósteres que no están contenidos en códices de ningún tipo y simplemente se presentan como tal, generalmente doblados para su almacenaje, transporte y envío. El formato póster en la historieta implica siempre una alteración de la lectura tradicional debido a su tamaño, que implica cambios en la distancia de lectura y la cantidad de imágenes representadas. Nada impide, evidentemente, que se presente

[181] Esta parte de *Cuerpos de delito. Por el humo se sabe dónde está el fuego* constituye una revisión de un artículo aparecido antes (García Sánchez, 2017).

una dirección de lectura tradicional de arriba abajo y de izquierda a derecha. Sin embargo, algunos autores han aprovechado la nueva superficie del póster para generar estructuras narrativas que ya hemos analizado aquí en capítulos anteriores.

El enorme espacio del póster le sirve, por ejemplo, a Brecht Evens para su versión pictórica de *La Vie mode d'emploi*, de Perec (**FIG. 8/13**). Como vimos anteriormente, Perec ya mostraba una vista en sección del edificio de su novela, que permitía una visión holística del interior de los apartamentos y los nombres de sus habitantes (FIG. 3/19). Evens en su versión hace uso del póster como página superaumentada en la que un código cromático divide las estancias, pero también las une (como se puede ver en la continuidad cromática de las escaleras). La obra de alguna manera recuerda la tradición moderna de imágenes concebidas como mosaicos de fotos: en un primer acercamiento holístico solo se ve el todo, para luego ir observando con detalle el resto de las imágenes en una microlectura.

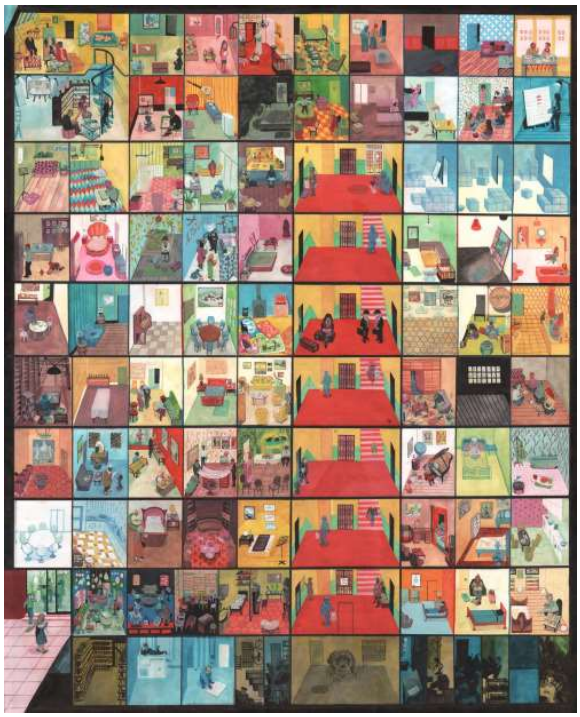


FIG. 8/13. Evens, B. (2015). *11, rue Simon-Crubellier 75017 Paris*. París: Actes Sud. Póster promocional.

Si Evens se servía de un póster de orientación vertical para representar la vista en sección del edificio, Jorge Parras emplea uno horizontal para generar un enorme y complejo diagrama de flujos (**FIG. 8/14**). La obra alterna mensajes verbales (en ocasiones reforzados por el dibujo) y signos vectoriales para guiar al lector a través de los eventos. La historia se plantea como una lectura interactiva: el autor indica explícitamente al lector que empiece en el ángulo izquierdo superior en el que el rótulo "gato" se bifurca inicialmente en cuatro caminos que darán lugar a múltiples recorridos. La identificación con el lector se ve reforzada, como en las novelas de "Elige tu propia aventura", por el uso de la segunda persona en los mensajes verbales. Sin embargo, como en el ejemplo que vimos de *Frederik Freak* (FIG. 7/38) o incluso el de Crumb (FIG. 7/39), el uso de la diagramática es altamente irónico (e incluso nihilista, podríamos decir), pues todos los caminos llevan a una muerte segura y horrible en episodios repletos de humor negro muy del gusto de Parras. La clave está, pues, no tanto en el final sino en el orden en el que se van descubriendo los eventos y en el enorme potencial de relectura que contiene el póster.

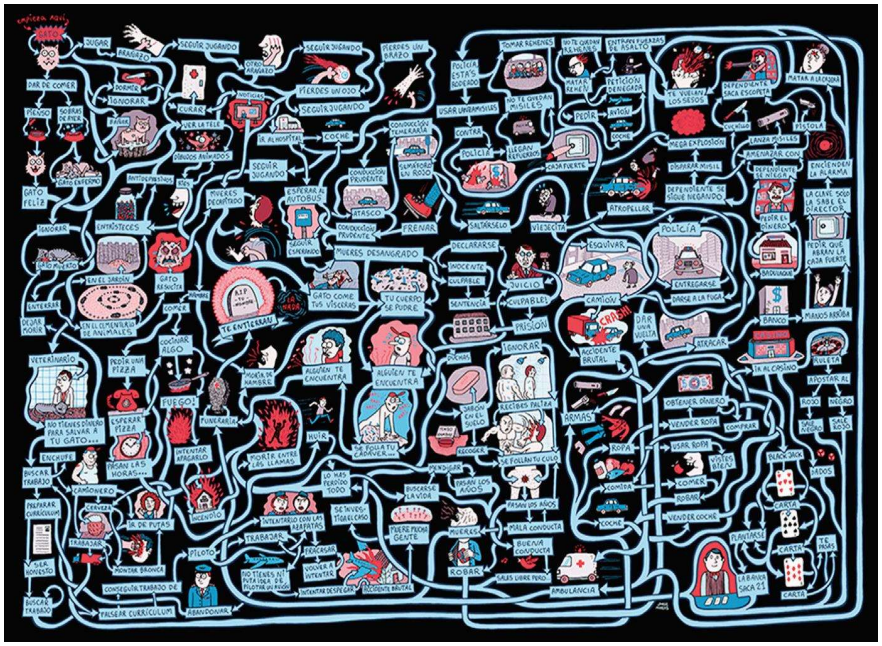


FIG. 8/14. Parras, J. (2012). Sin título. *Argh!*, nº 7. Autopublicado.

¡Caramba!, una editorial independiente centrada en los cómics de humor que ha acabado formando parte del sello Astiberri, también publicó pósteres en su etapa

inicial ligada al mundo de los fanzines. La portada y contraportada de su primer número fueron diseñadas por Albert Monteys y homenajeaban el humor *slapstick*, desplegándose como un póster. Pero *¡Caramba! 2*, el segundo número, fue todavía más sorprendente, pues estaba concebido como un rollo de papel de 30 centímetros de alto por 5 metros de largo comercializado en un tubo de póster y autodenominado "el cómic más largo del mundo" (**FIG. 8/15**).



FIG. 8/15. Varios autores. (2012). *¡Caramba! 2*. Madrid: ¡Caramba!.

La obra fue realizada como un cadáver exquisito, pues cada cara del póster parte de la misma viñeta con tintes de ciencia ficción de Manuel Bartual para crear dos secuencias diferentes en las que cada una de las viñetas corre a cargo de un autor (o pareja de autores) diferente, entre los que destacan nombres como Max, Paco Roca, Javier Olivares, Santiago García, Mauro Entrialgo, Calpurnio, Darío Adanti, Bernardo Vergara, Manel Fontdevila, Mireia Pérez o José Domingo. El resultado narrativo, como cabría esperar, son secuencias disparatadas y muy diversas en lo estilístico, que discurren paralelamente y llegan a solaparse en un momento dado. Sin embargo, el protagonismo se lo lleva el original dispositivo, que tiene diversas consecuencias para la lectura. En primer lugar, se subvierte el propio códice como vehículo transmisor, sustituyéndolo por su antecesor histórico, el rollo. Además de necesitar las dos manos para su manipulación, resulta también muy difícil consultar partes de la obra que estén muy alejadas entre sí; salvo que, como observamos en la fotografía, se recurra a una

lectura colectiva o bien se cuelgue en algún tipo de superficie. El hecho de que la obra se vuelva a enrollar si no se mantiene sujeta presenta ecos de la propia constricción del experimento, cuyos autores, antes de crear su contribución, tan solo veían la viñeta anterior. Por otra parte, no es necesario señalar que también en este caso la obra funciona como un libro objeto, digna de ser coleccionada (la tirada fue limitada, de tan solo 500 ejemplares).

Por último, analizaremos en esta sección otro de los formatos que ya se recogieron en el capítulo referente al códice y sus alternativas: la concertina o libro acordeón. Como en el caso de los libros apaisados, se trata de un formato que ha ganado popularidad en los últimos años, posiblemente debido al hecho de que, pese a su espectacularidad, los pliegues que forman los distintos cuerpos de la concertina se asimilan, de alguna forma, a las páginas, quedando contenidos en un volumen que cerrado tiene la apariencia exterior (y las posibilidades de almacenamiento y transporte) de un códice.

Como veremos, existe una gran variedad de concertinas. No obstante, todas comparten algunos rasgos que las diferencian básicamente del códice. En primer lugar, se trata de una banda continua (como en el caso de *¡Caramba! 2* que acabamos de analizar), pero con la diferencia de que en el caso de la concertina se encuentra plegada. La navegación lectora, por tanto, suele realizarse pasando los pliegues, una operación análoga al paso de página, puesto que se pueden observar una suerte de recto y de verso y se genera un espacio equivalente a la doble página. Sin embargo, la particularidad de la concertina reside en el hecho de que el lector puede contemplar simultáneamente ante sí los diferentes cuerpos de la obra desplegados (hasta donde alcance su campo de visión). Este formato, como comprobaremos a continuación, ha sido explotado creativamente por los autores y está vinculado históricamente con los panoramas, pinturas en forma de banda que "transportaban" al público a la escena representada (un paisaje, una ciudad, una batalla, etc.), presentados en ocasiones en concertina y extremadamente populares en los siglos XVIII y XIX.

The Great War. July 1, 1916: The First Day of the Battle of the Somme. An Illustrated Panorama (2013), de Joe Sacco, es una de las obras que conecta de manera más explícita (como indica el título) con esta tradición. La obra, una larga concertina en formato apaisado (**FIG. 8/16**), ilustra el primer día de la Batalla del Somme, una de las más largas y sangrientas de la Primera Guerra Mundial. El propio autor reconoció en una entrevista influencias de modelos antiguos:

> Inmediatamente pensé en el Tapiz de Bayeux […], que tiene una narrativa. Guillermo el Conquistador en Francia se está preparando para la invasión: construyen los barcos, cruzan el canal de la Mancha; después está la Batalla de Hastings, que básicamente se lee de izquierda a derecha. Entonces me vino a la cabeza que podría mostrar a los soldados marchando hacia el frente, yendo a las trincheras, subiendo a la superficie y regresando tras ser heridos a través de las líneas hasta el hospital de campaña detrás del frente[182].

Sacco hace referencia, pues, a una de las obras que suele citarse frecuentemente como ejemplo de protocómic, que ya habíamos mencionado en este trabajo (FIG. 2/13). *The Great War* combina, efectivamente, una visión contemplativa y panorámica (pero ignorando las reglas clásicas de perspectiva y proporción) con una cierta narrativa que hace avanzar la lectura del acordeón de izquierda a derecha. Todo ello sin hacer uso de ninguna palabra, como si Sacco tratase de reflejar el horror mudo que contrasta con las muchedumbres y las explosiones reflejadas. Las imágenes, ricas en detalles, invitan al lector a detenerse en ciertos detalles (como por ejemplo un soldado vomitando, un caballo muerto o el mariscal de campo Douglas Haig paseando) que humanizan la obra y, al mismo tiempo, le confieren ese carácter de "¿dónde está Wally?" que ya se mencionó previamente en este trabajo.

[182] "But immediately I thought of the Bayeux Tapestry […], which has a narrative. William the Conqueror in France is getting ready for the invasion; they're building the boats; they're crossing the English Channel; then there's the Battle of Hastings, and you basically read it left to right. It just came to my mind that I could show soldiers marching up to the front, going to the trenches, going over the top, and then returning after they've been wounded, back through the lines to the casualty-clearing station behind the front" (Mouly & Kaneko, 2013).



FIG. 8/16. Sacco, J. (2013). *The Great War. July 1, 1916: The First Day of the Battle of the Somme. An Illustrated Panorama*.

Tous les mers par temps calme (2016), de Alex Chauvel, también emplea la concertina en una obra que, al igual que *The Great War*, no contiene texto. Se trata de un autor miembro del equipo de éditions polystyrène[183], una de las jóvenes editoriales independientes francesas que más títulos experimentales ha lanzado al mercado en los últimos años. Creada en 2010 por seis antiguos estudiantes de la École européenne supérieure de l'image en Angoulême, la editorial

> tiene la vocación de realizar álbumes de cómic que se despliegan, se combinan, de desenrollan, se mezclan… en definitiva, libros para manipular […]. Las éditions polystyrène son cómics, pero el principio es trabajar el libro de manera diferente, teniendo verdaderamente en cuenta su naturaleza de objeto. Estamos habituados a leer un libro pasando las páginas una a una. Con polystyrène, el objetivo es cambiar esta relación con el libro[184].

[183] El nombre está escrito con minúscula por la propia editorial.

[184] "ont pour volonté de réaliser des albums de Bande dessinée à déplier, à combiner, à dérouler, à mélanger... bref des livres à manipuler […]. Les éditions polystyrène, c'est des BD, mais le principe est de travailler le livre différemment, en prenant véritablement en compte sa nature d'objet. On est habitué à lire un livre en tournant les pages une à une. Avec polystyrène, le but est de changer ce rapport au livre" (éditions Polystyrène, 2018).

Como podemos ver, la editorial nace con la idea explícita de escapar del modelo de lectura tradicional del cómic y de hacer valer las propiedades materiales del formato, de manera que no suponga un mero adorno, sino que sea utilizado de manera productiva. Dado que esta línea encaja de manera exacta con el tipo de otras por las que se interesa esta investigación, no será la única obra de este colectivo que examinemos.

Volviendo a *Tous les mers par temps calme* (**FIG. 8/17**), Chauvel hace uso de la concertina (que desplegada llega a los 4,5 metros) para plantear una obra que sigue el viaje de una nave a través de un mismo plano y que muestra influencias tanto de la cartografía (en la representación de los lugares que atraviesa el barco) como a los videojuegos (en el eje de izquierda a derecha que sigue la nave por la superficie, que el lector, en un proceso de identificación con la nave-personaje, casi parece estar desplazando él mismo). A medida que el viaje avanza, Chauvel hace uso, asimismo, de pictogramas, vectores diagramáticos y pequeñas secuencias de viñetas para mostrar, sin palabras, aspectos de los lugares por los que pasa el barco. *Tous les mers par temps calme*, como señala Florian Huet, es "a la vez una meditación metafísica y una meditación sobre el medio: el cómic proviene de la fricción entre el lenguaje y la imagen y explora las armonías posibles entre los dos[185]." Como ya hemos señalado, se establece una clara dirección de lectura izquierda-derecha, pero en este caso, frente al uso de la imagen panorámica de Sacco, cada cuerpo de la concertina contiene una única viñeta con bordes y un amplio espacio en blanco, como si Chauvel quisiera aislar cada uno de los espacios que atraviesa la nave. El paisaje mostrado se va haciendo cada vez más abstracto y la nave va trascendiendo niveles superiores de la realidad, buscando respuestas en un viaje filosófico y trascendental hacia los orígenes. En este sentido, uno de los momentos fundamentales se produce cuando llega al final del primer lado de la concertina, pues el paso a un nuevo nivel de realidad corresponde precisamente con el reverso de lo leído: el lector se ve obligado a girar la concertina y ver qué hay detrás.

[185] "à la fois une méditation métaphysique et une méditation sur le médium: la bande dessinée provient de la friction entre le langage et l'image et explore les fluidités possibles entre les deux" (Huet, 2016).

Vemos de nuevo, pues, un uso del formato increíblemente productivo, más allá de la simple novedad del empleo de la concertina.

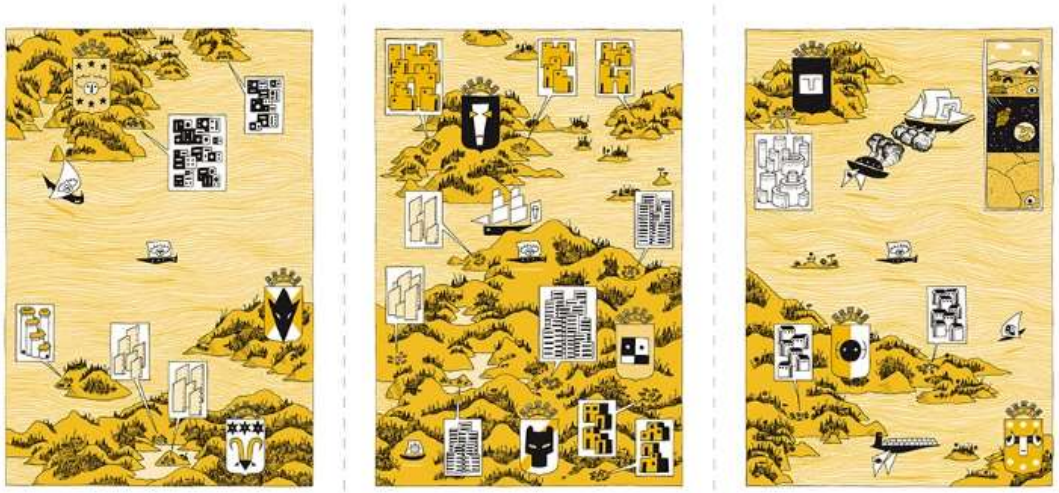


FIG. 8/17. Chauvel, A. (2016). *Tous les mers par temps calme*. Rezé: éditions polystyrène. Detalle de de la concertina (tres piezas).

La última obra que analizaremos con más detenimiento es *Fenêtres sur rues* (2013), del también francés Pascal Rabaté. Al contrario que en los anteriores ejemplos, en este caso se repite el mismo fondo en cada doble cuerpo de la concertina (como si de una doble página se tratase), que corresponde al alzado de tres edificios (en este caso no se muestra el interior, por lo que no se puede considerar una vista de sección). La obra emplea un plano multifocal, es decir, un plano fijo en el que se desarrollan diferentes acciones simultáneas (como ya veíamos en *Here*). Se equipara así a una obra de teatro con unidad de lugar a través de un decorado fijo en el que actúan los personajes-actores, a los cuales vemos en la portada y contraportada entre bambalinas y que llegan incluso a saludar al público en la última escena. Rabaté concibe su concertina en dos partes claramente divididas –*matinées* (mañanas) y *soirées* (noches)–, correspondientes a cada lado de la concertina (**FIG. 8/18**). Además del mismo mensaje que da comienzo a cada parte (en el que se describe la actividad de mirar a la ventana como "un trabajo a tiempo completo" y se insta al lector a vigilar atentamente para no perderse nada), no existe un orden predeterminado de lectura. Como indica el autor en una entrevista, "el lector tiene la elección: puede comenzar leyendo la noche o el día,

puede pasar de la noche al día girando el libro… no es necesariamente fácil, pero ¡el que algo quiere algo le cuesta!” [186].



FIG. 8/18. Rabaté, P. (2013). *Fenêtres sur rue*. París: Éditions Soleil. Dos cuerpos de la concertina correspondientes respectivamente a las dos partes de la obra: *matinées* (mañanas) y *soirées* (noches).

Esta idea de lectura nos lleva de nuevo a la búsqueda de una mayor interacción y complicidad con el lector, además de recordarnos a la noción de literatura ergódica, en la cual se rechazan los automatismos del proceso de lectura. *Fenêtres sur rue* no contiene texto aparte de los letreros, por lo que el lector debe interpretar lo que sucede en la historia a partir de los indicios que va dejando el autor. Se convierte así en una suerte de *voyeur*, homenaje al personaje que interpreta James Stewart en *La ventana indiscreta*[187], que observa lo que sucede en el inmueble de enfrente pero no puede actuar. La obra también recuerda, en algunos momentos, a algunos cuadros en los que Edward Hopper reflejó tan bien la soledad de los inquilinos de los inmuebles norteamericanos.

Como en el resto de obras que hemos explorado en esta sección, podría cuestionarse si *Fenêtres sur rue* es realmente un cómic, dado lo inusual del formato y

[186] “le lecteur a le choix: il peut lire d’abord la nuit ou le jour, il peut passer de la nuit au jour en tournant le livre… ça n’est pas forcément facile, mais on n’a rien sans rien!” (Voitachewski, 2014).

[187] Película de Hitchcock a la que la concertina homenajea ya desde el título, puesto que se conoce como *Fenêtre sur cour* en francés. Rabaté incluye a un personaje similar al propio Hitchcock como personaje en la obra, además de otras figuras del cine y de la literatura como Jacques Tati o el comisario Maigret (creado por Georges Simenon). Uno de los personajes en una de las casas también ve películas de los dos primeros directores.

otros aspectos como el uso del acrílico. Sin embargo, como explica Rabaté, "lo más interesante del cómic son los espacios entre las viñetas: permiten al lector crear su propia historia. Así, uno se pregunta qué hace el personaje cuando no se le ve, y el hecho de hacerse esta pregunta es casi más interesante que la respuesta"[188]. De esta forma, podría decirse que las ventanas funcionan, de alguna manera, como viñetas: el edificio se convierte así en una especie de metáfora arquitectónica narrativa.

Dado que los tres libros acordeón que hemos analizado no hacen uso de texto, podría dar la falsa impresión de que se trata de una constante en este formato. No es esta la realidad; en los últimos años se han publicado numerosas concertinas, muchas de las cuales incluyen texto, como en el caso de *Marcel Duchamp. Un juego entre mí y yo* (2015) de François Olislaeger (**FIG. 8/19**), un libro acordeón sin viñetas en el que texto e imagen se asocian libremente y en el que el lector elige qué caminos narrativos seguir. El tamaño es, asimismo, variable, desde las pocas páginas de algunos fanzines a obras como *!* (2010), de Tymothi Godeck, que afirma tener el record de cómic más largo del mundo disponible a la venta con sus más de 10 metros (**FIG. 8/20**). También cabe señalar que en ocasiones una obra ya existente puede ser adaptada al formato de libro acordeón. Es el caso de *Politique étrangere*, álbum original de Jochen Gerner y Lewis Trondheim publicado en 2010 por l'Association y adaptado en 2011 por Les inéditions como experimento editorial en la forma de una larguísima concertina de más de nueve metros (**FIG. 8/21**).



FIG. 8/19. Olislaeger, F. (2015). *Marcel Duchamp. Un juego entre mí y yo*. Madrid: Turner.

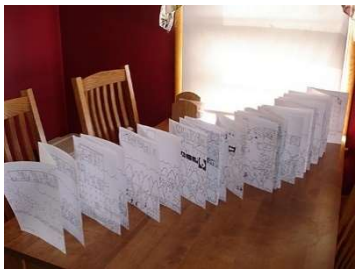


FIG. 8/20. Godeck, T. (2010). *!*. Autopublicado.



FIG. 8/21. Trondheim, L. (guion) & Gerner, J. (dibujo). (2011). *Politique étrangere*. Forcalquier: Les Inéditions.

[188] "le plus intéressant dans la bande dessinée, ce sont les espaces entre les cases: ils permettent au lecteur de créer sa propre histoire. On se pose ainsi la question de savoir ce que fait le personnage quand on ne le voit pas, et le fait de se poser cette question est presque plus intéressante que la réponse" (Voitachewski, 2014).

Otros autores han mostrado un interés especial por este formato en los últimos años, como Sergio García Sánchez, que junto a Lola Moral ha publicado recientemente *Caperucita roja* (2015) y *La bella durmiente* (2017), dos versiones nuevas de los cuentos tradicionales en concertinas de ocho cuerpos en las que los autores experimentan de nuevo con la multilinealidad narrativa, diversas uniones de texto e imagen y con el concepto que ya examinamos aquí de contenedor de historias (FIG. 8/12). Por ejemplo, en uno de los lados de la concertina de *Caperucita roja* las imágenes están enmarcadas en la silueta del lobo a través de los ocho cuerpos del acordeón (**FIG. 8/22**). Asimismo, algunas editoriales cuentan con colecciones centradas alrededor de este formato. Por ejemplo, la ya mencionada polystyrène ha comenzado recientemente a publicar concertinas verticales bajo la colección Façades (**FIG. 8/23**), en la que diversos autores emplean este formato para explorar la vista de sección de diversos edificios.



FIG. 8/22. Moral, L. (guion y color) & García Sánchez, S. (dibujo). (2015). *Caperucita roja*. Madrid: Dibbuks.



FIG. 8/23. Lejeune, V. (2017). *Par le petit bout de la Lorgnette*. Rezé: éditions polystyrène.

8.3.3. Chris Ware, *Building Stories* y los libros de artista

En esta sección hemos señalado la existencia de los otros formatos que no correspondían totalmente con el prototipo de cómic. En algunos casos, se trataba de alteraciones menores que no llegaban a modificar profundamente la lectura tradicional que hemos descrito en anteriores capítulos; en otros, tanto el códice como vehículo narrativo y el eje de dirección de lectura se veían subvertidos. En cualquier caso, a través

de todos los ejemplos queda puesta de manifiesto la importancia de la materialidad en el proceso de lectura. Muy relacionados con la materialidad y el libro como objeto se encuentran los libros de artista. Estos, como ya vimos, se separaban de los libros convencionales a través de formatos inusuales (pero cargados de significado), códices modificados o nuevas utilizaciones del códice convencional, obligando al lector a "aprender a leer, no solo las palabras o las imágenes, sino lo que se dice en el libro *a través de la estructura*"[189]. En los últimos años se detecta la misma atención al cómic como objeto, especialmente por parte de editoriales independientes que publican obras que llaman la atención sobre el formato. Labio[190], que ha analizado la obra de distintos sellos alternativos (especialmente suizos y belgas), destaca su voluntad de alejarse del modelo del códice y señala que este tipo de editoriales "ha empujado los límites formales del género, hasta el punto de que siempre es posible hacer la diferencia entre una *bande dessinée* y un libro de artista" [191]. Además, como ya comentamos en el caso de los libros (y las revistas) de autor, la presentación y el diseño de la obra (tanto interior como exterior) tiene una importancia clave en este tipo de obras que pretenden ser objetos bellos, deseables y raros, dignos de contar con un espacio en la biblioteca particular de una persona. Sin embargo, no se puede decir que en todos los casos los autores se consideren parte de una vanguardia artística e intelectual (asociada generalmente a los libros de artista) que podría considerarse un tanto elitista. Como señala Martha Kuhlman en un artículo sobre la relación entre el cómic y la vanguardia, "lo que es interesante de los cómics en este momento en particular es que algunos de los autores más innovadores se posicionan en la sensibilidad de la vanguardia mientras

[189] "become literate, not only of words and pictures, but of what is being said in the book format *by structure*" (Smith, 2003).

[190] Catherine Labio ha sido, además, comisaria de una exposición realizada en el Centre for the Book Arts sobre la relación entre cómics y libros de artista, de la cual se publicó un catálogo (Labio, 2013).

[191] "have also pushed the formal limits of the genre, to the point where it is not always posible to tell the difference between a *bande dessinée* and an artist's book" (Labio, 2017, p. 87).

se burlan al mismo tiempo de la propia idea"[192]. Es el caso de Chris Ware, como veremos a continuación.

El autor estadounidense se alza de nuevo como uno de los mayores innovadores del medio también en esta corriente. Ya se comentó en este trabajo la complejidad estructural y la riqueza del aparato paratextual altamente irónico de obras como *Jimmy Corrigan*. Esta obra está meticulosamente diseñada, con un formato apaisado y un póster plegado que cubre la portada y la contraportada. Pese a las evidentes diferencias de distribución y mercado editorial que existen entre la obra de Ware y los libros de artista, se pueden establecer correspondencias entre ambas, ya que "*Jimmy Corrigan* es tan completa en su diseño, en su uso del libro como espacio de desarrollo y secuencia, narración gráfica y comunicación visual, que se podría decir que se trata de una obra de arte concebida para el formato libro; una obra que no podría existir en ninguna otra forma"[193]. Es más, parece que esta consciencia respecto al formato aparece constantemente en la obra del estadounidense. Su serie *Acme Novelty Library*, en la que apareció de forma seriada por primera vez material de obras como *Quimby the Mouse*, *Jimmy Corrigan* o *Building Stories*), fue publicada por Fantagraphics de 1994 a 2005, fecha en la cual Ware decidió autopublicarla. En total, llega a los 20 volúmenes (el último de 2010), con la particularidad de que el formato de publicación cambia de un número al siguiente: tamaño, grosor, orientación, etc.[194] El objeto físico cobra así una importancia clave ya desde el diseño exterior de las obras de Ware. Como señala David M. Ball, sus lectores son conscientes de que estas obras

[192] What is interesting about comics at this particular moment in time is that some of the most innovative contemporary cartoonist position themselves in terms of avant-garde sensibility even as they simulateneously mock the very idea (Kuhlman, 2012).

[193] "But a work like *Jimmy Corrigan* is so complete in its design, its use of the book as an arena of development and sequence, graphic narration and visual telling, that it is arguably a work of art conceived for the book format—one that could not exist in any other form" (Drucker, 2008, p. 54).

[194] De hecho, el autor ha participado en otros proyectos como editor, como el número 13 (2004) de *Timothy McSweeney's Quarterly Concern* (revista literaria que, curiosamente, también altera el formato en cada nuevo número), o diseñador gráfico, como en la edición completa de Fantagraphics (finalizada en 2012) que recopila todas las páginas dominicales de su adorada *Krazy Kat* en trece volúmenes.

> son también mercancía: compradas, vendidas, intercambiadas, ganando o perdiendo valor independientemente de su forma o contenido. Las publicaciones de Ware pretenden simultáneamente fascinar y exasperar a los coleccionistas con sus tamaños variables, ediciones, repeticiones por entrega y maquetas recortables[195].

En efecto, como veíamos anteriormente, la estética de Ware, en constante juego irónico y de autoparodia, construye objetos materialmente bellos en su concepción física, como los libros de artista, pero al mismo tiempo es consciente de su carácter comercial. Por otra parte, destacan, asimismo, la presencia de maquetas y otros elementos construibles en su obra. Volveremos a estos elementos más adelante cuando exploremos el cómic objeto y el cómic-juego.

En referencia a la importancia del formato, es obligatorio explorar con cierto detalle su última gran publicación: *Building Stories* (2012). Esta ambiciosa obra se presenta al lector como una enorme caja que, tras ser abierta[196], contiene 14 objetos muy variados; entre otros, pósteres, libros en tapa dura, una tira horizontal estrecha y larga, folletos, un periódico en formato tabloide o una concertina rígida que recuerda a un tablero de juego (**FIG. 8/24**). La obra marca así una gran distancia con el resto de cómics y novelas gráficas[197], tanto en su faceta física como en su lectura. Por un lado, el gran tamaño dificulta enormemente su transporte y su almacenamiento, con enormes repercusiones en el ámbito del códice como objeto de coleccionismo. Por otro lado, no existe ninguna indicación de orden de lectura de los componentes de la obra, por lo que Ware se asegura así de que cada experiencia lectora será única. Es más, algunas partes

[195] "His texts are also commodities: bought, sold, exchanged, appreciating or depreciating in value irrespective of their form or content. Ware's publications simultaneously seek to fascinate and infuriate collectors with their variable sizes, editions, serialized iterations, and cut-out dioramas" (Ball, 2010, p. 74).

[196] El interés que generó la obra fue tal que varios usuarios y canales de Youtube alojaron en la web el *unboxing* del objeto, término en inglés que como es sabido se refiere a la filmación del desempaquetado de un producto. Generalmente se emplea para hablar de las características de un producto proveniente del campo de la tecnología, pero también se aplica a otros productos como los juegos de mesa, lo cual, como veremos más adelante, resulta muy significativo.

[197] Crucifix analiza *Building Stories* haciendo hincapié en el interesante papel que juega la serialidad. Señala que, por un lado, ya se habían publicado partes de la misma en otros volúmenes y, por otro, se la ha recibido dentro del marco de la novela gráfica, pese a su dispersión en fragmentos (Crucifix, 2018).

(como la estrecha tira plegada) ni siquiera contienen un claro comienzo, obligando así al lector a desarrollar nuevas estrategias de lectura, que incluyen además el mayor o menor acercamiento del objeto para su lectura debido a la gran diversidad de tamaños. El formato nunca es "inocente", como ya hemos repetido a lo largo de este trabajo, pues condiciona la recepción de la obra; subrayamos de nuevo aquí, junto a Kashtan, que en *Building Stories*, incluso antes de leer las secciones "el lector las asocia inconscientemente con el tipo de contenidos a los que se parece"[198].



FIG. 8/24. Ware, C. (2012). *Building Stories*. Nueva York: Pantheon Books. Contenido de la caja.

La historia reconstruida de *Building Stories* representa a los habitantes de un inmueble de Chicago, en especial las diversas etapas de la vida de una mujer sin nombre que perdió una pierna durante la infancia. Vemos, pues, como la obra se inserta sin problemas en la misma línea de otros trabajos de Ware a través de la representación de la soledad, la marginación, el rechazo o el fracaso. Las estrategias narrativas del autor siguen siendo también similares, con numerosas concepciones holísticas de la página y la doble página, estructuras diagramáticas (multidireccionalidad y flechas que hacen

[198] "the reader unconsciously associates them with the types of comics they resemble" (2015, p. 424).

girar el códice de orientación), la importancia de la materialidad (muñecas recortables) y otros recursos característicos del lenguaje de Ware como su particular uso de los cartuchos dentro de la narrativa.

La obra entabla una relación interesante con los medios digitales, pues "adapta la estructura fragmentaria y multilineal que el hipertexto tomó prestada del códice y la infunde de nuevo en el códice, dando como resultado un artefacto que presenta propiedades de ambos"[199]. De esta manera, *Building Stories* muestra conexiones claras no solo con los libros de artista sino también con la narrativa experimental. El propio Ware ha manifestado ser admirador de, entre otras, obras como *Pale Fire*, a la que considera una novela que podría servir de modelo estructural para autores de cómic (Heer, 2010, p. 31). Resuenan en este trabajo de Ware, asimismo, otros libros en cajas que ya analizamos aquí como *Composition nº1* (FIG. 3/14) o *The Unfortunates* (FIG. 3/15), así como de otras novelas experimentales como *La Vie Mode d'emploi* (FIG. 3/19 y 3/20). Las conexiones con esta última merecerían un estudio detallado, pues ambas toman el inmueble y sus ocupantes como modelo narrativo y contienen pasajes altamente autorreferenciales sobre su propia estructura. En este sentido, el pasaje más representativo de *Building Stories* se encuentra en una historia de una página llamada "Hojeando" (*Browsing*), en la que la protagonista de la obra relata un sueño en el que, hojeando libros en una librería, encuentra su libro publicado, con todo el material que había olvidado y abandonado: "Y no era—no sé—no era realmente un libro, tampoco… estaba en… piezas, como libros que se caen de una caja, quizás… pero era… precioso…tenía sentido" (*And it wasn't—I dunno—It wasn't really a book, either… It was in… pieces, like books falling apart out of a carton, maybe. But it was… beautiful… It made sense*) (**FIG. 8/25**). La secuencia funciona como parte de la historia de la trayectoria de la insegura protagonista, pero obviamente la descripción del libro representa, al mismo tiempo, una clara referencia a la estructura de la propia *Building*

[199] "It takes the fragmentary, multilinear structure that hypertext borrowed from the codex book and feeds that structure back into the codex book, resulting in an artifact that combines properties of both" (Kahstan, 2015, p. 437).

Stories, al igual que ocurría con *La vie, mode d'emploi*, cuyas historias también hacían referencia a la propia novela.



FIG. 8/25. Ware, C. (2012). "Browsing", *Building Stories*. Nueva York: Pantheon Books. Detalle de página.

Ware no es, obviamente, el único autor en enfatizar este uso productivo y creativo del formato. Muchos otros autores, sobre todo en el ámbito de los cómics alternativos y autoproducidos, han realizado experimentos en la manera física de alojar sus obras. Así, de una manera similar al juego que proponían las revistas de autor que ya analizamos, el número 4 de la antología de cómic británico *Solipsistic Pop 4* (2011) gira en torno a los mapas, la cartografía y los viajes, y viene presentada en una carpeta de cuidado diseño, en la cual encontramos un volumen cubierto con una chaqueta desplegable en póster (**FIG. 8/26**) que recuerda a algunas ediciones de Ware. Asimismo, se incluyen también tres cómics en forma de postal que buscan la interactividad con el lector y el énfasis en actividades que juegan con la materialidad: uno impreso con tinta visible tan solo en la oscuridad, otro impreso en una postal con semillas que puede plantarse cuando se termine de leer y, por último, un bingo que anima al lector a encontrar cosas que hacer en su barrio.



FIG. 8/26. Various autores. (2011). *Solipsistic Pop 4*. Londres: Solipsistic Books.

Por otra parte, el BDFIL (Festival de bande dessinée Lausanne) suele publicar cada año una antología (en su mayoría de autores suizos) en la que se experimenta radicalmente con el formato imponiéndose restricciones. Lejos de ser un elemento decorativo, la innovación que se propone a menudo está ligada íntimamente al tema de la colección. Así, por ejemplo, *SOS Aircraft* (2007) está concebida como una carpeta que recoge 19 historias cortas en planchas en A3 que reinventan imaginativamente la estructura narrativa de las instrucciones de seguridad de un avión (**FIG. 8/27**), mientras que *Fireboxes* (2009), para expresar el tema común del fuego, emplea como restricción común para todos los autores la utilización de una (o varias) cajas de cerilla para su obra. Asimismo, podemos citar *Yacine, aspirine assistant psy* (2015) (**FIG. 8/28**), de Claire Fouquet para Éditions Rutabaga, editorial independiente que, al igual que polystyrène, se centra en obras que utilizan el formato de manera innovadora (analizaremos algunas de sus otras obras en los siguientes apartados). La obra de Fouquet se presenta como una caja de un medicamento, que contiene un cómic impreso en el formato característico de las instrucciones de uso de un fármaco. Así, la autora se sirve de este formato de manera irónica para narrar las aventuras existenciales de una aspirina y un antibiótico. No es,



FIG. 8/27. Adam, P. (2007). "Paradise Airlines. Crash instructions", *SOS Aircraft.* Lausana: BDFil.

desde luego, el único cómic que juega simbólicamente con el formato de presentación dentro del cómic independiente. Podemos citar, entre muchos otros cómics, *Sack Lunch* (2011), de Pranas Naujokaitis, presentado en una bolsa marrón con tres minicómics (**FIG. 8/29**), cada uno de los cuales representa uno de los elementos del típico almuerzo escolar estadounidense tan difundido en la cultura popular: sándwich, zumo y pasas. De nuevo, la conexión con los libros y revistas de artista que vimos en el capítulo 3 es evidente. Volveremos a ver cómics que responden a este énfasis en lo material y en el formato en las secciones 8.5 y 8.6.



FIG. 8/28. Fouquet, C. (2015). *Yacine, aspirine assistant psy*. Angulema: Éditions Rutabaga.



FIG. 8/29. Naujokaitis, P. (2011). *Sack Lunch*. Chicago: Ghost Car Press.

8.4. Utilización alternativa del códice

8.4.1. Hacia adelante y hacia atrás

Como ya se ha señalado en varias ocasiones, el libro o formato códice ha llegado a la actualidad dominado por una determinada lectura del mismo, que Masten *et al*. denominaban "teleología narrativa" (1997) y que concibe una lectura ordenada de línea en línea, de párrafo en párrafo y de página en página, desde la primera página hasta la última. Pese a los orígenes del códice (más relacionados, como hemos visto, con la antología y el libro de consulta) y algunas tradiciones que ya mencionamos (libros de artista, literatura experimental y libros infantiles), en general esta concepción de lectura sigue siendo dominante hoy en día.

Los cómics, como ya indicamos, incluso en su concepción más básica, suponían por su multimodalidad una ruptura con la lectura puramente lineal, pues a menudo la visión periférica y lectura holística jugaban un papel importante. Comentamos también que el proceso de hojear un cómic antes de leerlo era bastante habitual y en cualquier momento (antes o después de terminar la lectura, o incluso en una relectura) localizar una viñeta o una secuencia determinada resultaba normalmente mucho más fácil un fragmento de texto en una novela convencional. En este sentido, resulta curioso el caso de *Force Majeure* (2017), el último volumen de la conocida serie *Grandville*, de Bryan Talbot. En la era actual, dominada por el miedo a que alguien nos desvele el final de las tramas de los libros o series que vemos (el temido *spoiler*), esta obra emplea una funda de plástico negro alrededor de las últimas páginas para impedir que se puedan hojear (**FIG. 8/30**). Talbot llama a este mecanismo "sello anti-spoiler" (*anti-spoiler seal*) y, no sin ironía, indica que la patente del invento está pendiente (Johnston, 2017). En cualquier caso, sirva el ejemplo para mostrar que la actividad de hojear un cómic antes de leerlo resulta muy habitual.



FIG. 8/30. Talbot, B. (2017). "Sello anti-spoiler", *Grandville. Force Majeure*. Londres: Jonathan Cape.

Se podría decir, por tanto, que un libro que contiene cómics conlleva una doble facilidad para pasar las páginas hacia adelante y hacia atrás, tanto por el propio funcionamiento del códice como por el uso de imágenes. Sin embargo, cabe señalar que la "teleología narrativa" que señalábamos antes mantiene su vigencia, en cierto sentido, en los cómics, como señalaba Groensteen al hablar de *mise en livre* o Baetens en la existencia de una lectura monovectorizada (en Groensteen, 2007, p. 147). No solo, como ya hemos visto, los cómics han heredado y mantenido la lectura lineal de la página equiparando las líneas de texto a filas de viñetas, sino que la lectura sucesiva de las mismas páginas obedece a una lógica similar. Esta lectura, además, parece haberse reforzado con la definitiva consolidación del formato largo bajo la etiqueta de novela gráfica, sobre todo si tenemos en cuenta que la palabra "novela" conecta con el género narrativo en el que, salvo excepciones, se instauró esta lectura continua y sin interrupciones hasta el final.

En cualquier caso, como es habitual, dentro del medio de la historieta algunas obras están concebidas con la intención de una o varias relecturas. Es el caso de obras con estructuras complejas y conectadas con numerosos motivos recurrentes que establecen conexiones entre sus páginas, como *The Multiversity. Pax Americana* (2015) o *Asterios Polyp* (2009), que ya hemos analizado en este trabajo (FIG. 8/2 y FIG. 4/24 respectivamente). Otro ejemplo que podemos añadir es la última trilogía de Charles Burns (recopilada finalmente en 2016 bajo el título de *Last Look*), cuyos volúmenes (además de ser un homenaje subversivo al *Tintín* de Hergé) están unidos por el uso recurrente de imágenes y metáforas visuales que continúan enriqueciéndose a lo largo de la serie. En este tipo de obras, en definitiva, opera el efecto de "trenzado" que definía Groensteen, pero a nivel de toda la obra. Otras obras que ya hemos analizado aquí favorecen una lectura en saltos hacia adelante y hacia atrás, como aquellas que emplean el cómic de bandas, como *Les trois chemins* (FIG. 7/16) o *Espace d'un soir* (FIG. 7/20), o incluso *13, Rue del Percebe*, en cuyas recopilaciones, como señala Bordes, "se disfruta en una nueva dimensión temporal. Leyendo la obra página tras página, podemos ver no solo los chistes y situaciones que ocurren simultáneamente en un día concreto del edificio, sino que empezaremos a leer, a través del tiempo, las muchas circunstancias que van afectando a la vida en el inmueble" (2017, p. 170).

Bordes (2017, p. 212) también menciona (e intenta reproducir en su propia obra) un ejemplo interesante proveniente del número 5 de la serie *Rising Stars*, en el que en una *splash page* aparece un personaje sentado en un sillón (**FIG. 8/31**). En el verso de la misma página, ocupando el mismo espacio, todo es blanco, excepto varios personajes espectrales que rodean el espacio que antes ocupaba el sillón. Al mirar la página al trasluz, se genera un efecto muy curioso, pues se puede ver simultáneamente al personaje y a los fantasmas que le hablan. Se trata, en

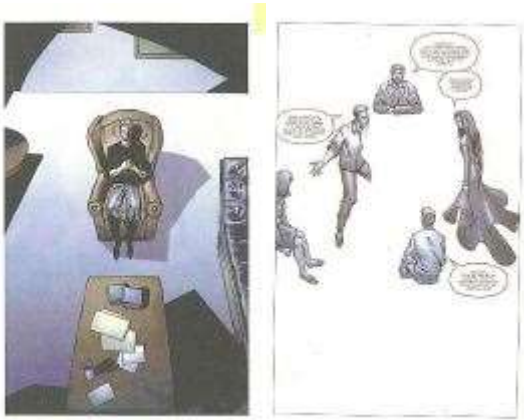


FIG. 8/31. Straczynski, J. M. (guion); Lashley, K. (dibujo) & Starr, J. (color). (2000). *Rising Stars*, nº 5. Los Ángeles: Top Cow. Dos páginas (recto y verso).

definitiva, de una especie de efecto de incrustación que obliga al lector a ver el recto y el verso de la página en conjunto y muestra nuevas potencialidades del lenguaje del cómic dentro del códice.

El caso de *Here* (2014), de Richard McGuire, merece un análisis más detallado. Como ya se señaló anteriormente, la primera versión de la obra fue considerada durante mucho tiempo uno de los cómics experimentales más notables e influyentes. Sin embargo, como señala Chris Ware en su entusiasta reseña de la obra, "con aquellas seis primeras páginas en 1989, McGuire introdujo una nueva forma de hacer un cómic, pero con este volumen en 2014, ha introducido una nueva forma de hacer un libro"[200]. El formato es fundamental en la nueva obra, pues se encuentra cargado de significado. McGuire, gran diseñador gráfico, emplea una portada y una contraportada que representan respectivamente una ventana vista desde el exterior y el muro trasero, en una invitación al lector para que se adentre en el libro-casa. En el interior, el lector se encuentra a través de las páginas la misma perspectiva de un salón[201], cuya esquina coincide siempre con la separación central de la doble página. Hardinguey Barrio destaca el papel que el formato del libro tiene sobre *Here*:

> Allende la superficie de una página, las hojas de cualquier libro en papel se interponen entre sí y somos nosotros, los lectores, quienes activamos físicamente su engranaje a través de nuestras manos. […] Este eje de la profundidad es un lugar privilegiado de interacción entre el lector y la obra –en general, presupuesto irreflexivamente como natural e implícito a la lectura–. De esta manera, pasamos del espacio plano de la página al volumétrico del códice abriendo así, literalmente, una nueva dimensión para el noveno arte ensalzada con los soportes materiales en que se nos presenta. (Hardinguey Barrio, 2017, pp. 13-14)

En esta misma línea, Samson (2016) enfatiza el papel que tiene la actividad de hojear (*feuilletage*) en la obra de McGuire. En el fondo, el cómic opera de manera similar

[200] "With those first six pages in 1989, McGuire introduced a new way of making a comic strip, but with this volume in 2014, he has introduced a new way of making a book" (Ware, 2014).

[201] Bordes precisa que se trata de "una proyección cónica, pero con un punto de vista tan lejano y una porción de espacio encuadrado tan reducida, que casi no hace entrar en juego el efecto perspectiva, de modo que se puede llegar a confundir con una axonométrica" (2017, p. 196).

a la versión de 1989, a través de incrustaciones de viñetas con fechas, con la diferencia de que existe un mayor espacio (la doble página) (**FIG. 8/32**) y número de páginas (304) para incorporar nuevas imágenes. Así, surge una compleja obra en forma de palimpsesto en el que numerosas historias, motivos y temas se superponen, creando consonancias y disonancias en un viaje cósmico y poético desde los orígenes del mundo hasta el futuro. La metáfora musical no es gratuita[202]; el propio McGuire es músico y emplea este arte para explicar el funcionamiento de su obra, ya que existe un cierto sentido del ritmo que determinan la duración y aparición de las secuencias. Se podrían distinguir distintos planos dentro de las secuencias, incluyendo el cuasi-geológico, el biológico, el sociohistórico y el de la vida cotidiana (Hardinguey Barrio, 2017, p. 27); aunque quizás sea este último el que englobe a todos, en una obra que recupera los pequeños instantes olvidados y los ennoblece, no sin generar en el lector una sensación de vértigo existencial. Además, como en el caso de *House of Leaves* (FIG. 3/13), la casa funciona como una metáfora. Bachelard, autor del influyente libro *La Poétique de l'Espace* (1958), señala que la casa y la habitación se pueden leer y constituyen un estado psíquico. Su análisis del espacio y de la intimidad emocional parece especialmente relevante aplicado a la proyección de la casa de *Here* en el lector: "trascendiendo nuestros recuerdos de todas las casas en las que hemos encontrado refugio, por encima de todas las casas en las que hemos soñado vivir, podemos aislar una esencia íntima y concreta del valor poco común de todas nuestras imágenes de intimidad protegida" [203].

[202] Ware señalaba, en este sentido, que si el primer *Here* (la versión de 1989) era una sonata de piano, la novela gráfica es una sinfonía (2014).

[203] "transcending our memories of all the houses in which we have found shelter, above and beyond all the houses we have dreamed we lived in, can we isolate an intimate, concrete essence that would be a justification of the uncommon value of all our images of protected intimacy" (Bachelard, 2014).



FIG. 8/32. McGuire, R. (2014). *Here*. Nueva York: Pantheon Books. Dos dobles páginas.

Este vértigo existencial aparece también con fuerza en *One Soul* (2011), de Ray Fawkes. La obra emplea la misma retícula regular en todas las páginas y de nuevo, como en *Here*, la unidad es siempre la doble página con un multimarco de 18 viñetas (**FIG. 8/33**). Cada una de las viñetas contiene una línea narrativa diferente, generándose así un tipo de multilinealidad muy original que no habíamos visto hasta ahora, al menos de manera continua durante toda una obra. Las líneas narrativas recogen historias de individuos (a lo largo de los siglos) desde su nacimiento hasta su muerte, momento en el cual Fawkes comienza a emplear una viñeta negra. La vida, sin embargo, continúa en estas viñetas a través de reflexiones y mensajes desde el más allá; el mecanismo de la obra le sirve al autor para añadir un fuerte trasfondo espiritual, pues temas como la trascendencia metafísica y la rencarnación están muy presentes en la obra (como anuncia el propio título).

One Soul ofrece, pues, dos claras formas de lectura. La primera consiste en leer todas las viñetas de cada doble página, procesando breves instantes de múltiples líneas narrativas. La segunda, por otro lado, implica la lectura de una misma línea narrativa a través de las páginas, para pasar a otra línea cuando se termine la primera. Obviamente, surgen otras posibilidades intermedias que combinen las dos formas de lectura. En cualquier caso, lo cierto es que la retícula regular de las páginas, pese a lo que podría pensarse, resulta en este caso profundamente experimental. Gana especial importancia el emplazamiento de cada viñeta en la página (lo que Groensteen llamaba *site* (2007, p. 34)) que, lejos de ser arbitrario, se mantiene a lo largo de todo el volumen e identifica

cada línea narrativa. Por otra parte, queda claro que el formato del libro no funciona como corsé de linealidad, sino que la subvierte y genera multilinealidad. *One Soul* invita así a una lectura participativa en el que el lector toma decisiones e interactúa con el libro. La obra, además, sirvió a Fawkes como modelo para *The People Inside* (2014), en la que el mismo mecanismo de lectura se emplea para representar la historia de múltiples relaciones sentimentales.

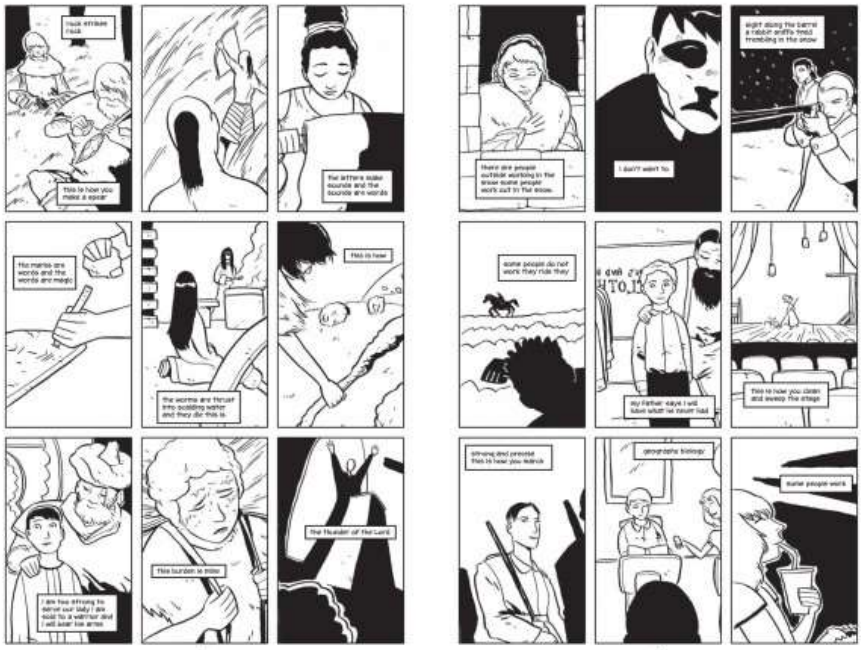


FIG. 8/33. Fawkes, R. (2011). *One Soul*. Portland: Oni Press. Doble página.

El lector también se vuelve protagonista en *Morlac* (2005), de Leif Tande (**FIG. 8/34**). Se trata de una obra sin palabras que sigue la trayectoria de un hombre con traje, bombín y maletín a través del laberinto que el autor genera en el espacio de la página. La clave de la obra consiste en utilizar la página como organización puramente espacial y no temporal. Es decir, las transiciones temporales ocurren tan solo de página en página. Todas las viñetas son del mismo tamaño y la retícula que se emplea es de tres por cuatro, pero las páginas casi nunca están completas. De hecho, el cómic comienza con una única sola viñeta que muestra a Morlac andando, pero en las siguientes páginas su camino se va bifurcando en múltiples direcciones y cambiando de bandas. La obra genera así rupturas narrativas que ya se han estudiado en este trabajo, como la multidireccionalidad y la multilinealidad. Se producen también numerosas situaciones

paradójicas; el personaje, por ejemplo, se llega a perseguir o golpear a sí mismo. El relato funciona, como otras obras que hemos visto en esta sección, a través de numerosos recorridos a través de las páginas, hacia delante y hacia atrás del códice. El nivel de complejidad es muy elevado (así como el número de páginas del experimento, que llega a las 144) y la lectura puede llegar a ser confusa al utilizarse el recto y el verso, perdiéndose de esta manera esa idea de emplazamiento único de la viñeta en la página que acabamos de mencionar en *One Soul*. En este sentido, Xavier Guilbert llegó a comentar en una de las reseñas que se hicieron de la obra que "dada la importancia que tienen los puntos de referencia espaciales en la estructura de la página, habríamos deseado disponer de una edición solamente impresa en la página de la derecha, para no tener que rectificar una inversión instintiva cuando pasamos la página"[204]. En cualquier caso, la obra de Leif Tande resulta interesante como un experimento que tiene bastante de oubapiano; de hecho, el nombre del protagonista viene de la palabra *morlaque*, una de las restricciones del grupo que consiste en crear cómics que se "muerden la cola" (en francés, *mord la queue*), debido a que en *Morlac* al final el relato supone una vuelta al comienzo en una estructura circular.

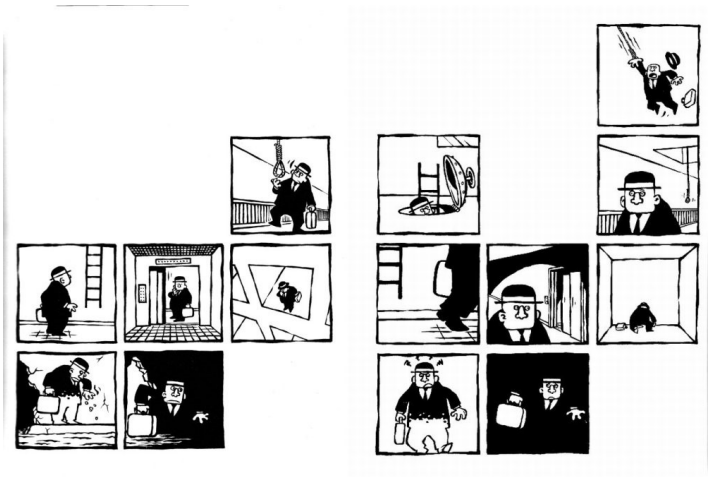


FIG. 8/34. Tande, L. (2005). *Morlac*. Montreal: La Pastèque. Doble página.

[204] "Vu l'importance des repères spaciaux dans la structure de la page, on aurait même pu souhaiter avoir une édition sur la seule page de droite, afin de ne pas avoir à devoir rectifier une inversion instinctive lorsque l'on tourne la page" (Guilbert, 2006).

Por último, terminaremos esta sección explorando brevemente algunos de los cómics que siguen el modelo de aquellas novelas "Elige tu propia aventura" tan populares, como ya vimos, en los años 80 y 90. Curiosamente, en los últimos años parecen haber experimentado un nuevo resurgir apoyado en la nostalgia de los antiguos lectores. Ya en su época de esplendor, hubo varios intentos de replicar esta forma narrativa en el cómic. Uno de los más conocidos fue la serie británica de corta vida *Diceman*, de la que se llegaron a publicar cinco números en 1986. *Diceman* fue concebida por Pat Mills y era una serie derivada (*spinoff*) de la conocida revista de cómics *2000 AD*, de la cual tomaba muchos de los personajes para construir historias cortas de unas 20 páginas. El lector se ponía en la piel de estos personajes, como en la primera de las historias publicada, en la que se identifica con el Juez Dredd adentrándose en una misteriosa casa (**FIG. 8/35**). Recientemente, la editorial francesa Makaka ha desarrollado una colección entera (con decenas de obras ya publicadas) centrada en torno a este tipo de cómics y cuyo título conecta explícitamente con las novelas del siglo XX: Bd dont vous êtes le héros (literalmente, "cómic en el que tú eres el héroe"). La colección está dirigida a lectores jóvenes y abarca numerosos géneros, desde caballeros medievales (**FIG. 8/36**) hasta piratas o policiaco, por poner algunos ejemplos.



FIG. 8/35. Mills, P. (juego); Groover, T. B. (guion) & Talbot, B. (dibujo). (1986). "House of Death", *Diceman*, nº 1. Londres: IPC Magazines.



FIG. 8/36. Waltch, P. (guion) & Shuky (dibujo). (2012). *Bd dont vous êtes le héros. Chevaliers.* Saint-Étienne-de-Fontbellon: Makaka.

Estas obras, pese a sus obvias diferencias estéticas, comparten varios elementos en la forma de lectura que proponen. En primer lugar, el códice como sucesión ordenada de páginas pierde sentido. De hecho, la página pierde frecuentemente su estatus de unidad básica de narración y es sustituida por la viñeta, que se encuentra numerada (aunque en algunos casos la numeración corresponde a una secuencia de varias viñetas). Las páginas del códice abandonan así su clásica numeración para incluir la numeración de las viñetas que contienen (como se ve en los ejemplos que se muestran aquí, 5-9 en el caso de *Diceman* y 3-4 en *Chevaliers*). El lector puede así localizar rápidamente la viñeta a la que debe acudir, pues se proponen numerosos bifurcaciones que obligan al lector a realizar continuos saltos de página.

Por otra parte, ambas propuestas se enmarcan dentro de lo que podemos llamar cómic-juego. Aunque volveremos a esta cuestión en una sección posterior de este trabajo, valga por el momento decir que en los ejemplos que mostramos una parte fundamental son las instrucciones. Los autores, conscientes de que están proponiendo una forma de lectura que difiere de la lectura convencional (tan arraigada en el lector), antes de comenzar la historia ven necesario establecer las reglas de la lectura. Así, por ejemplo, cada número de *Diceman* contiene una introducción general a las 3 historias en la que el personaje anfitrión que da nombre a la serie presenta la mecánica de funcionamiento:

> Un cómic-juego de fantasía es muy diferente a cualquier cómic que hayas leído antes. Aquí, cada dibujo tiene un NÚMERO; y si se te ordena ir a otro número de dibujo, hazlo… incluso si ese número está a varias páginas de distancia. No intentes leer una historia EN orden si se te ha dicho que tienes que ir a un nuevo número de dibujo FUERA del orden: la historia no tendrá sentido. Para ayudarte en esta dura prueba, hay números impresos en la parte superior de la página para indicarte qué dibujos se encuentran debajo. ¡Ahora TÚ estás listo para empezar![205]

[205] "A fantasy gaming comic is unlike any other strip you've read before. Here, every picture has a NUMBER –and if you are instructed to turn to a picture number, you do so…. even if that number is several pages away. DO NOT try to read a story IN sequence if you've been told to go to a new picture OUT OF sequence –it won't make sense. To help you through your ordeal, numbers are printed at the top of the page to tell you which pictures are to be found below. Now YOU are ready to roll!" (Mills, Groover & Talbot, 1986).

Unas instrucciones similares están contenidas en *Chevaliers*. Además, en ambas obras se potencia esta idea de cómic-juego a través de una lectura que no se realiza exclusivamente en el papel, sino que implica el manejo ocasional de lápiz, folios para anotar cambios o logros que van sucediendo durante la historia e incluso dados que servirán al lector interactuar ante eventos que se plantean (desafíos, enigmas, etc.). De hecho, cada historia de *Diceman* tiene funcionamiento diferente, por lo requiere nuevas reglas además de las generales. En el caso de la primera historia que mencionamos antes, el personaje que encarna el lector (Juez Dredd) tiene un cierto equipamiento y puede atacar, ser atacado y morir si pierde sus puntos de vida. Finalmente, cabe decir que la interacción con el lector, además de a través del formato códice y de estas extensiones lúdicas que acabamos de mencionar, se produce también por medio del encuadre subjetivo de las viñetas, que a menudo representan la acción desde el punto de vista del protagonista de la historia (mostrando, por ejemplo, solo las manos).

Curiosamente, pese a sus obvias diferencias estéticas y tipo de público, la serie *Diceman* y *Chevaliers* (así como el resto de la colección Bd dont vous êtes le héros) comparten varias características en cuanto al tipo de lectura que proponen. Podríamos incluso decir que las épocas respectivas en las que se produjeron se llegan a asemejar. *Diceman* fue producida en la época dorada de los juegos de rol, con los que ciertamente comparte aspectos y estética, que curiosamente corrió paralela al auge del entretenimiento audiovisual. La Bd dont vous êtes le héros, por otro lado, aparece en un contexto lúdico de gran dominio de los videojuegos y el entretenimiento, pero que simultáneamente ha visto un gran auge de los juegos de mesa, como señalaremos más adelante.

8.4.2. Cómics palíndromos y reversibles

En la sección 7.6.2 se exploró con detenimiento las posibilidades del cómic palíndromo y su potencial para generar estructuras multilineales. Sin embargo, todos los ejemplos que se comentaron quedaban restringidos al marco de la tira o de la página. La diferencia cuando la historia se desarrolla a través de varias páginas es que entra en juego la estructura del códice. Es decir, la lectura no solo se produce de arriba abajo y

de izquierda a derecha (y viceversa), sino que además se avanza y se retrocede en el códice, pasando páginas hacia adelante y hacia atrás.

De nuevo Lécroart es uno de los autores que más ha experimentado con esta restricción, que como vimos se encuentra en el listado del Oubapo. Si el *Oupus 2* del colectivo incluía ya una historia de varias páginas llamada "L'affaire est bouclé", el autor francés ha llegado incluso a publicar un álbum completo palindrómico: *Cercle vicieux* (2000) (**FIG. 8/37**). En esta obra varios personajes intentan reparar una máquina del tiempo y, de nuevo, predomina el humor verbal típico de Lécroart. Una vez más, el autor se sirve de frases sin terminar (en esta ocasión el científico loco es, además, tartamudo) para generar secuencias que cambian dependiendo del orden de lectura. La diferencia con otros de los ejemplos que hemos visto anteriormente es que se trata de una obra de 30 páginas, por lo que es a partir de la página 15 cuando la historia comienza a repetirse, pero al revés.

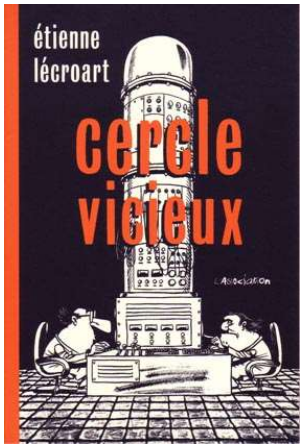


FIG. 8/37. Lécroart, É. (2000). *Cercle vicieux*. París: L'Association.

Alan Moore es otro de los autores que ha experimentado con esta tipo de formas y, de hecho, ha llegado a señalar su preferencia por "la estructura elíptica básica, donde los elementos al principio de la historia reflejan los eventos que van a ocurrir al final, o donde una frase o imagen particular se utilizan al principio o al final funcionando como sujetalibros para dar una sensación de orden y unidad a la historia que se desarrolla entremedio."[206] Esto se ve reflejado en algunas de sus historias cortas para *2000 AD*, enmarcadas en la ciencia ficción y que a menudo experimentaban con la representación del tiempo y reflejaban viajes temporales. Uno de los ejemplos más conocidos es "The Reversible Man" (1983), publicado en el número 308 de la revista *2000 AD* y dibujado por Mike White. Se trata de una historia de cuatro páginas que cuenta la vida de un hombre normal pero comenzando desde el momento de su muerte y finalizando con su

[206] "basic elliptical structure, where elements at the beginning of the story mirror events which are to happen at the end, or where a particular phrase or a particular image will be used at the beginning and the end acting as bookends to give the story that takes place in between a sense of neatness and unity" (Moore, 2003, p. 15).

nacimiento, narrada por el protagonista a través de los cartuchos. Se produce así un efecto de desnaturalización del cómic como arte secuencial (se invierten los efectos de causa y consecuencia), enfatizado en algunas palabras (sobre todo nombres) que cambian de orientación. Pese a no tratarse de un cómic estrictamente palindrómico, lo cierto es que es probable que el lector se vea inclinado a reconstruir la historia al revés tras finalizarla (o incluso durante la propia lectura).

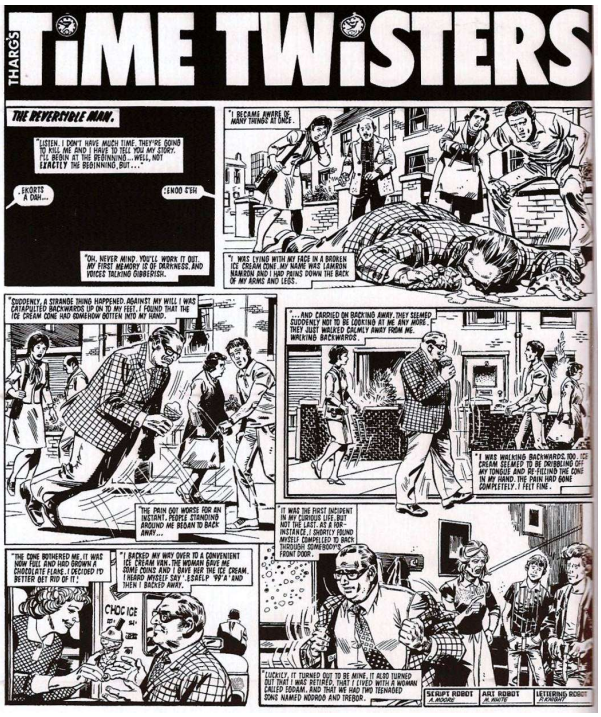


FIG. 8/38. Moore, A. (guion) & White, M. (dibujo). (1983). "Tharg's Time Twisters. The Irreversible Man", *2000 AD*, nº 308.

Moore también experimentó con una estructura palindrómica en el quinto capítulo de *Watchmen*, uno de los más conocidos. Como es sabido, la famosa novela gráfica de Moore y Dave Gibbons fue publicada en doce *comic books* antes de recopilarse en un único volumen, por lo que el capítulo cinco es originalmente el número cinco de la serie. El título del mismo, "Fearful Symmetry", alude a un poema de William Blake incluido al final del número, pero también a la estructura del número/capítulo, que repite la misma composición de página de manera palindrómica: la primera página corresponde con la última (página 28), la segunda con la penúltima (página 27), etc. Sin embargo, los autores no se limitan simplemente a repetir la misma composición, sino que a menudo incluyen a los mismos personajes o repiten patrones cromáticos y/o

símbolos recurrentes[207]. El centro de esta estructura palindrómica se encuentra en las páginas 14 y 15[208] (**FIG. 8/39**) que reflejan una escena de acción sin palabras en la que Adrian Veidt (antes conocido Ozzymandias) neutraliza a un hombre que intenta asesinarle. Se trata del único lugar en el que se genera una doble página, unida por una viñeta central que ocupa un espacio central en ambas páginas. La doble página, además, se encuentra repleta de representaciones simétricas. La viñeta central, por ejemplo, muestra una equis formada por la uve mayúscula del fondo (que apunta también al número/capítulo V de la obra) y los cuerpos de los combatientes; además, la cabeza del asesino que cae a la fuente corresponde con la cabeza dorada del faraón (ambas están reflejadas en el agua de la fuente). Las dos aparecen enfrentadas de nuevo en la última viñeta, cuando Veidt estampa la cabeza del asesino contra la figura de la fuente. En esta misma viñeta aparece también otra referencia al *smiley* manchado de sangre, motivo visual recurrente de *Watchmen*, aquí representado por la flor amarilla de Veidt manchada de la sangre del combate. Es posible, en cualquier caso, leer "Fearful Symmetry" (y, en general, *Watchmen*) sin darse cuenta de todos estos detalles de estructura profunda, pero la forma palindrómica que emplean Moore y Gibbons articula esta entrega de la serie y confiere profundidad simbólica para el lector más atento, que una vez sea consciente del recurso no podrá evitar ir hacia adelante y hacia atrás en las páginas para comparar las viñetas.

[207] Dada la complejidad de comparar cada viñeta con su correspondiente, merece la pena destacar que Pedro V. Ribeiro (2016) las recoge juntas y las compara en un interesante artículo.

[208] La mayoría de los lectores han leído la obra en su formato de novela gráfica, en el que se pierde el efecto recreado en este momento culmen que coincide con las páginas centrales (y la grapa) del comic book, demostrando más efectivamente la estructura palindrómica.



FIG. 8/39. Moore, A. (guion); Gibbons, D. (dibujo) & Higgins, J. (color). (1987). *Watchmen*, nº 5, *Fearful Symmetry* (pp. 14 y 15). Nueva York: DC Comics. Doble página.

Nogegon (1990), tercer volumen se la serie *Las tierras huecas*[209], de Luc et François Schuiten, también emplea una estructura similar. El álbum anuncia la estructura de palíndromo[210] ya desde el propio título de la obra (que se puede leer de derecha a izquierda), que da nombre al planeta al que llega la protagonista, Nelle, en busca de su amiga Oliva. Esta última trabajó como modelo de Natan (y fue su amante), un escultor de estatuas llenas de movimiento y creadas a partir de vapores. Pese a su inicial desconfianza y animosidad hacia el hombre, al final acabará colaborando con él en sus esculturas y repitiendo la vida de su amiga. El mundo de Nogegon se caracteriza

[209] *Las tierras huecas* (*Les Terres creuses* en francés) está ligado estética y temáticamente a *Las ciudades oscuras* (*Les cités obscures*), otro universo de la historieta creado por François Schuiten y Benoît Peeters que ha dado lugar a numerosas obras desde la publicación del primer volumen (*Les Murailles de Samaris*) en 1983.

[210] La importancia del formato como vehículo significativo de la historia es evidente. Sin embargo, el efecto que buscan los autores se destruyó en adaptaciones como la realizada en España, donde se publicó junto a otra historia (Bordes, 2017, p. 212).

por su débil gravedad (el principal medio de transporte es el salto), su continua simetría y el carácter burocrático que organiza la vida del planeta y sus habitantes. Sería posible perfectamente, como en el caso que acabamos de analizar de *Watchmen*, obviar la estructura del álbum durante la lectura, aunque en este caso a partir de la página 36 la numeración comienza de nuevo, repitiéndola con un apóstrofo y de manera retrógrada (36', 35', etc.) hasta al final. En la **FIG. 8/40** se puede observar el momento en el que el álbum comienza a ser palíndromo. En estas dos páginas, además de la propia composición de página repetida inversamente (con el mismo tamaño de las viñetas), se puede observar el juego de semejanzas y contrastes que emplean Luc y François Schuiten en las imágenes que contiene cada viñeta.



FIG. 8/40. Schuiten, L. (guion) y Schuiten, F. (dibujo). (1991). N*ogegon. Las tierras huecas 2*. Barcelona: Norma Editorial.

En algunos momentos el álbum realiza un ejercicio explícito de metacómic al hacer referencia a la propia estructura de la obra. En la página 23, un "colector de axistas" (una especie de documentalista de Nogegon) con claras resonancias borgianas indica la presencia de "un eje de simetría temporal que se sitúa justo en el centro de una historia, entre la subida hacia al amor y el descenso hacia el odio. La segunda parte es la reproducción inversa de la primera. El eterno flujo y reflujo del tiempo" (Schuiten

& Schuiten, 1991, p. 23). Sin embargo, en el reverso de la historia, otro colector de axistas señala que, en realidad, se trata de "'un espejo roto', accidental o voluntariamente" (Schuiten & Schuiten, 1991, p. 23'). Se trata de dos de las muchas referencias en el álbum tanto a la estructura de la obra como a la trayectoria de la protagonista.

Pasemos ahora a explorar la categoría de obras que podemos enmarcar dentro de la reversibilidad. Como ya sabemos, este recurso del cómic, pese a lo innovador y rupturista que pueda parecer, ya estaba presente en el origen del cómic como generador de series como los *Upside Downs* de Verbeek (FIG. 4/33) o entregas puntuales de otras series como Gasoline Alley (FIG. 4/34). Por otra parte, a lo largo de este trabajo, sin ser propiamente reversibles, ya hemos visto en otras secciones ejemplos en los que se obliga al lector a girar el códice entre sus manos para ver a los personajes y los bocadillos en su orientación, como ocurría en algunos ejemplos de lectura circular. En el caso de la FIG. 6/12, el lector podía acompañar el movimiento impuesto por la espiral de culpa de Peter Parker, mientras que en la FIG. 6/14 la interacción con el formato cobraba protagonismo, pues solo el lector era capaz de librar a las protagonistas del bucle en el que estaban inmersas (que por momentos obligaba a leer el cómic al revés).

Asimismo, el Oubapo considera la lectura reversible como una de las restricciones del repertorio oubapiano y reconoce claramente la obra de Verbeek como precursora (Groensteen, 2002, p. 29). Una vez más aparece en nuestro trabajo la obra de Lécroart, quien hace uso del recurso en obras en las que las imágenes son reversibles 180 grados como "Viceversa" (**FIG. 8/41**), obra que entronca directamente con la larga tradición de imágenes ambiguas que abordamos en su momento.



FIG. 8/41. Lécroart, É. (2000). "Viceversa", *Oupus 3. Les Vacances de l'Oubapo*. París: L'Association.

Por último, y en ningún caso con la intención de ser exhaustivo, podemos mencionar el uso de la reversibilidad por parte de Fred, un maestro de la innovación del lenguaje del cómic. En *À l'heure du second "T"* (1975), otro de los álbumes de su serie *Philémon*, el protagonista parte, junto a Barthélémy, en busca de la letra "A" de la palabra *Atlantique*. En un momento, un manu-manu, una extraña criatura en forma de mano gigante, arranca un trozo de montaña, revelando una escalera invertida en la roca. Philémon invita a Barthélémy (y, por consiguiente, al lector) a descender para, paradójicamente, subir la escalera (cuyo espacio está unido por un fondo continuo). Las tres viñetas de la segunda fila muestran los bocadillos invertidos 180 grados, aunque la dirección de lectura se mantiene de izquierda a derecha (de derecha a izquierda sí se invierte el álbum para leer los bocadillos mejor).



FIG. 8/42. Fred. (1975). Philémon. *À l'heure du second "T"* (p. 51). París: Dargaud.

Hasta aquí, hemos analizado cómics que emplean puntualmente la reversibilidad en el espacio de la página o la doble página. Ahora, sin embargo, nos centraremos en la reversibilidad a nivel del códice, es decir, cuando no se trata de un uso puntual, sino que afecta a la concepción total de la obra y su formato. Varias obras dentro de la historieta emplean un recurso que ya vimos en literatura experimental y en obras infantiles y juveniles (FIG. 3/37 y FIG. 3/38). Se trata de cómics con dos portadas, y por lo tanto dos

comienzos diferentes con al menos dos líneas narrativas que concluyen en la sección central del libro. No solo se produce un efecto multilineal que desafía la continuidad narrativa habitual del códice de principio a fin, sino que obliga al lector a tomar decisiones, pues puede comenzar la lectura de la obra por dos lugares diferentes. Para cambiar de una historia a otra, además, el lector se ve obligado a girar 180 grados el códice, interactuando con el libro como objeto de manera consciente.

Existen diversas obras que emplean este recurso dentro de la historieta, pero nos centraremos tan solo, a modo de ilustración, en tres ejemplos de distintos formatos y características. El primeo es *L'épaisseur du miroir* (1995), la cuarta entrega de la serie *Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves*, de Marc-Antoine Mathieu. El universo de la serie debe mucho a la obra de autores como Borges o Kafka (de hecho, el nombre del apellido del protagonista es la inversión fonética del apellido del escritor de Praga), con la particularidad de que el absurdo se transmite a través de códigos de lenguaje historietístico y alteraciones físicas de las obras. Cada entrega de la serie, pese a respetar el formato tradicional del álbum franco-belga de 48 páginas, contiene una particularidad que lo aleja de la convencionalidad; en el caso que nos ocupa, la historia contiene dos portadas (y por tanto, dos comienzos) que contienen las imágenes del protagonista pero invertidas y con un fondo de distinto color (blanco y negro, respectivamente): *Le début de la fin* y *La fin du début* (**FIG. 8/43**). La obra es rica en todo tipo de juegos de reflejos e inversiones (espejos, simetrías gráficas, palíndromos, espacios arquitectónicos al revés, etc.) y presenta dos líneas narrativas divididas en capítulos con grandes semejanzas (con nombres invertidos como el título; por ejemplo, "Le rêve du reflet" y "Le reflet du rêve"), que convergen en el capítulo 5, donde Julius Corentin Acquefacques atraviesa un espejo y finaliza cada parte (o da comienzo a la siguiente). *Le début de la fin* ("El principio del fin") está acompañada del número 1 y *La fin du début* ("El fin del principio") del número 2, lo que podría indicar al lector qué parte leer primero. Sin embargo, como expresan los títulos, se trata de una obra circular, que puede leerse del comienzo al final y del final al comienzo; el formato códice, además, permite al lector comparar los capítulos y descubrir las numerosas correspondencias existentes entre las dos partes en una lectura no lineal a través de saltos.



FIG. 8/43. Mathieu, M.-A. (1995). *Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves*. *L'épaisseur du miroir*. París: Delcourt. En la imagen se pueden ver las dos portadas de la obra.

El mismo formato es empleado también, con un mayor número de páginas (208), en *El Boxeador* (2016), de Manolo Carot y Rubén del Rincón (**FIG. 8/44**). En este caso, el códice doble con dos portadas sirve no solo para confrontar las historias de Héctor y Rafa (dos boxeadores con vidas y estilos de boxeo muy diferentes), sino los dos estilos de dibujo de los dos autores, en una suerte de "combate artístico". Las dos historias, además, contienen numerosas conexiones y aspectos que las unen, tanto en el nivel narrativo (trasfondo personal y familiar de los personajes) como estilístico (una paleta reducida de rojos, con el evidente simbolismo tradicional de la sangre, la violencia y la pasión). El enfrentamiento, por otra parte, es también real, puesto que los dos púgiles llegan a combatir en lo que representa el culmen de la obra. Del Rincón y Carot emplean para su obra un códice doble que además es apaisado, por lo que se distingue aún más del resto de publicaciones. Los propios autores reconocen la singularidad del formato, así como el énfasis en la materialidad y el efecto que tiene en la lectura de la obra:

> En definitiva en esta era de tablets y leer en el ordenador, el hecho de que el objeto del libro fuese estéticamente bonito y justificado, le daba ese valor que nunca tendrá en formato digital. Nuestro libro es para girarlo, moverlo, volverlo a girar, darle la vuelta... hemos descubierto que los lectores han encontrado una manera nueva de leer el libro que nosotros no habíamos pensado, y eso es genial. (Jiménez, 2016)

El boxeador no contiene ninguna pista de qué parte debe leerse primero, por lo que el lector deberá decidir con qué historia comenzar. Este hecho, que no parece tan crucial, puede tener cierta importancia, pues el lector llegará a la segunda historia tras haber leído la que haya elegido como primera, con todo lo que eso significa en cuanto a la perspectiva del personaje en los hechos que se narran.

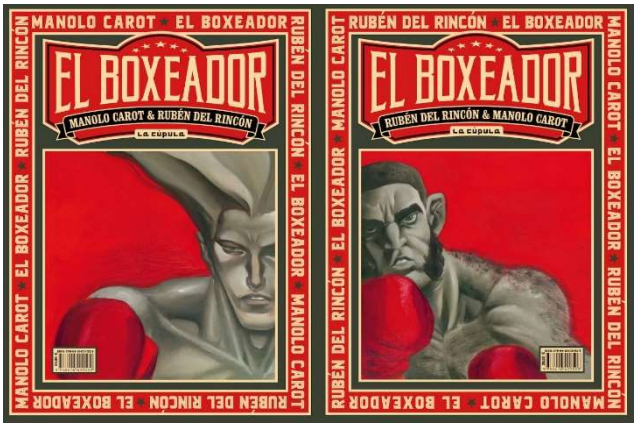


FIG. 8/44. Carot, M. & Rincón, R. del. (2016). *El boxeador*. Barcelona: La Cúpula. Las dos portadas han sido orientadas verticalmente en la imagen, ya que en realidad se trata de un formato apaisado.

Por último, concluimos esta sección volviendo a los pequeños formatos. Les bons gros flips es una de las colecciones de la editorial independiente Éditions FLBLB, sello centrado en la publicación de obras ilustradas o en torno a la imagen (cómics, fotonovelas, diarios de viaje, etc.). Las obras de esta colección son folioscopios (*flip books* en inglés), libros que se sirven del efecto de persistencia retiniana para transmitir una ilusión de movimiento a través de elipsis muy breves entre el recto de las páginas. Se podría, desde luego, afirmar que no se trata estrictamente de cómics, pero el formato de estas obras puede resultar interesante para finalizar esta sección. Como los dos otros ejemplos que hemos analizado, Les bons gros flips se presentan como códices dobles de reducido tamaño (12x7 cm), que los convierte casi en objetos curiosos de coleccionismo y facilita una manipulación fluida, puesto que caben en la palma de la mano. Pero su particularidad principal quizás sea el grosor (con sus 25 milímetros "hacen daño al pulgar" [211], como bromean los propios



FIG. 8/45. Al-Azar. (2017). *Première matière / Matière première*. Poitiers: Éditions FLBLB. En la imagen se pueden ver las dos portadas de la obra.

[211] "font mal au pouce" (Éditions FLBLB, 2018).

editores) y, sobre todo, el hecho de que se aprovecha el verso de la página para incluir otra historia. Por ejemplo, en *Première matière / Matière première* (2017) (**FIG. 8/45**), de Al-Azar (Alejandro Zalazar), asistimos a una doble historia que acaba siendo circular: en *Première matière*, de la creación del mundo a la evolución de los seres vivos hasta llegar al hombre; en *Matière première*, la historia del hombre más allá de la muerte hasta llegar a Dios y de vuelta a la creación del mundo.

8.5. Códices alterados

Hasta el momento, hemos analizado obras que, de una manera u otra, se podían enmarcar dentro de la estructura del códice[212]. Es decir, incluso en los casos que subvertían su funcionamiento tradicional (como, por ejemplo, su linealidad o su manipulación u orientación), la estructura del códice seguía siendo la misma: cuadernos plegados, cosidos que forman páginas (normalmente empleando las dos caras) encuadernadas, con un lomo y cubiertas. En esta sección, sin embargo, exploraremos obras que se separan parcialmente de esta estructura básica del códice, pero sin abandonarla del todo. Esto es, las obras que veremos siguen siendo objetos identificables como libros convencionales (al menos, en su aspecto exterior), pero una vez abiertos resulta evidente que existe un elemento que los distancia y distingue del códice convencional.

8.5.1. Nuevos dispositivos de lectura dentro del códice

En primer lugar, se tendrán en cuenta obras que, dentro de la apariencia externa de códice convencional, encierran un mecanismo que lo subvierte, bien a través de dispositivos que sustituyen el paso convencional de las páginas o bien por medio de articulación que multiplica el número de códices.

[212] Excepto, quizás, como ya señalamos, en el caso de la concertina y el póster, que podían llegar a presentar grandes espacios continuos ininterrumpidos. Aunque, como ya vimos, los cuerpos de la concertina funcionaban a menudo como las páginas de un códice.

El códice convencional de páginas cosidas y encuadernadas es el vehículo predominante en la tradición literaria moderna, lo que, como ha tratado de demostrar este trabajo, ha sido extendido al discurso del cómic. Un ejemplo de desviación de este modelo lo encontramos en la encuadernación de anillas. Más habitual en materiales de escritura como el cuaderno o en encuadernaciones fuera del circuito editorial tradicional (boletines, apuntes, etc.), este formato no ha recibido apenas atención crítica, puesto que una obra encuadernada de esta forma no suele suponer ninguna innovación mayor en la navegación lectora. No existen numerosos ejemplos de cómics en este formato. Uno de los pocos ejemplos que hemos encontrado es *Les papiers de Broussaille*, de Frank (Pé), número especial recopilación de su conocida serie *Broussaille*. El número está concebido como un cuaderno de dibujo o de bocetos (**FIG. 8/46**), en el que las páginas son independientes y tienen una apariencia simulada de páginas arrancadas, haciendo el formato elegido más significativo (además de constituir una pieza de coleccionista). Sin embargo, nada cambia en el mecanismo de lectura, salvo que las anillas se encuentran en la parte superior (y no a en la izquierda) y que, gracias a la espiral, el libro puede quedar abierto en cualquier página sin ayuda de ningún soporte.

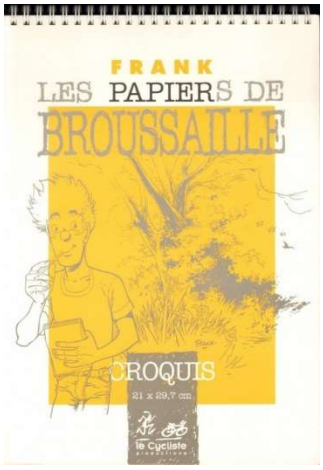


FIG. 8/46. Frank. (1993). *Les Papiers de Broussaille*. París: Le Cycliste.

No obstante, este mecanismo puede ser empleado para subvertir completamente la lectura tradicional, como ocurre en *La última obra maestra de Aaron Slobodoj* (2005), de Jose Carlos Fernandes. En esta obra, las páginas se dividen en dos mitades: una mitad superior ocupada por una imagen sin texto y una inferior consagrada exclusivamente al texto (**FIG. 8/47**). Las páginas están unidas por anillas situadas en la parte izquierda, lo que permite fijar cualquiera de las dos mitades (el texto o el dibujo) mientras el lector avanza (o retrocede) en la lectura de la otra mitad, como ya vimos en algunas obras infantiles (FIG. 3/39 y FIG. 3/40). Se genera así un original dispositivo susceptible de múltiples lecturas, que hace hincapié en el carácter multimodal del cómic. Para abrir aún más las posibilidades combinatorias del dispositivo, Jose Carlos

Fernandes plantea una obra que recurre a la estrategia narrativa del manuscrito encontrado: el cómic se presenta así como *Big Bang*, una obra rescatada del misterioso Aaron Slobodj[213]. Asimismo, Fernandes inventa parcialmente todo un aparato paratextual (introducción, análisis de la obra, notas biográficas, bibliografía, etc.) que enmarca la obra. El volumen se rodea, así, de un halo de expectativas y recurre al humor para presentar una obra maestra perdida de la historia del cómic, como hacía Dylan Horrocks en *Hicksville* (1998). Esta última transcurre en una ciudad cuyos habitantes son expertos en cómics y donde existe una biblioteca repleta de obras maestras perdidas de la historieta, una suerte de repositorio utópico del cómic que hace referencia al potencial del cómic como medio frente a su histórica marginalización cultural (**FIG. 8/48**).

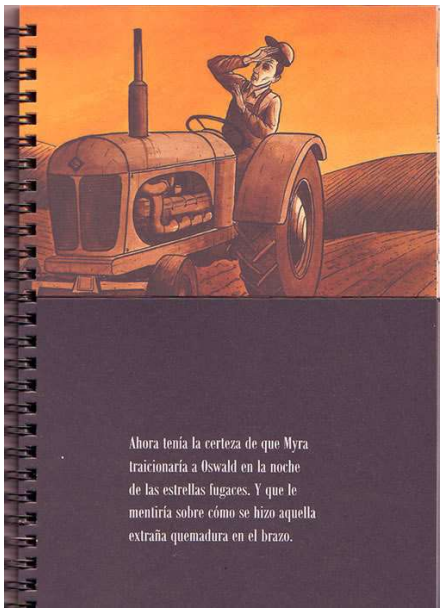


FIG. 8/47. Fernandes, J. C. (2005). *La última obra maestra de Aaron Slobodoj*. Madrid: Devir.



FIG. 8/48. Horrocks, D. (2001). *Hicksville*. Montreal: Drawn and Quarterly.

Fernandes se sirve del dispositivo de lectura creado no solo para reflexionar sobre la fragmentariedad de las obras de arte en general, sino también acerca del lenguaje del cómic y el papel del lector en este medio. Como señala Pereira, "le toca así

[213] Un autor que, como nos cuenta Fernandes, "se encargó de eliminar sistemáticamente las huellas que dejó en los más diversos ámbitos de las artes plásticas y la música erudita" (Fernandes, 2005). Como se puede ver en otros trabajos como *La peor banda del mundo*, Fernandes acostumbra a incluir referencias e intertextos en sus obras de numerosos autores reales e imaginarios.

al lector desempeñar un papel activo en una o varias configuraciones de los fragmentos. ¿Pero no es ese papel activo, en el límite, siempre una tarea que compete al lector, en general, y al del cómic, en particular?"[214] Las asociaciones entre texto e imagen son inagotables, aunque estas combinaciones no suelen ir más allá de ciertos motivos y ciertas conexiones temáticas. Las posibilidades de generar una historia (o historias) recaen casi completamente en el lector, cuya paciencia será puesta a prueba por la obra al pasar continuamente las páginas, hacia adelante o hacia atrás, intentando generar nuevas secuencias.

Otro caso interesante de códice modificado lo encontramos en *Meanwhile* (2010), de Jason Shiga. Shiga, licenciado en matemáticas, ya había experimentado con la diagramática en un formato similar al empleado por Fernandes en *Hello World* (2002), una de sus primeras obras, en la que dividía un volumen encuadernado con anillas para concebir una obra tremendamente interactiva: en la parte superior se generaba la historia, mientras que en la inferior se recogían los objetos que el protagonista iba obteniendo, como si fuera un videojuego (**FIG. 8/49**). En *Meanwhile*, Shiga concibe un complejo volumen que aplica el uso de la esquemática que vimos en la sección anterior al nivel del códice. El lector debe realizar continuamente elecciones en el camino a seguir a través de unos finos tubos que "pueden viajar de derecha a izquierda, izquierda a derecha, de arriba abajo o de abajo arriba"[215], como se explica en las instrucciones de la primera página que indican que "no se trata de un cómic cualquiera". Estos tubos conectan las viñetas, tanto dentro de la página o la doble página (como ya vimos, dentro de la literatura infantil, en la FIG. 3/36), como a través de todo el volumen (**FIG. 8/50**). Para ello Shiga diseña un códice de páginas gruesas y de papel brillante que a derecha e izquierda contienen pestañas que sobresalen para realizar las transiciones a través de la obra.

[214] "Cabe, assim, ao leitor desempenhar um papel ativo numa ou em varias reconfi gurações dos fragmentos. Mas não é esse papel ativo, no limite, sempre uma tarefa que cabe ao leitor, em geral, e ao de banda desenhada, em particular?" (Pereira, 2016, p. 278).

[215] "may travel right to left, left to right, top to bottom, or bottom to top" (Shiga, 2010).

La historia comienza con un dilema aparentemente sencillo: Jimmy quiere un helado y tiene que elegir entre vainilla y chocolate. El primer sabor lleva al lector a una historia de rápida conclusión sin apenas eventos, pero el segundo desencadena una serie de complejos acontecimientos con múltiples finales e innumerables saltos de página. Como ya vimos en el caso de Lécroart (FIG. 5/153), de nuevo la temática de ciencia ficción refuerza el dispositivo de la obra, ya que Jimmy acaba en un laboratorio donde se le invita a jugar con una máquina del tiempo, un artilugio que puede desencadenar el juicio final y un aparato que permite transferir recuerdos entre dos personas. Gracias a estos objetos, la trama se va complicando con recorridos cada vez más complejos que provocan la relectura frecuente de las mismas viñetas y secuencias; *Meanwhile*, como anuncia la portada, presenta 3.856 lecturas diferentes.



FIG. 8/49. Shiga, J. (2002). *Hello World*. Autopublicado.

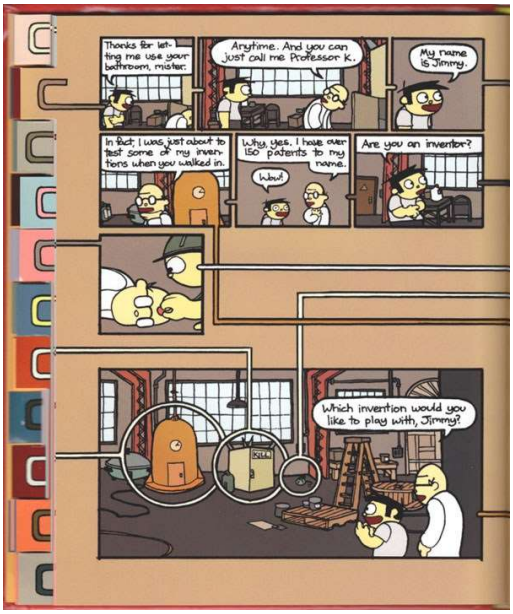


FIG. 8/50. Shiga, J. (2010). *Meanwhile*. Nueva York: Harry N. Abrams.

Cabe mencionar, por otra parte, que en ocasiones se requieren códigos para progresar en la historia, por lo que el lector puede verse "atrapado" en varias secuencias hasta que realiza el recorrido correcto para desvelar el código (aquí se requiere la complicidad del lector para restringir su lectura a las trayectorias de los tubos, pues a menudo la visión periférica le hará percibir secuencias que no ha leído). La conexión con los libros de Elige tu propia aventura es evidente (de hecho, uno de los creadores de

esta serie escribe una de las recomendaciones de la contraportada); sin embargo, resulta muy difícil dar marcha atrás y elegir otro camino debido a la multitud de tubos existentes, que cambian continuamente de página y en ocasiones se presentan incluso en forma de laberinto, haciendo necesario seguir su trayectoria con el dedo. La interacción física con el libro y el espíritu lúdico que contiene es, como vemos, una parte clave de la experiencia de leer la obra de Shiga, que emplea páginas a las que no se puede llegar por los tubos (hay que hojear el libro en el orden convencional, es decir, obliga al lector a hacer trampa para poder acceder a ellas[216]).

Por último, analizaremos en esta sección obras que, pese a tener una apariencia exterior convencional, una vez abiertas se desdoblan en múltiples códices. *Burning Building Comix* (2013), de Jeff Zwirek, se presenta en un volumen apaisado que, en realidad, se abre en vertical (**FIG. 8/51**). Una vez abierto se muestra el alzado de un alto bloque de edificios, dividido en dos cuadernos por la mitad que pueden abrirse independientemente. En cada cuaderno hay contenidos cinco niveles del edificio, cada uno de los cuales equivale a una vivienda con diferentes inquilinos. Se generan, de esta manera, 10 historias paralelas que se desarrollan en 10 filas de viñetas, mostrando de nuevo un ejemplo del modelo arquitectónico de cómic de bandas similar a otras obras ya analizadas (FIG. 7/19 y FIG. 7/20). La obra se presenta como "una experiencia única de lectura de cómic, opuesta al método tradicional de lectura" (Zwirek, 2013), pues indica que se realiza de abajo arriba. El fuego comienza en plantas inferiores y va



FIG. 8/51. Zwirek, J. (2013). *Burning Building Comix*. Wayne: Imperial Press.

[216] *Inside UFO 54-40* (1982), novela de Edward Packard dentro de la serie Elige tu propia aventura, ya empleaba un mecanismo similar, pues uno de sus pasajes no era accesible a través de ningún recorrido y obligaba a romper las reglas de lectura de este tipo de obras.

subiendo, provocando diferentes reacciones en los inquilinos, incluyendo solapamientos (especialmente en los dos últimos niveles, que dan verdadero sentido a la obra). La obra no emplea texto (incluso en los bocadillos de los personajes se emplean iconos), pues se centra en la representación de lo gestual en secuencias cómicas en las cuales los personajes se dan cuenta de la presencia del fuego e intentan escapar de la vivienda.

La editorial polystyrène ha experimentado también con libros-objeto similares. Por ejemplo, *Lignes noires* (2012), de Adrien Thiot-Rader y Ludovic Rio, consiste en un cómic policiaco presentado en un libro que se desdobla en tres cuadernos apaisados cuyas 24 páginas se pasan de abajo arriba (**FIG. 8/52**). Cada una de las tres partes ("La fuite"-La huida-, "En avant" -Adelante- y "Des hommes ordinaires" -Hombres corrientes) proponen puntos de vista de los diferentes personajes de la historia. De esta manera, el lector reconstituye la historia bien leyendo paralelamente las tres historias o bien una tras otra (en cualquier orden), u, obviamente, cualquier combinación de estos dos métodos. En este caso, vemos cómo el uso productivo del formato produce una multilinealidad buscando un objetivo narrativo muy concreto: ofrecer tres focalizaciones internas correspondientes a tres personajes, cuyas visiones parciales y subjetivas se complementan. Huelga decir, por tanto, que la obra contiene un gran potencial de relectura.



FIG. 8/52. Thiot-Rader, A. & Rio, L. (2012). *Lignes noires*. Rezé: éditions polystyrène.

Finalmente, otra obra más reciente de la misma editorial, *Le trésor mathématique de Polybius* (2017), de Pedro Stoïchita, emplea un formato similar. En este caso, los cuadernos son cuatro (con diez imágenes cada uno) y la combinación es de imágenes sin texto (**FIG. 8/53**). Sin embargo, el aparato paratextual, como ocurría en *La última obra de Aaron Slobodj*, tiene una gran importancia. Una vez desplegada la obra y antes de comenzar su lectura, el lector se encuentra con una introducción a la obra (con diversas notas). El objeto se presenta como una adaptación al papel de un misterioso aparato combinatorio encontrado en un cofre de un almacén aduanero de Ellis Island y editado por una tal Society for Iconogical Conservation (Stoïchita se camufla como becario de dicha sociedad y en las notas se explican varias hipótesis acerca del creador del objeto) y la propia polystyrène. *Le trésor mathématique de Polybius* conecta explícitamente con colectivos como el Oulipo y otros autores de la historia de la literatura y de la filosofía a través de la fuerte carga intertextual de la obra. Así, aparecen nombres como Descartes, Spinoza o Raymond Lulle (Ramón Llull), y dos de los estudiosos mencionados en las notas son Jorge-Luis Perec y Georges Borges (juego con los nombres de los escritores Jorge Luis Borges y Georges Perec).

En cuanto al modo de empleo, se señala que existen diversas formas de lectura para combinar las partes (tituladas A, B, C y D respectivamente), pero se sugieren fundamentalmente tres (**FIG. 8/54**): una llamada "horizontal" (una página de cada cuaderno para generar una secuencia de cuatro imágenes), otra llamada "Grand Slam" (consistente en una serie de diez lecturas horizontales sin repetir ninguna vez las imágenes, pasando al menos una vez por cada una) y, por último, una lectura aleatoria[217] (contemplando la posibilidad de pasar más de una vez por la misma imagen). Las propias imágenes, además, presentan varias características que aumenta el poder sugerente de la obra. En primer lugar, el estilo gráfico empleado representa un homenaje a la estética del siglo XVII y autores como Vermeer. En segundo lugar, se ofrece siempre el mismo punto de vista de una estancia (como en *Here*) con una mesa, un cofre y varios cuadros

[217] A modo de anécdota personal, leí *Le trésor mathématique de Polybius* por primera vez en una terraza en la que corría el viento, que en varias ocasiones pasó las páginas de los cuadernos, generando así, en cierto sentido, una nueva forma de leer a obra.

en la que los personajes y motivos visuales (libros, dinero, peces, moscas, etc.) aparecen, desaparecen y se transforman en un ejercicio casi musical de tema y variaciones que nos recuerda el poder del efecto de trenzado en los géneros gráficos. Por último, cabe destacar que las imágenes juegan con elementos misteriosos, como un cofre (frecuentemente cerrado y candado), una doble puerta y un cuadro con una cortina (que resulta ser finalmente una representación *mise en abyme* de la propia estancia).



FIG. 8/53. Stoïchita, P. (2017). *Le Trésor mathématique de Polybius*. Rezé: éditions polystyrène.

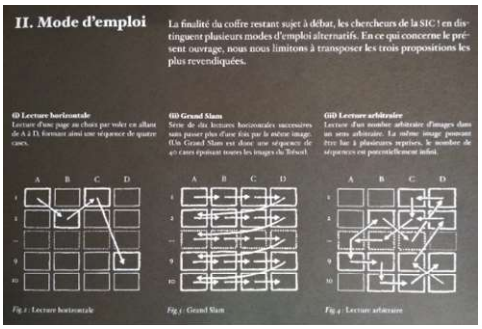


FIG. 8/54. Stoïchita, P. (2017). *Le Trésor mathématique de Polybius*. Rezé: éditions polystyrène. Formas de lectura sugeridas en la obra.

8.5.2. Cómic desplegable (*pop-up*)

Ya pudimos comprobar, en el capítulo 3, que el libro *pop-up* gozaba de una larga tradición y que había experimentado una profunda renovación en los últimos años, quizás debido a esa tridimensionalidad tan tangible que rompe con la planitud de dos dimensiones característica del libro. De hecho, de cierta manera ya hemos visto aquí algunas obras que se desplegaban (como los pósteres de Sergio García), superando así el nivel de la página y el códice. Sin embargo, en esta sección nos centraremos en códices en apariencia convencionales que contienen en su anterior algún tipo de elemento desplegable.

Además de los libros que despliegan un efecto arquitectónico al abrirlos, vimos también la relevancia de objetos y documentos contenidos dentro de volúmenes convencionales, como en el caso de *Griffin and Sabine: An Extraordinary Correspondence* (FIG. 3/25) o *S.* (FIG. 3/26). Pues bien, podemos encontrar, dentro del cómic, un ejemplo de este tipo de recurso en *Emma G.Wildford* (2017), de Zidrou y Edith.

Este álbum, cuidadosamente editado, recoge la historia de Emma, una joven escritora en los años 20 que, debido a la desaparición de su prometido en una expedición a Laponia, decide emprender su búsqueda. La obra es bastante convencional en el lenguaje y el formato, salvo en el hecho de que incluye tres documentos alojados en las páginas que el lector puede extraer, manipular y leer. Reproducidos a la manera de un facsímil, aparecen un billete de barco de Emma, una fotografía de su prometido y la carta que este le dejó antes de su viaje. Estos elementos corresponden a momentos importantes, refuerzan la autenticidad de los hechos narrados y producen un cierto efecto de intimidad nostálgica entre el lector y la obra, pues recuerdan a los diversos documentos y objetos que se guardan (y, a menudo, se olvidan) en los libros. Esto es especialmente aplicable al último de los documentos, la carta, puesto que su lectura supone un giro en la trama. El lector debe extraerla de un sobre (**FIG. 8/55**) y puede leerla también en los cartuchos de una secuencia del cómic, reforzando la identificación psicológica con la protagonista. Todos estos objetos funcionan como una declaración de amor a la tangibilidad fetichista del libro como objeto, cuya materialidad colabora activamente en el proceso de inmersión del lector en la obra.

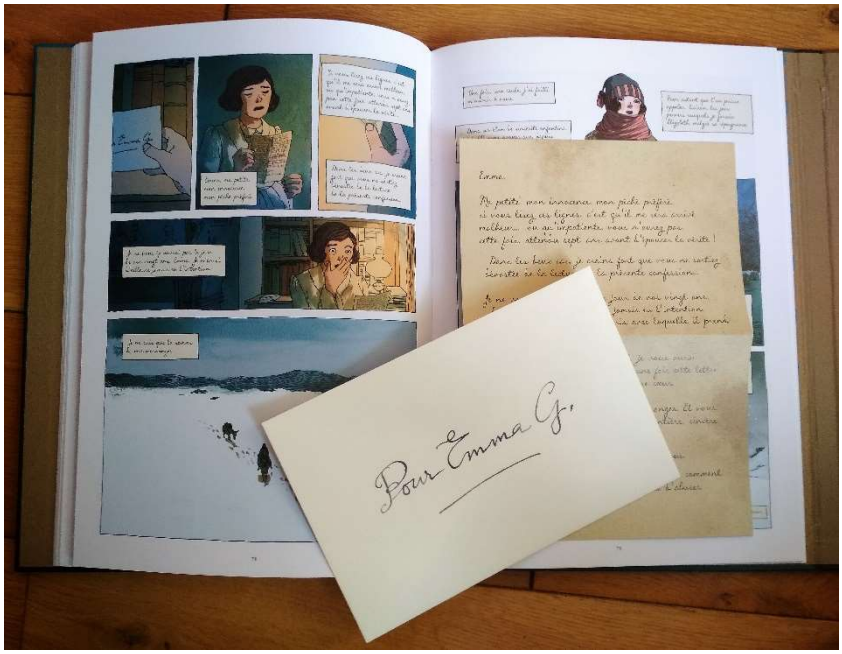


FIG. 8/55. Zidrou (guion) & Edith (dibujo). (2017). *Emma G.Wildford*. París: Éditions Soleil.

Los elementos que sobresalen y rompen con la bidimensionalidad pueden, obviamente, estar todavía ligados físicamente al códice, quedando contenidos en la página que los alberga. Así, de nuevo encontramos varios ejemplos en la obra experimental del Marc-Antoine Mathieu, concretamente en uno de los volúmenes de su serie *Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves*. Como ya se mencionó, cada número de esta serie emplea un elemento de innovación en el lenguaje de la historieta que lo diferencia del álbum convencional. En el caso de *Le Processus* (1993), el protagonista, Julius Corentin Acquefacques, confronta a su doble, que resulta ser él mismo tras ser intervenido en una operación médica que le ha provocado un sueño en el que ha abandonado la realidad bidimensional del relato. La transición entre los dos universos se realiza a partir de una espiral (motivo visual presente a lo largo del álbum), manifestada precisamente por un elemento *pop-up* que rompe con la representación en dos dimensiones (**FIG. 8/56**). El fenómeno es mencionado en la historia como "vórtice" (*vortex*) y, en un ejercicio autorreferencial habitual de la obra de Mathieu, uno de los personajes comenta antes de que el lector lo vea:

> … A decir verdad, nadie sabe exactamente qué es el vórtice. Un verdadero misterio. Las teorías sobre el mismo son numerosas… ¿Epicentro del sueño? ¿Origen de la creación? ¿Guarida de lo absoluto? ¿Corazón del tiempo?... ¿Espiral de la gran explicación? ¿Agujero blanco? ¿Avatar tridimensional? ¿Simple broma? ¿O todo esto a la vez?[218]

De nuevo, vemos que los temas filosóficos y metaficcionales en la obra de Mathieu aparecen de manera continua, pero siempre compensados con grandes dosis de humor, también constantemente presente en sus trabajos. En *Le Processus*, como ocurría ya en *L'Origine*, la trama provoca que el lector se enfrente a momentos que ya ha leído en páginas anteriores pero a la luz de nuevos eventos que los explican. De hecho, el álbum termina con las mismas viñetas del comienzo de la historia, esta vez leídas en espiral (**FIG. 8/57)**: un eterno retorno en el que el protagonista (y el ser

[218] "…A vrai dire, personne ne sait exactement de qu'est le vortex. Un vrai mystère. Les théories sont nombreuses à son sujet… Épicentre du rêve? Foyer de la création? Antre de l'absolu? Coeur du temps?... Spirale de la grande explication? Trou blanc? Avatar tri-dimensionnel? Simple gag? Ou tout cela à ala fois?" (Mathieu, 1993, p. 33).

humano) se encuentran atrapados y que nos recuerda a otros ejemplos que ya hemos analizado (entre otros, FIG. 6/13, FIG. 6/43 y FIG. 6/44).

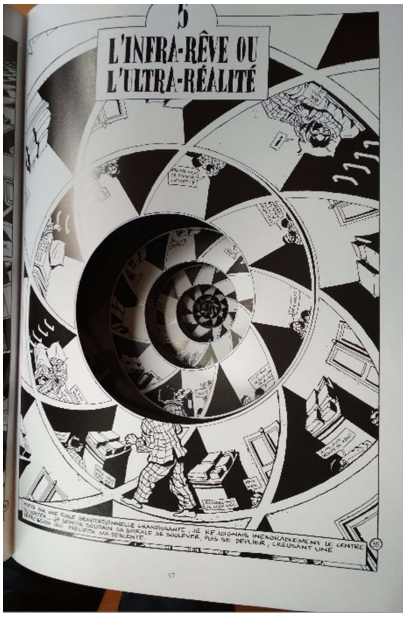


FIG. 8/56. Mathieu, M.-A. (1993). *Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves*. *Le Processus* (p. 37). París: Delcourt.



FIG. 8/57. Mathieu, M.-A. (1993). *Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves*. *Le Processus* (p. 46). París: Delcourt.

No solo en la serie *Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves* utiliza Mathieu elementos que rompen la bidimensionalidad de la página. Encontramos otro ejemplo muy significativo en *Sens* (2014), una obra sin palabras en la que un personaje con sombrero (similar en apariencia a Julius Corentin Acquefacques) cuyo rostro nunca vemos avanza erráticamente por grandes espacios ("desiertos existenciales" que recuerdan a los dibujos Moebius) siguiendo las flechas que encuentra a través del camino. La obra solo emplea una imagen por página (al igual que ocurría, como ya vimos, en las novelas sin palabras, aunque en el caso de *Sens* empleando también el verso de la página), lo que ralentiza el ritmo de lectura, que se plantea como un viaje iniciático/trascendental en el que resuenan temas filosóficos como el paso de tiempo, el absurdo de la existencia o la muerte. Mathieu juega así con estos temas ya desde el título, sentido (*sens*) como dirección de la trayectoria (de ahí las flechas) pero también sentido último de la vida.

Hacia el final de la obra aparece una gran página desplegable, completamente en blanco excepto un pequeño espacio ocupado por unas flechas. Se trata de un mensaje cifrado, que solo puede decodificarse volviendo a páginas anteriores. En realidad, la portada no contiene título como tal (su lugar lo ocupa una flecha negra apuntado hacia la derecha, →), pero en las primeras páginas se repite la imagen de la portada con el nombre de la obra y el autor codificados a través de un alfabeto a base de flechas inventado por Mathieu. Sin ninguna instrucción disponible, el lector deberá darse cuenta de este hecho para revelar los mensajes ocultos. Así, la frase del póster desplegado anuncia simultáneamente al protagonista y al lector: "Usted está aquí" (*Vous êtes ici*) (Mathieu, 2014). La frase recuerda, no sin humor, a las indicaciones presentes en los mapas turísticos, y apunta sin duda a temas filosóficos y existenciales a través del gran vacío blanco que la rodea. La aceptación del absurdo de la condición humana (y la rebelión contra el mismo) está conectada con la filosofía de autores como Albert Camus y está muy presente en *Sens* y en toda la obra de Mathieu. También es habitual en sus trabajos, como ya sabemos, la llamada de atención a la materialidad del libro como objeto. La acción de desplegar el póster (y su "absurda" cantidad de blanco) es replicada en una de las dobles páginas en la que aparecen reflejadas dos manos sosteniendo un volumen muy similar al de *Sens*, provocando en las manos reales del lector un efecto alucinado de *mise en abyme* (**FIG. 8/58**) y conectando así con la realidad intratextual y la realidad extratextual del propio códice que el lector maneja. En definitiva, Mathieu plantea una experiencia única de interacción con el libro físico, prácticamente imposible de replicar en los libros electrónicos.

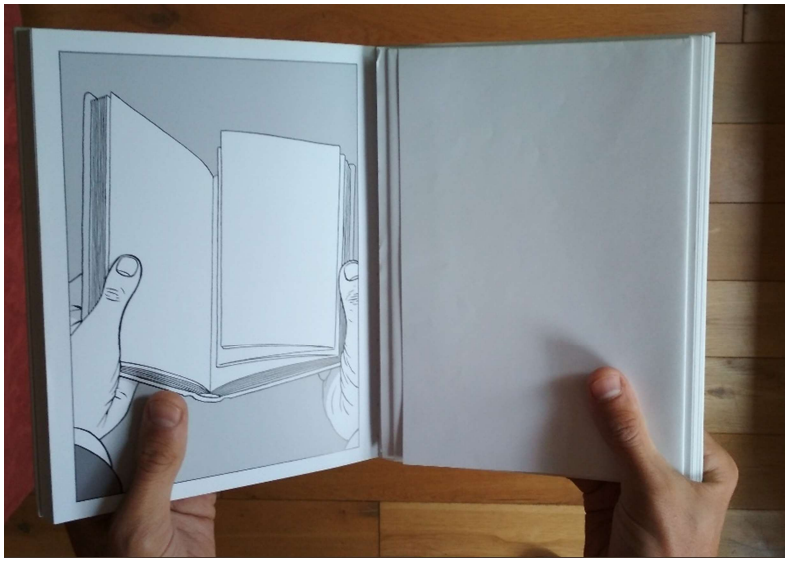


FIG. 8/58. Mathieu, M.-A. (2014). *Sens*. París: Delcourt. Doble página.

Otro cómic modificado que enfatiza de manera similar el carácter físico del libro es *Le ragazze nello studio di Munari* (2010), de Alessandro Baronciani. Lo primero que sorprende al hojear esta obra es su uso ocasional llamativo del color, distintos tipos de papel (desde transparente hasta con textura de pelo) y otros recursos que lo separan de la convencionalidad. La obra rinde homenaje al artista y diseñador gráfico Bruno Munari, conocido por sus obras infantiles en las que experimentaba a menudo con recortes, elementos desplegables y texturas. Fabio, el protagonista de esta historia narrada en primera persona, es un coleccionista de libros de segunda mano, además de librero y especialista en la obra de Bruno Munari. La obra explora diferentes fracasos amorosos del personaje, pero al mismo tiempo contiene numerosas reflexiones sobre cine, arte y literatura. En una de las páginas, el lector se encuentra con una página similar a la que acabamos de mostrar de Mathieu (FIG. 8/58), en la que se reflexiona sobre la ubicuidad en la época actual de los elementos táctiles en los libros infantiles. Así, observa una proyección en *mise en abyme* del libro en sus propias manos, y es además invitado a tocar un dibujo de una oveja, cuya figura está imprimida en un material que imita la lana (**FIG. 8/59**), recurso utilizado especialmente en los libros infantiles. En otra página, se muestra una mano que sostiene una nota dejada por una mujer al protagonista. Además, a través de la propia representación gráfica de la mano en primer plano, el autor consigue una mayor identificación entre el personaje y el lector por medio de la visión subjetiva de una nota, un papel desplegable que debe abrirse (**FIG. 8/60**). Cabe mencionar que este tipo de recursos táctiles de *Le ragazze nello studio di Munari* no constituyen un mero adorno, sino que forman una parte esencial de una obra que representa,



FIG. 8/59. Baronciani, A. (2010). *Le ragazze nello studio di Munari*. Milán: Bao Publishing. Doble página.



FIG. 8/60. Baronciani, A. (2010). *Le ragazze nello studio di Munari*. Milán: Bao Publishing. Doble página.

ante todo, una experiencia sensorial que conecta con la concepción del códice de algunos autores de libros de artista que, como ya señalamos, experimentan a menudo con materiales y mecanismo móviles dentro sus obras.

Por último, es necesario recordar que existen algunas obras que se encuentran a medio camino entre el libro *pop-up* y el cómic. Uno de los ejemplos más relevantes lo encontramos en los trabajos de Sam Ita. Este autor estadounidense ha creado numerosos libros infantiles, entre los que destacan varios cómics *pop-up* adaptaciones de clásicos de la literatura: *Moby Dick: A Pop-Up Book* (2007), *20,000 Leagues Under the Sea: A Pop-Up Book* (2008), *Frankenstein: A Pop-Up Book* (2010) y *The Odyssey: A Pop-Up Book* (2011). Sus obras, a diferencia de la mayoría de libros *pop-up*, emplea numerosas viñetas y bocadillos, aspectos que las ligan al lenguaje de la historieta. Los elementos desplegables son numerosos (e implican, en ocasiones, pestañas y ruedas que deben ser manipuladas) y enfatizan momentos dramáticos de las historias como la aparición del calamar gigante en *20,000 Leagues Under the Sea: A Pop-Up Book* (**FIG. 8/61**).



FIG. 8/61. Ita, Sam. (2008). *20,000 Leagues Under the Sea: A Pop-Up Book*. Nueva York: Sterling Publishing.

8.5.3. Cómic troquelado

Como se vio en el capítulo 3, una de las alteraciones posibles del códice pasaba por la perforación o troquelado del códice. Este recurso aparecía sobre todo en libros infantiles (FIG. 3/33 y FIG. 3/34), pero algunas novelas experimentales también lo empleaban (FIG. 3/22).

El uso de este recurso puede ser puntual, como en el caso de *Le ragazze nello studio di Munari*, en la que en una de las páginas se encuentra recortada para simular la visión subjetiva del protagonista a través de una pequeña ventana ojo de buey perforado en el papel. Sin embargo, puede ser utilizado de manera que conecte directamente con la historia, como en uno de los usos más ambiciosos de este recurso en *L'Origine* (1990), la primera entrega de la ya mencionada serie *Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves*. La principal innovación de este álbum es la inclusión de un espacio recortado que corresponde con la viñeta central de una fila de tres en el recto de una página, lo que permite ver tanto el recto de la siguiente como el verso de la anterior (al pasar la página). Mathieu, en un ejercicio metaficcional, proporciona incluso una teoría sobre el recurso, al que llama anti-viñeta (*anti-case*) en palabras de Igor Ouffe, director de investigación ministerial que recibe a Julius: "algo así como 'una ventana' para leer el pasado o el futuro…" (*en quelque sorte une "fenêtre" pour lire le passé ou l'avenir…*) (**FIG. 8/62**). La inclusión de este recurso rompedor hacia el final del álbum refuerza los temas metaficcionales de la obra (en la que el borgiano y kafkiano Julius Acquefacques descubre ser un personaje del propio álbum) e invita al lector a una relectura de varias viñetas en los contextos diferentes de sus respectivas páginas, con curiosos resultados paradójicos. Así, por ejemplo, Julius habla de los agujeros de materia antes de que le sean explicados, mientras que el metódico Igor, que nunca se repite, habla dos veces a Julius sobre el mundo tridimensional. Cabe resaltar que no es el único momento de la obra en el que Mathieu invita al lector a una navegación alternativa del códice a lo largo de todo el álbum, pues con frecuencia las páginas de la propia obra aparecen reproducidas dentro de las viñetas y pueden ser leídas por el lector. Se producen así interesantes efectos de analepsis y prolepsis que provocan que el lector pueda acudir a la página en cuestión para comprobar si corresponde exactamente con la mostrada. Sin embargo, la antiviñeta sigue siendo el

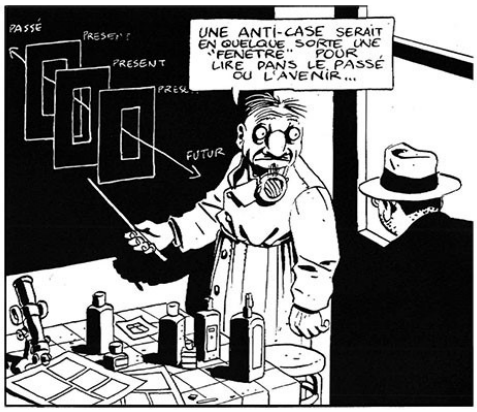


FIG. 8/62. Mathieu, M.-A. (1990). *Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves*. *L'Origine* (p. 38). París: Delcourt. Detalle de página.

recurso clave de *L'Origine*, pues, al contrario que los saltos que acabamos de mencionar, "la viñeta no ocupa *simultáneamente* los dos emplazamientos, puesto que es la manipulación del lector, al pasar físicamente la página, la que permite a la viñeta 'cambiar' de emplazamiento"[219]. Esta utilización de la superficie material del papel crea, de esta manera, un espacio (o antiespacio, podríamos decir) que justifica el carácter paradójico del recurso narrativo empleado por Mathieu.

Por último, mencionaremos brevemente dos ejemplos similares más de intervención en el códice a través del troquelamiento. El primero, *Le fond du trou* (2011), de Jean-Paul Eid, se presenta como un códice completamente atravesado por un agujero (**FIG. 8/63**). Eid recuperó a su personaje icónico Jérôme Bigras para plantear una historia policiaca en la cual el autor experimenta con los códigos de la historieta, de manera similar a como hacía *Imbattable* (FIG. 7/48), pero añadiendo el nivel adicional del propio álbum como objeto. Las conexiones con la obra de Mathieu también son evidentes en su continua referencia metaficcional a las propias páginas (los personajes son conscientes de formar parte de un cómic), hasta el punto de que Eid incluye varias imágenes de Mathieu en su obra.



FIG. 8/63. Eid, P. (2011). *Le fond du trou*. Montreal: La Pastèque. Nótese la presencia de un retrato de Julius Corentin Acquefacques en la segunda viñeta.

Igualmente, observamos que el libro troquelado en su totalidad (que autores como Rebecca Dautremer han utilizado en el ámbito de la literatura infantil) ha encontrado también su lugar en el discurso del cómic. Encontramos un ejemplo en *Layers* (2011), de Florien Huet, un álbum apaisado sin palabras publicado por la editorial polystyrène (**FIG. 8/64**). En el interior el lector encuentra páginas troqueladas con

[219] "Contrairement aux exemples précédents, la vignette n'occupe pas *simultanément* les deux sites puisque c'est le geste du lecteur, en tournant physiquement la page, qui permet à la vignette de «changer» de site" (Lemay, 2007, p. 202).

agujeros rectangulares de diverso tamaño a través de los cuales se pueden observar retratos que evocan viejas fotografías. A medida que se pasan las páginas, se genera una secuencialidad a través del troquelado, que modifica y añade aspectos nuevos a la imagen que ya se veía. Esto ocurre tanto en el recto como en el verso de la página, que contienen retratos diferentes. Se produce así una lectura que recuerda a la incrustación de viñetas que ya vimos en la sección 7.4, aquí llevada a la máxima expresión al romper la integralidad física de la página.

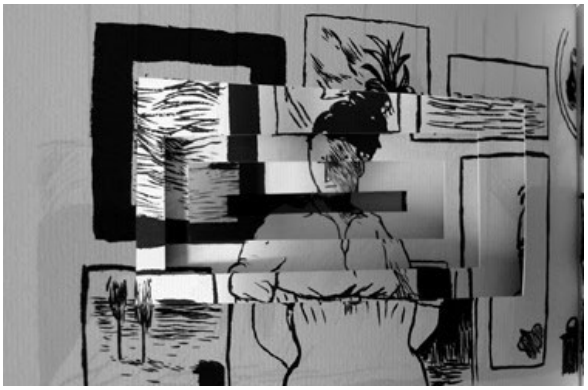


FIG. 8/64. Huet, F. (2011). *Layers*. Rezé: éditions polystyrène.

8.5.4. Cómic con filtros

Si las obras que acabamos de mencionar giraban en torno al cuestionamiento de la bidimensionalidad de la página y del códice a través de la modificación física del soporte tradicional, otros cómics plantean una nueva lectura gracias a diversos filtros auxiliares[220]. El caso más habitual es el uso de gafas 3D (o cualquier tipo de visor similar). Este instrumento, que hace algunas décadas resultaba bastante novedoso, es conocido ahora por el público general, especialmente para el visionado de películas (aunque se debería admitir quizás que no se ha acabado de generalizar). Ya vimos, además, que una serie de libros, especialmente dentro de la literatura infantil y juvenil (incluyendo el mostrado en la FIG. 3/35), hacían uso de este tipo de filtro.

En su versión más elemental, las gafas 3D permiten crear una ilusión de percepción de profundidad a partir de dos imágenes diferentes (una en cada lente) que representan dos perspectivas del mismo objeto con una ligera variación. Este tipo de gafas, conocidas como anaglíficas, generalmente emplean el rojo y el verde (aunque en

[220] Relacionada con los filtros, Groensteen avanzaba en el primer volumen del Oubapo, sin llegar a desarrollar plenamente el concepto, la "superposición" (*superposition*) un subtipo de la restricción denominada "recubrimiento" (*recouvrement*) (2002, p. 31).

realidad valdría cualquier par de colores opuestos en la rueda cromática). Son las gafas que, por ejemplo, incluye *The League of Extraordinary Gentlemen: Black Dossier* (2007), de Alan Moore y Kevin O'Neill. El volumen constituye una suerte de guía de la conocida serie y se presenta como una colección de diferentes documentos que incluyen cómics y numerosos documentos (historias, cartas, diarios, diagramas, anuncios de revistas, etc.). Se muestra así el conocido interés de Moore ya desde sus inicios[221] por representar la materialidad en sus obras a través de diferentes recursos. En este caso, Moore incorpora a menudo las diversas partes de la obra como facsímiles y llega a incluso a incluir entre las páginas del volumen un pequeño cómic apaisado que imita el estilo de las biblias de Tijuana y, volviendo al tema que nos ocupa, una página de cartón recortable para que el lector se fabrique sus propias gafas 3D. La página se encuentra hacia la mitad del libro, tras una secuencia en la que Mina Harker y Allan Quatermain examinan el dosier que da título a la obra. En la última viñeta de esta secuencia se muestra una visión cenital del dosier entre las manos de Mina (**FIG. 8/65**), en el que se ve un mapa y el principio de un documento; tras pasar la página, como ocurría en los ejemplos que hemos mencionado de Mathieu (8/58) y Baronciani (FIG. 8/59 y FIG. 8/60), se produce un efecto de *myse en abyme* (que se repite en otras partes de la obra), pues el verso y el recto que el lector contempla son los mismos que contemplaban los personajes (**FIG. 8/66**). Además, aparecen en esta secuencia las gafas recortables de cartón, que incluyen un mensaje del editor al lector en el que se le invita a fabricar el objeto para estar preparado cuando llegue el momento de explorar Blazing World. Este lugar constituye un homenaje de Moore a *The Description of a New World, Called The Blazing-World* (1666), obra de la escritora inglesa Margaret Cavendish y considerada precursora de la ciencia ficción. Las gafas (que contienen una lente de color verde y otra roja) pueden aplicarse a la página del mapa de esta tierra imaginaria, que permite ver partes resaltadas tan solo en uno de los colores, pero son de especial utilidad en la sección final del volumen, en el que los protagonistas de la historia (que también llevan

[221] Véase Gray (pp. 103-182).

unas gafas similares) visitan Blazing World. Esta sección, repleta de dobles páginas y espectaculares fondos continuos, está impresa para ser leída con las gafas.



FIG. 8/65. Moore, A. (guion) & O'Neill, K. (dibujo). (2007). *The League of Extraordinary Gentlemen: Black Dossier*. Nueva York: America's Best Comics. Detalle de página.

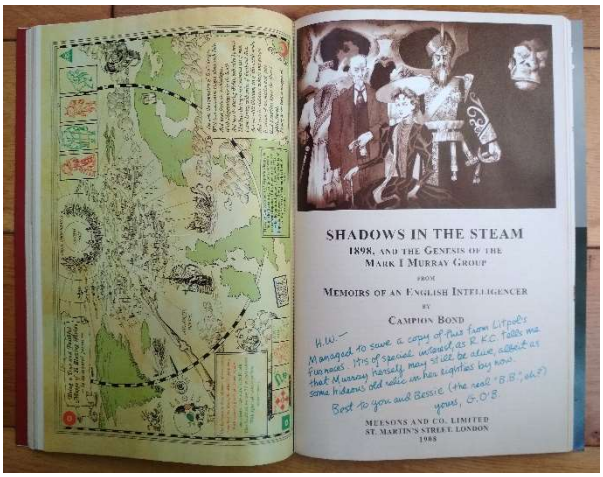


FIG. 8/66. Moore, A. (guion) & O'Neill, K. (dibujo). (2007). *The League of Extraordinary Gentlemen: Black Dossier*. Nueva York: America's Best Comics. Doble página.

No podemos evitar citar de nuevo aquí a Mathieu, que en *La 2,333 e dimension* (2004), el quinto volumen de su ya mencionada serie *Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves*, incluye unas gafas similares para la lectura de ciertas páginas del álbum. Como sucedía en la obra de Moore y O'Neill, los propios personajes de la historia llevan las gafas, produciéndose así un efecto de identificación con el lector. Además, de manera similar, Mathieu se sirve del recurso aquí en una secuencia de exploración del llamado inframundo, un universo paralelo en el que se adentra Julius para intentar recuperar el punto de fuga perdido y devolver la dimensión a su mundo. El autor francés emplea la lectura 3D como la innovación formal del volumen (recordemos que en cada entrega de la serie Mathieu hace uso de un elemento que supone una ruptura del álbum convencional francobelga) adaptándolo, como siempre, a su interés por el metacómic.

Por último, cabe mencionar en el uso de este tipo de recurso otra obra de la editorial polystyrène: *Polychromie* (2013). Este trabajo colectivo recoge 15 historias cortas de 15 autores y contiene, alojados en las solapas del final, dos filtros (uno azul y otro rojo) del tamaño de las páginas del libro, además de unas instrucciones de lectura

en la primera solapa (**FIG. 8/67**). Las historias son relativamente cortas, normalmente entre 8 y 16 páginas (aunque debe recordarse que la mayoría de las páginas son dobles, pues han de leerse dos veces, una con cada filtro). El contenido y los estilos son muy diversos, desde historias sin palabras a otras con gran cantidad de texto; desde la abstracción geométrica al dibujo caricaturesco. La multilinealidad que generan los filtros es empleada de diferentes formas por los autores aunque, generalizando, se podría decir que a menudo refuerza temáticas de desdoblamiento y realidades ocultas o paralelas. Veamos un ejemplo de la utilización de este recurso. "Deux frères" (**FIG. 8/68**), la historia de Victor Hussenot que cierra el volumen, emplea los filtros para mostrar las diferencias entre dos hermanos de personalidades aparentemente opuestas: uno es cerebral, sensible y precavido frente, mientras que el otro es pura acción, insensible e inconsciente. Incluso el título cambia con el filtro (de *frères* a *frangins*; las dos palabras significan "hermano" pero la segunda es coloquial, de acuerdo con el carácter del personaje). El color del filtro para cada personaje refuerza además las personalidades de los personajes a través de sus asociaciones simbólicas más habituales, siendo el rojo atribuido normalmente al coraje y a la valentía y el azul a la tranquilidad y la estabilidad. Las dos historias muestran las diferentes (y a veces similares) decisiones de los hermanos ante los eventos que les van sucediendo hasta que, finalmente, se revela que se trata en realidad de características complementarias de la misma persona, efecto de una locura transitoria. Hussenot se sirve así del recurso para configurar una historia que, como el resto de su producción (entre otras obras, *La Casa* (2011), *Au pays des lignes* (2014) o *The Spectators* (2015)), cuestiona el lenguaje de la historieta y plantea temáticas intimistas y existenciales.

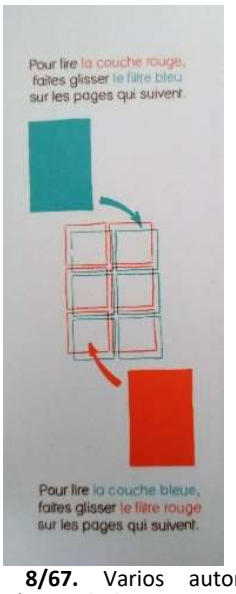


FIG. 8/67. Varios autores. (2013). *Polychromie*. Rezé: éditions polystyrène. Instrucciones de lectura de la solapa.

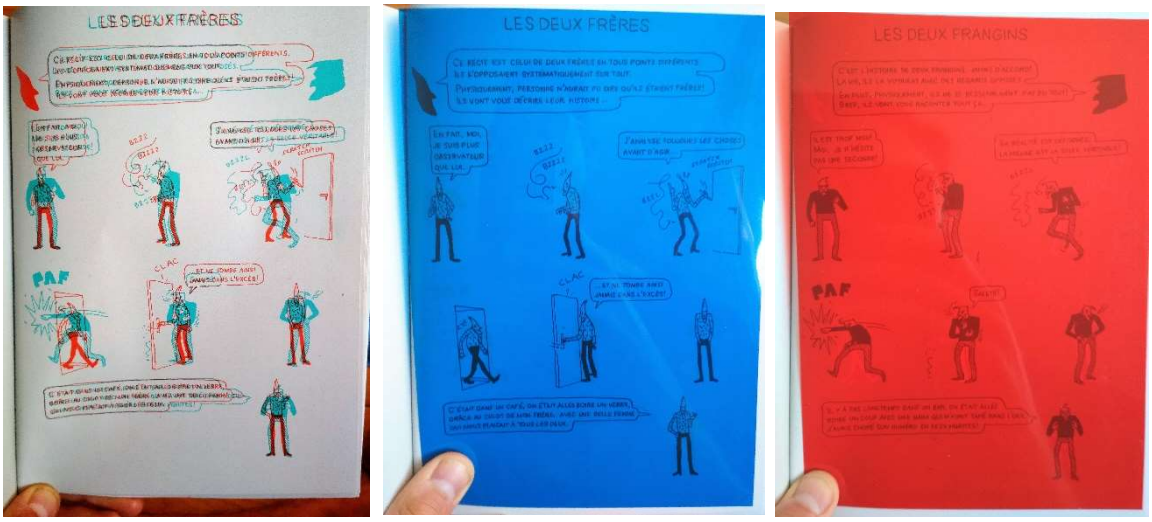


FIG. 8/68. Hussenot, V. (2013). "Deux Frères", *Polychromie*. Rezé: éditions polystyrène. En la primera imagen se puede observar la primera página de la historia sin la aplicación de filtros y en las dos siguientes la página a través de los filtros azules y rojos.

8.6. Cómic plegado, cómic recortable y cómic-juego

Hasta ahora hemos analizado en este capítulo obras que empleaban formatos inusuales, utilizaban el códice de manera no estrictamente linear o bien incorporaban modificaciones que alteraban su manejo. Sin embargo, en la mayoría de casos, todavía representaban objetos reconocidos como códices o compartían, al menos, algunas de las características de su funcionamiento. En esta sección, en cambio, analizaremos ejemplos de obras en las que a menudo alguno de los elementos fundamentales del códice o su funcionamiento se ven alterados. Se trata de trabajos que se incorporan dentro de lo que podríamos llamar cómic-objeto y en los cuales se sugiere una lectura interactiva en la que el elemento táctil juega un papel importante. A menudo la integridad de la página se ve afectada a través de una intervención física y la interactividad y el aspecto lúdico que proponen algunas de estas obras las acercan al híbrido cómic-juego; observaremos, en este sentido, que algunas características del lenguaje del medio sirven incluso como base para la creación de juegos de mesa.

8.6.1. Pliegues

Una alteración fundamental tanto del manejo del códice como de la integridad de la página la encontramos en los cómics que emplean el plegado, un recurso que podría considerarse un caso de "recubrimiento". Uno de los autores del colectivo experimental francés que más a menudo ha empleado esta restricción es de nuevo Lécroart. Ya en el primer trabajo del Oubapo, *Oupus 1*, aparecía "Cocorico" (**FIG. 8/69**), una historia corta en la que se utilizaba esta técnica. El procedimiento es simple y, además, se explica explícitamente a través de unas instrucciones al comienzo. Una primera lectura muestra una retícula regular de nueve viñetas, en la cual un hombre destaca, ante una televisión, los valores nobles del deporte. Tras esta primera lectura, el lector es invitado a doblar hacia dentro la página por las líneas marcadas, ocultando parte del texto y de las viñetas. Se genera así una nueva tira vertical de tan solo tres viñetas, que muestran al personaje encolerizado, con una bandera de Francia y animando al equipo francés a machacar al enemigo. Este recurso le sirve así a Lécroart para desenmascarar a este personaje y criticar la hipocresía de algunos de los aficionados del deporte.

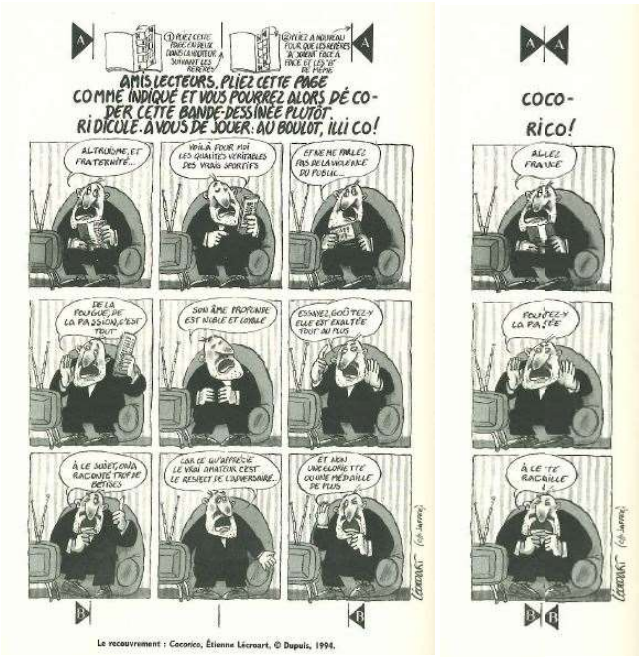


FIG. 8/69. Lécroart, É. (2002). "Cocorico", *Oupus 1* (p. 30). París: L'Association. A la izquierda se muestra la página completa y, a la derecha, la página una vez plegada.

El plegado hacia dentro ha sido utilizado en otras tradiciones del cómic y la ilustración, entre las que cabe destacar la revista *Mad*, que desde 1964 incluye en cada número una sección llamada "Fold-in" realizada por Al Jaffee. La idea surgió como respuesta paródica a los desplegables (*fould-outs*) de populares revistas como *Playboy* o *Life* (como el que analizamos en la FIG. 2/11). Unas instrucciones suelen indicar al lector cómo y dónde doblar la página para generar una nueva imagen, como en este ejemplo (**FIG. 8/70**) en el que, de manera similar a la historia anterior de Lécroart, se contraponen dos realidades muy distintas. La primera lectura muestra numerosos jóvenes que están siendo aconsejados sobre el mundo del trabajo y el mercado laboral. Sin embargo, tras realizar el pliegue se ve tan solo a un joven apesadumbrado volviendo a casa de sus padres; los mensajes que anunciaban con entusiasmo las promesas laborales se han convertido en un suspiro.



FIG. 8/70. Jaffee, A. (1992). "Mad Fold-in", *Mad*, nº313. A la izquierda se muestra la página completa y, a la derecha, la página una vez plegada.

Por último, Craig Thomson también ha aprovechado el potencial del pliegue en algunas de sus historias cortas. Así surgen lo que el autor llama "Cartoonigami", historias de ocho viñetas, de nuevo con instrucciones explícitas de utilización. Se trata, como el propio autor anuncia, de cómics "3 en 1", pues las secuencias iniciales de ocho viñetas admiten un doble plegado que las convierte en secuencias de cuatro tras un pliegue horizontal y, posteriormente, a tan solo dos tras un pliegue vertical. Thompson se inspiró, como él mismo señaló, en los experimentos del Oubapo, aunque también cita los "Fold-in" de *Mad* (Thompson, 2009). Fueron publicados en la revista *Nickelodeon*, por lo que su temática es de aventuras y de humor, de acuerdo con su ámbito infantil/juvenil; es el caso de este "Ogre and Bunny" (**FIG. 8/71**), que gira en torno a un conejo, un ogro y una alimentación dudosa con toques escatológicos.

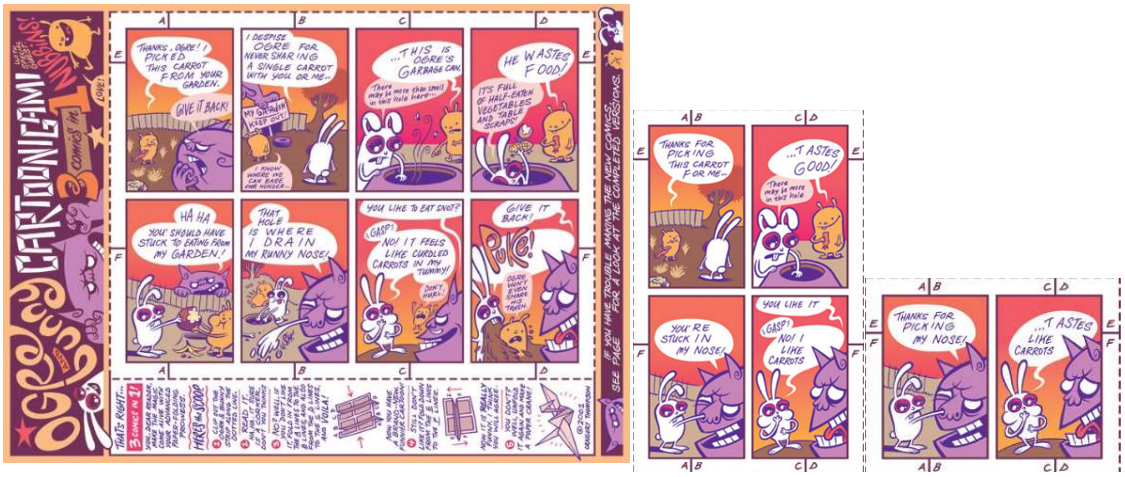


FIG. 8/71. Thompson, C. (2002). "Cartoonigami. Ogre and Bunny", *Nickelodeon Magazine*, Abril 2002. A la izquierda se muestra la página completa; en el centro, el resultado del primer pliegue y, a la derecha, las viñetas resultantes del segundo pliegue.

Estos tres ejemplos que hemos visto emplean el pliegue dentro de la página. Sin embargo, este recurso no tiene por qué limitarse a este espacio. Lécroart, en otras ocasiones, la ha aplicado a través de varias páginas ("Mauvais pli" en *Oupus 2*) o incluso un volumen entero, como en su minicómic *Pervenche et Victor* (1994), parte de la ya mencionada colección Patte de Mouche de l'Association. En este, tras una primera lectura, se pueden plegar las páginas unas sobre otras para generar una segunda lectura (**FIG. 8/72**) que, como ocurre a menudo en la obra de Lécroart, subvierte satíricamente el contenido romántico de la primera lectura. En la primera edición de la obra cambiaba incluso la portada, tanto las imágenes como el título, que se convierte en *Perverse et Vicieux* ("Perverso y vicioso").

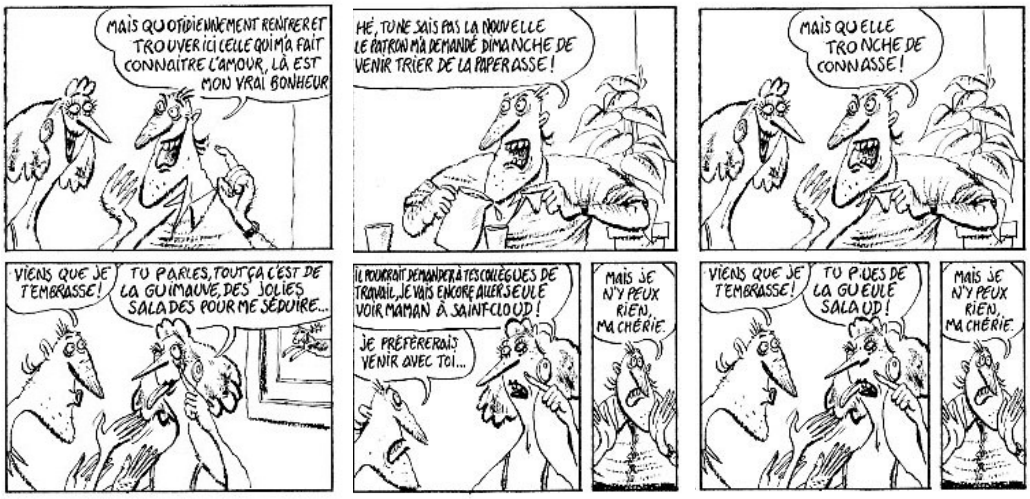


FIG. 8/72. Lécroart, É. (1994). *Pervenche et Victor*. París: L'Association. A la izquierda se muestra la página 2; en el centro, la página 4 y, a la derecha, el resultado de la página 4 plegada sobre la 2.

Todas las obras que hemos analizado hasta ahora en esta sección invitan no solo a una lectura claramente distinta del códice y de la página que se separa de los protocolos tradicionales que hemos descrito en este trabajo, sino que la manipulación que proponen es, de hecho, una intervención que afecta a la integridad de la página. Esto supone, además, una violación del tabú del coleccionista, que tendrá que tomar la decisión de simplemente imaginar la historia, fotocopiar el material o bien resignarse a alterar su objeto de colección.

Sin embargo, en otras ocasiones los pliegues de la obra no deben ser efectuados por el lector, pues ya se encuentran marcados en la obra. El papel del lector es, por tanto, desplegar el cómic para poder realizar la lectura. Aquí ya hemos analizado cómics con elementos *pop-up* que aparecían en la página (FIG. 8/55, FIG. 8/56, FIG. 8/60 y FIG. 8/61) o ejemplos en los que en lugar de pasar de página para continuar la lectura, el lector se veía obligado a desplegar las hojas, como en los casos de *Mono & Lobo* (FIG. 8/11) o *Sens* (8/58). Sin embargo, en algunos casos la manipulación de los pliegues va mucho más allá del simple despliegue de la página. Como ya vimos, desde el siglo XVIII gozaron de gran popularidad las llamadas *harlequinades*, en las que una imagen formada por dos o más pestañas unidas en el centro podían ser manipuladas para alterar la imagen original o generar nuevas imágenes que podían ser secuenciales. Este recurso originario de la literatura infantil ha sido empleado de diversas maneras en la historieta, especialmente dentro del cómic *underground* y alternativo. La utilización de pestañas puede ser tan solo un detalle más bien decorativo o simbólico, como ocurre en *Beard* (2011), de Pranas Naujokaitis, un minicómic de 16 páginas sobre la masculinidad, cuya portada doble permite "afeitar" la barba al protagonista, cambiando su expresión y revelando el nombre del autor de la obra (**FIG. 8/73**).



FIG. 8/73. Naujokaitis, P. (2011). *Beard*. Chicago: Ghost Car Press. Portada de la obra, antes y después de manipular la pestaña.

Sin embargo, en otros casos la manipulación de pestañas va mucho más allá de la portada y constituye un mecanismo esencial para la lectura. Es el caso de *Les Aventures Intersidérantes de Jean-Pierre Vortex* (2011), de Sylvain-Moizie, de cuya serie ya han aparecido dos entregas. En cada una de ellas se presentan tres historias individuales del personaje Jean-Pierre Vortex, cuya lectura avanza mediante el despliegue de la página hacia afuera (vertical y horizontalmente) (**FIG. 8/74**). El tono es humorístico y, de nuevo, el recurso formal le sirve al autor para introducir una temática de ciencia ficción en la que se crean bucles narrativos que pueden ser repetidos infinitamente (el final de la historia es la primera imagen). La obra participa explícitamente del espíritu del *pop-up*, pues se incluye, de hecho, una breve historia del género. Aparecen, asimismo, unas instrucciones de lectura con el orden de los pliegues que es necesario realizar, lo que conecta la obra con el arte de la papiroflexia.



FIG. 8/74. Sylvain-Moizie. (2011). *Les Aventures Intersidérantes de Jean-Pierre Vortex*, nº 2. Estrasburgo: Éditions 2024.

El artista Ken Wong se ha especializado precisamente en lo que denomina *origami comics*. Wong cuenta que su visita en 2007 a la exposición Infinite Canvas: The Art of Webcomics (Museum of Comic and Cartoon Art de Nueva York), en la que Scott McCloud y otros autores celebraban las posibilidades de los cómics digitales, le hizo reflexionar sobre la materialidad de los cómics impresos. Así, llegó a la conclusión de que la mayor fortaleza de estos es que ofrecen a los lectores

> una experiencia física/kinestésica que los webcómics nunca podrán replicar; los lectores pueden doblar, plegar, romper o manipular de otro modo el cómic de maneras que son imposibles de replicar en la pantalla. En algún momento se me ocurrió que se podría emplear el origami, el arte japonés de plegar el papel, para crear un cómic en el que la interacción física con el cómic como objeto tridimensional tangible fuera esencial[222].

Surgió así su primera obra, *Pandora's Box* (2008), una sola hoja de papel plegada en forma de caja (**FIG. 8/75**) cuyo necesario despliegue para la lectura establece paralelismos con la historia del mítico recipiente de la mitología griega que la obra presenta. Wong ha realizado otros experimentos interesantes dentro de los cómics origami en los que el plegado de papel juega un papel importante, como *Flexagon!* (2010) y *Schrodinger's Cat* (2009). *Flexagon!* (**FIG. 8/76**) se suma al resto de obras que emplean innovaciones formales en los mecanismos de lectura para representar temas relacionados con la ciencia ficción, en este caso empleando una figura matemática (el flexágono, concretamente un tritetraflexágono) en páginas hexagonales formadas por seis triángulos que cambian su orientación visual cuando se gira el flexágono y permiten

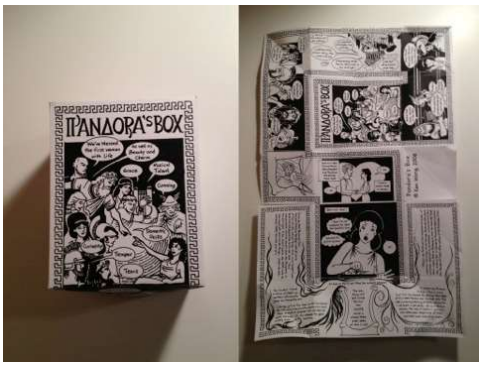


FIG. 8/75. Wong, K. (2008). *Pandora's Box*. Autopublicado. La imagen de la derecha muestra la obra desplegada.

[222] "a physical/kinesthetic experience that webcomics could never duplicate; readers could bend, fold, tear or otherwise manipulate the comic in ways that are impossible to duplicate onscreen. At some point, it occurred to me that one could use origami, the Japanese art of paper folding, to create a comic in which the reader's physical interaction with the comic as a tangible three-dimensional object was essential to the experience" (Wong, 2018).

revelar más caras que las dos únicas que en principio tiene un polígono[223]. Por otro lado, *Schrodinger's Cat* (**FIG. 8/77**) emplea una figura mucho más familiar: la del adivinador de papel, asociada tradicionalmente con juegos infantiles, que implica la manipulación con los dedos dentro de las caras que se encuentran ocultas cuando el objeto no está desplegado. Este conocido mecanismo le sirve a Wong para explicar la conocida paradoja del físico austriaco, que señala la superposición de los dos estados posibles del animal (vivo o muerto) dentro de la caja. El adivinador, además, se puede desplegar finalmente en una sola imagen que representa a Erwin Schrödinger explicando su teoría.

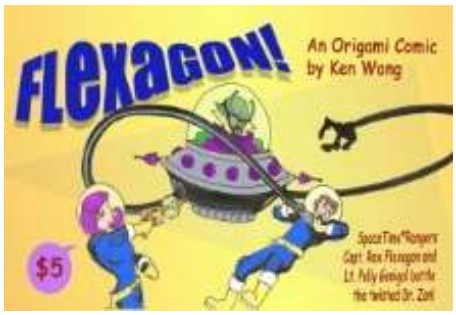


FIG. 8/76. Wong, K. (2010). *Flexagon!*. Autopublicado.



FIG. 8/77. Wong, K. (2008). *Schrodinger's Cat*. Autopublicado.

Terminaremos esta sección con uno de los experimentos más ambiciosos en cuanto al plegado se refiere: *La véridique aventure d'un e-mail* (2015), de Olivier Philipponnneau y Alain Enjary. Se trata de una obra con claras conexiones oubapianas que emplea recursos como el cómic palíndromo y el *morlaque*. Destacan especialmente su presentación física y el tipo de lectura que propone, pues se trata de un póster de 48x48 centímetros impreso por las dos caras y con múltiples plegados (**FIG. 8/78**) que permiten recogerlo en una pequeña carpeta de 15 cm de ancho (la complejidad del plegado es tal que en la propia carpeta que contiene la obra se muestra un esquema de cómo volver a replegar el póster). Así, en la primera lectura del póster sin desplegar

[223] No se trata, sin embargo, del primer cómic flexágono de la historia. Harvey Kurtzman realizó *The Hexaflexagon* (1957), estimulado por una columna de Martin Gardner para la revista *Scientific American* en 1956 que popularizó la forma geométrica entre aficionados de las matemáticas. El curioso cómic formaba parte del tercer número de la revista Trump, proyecto que creó Kurtzman para Hugh Hefner tras abandonar la revista Mad en el año 1956. Por complejos motivos financieron, tan solo se llegaron a publicar dos números en 1957, que recientemente se han vuelto a editar junto a diversos ensayos y material extra (Kitchen & Lind, 2017, pp. 163-173).

aparecen seis viñetas que plantean el inicio de la historia: el nacimiento de un e-mail. El primer despliegue aumenta el número de viñetas hasta 14, amplificando la historia y revelando nuevos detalles. En el siguiente despliegue, además de generarse múltiples viñetas, el propio título aumenta notablemente en longitud, de *La véridique aventure d'un e-mail* a ***La véridique*** *destinée d'un message livré à lui-même, lancé à l'**aventure d'un** bout à l'autre du monde, héroïque figure des temps modernes commune et méconnue: **l'email***. Se trata, por cierto, del título que aparece en la portada (en negrita tal cual lo reproduzco aquí), que como se puede observar contiene dentro de sí el título resumido; un ejercicio de palimpsesto que recuerda a obras que hemos analizado aquí como *A Humument* (basado en la novela victoriana *A Human Document*) (FIG. 3/23). El falso tono épico del título apunta ya el carácter humorístico de la obra, que recoge las aventuras de un e-mail, incluyendo el chequeo del "Doctor Norton", un temible "caballo troyano" o un atentado de "los terroristas" de Linux. Los autores utilizan viñetas cuadradas del mismo tamaño, que contienen dentro una flecha (como en la FIG. 5/37) y avanzan en múltiples direcciones. Además de esta multidireccionalidad y un ocasional uso de la multilinealidad en diferentes bifurcaciones de la historia, aparecen otras innovaciones del formato como un agujero en el propio papel, cuya aparición posibilita la transición entre las dos caras del póster.



FIG. 8/78. Philipponnneau, O (dibujo y guion) & Enjary, A. (guion). (2015). *La véridique aventure d'un e-mail*. Rezé/ París: éditions polystyrène/The Hoochie Coochie.

8.6.2. Recortables y recortes

Algunas de las obras que exploramos en secciones anteriores apuntaban a la propia materialidad de la página a través de una superposición de imágenes de diferente naturaleza, como en el collage burlesco que proponía Spiegelman (FIG. 7/6), o simulaban una intervención física en la página, como en la obra de Craig Thompson en la que un pequeño diablo recortaba las viñetas (FIG. 7/7). En estos casos, sin embargo, la integridad física de la página permanecía intacta. Pero en otros trabajos que hemos explorado como los cómics plegables, el propio papel se podía ver afectado. Esto generaba en el lector la tensión de elegir entre imaginar la propia intervención sobre el papel que el autor propone o cumplir con las instrucciones, ya sea en la copia original o en una fotocopia.

Algo similar ocurre con obras que ofrecen recortables que el propio lector puede construir. Como ya comentamos, la presencia de recortables tiene una larga tradición y gozó de gran popularidad durante el siglo XIX en los libros-juego infantiles. Numerosas publicaciones infantiles y juveniles continuaron la tradición, que podemos observar también dentro del ámbito del cómic y las revistas satíricas. *El Jueves*, por ejemplo, ha incluido a lo largo de su historia distintos tipos de recortables. El primero incluye aquellos en dos dimensiones, como "Fashion Camps" (2009), realizado por Oroz (**FIG. 8/79**). El segundo tipo estaría formado por la serie que realizaron Sento Llobel y Toni Vaca, como el recortable del rey Juan Carlos (2006) (**FIG. 8/80**). Si bien es perfectamente posible realizar el primero de los recortables para convertirlo en muñeco al que vestir (lo que juega, significativamente, con el hecho de que el personaje estaba por aquel entonces imputado por la llamada "causa de los trajes" derivada del "caso "Gürtel"), la página todavía funciona autónomamente en clave de humor satírico. Por otra parte, el segundo tipo es más susceptible de ser construido, pues se presenta como página de cartón no encuadernada en la revista, y solo cobra verdaderamente sentido en su concepción tridimensional. Pese a tener detalles que pueden leerse (el libro que sostiene el rey), este último ejemplo se encuentra ya muy alejado de los mecanismos de lectura del cómic.

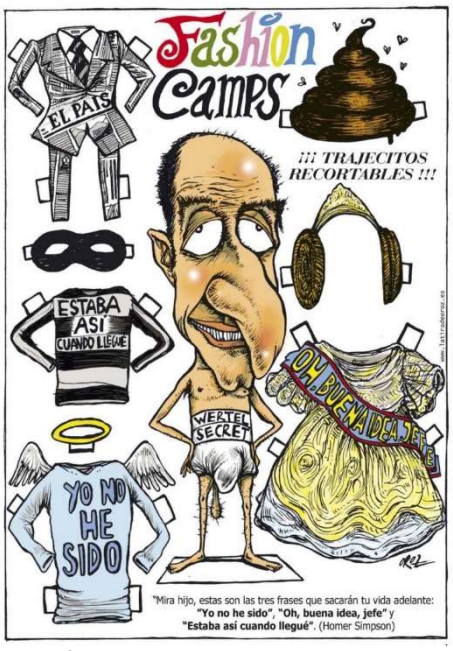


FIG. 8/79. Oroz. (2009). "Fashion Camps", *El Jueves*, nº 1661.



FIG. 8/80. Llobel, S. & Vaca, T. (2006). "Juan Carlos I. El Campechano", *El Jueves*, nº 1524.

Sin embargo, resulta relevante señalar que este tipo de recursos no solo aparecen en revistas de cómic, sino también en obras largas. Su presencia en estas últimas es, obviamente, muy diferente, al formar parte de una de las páginas encuadernadas en un códice y no en una publicación tan perecedera (excepto para coleccionistas) como una revista. *Diágnosticos*, obra que ya mencionamos anteriormente, se compone de historias cortas, cada una de las cuales está dedicada a un personaje con un trastorno psíquico distinto que se manifiesta gráficamente con un experimento narrativo en el lenguaje de la historieta. Además, antes de cada historia su protagonista aparece representada como personaje recortable con una serie de trajes y complementos. Como ocurría en el caso anterior de Camps, no parece probable que el lector llegue a construir estos muñecos. Se trata más bien de un recurso que enfatiza la materialidad del papel y refleja la fragilidad y vulnerabilidad de los personajes. En el ejemplo que mostramos (**FIG. 8/81**), el trastorno que sufre Ryoko es la akinetopsia, que aparece definida en las páginas que siguen al recortable como "déficit de percepción del movimiento visual de los objetos, ocasionado por una lesión en el lóbulo temporal" (Agrimbau & Varela, 2016). Antes de que comience la historia, el lector puede ya

contemplar, a modo de prolepsis, algunos de los elementos claves de la trama. Entre otros, se representan una nueva cabeza de Ryoko (con las vendas que muestran la lesión craneal), su rana Miku y la soga con la que intenta suicidarse al comienzo de la historia.

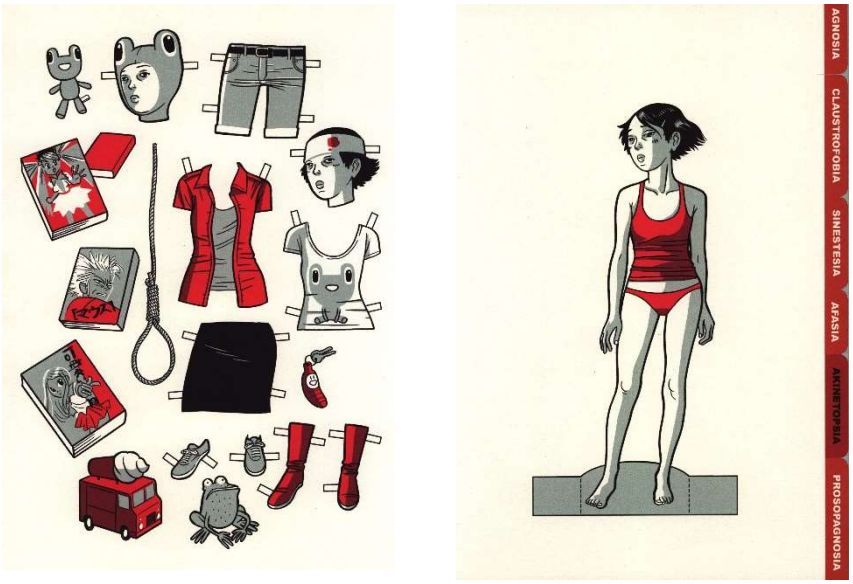


FIG. 8/81. Agrimbau, D. (guion) & Varela, L. (dibujo). (2016). "Akinetopsia", *Diagnósticos*. Barcelona: La Cúpula. Doble página.

Por otra parte, de nuevo resulta necesario mencionar a Ware, un verdadero aficionado a las maquetas y a los recortables que suele trabajar con esculturas y dioramas que él mismo construye para que le ayuden a visualizar el espacio y los personajes en tres dimensiones[224]. En ocasiones estos recortables aparecen en sus obras. Uno de los ejemplos más famosos lo encontramos al comienzo de *Jimmy Corrigan*, cuando la narración se interrumpe para ofrecer al lector la posibilidad de construir una máquina estroboscópica (o zoótropo) en la que se muestra a un robot avanzando con muleta (**FIG. 8/82**), uno de los alter egos de Jimmy Corrigan y motivos de la obra. La página contiene una diminuta imagen del propio Corrigan observando el recortable ya construido y unas instrucciones (entremezcladas con el propio monólogo

[224] Numerosas de estas maquetas y esculturas aparecen recopiladas fotográficamente en la última obra de Ware (2017).

del protagonista) en el verso de la página, que permiten construir el zoótropo. Como señala Bredehoft,

> la presentación de los recortables sugieren implícitamente un cambio de género: de los cómics, un género narrativo, al juguete de papel, un género no narrativo. Los dos géneros, sin embargo, emplean una arquitectura fundamentalmente similar: dibujos tridimensionales acompañados de texto. Es esta semejanza arquitectural la que permite a Ware incorporar el juguete de papel dentro de su propia arquitectura historietística y que este funcione dentro de la narrativa del libro en su conjunto[225].

En efecto, la maqueta puede ser construida, y algunos lectores han llegado a logarlo, pese a la complejidad de las instrucciones y lo frustrante o decepcionante (recordemos de nuevo que estos sentimientos son fundamentales en el universo narrativo de Ware) que pueda resultar. Pero parece evidente, como señala Bredehoft, que la inclusión de este y otros elementos recortables funcionan de manera más profunda como reflexión de Ware acerca del medio de los cómics y su lectura, "como comentario de los problemas inherentes a la construcción no de un modelo, sino de una narrativa, o un libro"[226]. El recortable conecta así de manera directa con la influencia de la diagramática y otros recursos narrativos multilineales de *Jimmy Corrigan* que ya hemos explorado anteriormente.

[225] "the presentation of the cut-outs implicitly suggests a change of genre: from comics, a narrative genre, to paper toy, a non-narrative genre. Both genres, however, employ a crucially similar architecture: twodimensional drawings accompanied by text. It is this architectural similarity that allows Ware to subsume the paper toy within his own comics architecture and to allow it to function within the narrative of the book as whole" (Bredehoft, 2006, p. 881).

[226]"as a comment on the problems inherent in the construction not of a model, but of a narrative, or a book" (Bredehoft, 2006, p. 883).

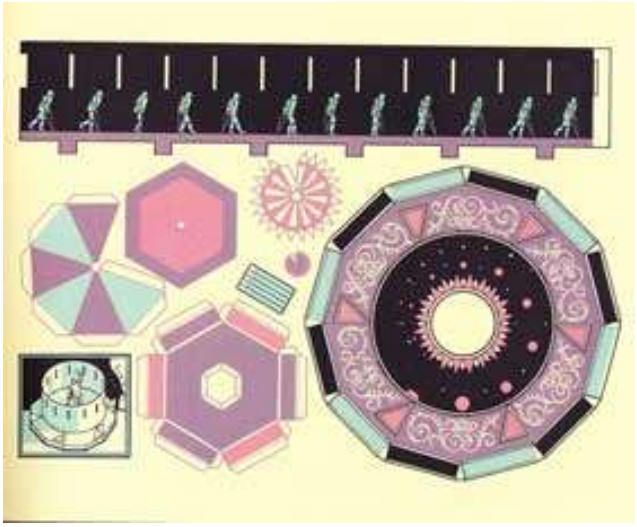


FIG. 8/82. Ware, C. (2000). *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*. Nueva York: Pantheon Books.

8.6.2.1. Niveles ocultos de narración

En muchas de las obras que hemos analizado hasta ahora, el plegado y desplegado posibilitan el avance de la trama de las mismas. En ocasiones, incluso se vuelve necesario el uso de una herramienta cortante (unas tijeras o un cúter) para revelar estos niveles adicionales de narración. Es el caso, por ejemplo, de la serie detectivesca *La clé du mystère*, de Denis Lapière y Alain Sikorski. Los álbumes de esta serie, como se anuncia en la propia portada (**FIG. 8/83**), ofrecen la solución en las últimas páginas selladas del volumen, obligando al lector a entrar en el juego de descubrir quién es el culpable del crimen antes de desvelarlo en un acto consciente sobre el papel. Se fomenta así la relectura del volumen (o de ciertos pasajes) para fijarse en detalles antes no percibidos. Un mecanismo similar aparece en *Histoires cachées* (2009), de Brigitte Luciani y Colonel Moutarde (autores de la ya analizada aquí *L'espace d'un soir*, FIG. 7/20). En esta obra se presenta la historia de lo que en apariencia parece una familia convencional. Sin embargo, el álbum incluye cinco dobles páginas ocultas que es necesario revelar por medio de un corte en el lateral de la página y que revelan las historias ocultas anunciadas por el título que modifican, en una segunda lectura de la obra, la visión del lector sobre la familia en cuestión. Este mecanismo de lectura se indica en la introducción, en un mensaje dirigido al lector (**FIG. 8/84**).

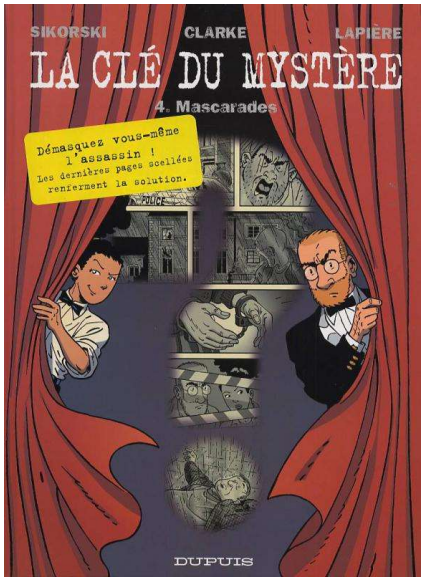


FIG. 8/83. Lapière, D. (guion); Sikorsky (dibujo) & Smulkowsky, S. (color). (2013). *La Clé du mystère. 4. Mascarades.* París: Dupuis.



FIG. 8/84. Luciani, B. (guion) & Colonel Moutarde (dibujo). (2009). *Histoires cachées*. París: Delcourt.

Otras obras van más allá, cargando de sentido la propia intervención física del lector sobre el papel. Encontramos dos ejemplos relevantes en *Lidocaïne* (2013) y *Astreinte* (2015), ambas de Olivier Crépin, director de la pequeña editorial Rutabaga, que centra su catálogo en cómics que emplean formatos y lecturas que se alejan del códice tradicional. Así, *Lidocaïne* contiene páginas no solamente plegadas, sino también cosidas, lo que hace que algunas viñetas y algunas páginas no sean visibles. La obra plantea, pues, dos lecturas. La primera se realiza leyendo las imágenes accesibles y no contiene casi texto: el lector tan solo asiste a una escena en un hospital en la que un doctor se ocupa de una paciente, cosiendo una herida. Sin embargo, tras la primera lectura, como indican las instrucciones finales, el lector debe cortar los hilos (**FIG. 8/85**) que bloquean los pliegues y las hojas para desvelar esa parte oculta en una segunda lectura. En esta, con mucho más texto, se nos revela mucha más información sobre la paciente, el origen de su accidente y sus miedos, ganando así la historia una dimensión emocional. Las instrucciones, curiosamente, invitan a recoser las páginas de nuevo (y tras cada lectura completa), un ejercicio que se antoja plenamente relevante

temáticamente respecto a la trama de la historia, pues el médico acaba de curar una herida a la paciente.

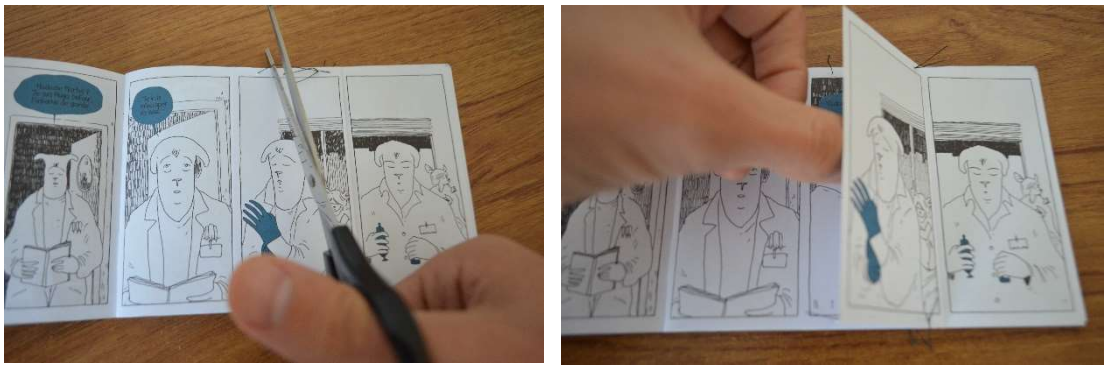


FIG. 8/85. Crépin, O. (2013). *Lidocaïne*. Angulema: Éditions Rutabaga.

La segunda obra de Crépin, *Astreinte* (**FIG. 8/86**), emplea el códice de manera horizontal y también emplea la temática del hospital y el cosido de páginas (pero sin los pliegues). Sin embargo, en este caso el personal médico no emplea ningún material quirúrgico, por lo que el cosido supone un recurso menos simbólico. La obra presenta tres niveles narrativos y tres lecturas; al igual que en *Lidocaïne*, la primera lectura se realiza procesando simplemente el material disponible y en ella el lector asiste a la larga espera de una persona en un hospital junto a un anciano visiblemente en coma. El doctor llega al final, anunciando que es difícil pronunciarse sobre el estado del enfermo y que es necesario esperar al día siguiente. Comienza de esta forma la segunda lectura, correspondiente al segundo día, casi idéntico al primero excepto por el material añadido al cortar uno de los hilos (se establece así una conexión entre la temporalidad de la historia y el mecanismo narrativo del libro, reforzada por el protagonista, que se queja de que cada día le parece más largo). Finalmente, se procede a una tercera lectura, cortando otro hilo dentro de la segunda sección revelada tras el corte del primer hilo. De esta manera, el final de la historia se encuentra en el centro del libro, pues la última lectura no precisa de llegar hasta el final de la obra. La lectura de *Astreinte*, pues, resulta innovadora en su subversión de la lectura lineal del libro, pues requiere dos relecturas de material ya leído previamente y se realiza de afuera hacia dentro.



FIG. 8/86. Crépin, Olivier. (2014). *Astreinte*. Angulema: Éditions Rutabaga.

Por último, *Un cadeau* (2013), de Florent Ruppert y Jérôme Mulot, comparte la misma temática quirúrgica y hospitalaria: dos médicos realizan una autopsia de una joven. Dentro del códice, aparece una sola imagen; el lector debe tirar de una solapa y destroquelar los diferentes fragmentos para revelar la siguiente página, que contiene el mismo mecanismo (**FIG. 8/87**). Cada troquelamiento es distinto al anterior y hacia el final comienza a ser difícil alcanzar la pestaña y desplegar los fragmentos, pues todos los restos de la página permanecen abiertos en los bordes. La lectura elegida para el título, pues, es plenamente significativa y simbólica, ya que los personajes están buscando algo en el propio cadáver: uno de ellos, muy en la línea del humor negro y la ruptura de tabús que practican habitualmente los autores, anuncia que le ha escondido el móvil a su compañero en el cadáver. El humor aparece también en la contraportada, donde se compara la obra con un delicado libro japonés y ofrece las disculpas de los autores al lector por no dejarle hojear el volumen. Se trata, evidentemente, de un trabajo del cual es imposible hacerse una idea hasta que se realiza su lectura; como en el caso de *Astreinte* (FIG. 8/85) y *Lidocaïne* (FIG. 8/86), la lectura se puede considerar así una experiencia única, una *performance*, en la que se quiebra el tabú de no romper un libro. En el caso de *Un cadeau*, además, pese a que se puede volver a plegar las hojas, la experiencia táctil al levantar la peana y destroquelar los fragmentos solo se puede experimentar plenamente durante la primera lectura.

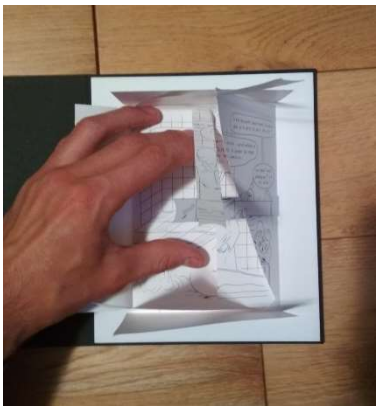


FIG. 8/87. Ruppert, F. & Mulot, J. (2013). *Un cadeau*. París: L'Association.

8.6.2.2. “Construye tu propio cómic”

Tanto la intervención física en las páginas que proponían las obras de la sección anterior como los distintos pliegues de la sección 8.6.1 invitaban al lector a manipular el libro como objeto de una manera diferente y necesitaban de su participación activa para realizar la lectura de la obra en cuestión. Por otro lado, los cómics que acabamos de analizar en la sección anterior planteaban una intervención física que afectaba a la integridad del papel y sin la cual resultaba imposible su lectura.

Pues bien, algunas obras van más allá y exigen que el propio lector las construya para poder leerlas. “Origami Comic”, de Andy Poyiadgi, conecta con los *origami comics* de Ken Wong, especialmente con *Schrodinger’s Cat* (FIG. 8/77). La obra se presenta como un folio con instrucciones para que el lector la recorte y la pliegue antes de proceder a su lectura (**FIG. 8/88**). Se trata de una historia sin palabras que gira en torno a un árbol, en la que las distintas temporalidades superpuestas van apareciendo (recordándonos a la FIG. 7/3) a través de la manipulación de las pestañas. Así, de una manera poética y sugerente Poyiadgi plantea una trama muy abierta con temas como el amor, la separación, la vida y la muerte, todos ellos unidos por el motivo del árbol, que soporta la estructura de la obra por medio del fondo continuo (en la parte posterior puede verse, además, un dibujo del mismo árbol, esta vez de manera continua sin ningún pliegue). No hay ninguna instrucción de en qué orden leer la historia; el lector debe simplemente levantar las pestañas a su antojo para descubrir nuevos aspectos y detalles de la misma.



FIG. 8/88. Poyiadgi, A. (2013). “Origami Comic”. En M.Medaglia (Ed.), *Wu Wei*, nº 2.

Merece la pena detenerse también en otra de las obras del catálogo de Éditions Rutabaga: *Relativité* (2015), de Audrey Hess. Se trata de otra propuesta que obliga al lector a construir el cómic antes de poder leerlo, siguiendo unas instrucciones muy precisas que indican que es necesario hacer uso de tijeras y una cinta adhesiva. Así, tras recortar y montar los tres círculos de papel, surge un artefacto que propone una curiosa

lectura circular (**FIG. 8/89**). El lector debe ir ocultando las viñetas-pestaña leídas para hacer surgir otras nuevas hasta llegar a la última, momento en el cual debe comenzar a leer "marcha atrás", desplegando las pestañas apiladas para llegar de nuevo al comienzo de la obra. Este mecanismo de lectura corresponde, además, con los tonos cósmicos de la historia, que habla del origen, el fin y el renacimiento de un universo de hombres y peces-estrella. Para facilitar la lectura de este complejo artefacto, Hess proporciona numeración de viñetas para no perder el orden de la secuencialidad.



FIG. 8/89. Hess, A. (2015). *Relativité*. Angulema: Éditions Rutabaga. Las dos primeras imágenes muestran el proceso de elaboración de la obra; la última, su lectura una vez construida.

Por último, un subgénero de cómics construibles por el lector lo constituyen los varios intentos de trasladar la estructura de la cinta de Möbius a la historieta. En otra sección de este trabajo, ya observamos cómo funcionaba esta forma geométrica y analizamos algunos ejemplos de su utilización en los cómics. No resulta sorprendente, pues, que algunos autores hayan decidido llevar esta estructura al terreno tridimensional para fabricar tiras que no tienen ni principio ni fin. Entre los varios intentos realizados, destacamos el número especial que *Nickelodeon Magazine*, que encargó a cinco autores (Graham Annable, Mark Martin, James Kochalka, Jef Czekaj y Sam Henderson) la realización de una tira de cómic recortable empleando la estructura de la cinta de Möbius. Estas tiras, bautizadas por la revista como "cómics sin fin" (*nonstop comics*), se presentaban junto a unas instrucciones para que el lector pudiera recortar las historias (imprimidas por las dos caras) y pegarlas en casa para crear estos breves cómics (**FIG. 8/90**).

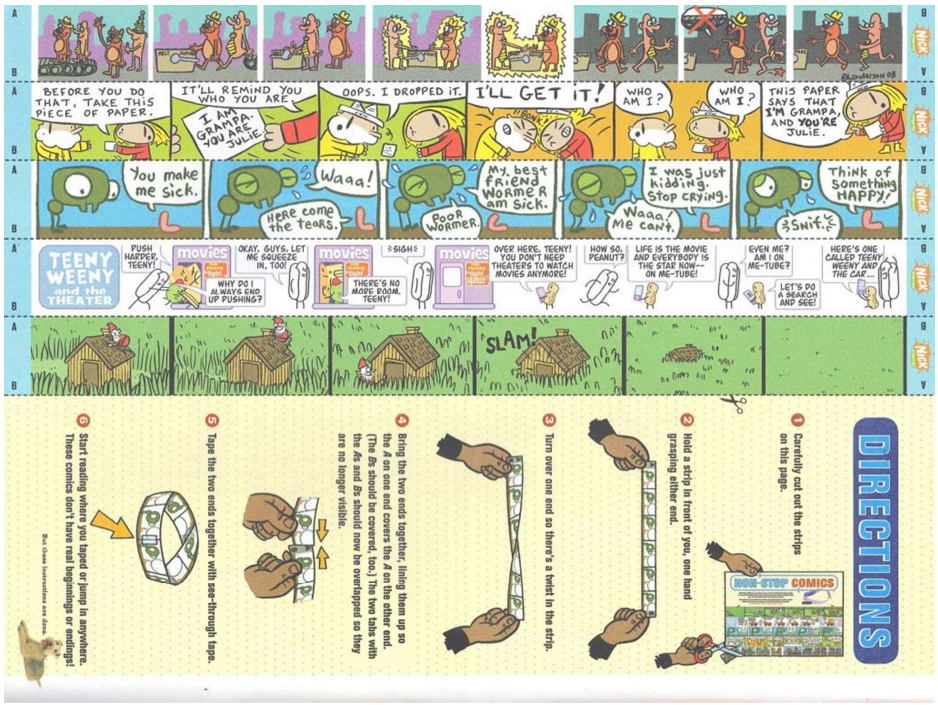


FIG. 8/90. Varios autores. (2008). "Nonstop comics", *Nickelodeon Magazine*, Febrero 2008. La página se muestra girada 90 grados para que se puedan observar las imágenes. En la parte inferior se pueden ver las instrucciones de fabricación.

Finalmente, uno de los experimentos más extremos y ambiciosos dentro del campo de los cómics que el lector crea lo encontramos en *Et, dans la salle suivante* (2014), de Martin Guillaume. Por sus características a caballo entre la instalación de arte y el cómic digital, se encuentra ya a medio camino entre esta sección y la última parte de este trabajo. Se trata de una máquina que, a partir de un algoritmo aleatorio y tras la activación del lector, procede a imprimir paso a paso un cómic delante del lector (**FIG. 8/91**). Este, además, no se limita a activar el proceso, sino que toma decisiones en la trayectoria del protagonista (un bárbaro que explora una mazmorra), decidiendo de manera táctil si el personaje se queda en la misma fila de viñetas, o se desplaza a la fila superior o a la inferior. De esta manera, el cómic resultante (imprimido en una larga tira de papel que debe ir siendo enrollada progresivamente) nunca es el mismo y puede tener una extensión variable (de 20 cm a 15 metros) en función de la supervivencia del personaje, que determinará el número de aventuras que podrá vivir.

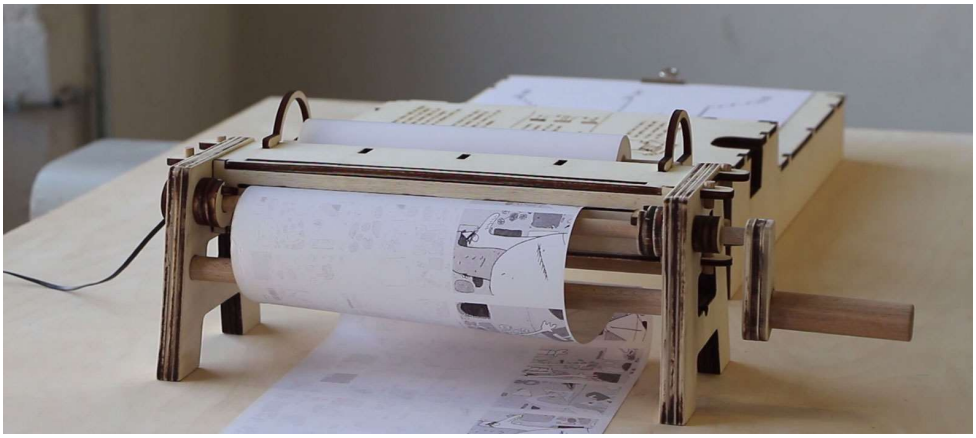


FIG. 8/91. Guillaume, M. (2014). *Et, dans la salle suivante*. Diplôme National Supérieur d'expression plastique de la École Supérieure d'Art et Design de Saint-Étienne, Saint-Étienne.

8.6.3. Cómic-juego

8.6.3.1. Sobre aleatoriedad, juegos de mesa y su relación con los cómics

En secciones interiores, hemos observado que algunos cómics, pese a estar presentados en el contexto de la página y del códice, se encontraban en la frontera con los juegos. Es el caso de algunas obras que tomaban la estructura de pasatiempos como el crucigrama (FIG. 7/31 y FIG. 7/32) o aquellas que tomaban el modelo de los libros "Elige tu propia aventura" (FIG. 8/35 y FIG. 8/36), algunas de los cuales requerían el uso de material complementario (lápiz, papel y dados) que traspasaba las fronteras del códice. Por otra parte, otras obras tomaban modelos de juegos infantiles de papel, como el adivinador de papel (FIG. 8/77) o las muñecas recortables (FIG. 8/79 y FIG. 8/81).

El auge de los videojuegos en las últimas décadas ha fomentado el fortalecimiento del estudio de los juegos como disciplina académica, presente en las universidades y con un creciente número de publicaciones y revistas especializadas que exploran la conexión entre el juego y la ficción (Mäyrä, 2008, pp. 1-12). Como ocurre con disciplinas nuevas como el propio cómic, el estudio de los juegos es eminentemente multidisciplinar y ha sido influido por otras disciplinas como la antropología, la psicología, la educación, los estudios literarios y la narratología. De hecho, en cuanto a esta última, pronto surgió en la nueva disciplina un debate terminológico en torno a los términos narratología y ludología. Mientras que algunos narratólogos señalan que los juegos pueden ser estudiados desde la perspectiva de su disciplina, otros estudiosos

como Frasca (2003) reivindican la creación de una nueva disciplina que, pese a guardar contacto con la narratología, debería centrarse en explicar la estructura profunda de los juegos y proponer un acercamiento formal a las mecánicas de los mismos, especialmente las reglas.

No existe, por otra parte, una definición establecida de qué constituye un juego[227] y tampoco ayuda la gran polisemia de la que consta la palabra en su uso general tanto en español como en otros idiomas. Entre los elementos más importantes a tomar en cuenta en el estudio de los juegos, aparecen sin duda la interacción (tanto entre el jugador –que posee capacidad de decisión– y el juego como entre los jugadores mismos, si hay más de uno), un resultado cuantificable, además de otras características importantes como el grado de azar y habilidad necesaria[228]. Sin embargo, el elemento fundamental lo constituye la existencia de unas reglas, que en el fondo, como señala Ryan, constituyen "convenciones arbitrarias que definen el juego y que los jugadores aceptan unánimemente. Este pacto lúdico deja a los jugadores la opción de hacer trampas"[229]. Hemos comprobado la existencia de un "pacto lúdico" similar en un gran número de las obras que hemos analizado, muchas de las cuales incluían instrucciones precisas de lectura que las separaban de los protocolos tradicionales de lectura[230]. De hecho, como ya vimos, en ejemplos como *Meanwhile* (FIG. 8/50) era necesario precisamente romper ese pacto para acceder a algunas secciones de la obra.

Ya exploramos aquí, por otra parte, la relación entre la narrativa secuencial y los juegos en ejemplos como los naipes narrativos (FIG. 3.29), que permitían distintas

[227] Debido a la naturaleza del presente trabajo, en esta sección nos centraremos en juegos no virtuales (juegos de mesa) para intentar conectar su materialidad y sus formas narrativas con los cómics.

[228] Mäyrä (2008, pp. 32-37) y Stenros (2017) reflexionan sobre la dificultad de ofrecer una única definición y analizan los factores o características de los juegos que subrayan algunas definiciones influyentes a lo largo de la breve historia de la disciplina.

[229] "conventions arbitraires qui définissent le jeu et que les joueurs acceptent par accord unanime. Ce pacte ludique laisse aux joueurs l'option de tricher" (Ryan, 2007, p. 30).

[230] Se podría decir que estos suponen también un cierto pacto con el lector, pese a encontrarse completamente normalizados e interiorizados por el lector y, por tanto, invisibilizados.

combinaciones de cartas para generar secuencias. Algunos juegos de tablero tradicionales sugieren, asimismo, recorridos no lineales por sus casillas. En estos suele aparecer la metáfora moral de la vida como viaje (con sus castigos y recompensas), a través de una trayectoria con distintos saltos. El archiconocido juego de la oca, por ejemplo, emplea la ya mencionada estructura circular (similar, como se ha sugerido, al disco de Festo y a otros cómics que se han estudiado aquí) y ciertas casillas especiales (el puente, la oca, etc.) que obligan a los jugadores a saltar de casilla en casilla. Por otra parte, en otro juego tradicional, serpientes y escaleras, los jugadores comienzan en la casilla inferior izquierda y avanzan ascendentemente en bustrofedón. Si al final del turno acaban en una casilla en donde comienza una escalera, accederán automáticamente a la casilla en la que termina la escalera; si, por el contrario, terminan su movimiento en la cabeza de una serpiente, descenderán hasta la casilla que contiene su cola. Estos juegos eran extremadamente populares y admitieron distintas estéticas y temáticas a lo largo de la historia, incluyendo populares personajes de cómic, como esta versión de serpientes y escaleras de Bonzo Dog, creación de Georges E. Studdy que inspiró un gran número de productos derivados en los años 20 y 30 (**FIG. 8/92**).

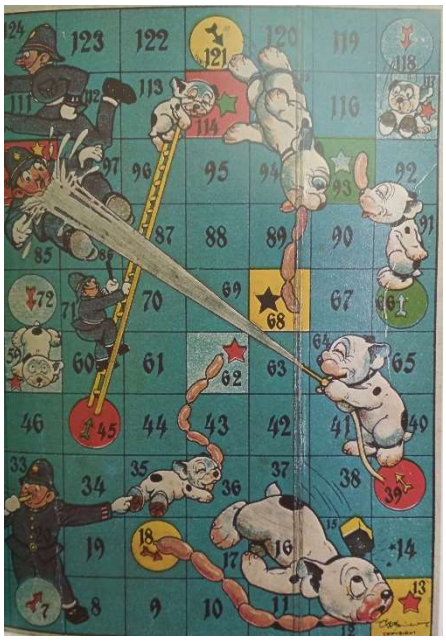


FIG. 8/92. Spear, J.W. (1979). *The Bonzo Chase*. Spear's Games. En B. Love (Ed.), *Over 40 games that you can play. 1895-1955.* Londres: Bookclub Associates.

La secuencialidad de algunos de estos juegos les da una cierta apariencia de cómic pero, como apunta Ryan, "cuanto más se acerca el juego al cómic, menos parece ser jugado"[231]; existe así una larga tradición de "pseudojuegos" publicados en la prensa europea y más centrados en la narrativa (a menudo satírica) que en su aspecto lúdico. Esta conexión está también presente en otras tradiciones. En este sentido, Theisen habla de los llamados *sogoroku*, juegos de mesa japoneses de tradición centenaria (todavía se

[231] "plus le jeu se rapproche de la bande dessinée, moins il semble être joué" (Ryan, 2007, p. 25).

siguen editando en la actualidad) que, desde su punto de vista, pueden ser considerados como parte de la tradición del manga, en los que curiosamente aparecían sentidos de lectura occidentales y alternativas no lineales (2015, pp. 85-90).

Curiosamente, los juegos de mesa y los juegos de cartas han experimentado un gran renacimiento en las últimas décadas pese al avance del ocio digital, aumentando y diversificando así el número de títulos publicados, la edad y sexo de los jugadores y los eventos celebrados en torno a la industria[232]. Nos interesan para nuestro trabajo juegos de cartas narrativos que emplean la imagen de manera secuencial, como ocurre en *¡Sí, señor oscuro!* (2005) y *Érase una vez* (2008). En *¡Sí, señor oscuro!*, los jugadores encarnan a esbirros de un villano que han fallado en su misión y deben dar explicaciones coherentes (¡o no!) a su señor empleando las cartas que se les suministra al azar al comienzo de la partida como elementos para elaborar sus excusas (**FIG. 8/93**). En *Érase una vez* (**FIG. 8/94**), de manera similar, los jugadores cuentan con diversos elementos en sus cartas (personajes, objetos, lugares) y una sola carta de final, y deberán conseguir el papel de narrador para ir descartándose progresivamente de sus cartas, generando así historias ambientadas en los cuentos de hadas.



FIG. 8/93. Bonifacio, F. (juego); Enrico, M. (juego) & Crosa, R. (arte). (2005). *¡Sí, señor oscuro!*. Sevilla: Edge Entertainment.



FIG. 5/94. Lambert, R. (juego); Rilstone, A. (juego); Wallis, J. (juego) & Magnin, F. (arte). (2008). *Érase una vez*. Sevilla: Edge Entertainment.

Sin embargo, no solo el uso de cartas permite esta cualidad narrativa combinatoria: los dados pueden cumplir la misma misión. Así, las numerosas entregas del juego *Story Cubes* (2005) (**FIG. 8/95**), de Rory O'Connor, funcionan a través de

[232] Para un análisis cultural de la historia y la industria de los juegos de mesa modernos, véase Woods (2012).

lanzamientos de dados en cuyas caras aparecen dibujos esquemáticos que los jugadores deberán colocar en un orden para generar una historia.

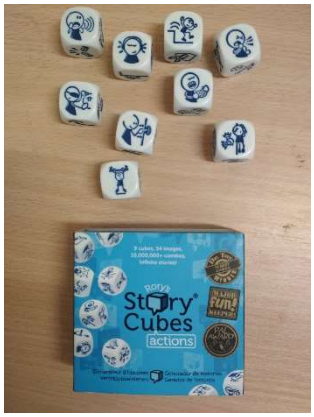


FIG. 8/95. O'Connor, R. (2014). *Story Cubes*. Guyancourt: Asmodée Éditions.

En este tipo de juegos participa la apofenia, la capacidad humana de ver conexiones y patrones en datos, imágenes o sucesos sin un sentido claro. Aunque las imágenes disponibles no parezcan inicialmente tener ningún sentido, no es difícil establecer conexiones, especialmente para gente creativa con barreras asociativas débiles, como los niños o las personas con imaginación (Sylvester, 2013, p. 94). La conexión con el funcionamiento de los cómics es evidente, pues el lector de cómic debe continuamente buscar conexiones en las transiciones elípticas de las imágenes y las puede encontrar incluso cuando no son especialmente evidentes, como en las que McCloud denominaba "non sequitur" (1998, pp. 72-73).

Sin duda, gran parte del nuevo auge de los juegos de mesa se debe particularmente a los llamados juegos de tablero de estilo europeo (o alemán, conocidos generalmente por su nombre en inglés, *eurogames*), que enfatizan la estrategia (en lugar del azar), mantienen a todos los jugadores hasta el final de la partida sin eliminarlos progresivamente y tienden a emplear códigos visuales en tableros y cartas en vez de texto. Entre los muchos ejemplos que nos interesan para el presente trabajo, podemos destacar *Carcassone* (2000), diseñado por Klaus-Jürgen Wrede. Ambientado en la ciudad medieval francesa del mismo nombre, los jugadores disponen de fichas de terreno con las cuales van generando colaborativamente un mapa (**FIG. 8/96**) y anotando puntos en función de las condiciones del juego que cumplan. Resulta interesante que estas fichas pueden ser colocadas en cualquier parte siempre que

encajen con las imágenes de las fichas ya colocadas, generando así una suerte de continuidad gráfica de los elementos visuales (castillos, caminos, ciudades y praderas) que recuerda poderosamente al fondo continuo en los cómics. Cabe destacar, por otra parte, que la nueva popularidad de los juegos de mesa ha posibilitado la reedición de viejos juegos narrativos como *Sherlock Holmes. Detective asesor* (publicado originalmente en 1981 y reeditado en 2013), diseñado por Raymond Edwards, Suzanne Goldberg y Gary Grady. En este, los jugadores resuelven distintos casos a través de la inspección de materiales (mapa, libreta de dirección) y un libro que contiene la narración del misterio. Dicho libro será leído en alto por uno de los jugadores, pero no en el orden secuencial de las páginas, sino saltando de página en página para revelar solo las partes correspondientes a las pistas que decidan explorar (de manera similar al modelo "Elige tu propia aventura"). Como ocurría en *La clé du mystère* (FIG. 8/83), tan solo cuando decidan los jugadores se leerá la solución del misterio.



FIG. 8/96. Wrede, K.-J. (juego) & Matthäus, D. (arte). (2014). *Carcassone*. Madrid: Devir.

Por último, cabe destacar también que los juegos de mesa y los cómics han interactuado de manera más explícita en algunos títulos lúdicos. Sin tener en cuenta el aprovechamiento del medio de los juegos que hacen ciertas franquicias[233], incluidas las de cómic, existen algunos juegos que emplean el cómic no tanto como temática sino centrándose en la propia estructura compositiva del medio. Analicemos aquí brevemente dos de ellos. *Co-mix* (2014), diseñado por Lorenzo Silva (arte de Matteo Cremona y Max Rambaldi) es un juego narrativo en el que los jugadores (individualmente o en grupo) compiten creando páginas de cómics de 6 o 9 viñetas (se recomienda las de 9 para jugadores más experimentados) (**FIG. 8/97**). Cada ronda se divide en cuatro fases. En la primera se decide el título de la historia que todos los participantes realizarán y se reparten 12 fichas-viñetas (24 en total, ya que las fichas

[233] Acerca de la relación entre el material paratextual, la cultura popular y la cultura lúdica, véase Booth (2015).

están impresas por los dos lados). A continuación, se colocan las viñetas en los espacios de la página (el primer jugador o grupo que termine, activa una cuenta atrás para el resto). Después, la historia debe ser narrada (ya que las viñetas no contienen texto). Por último, se procede a una votación en la que todos valoran las historias creadas (y representadas), incluyendo premios a la historia más original, la más emocionante y la mejor diseñada. Varias cosas llaman la atención de *Co-mix*. La interacción entre los jugadores es la parte más destacada del juego, cuyas historias pueden funcionar gracias tanto a temas y personajes recurrentes en las imágenes como a la creatividad de los jugadores. Sin embargo, el juego está limitado a composiciones de viñeta regulares, con el mismo tamaño. Además, curiosamente, la lectura tradicional del cómic aparece sancionada oficialmente en las reglas, pues se especifica que al contar la historia se debe seguir el orden en que se colocaron las viñetas, de la superior izquierda a la inferior derecha.



FIG. 8/97. Silva, L. (juego); Cremona, M. (arte) & Rambaldi, M. (arte). (2014). *Co-mix*. Camaiore: Ares Games.

Otro juego que explora las posibilidades combinatorias de las imágenes de los cómics es *Comic Turns* (2018), de Karen Rubins (**FIG. 8/98**). En este caso se trata tan solo de una baraja de cartas con imágenes sin palabras que los jugadores deben unir para crear historias. El juego, ideado tanto con propósitos de entretenimiento como educativo, propone dos maneras colaborativas de jugar y otra competitiva. Sin embargo, las reglas son abiertas y la propia autora admite sugerencias y maneras de jugar que pueden ser compartidas en la página web del producto.

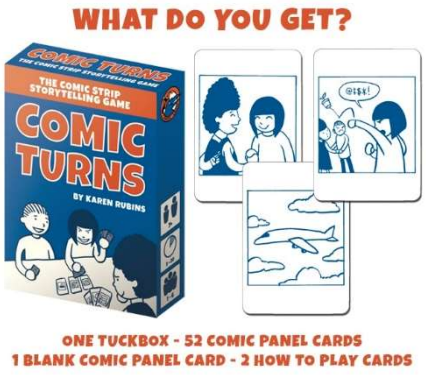


FIG. 8/98. Rubins, K. (2018). *Comic Turns*. Autopublicado.

8.6.3.2. Cómic desencuadernado

En la sección dedicada a la literatura experimental ya analizamos casos de obras que, en lugar de seguir el orden lineal página a página, proponían combinaciones aleatorias o semialeatorias. De hecho, ya hemos explorado la presencia de estos mecanismos narrativos en obras como *La última obra maestra de Aaron Slobodoj* (FIG. 5/163) o *Le trésor mathématique de Polybius* (FIG. 8/53 y FIG. 8/54), que empleaban códices modificados para posibilitar el carácter combinatorio de las imágenes. Por otra parte, hemos analizado también la última gran obra de Chris Ware, *Building Stories*, "un verdadero manifiesto del libro como objeto material" que también "promueve formas de toma de decisiones, navegación espacial, arquitectura narrativa y juego interactivo propias de nuevos medios como los videojuegos"[234]. De hecho, la obra recuerda enormemente en su apariencia a las famosas colecciones de juegos reunidos; sin embargo, como señalan Grennan y Hague, aunque la teoría de los juegos puede ayudar a entender la interacción con el lector, es necesario recordar que esencialmente la trama de *Building Stories* no se altera en el proceso lectura, sino tan solo el orden de los eventos (Grennan & Hague, 2018).

Otras obras descomponen de la misma manera la estructura del códice para fomentar la toma de decisiones y el potencial de generar una experiencia de lectura que cambia en cada ocasión y para cada lector. Analizaremos aquí dos obras que corresponden a esta categoría, ambas publicadas por éditions polystyrène: *Heavy Toast* (2011), de Pierre Jeanneau, y *Thomas & Manon* (2015), de Alain Chauvel y Remi Farnos. *Heavy Toast* se presenta en una funda, similar a la que ya vimos en *La véridique aventure d'un e-mail* (FIG. 8/78), que contiene treinta páginas de papel grueso sin encuadernar (**FIG. 8/99**). Las páginas pueden ser combinadas de cualquier manera, puesto que no existe un principio ni un final predeterminados. La trama gira en torno a la relación de cuatro astronautas (Bob, Delphine, Camille y Saturrnin) y un quinto al que buscan (Frank)

[234]"virtually a manifesto for the book as a material object" […] "it also promotes forms of decision making, spatial navigation, narrative architecture, and interactive play that are common to new media forms such as video games" (Chute & Jagoda, 2014, p. 7).

en una estación en constante movimiento, verdadera metáfora de la propia estructura de la obra. La ambigüedad de la historia hace posibles varias interpretaciones e invita, evidentemente, a la relectura para construir un posible significado.



FIG. 8/99. Jeanneau, P. (2011). *Heavy Toast*. Rezé: éditions polystyrène.

Por otro lado, *Thomas & Manon* se presenta en forma de caja-cubo; una vez abierta, encontramos 200 tarjetas cuadradas que el lector debe combinar para construir la historia (**FIG. 8/100**). La obra contiene instrucciones de lectura y unas ciertas reglas a seguir: existe una tarjeta de salida y una de llegada, y algunas tarjetas deben combinarse necesariamente en superviñetas de 3x3 sin bordes que hacen uso del dibujo trayecto. Obviamente, el lector puede simplemente ir guardando las tarjetas a medida que las lee, pero la obra está diseñada para ser desplegada en una gran superficie mediante la colocación adyacente de las tarjetas, en cualquier dirección, en un ejercicio que recuerda a la realización de un puzle. Se va creando así una cartografía ya anunciada por el mapa impreso en el cubo que recuerda a juegos como *Carcassone* (FIG. 8/96) y que encuentra su correspondencia en la trama de la historia, un viaje iniciático de dos jóvenes en busca de respuestas, con conexiones a otras obras de los autores como *Alcibiade* (2015), de Remi Farnos, o *Elisa et Selma* (2016), de Alex Chauvel. Las tarjetas tienen, además, un código cromático-geométrico que indica qué personaje está hablando en cada tarjeta. Se trata de una permutación semialeatoria como la que vimos en *The Unfortunates* (FIG. 3/15), con un comienzo y final determinados. El resultado es una obra de gran impacto visual y con una cuidada presentación, pese a tener una trama casi sin estructura que, dadas las numerosísimas posibilidades de combinación que existen, se construye a través de la acumulación de episodios.



FIG. 8/100. Chauvel, A. & Farnos, R. (2015). *Thomas & Manon*. Rezé: éditions polystyrène.

8.6.3.3. El cómic como juego de mesa

Si *Thomas & Manon* y otras obras como *Building Stories* recordaban poderosamente a la estética y la materialidad de los juegos de mesa, algunos cómics emplean, de hecho, los propios soportes de los juegos. De hecho, esta conexión entre los juegos y la historieta es antigua, como ya hemos comentado anteriormente: la semejanza entre la secuencialidad de las imágenes de ambos medios ha sido empleada con frecuencia, como ya apuntamos, tanto en la tradición occidental como en otras tradiciones. La revista *El Jueves* ha llegado a publicar juegos de mesa como regalo a sus lectores, como el *Ladrillopoly*, versión satírica del conocido Monopoly y regalo del nº 1.532 (2006) dedicado a la corrupción. Pero varios de sus autores han empleado también juegos de mesa como vehículo narrativo de sus historias. Es el caso de "El juego de la coca" (**FIG. 8/101**), subversión del conocido juego infantil en el que las casillas representan viñetas cuya numeración sirve tanto para avanzar en el juego como para leer la correspondiente acción que le corresponde al jugador. Este ejemplo, en realidad, constituye un pseudojuego en el que prevalece el aspecto narrativo frente al lúdico y que conecta con la antigua tradición de la prensa que ya mencionamos anteriormente.



FIG. 8/101. Ferrús, Joan; Modgi & Guzmán. (2017). "El juego de la coca", *El Jueves*, nº 2072. *Especial Vicio*, pp. 42-43.

Por otra parte, Chris Ware (como ya sabemos, amante de los recortables y de enfatizar la materialidad de sus obras) contribuyó con un juego a la antología de cómics infantiles de vanguardia *Little Lit*. *Folklore & Fairy Tales Funnies* (2000), editada por Art Spiegelman y Françoise Mouly dentro del sello RAW Junior (una suerte de versión infantil de la archiconocida *RAW*). El juego en cuestión se llama "Fairy Tale Road Rage" y todas las partes (tablero, fichas destroquelables, peones y dados para recortar, etc.) se encuentran en las guardas del volumen (**FIG. 8/102**). Cada jugador tiene una tarjeta de personaje (rana, lobo, princesa y abuela) y el juego consiste en avanzar por el tablero, recogiendo fichas de colores para completar los huecos de su tarjeta personal, como en el popular juego del bingo. Cada color corresponde a una categoría gramatical, por lo que los jugadores siempre generarán frases con sentido. Sin embargo, la parte interesante se encuentra de nuevo en las instrucciones, dirigidas supuestamente a niños (pero con un gran contenido irónico en la línea de Ware) y acompañadas de una secuencia de seis viñetas en las que Rusty Brown y Chalky White (personajes de otros cómics de Chris Ware) aparecen manipulando el propio juego. Pese a que el juego está imprimido para ser destroquelado fácilmente y utilizado, Rusty Brown (coleccionista impenitente) se lamenta de que una vez recortado el libro perderá valor, aunque finalmente acabará jugando. El propio lector del número de la revista (imprimida en papel grueso y encuadernada) se enfrentará a la misma decisión (como ya ocurría en *Jimmy Corrigan*): tratar el juego como un experimento narrativo o sacrificar el valor de coleccionismo del volumen para jugarlo (o, evidentemente, la opción intermedia de fotocopiar los materiales). Finalmente, acompaña al juego una página con cuatro secuencias de viñetas correspondientes a los personajes del juego (rana, lobo, princesa y abuela) que deben ser leídas rotando el volumen 90 grados tres veces. Tanto estas historias como las frases que pueden ser generadas en el juego, las instrucciones y las casillas del tablero tienen la intención de subvertir (como, en general, en el resto del volumen) la estructura y la moraleja de los cuentos infantiles tradicionales, creando una suerte de "ironía disonante" (Kuhlman, 2010, p. 106) entre la forma de los cómics, la estructura de los juegos y la carga melancólica y pesimista típica de Ware.

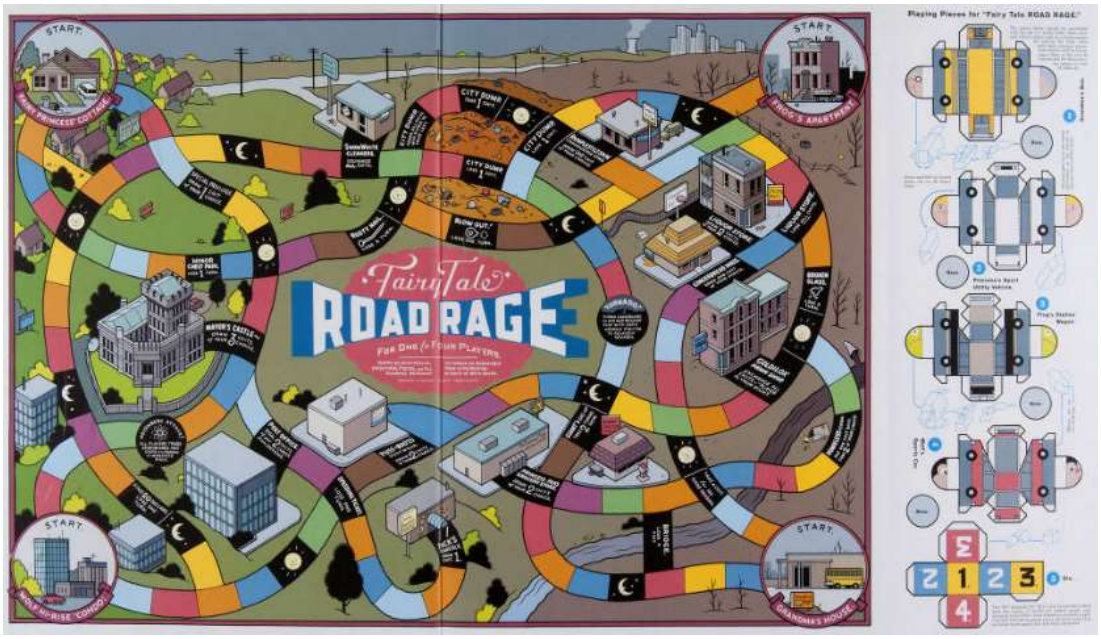


FIG. 8/102. Ware, C. (2000). "Fairy Tale Road Rage". En A.Spiegelman y F. Mouly (Eds.), *Little Lit. Folklore & Fairy Tales Funnies*. Nueva York: RAW Junior. Tablero y fichas de jugador recortables.

Numerosos proyectos asociados al colectivo Oubapo han experimentado en el campo del cómic-juego. De hecho, un tipo de restricciones que se contemplaban en la primera antología, *Oupus 1*, eran precisamente las correspondientes al formato. Así, Anne Barou señalaba que "las restricciones relativas al soporte intentan especialmente anticipar la recepción, forzar [*contraindre*] al lector: se encuentran entre las restricciones más transparentes porque modifican la forma de la obra, su manipulación, los gestos mismos de la lectura"[235] Esta cita, que se puede aplicar a casi todos los cómics que hemos explorado en esta sección, es especialmente relevante en el caso del cómic-juego. La propia Barou, junto a Corine Chalmeau, publicó *Après tout tant pis* (1991), una de las primeras aproximaciones a lo que se denomina *BD-Dés* ("cómic-dado" o "dado-cómic"). El concepto es relativamente simple: en cada cara de los tres dados que contiene la obra (presentada en una caja) se encuentra una viñeta. El azar genera una secuencia de tres viñetas (o se pueden considerar varias tiradas seguidas como una sola historia), no sin ayuda de los lectores, que deben (en solitario o en grupo) reconstruir, o más bien crear, la propia trama, de manera similar a juegos como *Story Cubes* (FIG.

[235] "Les contraintes touchant au support essayent plutôt d'anticiper la réception, de contraindre le lecteur: ce sont parmi les contraintes les plus transparentes parce qu'elles modifient la forme de l'ouvrage, sa manipulation, les gestes même de lecture" (Barou, 2012, p. 101).

8/95). Se trata de lo que Groensteen demonina "consecución aleatoria" en su primera recopilación de restricciones (2002, p. 31). La clave en el caso de la obra de Barou reside, como ocurre en otros géneros literarios como el microrrelato, en la ambigüedad de los referentes y el carácter abierto de la interpretación; de hecho, así lo manifestaba la propia Barou, que comparaba los mecanismos narrativos de la obra a los mensajes de las camisetas o las postales (Barou, 2012, p. 103). De la misma autora, esta vez junto a Vincent Sardon pero siguiendo los mismos pasos, nació *Coquetèle* (2002) (**FIG. 8/103**). Al igual que en *Après tout tant pis*, para que exista más coherencia en las posibles secuencias generadas (¡1296!), todas las escenas tienen lugar en el mismo lugar (en este caso, una fiesta) y las combinaciones de las frases limitan, en cierto sentido, el azar, pues cada parte de las oraciones (sujeto, complementos, etc.) está asignada a uno de los dados. Se generan así secuencias más coherentes que en el caso de que los mensajes se hubieran distribuido al azar en las caras de los dados.

Miembros del colectivo Oubapo han desarrollado, más allá de los dados, dos cómics-juego adaptados de juegos tradicionales: *DoMiPo* (2009), inspirado del dominó, y *ScrOUBAbble* (2005), adaptación del conocido *Scrabble*. *DoMiPo* fue creado por Anne Barou y Killofer y contiene 28 fichas impresas por los dos lados, con dos viñetas por ficha. Como en el dominó, los jugadores tienen que colocar sus fichas en la mesa de modo que las imágenes adyacentes sean iguales (las imágenes también tienen un número de personajes representados, de 0 a 6) (**FIG. 8/104**). Por otro lado, *ScrOUBAbble* fue concebido por Lécroart y dibujado por él mismo y otros cuatro autores del colectivo: Jean-Christophe Menu, Jochen Gerner, Killoffer and François Ayroles. Consta de 102 viñetas y, siguiendo las reglas del *Scrabble* (**FIG. 8/105**), son el resto de jugadores quienes juzgan si la combinación resultante es aceptable. Tanto en el caso del *DoMiPo* como en el *ScrOUBAbble* se generan lecturas multidireccionales, puesto que las secuencias narrativas se pueden leer en cualquier dirección (y no



FIG. 8/103. Barou, A. (guion) & Sardon, V. (dibujo). (2002). *Coquetèle*. París: L'Association.

solo de izquierda a derecha); de hecho, la multidireccionalidad es condición *sine qua non* para que exista el juego. Cabe señalar que también surge la multilinealidad y la relectura, puesto que las viñetas funcionan simultáneamente en más de una secuencia.



FIG. 8/104. Barou, A. (guion) & Killoffer (dibujo). (2009). *DoMiPo*. París: L'Association. Detalle de una partida.



FIG. 8/105. Menu, J.-C.; Gerner, J; Ayrole, F. & Killoffer. (2005). *ScrOUBAbble*. París: L'Association. Detalle de una partida.

Tanto en los cómics-dado como en estos juegos destaca el papel del azar y el espíritu lúdico de creación e interacción, subvirtiendo la lectura como un acto solitario en favor de una experiencia colectiva. El papel del lector-jugador es, por tanto crucial. Sin embargo, existen diferencias. En los cómics-dado la contribución del lector

> no requiere mucho esfuerzo: tirar los dados basta, ya que cualquier secuencia posible de los dados produce un cómic que tiene sentido. Con *Scroubabble*, la actividad del lector es esencial e influye en la calidad del cómic resultante; es el lector quien usa su inspiración para crear un cómic creativo con un conjunto limitado de siete viñetas[236].

Este papel más activo del lector lo podemos ver también en el *DoMiPo*, pese a que el número de combinaciones es más reducido que el de *ScrOUBabble* (pero mayor que en los cómics-dado). Este tipo de creatividad y toma de decisiones conscientes sitúa verdaderamente estos experimentos de la historieta en la frontera entre el medio y los juegos (de hecho, no distan demasiado de algunos de los juegos narrativos analizados al

[236] "does not require much effort: throwing the dice suffices, because every possible sequence of the dice results in a comic that makes sense. With *Scroubabble*, reader activity is essential and influences the quality of the resulting comics: it is the reader who uses his inspiration to make a creative comic with a limited set of seven given panels" (Meesters, 2013, p. 284).

comienzo del capítulo). Si bien contienen secuencias de imágenes (con texto), desaparece completamente la integridad de la página, al mismo tiempo que el formato códice es sustituido por objetos dentro de una caja (y en el caso de *Scroubabble*, un tablero desplegable que lo conecta aún más con los juegos de mesa). Cabe, obviamente, preguntarse (como en gran parte de las obras analizadas en esta sección) si este tipo de obras forman parte del cómic o bien de un experimento o producto derivado del mismo. Côme Martin (2010), que ha estudiado a fondo este tipo de obras, considera que probablemente formen parte de ambas. Nos encontramos precisamente en las fronteras del medio, lo que nos permite, más allá de cualquier categorización, la exploración de las características del lenguaje del medio y sus potencialidades no exploradas.

8.7. Cómic más allá de la página y el papel

Hasta el momento, se han analizado en este capítulo cómics que de alguna manera se separaban de la tradición más convencional del códice, tanto debido únicamente a su forma y tamaño o a la utilización no-lineal del formato, como a la modificación del códice o incluso su propia desaparición para dar lugar a otro objeto. Sin embargo, todos ellos compartían el uso del papel como medio de expresión y la manipulación táctil (a menudo, íntima, excepto en obras que invitaban a la lectura colectiva) que los lectores empleaban en su interacción con las obras. En esta última sección, sin embargo, exploraremos brevemente qué tipo de fenómenos pueden afectar a los protocolos de lectura tradicional cuando el cómic rompe con la barrera del papel y del objeto para ocupar otros espacios que se alejan de la transmisión vehicular del códice y sus derivados. Se analizarán, en este sentido, dos ámbitos representativos: los cómics en exposiciones y el cómic digital. Cabe señalar aquí que no se tratará de explorar exhaustivamente estos dos campos, que fácilmente podrían constituir el objeto de tesis doctorales por sí mismos, sino de explorar a grandes rasgos qué pueden aportar a las cuestiones discutidas en este trabajo. Pese a que el objetivo de esta tesis gira indudablemente a la lectura del cómic y la tradición de los formatos impresos, del libro físico y del libro como objeto, en aras de ofrecer un panorama completo de la cuestión

parece obligatoria la necesidad de no ignorar estas dos tendencias que potencialmente tienen la capacidad de alterar los protocolos tradicionales.

8.7.1. El cómic en el espacio de la exposición

El cómic es sin duda un arte predominantemente visual, pero su entrada en las salas de los museos no ha ocurrido de manera habitual hasta muy recientemente[237]. Al contrario que otras artes que discurren en el tiempo (como el cine o la música), el cómic discurre en el espacio y se encuentra emparentado con otras artes como la pintura o la ilustración. Como ya vimos, además, una de las tensiones fundamentales del cómic estaba representada por el conflicto entre una lectura en superficie u holística y una lectura secuencial o en detalle. La explotación de la primera, obviamente, puede entenderse perfectamente en el ámbito del museo. En los cómics, por otra parte, aparece el fenómeno de las planchas originales (excepto en obras que no hayan sido concebidas exclusivamente en ordenador), que atraen a público y coleccionistas por su "aura" de objeto único y singular[238]. Esto choca, curiosamente, con la realidad de que, si nos detenemos a pensar en ello un momento, pronto descubrimos que estas últimas no constituyen la obra original, representada en realidad por el libro físico salido de la imprenta, tal y como se concibió para su lectura. En esta sección, sin embargo, dejaremos de un lado tanto estas exposiciones centradas en torno a originales como

[237] Una de las exposiciones pioneras que intentó revalorizar el medio fue Bande dessinée et Figuration narrative (Musée des arts décoratifs de París, 1967). En el ámbito francófono, existen dos grandes museos con colecciones permanentes y exposiciones temporales: el Musée de la Bande dessinée (creado en 1991), parte de la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image –CIBD– (que cada año organiza el conocido Festival international de la bande dessinée d'Angoulême), y el Centre belge de la bande dessinée en Bruselas. Más ligados al mundo del humor gráfico y las tiras de prensa se encuentran espacios como el Billy Ireland Cartoon Library & Museum (Columbus, Ohio, creado en 1977) o el más modesto Cartoon Museum (Londres, creado en 2006). En cuanto a exposiciones, la lista es larga (y cada convención o festival suele incluir, además, exposiciones temporales), pero en los últimos años destacan, entre muchas otras, Comic abstractions (MoMA, Nueva York, 2007), Hergé (Grand Palais, París, 2016-2017) o, por citar una de nuestro país, George Herriman. Krazy Kat es Krazy Kat es Krazy Kat (Mueso Reina Sofía, Madrid, 2017-2018).

[238] En los últimos años hemos asistido a una verdadera escalada especulativa de los dibujos originales. En 2017 una portada original de Crumb alcanzó en una subasta los 717000 dólares (Salkowitz, 2017) y previamente una página de *Tintín* había superado en 2016 el millón y medio de euros (ABC News, 2016).

aquellas que tratan de explorar la obra de un autor (o de un movimiento, género o temática) dentro de la historieta.

En el fondo, buena parte de las obras que hemos analizado en este último capítulo son susceptibles de ser presentadas como objetos de exposición. Pensemos, por ejemplo, en los recortables una vez montados, los cómic *pop-up* o los cómic-juego, o incluso en obras que destacan por su propia forma o tamaño; todas ellas parecen invitar a su exposición como objetos. Por ejemplo, el cómic en forma de dados *Après tout tant pis*, además de la versión publicada en blanco y negro, también cuenta con una versión a color y 10 veces más grandes que se expuso en Angoulême en la exposición La jeune bande dessinée française (1995). De hecho, las obras del Oubapo han sido a menudo expuestas, como en la dedicada al colectivo en la CIBDI en 2005, que mostró obras combinatorias como *Stripivot*, de Anne Barou y Aline Calendreau (**FIG. 8/106**), en la que el lector puede girar las enormes viñetas, que pivotan sobre su propio eje, para revelar un nuevo nivel de la historia. En este campo de experimentación con cómics de gran tamaño que invitan a la manipulación consciente del público-lector de la exposición destaca de nuevo Lécroart. Así, su exposición Planches en vrac ou à la découpe (CIBDI, 2010; aunque más tarde ha pasado por otros festivales como BDFIL, Bastia e incluso en la librería Zuloa de Vitoria) plantea los mismos tipos de experimentación en el nivel de la relectura que vimos en capítulos anteriores, de nuevo con una carga humorística predominantemente verbal. De hecho, el propio título de la exposición ya demuestra el gusto por los juegos de palabras, pues *planche* significa tanto la plancha de cómic como la plancha de madera (que es utilizada como soporte) y *en vrac* y *à la découpe* hacen referencia a términos de venta comercial ("a granel" y "por partes"). Sin embargo, estos términos también remiten al carácter de las obras, frecuentemente desmembradas (*à la découpe*) y desordenadas (*en vrac* también significa "desordenado", "patas arriba"). Las obras de la exposición son piezas modulables, a medio camino entre el juguete y el cómic, y buena parte de ellas se asemejan a puzles y rompecabezas, como en el caso de "Valeurs 2" (**FIG. 8/107**). Esta emplea el conocido como Juego del 15 o Taken, una caja de 16 casillas en la que tan solo 15 de ellas se encuentran ocupadas (y desordenadas), por lo que se deben deslizar para colocarlas en el orden correcto. Las casillas son viñetas

en esta estructura empleada por Lécroart para su cómic, que utiliza los mismos recursos verbales (dobles sentidos, frases inacabadas con puntos suspensivos) y la misma intención satírica del autor que vimos anteriormente en otras de sus obras en papel. En esta ocasión, las obras son de gran tamaño y el público debe manipularlas en una exposición (por lo que surge de esta manera la lectura colectiva) para reconstituir las diferentes variantes de las historias.



FIG. 8/106. Barou, A. & Calendreau, A. (2005). *Stripivot*, Expo Oubapo. Exposición celebrada en la CIBDI, Angulema.

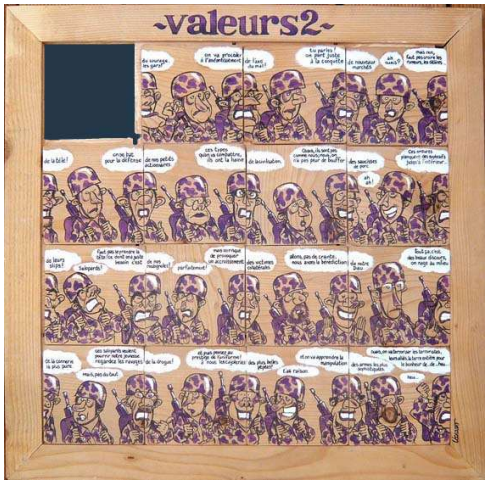


FIG. 8/107. Lécroart, É. (2010). *Valeurs 2*, Planches en vrac ou à la découpe. Exposición celebrada en la CIBDI, Angulema.

Por otra parte, las exposiciones de cómic pueden estar asociadas a obras publicadas previamente (o de manera paralela) en papel. Es el caso, por ejemplo, de *OVNI* (2006), obra que ya analizamos aquí (FIG. 7/27). Esta obra fue expuesta en el Salon BD-Fil de Lausanne del 11 al 14 septiembre de 2014, pero de manera continua en forma de fresco de 12 metros (**FIG. 8/108**). De hecho, se podría decir que la obra cobra más sentido de esta forma, pues la ausencia de páginas facilita la continuidad gráfica del dibujo-trayecto que une todo el libro y posibilita un recorrido físico por la obra (generando, por otra parte, lecturas no solo individuales sino colectivas). Además, el mayor tamaño del muro permite localizar los numerosos detalles y acercarse a contemplarlos. Lo mismo se puede decir de otras obras que exploramos como *The Great War. July 1, 1916: The First Day of the Battle of the Somme. An Illustrated Panorama* (FIG. 5/132), que fue expuesta como mural en lugares públicos como el metro de París

(2014), ganando nuevos significados y una nueva relación con el público de paso por la estación (**FIG. 8/109**).



FIG. 8/108. Trondheim, L. (guion); Parme, F. (dibujo) & Dreher, V. (color). (2014). *OVNI*. Instalación expuesta en el Salon BD-Fil, Lausana.



FIG. 8/109. Sacco, J. (2014). *The Great War. July 1, 1916: The First Day of the Battle of the Somme. An Illustrated Panorama*. Instalación expuesta en el metro de París.

En otras ocasiones, las exposiciones pueden ir más allá de la presentación del material gráfico (originales) de una obra. Por ejemplo, *Sens* (2014), de Marc-Antoine Mathieu, ya analizada aquí (FIG. 8/58), contó el mismo año de su publicación con una exposición paralela en Espace Éphémère (París) y otra al año siguiente en LiFE (Saint-Nazaire). En ellas, no solo podían verse los originales de la obra, sino otros dibujos inéditos y, sobre todos, estatuas de bronce y vídeos que suponen una extensión multimodal de la obra (**FIG. 8/110**). La exposición constituye, en definitiva, otro experimento de Mathieu, que nos tiene habituados, como vimos, al juego tridimensional que activa la participación del lector. En el caso de *Sens* la exposición es especialmente significativa, puesto que, como comprobamos, la obra en papel ya propone un auténtico viaje sensorial y metafísico con la participación activa del lector.

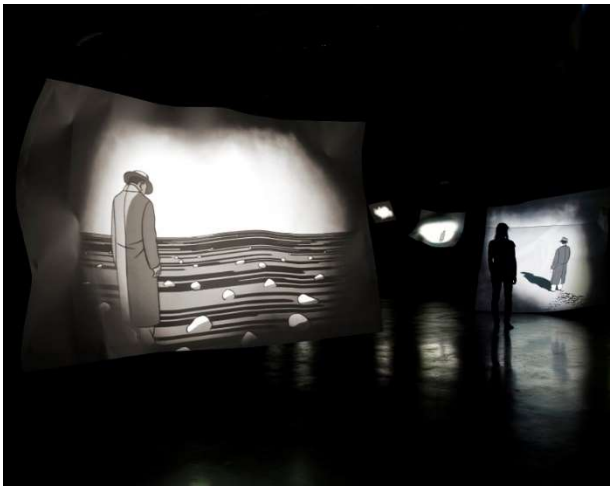


FIG. 8/110. Mathieu, M.-A. (2015). *S.E.N.S*. Instalación expuesta en LiFE, Saint-Nazaire.

Centremos nuestra atención ahora en exposiciones que plantean la utilización de su espacio físico como lugar de representación discursiva del cómic. Ya de inicio, parece relevante recordar que, como señala Bordes, "el responsable de planificar una exposición, o un museo, resuelve necesidades técnicas y constructivas atendiendo constantemente a la función narrativa" (Bordes, 2017, p. 250). Este carácter intrínsecamente narrativo que poseen todas las exposiciones implica la existencia de un orden de visita/lectura, que puede ser de izquierda a derecha (y/o estar reforzado por números que marquen el orden de las distintas secciones, como si fueran capítulos de un libro), pero que obviamente puede estar sujeto a variaciones como las que hemos visto a lo largo de este trabajo para plantear proyectos que utilicen otras maneras de organizar el espacio[239].

Sin embargo, la gran diferencia que supone el soporte arquitectural de la exposición para el cómic es que el medio ya no está contenido en un objeto transportable ni manipulable, por lo que puede extenderse más allá de la intimidad del regazo del lector en cualquier dirección. El hecho de que el lector no puede realizar la lectura entre sus manos, sino en el nuevo espacio, le obliga a desplazarse. Como destaca Espinasse, el cómic en esta forma "activa en el espectador un movimiento de exploración, porque no puede manipularlo o abarcarlo en su totalidad. El objeto en frente de él, o *alrededor* de él, no es solamente un entorno para la proyección: el lector es parte activa de la obra, evoluciona en su seno y debe domesticarla con todo su cuerpo"[240].

Una de las exposiciones más interesantes de los últimos años es Hypercomics. The Shape of Comics to Come, comisariada por el conocido crítico Paul Gravett para

[239]Ya vimos anteriormente que en tradiciones como las de los murales narrativos existían numerosos sentidos de lectura que se apartaban de los protocolos tradicionales (FIG. 2/14, FIG. 2/15, FIG. 2/16 y FIG. 2/17).

[240] "active chez le spectatuer un mouvement d'exploration, parce qu'il ne peut la manipuler et l'embrasser dans sa globalité. L'objet face à lui, ou *autour* de lui, n'est plus sueulement un écrin à la projection: le lecteur est partie prenante de l'oeuvre, il évolue en son sein et doit l'apprivoiser de tout son corps" (Espinasse, 2015, p. 29).

Pump House Gallery (Londres) en 2010. La exposición mostraba los trabajos de cuatro autores (Adam Dant, Daniel Merlin Goodbrey, Dave McKean y Warren Pleece), cada uno de los cuales dispuso de una planta de la galería para concebir su obra. Las distintas partes de la obra se encuentran no solo en las paredes, sino en el suelo, en las ventanas, en los pasillos… Frente a la manipulación habitual de un objeto entre las manos, el público lector de la exposición se encuentra rodeado por la obra, casi literalmente inmerso en ella. El título de la exposición, además, hace referencia al concepto de hipercómic (*hypercomic*), acuñado por Merlin Goodbrey:

> Un hipercómic puede definirse como un cómic con una estructura narrativa multicursal. La cursalidad es la percatación de que existen múltiples caminos además del seguido. […] El hecho de que haya múltiples caminos a través de la narrativa significa que el lector debe realizar una elección para elegir qué camino seguir. […] En un hipercómic, las elecciones realizadas por el lector pueden determinar la secuencia en la cual los eventos aparecen, el resultado de los eventos o el punto de vista a través del cual los eventos son percibidos[241].

Vemos, pues, que las nociones que emplea Goodbrey expanden las teorías de Aarseth sobre el hipertexto y concuerdan con otras de las tipologías que hemos propuesto en este trabajo (rutas diegéticas, caminos y laberintos, multilinealidad). En cualquier caso, los hipercómics de esta exposición posibilitan en el lector-visitante del museo una experiencia interactiva aprovechando el espacio de la galería. Las propuestas incluyen *The Archivist*, un cómic multidireccional del propio Goodbrey dividido en partes y que hace uso del enorme espacio ofrecido por las paredes (**FIG. 8/111**), o *The Rut*, el trabajo de Dave McKean, que presenta los tres puntos de vista de una historia (los de un criminal, una víctima y un testigo), alternando dibujos con escultura, fotografía y otro tipo de medios a través de todo el piso de la galería (**FIG. 8/112**).

[241] "A hypercomic can be defined as a comic with a multicursal narrative structure. Cursality is the apprehension that there are multiple paths in addition to the one followed. […] Multiple paths through a narrative mean a choice must be made by the reader as to which path to follow. […] In a hypercomic, the choices made by the reader may determine the sequence in which events are encountered, the outcome of events or the point of view through which events are seen" (Goodbrey, 2013, p. 291).



FIG. 8/111. Goodbrey, D. (2010). *The Archivist*, Hypercomics. The Shape of Comics to Come. Exposición en la Pump House Gallery, Londres. En la imagen el autor posa con uno de los enormes paneles de la obra.

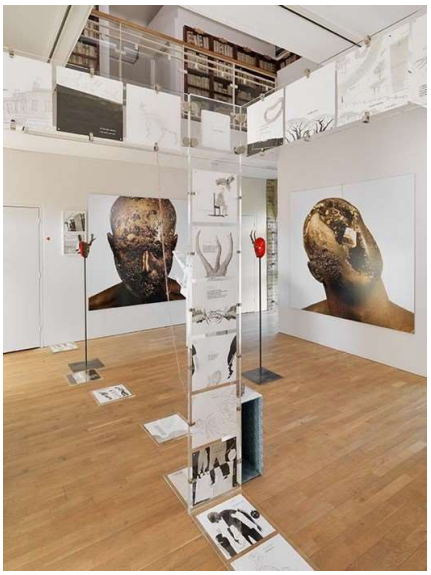


FIG. 8/112. McKean, D. (2010). *The Rut*, Hypercomics. The Shape of Comics to Come. Exposición en la Pump House Gallery, Londres.

El australiano Bruce Mutard es autor de cómics como *The Sacrifice* (2008), una monumental novela gráfica ambientada en el Melbourne de la Segunda Guerra Mundial. El autor ha realizado, asimismo, exposiciones sobre esta participación en los conflictos internacionales de los ANZAC (Australian and New Zealand Army Corps, el ejército conjunto de Australia y Nueva Zelanda fundado en la primera guerra mundial), que supuso un momento casi fundacional en la historia de Australia (y es celebrado cada año el 25 de abril). En su muestra (expuesta parcialmente como Words into Pictures en Monash University, Melbourne, en julio del 2014, y de manera completa como An Anzac Myth en la Liverpool City Library de Sydney como parte de la Comic Conversation en 2016) Mutard plantea una historia proveniente del tercer volumen (sin publicar todavía a día de hoy) de su trilogía comenzada con *The Sacrifice*, pero adaptado especialmente para una sala de exposición:

> Este cómic ha sido creado expresamente para ser expuesto, no leído impreso. Esto es, tienes que encontrarte con él en público, en persona, desplazándote respecto al trabajo, en lugar de pasar las páginas en un encuentro íntimo con el libro. Esta obra es mucho, mucho más grande que tú. La creé como una manera de comenzar a explorar qué ocurre dentro del medio de los cómics (y que no corresponde con la literatura). En este caso, literalmente la he explotado, la he

> deconstruido para cuestionar las maneras habituales de encontrar los cómics y las exposiciones. Te encontrarás en el enorme espacio de una galería intentando comprender cómo procesar este cómic que normalmente deberías estar leyendo… ¿Cómo te acercas a él? Eso depende de ti[242].

Efectivamente, como las obras de la exposición Hypercomics ya mencionadas (FIG. 111 y FIG. 112), se trata de un trabajo concebido específicamente para el espacio en el que se expone. Pese a que las secciones se leen de izquierda a derecha, no hay ningún punto de inicio en la exposición, dejando la libertad al lector de ir acercándose a las distintas partes en el orden que quiera[243]; de hecho, para el autor este tipo de instalaciones están relacionadas precisamente con la ruptura de la linealidad impuesta por el libro[244]. La presencia de numerosos objetos rompe con la bidimensionalidad de las viñetas expuestas y no sirve exclusivamente como piezas de museo que observar pasivamente, sino que se encuentran inmersas en las secuencias narrativas, añadiendo un nivel adicional que al mismo tiempo es diegético y no diegético. Los objetos, pese a formar parte de la narrativa, rompen el distanciamiento de la representación del dibujo y su tamaño real los acerca al lector-visitante de la exposición. Algunos de estos objetos cargados de simbolismo incluyen una repisa de chimenea que alberga las fotos reales enmarcadas de soldados australianos (en una suerte de altar memorial que indica el

[242] "Anyhow, this comic has been created expressly to be exhibited, not read in print. That is, you must encounter it in public, in person, moving around with respect to the work, rather than you turning pages in an intimate encounter with a book. This work is much, much larger than you are. I created it as one way to start exploring what is really going on inside the medium of comics (and it's not literature). In this case, I have literally exploded it, deconstructed it so that the usual modes of encounter with comics and exhibitions are challenged. You'll be in a large gallery space trying to figure out how to encounter this comic which you normally would be reading… so how do you approach it? That is up to you" (Dark Matter Zine, 2014).

[243] En conversación con el autor via e-mail, Mutard compara la manera de "leer" la exposición a la obra *Building Stories*: "Piensa en ella un poco como *Building Stories*, donde puedes leer los libros en cualquier orden, y no necesariamente todo a la vez. La naturaleza episódica de la narrativa hace a la obra 'modular', así que puede adaptarse a casi todos los lugares, variando el tamaño (literalmente cualquier altura, presencia de ventanas, etc.)" (*Think of it as being a bit like* Building Stories *where you could read the books in any order, and not necessarily all of it at once. The episodic nature of the narrative makes the work 'modular', so it can probably fit most spaces, varying for size (literally any height, presence of windows, etc.*)

[244] En conversación con el autor via e-mail, el autor llegó a señalar que "la razón de crear para el espacio era romper con ese punto de inicio de la página uno que el formato impreso te obliga a seguir" (*The point of creating for space was to break with that page one starting point print usually compels you to do*).

papel clave del mito de los ANZAC tanto para el país como para la memoria intergeneracional de las familias australianas) y un sello que puede verse a través de una lupa (**FIG. 8/113**), replicando la actividad que está realizando el protagonista de la secuencia. El sello, además, es un objeto de la colección familiar del autor y contiene una imagen de un grabado de Goya, por lo que se añade un nivel adicional de intertexto al ser el artista español uno de los primeros en documentar los horrores de la guerra.

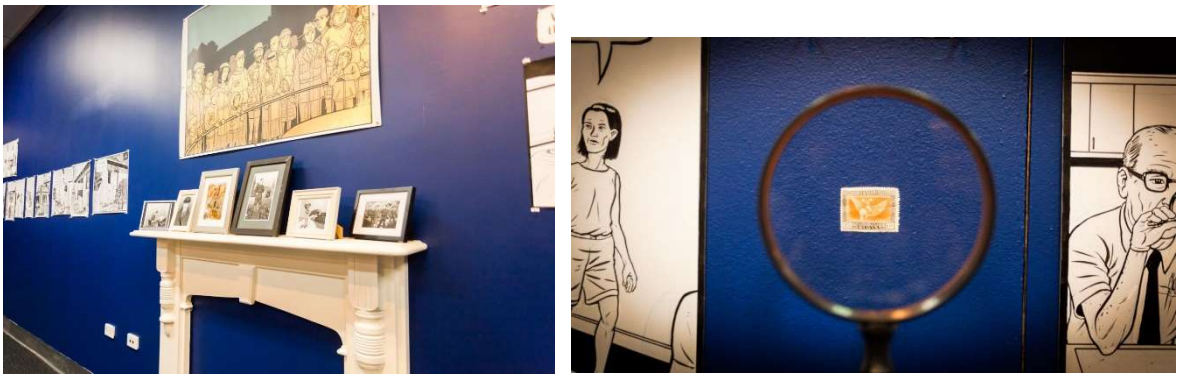


FIG. 8/113. Mutard, B. (2015). An Anzac Myth, exposición celebrada en la Liverpool Library Gallery, Liverpool. Imágenes proporcionadas por el autor que muestran varios de los objetos presentes en la exposición.

Por último, cabe señalar que, evidentemente, los cómics no solo pueden aparecer expuestos en las salas de museo o galerías, sino en cualquier otro espacio arquitectural. En este sentido, destacan obras como el mural de Chris Ware encargado por Dave Eggers y situado en la fachada de 826 Valencia, una organización sin ánimo de lucro dedicada a fomentar la escritura y la creatividad de estudiantes desfavorecidos en San Francisco (**FIG. 8/114**). Las dimensiones del mural (3,9 x 6 metros) parecen adecuarse perfectamente a las técnicas narrativas características de Ware que ya hemos analizado en este trabajo, especialmente su uso de la diagramática que genera secuencias multidireccionales y multilineales. Curiosamente, pese a no estar contenido en un libro, el reducido tamaño de las viñetas y las figuras en el mural recuerda la experiencia lectora del resto de las obras de Ware, con la gran diferencia de que el lector-observador no puede, en este caso, acercarse a la obra a través de la interacción táctil. El tema, apropiado tanto a la misión de la organización como a los intereses del autor estadounidense, gira en torno a la evolución del ser humano y sus distintas formas de comunicación (lenguaje, arte, pensamiento, etc.).

Otro ejemplo de interacción entre el cómic y los espacios urbanos lo encontramos en la curiosa competición por realizar el cómic más largo del mundo. Dicho título se atribuyó en la ciudad de Lyon en 2011 a un cómic de un kilómetro, para ser arrebatado por Nueva York en 2014 con uno ligeramente superior (1,2 kilómetros). El título volvió a Lyon en 2016 tras conseguir llegar a los 1625 metros en un evento que formó parte del Lyon Bd Festival (**FIG. 8/115**). El guion de esta última, titulada *Les traboules du temps*, fue concebido por Jibé y dibujado por numerosos autores (incluidos autores españoles provenientes de la escuela Joso), y recoge las aventuras de Léa, una adolescente que viaja en el tiempo en las ciudades de Lyon y Barcelona. La historia aparece representada en una sola banda con viñetas de gran tamaño en un largo túnel de Lyon, e invita a ser leída y recorrida por los lectores, representando así la conocida metáfora de la lectura como viaje.

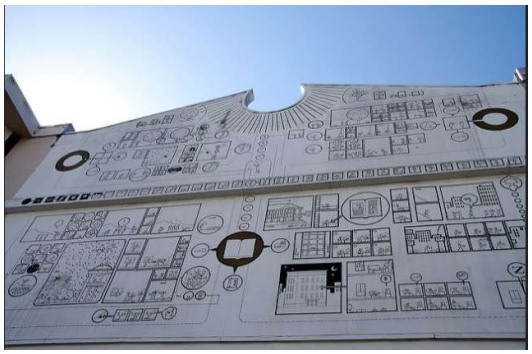


FIG. 8/114. Ware, C. (2002). Mural creado para la organización 826 Valencia, en Valencia Street, San Francisco.



FIG. 8/115. Varios autores. (2016). *Les traboules du temps*. Tunel de tunnel de la Croix-Rousse, Lyon.

Al abandonar el papel y ocupar otros espacios arquitectónicos, cabría preguntarse hasta qué punto las obras que hemos analizado en esta sección constituyen ejemplos de cómics. ¿Representan la impresión en papel y la circulación en formato libro características esenciales del medio? Como muestran muchos de los ejemplos analizados en las diferentes secciones de este trabajo, no parece que sea así. Además, como señalan Dittmer y Latham, tanto según las tesis pictóricas (imágenes en secuencia) frecuentes en las definiciones del medio como por el hecho de estar presentado explícitamente como tal (tanto por el comisario como por el autor) parecen reforzar su carácter de cómic (2015, p. 430). En esta sección hemos podido comprobar, además,

que la presencia del cómic en instalaciones museísticas tienen la capacidad de alterar la experiencia lectora tradicional, no solo por el receptor de las mismas (un visitante/lector que se desplaza y que interactúa con la obra) sino también por su potencial multimodal y la aparición de nuevos protocolos de lectura que habíamos visto en otras secciones.

8.7.2. La lectura y el cómic en la era digital

En la última sección de esta tesis doctoral exploraremos algunas cuestiones relacionadas con la lectura del cómic en entornos digitales. Sin embargo, téngase en cuenta el hecho de que simplemente se tratará de ofrecer una reflexión final acerca de la relación entre el cómic digital, el formato y los protocolos de lectura; unas pinceladas acerca de un tema muy amplio que merecería ser objeto de una tesis por sí mismo y que está comenzando a ser estudiado en la actualidad[245]. Indudablemente, el entorno digital ha influido enormemente en el cómic[246].

En el proceso de digitalización, surgen en el medio de la historieta algunos fenómenos presentes en los libros digitales en general y otros particularmente idiosincráticos de los cómics. En primer lugar, de la misma manera que en los libros con texto, el acto manual de pasar la página es sustituido por tocar la pantalla (en el caso de un dispositivo táctil) o dar clic al ratón. Relacionado con esto, otro aspecto que afecta a la corporeidad de la experiencia lectora es que a medida que avanza la lectura el lector no aprecia el progreso en el volumen de manera física; es decir, no sitúa las páginas ya leídas a la izquierda y las que quedan por leer a la derecha. En su lugar, aparece una barra de progreso (tan habitual en los entornos informáticos) y/o un porcentaje de lo ya

[245] Véanse al respecto los trabajos de Guillaumie (2014), Rageul (2014), Robert (2016), Pérez (2016), Martin (2017) y Baudry (2018).

[246] No solo numerosos artistas han incorporado el dibujo digital en su modo de trabajo, sino que la edición e impresión digital han posibilitado una mayor libertad a los autores. Entre otros aspectos, destaca el hecho de que el autor puede participar activamente en la tarea de editor al decidir qué aspecto final tendrá su obra, como en el caso de la colección Acme Novelty Library o *Building Stories* de Chris Ware, obras impensables sin la impresión digital.

leído, que suele sustituir (o, en algunos casos, acompañar) a la paginación como elemento de ordenación del material.

Es precisamente en el espacio de la página donde aparece una de las principales diferencias entre los libros con texto y los cómics. Como vimos en el capítulo 2, el códice se acabó asociando a una lectura teleológica de la primera a la última página, especialmente en la novela, el género narrativo predominante. Señalamos, asimismo, que en la mayoría de obras dentro de este género poco importaba la ubicación de los pasajes, pues la lectura se realizaba de manera lineal: palabra a palabra, línea a línea, párrafo a párrafo y capítulo a capítulo hasta el final. Así, distintas ediciones de la obra podrían tener más o menos páginas en función del tamaño del volumen, tipo de letra, etc. En el traspaso digital, salvo en la utilización de archivos en formatos fijos (como pdf), la paginación pierde su razón de ser: no solo existen la barra de progreso y el porcentaje antes mencionado, sino que en muchos dispositivos el propio lector puede decidir el tamaño y el tipo de la letra y se pueden hacer búsquedas por palabras. Pues bien, en el caso del cómic digitalizado (es decir, el que ya existía previamente de manera impresa) la página sigue siendo un elemento fundamental que debe ser tenido en cuenta. De hecho, se suelen respetar en la mayoría de los formatos de ficheros, existiendo la posibilidad de realizar un *zoom* para ver mejor algunas partes de la imagen. Sin embargo, surge un problema: algunos dispositivos de lectura son de un tamaño reducido, por lo que se corre el riesgo de que se pierda el efecto holístico del que hablamos en 5.3. Algo similar ocurre con las dobles páginas, problema todavía más difícil de remediar, debido a que pocos dispositivos contarán con una pantalla suficientemente grande para recrear este efecto[247]. Encontramos intentos de subsanar este inconveniente en software de lectura de cómics (como CDisplay) que permiten al lector explorar en ocasiones el espacio de la doble página de manera unitaria, de izquierda a derecha y de arriba abajo, aunque a menudo sigue sin poder percibirse de manera completa.

[247] De hecho, algunos autores como Gravett señalan que el cómic electrónico parece más adecuado a priori para gags o historias cortas que para historias largas (2014, pp. 122-124).

Es innegable la proliferación de numeras páginas web y blogs que contienen historias cortas o cómics largos serializados de autores de distinto grado profesional[248] y casi siempre disponibles de manera gratuita. No obstante, a menudo la verdadera consolidación de un cómic digital suele llegar, paradójicamente, con su publicación en papel[249]. Al respecto, señala Orban que "aunque los cómics digitales (tanto concebidos digitalmente como aquellos adaptados de lo impreso) confirman la tendencia general tecnocultural según la cual la no linealidad, la multitarea y los ambientes digitales son vistos como espacios favorables entre sí, los webcómics constituyen de la misma manera un trampolín para la publicación en papel"[250]. Es evidente, pues, que el cómic digital depende todavía claramente del modelo de libro en papel, tanto en cuanto al modelo de mercado como en su forma: como señala Martin (2017) ya que muestra un claro esqueumorfismo de libro, es decir, no solo copia su funcionamiento sino su diseño y ornamentos (como el paso de las páginas).

Como señalaba Orban en su cita, pese al innegable dominio del formato del códice impreso, tanto en cuanto a producto de mercado como en cuanto a sus elementos formales (viñeta, página, etc.), el cómic digital tiene una enorme capacidad potencial de subvertir los protocolos de lectura tradicionales del códice. No es el objetivo de este trabajo realizar un recorrido exhaustivo por las innovaciones que suponen en ocasiones los cómics digitales, puesto que por sus características se puede decir que

[248] Por otra parte, la necesidad de poseer ciertos conocimientos de dibujos se subsana en ocasiones con herramientas tecnológicas. Numerosas plataformas como Pixton (https://www.pixton.com/), Toondo (http://www.toondoo.com/), Strip Generator (http://stripgenerator.com/) o Make Beliefs Comix (https://www.makebeliefscomix.com/) pueden ayudar a los creadores con bancos de imágenes y plantillas de páginas para realizar sus obras. Todas ellas sugieren la página o la tira de viñetas como formatos fundamentales.

[249] Incluso en plataformas exclusivamente en línea como The Panel Syndicate, que precisamente nació para proponer otro tipo de mercado editorial (donde obras como *Universe!*, de Albert Monteys, o *The Private Eye*, de Brian K. Vaughan, Marcos Martin y Muntsa Vicente se ofrecían episódicamente a los lectores en varios idiomas y con un precio que estos establecían) y que indicó que no publicaría sus cómics en papel, ha acabado cediendo y publicando sus obras de manera unitaria en volúmenes impresos.

[250] Although digital comics (born digital or migrated from print) confirm the broader technocultural trend in which nonlinearity, multitasking, and digital environments are seen as mutually conducive, web comics are just as often a stepping stone to print publication, and plenty of graphic narratives call for a print-based hyperreading without moving to screen reading and surfing" (Orban, 2014, p. 169).

constituyen otro medio. Pero parece relevante finalizar esta tesis explorando brevemente algunas de estas nuevas estrategias, que en algunos casos corresponden con las categorías que ya hemos analizado.

Uno de los primeros autores en teorizar sobre los cómics digitales fue McCloud en *La revolución de los cómics* (2001). En la obra realizaba varias predicciones sobre el futuro de los cómics[251], pero uno de los conceptos por los que se recuerda el libro es la idea de lienzo infinito (*infinite canvas*). La idea básica detrás del concepto defendía que los cómics no tenían por qué limitarse al espacio de la página, sino que potencialmente podrían tener cualquier tamaño o forma. Una de las soluciones para navegar por estos nuevos cómics pasa por desplazarse con un cursor (*scrolling*), pudiendo aparecer un eje de lectura en cualquier dirección; en la práctica, sin embargo, la mayoría de los cómics que utilizan este mecanismo suelen presentar o bien un eje horizontal (de izquierda a derecha) (**FIG. 8/116**) o bien un eje vertical (de arriba abajo) (**FIG. 8/117**). La diferencia con la lectura convencional, sin embargo, es el hecho de que la página ya no es relevante, por lo que el soporte recuerda al rollo que antecedió al códice, pero de tamaño potencialmente infinito en la pantalla. En cuanto a la navegación, existe también la posibilidad de emplear números para unir los diferentes capítulos o secciones de una obra mediante hipervínculos. Es lo que hacen obras como *The Last Saturday* (**FIG. 8/118**), de Chris Ware, publicada en la página web de *The Guardian*. La obra emplea también otra de las posibilidades de lectura en el cómic digital: la utilización de un *zoom*, que puede permitir ver el cómic en la imagen de la pantalla en su totalidad para después acercarse a una

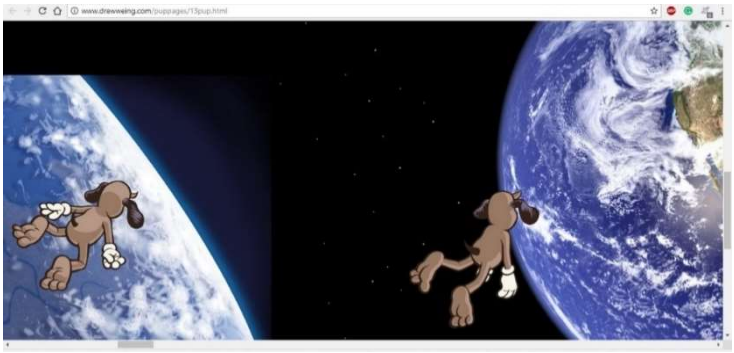


FIG. 8/116. Weing, D. (2012). *'Pup' Ponders the Heat Death of the Universe*. Imagen recuperada de https://www.drewweing.com/puppages/13pup.html. Captura de pantalla. El cómic presenta el viaje cósmico de Pup en el que asiste a la destrucción de la tierra. El cursor se desplaza de izquierda a derecha y las imágenes van cambiando de tamaño a medida que avanza la historia.

[251] Para un análisis de las limitaciones de estas predicciones 16 años más tarde, véase Varillas (2016).

parte o detalle de la misma como si se empleara una lupa. *The Right Number* (**FIG. 8/119**), de Scott McCloud, emplea esta misma idea de *zoom* para convertirla en el modo de lectura de toda la obra, pues cada viñeta se encuentra reducida e incrustada en el centro de la anterior, apareciendo tras el click del ratón (aunque se puede navegar por toda la historia a través de números).



FIG. 8/118. Ware, C. (2015). *The Last Saturday*. *The Guardian*. Imagen recuperada de https://www.theguardian.com/books/ng-interactive/2014/sep/13/-sp-chris-ware-the-last-saturday-graphic-novel. Captura de pantalla.



FIG. 8/117. Boulet. (2013). *Le long voyage*. Imagen recuperada de http://www.bouletcorp.com/2013/08/02/le-long-voyage/. Captura de pantalla. La obra aprovecha el *scrolling* vertical para contar la historia de un hombre que desciende desde su baño hasta el centro de la tierra en un viaje que parece no tener fin.

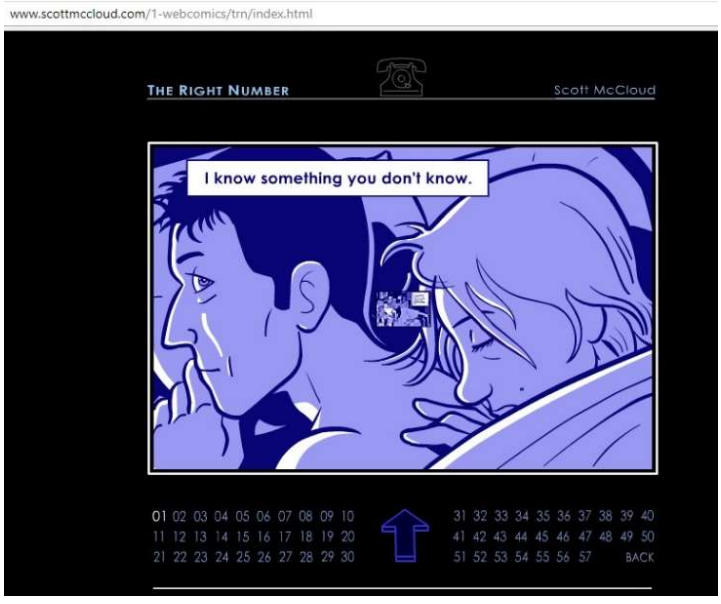


FIG. 8/119. McCloud, S. (2003). *The Right Number*. Imagen recuperada de http://www.scottmccloud.com/1-webcomics/trn-intro/index.html Captura de pantalla.

El ratón es también protagonista en otro mecanismo de lectura de cómic digital conocido como Turbomedia, popularizado en Francia (tras su creación de la mano del artista Balak en 2009) en la última década y análogo a la presentación de diapositivas. Se trata de una imagen continua que va alterándose a medida que se acciona el ratón (o se pulsan las flechas del teclado), provocando la aparición, desaparición o modificación de nuevos elementos gráficos (que pueden aparecer superpuestos). Aunque la historia sigue avanzando de izquierda a derecha, los nuevos elementos pueden aparecer en cualquier lugar de la imagen e incluyen en ocasiones breves animaciones. Sin embargo, como se señala en las instrucciones que suelen preceder a las obras que emplean este formato digital (**FIG. 8/120**), el lector todavía mantiene el ritmo de lectura y puede avanzar y retroceder en cualquier momento y a cualquier velocidad. Las animaciones dentro de los cómics digitales han supuesto, junto a otros aspectos como el uso de sonido, uno de los elementos principales de debate teórico en torno al nuevo medio, puesto que en ocasiones alejan al medio de su idiosincrasia e incluso pueden dejarlo en un terreno de nadie entre el cómic y la animación[252].



FIG. 8/120. Balak. (2017). "Ceci c'est un Turbomedia", *Le Métro/Subway*. Imagen recuperada de https://turbointeractive.fr/le-metro-subway/?list. Captura de pantalla.

[252] Esto ocurre especialmente en los llamados *motion-comics*. Para un acercamiento a este medio híbrido, véase Morton (2015).

Algunas obras como *Sens VR* (adaptación de *Sens*, de Marc-Antoine Mathieu) proponen la experiencia del cómic pero a través del uso de un casco de realidad virtual; en el fondo, en este caso la *app* realiza de manera más explícita lo que la obra en papel planteaba por medio de encuadres subjetivos (**FIG. 8/121**) y *mise en abyme*, como ya vimos anteriormente. *Meanwhile* (FIG. 8/50), de Jason Shiga, también ha sido adaptada a una app: el resultado es que pierde el ingenioso sistema de navegación de pestañas a través del códice, el cual ya no es relevante, pero se gana la posibilidad de ver en cualquier momento las viñetas en el orden en el que se han leído, así como la totalidad de todas las viñetas (y trayectorias posibles) en una enorme imagen a través de un sistema de *zoom*.

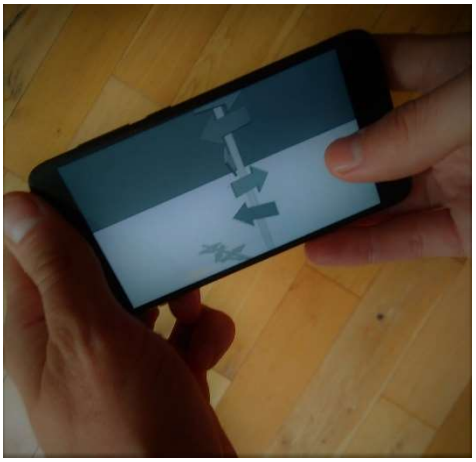


FIG. 8/121. Mathieu, M.-A.; Ayar, C. & Lemarchand, A. (2017). *Sens VR*. https://screendiver.com/directory/sens-virtual-reality-comic/Arte France/Red Corner

Groensteen señala, en este sentido, que uno de los mecanismos que parece idóneo para los cómics en medio electrónico es la narración en caminos múltiples (*multipath storyteling*) (2013, p. 73), que conecta con el tipo de estructuras que vimos en la sección 7.6.1. Las herramientas que señalamos antes (lienzo infinito y *zoom*) posibilitan un acercamiento holístico a la obra y la opción de ver el recorrido realizado o retroceder para tomar otro camino. Es el caso de obras como *A Duck Has An Adventure* (2012), un autodenominado hipercómic de Daniel Goodbrey (**FIG. 8/122**). De la misma manera que algunas obras de la sección 8.6.3.2 se acercaban a los juegos de mesa, esta y otras obras de Goodbrey se acercan ya a las fronteras del videojuego, pues cuentan con una serie de reglas y logros que se van desbloqueando. En este sentido, Rageul (2014), autor de cómics digitales interactivos como *Prise de Tête* (2009), señaló la existencia de un nuevo tipo de lector para este tipo de obras, un *lectateur*, neologismo creado a partir de las palabras "lector" (*lecteur*) y "actor" (*acteur*) para definir al lector con un mayor papel de decisión sobre el proceso de lectura.

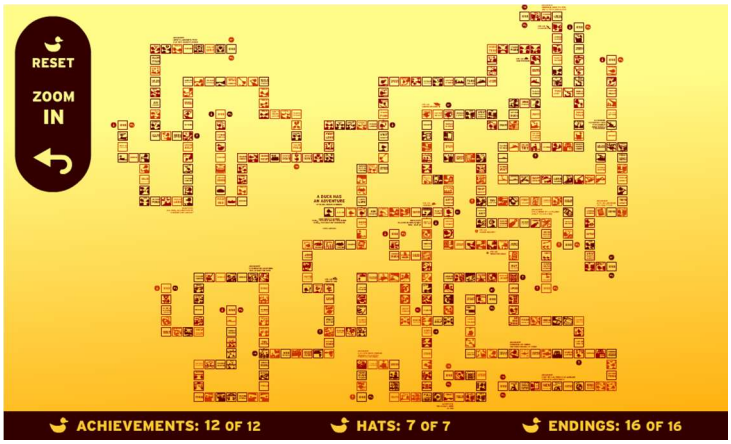


FIG. 8/122. Goodbrey, D. M. (2012). *A Duck Has An Adventure*. Imagen recuperada de http://e-merl.com/stuff/duck.html. Captura de pantalla.

Otros cómics plantean, por su parte, una extensión multimodal y transmedia pese a estar publicados en papel. Así, *Modern Polaxis* está acompañada de una app descargable gratuitamente que permite ver un nivel adicional de la narración (color, etc.) (**FIG. 8/123**); el móvil, de esta manera, se utiliza como filtro de forma similar a los cómics que vimos en la sección 8.5.4. En el caso de *Mediaentity* (**FIG. 8/124**), creada por Simon Kansara y Émilie Tarascou originalmente como webcómic (con la tecnología de Turbomedia) y publicado en 2013 en formato impreso, la propuesta es más ambiciosa. Se trata de una serie autodefinida como transmedia, un thriller distópico sobre las redes sociales e Internet que, además de los números (impresos, en la web o en la *app*), se complementa con material en la página web, cuentas de redes sociales, realidad aumentada o mensajes cifrados. Como ya vimos en algunas obras de la sección de narrativa experimental, existen foros en los que los lectores conversan sobre la obra. En el caso de *Mediaentity*, se llegó incluso a colocar memorias USB instalados en los muros (*dead drops*) de algunas ciudades de Francia que contenían material adicional y que conectaban, además, con la propia temática de la obra.



FIG. 8/123. Sutu. (2014). *Modern Polaxis*. Autopublicado.



FIG. 8/124. Kansara, S. (guion) & Tarascou, É. (dibujo). (2012). *Mediaentity*. Imagen recuperada de http://www.mediaentity.net/fr/. Captura de pantalla.

¿Cuándo un cómic deja de ser cómic? Esta cuestión de los límites de la historieta ha surgido a menudo en este trabajo y de nuevo parece relevante. Todavía no existen muchos cómics pensados íntegramente y exclusivamente para un entorno digital, por lo que resulta difícil saber tanto si aumentará su producción y popularidad como qué relación establecerán con los cómics en papel. El cómic digital se encuentra todavía, como señala Martin (2017), en busca de su especificidad. Podemos avanzar, sin embargo, que el cómic digital no constituye necesariamente sinónimo de innovación y experimentación, y que no nos encontramos inevitablemente, ni mucho menos, en un proceso de transición digital hacia un cómic digital que propone modos de lectura alternativos[253]. En este capítulo ha demostrado que la interacción física con el cómic como objeto está más viva que nunca, tanto a través de una concepción no lineal del códice como a partir de formatos alternativos, códices modificados o cómic-objetos y cómics-juego. La interactividad y los protocolos de lectura alternativos no son, desde luego, nuevos elementos exclusivos del entorno digital. Sin embargo, no se puede negar que los cómics digitales, tanto en diálogo con el cómic en papel como con otros medios y disciplinas, tienen el potencial de generar nuevas formas de lectura que alteran o rompen con los protocolos tradicionales analizados en este trabajo.

[253] En este sentido, Baudry (2018) señala que los cómics digitales franceses de los años 90 eran más experimentales que los de la década de 2010.

CAPÍTULO 9: CONCLUSIONES

Al comienzo de este trabajo se plantearon una serie de preguntas de investigación y se establecieron objetivos principales y secundarios. Tras un concienzudo trabajo de revisión crítica de literatura académica sobre cómics y otras disciplinas, así como una extensa localización de ejemplos, se procede en esta conclusión a examinar en qué medida se ha dado respuesta a dichas preguntas y se han cumplido dichos objetivos.

Se ha comprobado que la dirección de lectura de arriba abajo e izquierda a derecha, pese a ser mayoritaria alrededor del mundo en la actualidad, no era predominante en los albores de la escritura. De especial interés han sido otras direcciones de lectura que se han examinado aquí como el bustrofedón, en la que el texto nunca se interrumpe por saltos de línea (alternando de izquierda a derecha y de derecha a izquierda), o el hecho de que otros sistemas muestran la capacidad de combinar direcciones de lectura (como los antiguos jeroglíficos egipcios o los textos modernos japoneses). Por otra parte, se ha analizado el triunfo del códice en la cultura occidental frente a otros formatos como el rollo (además de otros presentes en distintas culturas, especialmente orientales). El formato se ha naturalizado hasta el punto de que las páginas se han vuelto invisibles tras una larga estandarización en la que la ubicación del texto fue perdiendo importancia, especialmente en la novela (quizás el género más representativo de la literatura). Asimismo, se consolidó una cierta concepción lineal del códice, una teleología narrativa que favorece su lectura principio a fin, pese a que, como se ha señalado, el códice fue creado originalmente para una lectura discontinua, a modo de enciclopedia o diccionario. Hemos comprobado, por otra parte, que la dirección de lectura tiene implicaciones cognitivas, principalmente representadas por la asimetría espacial que determina la preferencia hacia un campo de atención visual determinado y afecta a las representaciones de conceptos y nociones abstractas como el tiempo y la causalidad.

Sin embargo, ha quedado claro que las implicaciones de la dirección de lectura no pueden explicarse exclusivamente a través de la textualidad. Se ha analizado así la

existencia de una cierta "alfabetización visual" más allá del procesamiento del texto. Se ha recurrido a ejemplos de la historia del arte (especialmente, de la pintura, al ser el área más desarrollada dentro del campo de estudios visuales. No ha sido posible, obviamente, una visión completa de la dirección de lectura dada la inmensidad de obras susceptibles de análisis. Pese a que los resultados son provisionales, se ha comprobado que aunque existen unas claras preferencias espaciales en la representación de los objetos y el movimiento, desde una época temprana (al menos desde la Edad Media) existió un gran número de protocolos alternativos de lectura más allá del eje izquierda-derecha. Asimismo, ya en época contemporánea se señalado la importancia de la difusión de gráficos y diagramas que a través de un lenguaje esquemático favorecen lecturas multidireccionales del texto y de la imagen.

Se ha abordado, a continuación, la cuestión de los protocolos de lectura en la historia de la literatura. En este sentido, se ha señalado la poesía visual (con su acercamiento holístico y multidireccional a la obra) como una de las primeras tradiciones en subvertir la linealidad de la lectura. En la narrativa, pese al dominio de la concepción lineal del códice que tiene su mejor representante en la novela consolidada en los siglos XVIII y XIX, se han recogido numerosos ejemplos (particularmente del siglo XX y XXI) que no solo emplean distintas direcciones de lectura, sino que también recuperan la original interactividad del códice o lo subvierten alterando sus características morfológicas. Por último, dentro de las distintas tradiciones que resaltaban la materialidad del códice o proponían nuevos usos del mismo, destacábamos también el papel innovador de la literatura infantil y los libros y revistas de artista por su uso de formatos que enfatizan la materialidad y el carácter de objeto del libro.

Una vez establecidos el origen y la idiosincrasia de los protocolos tradicionales de lectura, se ha buscado su presencia en la lectura del cómic. Se ha señalado que, frente a lo que se suele pensar, esta constituye un proceso muy complejo que se distancia de la lectura de texto fundamentalmente por el procesamiento holístico de la página (asistido por la inevitable visión periférica) o la doble página. Existe, pues, una tensión fundamental entre esta lectura holística y la lectura lineal. El cómic, por tanto, suele

invitar a la comparación de las imágenes, proponiendo recorridos de ida y vuelta, que pueden ser extendidos a otras páginas (si tiene más de una) en una lectura translineal. Gracias a la presencia de las imágenes, se puede conectar toda la obra a partir de motivos o rimas visuales fácilmente localizables a través de saltos de página hacia adelante y hacia atrás. Llegamos así a la conclusión de que los cómics (incluso aquellos pertenecientes a corrientes más tradicionales) tienen en el germen de su lenguaje la capacidad de subvertir los protocolos de lectura.

Sin embargo, observábamos que el eje de dirección de lectura también existía en el cómic y no es fácil establecer una historia lineal de su consolidación. Si bien veíamos que este eje aparecía con fuerza en los álbumes de Töpffer (en una sola fila de viñetas), observábamos décadas más tarde otras direcciones y posibles indicios de una disposición de página no tan establecida, como mostraban elementos como la numeración de las viñetas. Hemos destacado también la importancia del formato códice, que surge en los inicios del medio en los álbumes apaisados de Töpffer, pero que se abandona hasta mucho más tarde para dar el protagonismo al verdadero soporte de buena parte de la historia del cómic: la prensa. En la mayoría de casos, los autores no deciden el espacio con el que cuentan para sus obras, pero algunos hacen un uso muy consciente de este espacio. Así, en el cómic de la prensa norteamericano de las primeras décadas del siglo XX, apreciamos una gran libertad en la disposición de página, la forma de las viñetas y las direcciones de lectura. Veíamos así los primeros ejemplos de multidireccionalidad, multilinealidad, solapamientos y reversibilidad que no volverían a aparecer hasta décadas más tarde.

Hacia los años 30, tanto en Europa como en Estados Unidos, parece instalarse una cierta estandarización en la forma de las viñetas y las disposiciones de página; empiezan a escasear las innovaciones en estos ámbitos y la lectura (en obras dominadas por una trama repleta de acción y representada a la perfección por el *comic book*) se suele realizar de manera lineal. La compleja evolución de los formatos también incluye el álbum en el contexto francobelga, el cómic *underground* (y su utilización subversiva del formato *comic book*), el cómic alternativo y, finalmente, la novela gráfica, que supone la consolidación definitiva del formato códice (largo) como vehículo narrativo.

En la segunda parte del trabajo hemos propuesto una categorización formal de las distintas rupturas de los protocolos tradicionales de lectura. Se ha realizado una extensa búsqueda de ejemplos provenientes de obras a partir de los años 70 (momento en el cual comienza a haber una mayor experimentación en el nivel de la disposición de página), con especial hincapié en obras publicadas en lo que llevamos de siglo. Se ha elegido un orden de las categorías propuestas desde el nivel de la página o la doble página hasta la modificación o ruptura con el soporte del formato códice. Dado el gran número de obras analizadas en este trabajo, así como su variedad, no resulta sencillo resumir todos los hallazgos realizados. Sin embargo, podemos decir que el análisis de estas categorías ha demostrado fundamentalmente que:

- **El discurso del cómic no se produce de manera aislada y requiere un enfoque multidisciplinar.**

  En esta investigación hemos puesto de manifiesto la fluida relación del cómic con otros medios, especialmente la literatura y el arte. Por un lado, los protocolos tradicionales de lectura que hemos definido provenientes fundamentalmente de la narrativa más convencional han afectado sin duda al surgimiento de una forma canónica de leer cómics. Sin embargo, paralelamente, muchos de los ejemplos que hemos analizado presentan formas de lectura alternativas a estos protocolos (efecto acumulativo, lectura en bustrofedón, cartografías simbólicas, códices alterados, etc.) ya presentes en medios como la literatura experimental o los libros de artista.
- **No existe una definición inmutable de cómic.**

  No hay nada que obligue al cómic a perpetuar los mismos formatos y formas de lectura; el lenguaje del medio está en continua evolución. Una gran parte de los ejemplos que hemos analizado empujan al cómic hacia las fronteras con otras disciplinas (como, por ejemplo, los juegos o la ilustración). Se muestran así la fluidez y dinamismo del medio, cuyas características van cambiando a lo largo del tiempo, haciendo posible el surgimiento de formas híbridas.

- **Es necesario abandonar un acercamiento exclusivamente ocularcentrista al proceso de lectura de un cómic.**

  Las comparaciones entre el lenguaje del cómic y el lenguaje del cine son evidentes y resaltadas con frecuencia, pero esta tesis señala la importancia de la materialidad de los cómics. Se cuestiona así la idea de cómic como algo fijo, permanente e inmaterial. No existe, pues, un texto ideal. Los cómics en papel son objetos manipulables cuya forma física (formato, tamaño, portada, etc.) siempre es relevante para su lectura.

- **Los experimentos en la lectura y el formato de los cómics surgen de necesidades narrativas.**

  Pese a que no se puede negar el efecto estético de sorpresa que buscan en ocasiones algunas de las obras analizadas, se puede decir que la propuesta de nuevos formatos y formas de lectura por parte de gran parte de los autores no es decorativa, sino que nace de la necesidad de expresar ideas que el lenguaje del cómic convencional no les permite. Por esa razón, es frecuente que el dibujante sea también el guionista. En muchos casos los experimentos formales se encuentran en el germen de la obra (están estrechamente vinculados con el contenido).

- **Aparecen de manera natural en el cómic, debido al uso de la imagen, la lectura holística y la dirección de lectura modificada.**

  El cómic no es, como se ha defendido en ocasiones, un arte meramente secuencial. La lectura holística resulta clave y puede dar unidad pictórica a la página o la doble página a través de recursos como el efecto acumulativo, el fondo continuo o la visión de rayos X. Debido a la naturaleza gráfica del cómic, se pueden proponer también vectores de lectura que no sigan los patrones tradicionales y organicen el espacio de la página o la doble página de manera diferente (bustrofedón, lectura circular, flechas y números y cartografías).

- **El lenguaje del cómic parece especialmente propicio para las estructuras narrativas multilineales.**

  La percepción de las imágenes de manera simultánea, en una suerte de visión divina que contempla presente, pasado y futuro en el mismo espacio, hace que

sea posible también la representación de varias líneas narrativas paralelas (viñetas incrustadas, columnas y bandas, caminos y laberintos, palíndromos y crucicómics, etc.). Este tipo de estructuras multilineales pueden surgir bien en el nivel de la página o la doble página o bien a partir de formatos que alteran o abandonan el códice.

- **Se recuperan formas de lectura menos habituales o propias de otros contextos.**
  Algunas de las obras que hemos analizado subvierten la lectura individual y silenciosa (a través de la experiencia íntima y solitaria con el códice) tan establecida en la cultura occidental en favor de una lectura colectiva (por ejemplo, en exposiciones) o colaborativa en voz alta, o bien obligan a la relectura. Todos estos tipos de lectura son conocidos, pero son más característicos de otras épocas o contextos (lectura infantil o lectura ritual, por ejemplo).
- **Aparece un nuevo papel más participativo del lector y se desnaturaliza el proceso de lectura.**
  En muchas de las obras se refuerza la existencia física del lector, cuyas manos son tan importantes como su mente para realizar la manipulación del objeto que se les propone. De esta manera, podemos decir que la obra surge en la confluencia entre el cuerpo del lector y el "cuerpo" del cómic. La lectura se desnaturaliza, se aleja así de ser un proceso mecánico y automático. Surge en ocasiones un importante aparato textual en forma de instrucciones y reglas explícitas a seguir que facilitan esta lectura y que forman una parte importante de las obras.
- **Puede surgir un "pacto lúdico"**
  Relacionado con el punto anterior referente a la participación del lector, en algunas ocasiones se presenta una suerte de pacto lúdico entre el creador y el lector. El autor cede explícitamente cierto grado de control de la obra al lector/jugador, que se ve invitado a reconstruir la obra a partir de indicios o incluso se compromete a una lectura performativa de la misma según unas reglas precisas.

- **Existe una conexión entre la metaficción y la alteración de los formatos y los protocolos de lectura.**

  Hemos detectado que numerosos autores aprovechan la alteración de los formatos y la propuesta de nuevas formas de lectura para generar obras con un fuerte contenido metaficcional y autorreferencial que reflexionan sobre los mecanismos narrativos del medio. Esta tendencia se ha producido de manera especial en los últimos años, pero conecta con una tradición ya presente en el cómic de las primeras décadas del siglo XX.

- **Se reivindica la materialidad e interactividad del libro como objeto frente al mundo digital.**

  Muchas de las obras analizadas plantean una defensa de una materialidad única, que implica una manipulación del cómic como objeto difícil de reproducir en un entorno digital. Para ello, se desvinculan de la utilización tradicional del formato códice pero al mismo tiempo reivindican con fuerza el papel, redescubriendo la interactividad perdida del códice o recuperando formatos poco utilizados como la concertina.

- **La superación del soporte tradicional del cómic produce nuevas formas de lectura.**

  La presencia del cómic en otros soportes (como las exposiciones o el entorno digital) sugieren la existencia de un diálogo creciente del medio con otros campos y entornos que generan tanto formas de lectura equivalentes a aquellas de la lectura en papel como otras distintas acordes con su idiosincrasia (lectura en el espacio arquitectónico y lectura en dispositivos electrónicos) que se están desarrollando en los últimos años. El cómic digital todavía está gestando su lenguaje, pero tiene el potencial de alterar los protocolos tradicionales de lectura.

Apoyados en estos hallazgos, podemos señalar que se comprueba la hipótesis formulada en la introducción de este trabajo, que preveía que la concepción lineal del formato códice y los protocolos de lectura asociados al mismo han tenido un papel clave en el modelo discursivo del cómic y que el cómic posee la capacidad de subvertir dichos protocolos tradicionales.

Basándonos en los resultados obtenidos, podemos además identificar algunas líneas de investigación susceptibles de ser desarrolladas con más detenimiento en el futuro:

- **Acercamientos monográficos a obras, autores o tradiciones**

  El carácter voluntariamente panorámico de este trabajo daba preferencia a un acercamiento formal al medio con el fin de establecer una serie de categorías de las distintas rupturas de los protocolos tradicionales de lectura y los formatos. Sin embargo, se podrían realizar estudios de carácter monográfico que se acercaran a estos nuevos protocolos de lectura centrándose tan solo en algunas de las obras, autores, editoriales o tradiciones que se han visto en este trabajo a través del análisis de corpus más reducidos.

- **Experimentos de seguimiento ocular**

  En este trabajo se ha probado la gran importancia que tiene la dirección de lectura en el cómic, pero los hallazgos realizados en esta tesis podrían ser complementados o/y ampliados a través de experimentos de seguimiento ocular. Estos permitirían recoger datos de carácter empírico en diferentes grupos de control para comprobar su acercamiento a obras que emplean protocolos de lectura distintos a los tradicionales.

- **Arte y dirección de lectura**

  En el capítulo 2 se proporcionaron algunos ejemplos para mostrar la presencia de un eje izquierda-derecha en la historia del arte (especialmente en la pintura y el dibujo) y la sorprendente temprana presencia de protocolos de lectura alternativos (bustrofedon, lectura ascendente, etc.). Estudios más detallados podrían analizar la dirección de lectura (y su posible estandarización) en periodos artísticos concretos o corpus más reducidos.

- **Cómics-objeto, literatura experimental y libros de artista**

  Los numerosos de conexión encontrados entre, por un lado, la literatura experimental y los libros de artista y, por otro, algunos de los cómics analizados merecerían un análisis más detallado. Se podrían así establecer comparaciones más profundas entre los formatos y las alteraciones de los protocolos de lectura tradicionales dentro de las tres tradiciones.

- **Lectura del cómic digital**

  Como se ha señalado, todavía es pronto para adelantar conclusiones definitivas sobre las formas de lectura en el cómic digital, dado que buena parte de las innovaciones están teniendo lugar en los últimos años. Se podría plantear un estudio sistemático de los distintos modos de lectura del cómic digital, puestos en relación con los distintos soportes electrónicos (ordenador, tableta, móvil, etc.).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aarseth, E. (1997). *Cybertext - Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

ABC News. (2016, 19 de noviembre). Rare Tintin drawing sold for record 1.55 million euros in Paris auction. Recuperado de http://www.abc.net.au/news/2016-11-20/tintin-drawing-sold-for-record-price-in-auction/8040264

Ager, S. (2018). Writing direction index. *Omniglot*. *The online encylopedia of writing systems and languages*. Recuperado de http://www.omniglot.com/writing/direction.htm

Agrimbau, D. & Varela, L. (2016). *Diagnósticos*. Barcelona: La Cúpula.

Altarriba, A. (2011). Introducción sobre el origen, evolución, límites y otros debates teóricos en torno a la historieta. *ARBOR*, *187*(2), 9-14.

Arheim, R. (2005). *Arte y percepción visual: psicología del ojo creador*. Madrid: Alianza Editorial.

Ariel, R., Al-Harthy, I. S., Was, C. A. & Dunlosky, J. (2011). Habitual reading biases in the allocation of study time. *Psychonomic Bulletin and Review*, *18*(5), 1015-1021.

Arredondo, S. (2015). *La esquemática en el enriquecimiento del cómic: estudio teórico-práctico de las formas narrativas y discursivas*. Tesis doctoral dirigida por S. García Sánchez. Universidad de Granada, Granada.

Asociación Cultural Tebeosfera (2017). *La industria del cómic en España en 2016*. Recuperado de https://www.tebeosfera.com/documentos/la_industria_de_la_historieta_en_espana_en_2016.html

Audin, Michèle. (2012). Comptes et decomptes. Rencontre avec Étienne Lécroart. *Images de mathématiques. La recherche mathématique en mots et en images*. Recuperado de http://images.math.cnrs.fr/Contes-et-decomptes.html?lang=fr

Bachelard, G. (2014). *The poetics of space*. Traducción de M. Jolas, prefacio de M. Z. Danielewski e introducción de Richard Kearney. Nueva York: Penguin Books.

Baetens, J. (1998). *Formes et Politiques de la Bande Dessinée*. Lovaina: Peeters Vrin.

Baetens, J. (2011). Abstraction in Comics. *SubStance*, *40*(1), 94-113.

Baetens, J., & Lefèvre, P. (1993). *Pour une lecture moderne de la bande dessinée*. Bruselas: Centre Belge de la Bande Dessinée.

Ball, D. (2010). Chris Ware's failure. En D. Ball & M. Khulman (Eds.), *The comics of Chris Ware. Drawing is a way of thinking* (pp. 69-85). Jackson: University Press of Mississippi.

Barber, P. (Ed.) (2005). *The Map Book*. Londres: Walker Books.

Barbieri, D. (1992). *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Ediciones Paidós.

Barchas, J. (2003). *Graphic Design, Print Culture and the Eighteenth-Century Novel*. Cambridge: Cambridge University Press.

Barou, A. (2012). Oubpapotons. En *Oupus 1* (pp. 101-103). París: L'Association.

Barrero, M. (2013). La novela gráfica: perversión genérica de una etiqueta editorial. En J. Trabado Cabado (Ed.), *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos* (pp. 191-224). Madrid: Arco/Libros.

Barthes, R. (1970). *S/Z*. París: Éditions du Seuil.

Bartual, R. (2010). *Poética de la narración pictográfica: de la tira narrativa al cómic*. Tesis doctoral dirigida por M. A. Fernández Rodríguez. Universidad Autónoma de Madrid, Madrid.

Baseel, C. (2013, 2 de mayo). Manga critic calls for Japanese comics to read from left to right. *Japan Today*. Recuperado de https://japantoday.com/category/features/manga-critic-calls-for-japanese-comics-to-read-from-left-to-right

Baudry, J. (2018). Paradoxes of Innovation in French Digital Comics. *The Comics Grid. Journal of Comics Scholarship*. 8, p.4. Recuperado de http://doi.org/10.16995/cg.108

Baynton-Williams, A. (2015). *The Curious Map Book*. Chicago: The University Of Chicago Press.

Bean, V. & McCabe, C. (Eds.). (2015). *The New Concrete: Visual poetry in the 21st Century*. Londres: Hayward Publishing.

Bénabou, M. (2014). Une liste de contraintes oulipiennes. Recuperado de http://oulipo.net/fr/une-liste-de-contraintes-oulipiennes

Bennet, A. (Ed.). (1995). *Readers & Reading*. Nueva York: Longman Publishing.

Bergado, R., Gálvez, P., Guiral, A. & Redondo, J. (2016). *Cómics: manual de instrucciones*. Bilbao: Astiberri.

Bernard, M. (1998). *Art, Design and Visual Culture*. Londres: McMillan.

Blackbeard, B. (1974). Mislabeled Books. *Funnyworld*, 16, 40-41.

Blanchard, G. (1969). *La Bande dessinée. Histoire des histoires en images de la préhistoire à nos jours*. Verviers: Marabout.

Bloomfield, C. & Lesage, C. (Eds.). (2014). *Ouvroir de la littérature potentielle*. París: Bibliothèque Nationale de France/Gallimard.

Bohn, W. (1986). *The Aesthetics of Visual Poetry: 1914-1928*. Cambridge: Cambridge University Press.

Booth, P. (2015). *Game Play. Paratextuality in Contemporary Board Games*. Londres: Bloomsbury.

Bordes, E. (2017). *Cómic, arquitectura narrativa*. Madrid: Cátedra.

Boroditsky, L. (2011). How Languages Construct Time. En S. Dehaene & E. Brannon (Eds.), *Space, Time and Number in the Brain: Searching for the Foundations of Mathematical Thought (Attention and Performance)* (pp. 333-341). San Diego: Academic Press.

Boroditsky, L. & Fuhrman, O. (2010). Cross-Cultural Differences in Mental Representations of Time: Evidence From an Implicit Nonlinguistic Task. *Cognitive Science. A Multidisciplinary Journal*, 34, 1430-1451.

Borodo, M. (2015). Multimodality, translation and comics. *Perspectives: Studies in Translatology*, *23*(1), 22-41.

Borsuk, A. (2018). *The Book*. Cambridge, Massachusetts: The Massachusetts Institute of Technology.

Bray, J., Gibbons, A. & McHale, B. (2012). Introduction. En Bray, J., Gibbons, A. & McHale, B. (Eds.), *The Routledge Companion to Experimental Literature* (pp.1-18). Nueva York: Routledge.

Bredehoft, T. (2006). Comics Architecture, Multimodality and Time: Chris Ware's *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*. *MFS Modern Fiction Studies*, *52*(4), 869-890.

Bredehoft, T. (2014). *The Visible Text. Textual Production and Reproduction from Beowulf to Maus*. Oxford: Oxford University Press.

Butor, M. (1970). The Book as Object. En R. Howard (Ed.), *Inventory: Essays*. Traducción de P. Dreyfus (pp. 39-58). Londres: Jonathan Cape.

Campbell, T. (2013). *On Crosswords: Thoughts, Studies, Facts and Snark About a 100-Year-Old Pastime*. Nueva York: Köehler Books.

Carlin, J. (2005). Masters of American Comics: an Art History of Twentieth-Century American Comic Strips and Books. En J. Carlin, P. Karasik & B. Walker (Eds.),

Masters of American Comics. Los Ángeles-New Haven: Hammer Museum, The Museum of Contemporary Art y Yale University Press.

Carruthers, M. (2008). *The Book of Memory: A Study of Memory in Medieval Culture*. Cambridge: Cambridge University Press.

Castellazzi, D. (2017). Guido Buzzelli. *Guida al fumetto italiano*. Recuperado de http://www.guidafumettoitaliano.com/guida/persone/persona/161

Cates, I. (2010). Comics and the Grammar of Diagrams. En D. Ball & M. Kuhlman (Eds.), *The comics of Chris Ware. Drawing is a way of thinking* (pp. 114-129). Jackson: University Press of Mississippi.

Chan, T. T., & Bergen, B. (2005). Writing Direction Influences Spatial Cognition. En: B. G. Bara, L. Barsalou & Monica Bucciarelli (Eds.), *Proceedings of the Twenty-Seventh Annual Conference of the Cognitive Science Society* (pp. 412-417). Mahwah: Cognitive Science Society.

Chavanne, R. (2010). *Composition de la bande dessinée*. Montrouge: Éditions PLG.

Chartier, R. (1995). *Forms and meanings. Texts, Performances, and Audiences from Codex to Computer*. Philadelphia: University of Penssylvania Press.

Chatman, S. (1980). *Story and discourse: narrative structure in fiction and film*. Ithaca: Cornell University Press.

Chen, J.-Y., Friederich, M. & Shu, H. (2013). Whether Chinese Speakers Think about Time More Vertically Depends on their Immediate and Lifetime Experience of Reading Horizontal or Vertical Texts: Evidence from Contextual Priming. En: M. Olivetti Belardinelli (Ed.), *Cooperative Minds: Social Interaction and Group Dynamics*. *35th Annual Meeting of the Cognitive Science Society* (pp. 2017-2021). Berlín: Springer Verlag.

Chute, H. (2012). Graphic Narrative. En J. Bray, A. Gibbons & B. McHale (Eds.), *The Routledge Companion to Experimental Literature* (pp. 407-419). Nueva York: Routledge.

Chute, H. & Jagoda, P. (2014). Special Issue: Comics & Media. En H. Chute & P. Jagoda (Eds.), *Critical Inquiry. Special Issue: Comics & Media* (pp. 1-10). Chicago: The University of Chicago Press.

Classen, A. (2012). The Book and the Power of Reading in Medieval High German Literature: Mystery, Englightment, Spirituality and Love. En A. Classen (Ed.), *The Book and the Magic of Reading in the Middle Ages* (pp. 61-97). New York: Routledge.

Cohn, N. (2007). A Visual Lexicon. *The Public Journal of Semiotics*, *1*(1), 35-56.

Cohn, N. (2013a). Navigating comics: an empirical and theoretical approach to strategies of reading comic page layouts. *Frontiers in Psychology—Cognitive Science*(4), Article 186, 1-15.

Cohn, N. (2013b). *The visual language of comics. Introduction to the structure and cognition of sequential images*. Nueva York: Bloomsbury.

Cohn, N. & Godek, T. (2007, 18 de marzo). Comic Theory 101: Loopy Framing. *Comix Talk*. Recuperado de http://comixtalk.com/loopy_framing/

Cohn, N. & Pederson, K. (2016). The changing pages of comics. Page layouts across eight decades of American comics. *Studies in Comics*, *7*(1), 7-28.

Cohn, N., Foulsham, T. & Wybrow, D. (2016). Reading Without Words: Eye Movements in the Comprehension of Comic Strips. *Applied Cognitive Psychology*(30), 566-579.

Cohn, N., Taylor, R. & Pederson, K. (2017). A Picture is Worth More Words Over Time: Multimodality and Narrative Structure Across Eight Decades of American Superhero Comics. *Multimodal Communication*, *6*(1), 19-37.

Colomer, T. (1998). *La formación del lector literario. Narrativa infantil y juvenil actual*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.

Cortázar, J. (2004). *Rayuela*. Caracas: Biblioteca Ayacucho.

Costa, J. (2003). El nuevo lenguaje de los esquemas. *Anagramas*, *2*(3), 161-164.

Couch, C. (2000). The Publication and Format of Comics, Graphic Novels and Tankobon. *Image and Narrative. Online Magaine of the Visual Narrative*, Issue 1. Cognitive narratology. Recuperado de http://www.imageandnarrative.be/inarchive/narratology/chriscouch.htm

Couch, C. (2001). The Yellow Kid and the Comic Page. En R. Varnum & C. T. Gibbons (Eds.), *The language of comics. Word and image* (pp. 60-74). Jackson: University of Mississippi Press.

Coulmas, F. (1999). *The Blackwell Encyclopedia of Witring Systems*. Oxford: Blackwell.

Cózar, R. de (2014). Apuntes para una prehistoria de la vanguardia. *Tintas. Quaderni di letterature iberiche e iberoamericane*, Experimental. I. Estudios, número extraordinario editado y coordidado por R. Díaz Rosales, 3-30.

Crespo Martín, B. (2012). El libro-arte/libro de artista: tipologías secuenciales, narrativas y estructurales. *Anales de Documentación*, *15*(1). Recuperado de http://revistas.um.es/analesdoc/article/view/125591

Crowder, R. & Wagner, R. (1992). *The Psychology of Reading: an introduction*. Oxford: Oxford University Press.

Crucifix, B. (2018). From loose to boxed fragments and back again. Seriality and archive in Chris Ware's *Building Stories*. *Journal of Graphic Novels and Comics*, *9*(1), 3-22.

Dagenais, J. (2004). Decolonizing the Medieval Page. En P. Stoicheff & A. Taylor (Eds.), *The Future of the Page* (pp. 37-70). Toronto: Toronto University Press.

Dahl, S. (2006). *Historia del libro*. Madrid: Alianza Editorial.

Dallow, P. (2009). The Visual Complex: Mapping Some Interdisciplinary Dimensions of Visual Literacy. En J. Elkins (Ed.), *Visual Literacy* (pp. 91-104). Nueva York: Routledge.

Dark Matter Zine. (2014, 8 de julio). Bruce Mutard: Exhibitchin'. Recuperado de http://www.darkmatterzine.com/bruce-mutard-exhibitchin/

del Rey Cabero, E. (2017). Cómic, arquitectura narrativa (reseña). *CuCo, Cuadernos de cómic*, 9, 169-172.

de la Iglesia, M. (2016). The Task of Manga Translation: Akira in the West. *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship* 6, p.1. Recuperado de http://doi.org/10.16995/cg.59

Dittmer, J. & Latham, A. (2015). The rut and the gutter: space and time in graphic narrative. *cultural geographies*, *22*(3), 427– 444.

Dobel, C., Diesendruck, G. & Bölte, J. (2007). How Writing System and Age Influence Spatial Representations of Actions. *Psychological Science*, *18*(6), 487-491.

Dony, C., Habrand, T. & Meesters, G. (2014). Introduction. En C. Dony, T. Habrand & G. Meesters (Eds.), *La bande dessinée en dissidence/Comics in Dissent* (pp. 9-16). Lieja: Presses Universitaires de Liège.

Drucker, J. (2008). What is graphic about graphic novels?. *English Language Notes*, *46*(2), 39-45.

Duncan, R. & Smith, M. J. (2009). *The Power of Comics. History, Form and Culture*. Londres y Nueva York: Continuum.

Duncum, P. (2004). Visual Culture Isn't Just Visual: Multiliteracy, Multimodality and Meaning. *Studies in Art Education. A Journal of Issues and Research*, *45*(3), 252-264.

Dworkin, C. & Goldsmith, K. (Eds.). (2011). *Against Expression. An Anthology of Conceptual Writing*. Evanston: Northwestern University Press.

Eco, U. (1985). *El nombre de la rosa*. Buenos Aires: Lumen.

Éditions FLBLB. (2018). Première matière / Matière première. Recuperado de https://www.flblb.com/catalogue/premiere-matiere-matiere-premiere/

Éditions Polystyrène. (2018). Polystyrène, Qu'est-ce que c'est? Recuperado de http://www.editionspolystyrene.fr/

Eisner, W. (1985). *Comics and sequential art.* Florida: Poorhouse Press.

El Refaie, E. (2016). Conceptual Metaphor Theory and the space-time continuum in comics [comunicación de conferencia]. *Comics Crossroads: an interdisciplinary symposium*. University of Kent, Canterbury, 26 de junio de 2016.

Espinasse, E. (2015). *Conquerir l'espace. Bande dessinée et tridimensionalité*. Mémoire de Diplôme National Supérieur d'Art Plastique. Ecole Européenne Supérieure de l'Image Angoulême-Poitiers, Angulema.

Fernandes, J. (2005). *La última obra maestra de Aaron Slobodoj*. Madrid: Devir.

Filliot, Camille. (2017). *La bande dessinée au siècle de Rodolphe Töpffer. Partie III: Catalogue des albums et feuilletons publiés à Paris et à Genève (1835-1905)*. Recuperado de http://www.topfferiana.fr/2017/04/la-bande-dessinee-au-siecle-de-rodolphe-topffer-17/

Field, H. (2013). *Children's Literature, Novelty Formats and the Material Book, 1810-1914*. Tesis doctoral dirigida por S. Evangelista y D. Purkiss. University of Oxford, Oxford.

Fisher Davies, P. (2015). Games Comics Play: Interpersonal Engagement in the Comics Text [comunicación de conferencia]. *Transitions*. Birkbeck College, University of London, 31 de octubre de 2015.

Fletcher, A. (2001). *The art of looking sideways*. Londres: Phaidon Press.

Foucault, M. (1973). *Ceci n'est pas une pipe*. Montpellier: Fata Morgana.

Fradejas Rueda, J. M. (2014). Construcción del códice – Cuadernos. *Crítica textual para dummies*. Recuperado de https://ecdotica.hypotheses.org/708

Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. En M. Wolf & B. Perron (Eds.), *Video Game Theory Reader* (pp. 221-235). Londres: Routledge.

Fresnault-Deruelle, P. (1972). *La bande dessinée: essai d'analyse sémiotique*. París: Hachette.

Fresnault-Deruelle, P. (1976). Du linéaire au tabulaire. *Communications*, 24, 7-23.

Fuhrman, O., Boroditsky, L. & McCormick, K. (2010). Do English and Mandarin speakers think about time differently?. *Cognition. International Journal of Cognitive Science*, *118*(1), 123-129.

Fuhrman, O., McCormick, K., Chen, E., Jiang, H., Shu, D., Mao, S. & Boroditsky, L. (2011). How Linguistic and Cultural Forces Shape Conceptions of Time: English and Mandarin Time in 3D. *Cognitive Sciencie. A multidisciplinary Journal*, 35, 1305-1328.

Gaffron, M. (1950). Right and left in pictures. *Art Quarterly*, 13, 312-331.

García, P. (2014, 23 de mayo). La Ajarización de parte del universo Marvel. *Un tebeo con otro nombre*. Recuperado de 2018, de http://www.untebeoconotronombre.com/2014/la-ajarizacion-de-parte-del-universo-marvel/

García, S. (2010). *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.

García, S. (Ed.). (2013). *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea*. Madrid: Errata Naturae.

García Padrino, J. (2001). *Así pasaron muchos años (En torno a la Literatura Infantil Española)*. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha.

García Sánchez, S. (2000). *Sinfonía gráfica. Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic*. Barcelona: Glénat.

García Sánchez, S. (2017). El contenedor de historias: una narración multilineal en un espacio expansivo. En R. Marín Viadel & J. Roldán (Eds.), *Ideas visuales. Investigación Basada en Artes e investigación artística* (pp. 240-251). Granada: Universidad de Granada.

García Sánchez, S. (2018). The New York Times (USA) 2017-18. Recuperado el 6 de mayo de 2018, de http://sergiogarciasanchez.com/

García Sánchez, S. & Moral, L. (2010). *Mono & Lobo*. París: Delcourt.

Gardner, J. (2013). A History of the Narrative Comic Strip. En D. Stein & J.N. Thon (Eds.), *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of the Graphic Narrative* (pp. 241-253). Berlín y Boston: De Gruyter.

Gardner, M. (2005). *The New Ambidextrous Universe. Symmetry and Assymetry from mirror reflections to superstrings*. Nueva York: Dover Publications.

Gasca, L. (1966). *Tebeo y cultura de masas*. Madrid: Editorial Prensa Española.

Gasca, L. & Gubern, R. (1994). *El discurso del cómic*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Gasca, L. & Gubern, R. (2008). *Diccionario de onomatopeyas del cómic*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Gasca, L. & Gubern, R. (2012). *Enciclopedia erótica del cómic*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Gasca, L. & Gubern, R. (2015). *El universo fantástico del cómic*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Genette, G. (1982). *Palimpsestes. La Littérature au second degré*. París: Seuil.

Genette, G. (1987). *Seuils*. París: Seuil.

Gibbons, A. (2012). Multimodal Literature and Experimentation. En J. Bray, A. Gibbons & B. McHale (Eds.), *The Routledge Companion to Experimental Literature* (pp. 420-434). Nueva York: Routledge.

Gombrich, E. H. (2002). *Art & Ilusion. A study in the psychology of pictorial representation*. Londres: Phaidon.

Gómez, L. (2014, 27 de octubre). Descifran el disco de Festos, la 'Rosetta' de la cultura minoica. *El Mundo*. Recuperado de http://www.elmundo.es/la-aventura-de-la-historia/2014/10/27/544e28d6e2704e791d8b4579.html

Goodbrey, D. (2013). From Comic to Hypercomic. En T. Giddens & J. Evans (Eds.), *Cultural Excavation and Formal Expression in the Graphic Novel* (pp. 291-302). Oxford: Inter-Disciplinary Press.

Goodreads. (2017). Maggots. Recuperado de https://www.goodreads.com/book/show/1625112.Maggots

Grafton, A. (1997). *The Footnote. A curious history*. Londres: Faber and Faber.

Gravett, P. (2008). De Luca and Hamlet: Thinking Outside the Box. *European Comic Art*, 1(1), 21-35.

Gravett, P. (2014). *Comics Art*. Londres: Yale University Press.

Gray, M. (2017). *Alan Moore, Out from the Underground. Cartooning, Performance, and Dissent*. Londres: Palgrave Macmillan.

Grennan, S. (2017). *A Theory of Narrative Drawing*. Londres: Palgrave Macmillan.

Grennan, S. & Hague, I. (2018). Medium, knowledge, structure: capacities for choice and the contradiction of medium-specificity in games and comics. *Image & Narrative*, *19*(1).

Groensteen, T. (2002). Un premier bouquet de contraintes. En Oubapo (Eds.), *Oupus 1* (pp. 13-59). París: L'Association.

Groensteen, T. (2004). Ce que l'oubapo nous révèle de la bande dessinée. *Neuvième Art 2.0*. Recuperado de http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article547

Groensteen, T. (2006). *La bande dessinée: un objet culturel non identifié*. Angoulême: Éditions de l'An 2.

Groensteen, T. (2007). *The System of Comics*. Traducción de B. Beaty y N. Nguyen. Jackson: University Press of Mississippi.

Groensteen, T. (2008). *La Bande Dessinée, Mode d'Emploi*. Bruselas: Les Impressions Nouvelles.

Groensteen, T. (2009). The Impossible definition. En K. Worcester & J. Heer (Eds.), *A Comics Studies Reader* (pp. 124-131). Jackson: University Press of Mississippi.

Groensteen, T. (2013). *Comics and Narration*. Traducción de A. Miller. Jackson: University Press of Mississippi.

Groensteen, T. (2014). *M. Töpffer invente la bande dessinée*. Bruselas: Les Impressions Nouvelles.

Groensteen, T. & Peeters, B. (1994). *L'invention de la bande dessinnée*. París: Hermann.

Gross, C. G. & Bornstein, M. H. (1978). Left and Right in Science and Art. *Leonardo*, *1*(1), 29-38.

Groth, G. (2014). The Victor Moscoso Interview. En G. Groth & M. Dean (Eds.), *The Comics Journal Library Vol. 9: Zap The Interview*s (pp. 171-205). Seattle: Fantagraphics.

Guilbert, X. (2006). Morlac de Leif Tande. *Du9, l'autre bande dessinée*. Recuperado de https://www.du9.org/chronique/morlac/

Guillaumie, M. (2014). *Bande dessinée numerique*. *La révolution aura-t'elle lieu?*. Tesis de máster dirigida por David-Olivier Lartigaud. École supérieure d'art et design Saint-Étienne, Saint-Étienne.

Hague, I. (2014). *Comic and the senses. A Multisensory Approach to Comics and Graphic Novels*. Londres: Routledge.

Hall, J. (2000). *The Sinister Side. How Left-right Symbolism Changed Western Art*. Oxford: Oxford University Press.

Hallberg, G. (2011, 31 de mayo). Kindle-Proof Your Book in Seven Easy Steps!. *The Millions*. Recuperado de https://themillions.com/2011/05/kindle-proof-your-book-in-seven-easy-steps.html

Hardinguey Barrio, B. (2017). A Haunted House: *Here* de Richard McGuire a la luz de la espectralidad derridiana. *CuCo, Cuadernos de cómic*, 9, 7-33.

Harris, R. (1986). *The Origin of Writing*. Londres: Bloomsbury.

Hatfield, C. (2009). An Art of Tensions. En J. Heer & K. Worcester (Eds.), *A Comics Studies Reader* (pp. 132-148). Jackson: University Press of Mississippi.

Hatfield, C. & Svonkin, C. (2012). Why Comics Are and Are Not Picture Books: Introduction. *Children's Literature Association Quarterly*, *37*(4), 429-435.

Hatfield, R. (2013). Comix, tiendas de cómics y el auge de los cómics alternativos después de 1968. En J. Trabado Cabado (Ed.), *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos* (pp. 103-167). Madrid: Arco/Libros.

Hayles, N. & Montfort, N. (2012). Interactive Fiction. En J. Bray, A. Gibbons & B. McHale (Eds.), *The Routledge Companion to Experimental Literature* (pp. 452-466). Nueva York: Routledge.

Heer, J. (2010). Inventing Cartooning Ancestors: Ware and the Comics Canon. En D. Ball & M. Kulman (Eds.), *The comics of Chris Ware. Drawing is a way of thinking* (pp. 25-36). Jackson: University Press of Mississippi.

Heer, J., & Worcester, K. (2009). *A Comics Studies Reader*. Jackson: University Press of Mississippi.

Howsam, L. (2014). The study of book history. En L. Howsam (Ed.), *The Cambridge companion to the history of the book* (pp. 1-13). Cambridge: Cambridge University Press.

Huet, F. (2016). Toutes les mers par temps calme de Alex Chauvel. *Du9, l'autre bande dessinée*. Recuperado de https://www.du9.org/chronique/toutes-les-mers-par-temps-calme/

Husárová, Z. & Monfort, N. (2012, 8 de mayo). Shuffle Literature and the Hand of Fate. Electronic Book Review. Recuperado de http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/shuffled

Iglesias, J. C. (2013, 14 de octubre). Sangre entre viñetas: Scott McCloud y sus críticos. *Zona Negativa*. Recuperado de http://www.zonanegativa.com/sangre-entre-vinetas-scott-mccloud-y-sus-criticos/

Ingulsrud, J. & Allen, K. (2010). *Reading Japan Cool. Patterns of Manga Literacy and Discourse*. Lanham: Lexington Books.

Iser, W. (1995). Interaction between Text and Reader. En A. Bennet (Ed.), *Readers & Reading* (pp. 20-31). Nueva York: Longman Publishing.

Jeffery, L. H. (1961). *The local scripts of archaic Greece.* Oxford: Oxford University Press.

Jiménez, J. (2016, 22 de diciembre). 'El boxeador', el combate del siglo en cómic. *Rtve*. Recuperado de http://www.rtve.es/rtve/20161222/boxeador-combate-del-siglo-comic/1454260.shtml

Jiménez Varea, J. (2016). *Narrativa gráfica. Narratología de la historieta*. Madrid: Editorial Fragua.

Johnson, B. S. (1999). *The Unfortunates*. Introducción de Jonathan Coe. Londres: Picador.

Johnston, R. (2017). Bryan Talbot's New Graphic Novel Uses Anti-Spoiler Technology. *Bleeding Cool*. Recuperado de https://www.bleedingcool.com/2017/10/28/bryan-talbots-new-graphic-novel-uses-anti-spoiler-technology/

Juers, B. (2015). Peripheral Vision in Comics [comunicación de conferencia]. *Inkers and Thinkers. Alternative Forms. Alternative Voices*, University of Adelaide/J.M. Coetzee Centre for Creative Practice, 15-16 de mayo.

Kahstan, A. (2015). "And it had everything in it": *Building Stories*, Comics, and the Book of the Future. *Studies in the Novel*, *47*(3), 420-447.

Kashtan, A. (2018). *Between Pen and Pixel. Comics, Materiality and the Book of the Future*. Columbus: The Ohio State University Press.

Katz, K. (2013). The New York Comics Symposium: N.C. Christopher Couch. *The Rumpus*. Recuperado de https://therumpus.net/2013/07/the-new-york-comics-symposium-n-c-christopher-couch/

Kerckhove, D. de (1988). Logical Principles Underlying the Layout of Greek Orthography. En D. d. Kerckhove & C. J. Lumsden (Eds.), *The Alphabet and the Brain. The Lateralization of Writing* (pp. 153-172). Berlín: Springer-Verlag.

Kickstarter. (2016). The Sunday Comics. Recuperado de https://www.kickstarter.com/projects/831309281/thesundaycomics/description

Kitchen, D., & Lind, J. (Eds.). (2017). *Trump: The Complete Collection*. Milwaukie: Kitchen Sink Books.

Kivy, P. (2006). *The Performance of Reading. An Essay in the Philosophy of Literature*. Oxford: Blackwell.

Kress, G., & Van Leeuwen, T. (2008). *Reading images. The Grammar of Visual Design*. Londres: Routledge.

Kuhlman, M. (2010). In the Comics Workshop: Chris Ware and the Oubapo. En D. Ball & M. Kuhlman (Eds.), *The Comics of Chris Ware. Drawing is a Way of Thinking* (pp. 100-113). Jackson: University Press of Mississippi.

Kuhlman, M. (2012, 10 de agosto). "Avant-Garde Comics? The Very Idea." *Comics Forum*. Recuperado de https://comicsforum.org/2012/08/10/avant-garde-comics-the-very-idea-by-martha-kuhlman/

Kukkonen, K. (2013). *Studying Comics and Graphic Novels*. Chichester: Willey-Blackwell.

Kunzle, D. (1973). *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c.1450 to 1825*. Oakland: University of California Press.

Kunzle, D. (1990). *The History of the Comic Strip, Vol. II: The Nineteenth Century*. Oakland: University of California Press.

Kunzle, D. (2007). *Father of the comic strip*. Jackson: University Press of Mississippi.

Labio, C. (2013). *From Bande Dessinée to Artist's Book: Testing the Limits of Franco-Belgian Comics*. Nueva York: The Center for Book Arts.

Labio, C. (2017). The inherent Three-Dimensionality of Comics. En L. Grove & M. Syrotinski (Eds.), *Bande Dessinée: Thinking Outside the Boxes* (pp. 84-100). New Haven: Yale University Press.

Lacassin, F. (1982). *Pour un neuvième art: la bande dessinée*. Ginebra: Slatkine.

Lambert, F. (2015, 19 de agosto). Narration et mathématiques: l'utilisation des graphes au cinéma et dans la bande dessinée. *Narratives sculptures*. Recuperado de https://narrativesculptures.wordpress.com/tag/sculptures-narratives/

Lankow, J., Ritchie, J. & Crooks, R. (2012). *Infographics. The Power of Visual Storytelling*. Hoboken: John Wiley & Sons.

Lavin, M. A. (1990). *The Place of Narrative. Mural Decoration in Italian Churches. 431-1600.* Chicago: University of Chicago Press.

Lefèvre, P. (2000). Narration in Comics. *Image & Narrative. Online Magazine of the Visual Narrative*, Issue 1. Cognition in Comics. Recuperado de http://www.imageandnarrative.be/inarchive/narratology/pascallefevre.htm

Lefèvre, P. (2009). The Conquest of Space: Evolution of Panel Arrangement and Page Layout in Early Comics Published in Belgium (1880-1929). *European Comic Art*, 2(2), 227-252.

Lefèvre, P. (2015). La importancia de ser publicado. En J. Trabado Cabado (Ed.), *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos* (pp. 83-102). Madrid: Arco/Libros.

Lemay, S. (2007). *L'Origine* de Marc-Antoine Mathieu, ou Le surcroît de l'oeuvre. *MEI. Médiation & Information*. 26: Poétiques de la bande dessinée, pp.195-205.

Lennard, J. (2000). Mark, Space, Axis, Function: towards a (new) theory of punctuation on historical principles. En A. Henry, J. Bray & M. Fraser (Eds.), *Ma(r)king the Text: The presentation of meaning on the literary page* (pp. 1-11). Aldershot: Ashgate.

Leslie, J. (2003). *magCulture: New Magazine Design*. Londres: Laurence King Press.

Leslie, J. (2013). *The modern magazine. Visual Journalism in the Digital Era*. Londres: Laurence King Publishers.

Lewis, D. (2001). *Reading Contemporary Picturebooks. Picturing Text*. Nueva York: Routledge.

Linton, J. (2015). Comics – Index of Multi-Panel Pans by Decade. *The Periodic Fable*. Recuperado de https://theperiodicfable.wordpress.com/comics-index-of-multi-panel-pans-by-decade/

Logan, R. K. (2004). *The Alphabet Effect: A Media Ecology Understanding of the Making of Western Civilization*. Nueva York: Hampton Press.

Lombard, M., Lent, J. A., Greenwood, L. & Tunc, A. (1999). A Frame for Studying Comic Art. *International Journal of Comic Art*, *1*(1), 17-32.

Maas, A. & Russo, A. (2003). Directional bias in the mental representation of spatial events: nature or culture?. *Psychological Science*, *14*(4), 296-301.

Maas, A., Suitner, C. & Deconchy, J.P. (2014). *Living in an Asymmetrical World: how writing affects thought and action*. Londres: Psychology Press.

Mak, B. (2011). *How the Page Matters*. Toronto: University of Toronto Press.

Maloney, E. (2005). *Footnotes in Fiction: A Rethorical Approach*. Tesis doctoral. Ohio State University, Columbus.

Mamber, S. (2003). Narrative Mapping. Recuperado de http://www.tft.ucla.edu/wp-content/uploads/pdfs/Mamber-Narrative-Mapping.pdf

Manguel, A. (2004). Turning the page. En P. Stoicheff & A. Taylor (Eds.), *The future of the page* (pp. 27-35). Toronto: Toronto University Press.

Maresca, P. (Ed.). (2011). *Forgotten Fantasy. Sunday Comics, 1900-1915: Visions from Lyonel Feininger, Winsor McCay and Many More!*. Palo Alto: Sunday Press.

Maresca, P. (Ed.). (2013). *Society Is Nix. Gleeful Anarchy at the Dawn of the American Comic Strip. 1895-1915*. Palo Alto: Sunday Press Books.

Maresca, P. (Ed.). (2017). *Crazy Quilt by Frank King. Scraps & Panels on the Way to Gasoline Alley*. Palo Alto: Sunday Press Books.

Martin, C. (2010). Jeux OuBaPo et objets-BDs. Du9, l'autre bande dessinée. Recuperado de https://www.du9.org/dossier/jeux-oubapo-et-objets-bds/

Martin, C. (2017). With, Against or Beyond Print? Digital Comics in Search of a Specific Status. *The Comics Grid. Journal of Comcis Scholarship*, 7, p.13. Recuperado el 21 de agosto de 2018, de http://doi.org/10.16995/cg.106

Martini, O. (2003). The Dark Side of the Moore: An Interview Conducted by Omar Martini. En G. Spencer Millidge & Smoky Man (Eds.), *Alan Moore: Portrait of an Extraordinary Gentleman* (pp. 107-117). Leigh-on-Sea: Abiogenesis Press.

Masten, J., Stallybrass, P. & Vickers, N. J. (1997). Introduction: Language Machines. En J. Masten, P. Stallybrass & N. J. Vickers (Eds.), *Language machines. Technologies of literary and cultural production* (pp. 1-14). Londres: Routledge.

Mathieu, M.-A. (1993). *Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves. Le Processus*. París: Delcourt.

Mathieu, M.-A. (2014). *Sens*. París: Delcourt

Matly, M. (2017). El estado de la ciencia. Investigación y cómic. *Tebeosfera*, 3ª época, 2. Recuperado de https://www.tebeosfera.com/documentos/el_estado_de_la_ciencia._investigacion_y_comic.html

Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*. Londres: SAGE Publications.

McCloud, S. (1998). *Entender el cómic: el arte invisible*. Bilbao: Astiberri.

McCloud, S. (2001). *La revolución de los cómics*. Barcelona: Norma Editorial.

McCloud, S. (2007). *Hacer cómics. Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.

Meesters, G. (2013). Creativity in Comics. Exploring the Frontiers of the Medium by Respecting Explicit Self-Imposed Constraints. En T. Veale, Feyaerts, Kurt & C. Forceville (Eds.), *Creativity and the Agile Mind. A Multi-Disciplinary Study of a Multi-Faceted Phenomenon* (pp. 275-292). Berlín: De Gruyter.

Mercier, J. P. (2004). Confidences oubapiennes. *Neuvième Art 2.0*. Recuperado de http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article549

Merino, A. (2003). *El cómic hispánico*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Meskin, A. (2007). Defining Comics?. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, *65*(4), 369-379.

Mills, P., Groover, T. B., & Talbot, B. (1986). “House of Death”, *Diceman*, nº 1. Londres: IPC Magazines.

Miodrag, H. (2013). *Comics and language. Reimagining Critical Discourse on the form*. Jackson: University Press of Mississippi.

Mirzoeff, N. (1999). *An Introduction to Visual Culture*. Londres: Routledge.

Mitchell, W. J. (2009). Visual Literacy or Literary Visualcy?. En J. Elkins (Ed.), *Visual Literacy* (pp. 11-13). Nueva York: Routledge.

Moix, T. (2007). *Historia social del cómic en España*. Barcelona: Ediciones B.

Molotiu, A. (2009). *Abstract Comics: The Anthology*. Seattle: Fantagraphics.

Moore, A. (2003). *Alan Moore's Writing for Comics*. Rantoul, Illinois: Avatar Press.

Morris, R. L. (1988). *Runic and Mediterranean Epigraphy*. Odense: Odense University Press.

Morton, D. (2015). The unfortunates: towards a history and definition of the motion comic. *Journal of Graphic Novels and Comics*, *6*(4), 347-366.

Morton, D. (2017). *Panel to the Screen Style, American Film, and Comic Books during the Blockbuster Era*. Jackson: University Press of Mississippi.

Mouly, F. & Kaneko, M. (2013, 14 de noviembre). Joe Sacco's "The Great War". *The New Yorker*. Recuperado de https://www.newyorker.com/books/page-turner/joe-saccos-the-great-war

Muñoz-Basols, J. & del Rey Cabero, E. (2019). Translation of Hispanic Comics and Graphic Novels Comics. En R. Valdeón, & Á. Vidal (Eds.), *The Routledge Handbook of Spanish Translation Studies* (en prensa). Londres: Routledge.

Nabokov, V. (1962). *Pale Fire*. Londres: Weidenfeld and Nicolson.

Nel, P. (2012). Same Genus, Different Species?: Comics and Picture Books. *Children's Literature Association Quarterly*, 37(4), 445-453.

Niffenegger, A. (2011). What does it mean to make a book?. En K. Wasserman (Ed.), *The Book As Art: Artists' Books from the National Museum of Women in the Arts* (pp. 12-13). Nueva York: Princeton Architectural Press.

Orban, K. (2014). A Language of Scratches and Stitches: The Graphic Novel between Hyperreading and Print. En H. Chute & P. Jagoda (Eds.), *Critical Inquiry. Special Issue: Comics & Media* (pp. 169-181). Chicago: The University of Chicago Press.

Ouellet, M., Santiago, J., Funes, M. J. & Lupiáñez, J. (2010). Thinking About the Future Moves Attention to the Right. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, *36*(1), 14-24.

Parkes, M. B. (1976). The Influence of the Concepts of Ordinatio and Compilatio on the Development of the Book. En J. Alexander & M. Gibson (Eds.), *Medieval Learning and Literature. Essays Presented to Richard William Hunt* (pp. 115-141). Oxford: Clarendon.

Passion Estampes. (2017). Panneau mural en lin Hugo Pratt - Corto Maltese

"Tango". Recuperado de http://www.passion-estampes.com/panneaux-lin/panneau-corto-maltese-tango.html

Pearce, C. (1997). *The interactive book. A Guide to the Interactive Revolution*. Indianapolis: Macmillan Technical Publishing.

Pedraza Gracia, M. J., (2003a). Estructura material del libro antiguo. En: M. J. Pedraza Gracia, Y. Clemente San Román & F. de los Reyes Gómez (Eds.), *El libro antiguo* (pp. 135-206). Madrid: Editorial Síntesis.

Pedraza Gracia, M. J., (2003b). La elaboración del libro. En: M. J. Pedraza Gracia, Y. Clemente San Román & F. de los Reyes Gómez (Eds.), *El libro antiguo* (pp. 49-133). Madrid: Editorial Síntesis.

Peeters, B. (2003). *Lire la bande dessinée*. París: Flammarion.

Peeters, B., & Samson, J. (2010). *Chris Ware, la bande dessinée reinventée*. París: Les Impression nouvelles.

Peiró, P. (2015, 22 de julio). El libro infantil y juvenil resiste y vuelve a crecer su consumo. *El País*. Recuperado de http://cultura.elpais.com/cultura/2015/07/21/actualidad/1437502672_803097.html

Peñalba, M. (2014). La temporalidad en el cómic. *Revista Signa,* 23, 687-713.

Pereira, C. (2016). Arte fragmentada. A Última Obra Prima de Aaron Slobodj. *Organon*, 31(61), 273-286.

Pérez Cortés, S. (2000). Separación entre palabras. *Casa del Tiempo*, Diciembre-Enero. Recuperado de http://www.uam.mx/difusion/revista/dic99/perez.html

Pérez, P. (Ed.). (2016). *Cómic digital hoy*. Barcelona: ACD Cómic. Recuperado de http://www.acdcomic.es/comicdigitalhoy/

Petrucci, A. (1999). Reading to Read: A Future for Reading. En G. Cavallo & R. Chartier (Eds.), *A History of reading in the West* (pp. 345-367). Cambridge: Polity Press.

Pintor Aranzo, I. (2017). *Figuras del cómic. Forma, tiempo y narración secuencial.* Barcelona: Servei de Publicacions de la Universitat Autònoma de Barcelona.

Platón. (1997). *Diálogos III*. *Fédon, Banquete, Fedro*. Traducciones, introducciones y notas de C. García Gual, M. Martínez Hernández y E. Lledó Íñigo. Madrid: Editorial Gredos.

Priego, E. (2010). *The Comic Book in the Age of Digital Reproduction*. Tesis doctoral. University College London, Londres.

Pryor, S. (2011). Who's afraid of integrationist signs? Writing, digital art, interactivity and integrationism. *Language Sciences*, *33*(4), 647-653.

Rageul, A. (2014). *La bande dessinée saisie par le numérique: formes et enjeux du récit configuré par l'interactivité*. Tesis dirigida por Ivan Toulouse y codirigida por Benoît Berthou. Université Rennes 2, Rennes.

Reynolds, K. (2011). *Children's Literature. A Very Short Ontroduction*. Oxford: Oxford University Press.

Rhodes, M. (2013). *The Sketchnote Handbook. The illustrated guide to visual note taking*. Berkeley: Peachpit Press.

Ribeiro, P. (2016). Watchmen's Fearful Symmetry: (almost) frame by frame. *Medium*. Recuperado de https://medium.com/@pedrovribeiro/fearful-symmetry-almost-frame-by-frame-9a20c77651bd

Richardson, B. (2000). Linearity and Its Discontents: Rethinking Narrative Form and Ideological Valence. *College English*, *62*(6), 685-695.

Ries, H. (1998). Comic Strips in the Work of Wilhelm Busch. En C. Dierick & P. Lefèvre (Eds.), *Forging a New Medium: The Comic Strip in the Nineteenth Century* (pp. 117-128). Bruselas: VUP Press.

Robert, P. (Ed.). (2016). *Bande dessinée et numérique*. París: CNRS.

Roberts, C. & Skeat, T. (1983). *The Birth of the Codex*. Oxford: Oxford University Press.

Rodríguez, J. (2002). Juego de Cartas, el toro laberinto de Max Aub. En R. González Martell (Ed.), *III Coloquio Internacional. La literatura y la cultura del exilio republicano español de 1939* (pp. 181-201). La Habana: Editorial Unicornio.

Ryan, M. L. (2007). Jeux narratifs, fiction ludiques. *Intermediality*, 9, 15–34.

Ryan, M. L. (2012). Impossible Worlds. En J. Bray, A. Gibbons & B. McHale (Eds.), *The Routledge Companion to Experimental Literature* (pp. 368-379). Nueva York: Routledge.

Saenger, P. (1997). *Space Between Words. The Origins of Silent Reading*. Stanford: Stanford University Press.

Salkowitz, R. (2017, 19 de mayo de). Original Comic Art Sets New Record Price At Auction. *Forbes*. Recuperado de https://www.forbes.com/sites/robsalkowitz/2017/05/19/original-comic-art-sets-new-record-price-at-auction/#3a22e1da3d80

Sample, I. (2009, 27 de febrero). Doodling should be encouraged in boring meetings, claims psychologist. *The Guardian*. Recuperado de https://www.theguardian.com/science/2009/feb/27/doodling-doodles-boring-meetings-concentration

Samson, J. (2012). Écriture modale de la bande dessinée, l'apport de Chris Ware. En B. Eizykman (Ed.), *Plates bandes à part: esthétique de la bande dessinée* (pp. 185-2016). Bruselas: La Lettre Volée.

Samson, J. (2016). "Ici" et là. *Neuvième Art 2.0*. Recuperado de http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article1075

San Agustín. (2003). *Las confesiones*. Bogotá: San Pablo.

Santiago, J., Lupiáñez, J., Pérez, E. & Funes, M. J. (2007). Time (also) flies from left to right. *Psychonomic Bulletin & Review*, *14*(3), 512-516.

Saporta, M., (2011). *Composition No. 1*. Introducción de T. Uglow. Londres: Visual Editions.

Sausverd, A. (2011a, 17 de noviembre). Benjamin Rabier sous contraintes. *Töpfferiana*. Recuperado de http://www.topfferiana.fr/2011/11/benjamin-rabier-sous-contraintes/

Sausverd, A. (2011b, 1 de diciembre). «Fantasie» par Luc Leguey. *Töpfferiana*. Recuperado el 22 de agosto de 2018, de http://www.topfferiana.fr/2011/12/fantaisie-par-luc-leguey-2/

Schuiten, L. & Schuiten, F. (1991). *Nogegon. Las tierras huecas 2*. Barcelona: Norma Editorial.

Senner, W. (2001). Teorías y mitos sobre el origen de la escritura. En W. Senner (Ed.), *Los orígenes de la escritura*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Serafini, F. (2014). *Reading the Visual: An Introduction to Teaching Multimodal Literacy*. Nueva York: Teachers College Press.

Shiga, J. (2010). *Meanwhile*. Nueva York: Harry N. Abrams.

Shinamura, A. (2013). *Experiencing Art. In the brain of the beholder*. Nueva York: Oxford University Press.

Signes Codoñer, J. (2004). *Escritura y literatura en la Grecia arcaica*. Madrid: Akal.

Smith, K. (2003). *Structure of the Visual Book*. Rochester: Keith Smith Books.

Smith, K. (2004). *Text in the Book Format*. Rochester: Keith Smith Books.

Smolderen, T. (2014). *The Origins of Comics. From William Hogarth to Winsor McCay*. Traducción de Bart Beaty y Nick Nguyen. Jackson: University Press of Mississippi.

Sousanis, N. (2015). *Unflattening*. Londres: Harvard University Press.

Spencer Millidge, G. (2009). *Comic Book Design*. Lewes: Ilex.

Spiegelman, A. (2011). *MetaMAUS: A Look Inside a Modern Classic, Maus*. Con una entrevista de Hillary Chute. Londres: Viking.

Stenros, J. (2017). The Game Definition Game: A Review. *Games and Culture*, *12*(6), 499-520.

Stoddard, R. (1987). Morphology and the Book from an American Perspective. *Printing History*, 17, 2-14.

Stoicheff, P. & Taylor, A. (2004). Introduction: Architectures, Ideologies, and Materials of the Page. En P. Stoicheff & A. Taylor (Eds.), *The Future of the Page* (pp. 3-26). Cambridge: Cambridge University Press.

Swartz, P., & Swartz, S. (1976). Lateral organization in pictures and aesthetic preference: IV. Construction with original vs mirror-image elements. *Perceptual and Motor Skills*, 42, 1023-1027.

Swinehart, C. (2009). One Book, Many Readings: CYOA. *Samizdat drafting Company*. Recuperado de http://samizdat.cc/cyoa/

Sylvester, T. (2013). *Designing Games. A Guide to Engineering Experiences*. Sebastopol, California: O'Reilly.

Taylor, C. (1985). *A poetics of seeing. The implications of Visual Form in Modern Poetry*. Nueva York: Garland Publishing.

Theisen, N. (2015). Do you read a comic? En E. Claudio& J. Cañero (Eds.), *On the Edge of the Panel: Essays on Comics Criticism* (pp. 74-91). Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.

Thompson, C. (2009, 19 de junio). Folded. *The blog of graphic novelist Craig Thompson*. Recuperado de http://blog.dootdootgarden.com/2009/06/19/folded/

Tinker, E. (2007). Manuscript in Print: The Materiality of Alternative Comics. *Literature Compass*, *4*(4), 1169–1182.

Töpffer, R. (1996). *M. Jabot. M. Crépin. M. Vieux Bois. M. Pencil. Docteur Festus. Histoire d'Albert. M. Cryptograme*. París: Pierre Horay.

Trabado Cabado, J. M. (2012). *Antes de la novela gráfica. Clásicos del cómic en la prensa norteamericana*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Trabado Cabado, J. M. (Ed.). (2013a). *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*. Madrid: Arco/Libros.

Trabado Cabado, J. M. (2013b). La novela gráfica en el laberinto de los formatos del cómic. En J. Trabado Cabado (Ed.), *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos* (pp. 11-61). Madrid: Arco/Libros.

Treiman, R. & Allaith, Z. (2013). Do reading habits influence aesthetic preferences?. *Reading and Writing*, *26*(8), 1381-1386.

Trumpener, K. (2010). Picture-book worlds and ways of seeing. En M. Grenby & A. Immel (Edits.), *The Cambridge Companion to Children's Literature* (pp. 55-75). Cambridge: Cambridge University Press.

Universidad Complutense de Madrid. (2011). El libro antiguo japonés – Formatos. *El libro antiguo japonés: análisis material y guía visual. Exposición virtual permanente*. Recuperado de http://biblioteca.ucm.es/foa/48556.php

Uzumeri, D. (2014). The Multiversity Annotations, Part 4: Pax Americana - 'Not the peace of the slave or the security of the slave'. *Comics Alliance*. Recuperado de http://comicsalliance.com/multiversity-annotations-part-4-morrison-quitely-pax-americana/

Vandendorpe, C. (2009). *From papyrus to Hypertext. Toward the Universal Digital library*. Traducción de P. Aronoff y H. Scott. Urbana y Chicago: University of Illinois Press.

Varillas, R. (2009). *La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso en el cómic*. Madrid: Viaje a Bizancio Ediciones.

Varillas, R. (2013). El cómic, una cuestión de formatos (1): de los orígenes periodísticos al cómic-book. *CuCo, Cuadernos de cómic*, 1, 7-32.

Varillas, R. (2014). El cómic, una cuestión de formatos (2): revista de cómics, fanzines, mini-cómics, álbumes y novelas gráficas. *CuCo, Cuadernos de cómic*, 2, 7-30.

Varillas, R. (2016). De la revolución del cómic y otros augurios. En P. Pérez (Ed.), *Cómic digital hoy* (pp. 39-81). Barcelona: ACD Cómic. Recuperado de http://www.acdcomic.es/comicdigitalhoy/02-Revolucion-del-comic-Ruben-Varillas-acdcomic.pdf

Varnum, R. & Gibbons, C. T. (Eds.). (2001). *The Language of Comics. World and Image*. Jackson: University of Mississippi Press.

Vilches, G. (Ed.). (2018). *Del BOOM al CRACK. La explosión del cómic adulto en España* (1977-1995). Barcelona: Diminuta Editorial.

Vimeo. (2011). Tree of Codes by Jonathan Safran Foer: Making Of [vídeo]. Recuperado de https://vimeo.com/20869635

Vimeo. (2014). SHE LIVES - a fast preview of a very big book by Woodrow Phoenix [vídeo]. Recuperado de https://vimeo.com/93425264

Voitachewski. (2014). Pascal Rabaté, intérieur-extérieur. Du9, l'autre bande dessinée. Recuperado de https://www.du9.org/entretien/pascal-rabate-interieur-exterieur/

Vootg, A. de (2011). Invention and Borrowing in the Development and Dispersal of Writing Systems. En A. de Vootg & J. F. Quack (Eds.), *The Idea of Writing. Writing Across Borders* (pp. 1-10). Boston: Brill.

Ward, L. (2010). *Prelude to a Million Years. Song wihout Words*. *Vertigo*. Edición e introducción de A. Spiegelman. Nueva York: The Library of America.

Ware, C. (2014, 17 de diciembre). Chris Ware on Here by Richard McGuire – a game-changing graphic novel. *The Guardian*. Recuperado de https://www.theguardian.com/books/2014/dec/17/chris-ware-here-richard-mcguire-review-graphic-novel

Ware, C. (2017). *Monograph*. Nueva York: Rizzoli.

Watt, W. C. (1988). Canons of Alphabetic Change. En C. J. Lumsden & D. de Kerckhove (Eds.), *The Alphabet and the Brain. The Lateralization of Writing* (pp. 122-152). Berlín: Springer-Verlag.

Whatling, S. (2010). *Narrative art in northern Europe, c.1140-1300: A narratological re-appraisal*. Recuperado de http://www.medievalart.org.uk/PhD/Contents.html

Witek, J. (2009). The Arrow and the Grid. En J. Heer, & K. Worcester (Eds.), *A Comics Studies Reader* (pp. 149-156). Jackson: University of Mississippi Press.

Wölffin, H. (1941). *Gedanken zur Kunstgeschichte*. Basilea: Schwabe.

Wong, K. (2018). Pandora's Box. *Origami Comics*. Recuperado de http://origamicomics.com/origami-comics/origami-comics/pandoras-box/

Woodard, R. D. (1997). *Greek Writing from Knossos to Homer. A Linguistic Interpretation of the Origin of the Greek Alphabet and the Continuity of Greek Literacy*. Oxford: Oxford University Press.

Woods, S. (2012*). Eurogames. The Design, Culture and Play of Modern European Board games*. Jefferson: MacFarland & Company.

Xiao, T. (2013). Masereel, Lu, and the Development of the Woodcut Picture Book (連環畫) in China. *Comparative Literature and Culture*, *15*(2).

Yus, F. (2006). Inferring from comics: A multi-stage account. *Quaderns de Filologia. Estudis de Comunicació*, *III*, 223-249.

Zwirek, J. (2013). *Burning Building Comix*. Wayne: Imperial Press.

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Capítulo 2

FIG. 2/1	Evolución de pictogramas sumerios entre los años 3000 y 600 a.C. Imagen adaptada de Calvet, L. (2001). *Historia de la escritura. De Mesopotamia a nuestros días* (p. 50). Barcelona: Paidós Ibérica.	p. 41
FIG. 2/2	Wikipedia. (2011). *Writing Directions of the World*. Imagen recuperada de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Writing_directions_of_the_world.svg	p. 44
FIG. 2/3	Bustrofedón "verdadero" y bustrofedón "falso". Imagen tomada de Morris, R. L. (1988). *Runic and Mediterranean Epigraphy* (p. 71). Odense: Odense University Press.	p. 45
FIG. 2/4	Hipótesis de Zinn sobre los primeros pasos de la evolución del bustrofedón. Imágenes montadas a partir de Morris, R. L. (1988). *Runic and Mediterranean Epigraphy* (pp. 72-73). Odense: Odense University Press.	p. 45
FIG. 2/5	Sistemas de escritura divididos en función de su sentido de lectura. Imagen tomada de Coulmas, F. (1999). *The Blackwell Encyclopedia of Witring Systems* (p. 131). Oxford: Blackwell.	p. 47
FIG. 2/6	Direcciones de lectura de los jeroglíficos. Imagen recuperada de http://reformed-egyptian.com/Directionality.html	p. 47
FIG. 2/7	Disposición de una página de un periódico japonés. Imagen recuperada de https://www.smashingmagazine.com/2012/03/japanese-a-beautifully-complex-writing-system/	p. 48
FIG. 2/8	Texto bidireccional chino en un autobús. Imágenes montadas y recuperadas de https://en.wikipedia.org/wiki/Bi-directional_text	p. 49
FIG. 2/9	Anónimo. Disco de Festo. Fecha desconocida. Imagen tomada de Coulmas, F. (1999). *The Blackwell Encyclopedia of Writing Systems* (p. 396). Oxford: Blackwell.	p. 49
FIG. 2/10	Escritura rongo-rongo. Imagen tomada de Coulmas, F. (1999). *The Blackwell Encyclopedia of Writing Systems* (p. 137). Oxford: Blackwell.	p. 50
FIG. 2/11	Zallinger, R. (1965). "The Road to Homo Sapiens" ("March of Progress"). F. C. Howell, *Life Natural Library: Early Man*. Howell. Nueva York: Time Inc.	p. 58
FIG. 2/12	Descripción del proceso de erosión en cuatro viñetas. Imagen recuperada de http://www.aplicaciones.info/naturales/naturi05.html	p. 58
FIG. 2/13	Anónimo. (1082-1096). Tapiz de Bayeux. Lana y lino textil. Musée de la Tapisserie de Bayeux, Bayeux.	p. 60
FIG. 2/14	*Wraparound Pattern* y *Counterclockwise Wraparound*. Imágenes tomadas de Lavin, A. (1990). *The Place of Narrative. Mural*	p. 61

	Decoration in Italian Churches. 431-1600 (p. 7). Chicago: University of Chicago Press.	
FIG. 2/15	*Apse pattern, up*. Imágenes tomadas de Lavin, A. (1990). *The Place of Narrative. Mural Decoration in Italian Churches. 431-1600* (pp. 9-10). Chicago: University of Chicago Press.	p. 62
FIG. 2/16	*Cat's Cradle*. Imágenes tomadas de Lavin, M. A. (1990). *The Place of Narrative. Mural Decoration in Italian Churches. 431-1600* (p. 8). Chicago: University of Chicago Press.	p. 62
FIG. 2/17	Imágenes tomadas de Lavin, M. A. (1990). *The Place of Narrative. Mural Decoration in Italian Churches. 431-1600* (p. 9). Chicago: University of Chicago Press.	p. 62
FIG. 2/18	Cranach "el Viejo", L. (1536). *El jardín del Edén*. Kunsthistorisches Museum, Viena.	p. 64
FIG. 2/19	Boticelli, S. (1480-1495). "La vorágine infernal", *Dibujos para la Divina Comedia*. Biblioteca Apostólica Vaticana, El Vaticano.	p. 64
FIG. 2/20	Anónimo. (1621). *Ejecución de los rebeldes protestantes en Praga, 11 y 22 de Junio de 1621*. Grabado. British Museum, Londres. Imagen tomada de Bartual, R. 2010. *Poética de la narración pictográfica: de la tira narrativa al cómic* (p. 559). Tesis doctoral dirigida por M. A. Fernández Rodríguez. Universidad Autónoma de Madrid, Madrid.	p. 65
FIG. 2/21	Vital, A. (2015). *How to make infographics*. Imagen recuperada de http://fundersandfounders.com/author/anna-vital/	p. 68
FIG. 2/22	Flowtown. (2011). *The Evolution of the Geek*. Imagen recuperada de http://visual.ly/evolution-geek	p. 68
FIG. 2/23	*The Huffington Post*/Clorox. (2015). *Do you have allergies? A very simple self-diagnostic chart*. Imagen recuperada de http://www.huffingtonpost.com/2015/05/11/you-probably-have-allergies-flowchart_n_7129762.html	p. 69
FIG. 2/24	Ondarra, T.; Alameda, A.; Alonso, A & Silva, R. (2015). "Operación antiterrorista en París tras los atentados del 13-N", *El País*, 22 de diciembre de 2015.	p. 70
FIG. 2/25	DeGraff, A. (2015). *Plotted. A Literary Atlas* (p. 45). San Francisco: Pulp.	p. 70
FIG. 2/26	Rhodes, M. (2013). *The Sketchnote Handbook. The illustrated guide to visual note taking*, (p. 116). Berkeley: Peachpit Press.	p. 71

Capítulo 3

FIG. 3/1	Anónimo. (1480-79). *Chronique Anonyme Universelle*. Boston Public Library, Boston.	p. 78
FIG. 3/2	Formatos del códice a partir del plegado del material. Imagen recuperada de http://ecdotica.hypotheses.org/	p. 80
FIG. 3/3	Formatos modernos estandarizados procedentes del tamaño normalizado y formatos tradicionales a partir del tamaño clásico. Imagen tomada de Martínez de Sousa, J. (1995). *Diccionario de tipografía y del libro* (p. 158). Madrid: Paraninfo.	p. 81
FIG. 3/4	Principales formatos del libro en Asia. Imagen recuperada de http://idp.bl.uk/downloads/Bookbinding.pdf	p. 84
FIG. 3/5	Ánonimo. (1200-1250). *Códice Dresde*. Biblioteca del Estado Sajón, Dresde.	p. 85
FIG. 3/6	Herbert de Bosham. (1170-1177). Comentarios al *Libro de los Salmos*. Bodleian Library, Oxford.	p. 88
FIG. 3/7	Simmias de Rodas. S. IV a. C. "Hacha" y "Huevo". Imágenes recuperadas de http://www.theoi.com/Text/PatternPoems.html#3	p. 97
FIG. 3/8	Teócrito. S. IV a.C. "Flauta de Pan". Imagen recuperada de http://www.theoi.com/Text/PatternPoems.html#3	p. 97
FIG. 3/9	Publilio Optaciano. S. IV. a.C. "Mirum opus est cunctos et tales edere versus". Imagen recuperada de http://www.dankoster.com/visualpoetry/I/03.htm	p. 98
FIG. 3/10	Marinetti, F. T. (1914). *Zang Tumb Tumb*. Milán: Edizioni Futuriste di Poesia.	p. 99
FIG. 3/11	Apollinaire, G. (2004). "Il pleut" (izquierda) y "Coeur, couronne et miroir" (arriba), *Selected Poems*, (pp. 118 y 120). Londres: Anvil Press Poetry.	p. 100
FIG. 3/12	Hall, S. (2007). *The Raw Shark Texts* (p. 373). Edimburgo: Cannongate.	p. 103
FIG. 3/13	Danielewski, M. Z. (2000). *House of Leaves* (pp. 440-441). Nueva York: Random House.	p. 104
FIG. 3/14	Saporta, M. (2011). *Composition No.1*. Londres: Visual Editions. Fotografía de Enrique del Rey Cabero.	p. 105
FIG. 3/15	Johnson, B. S. (1999). *The Unfortunates*. Londres: Picador. Fotografía de Enrique del Rey Cabero.	p. 106
FIG. 3/16	Aub, M. (2010). *Juego de cartas*. Málaga: Cuadernos del Vigía.	p. 107
FIG. 3/17	Coover, R. (2005). "Heart Suit", *McSweeney's Quarterly*, nº 16. Fotografía de Enrique del Rey Cabero.	p. 107

FIG. 3/18	Anónimo. *Cuadrado Sator*. Imagen recuperada de http://www.historiayarqueologia.com/2017/11/conoce-el-cuadrado-sator.html	p. 111
FIG. 3/19	Perec, G. (1978). *La Vie mode d'emploi*. París: Hachette.	p. 112
FIG. 3/20	Representación gráfica del orden de lectura de los capítulos de *La Vie mode d'emploi* según los movimientos del caballo de ajedrez. Imagen recuperada de http://escarbille.free.fr/vme/ ?txt=poly	p. 112
FIG. 3/21	Queneau, R. (1961). *Cent mille milliards de poèmes*. París: Gallimard. Imagen recuperada de http://talleroulipo.blogspot.com/2013/10/cien-mil-millones-de-poemas.html	p. 115
FIG. 3/22	Johnson, B. S. (1964). *Albert Angelo* (p. 149). Londres: Constable & Co. Fotografía de Enrique del Rey Cabero.	p. 117
FIG. 3/23	Safran Foer, J. (2011). *Tree of Codes*. Londres: Visual Editions. Fotografía de Enrique del Rey Cabero.	p. 117
FIG. 3/24	Philips, Tom. 1973-2010. *A Humument*. Imágenes recuperadas de http://www.tomphillips.co.uk/humument/slideshow/1-50/item/5847-page-1	p. 118
FIG. 3/25	Bantock, N. (1991). *Griffin and Sabine: An Extraordinary Correspondence*. Londres: Macmillan. Fotografía de Enrique del Rey Cabero.	p. 119
FIG. 3/26	Abrams, J.J. & Dorst, J. (2013). *S.*. Nueva York: Mulholland Books.	p. 120
FIG. 3/27	Jeffers, O. & Winston, S. 2016. *A Child of Books*. Londres: Walker Books.	p. 124
FIG. 3/28	Anónimo. (1772). *Harlequin Skeleton*. Londres: Robert Sayer.	p. 126
FIG. 3/29	Anónimo. (1679). *Gunpowder Plot*. British Museum, Londres. Imagen tomada de Bartual, R. (2010). *Poética de la narración pictográfica: de la tira narrativa al cómic* (p. 396). Tesis doctoral dirigida por M. A. Fernández Rodríguez. Universidad Autónoma de Madrid, Madrid.	p. 128
FIG. 3/30	Newell, P. (2001). *The Slant Book*. Clarendon: Tuttle Publishing.	p. 129
FIG. 3/31	Spiegelman, A. (1997). *Open me… I'm* a *Dog*. Nueva York: HarperCollins.	p. 130
FIG. 3/32	Jullien, J. & Bennett, M. (2016). *This is not a book*. Londres: Phaidon Press.	p. 130
FIG. 3/33	Dos "libros con agujero". Newell, P. (1908). The *Hole Book*. Clarendon: Tuttle Publishing; y Torseter, Ø. (2013). *The Hole*. Nueva York: Enchanted Lion Books.	p. 131
FIG. 3/34	Tullet, H. (2011). *El libro con mordisco*. Barcelona: Coco Books. Imagen recuperada de http://www.herve-tullet.com/en/ boite-19/A-book-with-a-Hole.html	p. 131
FIG. 3/35	Bestard, A. (2015). *What's Hidden in the Woods*. Londres: Thames & Hudson.	p. 132

FIG. 3/36	Baker, K. (texto) & Matoso, M. (dibujo). (2016). *Story Path*. Londres: Big Picture Press.	p. 133
FIG. 3/37	Saéz Castán, J. (2016). *El armario chino*. Caracas: Ekaré.	p. 133
FIG. 3/38	McMullen, B. & Jagel, J. (2012). *Hang Glider & Mud Mask*. San Francisco: McSweeney's McMullens. Imagen recuperada de https://store.mcsweeneys.net/products/hang-glider-and-mud-mask	p. 134
FIG. 3/39	Murugarren, M. (texto) & Sáez Castán, J. (ilustraciones). (2003). *Animalario del profesor Revillod*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica. Fotografía de Enrique del Rey Cabero.	p. 135
FIG. 3/40	Letria, J. J. (texto) y Letria, A. (dibujo). (2014). *De Caras*. Manresa: Ediciones La Fragatina.	p. 135
FIG. 3/41	Martin, E. (2002). *Eight Slices of Pie*. Iowa City: Naughty Dig Press. Imagen recuperada de https://nmwa.org/blog/2013/ 03/14/the-art-of-pi-day/	p. 137
FIG. 3/42	Smith, L. y Río, A. (2000). *Inside Chance*. Phoenix: Picnic Press. Imagen recuperada de http://www.public.asu.edu/~aarios/coll/rios-smith.html	p. 137
FIG. 3/43	Revista *Afro*, Issue 2 (2012). Imágenes recuperadas de *http://kumomusic.blogspot.com.es/2008/01/daddy-buy-me-pony.html*	p. 140
FIG. 3/44	Revista *La Más Bella*, número de 2010. Imagen recuperada de http://www.lamasbella.es/ediciones/la-mas-bella-anda-2/	p. 140

Capítulo 4

FIG. 4/1	Eisner, W. (1985). *Comics and sequential art* (p. 41). Florida: Poorhouse Press.	p. 143
FIG. 4/2	Dos viñetas de M. Cryptograme en la versión original de Töpffer y la versión grabada de Cham. Imágenes tomadas de Groensteen, T. (2014). *M. Töpffer invente la bande dessinée* (pp. 76-77). Bruselas: Les Impressions Nouvelles.	p. 145
FIG. 4/3	Furuyama, K. (guion) & Taniguchi, J. (dibujo). (2004). *Crónicas del viento*. Buenos Aires: Editorial Ivrea.	p. 148
FIG. 4/4	Hergé. (1990). *Tintín en el Tíbet* (p. 15). Barcelona: Editorial Juventud.	p. 151
FIG. 4/5	Hergé. (1990). *Tintín en el Tíbet* (p. 62). Barcelona: Editorial Juventud.	p. 152
FIG. 4/6	Kim, D. K. (2004). *Same Difference and other stories*. Marieta: Top Shelf Productions.	p. 153
FIG. 4/7	McCay, W. (1907). *Little Nemo in Slumberland*, *New York Herald*, 27 de enero de 1907.	p. 155
FIG. 4/8	Ladendorf, F. (1900). "Les Espiègleries de Bébé: Comment le grand'papa faillit passer pour un voleur" [*Los trucos del bebé: cómo el abuelo casi fue tomado por un ladrón*], *L'Illustration européenne*, 17 de junio de 1900. Imagen tomada de Lefèvre, P. (2009). "The Conquest of Space: Evolution of Panel Arrangement and Page Layout in Early Comics Published in Belgium (1880-1929)", *European Comic Art*, vol.2, 2, p. 247.	p. 156
FIG. 4/9	Anónimo. (1900). "Une Couvée extraordinaire" [*Una nidada extraordinaria*] y "L' Esprit américain – Comment le chat profita seul de l'exploit de deux voleurs" [*El espíritu americano: cómo el gato se aprovechó él solo del logro de dos ladrones*], *L'Illustration européenne* y *Le Patriote illustré*, 20 de mayo de 1900. Imagen tomada de Lefèvre, P. (2009). "The Conquest of Space: Evolution of Panel Arrangement and Page Layout in Early Comics Published in Belgium (1880-1929)", *European Comic Art*, vol.2, 2, pp. 247-48.	p. 157
FIG. 4/10	Forbell, C. (1913). *Naughty Pete*, *Los Angeles Sunday Times*, 16 de noviembre de 1913.	p. 158
FIG. 4/11	McCay, W. (1908). *Little Nemo in Slumberland*, *New York Herald*, 11 de julio de 1908.	p. 159
FIG. 4/12	Herriman, G. (1918). *Krazy Kat*, King Features Syndicate, 3 de noviembre de 1918.	p. 160
FIG. 4/13	Cameron, D. (guion) & Sprang, D. (dibujo). (1945). *Batman*, Vol.1, nº 30. Nueva York: DC Comics.	p. 161
FIG. 4/14	McCloud, S. (1998). *Entender el cómic: el arte invisible* (p. 86). Bilbao: Astiberri. Detalle de página.	p. 163

FIG. 4/15	Cohn, N. (2013). “Manipulaciones del diseño de página de cómics”. Navigating comics: an empirical and theoretical approach to strategies of reading comic page layouts. *Frontiers in Psychology—Cognitive Science*, Vol. 4, Article 186, p. 3.	p. 164
FIG. 4/16	Arredondo, S. (2015). “Formas de exploración”, *La esquemática en el enriquecimiento del cómic*: *estudio teórico-práctico de las formas narrativas y discursivas*. Tesis doctoral dirigida por S. García Sánchez. Universidad de Granada, Granada.	p. 166
FIG. 4/17	Sousanis, N. (2015). *Unflattening* (p. 58). Cambridge, Massachusetts (Estados Unidos): Harvard University Press.	p. 168
FIG. 4/18	Sousanis, Nick. (2015). *Unflattening* (p. 14). Cambridge, Massachusetts (Estados Unidos): Harvard University Press.	p. 168
FIG. 4/19	Moore, A. (guión), Bolland, B. (dibujo) & Higgins, J. (color). (1988). *Batman: the Killing Joke*. Nueva York: DC Comics.	p. 170
FIG. 4/20	Ayroles, F. (1995). *Jean qui rit et Jean qui pleure*. París: L’Association.	p. 170
FIG. 4/21	Guille. (2016). *Niña pija*, *El Jueves*, nº 2066, p. 37.	p. 172
FIG. 4/22	Hergé. (1990). *El Loto Azul* (pp. 57-58). Barcelona: Editorial Juventud.	p. 173
FIG. 4/23	Morrison, G. (guión), Quitely, F. (dibujo) & Fairbairn, N. (color). (2015). *The Multiversity. Pax Americana*. Nueva York: DC Comics.	p. 175
FIG. 4/24	Mazzucchelli, D. (2009). *Asterios Polyp* (pp. 4, 12, 87, 156 y 225). Nueva York: Pantheon Books.	p. 176
FIG. 4/25	King, F. (1931). *Gasoline Alley*, *Chicago Tribune*, 24 de agosto de 1930.	p. 178
FIG. 4/26	King, F. (1931). *Gasoline Alley*, *Chicago Tribune*, 24 de agosto de 1930.	p. 178
FIG. 4/27	Outcault, R. F. (1896). “A Secret Society Invitation in Hogan's Alley”, *The Yellow Kid*, *New York World*, 13 de septiembre de 1896.	p. 181
FIG. 4/28	McManus, G. (1938). *Rosie’s Beau* (parte superior) y *Bringing Up Father* (parte inferior), King Features Syndicate, 17 de abril de 1938.	p. 182
FIG. 4/29	McCloud, S. (1998). *Entender el cómic: el arte invisible* (p. 105). Bilbao: Astiberri.	p. 183
FIG. 4/30	McCay, W. (1908). *Dream of the Rarebit Fiend*, *Evening Telegram*, 28 de mayo de 1908.	p. 184
FIG. 4/31	McCay, W. (1905). *Little Sammy Sneeze*, *New York Herald*, 24 de septiembre de 1905.	p. 186
FIG. 4/32	Varios autores. (1914). *Crazy Quilt*, *Chicago Tribune*, 3 de mayo de 1914.	p. 188

FIG. 4/33	Verbeek, G. (1904). “A fish story”, *The Upside Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo*, *The Chicago Record Herald*, 31 de julio de 1904.	p. 190
FIG. 4/34	King, F. (1925). *Gasoline Alley*, King Features Syndicate, 30 de agosto de 1925.	p. 191
FIG. 4/35	Goldberg, R. (1915). “An accident”, *New York Evening Mail*, 1 de abril de 1915.	p. 192
FIG. 4/36	Ahern, G. (1915), “How to Get a Fresh Radish Out of your Garden”, *Squirell Food!*, NEA Syndicate, 1 de abril de 1915.	p. 193
FIG. 4/37	Leguey, L. (1907). “Fantaisie”, *La Jeunesse illustrée*, n° 243, 20 de octubre de 1907.	p. 196
FIG. 4/38	Töpffer, R. (1830). *Histoire de monsieur Cryptogame*. Autopublicado.	p. 200
FIG. 4/39	Cham. 1845. *M. Cryptograme*, *L’Illustration*. Imagen tomada de Groensteen, T. (2014). *M. Töpffer invente la bande dessinée* (p. 230). Bruselas: Les Impressions Nouvelles.	p. 202
FIG. 4/40	Doré, G. (1854). *Histoire pittoresque, dramatique et caricaturale de la Sainte Russie* (p. 13). París: J. Bry Aîné.	p. 203
FIG. 4/41	Masereel, F. (1918). *25 images de la passion d'un homme* (pp. 24-25). Ginebra: Éditions du Sablier.	p. 205
FIG. 4/42	Siegel, Jerry (guion) & Shuster, Joe (guion). (1938). Portada y primera página de “Superman”. *Action Comics*, nº 1. Nueva York: DC Comics.	p. 208

Capítulo 5

FIG. 5/1	Lee, S. (guion); Steranko, J. (dibujo) & Sinnott, J. (entintado). (1969). *Captain America*, nº 111. Nueva York: Marvel Comics.	p. 221
FIG. 5/2	Crumb, R. (1970). "Bo Bo Bolinsky. He's the No. 1 Human Zero – He's No Big Deal", *Uneeda Comix*. San Francisco: The Print Mint.	p. 222
FIG. 5/3	Crumb, R. (1973). "No Way Out", *Zap Comix*, nº 6. San Francisco: The Print Mint.	p. 223
FIG. 5/4	Crumb, R. (1968). "Abstract Expressionist Ultra Super Modernistic Comics", *Zap Comix*, nº 1. San Francisco: Apex Novelties	p. 224
FIG. 5/5	Tan, S. (2006). *Emigrantes*. Granada: Barbara Fiore Editora.	p. 225
FIG. 5/6	Hitos, A. (2014). *Inercia* (pp. 118-119). Barcelona: Salamandra Graphic.	p. 225
FIG. 5/7	Pratt, H. (1987). *Tango*. Barcelona: Norma Editorial.	p. 226
FIG. 5/8	Crepax, G. (1969). *Valentina*. Ivry-sur-Seine: Le Terrain Vague.	p. 227
FIG. 5/9	O'Neil, D. (guion); Adams, N. (dibujante) & Giordano, N. (entintado). (1971). "A Vow from the Grave", *Detective Comics*, Vol. 1, nº 410, p.13. Nueva York: DC.	p. 229
FIG. 5/10	Adams, N. (1969). "All This Has Gone Before But I Still Exist", *Strange Adventures*, Vol. 1, n° 216, p. 15. Nueva York: DC.	p. 229
FIG. 5/11	Adams, N. (1969). "All This Has Gone Before But I Still Exist", *Strange Adventures*, Vol. 1, n° 216, p. 13. Nueva York: DC.	p. 230
FIG. 5/12	Seth. (2015). *Palookaville*, nº22. Montreal: Drawn & Quarterly.	p. 230
FIG. 5/13	Moore, A. (guion) & Sienkiewicz, B. (dibujo). (1990). *Big Numbers*, nº 2. Northampton: Mad Love.	p. 231
FIG. 5/14	Fred. (1974). *Philémon: Simbabbad de Batbad* (p. 31). París: Dargaud.	p. 233
FIG. 5/15	Eisner, W. (1947). "School for Girls", *The Spirit*, nº 347, Register and Tribune Syndicate.	p. 235
FIG. 5/16	Ibáñez, F. (1992). *13, Rue del Percebe. ¡Una casa con guasa!*. Barcelona: El Periódico.	p. 235
FIG. 5/17	Fontaine, A. (2011). *Le Cambrioleur*. Imagen recuperada de https://curiator.com/art/amelie-fontaine/le-cambrioleur	p. 237

Capítulo 6

FIG. 6/1	Ware, C. *Building stories* (2012). Nueva York: Pantheon Books.	p. 241
FIG. 6/2	Thomas, R. (guion); Adams, N. (dibujo) & Palmer, T. (entintado). (1960). *Uncanny X-Men*, nº57. Nueva York: Marvel.	p. 242
FIG. 6/3	Farnos, R. (2015). *Alcibiade*. Ginebra: La Joie de lire.	p. 243
FIG. 6/4	Sousanis, N. (2013). *Unflattening* (p. 111). Harvard: Harvard University Press.	p. 244
FIG. 6/5	Kurtzman, H. (1948). "Hey Look", *Hedy Devine*, nº28.	p. 246
FIG. 6/6	Larson, H. (2014). *Splat*. Imagen recuperada de https://creatura.house/hope-larson-splat/	p. 246
FIG. 6/7	Farnos, R. (2015). *Alcibiade*, (p. 6). Ginebra: La Joie de lire.	p. 247
FIG. 6/8	Morrison, G. (guion); Quitely, F. (dibujo) & Fairbarin, N. (color). (2015). *The Multiversity. Pax Americana*. Nueva York: DC Comics.	p. 247
FIG. 6/9	Sousanis, N. (2015). *Unflattening* (p. 45). Harvard: Harvard University Press.	p. 248
FIG. 6/10	Chippendale, B. (2007). *Maggots*. Providence: PictureBox.	p. 250
FIG. 6/11	Chippendale, B. (2016). *Puke Force*. Montreal: Drawn & Quarterly.	p. 250
FIG. 6/12	Slott, D. (guion); Martín, M. (dibujo) & Vicente, M. (color). (2011). *The Amazing Spiderman*, Vol. 1, nº 655. Nueva York: Marvel.	p. 251
FIG. 6/13	Moore, A. (guion) & Williams, J.H. (dibujo). (2003). *Promethea, vol. 2. La tierra del padre*. Barcelona: Planeta DeAgostini.	p. 252
FIG. 6/14	Moore, A. (guion) & Williams, J.H. (dibujo). (2003). *Promethea, vol. 1. El amor y la ley*. Barcelona: Planeta DeAgostini.	p. 253
FIG. 6/15	Fred. (1975). *Philémon. L'Île des brigadiers* (p. 2). París: Dargaud.	p. 254
FIG. 6/16	Godek, T. (2007). Sin título [cómic para ilustrar un artículo académico]. Imagen recuperada de http://comixtalk.com/loopy_framing/	p. 255
FIG. 6/17	Godek, T. (2007). Sin título [cómic para ilustrar un artículo académico]. Imagen recuperada de http://comixtalk.com/loopy_framing/	p. 256
FIG. 6/18	Stern, R. (guion); Rogers, M. (dibujo) & Sharen, B. (color). (1981). *Doctor Strange*, Vol. 2, nº 49. Nueva York: Marvel.	p. 258
FIG. 6/19	Farace, R. (guion) & Philipponeau, O. (guion y dibujo). (2013). *Détective RollMops*. París: The Hoochie Coochie.	p. 258
FIG. 6/20	Crumb, R. (1968). "Help Build a Better America!", *Zap Comix*, nº 0. San Francisco: Apex Novelties.	p. 260

FIG. 6/21	Fraction, M. (guion); Aja, D. (dibujo) & Hollingsworth, M. (color). (2014). *Hawkeye*, Vol. 4, nº 19. Nueva York: Marvel.	p. 260
FIG. 6/22	Zettwoch, D. (2012). "Uncle Birdseye's Red Cow!! Aka Hot Blood Shake", *Birdseye Bristoe*. Montreal: Drawn & Quarterly.	p. 261
FIG. 6/23	Kaz. (1987). "Pussyfooting". En A. Spiegelman y F. Mouly (Eds.), *Read Yourself Raw* (p. 46). Nueva York: Pantheon Books.	p. 262
FIG. 6/24	Ware, Chris. (2003). *Quimby the Mouse* (p. 20). Londres: Jonathan Cape.	p. 263
FIG. 6/25	Ware, C. (2003). *Quimby the Mouse* (pp. 28-29). Londres: Jonathan Cape.	p. 265
FIG. 6/26	Lord Hurk. (2013). "Giorno 52. L'Apocalisse secondo Puck. London: 10pm. 'Apres Theatre Dinner'", *Puck Magazine*: *Apuckalypse*.	p. 266
FIG. 6/27	Sousanis, N. (2015). *Unflattening* (p.65). Harvard: Harvard University Press.	p. 266
FIG. 6/28	Lee, S. (guion) & Martín, M. (dibujo). (2010). *The Amazing Spiderman*, nº 639. Nueva York: Marvel.	p. 267
FIG. 6/29	Sousanis, N. (2015). *Unflattening* (p. 40). Harvard: Harvard University Press.	p. 268
FIG. 6/30	Fraction, M. (guion); Aja, D. (dibujo) & Hollingsworth, M. (color). (2013). *Hawkeye*, vol. 4, nº 11. Nueva York: Marvel.	p. 270
FIG. 6/31	Trondheim, L. (guion), García Sánchez, S. (dibujo) & Moral, L. (color). (2006). *Bande dessinée. Apprendre et comprendre*. París: Delcourt.	p. 271
FIG. 6/32	Thompson, C. (2003). *Blankets*, (p. 333). Marietta: Top Shelf Productions.	p. 273
FIG. 6/33	Slott, D. (guion), Martín, M. (dibujo) & Rodríguez, J. (color). (2008). *The Amazing Spiderman*, Vol. 1, nº 559. Nueva York: Marvel.	p. 273
FIG. 6/34	Goldner, M. (guion); Fomes, F. (dibujo) & Korsen, R. (color). (2015). "The Loop", *The Sunday Comics*, nº 1. Nueva York: Golden Bel Studios.	p. 274
FIG. 6/35	Carrión, J. (guion) & Sagar (dibujo). (2015). *Los vagabundos de la chatarra*. Barcelona: Norma Editorial.	p. 276
FIG. 6/36	Doxiadis, A. (guion) & Papadatos, A. (dibujo). (2008). *Logicomix*. Barcelona: Salamandra Graphic.	p. 276
FIG. 6/37	Grist, P. (2005). *Kane, vol.5: Untouchable Rico Costas and other stories*. Portland: Image Comics.	p. 277
FIG. 6/38	Thomas, R. (guion); Adams, N. (dibujo) & Palmer, T. (color). (1969). *X-Men*, Vol. 1, nº 58. Nueva York: Marvel.	p. 278
FIG. 6/39	Rodrigo. (2005). *Manuel no está solo*. Madrid: Ediciones Sinsentido.	p. 279
FIG. 6/40	García Sánchez, S. (2004). *Anatomía de una historieta*. Madrid: Ediciones Sinsentido.	p. 280

FIG. 6/41	Slott, D. (guion); Martín, M. (dibujo) & Vicente, M. (color). (2011). *The Amazing Spiderman*, Vol. 1, nº655. Nueva York: Marvel.	p. 281
FIG. 6/42	Gillen, K. (guion); McKelvie, J. (dibujo); Norton, M. (dibujo) & Wilson, M. (color). (2012). *Young Avengers*, Vol. 2, nº 2.	p. 282
FIG. 6/43	Muradov, R. (2013). *Picnic Ruined*. Washington D.C.: Retrofit Comics.	p. 284
FIG. 6/44	Miller, F. (guion y dibujo) & Varley, L. (color). (1990). *Elektra Lives Again*. Nueva York: Marvel.	p. 284
FIG. 6/45	De Luca, G. & Traverso, R. (adaptación). (2012). *Amleto* (1976). Bolonia: Black Velvet.	p. 285
FIG. 6/46	Monteys, A. (2013). *Ser un hombre*. *Cómo y por qué*. Bilbao: Astiberri.	p. 286
FIG. 6/47	Pérez, M. (2017). "Mapa alegórico de un viaje ideal", *El Viajero*, *El País*, 1 de julio 2017.	p. 288
FIG. 6/48	Calpurnio. (2010). "Village City", *El Bueno de Cuttlas. Integral 1* (p. 49). Barcelona: Glenat.	p. 288
FIG. 6/49	Gillen, K. (guion); McKelvie, J. (dibujo); Norton, M. (dibujo) & Wilson, M. (color). (2013). *Young Avengers*, Vol. 2, nº 4.	p. 290

Capítulo 7

FIG. 7/1	Hitos, A. (2016). *Materia* (p.100). Bilbao: Astiberri.	p. 292
FIG. 7/2	Morrison, G. (guion); Quitely, F. (dibujo) & Fairbarin, N. (color). (2015). *The Multiversity. Pax Americana*. Nueva York: DC Comics.	p. 294
FIG. 7/3	Ware, C. (1996). "Big Tex", *Acme Novelty Library*, nº7, p.28. Seattle: Fantagraphics.	p. 296
FIG. 7/4	Waid, M. (guion); Martín, M. (dibujo) & Rivera, P. (dibujo). (2012). "A Bonus Tale", *Daredevil*, nº1. Nueva York: Marvel.	p. 298
FIG. 7/5	García, S. (guion) & Rubín, D. (dibujo). (2013). *Beowulf*. Bilbao: Astiberri.	p. 299
FIG. 7/6	Spiegelman, A. (1976). "Nervous Rex: The Malpractice Suite", *Arcade: the Comics Revue*, nº 6.	p. 300
FIG. 7/7	Thompson, C. (2001). "The Prankster in the Comics 'Special Effects' Department", *Nickelodeon Magazine*, Septiembre 2001.	p. 300
FIG. 7/8	Kago, S. (2012). "Más allá de la memoria", *Reproducción por mitosis y otras historias* (p. 177). Barcelona: EDT.	p. 301
FIG. 7/9	Kago, S. (2012). Toko Tochu no Deaigashira no Guzen Kiss wa Ariuruka? [*¿Son posibles los besos casuales yendo de camino al colegio?*] (p. 41). Tokio: Seirinkogeisha.	p. 302
FIG. 7/10	McGuire, R. (1989). "Here", *Raw*, Vol. 2, nº 1.	p. 303
FIG. 7/11	Eisner, W. (1985). *Comics and sequential art* (p.80). Florida: Poorhouse Press.	p. 305
FIG. 7/12	Eisner, W. (1985). "Two Lives", *Comics and sequential art* (p.82). Florida: Poorhouse Press.	p. 305
FIG. 7/13	Spiegelman, A. (2001). *Maus* (p.25). Barcelona: Planeta Deagostini.	p. 306
FIG. 7/14	Ruppert, F. & Mulot, J. (2006). *Panier de Singe*. París: L'Association.	p. 306
FIG. 7/15	Neely, T. (2004). *Share*. Imagen recuperada de http://www.moocowfanclub.com/activities/comics/finalfunnies/share	p. 308
FIG. 7/16	Trondheim, L. (guion); García Sánchez, S. (dibujo) & Moral, L. (color). (2000). *Les trois chemins*. París: L'école des loisirs.	p. 309
FIG. 7/17	Christin, P. (guion) & Mézières, C. (dibujo). (1978). *Valerian. Les Héros de l'équinoxe*. París: Dargaud.	p. 310
FIG. 7/18	Buccellato, B. (guion); Manapul, F. (guion y dibujo) & To, M. (dibujo). (2013). *Flash*, vol. 4, nº15. Nueva York: DC Comics.	p. 311
FIG. 7/19	Andreas. (2001). *Arq 1. Afuera* (pp. 3-7). Barcelona: Planeta DeAgostini.	p. 313
FIG. 7/20	Luciani, B. (guion) & Colonel Moutarde. (2007). *L'espace d'un soir* (pp. 5-10). París: Delcourt.	p. 313
FIG. 7/21	Moore, A. (guion) & Veitch, R. (dibujo). (1999). "Greyshirt: How Things Work Out", *Tomorrow Stories*, nº2, p.1 y p.4. La Jolla: America's Best Comics.	p. 314
FIG. 7/22	Luca, G. de. (1976). *Romeo e Giulietta*, *Il Giornalino*, nº43, pp. 8-9.	p. 315

FIG. 7/23	Santos, V. (2007). "Lap Dancing", *Al mejor postor*. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial	p. 316
FIG. 7/24	Hittinger, C. (2009). *Les déserteurs*. París: The Hoochie Coochie.	p. 318
FIG. 7/25	Y&R Beijing. (2013). "A book can change the story of your life". Campaña publicitaria la editorial Penguin Books. Imagen recuperada de http://www.campaignbriefasia.com/2013/07/a-book-can-change-the-story-of.html	p. 319
FIG. 7/26	Baladi, A.; Kündig, A. & Al Rabin, I. (2015). "Labyrinthe", *Oupus 6* (p.134). París: L'Association.	p.320
FIG. 7/27	Trondheim, L. (guion); Parme, F. (dibujo) & Dreher, V. (color). (2006). *OVNI*. París: Shampooing.	p. 321
FIG. 7/28	García, J. P. (2017). *Palindrotiras 2*. Imagen recuperada de http://www.latermicamalaga.com/ palindrotiras-2-jose-pablo-garcia/	p. 322
FIG. 7/29	Lécroart, É. (2015). "Oubapo, mode d'emploi", *Oupus 6* (pp. 10-11). París: L'Association.	p. 323
FIG. 7/30	McCloud, S. (1998). *Entender el cómic: el arte invisible* (p.105). Bilbao: Astiberri.	p. 324
FIG. 7/31	Blancou, D. & Samos. (2010). "Les mots croisés de Guick et Bugpke", *Spirou*, nº3763, p.49.	p. 324
FIG. 7/32	Campbell, T. & Waltrip, J. (2011). "Croosver", *Fans*. Imagen recuperada de http://faans.com/x.png	p. 325
FIG. 7/33	Crepin, O. (2012). *Dessine moi un Rubiscube... heu non Un Rubikscube... Enfin un truc qui se recombine quoi...* Imagen recuperada de http://animismeetanagrammes.blogspot.com/2012/05/dessine-moi-un-rubiscube-heu-non-un.html	p. 326
FIG. 7/34	Trondheim, L. (2003). "Le roi du monde", *Oupus 2* (p. 14). París: L'Association.	p. 328
FIG. 7/35	Lécroart, É. (2003). "Blat & Moustiker dans 'Soixante-huit strips en quatre", *Oupus 2* (p. 13). París: L'Association.	p. 328
FIG. 7/36	Loo, J. (2016). *I can do it all! Starring Madrox the Multiple Man*. Imagen recuperada de https://twitter.com/Rebel_Loo/status/780544022020358144	p. 330
FIG. 7/37	Spiegelman, A. (1975). "A Day at the Circuits", *Breakdowns: portrait of the artist as a young %@*)!* . Nueva York: Pantheon Books.	p. 331
FIG. 7/38	Fernández, R. (2016). "Frederik Freak. Guía del buen stalker", *El Jueves*, nº2056, p. 63.	p. 332
FIG. 7/39	Crumb, R. (1981). "'No' Hope Diagram", *Weirdo*, nº3.	p. 333
FIG. 7/40	Ware, C. (2000). *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*. Nueva York: Pantheon Books.	p. 334
FIG. 7/41	Ware, C. (2000). *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*. Nueva York: Pantheon Books.	p. 335
FIG. 7/42	Ware, C. (2000). *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*. Nueva York: Pantheon Books.	p. 336
FIG. 7/43	Lécroart, É. (2012). *Contes et décomptes*. Paris: L'Association.	p. 338

FIG. 7/44	Rabin, I. A. (2012). *Splendeurs & misères du verbe*. París: L'Association.	p. 339
FIG. 7/45	Agrimbau, D. (guion) & Varela, L. (dibujo). (2016). *Diagnósticos*. Barcelona: La Cúpula.	p. 340
FIG. 7/46	Moscoso, V. (1994). "Schizophrenic Phunnies", *Zap Comix*, nº13. San Francisco: Last Gasp.	p. 341
FIG. 7/47	Furuya, U. (2012). "The Four-Panel Kid", *Palepoli*. París: Éditions IMHO.	p. 342
FIG. 7/48	Jousselin, P. (2017). *Imbattable. Justice et légumes frais*. París: Dupuis.	p. 343
FIG. 7/49	Lécroart, É. (2012). *Contes et décomptes*. París: L'Association.	p. 344
FIG. 7/50	Agrimbau, D. (guion) & Varela, L. (dibujo). (2016). "Claustrofobia", *Diagnósticos*. Barcelona: La Cúpula.	p. 345
FIG. 7/51	Agrimbau, D. (guion) & Varela, L. (dibujo). (2016). "Claustrofobia", *Diagnósticos*. Barcelona: La Cúpula.	p. 345
FIG. 7/52	Kago, S. (2012). "Génesis ciudadana", *Reproducción por mitosis y otras historias* (pp. 126-127). Barcelona: EDT.	p. 346
FIG. 7/53	Killoffer. (1997). "Bande dessinée en Tripoutre", *Oupus 1* (pp. 66-67). París: L'Association.	p. 347

Capítulo 8

FIG. 8/1	Miller, F. (guion y dibujo) & Varley, L. (color). (1998). *300. Chapter 4: Combat*. Milwaukie: Dark House Comics.	p. 355
FIG. 8/2	Tardi, J. (2004). *El grito del pueblo*. 3. *Las horas sangrientas* (p.5). Barcelona: Norma Editorial.	p. 355
FIG. 8/3	Larcenet, M. (2016). *Le Rapport de Brodeck. Tome 1/2*. *L'autre*. París: Dargaud. Fotografía de Enrique del Rey Cabero.	p. 356
FIG. 8/4	Ruppert, F. & Mulot, J. (2016). "Le temple grec", *Les week-ends de Ruppert et Mulot*. París: Dupuis.	p. 358
FIG. 8/5	Seagle, S. T. (guion); Allred, M. (dibujo); Bond, P. (entintado) & Allred, L. (color). (2003). *Vertical*. Nueva York: DC Comics.	p. 358
FIG. 8/6	Haspiel, D. (2014). *Fear, My Dear: A Billy Dogma Experience*. Nueva York: Z2 Comics.	p. 359
FIG. 8/7	Trondheim, L. (2009). *Visite Express*. París: L'Association.	p. 360
FIG. 8/8	Jacobs, J. (2014). *Mathematical Solutions for a Global Crisis*. Riga: Kuš!.	p. 360
FIG. 8/9	McCay, W. (2005). *Little Nemo in Slumberland. So Many Splendid Sundays*. Edición de Peter Maresca. Palo Alto: Sunday Press. Imagen recuperada de http://annieandaunt.blogspot.com/2013/01/anxiety-and-wonder.html	p. 361
FIG. 8/10	Woodrow Phoenix muestra su obra *She Lives* al público en Dundee Comics Day 2014. Recuperado de http://www.paulgravett.com/articles/article/woodrow_phoenix	p. 362
FIG. 8/11	Moral, L. (guion y color) & García Sánchez, S. (dibujo). (2010). *Mono & Lobo*. París: Delcourt.	p. 364
FIG. 8/12	Altarriba, A. (guion) y García Sánchez, S. (dibujo). (2017). *Cuerpos de delito. Por el humo se sabe dónde está el fuego*. Madrid: Dibbuks.	p. 365
FIG. 8/13	Evens, B. (2015). *11, rue Simon-Crubellier 75017 Paris*. París: Actes Sud. Póster promocional.	p. 366
FIG. 8/14	Parras, J. (2012). Sin título. *Argh!*, nº7. Autopublicado.	p. 367
FIG. 8/15	Varios autores. (2012). *¡Caramba! 2*. Madrid: ¡Caramba!.	p. 368
FIG. 8/16	Sacco, J. (2013). *The Great War. July 1, 1916: The First Day of the Battle of the Somme. An illustrated Panorama*. Imagen recuperada de https://www.newyorker.com/books/page-turner/joe-saccos-the-great-war	p. 371
FIG. 8/17	Chauvel, A. (2016). *Tous lers mers par temps calme*. Rezé: éditions polystyrène.	p. 373
FIG. 8/18	Rabaté, P. (2013). *Fenêtres sur rue*. París: Éditions Soleil.	p. 374
FIG. 8/19	Olislaeger, F. (2015). *Marcel Duchamp. Un juego entre mí y yo*. Madrid: Turner. Imagen recuperada de http://www.telam.com.ar/notas/201604/145008-duchamp-novela-lanzamiento.html	p. 375
FIG. 8/20	Godeck, T. (2010). *!*. Autopublicado. Imagen recuperada de http://comicsalliance.com/tymothi-godek-35-foot-long-comic/	p. 375

FIG. 8/21	Trondheim, L. (guion) & Gerner, J. (dibujo). (2011). *Politique étrangere*. Forcalquier: Les Inéditions. Imagen recuperada de http://www.lesineditions.com/politique-etrangere/	p. 375
FIG. 8/22	Moral, L. (guion y color) & García Sánchez, S. (dibujo). (2015). *Caperucita roja*. Madrid: Dibbuks. Fotografía de Enrique del Rey Cabero.	p. 376
FIG. 8/23	Lejeune, V. (2017). *Par le petit bout de la Lorgnette*. Rezé: éditions polystyrène. Fotografía de Enrique del Rey Cabero.	p. 376
FIG. 8/24	Ware, C. (2012). *Building Stories*. Nueva York: Pantheon Books. Imagen recuperada de https://www.telegraph.co.uk /culture/books/bookreviews/ 9571426/Building-Stories-by-Chris-Ware-review.html	p. 380
FIG. 8/25	Ware, C. (2012). "Browsing", *Building Stories*. Nueva York: Pantheon Books.	p. 382
FIG. 8/26	Various autores. (2011). *Solipsistic Pop 4*. Londres: Solipsistic Books.	p. 383
FIG. 8/27	Adam, P. (2007). "Paradise Airlines. Crash instructions", *SOS Aircraft.* Lausana: BDFil.	p. 383
FIG. 8/28	Fouquet, C. (2015). *Yacine, aspirine assistant psy*. Angulema: Éditions Rutabaga. Imagen recuperada de http://www.editionsrutabaga.com/product-page/yacine-aspirine-assistant-psy-de-claire-fouquet	p. 384
FIG. 8/29	Naujokaitis, P. (2011). *Sack Lunch*. Chicago: Ghost Car Press. Imagen recuperada de http://www.panelpatter.com/2015/09 /spx-spotlight-2015-pranas-t-naujokaitis.html	p. 384
FIG. 8/30	Talbot, B. (2017). "Sello anti-spoiler", *Grandville. Force Majeure*. Londres: Jonathan Cape.	p. 385
FIG. 8/31	Straczynski, J. M. (guion); Lashley, K. (dibujo) & Starr, J. (color). (2000). *Rising Stars*, nº5. Los Ángeles: Top Cow.	p. 386
FIG. 8/32	McGuire, R. (2014). *Here*. Nueva York: Pantheon Books.	p. 389
FIG. 8/33	Fawkes, R. (2011). *One Soul*. Portland: Oni Press.	p. 390
FIG. 8/34	Tande, L. (2005). *Morlac*. Montreal: La Pastèque.	p. 391
FIG. 8/35	Mills, P. (juego); Groover, T. B. (guion) & Talbot, B. (dibujo). (1986). "House of Death", *Diceman*, nº 1. Londres: IPC Magazines.	p. 392
FIG. 8/36	Waltch, P. (guion) & Shuky (dibujo). (2012). *Bd dont vous êtes le héros. Chevaliers.* Saint-Étienne-de-Fontbellon: Makaka.	p. 392
FIG. 8/37	Lécroart, É. (2000). *Cercle vicieux*. París: L'Association.	p. 395
FIG. 8/38	Moore, A. (guion) & White, M. (dibujo). (1983). "Tharg's Time Twisters. The Irreversible Man", *2000 AD*, nº308.	p. 396
FIG. 8/39	Moore, A. (guion); Gibbons, D. (dibujo) & Higgins, J. (color). (1987). *Watchmen*, nº5, *Fearful Symmetry* (pp. 14 y 15). Nueva York: DC Comics. Doble página.	p. 398
FIG. 8/40	Schuiten, L. (guion) y Schuiten, F. (dibujo). (1991). N*ogegon. Las tierras huecas 2*. Barcelona: Norma Editorial.	p. 399
FIG. 8/41	Lécroart, É. (2000). "Viceversa", *Oupus 3. Les Vacances de l'Oubapo*. París: L'Association.	p. 400

FIG. 8/42	Fred. (1975). Philémon. *À l'heure du second "T"* (p.51). París: Dargaud.	p. 401
FIG. 8/43	Mathieu, M.-A. (1995). *Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves*. *L'épaisseur du miroir*. París: Delcourt.	p. 403
FIG. 8/44	Carot, M. & Rincón, R. del. (2016). *El boxeador*. Barcelona: La Cúpula.	p. 404
FIG. 8/45	Al-Azar. (2017). *Première matière / Matière première*. Poitiers: Éditions FLBLB.	p. 404
FIG. 8/46	Frank. (1993). *Les Papiers de Broussaille*. París: Le Cycliste.	p. 406
FIG. 8/47	Fernandes, J. C. (2005). *La última obra maestra de Aaron Slobodoj*. Madrid: Devir.	p. 407
FIG. 8/48	Horrocks, D. (2001). *Hicksville*. Montreal: Drawn and Quarterly.	p. 407
FIG. 8/49	Shiga, J. (2002). *Hello World*. Autopublicado. Imagen recuperada de http://www.kempa.com/sundry/tactilecomics/	p. 409
FIG. 8/50	Shiga, J. (2010). *Meanwhile*. Nueva York: Harry N. Abrams.	p. 409
FIG. 8/51	Zwirek, J. (2013). *Burning Building. Comix*. Wayne: Imperial Press. Fotografía de Enrique del Rey Cabero.	p. 410
FIG. 8/52	Thiot-Rader, A. & Rio, L. (2012). *Lignes noires*. Rezé: éditions polystyrène. Imagen recuperada de https://bedepolar.blogspot.com/2012/08/chronique-lignes-noires-polystyrene.html?m=0	p. 411
FIG. 8/53	Stoïchita, P. (2017). *Le Trésor mathématique de Polybius*. Rezé: éditions polystyrène. Fotografía de Enrique del Rey Cabero.	p. 413
FIG. 8/54	Stoïchita, P. (2017). *Le Trésor mathématique de Polybius*. Rezé: éditions polystyrène.	p. 413
FIG. 8/55	Zidrou (guion) & Edith (dibujo). (2017). *Emma G.Wildford*. París: Éditions Soleil. Fotografía de Enrique del Rey Cabero.	p. 414
FIG. 8/56	Mathieu, M.-A. (1993). *Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves*. *Le Processus* (p. 37). París: Delcourt. Fotografía de Enrique del Rey Cabero.	p. 416
FIG. 8/57	Mathieu, M.-A. (1993). *Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves*. *Le Processus* (p. 46). París: Delcourt.	p. 416
FIG. 8/58	Mathieu, M.-A. (2014). *Sens*. París: Delcourt. Fotografía de Enrique del Rey Cabero.	p. 417
FIG. 8/59	Baronciani, A. (2010). *Le ragazze nello studio di Munari*. Milán: Bao Publishing. Fotografía de Enrique del Rey Cabero.	p. 418
FIG. 8/60	Baronciani, A. (2010). *Le ragazze nello studio di Munari*. Milán: Bao Publishing. Fotografía de Enrique del Rey Cabero.	p. 418
FIG. 8/61	Ita, Sam. (2008). *20,000 Leagues Under the Sea: A Pop-Up Book*. Nueva York: Sterling Publishing. Imagen recuperada de https://www.barnesandnoble.com/w/20000-leagues-under-the-sea-sam-ita/1112148465	p. 419
FIG. 8/62	Mathieu, M.-A. (1990). *Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves*. *L'Origine* (p. 38). París: Delcourt.	p. 420
FIG. 8/63	Eid, P. (2011). *Le fond du trou*. Montreal: La Pastèque.	p. 421
FIG. 8/64	Huet, F. (2011). *Layers*. Rezé: éditions polystyrène.	p. 422

FIG. 8/65	Moore, A. (guion) & O'Neill, K. (dibujo). (2007). *The League of Extraordinary Gentlemen: Black Dossier*. Nueva York: America's Best Comics.	p. 424
FIG. 8/66	Moore, A. (guion) & O'Neill, K. (dibujo). (2007). *The League of Extraordinary Gentlemen: Black Dossier*. Nueva York: America's Best Comics. Fotografía de Enrique del Rey Cabero.	p. 424
FIG. 8/67	Varios autores. (2013). *Polychromie*. Rezé: éditions polystyrène.	p. 425
FIG. 8/68	Hussenot, V. (2013). "Deux Frères", *Polychromie*. Rezé: éditions polystyrène. Fotografía de Enrique del Rey Cabero.	p. 426
FIG. 8/69	Lécroart, É. (2002). "Cocorico", *Oupus 1* (p.30). París: L'Association.	p. 427
FIG. 8/70	Jaffee, A. (1992). "Mad Fold-in", *Mad*, nº313.	p. 428
FIG. 8/71	Thompson, C. (2002). "Cartoonigami. Ogre and Bunny", *Nickelodeon Magazine*, Abril 2002.	p. 429
FIG. 8/72	Lécroart, É. (1994). *Pervenche et Victor*. París: L'Association.	p. 429
FIG. 8/73	Naujokaitis, P. (2011). *Beard*. Chicago: Ghost Car Press. Imagen recuperada de http://www.panelpatter.com/2015/09/spx-spotlight-2015-pranas-t-naujokaitis.html	p. 431
FIG. 8/74	Sylvain-Moizie. (2011). *Les Aventures Intersidérantes de Jean-Pierre Vortex*, nº2. Estrasburgo: Éditions 2024. Imagen recuperada de http://www.editions2024.com/vortex-2/	p. 431
FIG. 8/75	Wong, K. (2008). *Pandora's Box*. Autopublicado. Imagen recuperada de http://www.kempa.com/sundry/tactilecomics/	p. 432
FIG. 8/76	Wong, K. (2010). *Flexagon!*. Autopublicado.	p. 433
FIG. 8/77	Wong, K. (2008). *Schrodinger's Cat*. Autopublicado. Imagen recuperada de http://www.kempa.com/sundry/tactilecomics/	p. 433
FIG. 8/78	Philipponnneau, O. (dibujo y guion) & Enjary, A. (guion). (2015). *La véridique aventure d'un e-mail*. Rezé/ París: éditions polystyrène/The Hoochie Coochie. Fotografía de Enrique del Rey Cabero.	p. 434
FIG. 8/79	Oroz. (2009). "Fashion Camps", *El Jueves*, nº 1661.	p. 436
FIG. 8/80	Llobel, S. & Vaca, T. (2006). "Juan Carlos I. El Campechano", *El Jueves*, nº 1524.	p. 436
FIG. 8/81	Agrimbau, D. (guion) & Varela, L. (dibujo). (2016). "Akinetopsia", *Diagnósticos*. Barcelona: La Cúpula.	p. 437
FIG. 8/82	Ware, C. (2000). *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*. Nueva York: Pantheon Books.	p. 439
FIG. 8/83	Lapière, D. (guion); Sikorsky (dibujo) & Smulkowsky, S. (color). (2013). *La Clé du mystère. 4. Mascarades.* París: Dupuis.	p. 440
FIG. 8/84	Luciani, B. (guion) & Colonel Moutarde (dibujo). (2009). *Histoires cachées*. París: Delcourt.	p. 440
FIG. 8/85	Crépin, O. (2013). *Lidocaïne*. Angulema: Éditions Rutabaga. Fotografías de Enrique del Rey Cabero.	p. 441
FIG. 8/86	Crépin, Olivier. (2014). *Astreinte*. Angulema: Éditions Rutabaga. Fotografías de Enrique del Rey Cabero.	p. 442

FIG. 8/87	Ruppert, F. & Mulot, J. (2013). *Un cadeau*. París: L'Association. Fotografía de Enrique del Rey Cabero.	p. 442
FIG. 8/88	Poyiadgi, A. (2013). "Origami Comic". En M.Medaglia (Ed.), *Wu Wei*, nº2. Fotografía de Enrique del Rey Cabero.	p. 443
FIG. 8/89	Hess, A. (2015). *Relativité*. Angulema: Éditions Rutabaga. Fotografías de Enrique del Rey Cabero.	p. 444
FIG. 8/90	Varios autores. (2008). "Nonstop comics", *Nickelodeon Magazine*, Febrero 2008.	p. 445
FIG. 8/91	Guillaume, M. (2014). *Et, dans la salle suivante*. Diplôme National Supérieur d'expression plastique de la École Supérieure d'Art et Design de Saint-Étienne, Saint-Étienne. Imagen recuperada de http://martin-guillaumie.fr/article26/et-dans-la-salle-suivante	p. 446
FIG. 8/92	Spear, J.W. (1979). *The Bonzo Chase*. Spear's Games. En B. Love (Ed.), *Over 40 games that you can play. 1895-1955.* Londres: Bookclub Associates.	p. 448
FIG. 8/93	Bonifacio, F. (juego); Enrico, M. (juego) & Crosa, R. (arte). (2005). *¡Sí, señor oscuro!*. Sevilla: Edge Entertainment. Imagen recuperada de https://zacatrus.es/si-se-or-oscuro-segunda-edicion.html	p. 449
FIG. 8/94	Lambert, R. (juego); Rilstone, A. (juego); Wallis, J. (juego) & Magnin, F. (arte). (2008). *Érase una vez* Sevilla: Edge Entertainment. Imagen recuperada de http://www.edgeent.com/tema/985-cuentos_de_caballeros_ya_en_tu_mesa_de_juegos	p. 449
FIG. 8/95	O'Connor, R. (2014). *Story Cubes*. Guyancourt: Asmodée Éditions. Fotografía de Enrique del Rey Cabero.	p. 450
FIG. 8/96	Wrede, K.-J. (juego) & Matthäus, D. (arte). (2014). *Carcassone*. Madrid: Devir. Imagen recuperada de http://www.dispersamente.com/jugar/carcassone-juego-de-mesa/	p. 451
FIG. 8/97	Silva, L. (juego); Cremona, M. (arte) & Rambaldi, M. (arte). (2014). *Co-mix*. Camaiore: Ares Games. Imagen recuperada de http://www.aresgames.eu/15231	p. 452
FIG. 8/98	Rubins, K. (2018). *Comic Turns*. Autopublicado. Imagen recuperada de https://www.kickstarter.com/projects/karenrubins/comic-turns?lang=es	p. 452
FIG. 8/99	Jeanneau, P. (2011). *Heavy Toast*. Rezé: éditions polystyrène. Fotografía de Enrique del Rey Cabero.	p. 454
FIG. 8/100	Chauvel, A. & Farnos, R. (2015). *Thomas & Manon*. Rezé: éditions polystyrène. Fotografía de Enrique del Rey Cabero.	p. 454
FIG. 8/101	Ferrús, Joan; Modgi & Guzmán. (2017). "El juego de la coca", *El Jueves*, nº 2072. *Especial Vicio*, pp. 42-43.	p. 455
FIG. 8/102	Ware, C. (2000). "Fairy Tale Road Rage". En A.Spiegelman y F. Mouly (Eds.), *Little Lit. Folklore & Fairy Tales Funnies*. Nueva York: RAW Junior.	p. 457
FIG. 8/103	Barou, A. (guion) & Sardon, V. (dibujo). (2002). *Coquetèle*. París: L'Association. Imagen recuperada de https://www.centrepompidou.fr/cpv/agenda/event.action?param.id=FR_R-	p. 458

	883b54c9f3473abf5c9076a76b682caf&param.idSource=FR_E-883b54c9f3473abf5c9076a76b682caf	
FIG. 8/104	Barou, A. (guion) & Killoffer (dibujo). (2009). *DoMiPo*. París: L'Association. Detalle de una partida. Imagen recuperada de https://ztfnews.wordpress.com/2011/08/08/domipo-una-partida-de-domino-y-un-comic/	p. 459
FIG. 8/105	Menu, J.-C.; Gerner, J; Ayrole, F. & Killoffer. (2005). *ScrOUBAbble*. París: L'Association. Imagen recuperada de https://www.du9.org/dossier/jeux-oubapo-et-objets-bds/	p. 459
FIG. 8/106	Barou, A. & Calendreau, A. (2005). *Stripivot*, Expo Oubapo. Exposición celebrada en la CIBDI, Angulema. Imagen recuperada de http://baraou.com/oubapo.html	p. 463
FIG. 8/107	Lécroart, É. (2010). *Valeurs 2*, Planches en vrac ou à la découpe. Exposición celebrada en la CIBDI, Angulema. Imagen recuperada de http://e.lecroart.free.fr/Oculo5.html	p. 463
FIG. 8/108	Trondheim, L. (guion); Parme, F. (dibujo) & Dreher, V. (color). (2014). *OVNI*. Instalación expuesta en el Salon BD-Fil, Lausana. Imagen recuperada de http://fabriceparme.blogspot.com/2014/09/ovni-fresque.html	p. 464
FIG. 8/109	Sacco, J. (2014). *The Great War. July 1, 1916: The First Day of the Battle of the Somme. An illustrated Panorama*. Instalación expuesta en el metro de París. Imagen recuperada de http://capegraphicnovels.tumblr.com/post/89963819744/wow-the-paris-metro-mural-of-joe-saccos-battle	p. 464
FIG. 8/110	Mathieu, M.-A. (2015). *S.E.N.S*. Instalación expuesta en LiFE, Saint-Nazaire. Imagen recuperada de https://lelifesaintnazaire.wordpress.com/archives/saison-2014-2015/sens/	p. 464
FIG. 8/111	Goodbrey, D. (2010). *The Archivist*, Hypercomics. The Shape of Comics to Come. Exposición en la Pump House Gallery, Londres. Imagen recuperada de http://e-merl.com/archivist/author.htm	p. 467
FIG. 8/112	McKean, D. (2010). *The Rut*, Hypercomics. The Shape of Comics to Come. Exposición en la Pump House Gallery, Londres. Imagen recuperada de http://www.dazeddigital.com/artsandculture/article/8157/1/hypercomics-pumphouse-gallery	p. 467
FIG. 8/113	Mutard, B. (2015). An Anzac Myth, exposición celebrada en la Liverpool Library Gallery, Liverpool. Imágenes proporcionadas por el autor.	p. 469
FIG. 8/114	Ware, C. (2002). Mural creado para la organización 826 Valencia, en Valencia Street, San Francisco. Imagen recuperada de http://collections.lopolis.com/archives/2005/09/27/826-valencia/	p. 470
FIG. 8/115	Varios autores. (2016). *Les traboules du temps*. Tunel de la Croix-Rousse, Lyon. Imagen recuperada de http://piwee.net/1-bd-lyon-traboulesdutemps-230516/	p. 470
FIG. 8/116	Weing, D. (2012). *'Pup' Ponders the Heat Death of the Universe*. Recuperado de http://www.drewweing.com/puppages/13pup.html. Captura de pantalla.	p. 474

FIG. 8/117	Boulet. (2013). *Le long voyage*. Recuperado de http://www.bouletcorp.com/2013/08/02/le-long-voyage/. Captura de pantalla.	p. 475
FIG. 8/118	Ware, C. (2015). *The last Saturday*. *The Guardian*. Recuperado de https://www.theguardian.com/books/ng-interactive/2014/sep/13/-sp-chris-ware-the-last-saturday-graphic-novel. Captura de pantalla.	p. 475
FIG. 8/119	McCloud, S. (2003). *The Right Number*. Recuperado de http://www.scottmccloud.com/1-webcomics/trn-ntro/index.html Captura de pantalla.	p. 475
FIG. 8/120	Balak. (2017). "Ceci c'est un Turbomedia", *Le Métro/Subway*. Recuperado de https://turbointer active.fr/le-metro-subway/?list. Captura de pantalla.	p. 476
FIG. 8/121	Mathieu, M.-A.; Ayar, C. & Lemarchand, A. (2017). *Sens VR*. https://screendiver.com/directory/sens-virtual-reality-comic/Arte France/Red Corner. Fotografía de Enrique del Rey Cabero.	p. 477
FIG. 8/122	Goodbrey, D. M. (2012). *A Duck Has An Adventure*. Recuperado de http://e-merl.com/stuff/duck.html. Captura de pantalla.	p. 478
FIG. 8/123	Sutu. (2014). *Modern Polaxis*. Imagen recuperada de https://modernpolaxis.com/	p. 479
FIG. 8/124	Kansara, S. (guion) & Tarascou, É. (dibujo). (2012). *Mediaentity*. Recuperado de http://www.mediaentity.net/fr/. Captura de pantalla.	p. 479

ANEXO: BITÁCORA Y TRAYECTORIA DE INVESTIGACIÓN

En este apartado se pretende reflejar, como la metáfora marina que implica la palabra "bitácora", un "diario de viaje" de la realización de esta tesis. Se recoge así el recorrido desarrollado por la investigación, incluyendo las dificultades, las dudas, los progresos y las decisiones inherentes a todo proceso de elaboración de una tesis. El apartado tiene como resultado un reflejo fiel del proceso de investigación, así como una reflexión y autoevaluación sobre el trabajo realizado y un repositorio de las actividades de investigación realizadas. Además de señalar las distintas fases de la realización de la tesis, parece interesante recopilar todas las publicaciones y otras actividades de investigación relacionadas con el cómic que he realizado desde el comienzo del programa de doctorado hasta el depósito de la tesis.

Bitácora de investigación

Motivación y plan de investigación (abril-octubre 2014)

Soy licenciado en Filología Inglesa y Filología Hispánica, y siempre me apasionó la literatura. De hecho, fue en ese campo donde comencé mi labor de investigación, centrándome en el estudio de la poesía y las relaciones entre música y literatura, y realizando un máster de estudios literarios. Sin embargo, los cómics siempre formaron parte de mis lecturas. Mi primer acercamiento a su estudio se produjo a partir del trabajo de fin de máster de un máster de enseñanza de español como lengua extranjera, donde investigué acerca de cómo llevar el cómic al aula. De esta manera, tuve la oportunidad de realizar mis primeras lecturas sobre teoría de cómic. Tras la entrega y defensa del trabajo, descubrí que seguía interesado en el cómic, pero quería estudiarlo como lenguaje, sin necesidad de aplicaciones didácticas. Fue así como fue surgiendo poco a poco la idea de realizar un doctorado sobre el medio.

La elección del tema de la tesis fue un proceso interesante. Sergio García Sánchez, frente a propuestas más temáticas que yo planteé (me interesaba y me interesa todavía la representación de la guerra civil en el cómic contemporáneo), me

sugirió realizar una tesis sobre la hipótesis de que lectura de los cómics ha estado en exceso limitada por la escritura, teniendo en cuenta mis estudios en filología.

Los primeros pasos fueron desarrollar un plan de investigación con una bibliografía básica. Uno de las cuestiones más problemáticas en una tesis es, probablemente, acotar el tema. ¿Hasta dónde debería llegar la investigación? ¿Qué incluir y qué dejar fuera?

Mi interesaba especialmente ofrecer una perspectiva teórica sobre el tema de estudio, pero al mismo tiempo analizar un corpus de obras que incluyera ejemplos contemporáneos. Inicialmente pensé que debía estudiar un corpus muy determinado y específico (ya fuera por nacionalidad, época, estilo artístico, etc.), pero mi director me aseguró que era mejor estar abierto a un corpus muy amplio. Desde su punto de vista, el estudio de los cómics no está tan desarrollado como para realizar una tesis tan específica, por lo que trabajos como el mío podrían, más tarde, abrir la puerta a otros más concretos. Esto me pareció conveniente, ya que frente a la excesiva especialización que parece dominar la investigación hoy en día, este enfoque me permitía abordar el cómic desde una perspectiva amplia.

Las características de esta tesis me permiten (o, mejor dicho, me obligan a) tener en cuenta muchas disciplinas de forma simultánea. Antes de comenzar la tesis pensaba que el estudio de los cómics representaba un campo de reducida importancia en el mundo académico. Más tarde descubrí, en cambio, que un número nada despreciable de autores lleva trabajando durante años en la disciplina. Sin embargo, si lo comparamos con el ámbito de la lingüística y la literatura en el cual me formé inicialmente, existen todavía muchas cuestiones por estudiar. Me sorprendió y me alegró ver la cantidad de enfoques posibles que cabían dentro de la disciplina. Creo que mi enfoque, centrado en la forma y el discurso de los cómics, me permitirá desarrollar bases sólidas de análisis para, en un futuro, realizar diversos acercamientos al medio durante mi futura carrera académica.

Tras la aceptación en el programa de doctorado, el primer objetivo era preparar la presentación del plan de investigación en octubre, que consistió básicamente en desarrollar más a fondo el plan de investigación inicial y defenderlo ante un tribunal de la Facultad. Los comentarios fueron positivos y se me sugirió no centrarme en exceso en la parte introductoria.

Primer esbozo de introducción y estado de la cuestión (noviembre-febrero 2015)

Los factores que me hicieron retrasar el trabajo más dedicado a la tesis doctoral en un comienzo fueron mi labor docente e investigadora, lo que me obligó a realizar el doctorado a tiempo parcial. Tenía otras líneas de investigación abiertas y algunos artículos que me había comprometido a escribir. No fue, desde luego, tiempo perdido, pues además varios de los proyectos tenían que ver con el cómic, aunque fuera desde perspectivas diferentes a las de mi presente trabajo.

Al terminar el curso académico, pude centrarme en el trabajo de la tesis con un poco más de detenimiento. Me propuse, antes de comenzar el largo viaje de vuelta que daría fin a mi estancia de tres años en Australia, enviar a mi director un primer esbozo de la introducción. A menudo encuentro que esta idea de imponerse plazos a sí mismo funciona para avanzar en el trabajo. En ese momento me encontré con las dificultades de encontrar fuentes específicas, especialmente en la dirección de la escritura (casi todas las monografías no hacen sino una mención breve) y en la lectura de la imagen (en este caso las dificultades también se explican por mi proveniencia de un ámbito más literario). La bibliografía sobre cómic me proporcionó unas bases teóricas adecuadas para enfrentarme al análisis del medio, especialmente en la segunda parte del trabajo. Sin embargo, sobre el tema específico que estudio, salvo contadísimas excepciones, no existe demasiada información. Esto es estimulante, debido a las posibilidades de aportar nuevos enfoques al estudio de los cómics, pero también constituye un desafío, pues falta una base bibliográfica sólida en la que apoyarse.

Desarrollo del capítulo I (introducción) y comienzo del capítulo II (marzo-agosto 2015)

Durante unos meses no pude trabajar, hasta que pude asentarme otra vez (temporalmente) en España. Los comentarios de mi director a mi primer esbozo de la introducción y, en general, de la dirección que iban tomando la tesis, fueron positivos, lo que me animó a seguir trabajando.

Las conferencias académicas han resultado ser una fuente estimulante para continuar trabajando. Unos meses antes de comenzar el doctorado ya había tenido la oportunidad de realizar comunicaciones sobre cómics españoles en un simposio en Australia (Inkers and Thinkers: The Evolution of Comics, celebrado el 4 de abril de 2014 en la University of Adelaide y J.M.Coetzee Centre for Creative Practice) y en noviembre obtuve una beca para asistir a una de las mayores conferencias sobre cómic de Inglaterra (Comics Forum. Violence: A Conference on Comics, celebrada en Leeds el 13 y 14 de noviembre de 2014). Conocí a muchas personas trabajando en mi disciplina, lo que fue enriquecedor teniendo en cuenta que realizo la tesis a distancia y que es difícil no sentirse, en algún momento, aislado. La respuesta fue positiva y la gente mostró interés por el cómic español, tan poco conocido fuera de nuestras fronteras. Siempre he pensado que se necesita una gran labor de difusión para que el cómic nacional llegue todavía más lejos de dónde está ahora. Además, gracias a este viaje, fui invitado más tarde a escribir un artículo sobre cómic español y mantengo el contacto con algunos académicos y estudiosos del cómic.

En marzo de 2015 presenté por primera vez una parte de mi investigación en Inkers and Thinkers: Alternative Forms, Alternative Voices (University of Adelaide y J.M.Coetzee Centre for Creative Practice, 15 y 16 de mayo de 2015). Desgraciadamente, no pude asistir en persona al haber regresado de Australia, por lo que me vi obligado a realizar la presentación por videoconferencia. El congreso tenía los formatos y voces alternativas del cómic como tema, por lo que realicé una introducción sobre la influencia de la escritura en la dirección del cómic (con la información de la que disponía hasta ese momento) y realicé un inventario de algunos de los cómics que analizo más adelante en este trabajo.

Me di cuenta en ese momento de que mi proceso de realización de la tesis no es lineal. Es decir, no comencé exclusivamente por el principio, sino que trabajé en varios capítulos a la vez; buena parte del trabajo realizado en estos meses serviría para capítulos posteriores escritos meses después.

El mayor progreso de este trabajo hasta la fecha ocurrió en estos meses, durante el verano. Establecido en Inglaterra y sin obligaciones laborales durante dos meses, pude dar continuidad al trabajo sobre la tesis. Descubrí que esta continuidad es, desde luego, fundamental a la hora de trabajar, pues solo así se pueden desarrollar con claridad las ideas. Decidí ponerme otro plazo y enviarle a mi director una buena parte del trabajo de nuevo, desarrollando la introducción y realizando un primer esbozo del capítulo I. Conseguí encontrar más información sobre la dirección de los sistemas de escritura y otras cuestiones relacionadas con la historia del libro gracias a las magníficas bibliotecas de la Universidad de Oxford y la British Library en Londres.

Reescritura del capítulo 2 y comienzo del capítulo 3 (septiembre 2015-junio 2016)

A lo largo de estos meses fui reconfigurando el capítulo 2, añadiendo material sobre la dirección en el arte y otros aspectos visuales (mapas narrativos, etc.). La mayor parte del curso (con un nuevo trabajo como Lector in Spanish en la Universidad de Oxford) lo dediqué al capítulo 3, leyendo una amplia bibliografía sobre la historia del libro y de la página. No fue fácil expresar con palabras el hecho fundamental que se intenta demostrar en la tesis: el libro, con su configuración física y su disposición textual, ha sido clave en el procesamiento de conocimiento y del discurso humano. Resulta, sin embargo, comprensible, pues nos hemos acostumbrado a "no ver" la página, a considerarla como un vehículo transparente para las ideas que presenta.

Por otra parte, el estudio de numerosas obras narrativas y poéticas experimentales fue sumamente interesante y gocé de la oportunidad de tener acceso a la mayoría de ellas a través de la biblioteca de la Universidad de Oxford. Todos los ejemplos que elegí subvierten de alguna manera el códice, el proceso de lectura tradicional o la disposición textual.

Estas dos secciones sirvieron para contextualizar los capítulos siguientes, que tratan del cómic directamente. Por un lado, la parte del formato del códice y la página me ayudaron a clarificar el proceso de disposición de las imágenes en el cómic. Por otro, las obras experimentales analizadas sirvieron de punto de apoyo y de base teórica para muchos de los cómics (publicados en los últimos años) que analizo en la última parte de la tesis.

Además de estas líneas de trabajo, continué ampliando el corpus de cómics que serían más adelante objeto de análisis y leyendo bibliografía sobre teoría del cómic. De particular ayuda fueron varias conferencias sobre cómic a las que asistí: como ponente en Transitions 6 (Birkbeck, University of London, 31 de octubre de 2015) y Association of Hispanists of Great Britain and Ireland Conference (Northumbria University, 5 de abril 2016) y como público en Poetics of the Algorithm (Université de Liège, 15-18 de junio 2016) y Comics Crossroads (University of Kent, 26 de junio de 2016). En ellas he conocido a colegas que trabajan sobre cómics y he intercambiado ideas y puntos de vista sobre el medio que estudiamos. Por otra parte, estoy intentando también publicar un capítulo en un libro estadounidense que pretende servir de guía de introducción para el estudio del cómic. El capítulo que se me ha asignado es el correspondiente a cómo leer un cómic. Además de satisfacer una de las condiciones para presentar la tesis, la escritura de este capítulo me permitirá revisar con más detalle algunas secciones y planteamientos teóricos de la tesis.

Revisión de los capítulos 1-3 y comienzo del capítulo 4 (julio 2016-febrero 2017)

Emplée gran parte de estos meses en continuar ampliando y organizando la bibliografía y las diferentes fuentes. Además de revisar los capítulos iniciales, comencé el primer capítulo que se centra en exclusiva en los cómics (capítulo IV). Encontré alguna dificultad tratando de organizar el material y, finalmente, me incliné por una clasificación del capítulo que obedece más a diferentes categorías dentro del lenguaje formal del cómic que a un enfoque puramente histórico. Sin embargo, al mismo tiempo sí fue necesario hacer algunas referencias a la evolución del medio. Fue de utilidad mi asistencia a algunas conferencias, como *Transitions 7* (Birkbeck University, 19 de

noviembre de 2016) y a los seminarios realizados por Comics and Graphic Novels: the Politics of the Form, una red de investigación sobre cómics creada en 2016, alojada en TORCH (The Oxford Research Centre in the Humanities) y adscrita a la Universidad de Oxford.

Revisión general, capítulos 4 y comienzo del análisis de obras. Estancia de investigación (marzo 2017-septiembre 2017)

Comencé la estancia de investigación en la City University of London y tras una reunión con el Dr. Priego se fijaron tres objetivos: un seguimiento de la realización de la tesis, colaboración en la revista *The Comics Grid* (en la que ejerce de editor en jefe) como asistente editorial y la realización de un artículo académico proveniente de la tesis para ser publicado en la misma revista.

Asimismo, el Dr. Priego me invitó a colaborar y asistir a las reuniones previas para la preparación de otros proyectos relacionados con los cómics. Uno de ellos ha sido *Parables of Care. Creative responses to dementia care, as told by carers*, un cómic breve de amplia distribución que refleja historias de cuidadores de adultos a pacientes con diversos grados de demencia. Antes de su elaboración prepararon reuniones previas con el autor (Simon Grennan) y otros especialistas, de las cuales he podido asistir a una.

En cuanto a la realización de la tesis, fueron unos meses muy activos de redacción, completando el capítulo 4 y la compilación de todas las imágenes susceptibles de ser incluidas en la casuística de la segunda parte. Uno de los ejercicios más complejos de la elaboración de este trabajo fue la decisión de las categorías de análisis, dadas las muy variadas posibilidades. Una vez realizada esta tarea, continué con el proceso de selección de ciertas imágenes para mostrar los diferentes mecanismos en los que se altera la lectura lineal. Hasta la fecha, he completado dos de las cinco categorías que he establecido.

Asimismo, fui invitado a dar una ponencia el 15 de marzo en la University of Central Lancashire titulada “The rise of the graphic novel in Spain and the portrayal of

the Spanish Civil War" y acudí al congreso Documenting Trauma: Comics and the Politics of Memory (22 de junio, Universidad de Oxford).

Segunda parte de la tesis (octubre 2017-junio 2018)

Durante estos meses continué con el plan de escritura establecido previamente, centrándome en la redacción de la parte correspondiente al análisis de obras. Mantuve varias reuniones virtuales con mi director de tesis para ir solucionando las dudas que iban surgiendo y escuchar sus consejos en cuanto a la distribución de las diferentes secciones.

Una de las principales dificultades a la que me enfrenté fue elegir los ejemplos más representativos para cada categoría, dado el gran número de obras que había seleccionado originalmente. Por otra parte, en muchos casos las categorías se solapan, por lo que decidí establecer unos principios subyacentes a toda la clasificación: de la página y la doble página al códice y la ruptura del mismo. Traté, asimismo, de establecer continuamente conexiones entre los ejemplos analizados, tanto dentro de la segunda parte (cómics) como entre la primera y la segunda, poniendo así en relación la historieta con otros medios como la literatura y el arte. La idea es demostrar que el discurso del cómic no se produce en un contexto aislado, sino íntimamente relacionado con otros medios. Además de los que ya analicé en los primeros capítulos de la tesis, me pareció relevante, a la hora de tratar el cómic-objeto y el cómic-juego, incluir una breve sección que analizara el gran auge de los juegos de mesa en la actualidad para contextualizar mejor la aparición de un cierto tipo de cómic más interactivo.

Continué asistiendo a los eventos de la red de TORCH Comics and Graphic Novels: the Politics of the Form. De hecho, a partir del último trimestre lectivo (abril-junio) pasé a ser co-coordinador de la misma junto al Dr. Michael Goodrum. Tuve así la oportunidad de organizar tres seminarios de investigación, para los que invitamos a académicos y autores a realizar ponencias. En estos meses también comenzamos la preparación de eventos para el siguiente curso, incluyendo la organización de los seminarios y de una

posible conferencia, la promoción de la red (folletos, tarjetas, página web y redes sociales) y la realización de otros proyectos (publicación).

Conclusiones. Fase final de redacción y revisión (julio 2018-septiembre 2018)

Dediqué los últimos meses a la elaboración de las conclusiones, así como a ultimar aspectos como la bibliografía, el índice y el índice de ilustraciones y, en general a maquetar toda la tesis y asegurarse de corregir erratas y añadir las últimas referencias bibliográficas. Un aspecto que ha llevado tiempo ha sido maquetar las numerosas imágenes que he empleado, que es también necesario citar adecuadamente. Para algunas obras (aquellas a las he tenido acceso) he realizado yo mismo las fotos, enfatizando su materialidad y carácter de objeto manipulable.

Echando la vista atrás, puedo afirmar que el proceso de realización de la tesis ha sido muy enriquecedor. Como todo trabajo largo de investigación, ha sido por momentos una tarea dura, especialmente difícil de compaginar con un trabajo a tiempo completo. La elección de realizar una tesis panorámica ha supuesto la necesidad de recurrir a una extensa bibliografía, así como dificultades para acotar el tema de la investigación. Sin embargo, la naturaleza del trabajo me ha proporcionado una panorámica amplia de los estudios de cómic que me hacen sentir bien preparado para mi labor investigadora del futuro.

Trayectoria de investigación

Publicaciones

- (2019) Beyond linearity. Holistic, multidirectional and translinear reading in comics. *The Comics Grid* (en prensa).

- (2019) Translation of Hispanic Comics and Graphic Novels. En R. Valdeón & Á. Vidal (Eds.), *The Routledge Handbook of Spanish Translation Studies* (en prensa). Londres: Routledge. En coautoría con Javier Muñoz-Basols.

- (2019) Comics do not forget. Historical memory and experiences of violence in the Spanish Civil War and early Francoism. En I. Hague, I. Horton & N. Mickwitz (Eds.), *Contexts of Violence in Comics* (en prensa). Londres: Routledge

- (2019) How to navigate between panels and pages: traditional reading protocols in comics. En F. C. Helvie (Ed.), *How To Analyze And Review Comics* (en prensa). Illinois: Sequart Organization.

- (2017) Cómic, arquitectura narrativa (reseña). *CuCo. Cuadernos de Cómic*, nº 9, pp. 169-172.

- (2017) "Cómic: manual de instrucciones" (reseña). *CuCo. Cuadernos de Cómic*, nº 8, pp. 210-212.

- (2016) "El tríptico de los encantados (una pantomima bosquiana)" (reseña). *CuCo. Cuadernos de Cómic*, nº 7, pp. 206-210.

- (2015) “Quino” y “Les Cités Obscures” (entradas de enciclopedia), *Planetary Republic of Comics*, http://professorlatinx.com/comics/quino/ y http://professorlatinx.com/comics/les-cites-obscures/

- (2015) The Spanish Civil War in comics: a conversation on Spanish comics, remembrance and trauma featuring Enrique del Rey Cabero and Sarah D. Harris. *Comics Forum*. Recuperado de http://comicsforum.org/2015/04/27/the-spanish-civil-war-in-comics-a-conversation-on-spanish-comics-remembrance-and-trauma-by-sarah-d-harris-and-enrique-del-rey-cabero-part-1/.

Organización de congresos

- XVIII Forum for Iberian Studies celebrado en la Universidad de Oxford los días 20 y 21 de junio de 2018. Moderador de varios paneles; entre otros, “Reality and History in Spanish Comics and Graphic Novels”.

- XVII Forum for Iberian Studies celebrado en la Universidad de Oxford los días 29 y 30 de septiembre de 2016. Moderador de varios paneles; entre otros, “Graphic Representations of the Crisis”.

Redes de investigación y afiliaciones

- Coordinador de la red de investigación Oxford Comics Network, alojada en The Oxford Research Centre in the Humanities (TORCH) de la Universidad de Oxford desde abril de 2018. Coordinador de seminarios de investigación sobre cómics.
- Asistente editorial de la revista académica *The Comics Grid* desde abril de 2017.
- Corresponsal de noticias académicas del ámbito español para Comicsforum.org.

Comunicaciones en congresos y seminarios

- “Hacia una lectura translineal. Nuevas utilizaciones del formato códice en el discurso del cómic”, Unicómic. Congreso Internacional de Estudios Universitarios sobre el Cómic, Universidad de Alicante, 27 de septiembre de 2018.
- “The rise of the graphic novel in Spain and the portrayal of the Spanish Civil War”, Modern Language and Tesol Seminar Series, University of Central Lancashire, 15 marzo de 2017.
- “`¿Por qué los cómics tienen que ser como son?’": Multilinealidad y narración experimental en la obra de Sergio García”, Association of Hispanists of Great Britain and Ireland Conference, Northumbria University, 5 abril de 2016.
- “The comic as an object, the comic as a game and the search of a new type of reader: the cases of Éditions Rutabaga and Éditions Polystyrene”, Transitions 6, Birbeck-University of London, 31 de octubre de 2015.

- “Alternatives and challenges to the discourse and format of comics in the last ten years”, Inkers and Thinkers, University of Adelaide-Coetzee Centre, 15 de mayo de 2015.

Asistencia a congresos y seminarios

- Poetics of the Algorithm (Université de Liège, 15-18 de junio 2016)
- Comics Crossroads (University of Kent, 26 de junio de 2016)
- Transitions 7 (Birkbeck University, 19 de noviembre de 2016)
- Documenting Trauma: Comics and the Politics of Memory (University of Oxford, 22 de junio de 2017).
- Between the Frames: Visual Print Media in Spain from 1975 (University of Cambridge, 18-19 de mayo de 2018).

Otras actividades

- Director de un trabajo de fin de grado (*short thesis*) sobre cómics: ‘“The Retelling of Singapore’s History”: Exploring Central Tensions in The Art of Charlie Chan in the Language of Alternate History’ (SCIO Oxford, junio 2018)