

Tesis Doctoral  
Universidad de Granada, 2022.

**NARRACIÓN GRÁFICA EXPERIMENTAL:  
CREACIÓN Y REFLEXIÓN.**

**Doctorando**  
Eduardo García Gregorio

**Director**  
Dr. Sergio García Sánchez



**UNIVERSIDAD  
DE GRANADA**

Editor: Universidad de Granada. Tesis Doctorales  
Autor: Eduardo García Gregorio  
ISBN: 978-84-1117-559-3  
URI: <https://hdl.handle.net/10481/77673>

**Universidad de Granada, 2022.**

**Programa de Doctorado**

Historia y Artes

**Línea de Investigación**

“Creación artística, audiovisual y reflexión crítica”

**Narración gráfica  
experimental: creación y reflexión.**

Trabajo realizado por el doctorando Eduardo García Gregorio,  
dirigido por el doctor Sergio García Sánchez.  
Granada, Mayo 2022.

A todas las personas que me han animado y ayudado a continuar.

A mi familia, por todo su apoyo y paciencia.

A Carol, por todo.

# ÍNDICE

## CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN

1.1 ABSTRACT/RESUMEN.....	6
1.2 INTRODUCCIÓN.....	7
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	8
1.4 HIPÓTESIS Y OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	10
1.5 METODOLOGÍA.....	12
1.6 MARCO TEÓRICO.....	15
1.6.1 Teoría del cómic.....	15
1.6.2 El cómic como lenguaje en construcción.....	15
1.6.3 La expansión del lenguaje del cómic, las nuevas tecnologías.....	16
1.6.4 La paradoja como recurso narrativo.....	20
1.6.4.1 La banda de moebius y el cómic.....	20
1.6.4.2 Nancy y las paradojas visuales.....	23
1.6.4.3 Bucles, tecnología y cómics.....	24
1.6.4.4 Interacción en el cómic.....	24
1.6.4.5 Paradojas y narrativa.....	26
1.6.5. Cómics y videojuegos.....	27
1.7 REFERENTES.....	30

## CAPÍTULO 2: ANÁLISIS

2.1 INTRODUCCIÓN AL CÓMIC DE BLACK SHUCK.....	34
2.2 SOBRE EL ANÁLISIS.....	36
2.3 PÁGINAS 1-82.....	37

## CAPÍTULO 3: REFLEXIÓN

3.1 CONCLUSIONES.....	123
3.2 RE-CREACIÓN.....	132
3.2.1 Márgenes paradójicos.....	132
3.2.2 El lenguaje de la esquemática.....	139
3.2.3 Continve 10,9,8.....	140
3.2.4 Misión secreta, envenenar al usurpador.....	141
3.2.5 Conos de visión.....	142
3.2.6 El cómic concepto.....	143
3.2.7 La casa viñeta.....	144
3.2.8 Los globos físicos.....	147
3.2.9 Siguiendo el camino del dibujo trayecto.....	149
3.2.10 Unicornio/2, un cóctel de recursos.....	150
3.3 REFLEXIÓN PERSONAL.....	151

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	153
---------------------------------	-----

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	155
------------------------------	-----

ANEXO 1 BLACK SHUCK, EL CÓMIC.....	158
------------------------------------	-----

ANEXO 2 BOCETOS.....	204
----------------------	-----

# CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN

## 1.1 RESUMEN

El objetivo de este trabajo es mostrar que es posible un acercamiento a la comprensión del lenguaje del cómic a través de un enfoque práctico y experimental. La base de esta investigación, es la creación de un cómic y su posterior análisis en busca de códigos gráfico-narrativos de interés.

Durante la creación y análisis se ha reflexionado sobre el medio y se ha explorado sobre diversos aspectos del cómic: sus posibilidades narrativas dentro de la página, su estrecha relación con otras disciplinas, la dirección de lectura alterada, la multilinealidad, la lectura holística, los elementos metanarrativos, o también su dependencia del marco de la viñeta y su capacidad estructurante.

El carácter experimental de este cómic, y su predisposición a buscar distintas alternativas a la narración convencional basada en la retícula fija (o grid), ha generado un amplio repertorio de soluciones narrativas, algunas de ellas en desuso, otras, sin embargo, exploradas por autores contemporáneos en sus obras, ya sea de forma puntual, o insistente.

Tras las reflexiones y conclusiones derivadas del análisis, se han implementado muchos de los hallazgos en una serie de obras que pretenden explotar o expandir las posibilidades de determinados recursos gráfico-narrativos presentes en el cómic.

Estas recreaciones finales, cierran este proceso de investigación, a la vez que dejan abierto el ciclo para futuras investigaciones y/o creaciones.

## 1.1 ABSTRACT

The purpose of this work is to show that it is possible to understand the language of comics through a practical and experimental approach. The basis of this research is the creation of a comic and its subsequent analysis in search of graphic-narrative codes of interest.

During the creation and analysis, we have thought about the medium and have explored various aspects of comic: its narrative possibilities within the page, its close relationship with other disciplines, the altered reading direction, multilinearity, holistic reading, metanarrative elements, and also its dependence on the frame and its structuring capacity.

The experimental nature of this comic, and its predisposition to seek different alternatives to the conventional narrative based on the fixed grid, has generated a wide repertoire of narrative solutions, some of them in disuse, others, however, explored by contemporary authors in their works, either occasionally or insistently.

After the reflections and conclusions derived from the analysis, many of the results have been implemented in a series of works that seek to exploit or expand the possibilities of certain graphic-narrative resources present in the comic.

These final recreations close this research process, while leaving the cycle open for future research and/or creations.

## 1.2 INTRODUCCIÓN

El mundo del cómic es un medio en constante expansión. Ese avance imparabile e inevitable se debe a la paulatina incorporación al medio de nuevos códigos gráfico-narrativos que aumentan, el ya de por sí amplio, lenguaje del cómic.

La adaptación de esos nuevos recursos no es instantánea y requiere de un largo periodo de tiempo hasta ser asimilados por completo. Estos recursos gráficos surgen a través de los propios cómics, tanto de los más experimentales como de los de corte más comercial. Esta acumulación de hallazgos fue lo que configuró, en los momentos más primitivos del medio, el lenguaje del cómic moderno.

Los códigos que construyen la página están ya asimilados por los lectores y se han convertido en una parte esencial de la identidad del cómic a nivel mundial. El sistema de viñetas y bocadillos se instauró para quedarse, y se identifica desde entonces con la idea de cómic.

El cómic debe enfrentarse a la búsqueda para evolucionar y romper los límites aceptados que lo acotan. A pesar de muchos intentos, **el cómic no puede ser limitado por una definición** o abarcado desde una mirada global que pretenda explicar su totalidad. Cada vez que trata de ser definido aparece una obra que pone en juicio esa definición, y son precisamente esas obras las que hacen que el medio sea tan inmenso y que esté en constante crecimiento.

En el siguiente trabajo de investigación, a través de la creación de un cómic de carácter experimental y su posterior análisis, se intentará contribuir a esta expansión; esto se hará explorando los límites que configuran la definición del cómic en busca de nuevos recursos gráficos o rescatando algunos en desuso. En definitiva, se trata de un esfuerzo por intentar comprender el lenguaje del cómic y sus posibilidades a través del proceso creativo.







## 1.3 JUSTIFICACIÓN

Existen numerosas razones por las que la investigación a través de la creación artística puede resultar valiosa para la evolución de la narrativa gráfica, sobretodo respecto a las posibilidades del lenguaje del cómic. **La narrativa gráfica experimental** vive un momento de auge y aceptación por parte del público general.

El cómic, en su definición más tradicional, es un arte relativamente joven; pero autores y teóricos del cómic como Eisner en su libro *Comics and Sequential Art* (1985), McCloud con *Understanding comics: the invisible art* (1993) o Groensteen con *The System of Comics* (2007) entre otros, han reflexionado sobre esa definición, llegando incluso a contemplar la posibilidad de que los frescos egipcios, códices mayas o la Columna de Trajano, puedan ser considerados cómics. «El debate sobre la definición de lo que es o no es cómic ha producido mejores discusiones que resultados, ha abierto más reflexiones válidas sobre las implicaciones del lenguaje visual que concretado definiciones satisfactorias» (Bordes, 2017, p. 65).

La definición propuesta por Scott McCloud en su *Understanding Comics: The Invisible Art* (1993), plantea muchas reflexiones sobre la condición del medio, ampliando los límites del concepto de la narrativa gráfica. «Hay muchos tipos de cómic que todavía no hemos visto, y que no sabíamos que eran cómics hasta que alguien nos lo indica...» (Séneca, 2011). No obstante, como veremos durante la tesis, esta definición no es suficiente.

Creo que la formulación de definiciones cerradas en campos artísticos hace mucho que dejaron de tener sentido o utilidad. En un contexto cultural en el que la posmodernidad nos pasó por encima hace ya unas cuantas décadas, y en el que la hibridación y multidisciplinariedad están a la orden del día, pretender acotar qué es un cómic en una definición de dos líneas me resulta tremendamente limitador y, como ejercicio crítico, estéril. (Vilches, 2011, párr. 11)

**En este trabajo, no se pretende definir.** Se busca explorar nuevas posibilidades gráfico-narrativas a través de la práctica experimental. Para ello, se plantea la creación de un cómic que no esté sometido a la presión comercial de una posterior publicación. Se trata de un artefacto concebido para la búsqueda de nuevos códigos o para la implementación de códigos en desuso. Es un cuaderno de experimentación que posteriormente ha sido analizado, conformándose como un trabajo de investigación.

Los frutos de esta investigación, podrían llegar sumarse al repertorio utilizado en la narración gráfica actual, es algo que sucede continuamente cuando un medio aparece y evoluciona; como una escalera, los códigos van apoyándose unos sobre otros. Un ejemplo de innovación en los códigos sería Chris Ware. En su investigación creadora, Ware se apropia de elementos, mecanismos y estructuras esenciales de referentes del cómic del siglo XX, recuperándolos para el público en obras como *Building Stories* (2012).

Vilches (2019) reflexiona sobre el tema:

Pensar que las obras experimentales tienen utilidad porque, después, sus hallazgos se pueden incorporar a obras más convencionales es caer en otra trampa, aunque no pueda negarse que eso suceda. [...] El experimento, si se incorpora a la panoplia de recursos habituales de un medio, deja de serlo y pasa a ser visto con total normalidad (párr. 17).

El valor de este proyecto es intrínseco en cuanto a que se trata de un proyecto de investigación-creación, es decir, forma parte de mi trayectoria como artista, pero se espera que el análisis pueda aportar recursos y reflexiones a la teoría del cómic.

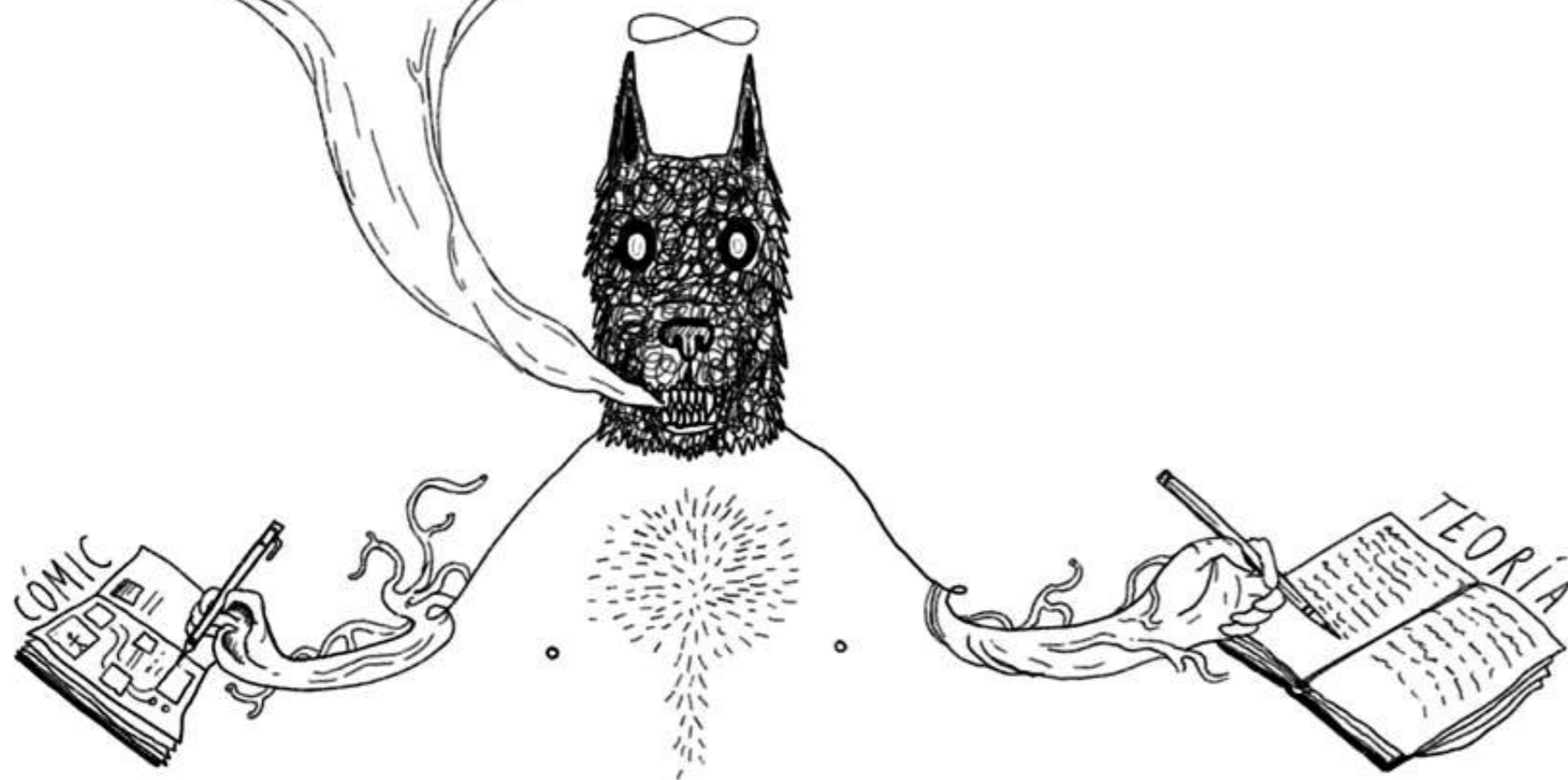
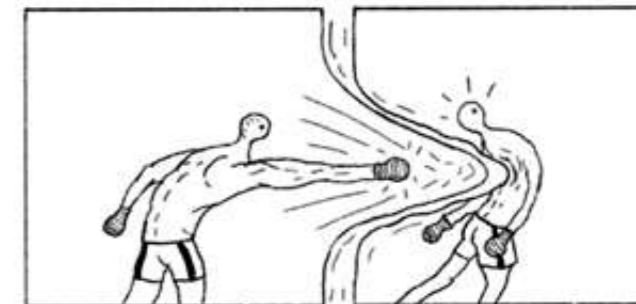
Frente al teórico que analiza y sistematiza cualquier medio, en el breve lapso de tiempo de historia de lo que se ha denominado cómic, ha sido notorio el protagonismo de tantos autores que descubren, re-descubren, re-adaptan, exploran, profundizan o explotan un recurso, muchas veces desde la pura intuición, otras con la misma profundidad e intención teórica (Bordes, 2017, p. 161).

Muchos de los recursos explorados y adaptados al lenguaje de la narración gráfica pertenecían a otros ámbitos. Sin embargo, el cómic no es deudor de esos recursos ajenos y ya mutados bajo la influencia del mismo.

A pesar de sus similitudes con muchos otros medios, se trata de un medio único, que con cada nueva obra amplía sus límites un poco más. «Tanto sus ingredientes constitutivos como su funcionamiento revisten unas características originales que, a poco que se analicen, permitirían situarla en el lugar que le corresponde» (Altarriba, 2008).

El lenguaje del cómic no debería estancarse en su actual sistema de narración, el medio debe aspirar a crecer, ampliando sus posibilidades y enriqueciéndose de nuevos códigos que realcen aún más sus características únicas. Es algo que sucederá irremediabilmente, de una forma u otra un medio artístico como éste tiende a crecer y a transformarse. La postura del creador de cómics contemporáneo debería estar abierta a ese hecho, y formar parte de ese crecimiento a través de la experimentación.

Es fácil comprobar cómo lo que en su momento causó rechazo y fue despreciado acaba convirtiéndose en algo normal y plenamente aceptado. El experimento de hoy es el canon conservador del mañana, porque los gustos cambian y el campo artístico se va ampliando, afortunadamente (Vilches, 2019, párr. 20).





El objetivo principal de la tesis es la **búsqueda de nuevos recursos gráficos** y una mejor **comprensión del lenguaje del cómic** mediante las reflexiones que esos recursos ofrecen. Este objetivo se ha desglosado en tres fases con sus correspondientes sub-objetivos.

En la creación:

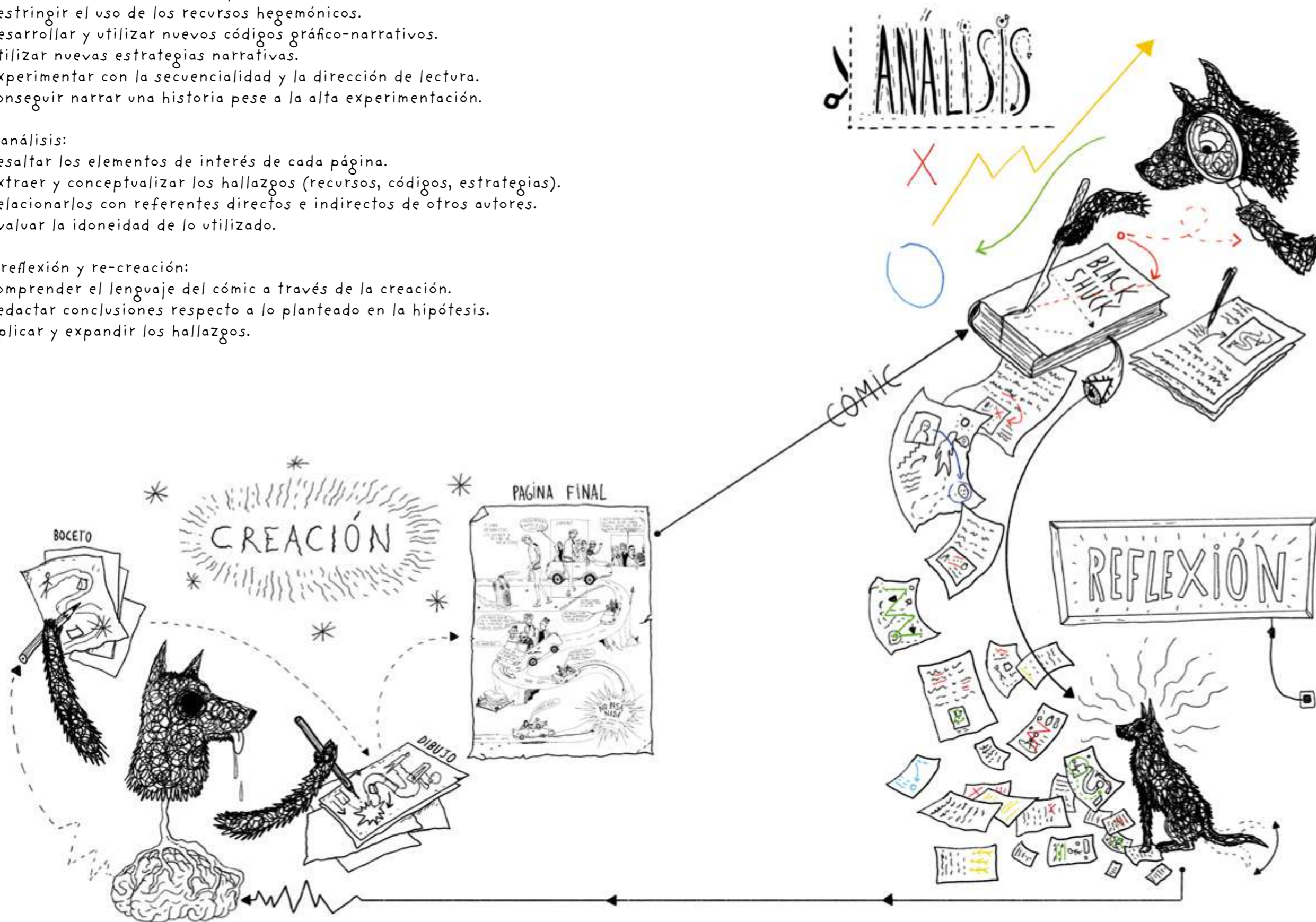
- Crear un cómic de carácter experimental.
- Restringir el uso de los recursos hegemónicos.
- Desarrollar y utilizar nuevos códigos gráfico-narrativos.
- Utilizar nuevas estrategias narrativas.
- Experimentar con la secuencialidad y la dirección de lectura.
- Conseguir narrar una historia pese a la alta experimentación.

En el análisis:

- Resaltar los elementos de interés de cada página.
- Extraer y conceptualizar los hallazgos (recursos, códigos, estrategias).
- Relacionarlos con referentes directos e indirectos de otros autores.
- Evaluar la idoneidad de lo utilizado.

En la reflexión y re-creación:

- Comprender el lenguaje del cómic a través de la creación.
- Redactar conclusiones respecto a lo planteado en la hipótesis.
- Aplicar y expandir los hallazgos.



## 1.5 METODOLOGÍA

Para la elaboración de esta tesis se ha escogido un enfoque que aborda la investigación desde la práctica, ya que encaja con los objetivos de creación, análisis y reflexión. Se propone un acercamiento a partir de la creación de un cómic de carácter experimental, donde a través de la realización de bocetos espontáneos sometidos a una serie de reglas, se pretende indagar en busca de recursos de interés o de reflexiones sobre el medio y su formato.

La investigación se realizará de forma flexible, pudiendo introducirse prácticas adicionales que ayuden o complementen al grueso principal de la tesis: el cómic titulado Black Shuck.

La investigación se centrará en la parte formal del cómic. Por lo general, tanto la narración como el formato y el color quedarán relegados a un segundo plano dentro de esta investigación.

El discurso de esta investigación es necesariamente visual, puesto que se trata de una investigación centrada en la práctica, muy relacionada con la perspectiva denominada "investigación basada en las artes" (IBA) (*Arts-based research- ABR*), cuya característica principal es el uso de las formas de pensamiento y las formas de representación que otorgan las artes para hacer investigación (Marín, 2019). Se trata, por lo tanto, de un género metodológico utilizado en disciplinas que, como el cómic, cuentan con un componente práctico o de producción, y que ha crecido principalmente en las artes y las humanidades (Lebow, 2008).

La IBA establece una relación entre las actividades artísticas e investigadoras, de esa relación tautológica se puede asumir que en toda actividad artística existe una intención investigadora (Hernández, 2008), además, este tipo de investigación alternativa permite acceder a los investigadores no sólo a lo que se dice, si no a lo que se hace (Silverman, 2000).

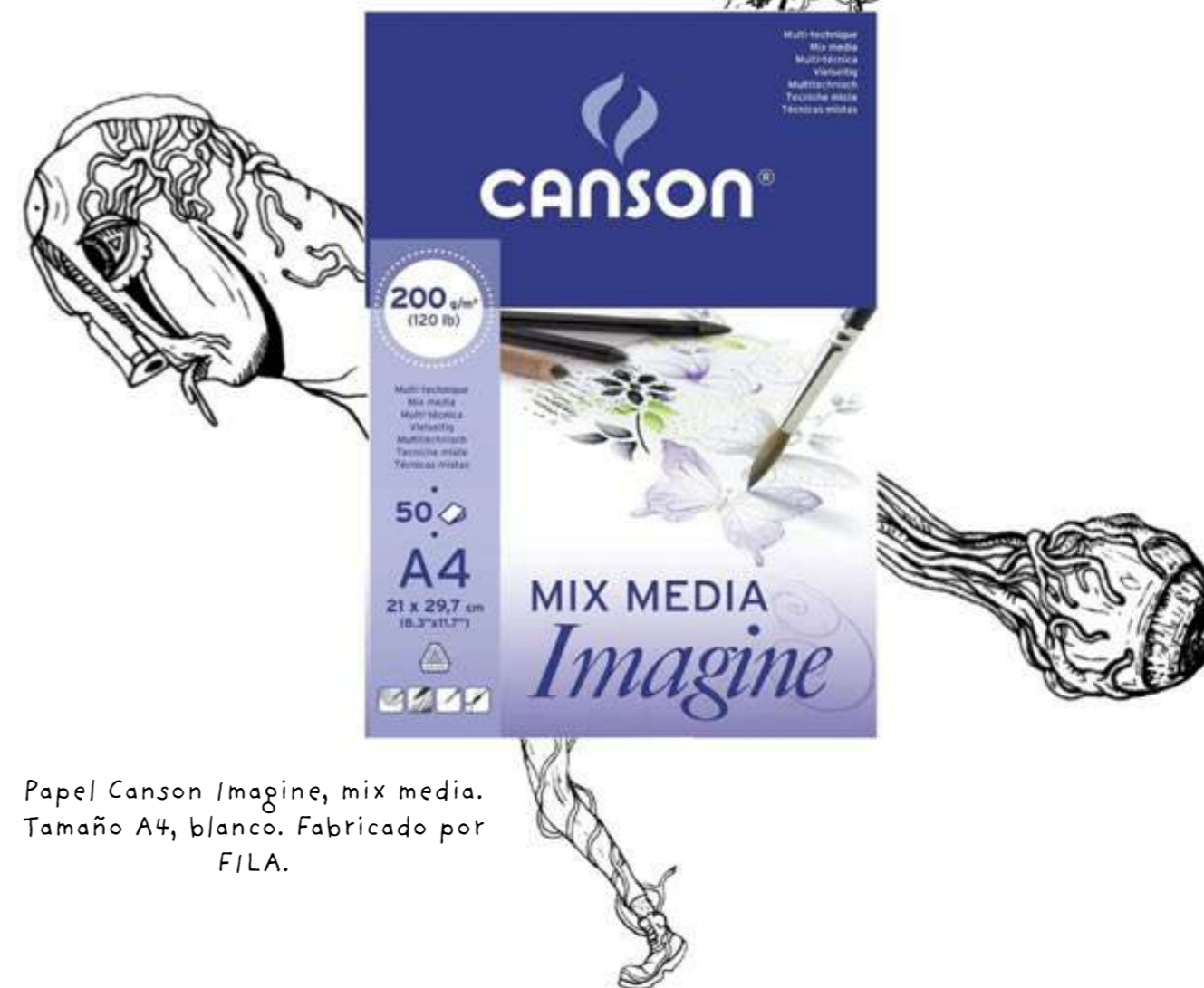
La bibliografía está formada en su mayor parte por literatura académica relacionada con la narrativa gráfica, a la que se une una revisión de obras dentro del medio que nos ocupa, la mayoría de carácter experimental, aunque también aparecen una gran cantidad de obras ajenas al lenguaje del cómic que han ayudado a localizar nuevos recursos gráficos. Las citas son en castellano con su respectiva traducción a nota de pie de página. A pesar de que se ha intentado mantener la fuente original del material investigado, en ocasiones puede tratarse de traducciones.

Al final de esta tesis se anexa el cómic "Black Shuck", artefacto principal de la investigación, sin los apuntes y transformaciones del análisis, para su posible consulta y/o lectura.

## MATERIALES



Uni Pin Fineliner. Rotulador de Dibujo de tinta negra. Tamaños usados: 0.05, 1.0, 4.0 y 8.0. Fabricado por Uni-Ball-Pin.



Papel Canson Imagine, mix media. Tamaño A4, blanco. Fabricado por FILA.

## Investigación del marco teórico y referentes

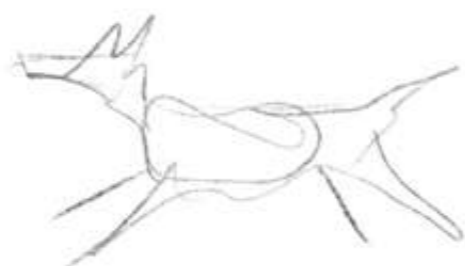
Previo y durante la creación del cómic, su análisis y reflexión creativa se procedió a recopilar información sobre la teoría del cómic, autores pertinentes y otras investigaciones similares. También referentes visuales y conceptos de interés para incorporar a la obra y que se verán en las próximas páginas, como la influencia tecnológica, los bucles temporales, el lenguaje de los videojuegos, etc.

## Enfoque durante el análisis del cómic

El análisis del cómic página-a-página recuerda al concepto de libro de artista como herramienta para la investigación. El libro de artista moderno surge a partir del arte conceptual de la década de 1960, es un objeto plástico reconocido como obra de arte que remite al objeto de libro. A partir de las características formales del libro, de su formato, se llevan a cabo diferentes apropiaciones sin que su acabado final deje de identificarse como tal (Palomo, 2019). En este análisis, las páginas del cómic quedan modificadas con nuevos añadidos como por ejemplo dibujos, marcas, flechas y líneas de diversos colores que interactúan con el material original. Estos recursos funcionan además como nexos entre el análisis y el cómic, difuminando la línea que separa el dibujo del texto y creando un nuevo material de interés para la investigación: el propio análisis como obra expresiva.

Las anotaciones sobre el material original también recuerdan a los cuadernos de bitácora. La bitácora es un cuaderno en el que se muestran los avances y resultados preliminares de un proyecto de investigación. En él, se suelen incluir las observaciones e ideas de las acciones que se llevan a cabo para el desarrollo de una obra de carácter experimental o un trabajo de campo (Larrain, 2004). Estas ideas y observaciones quedan marcadas gráficamente en el análisis final del cómic.

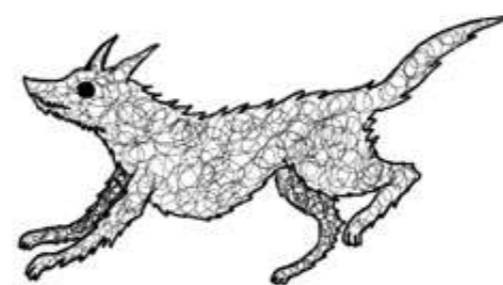
## Proceso creativo:



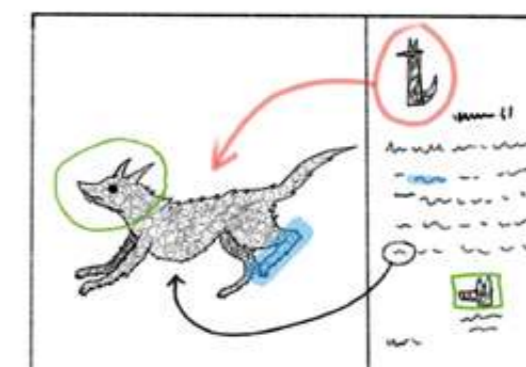
Boceto inicial



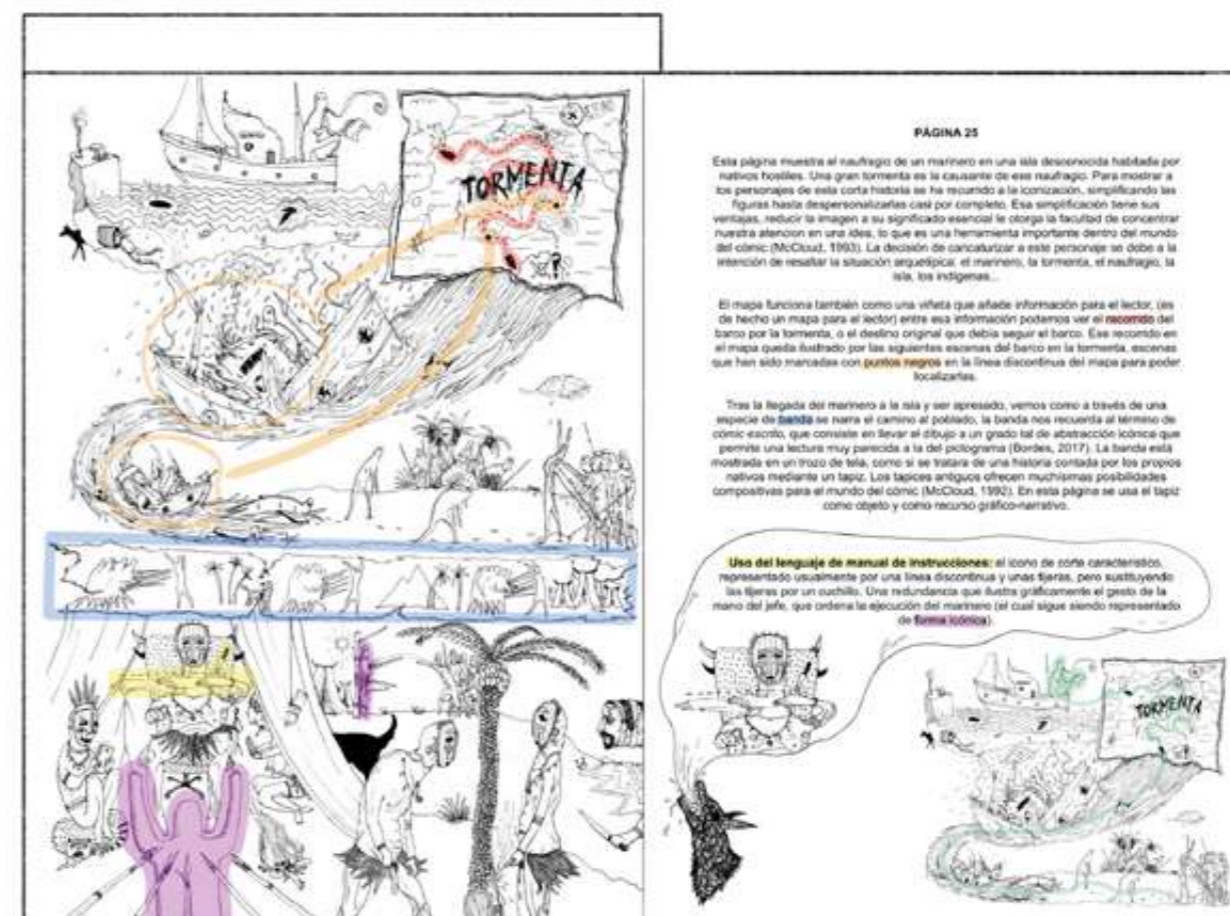
BOCETO



DIBUJO FINAL



ANÁLISIS



## La parte teórica, también gráfica...

El análisis no es la única parte de esta tesis donde dibujo y texto se funden. La parte teórica previa al análisis, también juega con ese acercamiento plástico. Se busca una homogeneidad que una todas las partes de la tesis, donde la constante sea esa interacción entre texto e imagen, algo que recuerda al medio protagonista en esta investigación: el cómic.

El medio del cómic goza actualmente de un considerable reconocimiento académico, hasta el punto de realizarse tesis presentadas íntegramente en **formato cómic**, como por ejemplo la pionera tesis doctoral *Unflattening* (2015), realizada en la Universidad de Harvard por Nick Sousanis (FIG. 1/1), o el caso de la tesis *El monte, crianza y predación* (2018), realizada por Iván Zigarán en la Universidad Nacional de Córdoba, una investigación antropológica que no está relacionada con el cómic (FIG. 1/2).

A pesar de que esta investigación no usa generalmente el formato cómic, sí que se permite el uso de recursos gráficos relacionados con su lenguaje, como por ejemplo los bocadillos, las cajas de texto e incluyendo creaciones propias, acercando más este a trabajo a tesis doctorales como la de *Sinfonía gráfica* (2000) de Sergio García (FIG. 1/3). En algunas partes el apartado gráfico supone la principal (o única) fuente informativa, sin embargo, durante los capítulos principales de la tesis el texto tendrá una mayor importancia. Se trata de una tesis doctoral que se presenta en un formato experimental y que a su vez analiza un cómic también experimental, por lo que, durante el desarrollo de la misma, el lector encontrará diversos elementos gráficos tanto de carácter informativo como

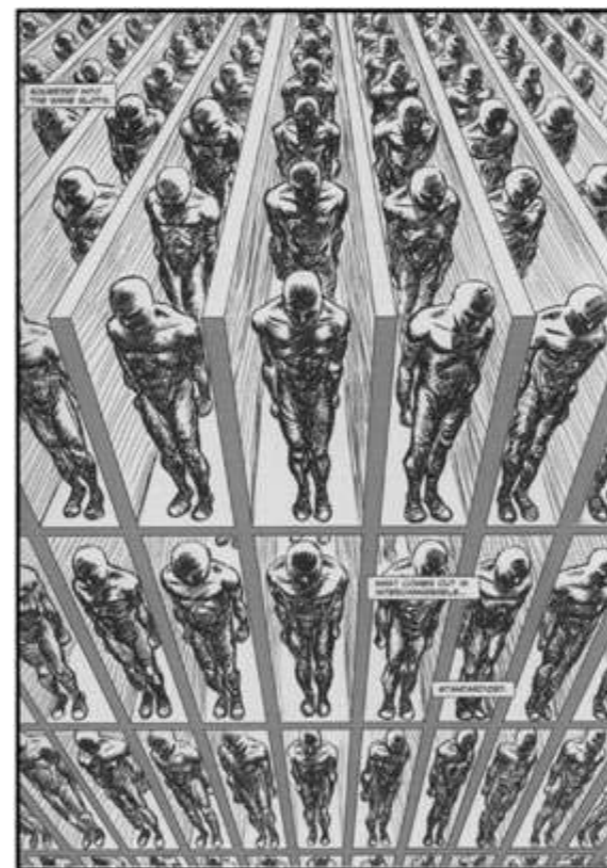


FIG. 1/1. Sousanis, N. (2015). *Unflattening*. Cambridge, Massachusetts (Estados Unidos): Harvard University Press.

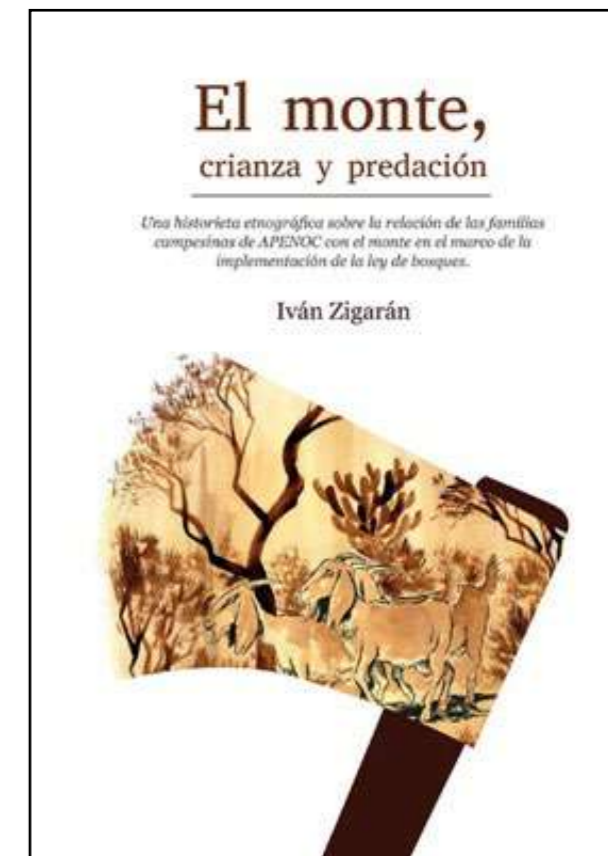


FIG. 1/2. Zigarán, I. (2018). *El monte, crianza y predación*. Universidad Nacional de Córdoba. Portada.

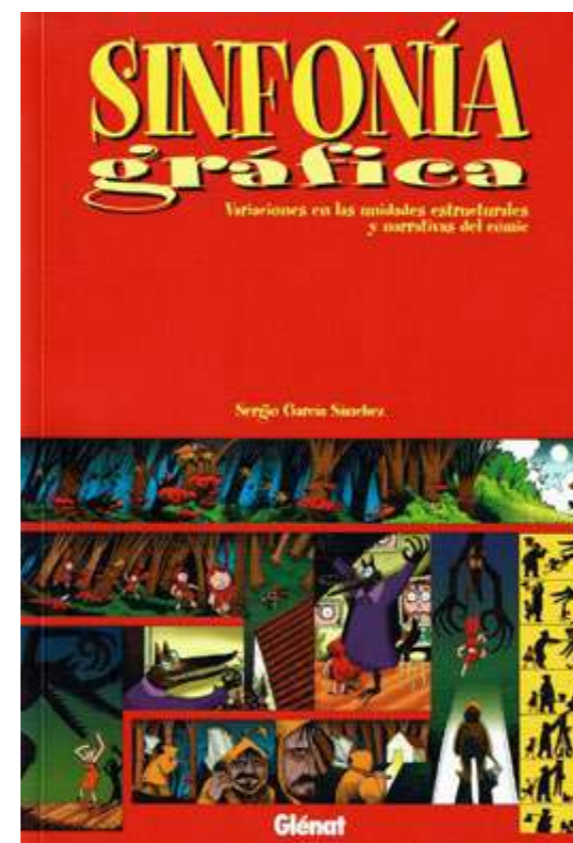


FIG. 1/3. García Sánchez, S. (2000). *Sinfonía gráfica: Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic*. Barcelona: Glénat. Portada.

## 1.6 MARCO TEÓRICO

### 1.6.1 TEORÍA DEL CÓMIC.

El universo conocido por muchos como "arte secuencial" ya no es un simple pasatiempo infantil, hace ya tiempo que pasó a ser motivo de investigación, y muchos teóricos han realizado exhaustivos estudios sobre el cómic y el mundo que le rodea. Scott McCloud, Thierry Groensteen, Benoit Peeters, Harry Morgan, Neil Cohn, Antonio Altarriba, Sergio García, Roberto Bartual, Roman Gubern, Santiago García, Daniele Barbieri solo son unos pocos ejemplos de los cada vez más numerosos teóricos del cómic. Algunos de esos teóricos son creadores de cómic, y sin duda debe existir una diferencia, a la hora de enfocar un análisis sobre el cómic, entre teóricos y teóricos-creadores de cómics. Algunos de los ejemplos más famosos de estos creadores-teóricos dentro del panorama americano serían Scott McCloud y Will Eisner, siendo este último quien propuso la idea de arte secuencial, en su *Comics and sequential art* (1985).

McCloud y Eisner tienen algo clave en común, son autores de cómic, y aunque su trabajo de análisis no tenga el aura de investigación culta de sus contrapartidas europeas, el hecho de trabajar desde el mismo medio hace que sus obras teóricas tengan tanto impacto como interés y difusión más allá del ámbito de los estudiosos (Bordes, 2017, p.22).

El plano teórico de la narración gráfica está pues, bien cubierto, puede resultar interesante conocer dicho medio también desde la perspectiva de la práctica.

### 1.6.2 EL CÓMIC COMO LENGUAJE EN CONSTRUCCIÓN.

Daniele Barbieri, analiza el cómic en su obra *Los lenguajes del cómic* (1992) desde una visión lingüística, proponiendo cuatro principios clave: «1.- Inclusión (un lenguaje está incluido en otro, forma parte de otro), 2.- Generación (un lenguaje es generado por otro), 3.-Convergencia (dos lenguajes convergen en algunos aspectos) y 4.- Adecuación (un lenguaje se adecúa a otro)» (Barbieri, 1998, p. 14).

Mediante esos cuatro puntos clave, Barbieri sintetiza el valor del cómic en cuanto al lenguaje y a la capacidad de transmitir mensajes, lo propone como un medio dependiente de otros y por consiguiente de gran riqueza en cuanto a posibilidades se refiere, además de otorgarle la capacidad de asimilar un estilo o lenguaje ajeno a su propio medio. Esta última capacidad es la que más interesa en esta tesis: la capacidad de absorber y adaptar recursos de otros medios al lenguaje cómic, adaptándolos a su formato.

### La experimentación frente al problema del espectador.

¿Debe la experimentación ceñirse al lector o viceversa? Cuando se plantea investigar en la narración gráfica se tiene que tener en cuenta, que se va a someter al lector a la exigencia de una lectura más compleja; con nuevos códigos, ritmos, estructuras e incluso a cambios en la dirección de lectura.

Se pueden generar grandes cómics vanguardistas, sin dejar de lado la preocupación por el lector, es decir, guiando su lectura. Chris Ware es un buen ejemplo. La claridad de su dibujo constituye un elemento de gran importancia que funciona como un recurso narrativo más al despojarse de otros elementos innecesarios o meramente decorativos.



### 1.6.3 LA INCESANTE EXPANSIÓN DEL CÓMIC Y SU LENGUAJE. EL IMPACTO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS.

El lenguaje del cómic actual está repleto de códigos gráficos heredados de generaciones pasadas. Muchos de los hallazgos fortuitos realizados cuando el medio aún era joven son ahora una parte esencial del mismo. En el futuro puede que el cómic que hoy conocemos sea totalmente distinto en muchos aspectos, hablamos por ejemplo de la influencia tecnológica o de la necesidad de plasmar dentro de la narrativa aspectos diferentes de una sociedad futura que requieran de nuevos lenguajes.

Muchos medios artísticos se han visto expuestos a algún avance tecnológico e irremediablemente han cambiado o visto escindida una parte determinante de su esencia. El cómic no ha sido una excepción, y más cuando se trata de un medio tan maleable y propenso al cambio.

Por suerte, la historia del cómic (...) se basa en la innovación constante. El estado del cómic a finales de siglo poco importa, porque apuesto a que la próxima generación no descansará hasta haber reinventado el medio y la industria de arriba abajo (McCloud, 2000: 14).

**Las nuevas tecnologías** podrían cambiar la forma en la que percibimos el cómic.

En cierta manera esto ya ha sucedido y seguirá sucediendo. A lo largo de la historia del cómic, han sido muchas las influencias que han servido de base para el desarrollo formal de lo que hoy llamamos cómic. Literatura, ilustración, fotografía, cine o arquitectura han servido como fuentes para conseguir los códigos gráficos que han estructurado el lenguaje del cómic hasta permitirle encontrar una identidad propia.

La datación del primer cómic de la historia depende mucho de la concepción del mismo. Muchos teóricos como McCloud, Eisner o Groensteen han intentado definir ese origen para determinar los límites de lo que se considera o no un cómic.

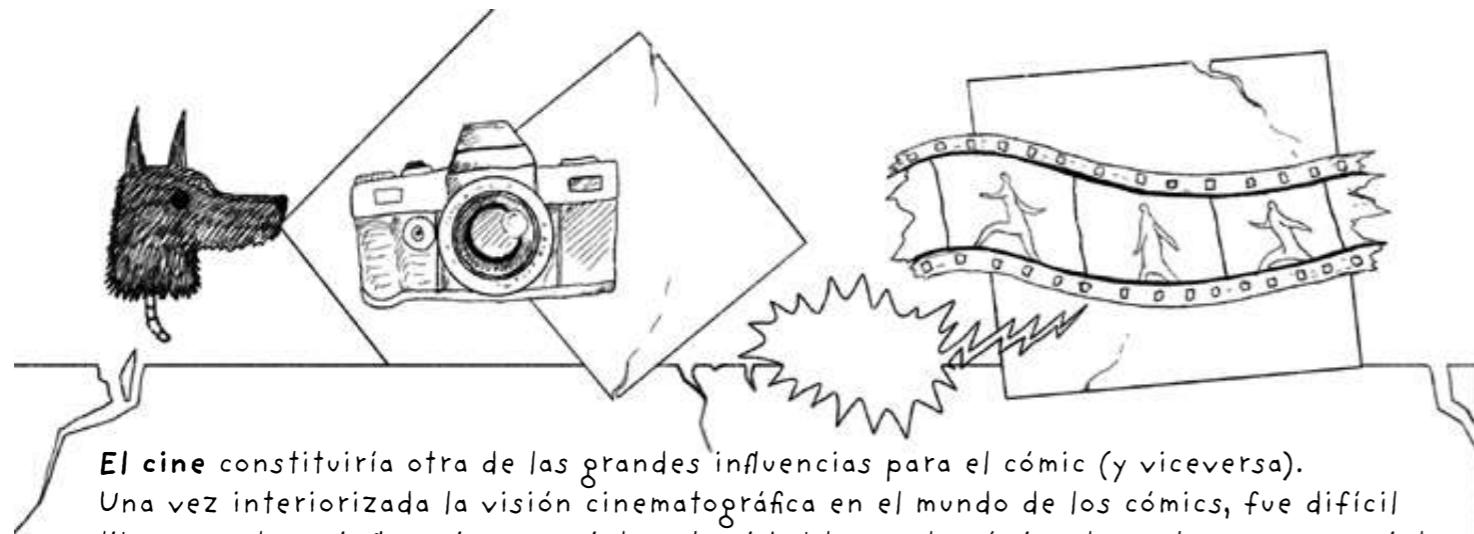
A pesar de que muchos teóricos encuentran antecedentes que ubican los orígenes del cómic en épocas muy antiguas, existe cierto consenso que sitúa el origen del cómic moderno en **las tempranas publicaciones de Rodolphe Töpffer** alrededor de 1827. Su álbum *Los Amores del Señor Vieux Bois* (1837) (FIG. 1/4) es considerado por muchos como el primer cómic de la historia. En este cómic podemos ver varias de las características definitorias del medio cómic: la viñeta, el encuadre, la secuencia...



FIG. 1/4. Töpffer, R. (1837). *Les Amours de Mr. Vieux Bois*. Autoedición.

La aparición de la fotografía en 1839 afectaría enormemente a nuestra manera de ver, de pintar y de narrar gráficamente. Por el efecto de su influencia se pasó de una visión teatral al encuadre fotográfico. La fotografía es un primer ejemplo de cómo un avance, ya sea tecnológico o cultural, puede afectar en gran medida al desarrollo de un medio receptivo y abierto como puede ser el cómic.





El cine constituiría otra de las grandes influencias para el cómic (y viceversa). Una vez interiorizada la visión cinematográfica en el mundo de los cómics, fue difícil liberarse de su influencia, especialmente si hablamos de cómics de corte más comercial.

A pesar de las comparaciones entre cómic y cine, las cuales son evidentes debido a sus semejanzas y su íntima relación comercial, existen importantes diferencias entre ambos medios. La condición física del medio es muy relevante, ya que ofrece uno de los puntos clave para esta diferenciación: la visión holística, que desecha la idea de que el cómic es principalmente un arte secuencial (Del Rey, 2018).

Las limitaciones físicas de la página, la ausencia de movimiento y de sonido han definido la esencia del cómic. Este "hándicap" es el motor de innovación de su lenguaje, y la razón de búsqueda de nuevos códigos que permitan representar las nuevas situaciones que quieren comunicarse.

Tras la influencia ejercida por el cine y la fotografía, el cómic siguió bebiendo de todo lo que le rodeaba, elementos como la televisión, los aparatos telefónicos y la radio incluyeron nuevos códigos gráficos a su repertorio. Por ejemplo, las voces emitidas por cualquiera de esas fuentes se identifican dentro del cómic generalmente por globos o bocadillos electro-transmisores, siendo el perfil dentado y el rabo quebrado o con forma de rayo sus características más identificativas.

Prácticamente cualquier código gráfico es susceptible de apropiación por parte del cómic. Desde la cartografía al diseño industrial pasando por los tableros de juegos de mesa, la música, los manuales de instrucciones, etc.

La arquitectura ha acompañado desde siempre al cómic y a día de hoy siguen creándose nuevos recursos influenciados por ella. Chris Ware, por ejemplo, usa en sus obras un gran repertorio de elementos relacionados con la arquitectura. Su enfoque a la hora de construir la página le permite buscar vías narrativas diferentes, ya que, como muchos autores independientes, reniega de la visión cinematográfica en favor de la visión teatral.



Arquitectura y cómic están más relacionados de lo que parece a simple vista. Los elementos arquitectónicos han ayudado a la construcción de la página desde la antigüedad: columnas que funcionan como marcos, ventanas o secciones de edificios que estructuran la página como es el caso de *13, Rue del Percebe* (1961) (FIG. 1/5).

Como bien dice Enrique Bordes en su libro *Cómic, arquitectura narrativa* (2017):

[...] los arquitectos podrían llevar haciendo cómics desde el momento que utilizan imágenes y textos para materializar sus ideas: imágenes en secuencia deliberada, combinación de texto e imagen, solidaridad icónica que establece correspondencias entre distintas vistas del mismo edificio, etc. (Bordes, 2017: 213).

Existe una obra clave que usa el paisaje y la arquitectura de una manera diferente a los demás cómics, además supone un hito en la historia de la narración gráfica: *The Cage* (1975), de Martin Vaughn-James (FIG. 1/6).

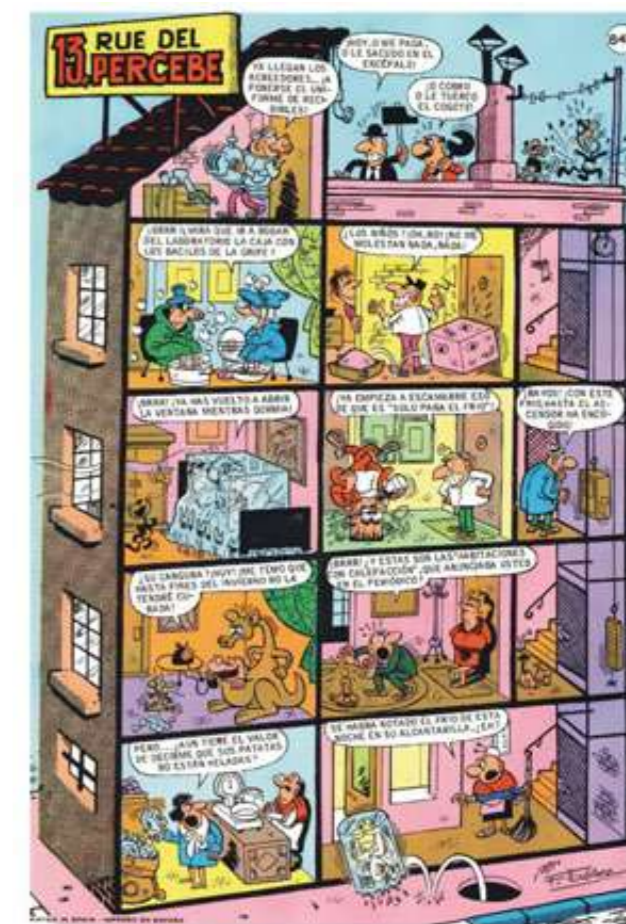


FIG. 1/5. Ibáñez, F. (1961). *13, Rue del Percebe*. Nº 847. Ediciones B.

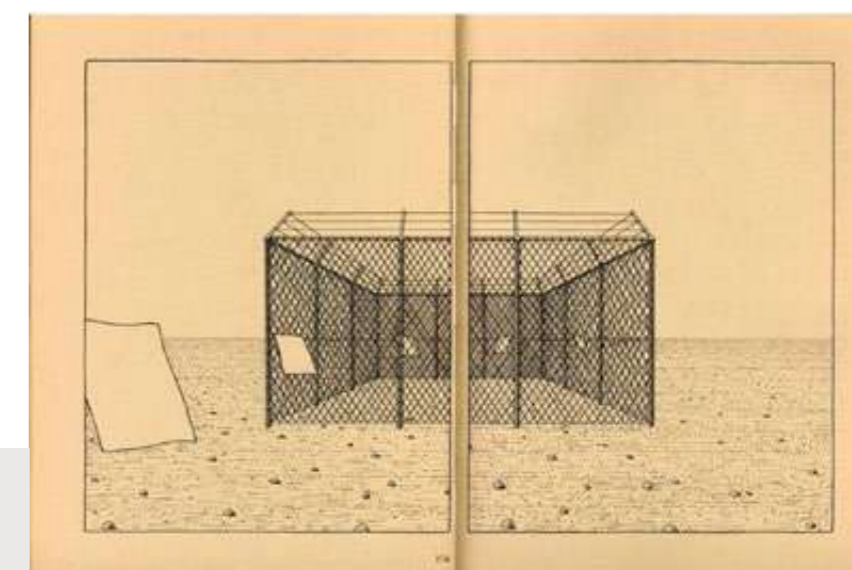


FIG. 1/6. Vaughn-James, M. (1975). *The Cage*. Les Impressions Nouvelles.

Se trata de una de esas obras que, por su rareza, está en el límite entre ser un cómic u otra cosa distinta. Su propio autor la denomina novela visual. No tiene protagonistas visibles, y funciona como una suerte de secuencia a través de lugares y objetos. Es una exploración en visión subjetiva, formada por una serie de extraños espacios, donde los edificios y los paisajes son los verdaderos protagonistas.

Según el historiador del arte Mathias Wivel, *The Cage*, consigue en su repetición de imágenes y espacios «una rara mezcla de secuencialidad y simultaneidad» (Wivel, 2009). La estructura de esa secuencia repetitiva percibida en primera persona recuerda en ciertos aspectos a algunos videojuegos que trabajan también con la visión subjetiva en espacios tridimensionales.

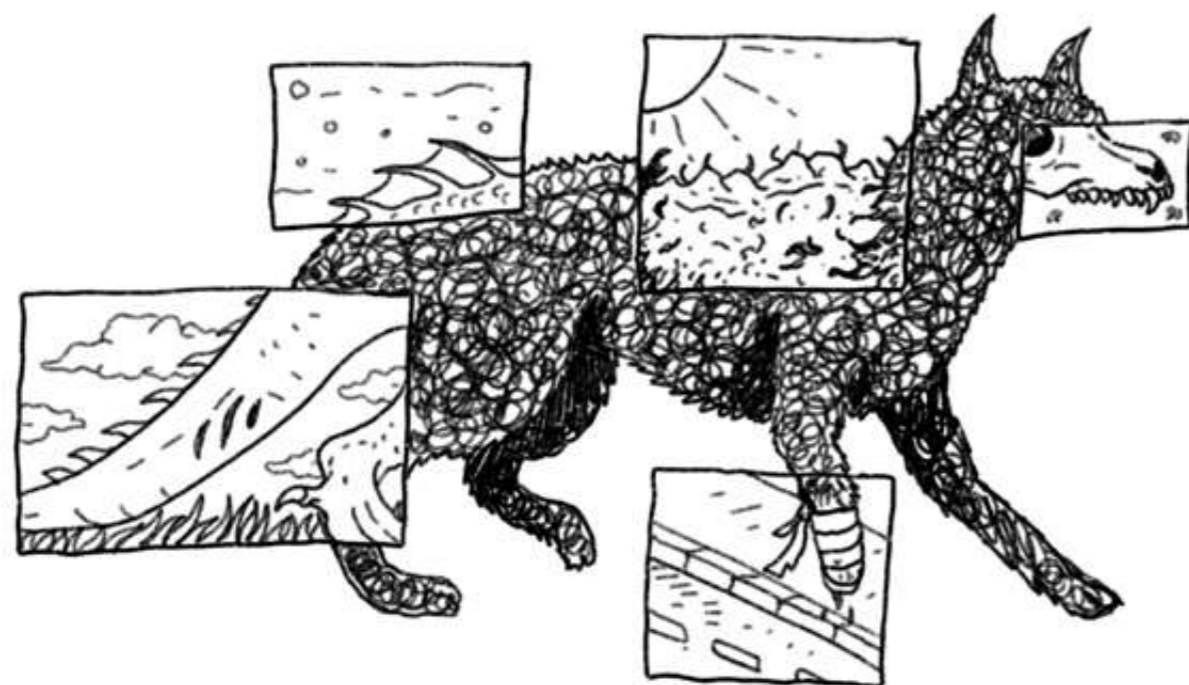
**En el caso de la relación del cómic con los videojuegos, la influencia se invierte.**

El cómic ha influido a una gran cantidad de videojuegos, sin embargo, los videojuegos siguen suponiendo un gran nicho repleto de códigos interesantes aún por explorar, especialmente los videojuegos más primitivos.

Es común ver a muchos videojuegos emular la estética del cómic, no obstante, existen casos en los que los videojuegos van más allá, usando también el formato y muchos de los códigos del medio dentro de la propia jugabilidad.

De esta relación entre cómic y videojuegos se hablará más detenidamente en un capítulo dedicado a ese tema.

**Las novísimas tecnologías de la información y la comunicación** han influido de diversas formas al cómic, y a veces la apropiación de códigos ajenos al cómic para su creación nos deja con obras extrañas que están en el límite entre ser consideradas como cómic u otra cosa.



Un ejemplo revolucionario de cómic que se aprovecha de recursos de las nuevas tecnologías de la información para su uso narrativo es el de la obra *Here* (1989 y 2014), de Richard McGuire (FIG. 1/7).

«Pocas veces se ve tan abiertamente (y de manera tan unánime) como un autor abre las posibilidades del medio de una manera tan clara y contundente, adueñándose de manera consciente, e insistente, del descubrimiento de un recurso concreto» (Bordes, 2017, p. 192).

El gran hallazgo formal de *Here* debe su origen al sistema operativo de Windows.

El propio McGuire explica que la idea le surgió cuando un amigo le enseñó el famoso sistema operativo y vio la posibilidad que este ofrecía de tener diferentes ventanas abiertas al mismo tiempo (Shapton, 2015).



FIG. 1/7. McGuire, R. (1989). "Here", *Raw*, Vol. 2, nº 1

Al igual que McGuire encontró un código en las ventanas de Windows que pudiera ayudarle con su idea de plasmar diferentes momentos al mismo tiempo, se pueden encontrar muchos más códigos de utilidad tanto en los nuevos medios como en los viejos.

Otro aspecto de la relación entre el cómic y las nuevas tecnologías es el **impacto en el formato, difusión y producción de la narrativa gráfica.**

Algunos medios no ven alterada su esencia al convertir la pantalla en su soporte, como por ejemplo el cine, la fotografía o la literatura. No ocurre así en el medio del cómic donde **la pantalla y el software** han afectado a aspectos fundamentales como la producción, la difusión, el acceso democratizado del público.

McCloud trata el tema en su *Reinventing comics* (2009). La clave está en: «tratar la pantalla como una ventana en lugar de hacerlo como una página» (McCloud, 2009: 141).

La posibilidad de tener a disposición un espacio dimensional e inagotable como el que puede otorgar el software y la pantalla, libera al medio de las restricciones físicas de la página y abre posibilidades para que surjan nuevos recursos a favor de la historia. Claro que este aspecto afectará a distintos aspectos del cómic, puede que incluso llegue a alejarse de lo que hoy conocemos como cómic, sin embargo, según McCloud, supondría una serie de ventajas potenciales que enriquecerían el lenguaje de la narración gráfica.

Es difícil saber qué ocurrirá en el futuro con el **formato** actual del cómic, las hibridaciones que el medio puede formar con otros campos son muy numerosas, y si contamos con la emancipación del cómic de su condición física, las posibilidades se multiplican.

Algunas obras como por ejemplo *Sinkha* (1995) del ilustrador Marco Patrito (**FIG. 1/8**), empezaron a ofrecer ya en la década de los 90 una nueva mutación del cómic.

El **cómic multimedia** *Sinkha* consistía en imágenes digitales en 3D, estáticas y en movimiento y acompañadas de música y texto.

Dos décadas después aparecen los primeros cómics que sólo pueden verse mediante **realidad virtual**, es decir, cómics en 360° que requieren del uso de las gafas VR, y en los que las imágenes de la viñeta aumentan al enfocar la vista en ellas. En el cómic *Magnetique* (2016) (**FIG. 1/9**), el cual está considerado el primer cómic en realidad virtual, según miremos a los personajes dentro de estas viñetas en tres dimensiones, podremos ver y oír sus bocadillos.

Para McCloud la mayoría de estas obras en las cuales se tiende a la animación del cómic acaban por alejarse demasiado de la esencia del cómic:

Cuando la meta de “dar vida” se persigue con una presencia cada vez mayor de sonido y movimiento (que representan el tiempo mediante el propio tiempo) la estructura de imágenes múltiples del cómic, que representa el tiempo mediante el espacio, se vuelve superflua, o incluso molesta, y tiende a desaparecer (McCloud, 2000: 210).

Uno de los objetivos de esta tesis es descubrir nuevos recursos que ayuden a ampliar el lenguaje del cómic, pero sin cambiar su esencia, ya sea mediante la exploración de las nuevas tecnologías como de las viejas. Desde la influencia de los relieves en la Columna Trajana y los códigos mayas, al uso del cómic a través de la tecnología de la realidad aumentada (RA), la capacidad que tiene el medio de adaptar nuevos recursos parece no tener límite.

A pesar de que en **Black Shuck** las nuevas tecnologías tienen un papel importante a nivel temático y de extracción de códigos de interés, existen una gran cantidad de ámbitos de los que la obra se ha nutrido: símbolos náuticos, elementos típicos de la cartografía, todo tipo de signos provenientes de los manuales de instrucciones, etc.



FIG. 1/8. Patrito, M. (1995). *Sinkha*. Virtual Views. Captura de pantalla.



FIG. 1/9. Oniride. (2016). *Magnetique*. Oniride. Captura de pantalla.

#### 1.6.4 LA PARADOJA COMO RECURSO NARRATIVO

Las paradojas, los bucles y demás aporías narrativas llevan largo tiempo apareciendo en la narrativa universal. En la antigüedad, se reflexionaba sobre los límites de la realidad a través de los mitos. Por ejemplo, la paradoja de la perra Lélape (que siempre cazaba a su presa) y la zorra Teumesia (que no podía ser cazada). Los griegos, conscientes de su incapacidad para encontrar una respuesta lógica al problema, recurrían a la magia: Zeus, el padre de los dioses, perplejo por la contradicción que suponían los destinos de las dos perras, transformó a ambas en piedra.

Este tipo de incongruencias, y las contradicciones que suponen, invitan a la reflexión por parte del lector. Por ello muchas de ellas son usadas también en la filosofía, como por ejemplo la Paradoja de Teseo, una paradoja de reemplazo que cuestiona si un objeto sigue siendo el mismo objeto al ser reemplazadas paulatinamente todas sus piezas por otras exactamente iguales.

En la actualidad el uso de la paradoja es recurrente tanto en el cine como en la literatura, en la mayoría de los casos mediante paradojas temporales relacionadas con viajes en el tiempo.

Tanto en la narrativa como en las artes en general, este tipo de aporías son generalmente resueltas o explicadas con la noción del infinito (y sus posibilidades poéticas y metafísicas) sin embargo, otros autores han encontrado en ellas oportunidades a nivel estructural, llegando a usarlas como recurso narrativo. El cómic, con su condición gráfico-narrativa y su amplia gama de códigos, ha integrado en su repertorio estas paradojas y bucles también como recursos gráficos.

##### 1.6.4.1 La banda de Moebius y el cómic

Algunos autores han usado figuras geométricas cerradas como base sobre la que se desarrolla la acción en el cómic para generar una lectura infinita. De entre esas figuras destaca la famosa banda (o cinta) de Moebius (August Ferdinand Möbius), una superficie de una sola cara y un solo borde que se caracteriza por tener la propiedad matemática de ser un objeto no orientable.

Esta enigmática figura fue por ejemplo utilizada por el artista M. C. Escher como motivo principal de muchas de sus obras e inspiró al famoso dibujante Jean Giraud "Moebius" para elegir el seudónimo por el que acabaría siendo conocido. Dentro del cómic encontramos ejemplos como el de J. H. Williams III y Alan Moore en *Promethea* (2001) (FIG. 1/10), en el que se muestra una larga conversación entre dos personajes que caminan sobre la cinta de Moebius con la forma del símbolo infinito, una muestra de cómo la estructura de la página puede tener un valor narrativo adicional.

Este recurso gráfico, usado normalmente para representar una situación muy larga o infinita, aparece tanto en cómics más convencionales, como por ejemplo *El bueno de Cuttlas* (2007), hasta en cómics de corte más experimental como *TRA* (1982) de Tiger Tateishi o *Kabuki: The Alchemy* (2009) de David Mack.

Un caso interesante es el del autor Killofer en su *Bande dessinée en tripoutre* (FIG. 1/11), que ocupa la portada del primer volumen publicado por OuBaPo, *Oupus 1* (1997). Su ejercicio consiste en crear un cómic capaz de ser leído hasta el infinito usando como inspiración el triángulo de Penrose. El propio autor lo considera «como una figura geométrica moebiusiana» (2002) que, además de su cualidad de cómic en bucle infinito, puede leerse de tres formas posibles.

FIG. 1/11. Killofer, P. (1997). "Bande dessinée en tripoutre", *Oupus 1*. L'Association.

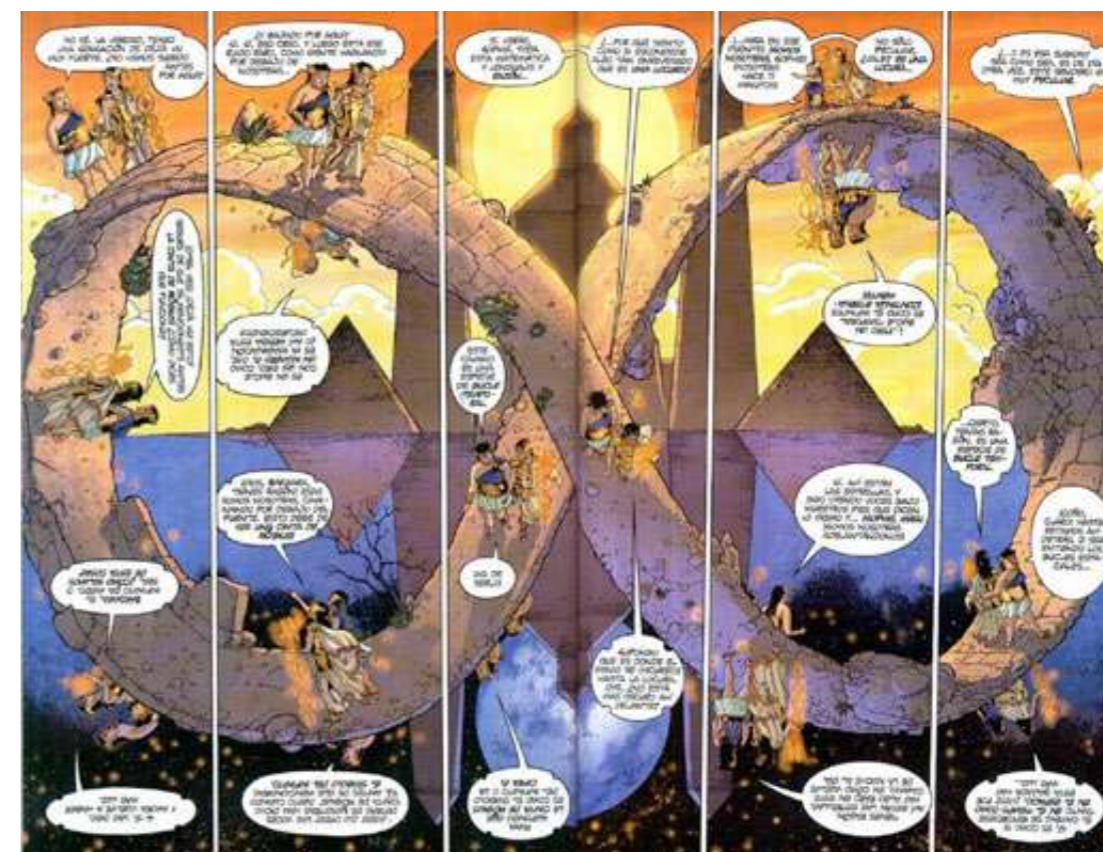
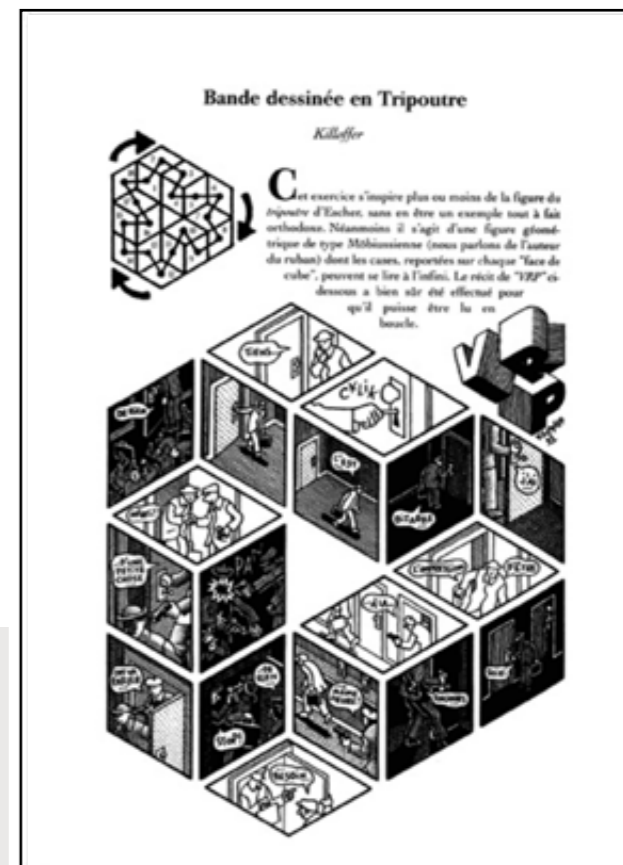


FIG. 1/10. Moore, A. & Williams, J. H. (2003) *Promethea*, vol. 1. *El amor y la ley*. Barcelona: Planeta DeAgostini. Doble página.



FIG. 1/12. Allred, M.; Slott, D. & Allred, L. (2015). *Silver Surfer, Never After*. Nº 11. Marvel Worldwide, Inc.

Existen casos como el del cómic protagonizado por el superhéroe Silver Surfer, *Never After* (2015) de Michael Allred, Dan Slott, y Laura Allred (FIG. 1/12), en el que, lejos de usar la banda de Moebius como un recurso puntual dentro del cómic, usa la figura como la estructura principal de la totalidad de la obra.

Desde la página 2 debe leerse la parte superior de una banda hasta llegar a la página 12 donde las bandas se cruzan intercambiando sus posiciones, entonces seguiremos leyendo por la parte inferior hasta la página 23 donde, girando el cómic, volvemos a la parte superior para así retroceder y cerrar el bucle en la página 2, creando de esta forma una estructura que es literalmente una banda de Moebius.

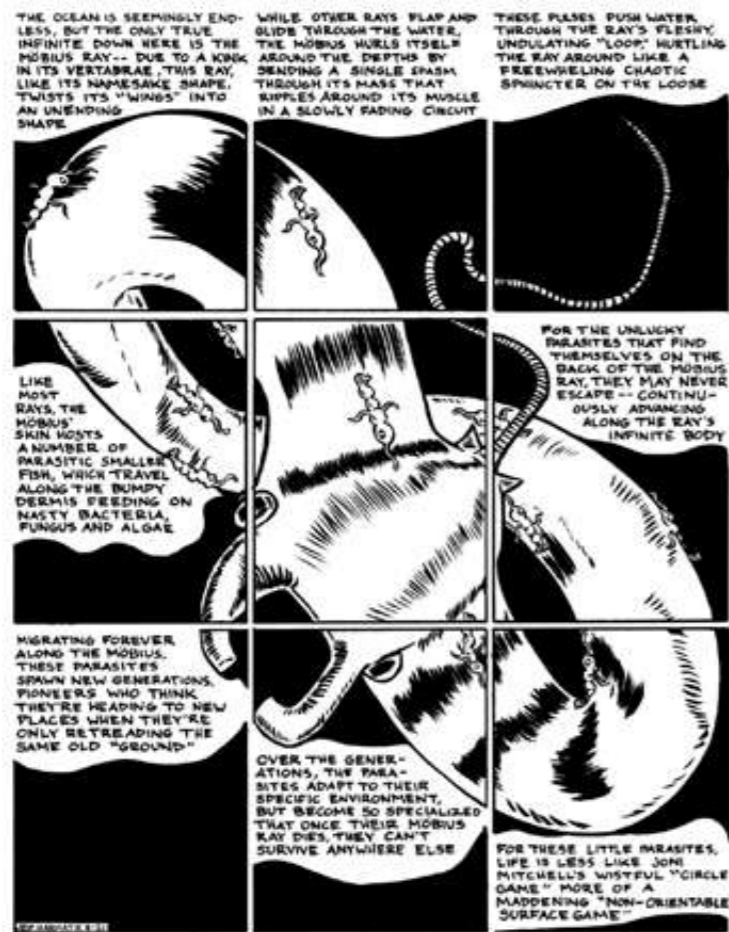
Este tipo de aporías narrativas hacen que para involucrarse plenamente en la lectura de estas historias, se deba cambiar la forma en la que se suelen leer los cómics (Hornsby, 2018), ya que suelen desafiar la dirección de lectura convencional y/o tener códigos de lectura propios, hasta tal punto de que algunas de estas rarezas, como el caso de *Bande dessinée en tripoutre*, muestren esquemas de cómo pueden o deben leerse.

En la historia de Silver Surfer, el diseño de la página no es realmente una banda de Moebius, es más bien una banda plana en forma de infinito, lo que facilita la inclusión de la historia en la disposición; no obstante, sirve para destacar una de las características más importantes de la banda, su capacidad de representar el infinito. La intención en este cómic no es la exactitud geométrica del trazado, sino la adaptación de la figura matemática al medio y su uso como estructura principal.



El diseñador gráfico y dibujante de cómics Marc-Antoine Mathieu, utiliza comúnmente inusuales recorridos basados en formas geométricas relacionadas con el infinito, *Le processus* (1993) y *Le début de la fin* (1995) por ejemplo, utilizan los motivos de la espiral y la banda de Moebius para construir complejos laberintos narrativos. Estas figuras, que sirven de base a la trama, pueden verse tanto en el texto como en las imágenes de sus cómics (Lamarque-Amiot, 2002) (FIG. 1/13).

FIG. 1/13. Mathieu, M.-A. (1993). *Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves*. *Le Processus*. Paris: Delcourt.



En la serie *Danger Diver #57* (2021) de Jef Hartz (FIG. 1/14), una tira cómica semanal en la que el narrador explora las curiosidades que acechan en el fondo del océano, aparece la banda de Moebius en la forma de una criatura marina que ocupa toda la página, que esta a su vez compuesta por un mosaico de viñetas que marcan el tiempo y la dirección de la narración.

FIG. 1/14. Hartz, J. (2021). *Danger Diver #57*. Sotrad.co.



En el cómic *The River at Night* (2019) de Kevin Huizenga (FIG. 1/16), se presentan otras muchas posibilidades de mostrar el infinito dentro del medio. Además de usar la banda de Moebius y el círculo como estructura central de la página, utiliza recursos como la espiral, el vórtice o la repetición de imágenes. El autor también explora las paradojas provocadas por los viajes en el tiempo usando el propio lenguaje del cómic al hacer que su protagonista salga de la estructura del cómic avanzando entre las viñetas como si estas fueran elementos físicos dentro de la propia historia.

FIG. 1/16. Huizenga, K. (2019) *Glenn Ganges in: The River at Night*. Drawn & Quarterly.

El autor Dan Collins también hizo uso de la banda de Moebius en su tira *Looks Good on Paper* (2018) (FIG. 1/15), en este caso los personajes son conscientes de la curiosa forma geométrica de sus viñetas, y reaccionan a sus giros en un ejercicio metanarrativo consistente en la interacción entre los personajes y la estructura del cómic que habitan.



FIG. 1/15. Collins, D. (2018). *Looks Good on Paper*, 29th of November, 2018.

El autor Jim Woodring va un paso más allá en su *Moebius strip comic* (2010) (FIG. 1/17); en lugar de representar la banda de Moebius gráficamente, usa la curiosa figura como formato para su cómic, lo que ofrece al lector la oportunidad de tener físicamente en sus manos la extraña figura. Se trata de un cómic que tiene una sola cara y un solo borde y que, como todos los cómics que usan la banda de Moebius como estructura, puede ser leído hasta el infinito.



FIG. 1/17. Woodring, J. (2010). *Moebius strip comic*. Autoedición.

### 1.6.4.2 Nancy y las paradojas visuales.

*Nancy o Nancy and Sluggo* (1938) (FIG. 1/18) es una serie de cómics estadounidense creada por Ernie Bushmiller. Nancy apareció como personaje secundario en la tira *Fritzi Ritz* (1922), serie que retomaría más tarde Bushmiller y acabaría llamándose Nancy en 1938 debido al protagonismo del personaje, el cual había ganado una gran relevancia en manos del propio Bushmiller.

Tras treinta años dibujando Nancy, había logrado una gran maestría «jugando con las ilimitadas combinaciones de humor verbal y visual posibles dentro de una viñeta» (Schwartz, 2012). De entre esas combinaciones aparecieron una gran cantidad de ejemplos que jugaban con diversas paradojas visuales. Bushmiller convierte su obra en un meta cómic, los personajes se dan cuenta de que viven dentro de una historieta y a menudo usan la propia estructura del medio como un espacio físico con el que interactuar de diferentes maneras. En Nancy podemos apreciar una gran cantidad de ejemplos de meta cómic: viñetas que se estrechan y aplastan a los personajes, viñetas que hablan, referencias al propio dibujante, etc. El repertorio de juegos visuales del autor es muy amplio, haciendo honor a su frase «todo puede pasar en una tira cómica».

Tras Bushmiller, el personaje de Nancy ha continuado hasta nuestros días a través de diversos creadores. La extraña esencia de la tira y su característica de meta cómic se han mantenido en menor o mayor medida, por ejemplo, existen varias muestras de paradojas narrativas en *Nancy* (2018) de Olivia Jaimes (FIG. 1/19).

En la tira publicada en enero (FIG. 1/20), Olivia Jaimes desafía el tiempo y el espacio marcado por las viñetas haciendo que Nancy rompa la conocida como “cuarta pared”, ayudando a su “yo del futuro” a conseguir un recipiente con galletas. Para finalizar la tira, Jaimes nos sumerge en un bucle infinito al mostrar la tira repetida en un cómic representado dentro del cómic.

Esta última versión de Nancy muestra muchas referencias a las nuevas tecnologías, pero a pesar de todas sus referencias a la red, sus chistes sobre tecnología y sus florituras meta narrativas, la nueva Nancy no supone un alejamiento radical de sus orígenes, ni de lo que hizo que Bushmiller fuera tan apreciado



FIG. 1/18. Bushmiller, E. (1938). *Nancy o Nancy and Sluggo*. United Feature Syndicate.



FIG. 1/19. Jaimes, O. (2019). *Nancy*. UFS. Andrews McMeel Syndication, 2019.

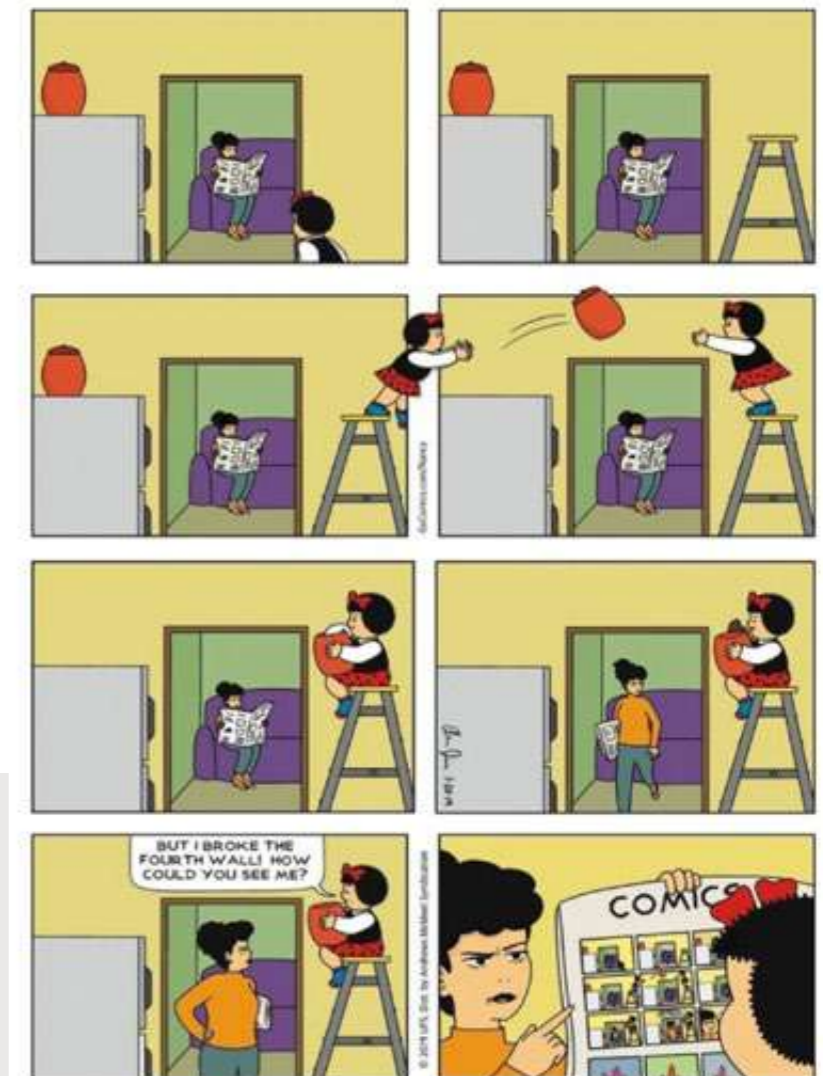


FIG. 1/20. Jaimes, O. (2018). *Nancy*. UFS. Andrews McMeel Syndication, 2018.



### 1.6.4.3 Bucles, tecnología y cómics.

Los teléfonos móviles, las pantallas y el lenguaje de Internet ofrecen nuevas posibilidades al cómic, creando una interesante combinación con los bucles infinitos y paradojas, «todas estas tecnologías, de manera visible o no, se vuelcan también de vuelta al papel, mostrando un campo que está en plena expansión» (Bordes, 2017, p. 383). Este acercamiento al cómic a través de la influencia de las nuevas tecnologías paradójicamente se aleja de la concepción de la viñeta como un fotograma.

Algunas viñetas han dejado atrás la metáfora de ventana o fotograma para transformarse en pantalla. Es el caso de *Still Life* (2016) (FIG 1/21), de Luis Bustos, que usa una especie de viñeta pantalla, transforma cada una en un archivo idéntico que se repite en un bucle, pero con el tiempo, tras cada repetición, se producen variaciones, pequeños defectos sutiles que alteran la imagen y la narrativa, dando una sensación de vídeo pausado en baja calidad.

Algo similar ocurre con *Paradox* (2017) de Phillip Sevy (FIG 1/22), un cómic de ciencia ficción que, intercalando entre múltiples periodos de tiempo, sigue la historia de un chico que busca la forma de evitar una paradoja que le crea a él pero que también amenaza con destruir la realidad. La repetición de escenas idénticas se convierte en otro recurso a tener en cuenta a la hora de representar un bucle dentro del cómic.



FIG. 1/22. Sevy, P. (2017). *Paradox*. Philip Sevy. Autoedición.

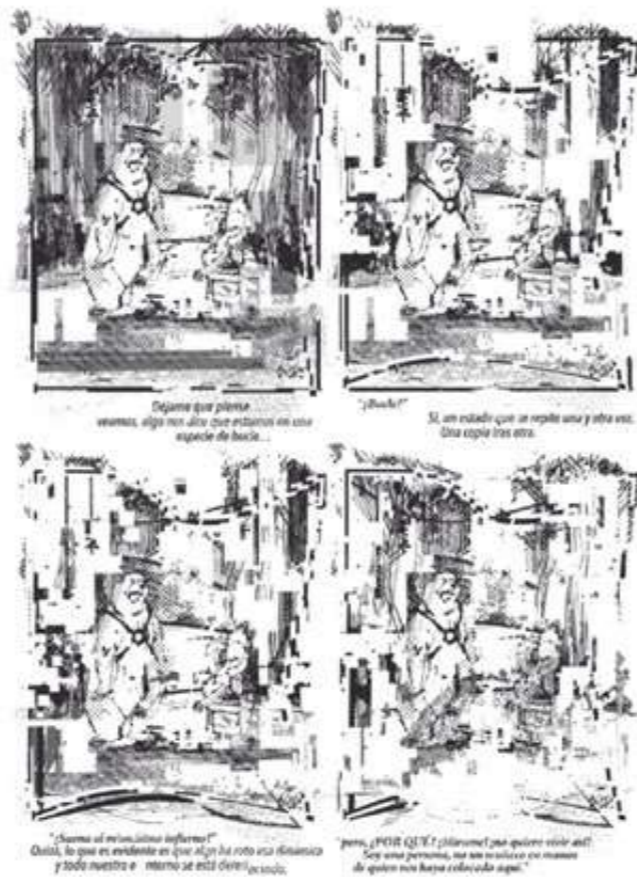


FIG. 1/21. Bustos, L. (2016). *Still Life*. Primera. Cuaderno de Historieta.

La pantalla y el software han cambiado la forma de ver y entender el cómic y han aportado la posibilidad de efectuar una interacción aún más compleja, ya que permiten ampliar, reducir, girar, mover, etc. Por ejemplo, en el cómic propuesto por McCloud podría usarse la rueda del ratón para moverse entre las viñetas o para descender por la historia «en un entorno digital, nada impide narrar una historia de 500 viñetas en vertical...» (2000, p. 223).

Ese cómic teórico de McCloud es actualmente una realidad: los conocidos como *webtoons*, cómics en formato digital y vertical que han obtenido gran popularidad en países asiáticos como Corea del Sur, Taiwán, Tailandia y Japón, pero que en los últimos años se han extendido a países occidentales. El aumento de usuarios en Internet y el consumo cultural digital ha establecido las condiciones para fomentar la plataforma de los *webtoons* y su producción (Jang y Song, 2017)

### 1.6.4.4 Interacción en el cómic.

La interactividad digital es la premisa de los videojuegos, que también se nutren de las paradojas y bucles para diseñar sus mecánicas. *Loop Hero* (2021), desarrollado por Four Quarters, basa su jugabilidad en un bucle infinito. La aventura gráfica *Twelve Minutes* (2021), desarrollado por Luis Antonio, propone un bucle de doce minutos que se reinicia al terminar.

El infinito está presente en la industria del videojuego, no solo por razones económicas (alargando la vida del videojuego todo lo posible), también juega a favor de la narrativa y la propia jugabilidad. Este tipo de aventuras gráficas están basadas en la toma de decisiones del jugador.

Podemos establecer un paralelismo con los cómics que nos permiten decidir el rumbo de lectura entre varias opciones, incluida la del infinito, con los videojuegos o con muchas series de libros de hiperficción explorativa, también conocidos como librojuegos.

Un claro ejemplo de esta interactividad dentro del mundo de la historieta es el de *Meanwhile* (2010) de Jason Shiga (FIG 1/23), uno de los muchos experimentos narrativos del autor, un cómic en el que mediante la toma de decisiones podemos acceder a 3.856 posibles historias.

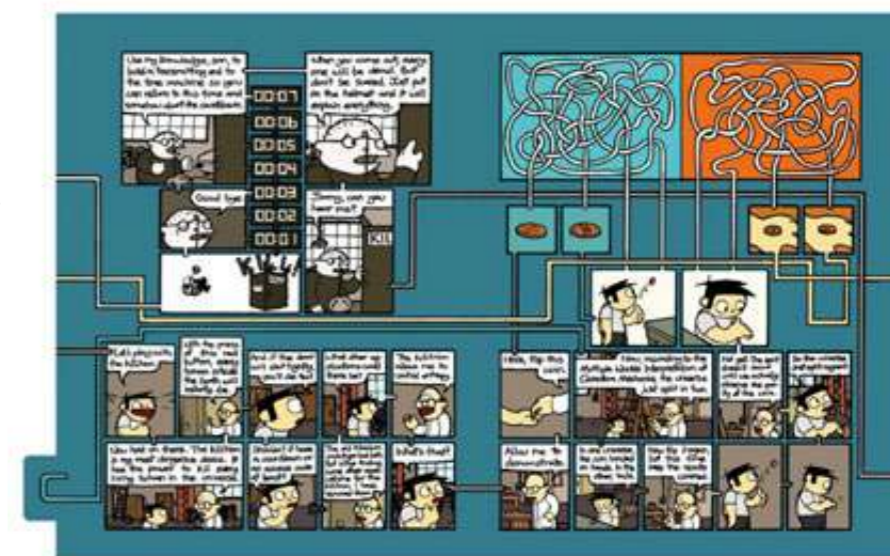


FIG. 1/23. Shiga, J. (2010) *Meanwhile*. Abrams. N° 1 edición.

El dibujante estadounidense Art Spiegelman, en su tira *A Day at the Circuits* (1975) (FIG 1/24) presenta «una tira recursiva de una sola página sobre el alcoholismo y la depresión en la que el lector sigue al personaje a través de múltiples caminos interminables» (Grishakova, Ryan y Kuskin, 2010).



FIG. 1/24. Spiegelman, A. (1975). *A Day at the Circuits*. Columbia, Columbia University Libraries Online Exhibitions.

En el caso de la tira de Jim Steranko *FROGS* (1973) (FIG 1/25), existe una total libertad a la hora de explorar, ya que requiere que el lector elija su propio patrón de lectura. Se trata de un experimento narrativo en el que el autor dispone 48 paneles de idéntico tamaño que cuentan una historia sin importar el orden en que se lean, de izquierda a derecha, de arriba a abajo, en diagonal, en círculos... en cualquier secuencia aleatoria que se decida. Como resultado, la historia cambia dependiendo de la lectura elegida. En estos dos ejemplos, tanto Spiegelman como Steranko, muestran el infinito como una posibilidad, leer en bucle o romper el mismo es decisión del lector.

Un experimento de narración no lineal, que puede leerse en quince direcciones diferentes que, o bien terminan en una viñeta central que obliga al lector a empezar de nuevo, o bien siguen en un bucle de lectura infinito, lo interesante de la propuesta es que invita al lector a elegir el flujo narrativo que desea seguir.

De la misma forma que en un videojuego o un libro de aventuras, el lector se ve obligado a participar activamente en la tira en lugar de seguirla pasivamente. Esta función permite al lector explorar el cómic sin necesidad de seguir el sentido de lectura convencional.

FIG. 1/25. Steranko, J. (1973) *FROGS*. Comixscene #3.

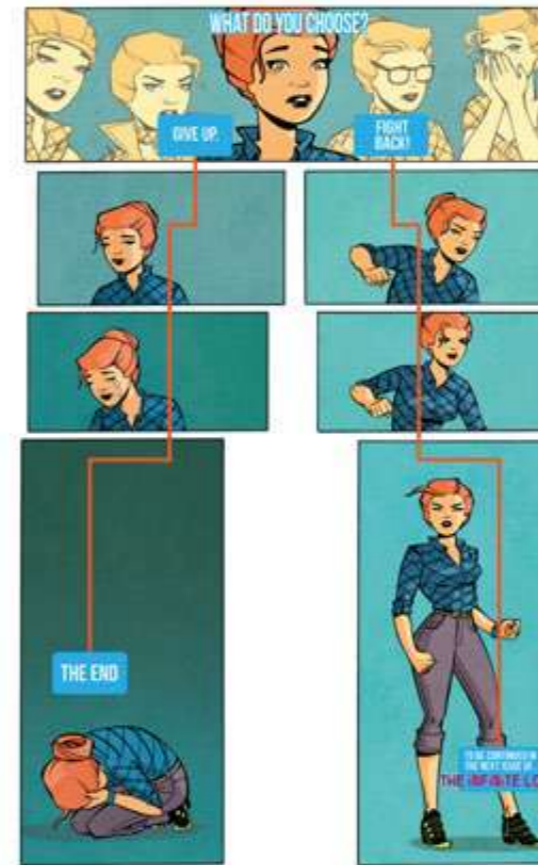


FIG. 1/26. Colinet, P. & Charretie, E. (2015). *The Infinite Loop*. Glénat Comics.

El cómic *The Infinite Loop* (2015), de Pierrick Colinet y Elsa Charretier (FIG 1/26), usa además de la estética, muchos elementos propios de los videojuegos como el uso frecuente de paneles de elección múltiple que obligan al lector a tomar decisiones de todo tipo. Su temática relacionada con las paradojas temporales provoca varias soluciones gráficas que van desde paneles metatextuales a diversos bucles representados mediante círculos o bandas de Moebius.

Los bucles y las paradojas son recursos que están aún por explotar dentro de un medio tan cambiante y lleno de posibilidades como es el cómic. Las nuevas tecnologías ofrecen grandes oportunidades para la expansión del medio, abriendo la posibilidad de «explorar todos los diseños posibles que ofrece este lienzo infinito» (McCloud, 2000: 222), incluido el propio infinito, junto a sus posibilidades formales y narrativas, ya sea dentro de la pantalla o de regreso al papel.

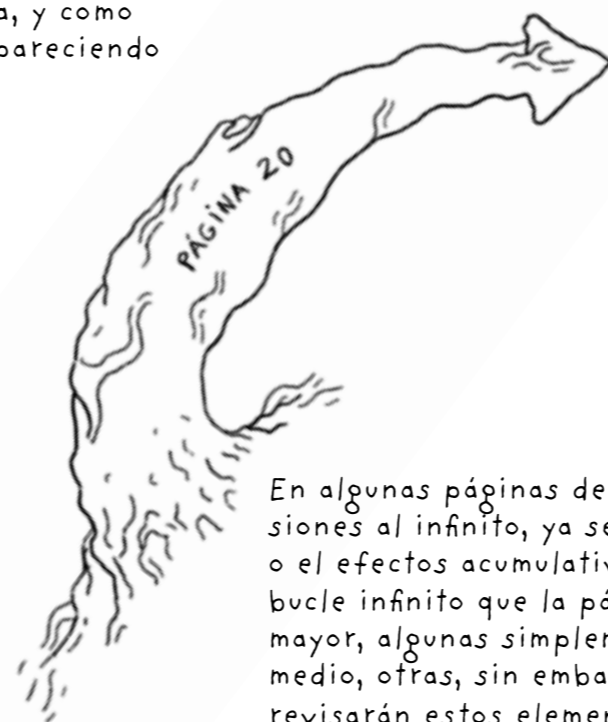
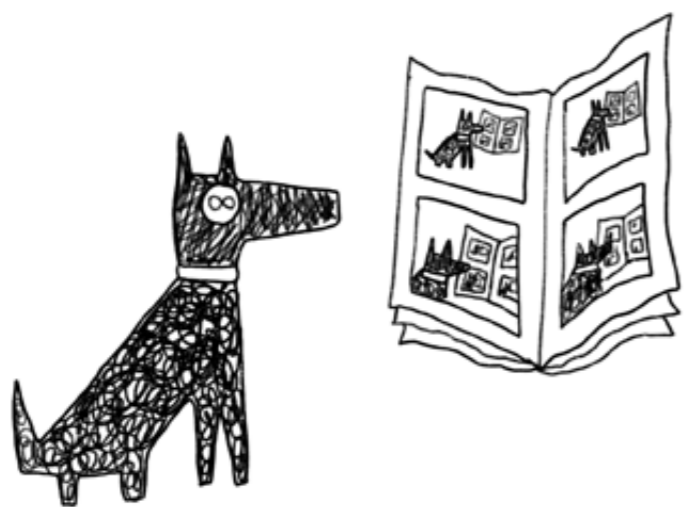


#### 1.6.4.5 Paradojas y narrativa

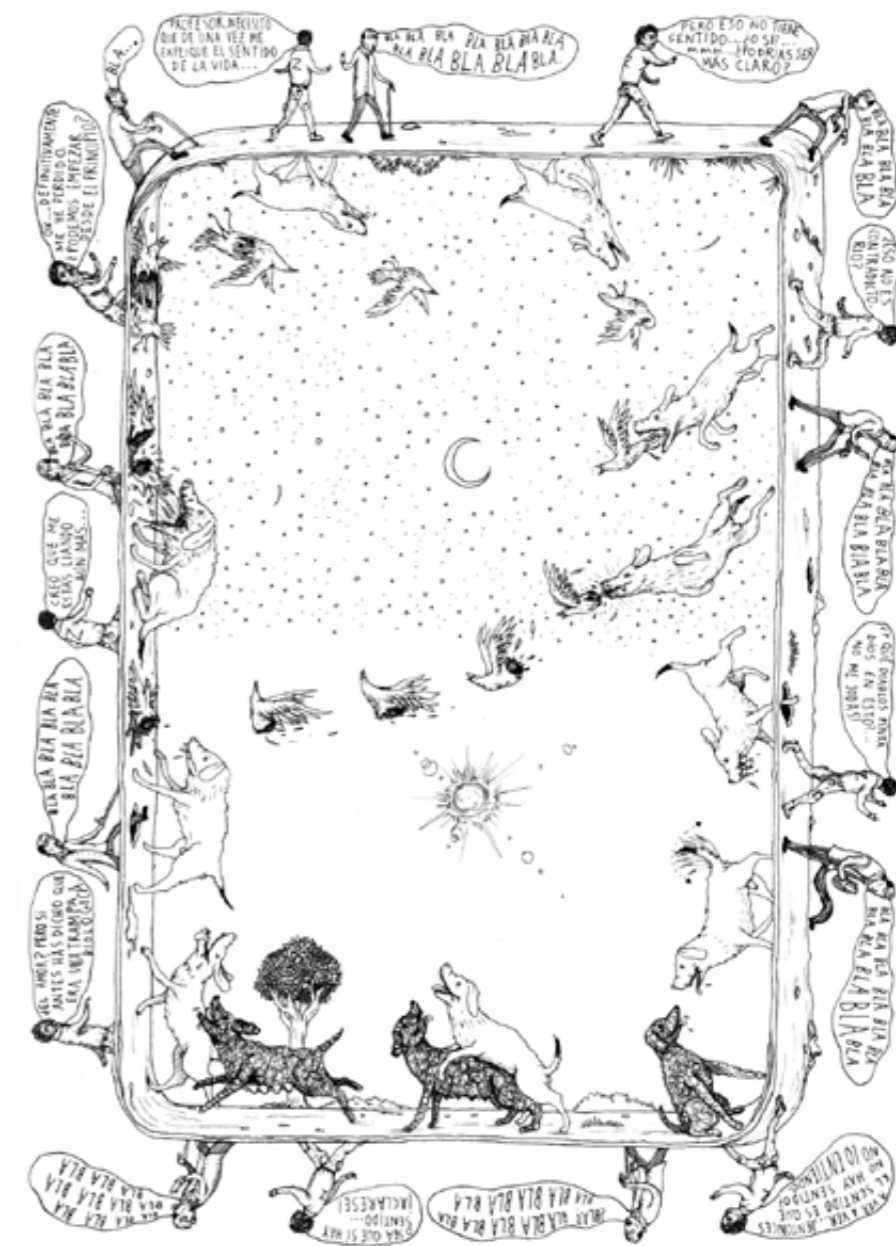
A lo largo de la historia del cómic han aparecido infinidad de juegos gráfico-narrativos que, conscientemente o no, han expandido un poco más los ya gigantescos límites que definen la concepción del medio. Ya sea mediante florituras puntuales dentro de una obra más convencional, o introduciendo nuevos códigos de lectura que afectan a su totalidad, este tipo de aportaciones amplían y enriquecen el lenguaje del cómic. Desde su nacimiento, el cómic no ha dejado de abrir posibilidades, de explorar maneras únicas de comunicar (Bordes, 2017).

Los bucles como la cinta de Moebius son una muestra de la gran capacidad del medio para asimilar nuevos códigos, sin embargo, el uso de estos elementos paradójicos usados como recursos gráfico-narrativos dentro del cómic parecen funcionar mejor de forma puntual que como parte principal y estructurante del cómic. Esto es debido a su naturaleza cerrada y repetitiva, algo que afecta directamente a la narrativa. Salvando algunas excepciones, como por ejemplo *Never After* (2015) de Michael Allred, Dan Slott, y Laura Allred, la mayoría de ejemplos que usan este tipo de aporías narrativas son breves y de carácter lúdico o experimental. La condición cíclica de estos elementos permite solo historias que compartan esa misma condición, razón por la que estos recursos gráfico-narrativos son relegados a meras curiosidades o usados de forma complementaria.

La tecnología podría abrir nuevas puertas que permitan liberar formas de narrar nunca vistas debido a que muchas limitaciones, como la del espacio físico, ya no son condicionantes dentro de una pantalla. Puede que en un futuro sea posible generar un cómic infinito gracias a la tecnología y a herramientas como la inteligencia artificial, algo parecido a lo que ya está sucediendo en algunos videojuegos como *No Man's Sky* (2016), desarrollado por Hello Games, que propone al usuario explorar mundos infinitos mediante el uso de la tecnología procedural. Por ahora, el infinito es más accesible como tema, y como sucede con los bucles y demás paradojas, es un tema excitante que seguirá apareciendo dentro de las infinitas posibilidades del cómic.



En algunas páginas del cómic que justifica esta tesis, se pueden apreciar diversas alusiones al infinito, ya sea mediante espirales, recorridos circulares, patrones repetitivos o el efectos acumulativos. Sin embargo, ninguna página representa mejor esta idea de bucle infinito que la página número 20 del cómic. La presencia de las paradojas es aún mayor, algunas simplemente visuales, que juegan con el formato y el propio lenguaje del medio, otras, sin embargo, afectan a la narrativa. Durante el análisis página a página, se revisarán estos elementos paradójicos más detenidamente.



### 1.6.5 CÓMICS Y VIDEOJUEGOS.

La relación actual entre videojuegos y cómics es puramente comercial. Muchos cómics acaban adaptados en videojuegos y viceversa, pero en la mayoría de estos casos los motivos están centrados en las ventas o bien, en ampliar el universo de una marca. El cine tiene esa misma relación con ambos medios. Es raro ver una relación cómic-videojuego centrada en el intercambio de códigos narrativos. Sin embargo, los cómics y los videojuegos tienen más en común de lo que puede sugerir esa relación comercial. Sus semejanzas se acentúan si viajamos al pasado de los videojuegos, donde el acceso a la tecnología de desarrollo de videojuegos aún no estaba tan avanzada como lo está actualmente, esa "desventaja" obligaba a los desarrolladores a crear recursos de todo tipo para poder transmitir situaciones complejas sin necesidad de un gran presupuesto o tecnología avanzada.

En esta cuna del videojuego, las cosas no eran tan fáciles. Narrar una historia requería de mucho ingenio y de tomar algunas herramientas de otros medios para construir una narrativa. Juegos como *La Aventura Original* (FIG 1/27), considerado como el primer videojuego de aventuras, nos mostraba un sencillo escenario con innumerables descripciones en texto para explicar lo que ocurría en pantalla. Incluso antes de este juego, la aventura conversacional ya nos introducía en mundos de ensueño, únicamente apoyándose en el texto para describir los lugares y situaciones que nos encontrábamos (Pascual, 2013). Una serie de capturas de pantalla de este videojuego mostradas en secuencia podrían formar una suerte de cómic. Imagen y texto en unión para contar una historia en la que, y es por esto por lo que se le considera un videojuego, también se le añade el factor interactivo. Scott McCloud habla de la importancia de la clausura y de la participación activa del lector en los cómics a través de ella. Podría considerarse que en todas las artes existe en mayor o menor grado ese tipo de interacción entre el espectador y la obra. No obstante, a pesar de la existencia de esta interacción en otros medios, la forma que tienen los videojuegos de hacer cómplice al jugador es destacable.



FIG. 1/27. Aventuras AD. (1989). *La Aventura Original*. Captura de pantalla.

El videojuego ha convertido al lector o espectador tradicional en un jugador que explora el texto de forma no lineal, y que no sólo debe interpretar una historia y atribuirle una serie de significados, sino que también es necesario que intervenga sobre la misma. Los mundos ficticiales que recrean los videojuegos a partir de la imagen sintética, donde las posibilidades de creación y representación van más allá de lo que se puede reproducir por medio de la imagen real, son cada vez más complejos y ofrecen mayores posibilidades de interacción (Fernández, 2011, p.1).

Los videojuegos esconden un lenguaje propio, representan un medio repleto de códigos que podrían ser de gran interés para el mundo cómic, como por ejemplo los videojuegos más antiguos o los de género *indie* o de bajo presupuesto, donde esos códigos de interés son más comunes. Un elemento muy susceptible para su aplicación dentro del lenguaje de la narrativa gráfica es el *Head Up Display*, también conocido como HUD (FIG 1/28), se trata de gráficos elaborados en dos dimensiones que forman parte de la interfaz gráfica de usuario y que dan información al jugador e incluyen aspectos como mapas, puntuaciones o informaciones sobre la situación del personaje (su estado de salud, la munición de que dispone, etc).

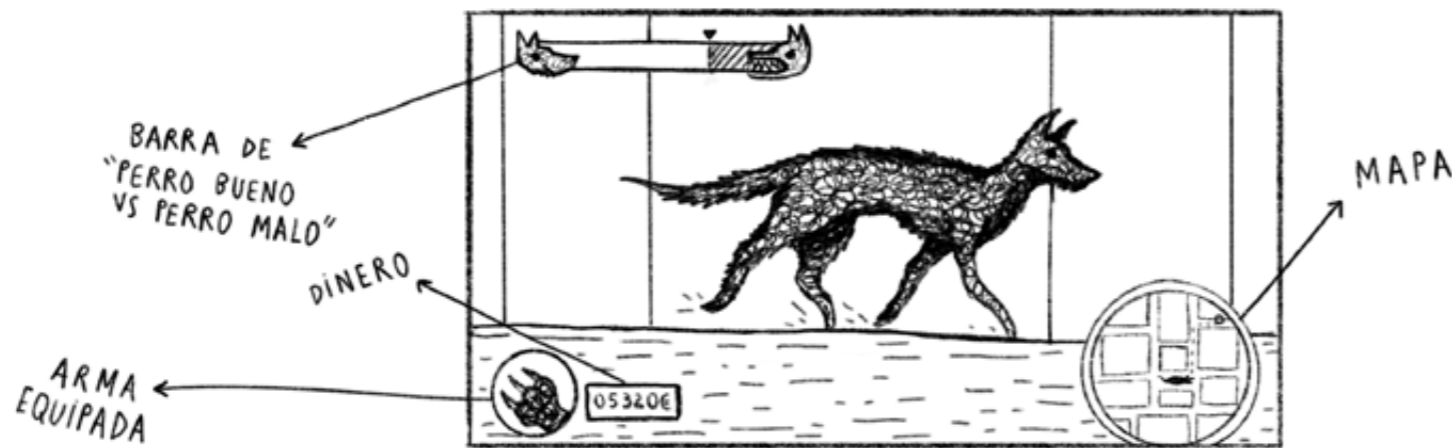


FIG. 1/28. Ubisoft Montreal. (2009). *Assassin's Creed II*. Captura de pantalla.



La cantidad de videojuegos que integran aspectos del cómic en su estética y/o en su estructura narrativa es muy amplia, esto nos hace pensar en esa posibilidad a la inversa, en una nueva mirada al mundo de los videojuegos en busca de elementos de interés, como el antes mencionado HUD. Los desarrolladores de videojuegos no dudan en usar el lenguaje del cómic para enriquecer sus obras.

En este tipo de interacción es evidente como, al margen de las grandes producciones y la búsqueda de beneficios, en el sector del videojuego se destina un lugar para la experimentación y la investigación de nuevas formas expresivas. En este caso, las distintas facetas del cómic son la fuente de inspiración para el equipo de producción que rinde así un tributo al mundo del cómic (Pestano y Sprecher y Trenta, 2010, p. 10).

Obviando muchos de los videojuegos japoneses, en los que la influencia del Manga está muy presente, muchos son los videojuegos que usan la estética del cómic, como por ejemplo el caso de *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (FIG 1/29), desarrollado por la filial EAD y realizado con la técnica del *cell shading*, una técnica que se usa en la animación 3D y que imita el dibujo a mano, y da resultados muy parecidos a los dibujos vistos en un cómic. Otro ejemplo notable de esa implementación de la estética gráfica del cómic en los videojuegos sería el de *MadWorld* (FIG 1/30), desarrollado por PlatinumGames, en el que el blanco y negro y el uso del color rojo para la sangre nos recuerda a cómics como *Sin City* (1991) de Frank Miller.

Son pocos los videojuegos que abordan la hibridación con el cómic usando algo más que su estética, algunos usan también el formato y muchos de los códigos narrativos del cómic. Uno de los más destacables sería el videojuego *Framed* (2014) (FIG 1/31), desarrollado por Loveshack Entertainment. Este curioso videojuego cuenta una historia policíaca de corte *noir* a través de una especie de paneles de cómic, el formato es idéntico al de una página de cómic convencional con la salvedad de que las viñetas están desordenadas, el jugador tendrá que ordenarlas para que el protagonista pueda interactuar con ellas. *Framed* nos muestra con su propuesta y jugabilidad que los cómics han sido siempre un pilar muy importante para el mundo de los videojuegos, y una muestra de que, en realidad, son dos medios con bastantes similitudes.

*Framed* es un videojuego relativamente reciente, como se ha dicho anteriormente, la relación entre cómic y videojuegos viene desde hace mucho tiempo, entre estos videojuegos más antiguos podemos encontrar casos como el de *Comix Zone* (1995) (FIG 1/32), en el que el protagonista, un dibujante de cómic, se ve atrapado dentro de su propia creación y debe ir avanzando de viñeta en viñeta derrotando enemigos para llegar al final de la página, los diálogos de los personajes aparecen dentro de globos de texto y las explosiones y golpes aparecen representados por las características onomatopeyas del cómic. Un ejemplo algo más reciente sería el de *XIII* (2003) (FIG 1/33), un videojuego de disparos en primera persona basado en la serie de cómics belga homónima del año 1984. Este videojuego intenta ser fiel a la estética de los cómics en los que está basado, con ello consigue transportar un lenguaje rico y lleno de posibilidades para los desarrolladores de videojuegos interesados en captar la esencia del cómic en sus obras, o incluso ir más allá y crear a partir de esas aportaciones un lenguaje más personal.



FIG. 1/29. Nintendo. (2003) *The Legend of Zelda: The Wind Waker*. EAD. Captura de pantalla.



FIG. 1/30. Platinum Games. (2008). *MadWorld*, Sega. Captura de pantalla.



FIG. 1/31. Loveshack Entertainment. (2014). *Framed*. Captura de pantalla.

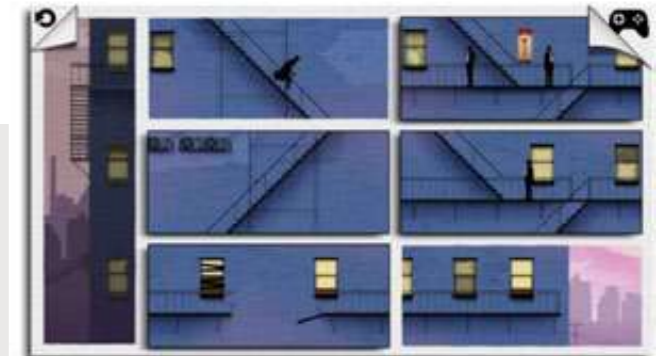


FIG. 1/32. Sega Technical Institute. (1995). *Comix Zone*. Sega. Captura de pantalla.



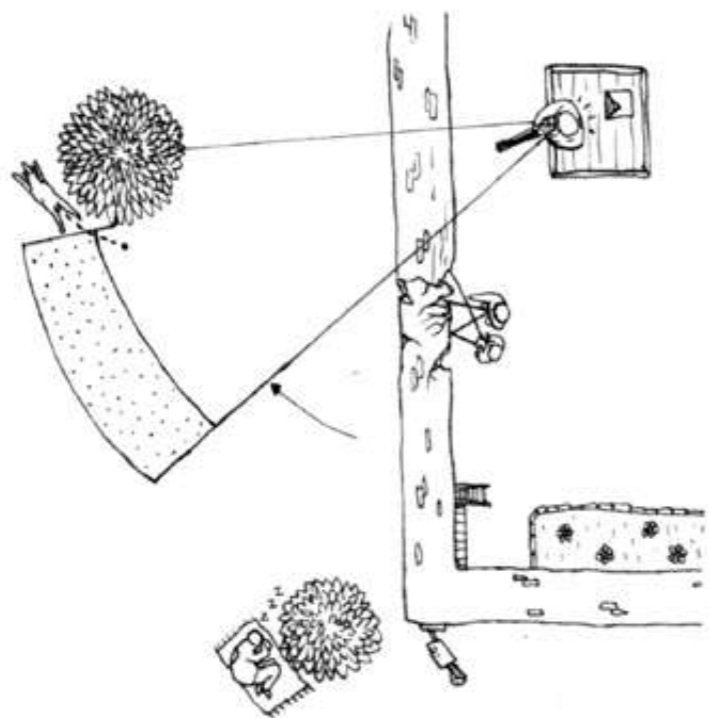
FIG. 1/33. Ubisoft. (2003). *XIII*. Captura de pantalla.



La idea de esta tesis sería hacer lo mismo que han hecho estos videojuegos pero a la inversa, es decir, usar los elementos característicos de ese medio y reinterpretarlos dentro del cómic.

Puede que, al igual que ha ocurrido con muchos de los recursos pertenecientes al lenguaje de la narrativa gráfica, esos elementos prestados lleguen a ser asimilados como propios dentro del medio. Por ejemplo, los conos de visión del videojuego *Commandos: Behind Enemy Lines* (1998), un recurso icónico de esa saga, han sido de gran utilidad para la creación de una de las páginas del cómic que protagoniza esta tesis. La adaptación de este recurso es una demostración de cómo el lenguaje de los videojuegos puede devolver el favor a los cómics en forma de nuevos códigos gráficos para su implementación en la página.

El cómic protagonista de esta tesis, es un ejemplo de como una gran variedad de recursos pueden llegar a convivir dentro de una misma obra, enriqueciéndola a nivel formal. Cada día se generan más y más recursos gráficos, no solo gracias a los avances tecnológicos, también existen en el pasado una inmensa cantidad de tesoros aún por explorar y adaptar...



## 1.7 REFERENTES VISUALES

En las siguientes páginas se muestran muchas de las obras y autores que han influido en la creación del cómic protagonista de esta investigación.

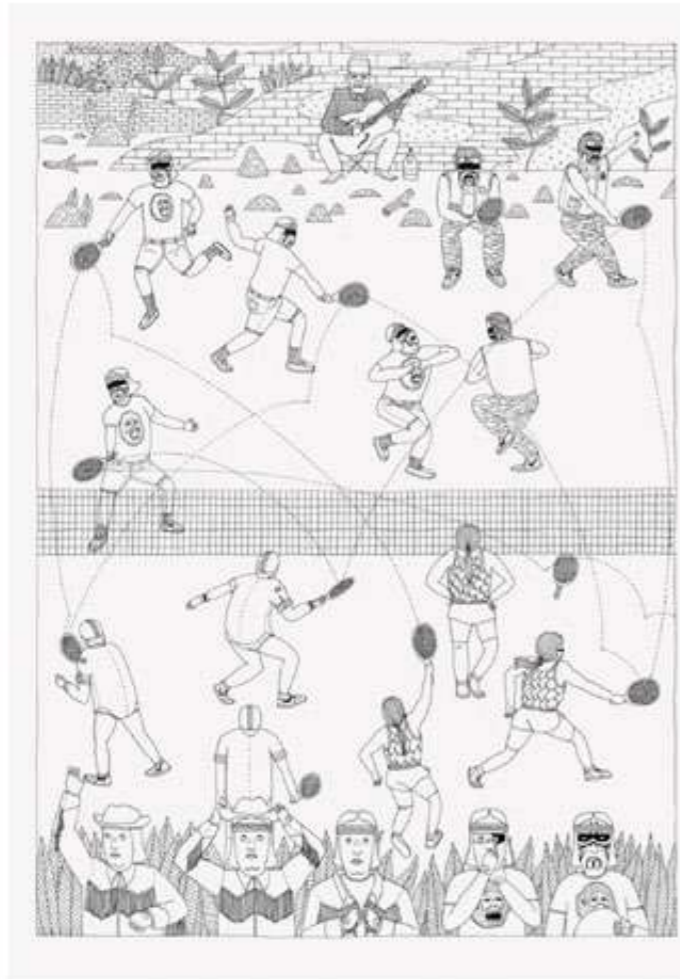


FIG. 1/34. Ja Ja Ja, J. (2014). *Culto Charles*. Fulgencio Pimentel.



FIG. 1/35. García Sanchez, S. (2018). *Alice in Wonderland*. The New York Times Book Review. AD: Matt Dorfmann.

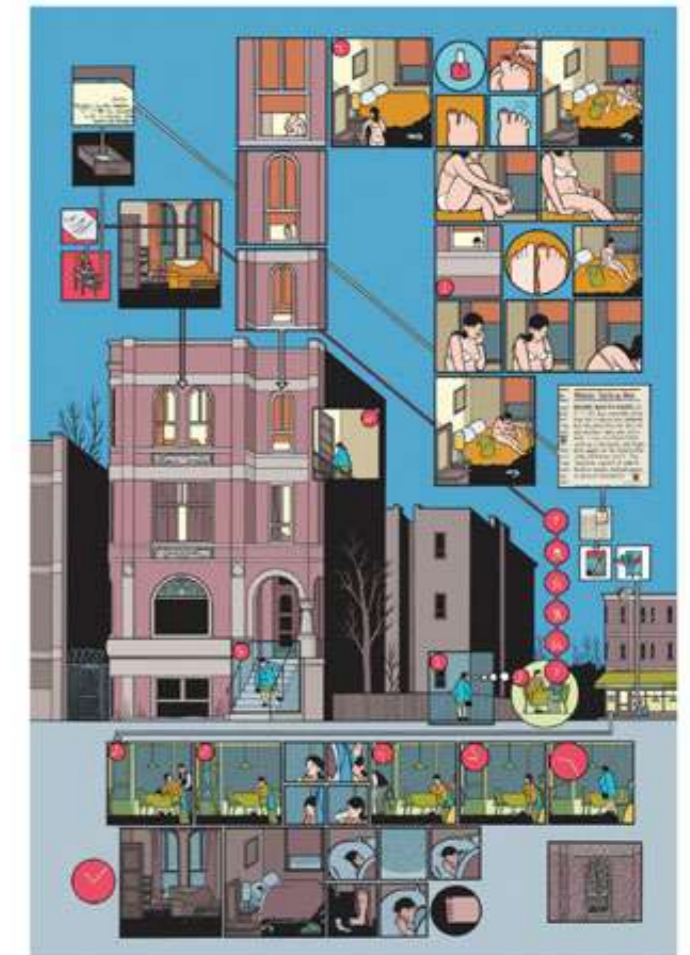


FIG. 1/36. Ware, C. (2012). *Building stories*. Nueva York: Pantheon Books.

El estilo visual en blanco y negro de la obra *Culto Charles* de José Ja Ja Ja. (FIG. 1/34). La complejidad gráfico-narrativa de la obra de Sergio García (FIG. 1/35). La relación de Chris Ware con la arquitectura y el uso de las flechas vectoriales. (FIG. 1/36)

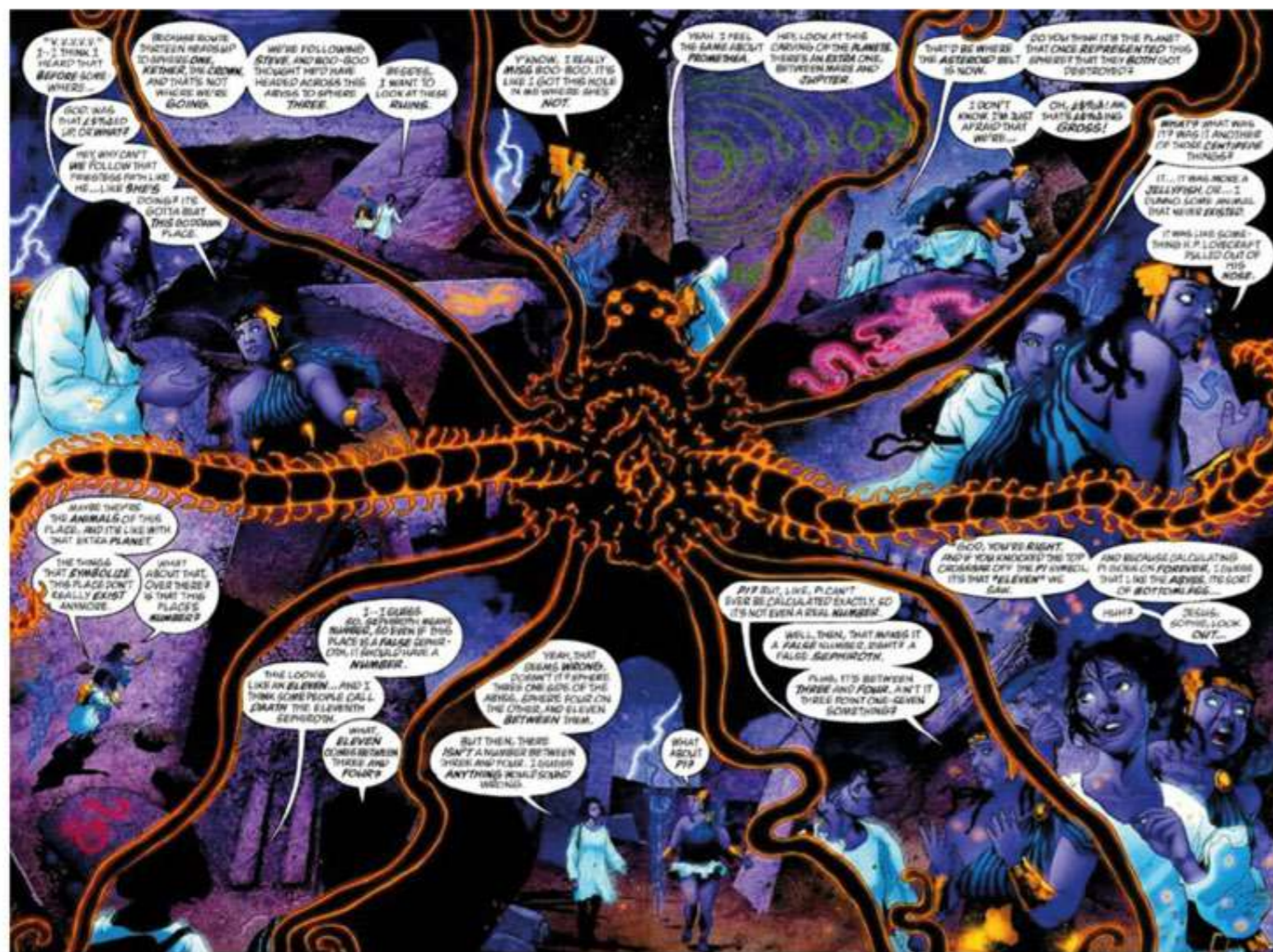


FIG. 1/37. Moore, A. & Williams, J. H. (2003) *Promethea*, vol. 2. *La tierra del padre*. Barcelona: Planeta DeAgostini. Doble página.

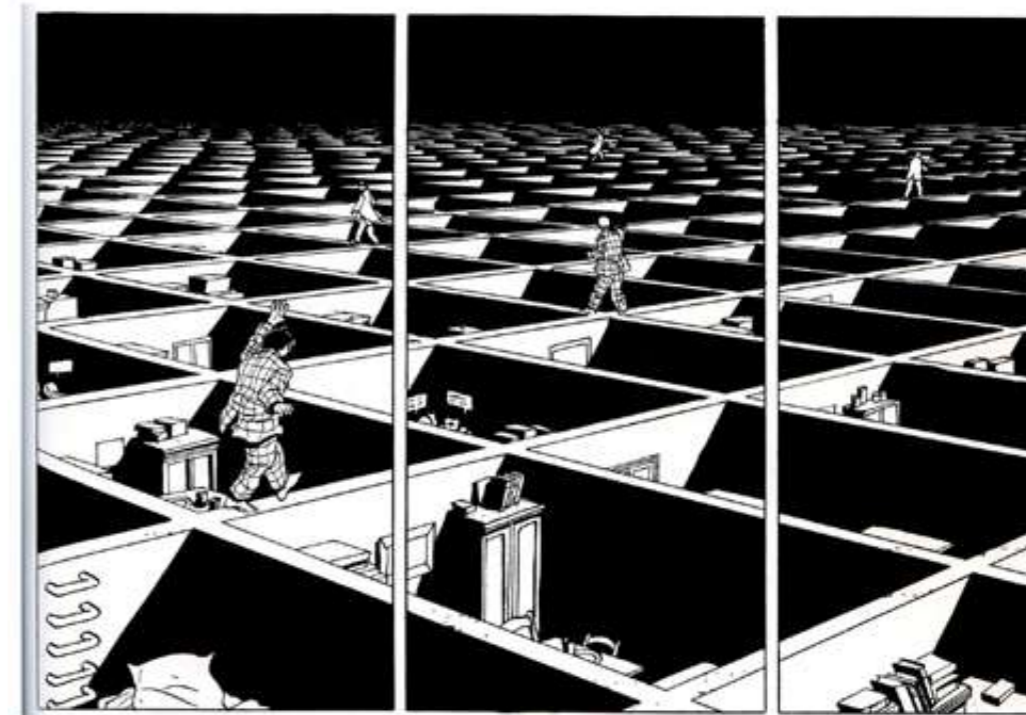


FIG. 1/38. Mathieu, M.-A. (1993). *Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves*. *Le Processus*. Paris: Delcourt.



FIG. 1/39. Kirchner, P. (2015). *The Bus*. Ninth Comic.

Las composiciones de página de obras como *Promethea* de J. H. Williams III (FIG. 1/37). Las paradojas y el uso de la metanarrativa de autores como Marc-Antoine Matheieu (FIG. 1/38) y Paul Kirchner (FIG. 1/39) así como la serie de *Nancy* de Ernie Bushmiller. (FIG. 1/40).



FIG. 1/40. Bushmiller, E. (1938). *Nancy o Nancy and Suggo*. United Feature Syndicate.





FIG. 1/41. Mazzucchelli, D. (2009). *Asterios Polyp*. Nueva York: Pantheon Books.



FIG. 1/42. Morrison, G. & Quitely, F. (2004). *We3*. ECC Ediciones.



El original uso de muchos recursos en *Asterios Polyp* David Mazzucchelli (FIG. 1/41). Los diferentes usos de la viñeta en la obra de *We3* de Frank Quitely (FIG. 1/42). Muchas de las propuestas narrativas de McKelvie en *Young Avengers* (FIG. 1/43).

Son solo unos cuantos ejemplos de la gran cantidad de autores y obras que han servido de motivación e inspiración para este trabajo.



FIG. 1/43. Gillen, K.; McKelvie, J.; Norton, M. & Wilson, M. (2013). *Young Avengers*, Vol.2, nº4. Doble página.

## CAPÍTULO II: ANÁLISIS

## 2.1 INTRODUCCIÓN A BLACK SHUCK

En el nivel narrativo, Black Shuck nos trae historias cruzadas dentro de un universo surrealista. Además, se trata de una historia dentro de una historia, por lo que la lectura puede tornarse caótica en ocasiones. Esto se debe al proceso de creación, donde la experimentación formal a la hora de crear los componentes narrativos prevalecía sobre la coherencia de la historia y también es la razón del carácter autoconclusivo de muchas páginas.

Se ha recurrido al surrealismo por razones prácticas. En un trabajo experimental la libertad narrativa y formal facilita la aplicación de muchos recursos. En definitiva, se ha tratado de no poner límites durante la creación del cómic, exceptuando los marcados por el tamaño del formato.

Existen una gran variedad de **personajes** dentro de la historia. Los caminos de estos personajes terminan por cruzarse en algún punto del cómic, dando lugar curiosas situaciones de causa y efecto típicas de las historias cruzadas. **El tono** elegido para la narración es el del humor negro, que impregna la historia de situaciones excesivas y violentas acorde al estilo de dibujo orgánico y bizarro.

De entre los personajes protagonistas destacan tres: **Milcaras, Patrick Beisman y el Hombre-Pájaro**. Alrededor de ellos encontramos varios personajes secundarios, algunos más relevantes que otros, como por ejemplo el **Detective Venas o Caramóvil**. Todos estos personajes vivirán una serie de extrañas aventuras a lo largo de todo el cómic, muchas de ellas resueltas en una sola página.

Por último, existe un último personaje, se trata del verdadero protagonista del cómic: **el perro negro**. Se trata de un can fantasmagórico perteneciente al folclore inglés conocido como Black Shuck, Old Shuck o simplemente Shuck. Como muchos de estos perros negros, se asociaba con presagios de muerte. Este personaje aparece prácticamente en todas las páginas, por lo general de forma pasiva, oculto en el entorno. En momentos puntuales aparece de forma activa en la historia, afectando a los demás. Se muestra como un personaje omnipresente, una especie de deidad que solo puede ver el lector y que en muchas ocasiones queda fuera de los códigos gráficos que estructuran la página, perteneciendo, como bien indica su primera aparición, a una realidad distinta a la del cómic.

A nivel formal, en este proyecto tienen tanta importancia los códigos gráficos que se han usado como los que se ha decidido evitar.

Eliminar casi por completo los recursos gráficos más esenciales que estructuran el cómic convencional ha supuesto una decisión fructífera para la búsqueda de nuevos elementos que se comentarán en el análisis.







## 2.2 SOBRE EL ANÁLISIS

Según Barral (2014), para poder analizar un cómic es «conveniente conocer en primer lugar el lenguaje y recursos expresivos que usa: su estructura (viñeta y secuencia) y sus componentes», los cuales divide en «componentes literarios, componentes icónicos y componentes narrativos».

En el análisis de esta obra trataremos en mayor medida los componentes narrativos (el montaje, recursos narrativos como *raccords*, cambio de espacio, cambio de tiempo, saltos en el tiempo, acciones simultáneas, etc) y los componentes icónicos (viñeta, tipos de planos, símbolos cinéticos, metáfora visuales, etc). También tendrá especial importancia el uso de los globos, los cuales tendrán un impacto narrativo considerable al ser tratados como elementos físicos, es decir, afectan al entorno y a los personajes. A este tipo de globos se les denominará globos físicos, y tendrán muchas variantes y ejemplos de sus diferentes implicaciones dentro del lenguaje del cómic.

Otra decisión que afectará a la mayoría de las páginas de este cómic es la de no usar marcos para las viñetas, lo cual implicará diversas soluciones gráficas.

El análisis de cada página se centrará exclusivamente en la búsqueda y disección de códigos gráficos y elementos de carácter experimental, es decir, nuevos recursos de interés para el cómic. Se obviarán otros muchos elementos gráficos por ser más comunes dentro de la narrativa gráfica en general y todo lo relacionado con la historia o el estilo.

También se tendrá en cuenta cómo afectan esos recursos a la totalidad de la obra. No solo se buscarán recursos narrativos concretos, algunos más generales como la composición y el tiempo también estarán presentes, ya que afectan al conjunto global de la obra en cuestión.

Cada página del cómic tendrá por lo general una sola página de análisis, existiendo algunas que puedan superar en extensión ese límite a causa de la complejidad del tema que trata o por la cantidad de elementos de interés que la componen.

Durante el análisis se usan diferentes códigos para ayudar al lector a la localización rápida de los elementos tratados durante el texto. Por lo general, el subrayado y el color supondrán los principales recursos auxiliares junto con el uso del dibujo y de las flechas vectoriales.

## 2.3 PÁGINA 1

Tanto la página 1 como la 2 y la 3 son una breve introducción a la historia. Durante todo el cómic, la ausencia del marco de las viñetas hace que el recurso de la multiplicación secuencial, tal como lo muestran Gasca y Gubern en su obra *El Discurso del Cómic* (1988), sea de gran utilidad a la hora de plasmar el movimiento a través de la página.

En este caso, el movimiento secuencial del pájaro nos permite trazar una ruta visual poco convencional, desafiando la dirección de lectura y provocando mediante la progresiva disminución del tamaño del ave el efecto de descenso picado en una vista cenital.

Los elementos secundarios como las nubes, el río, los árboles o la carretera ayudan al lector a seguir la ruta trazada por el pájaro, marcando los límites de un falso carril.

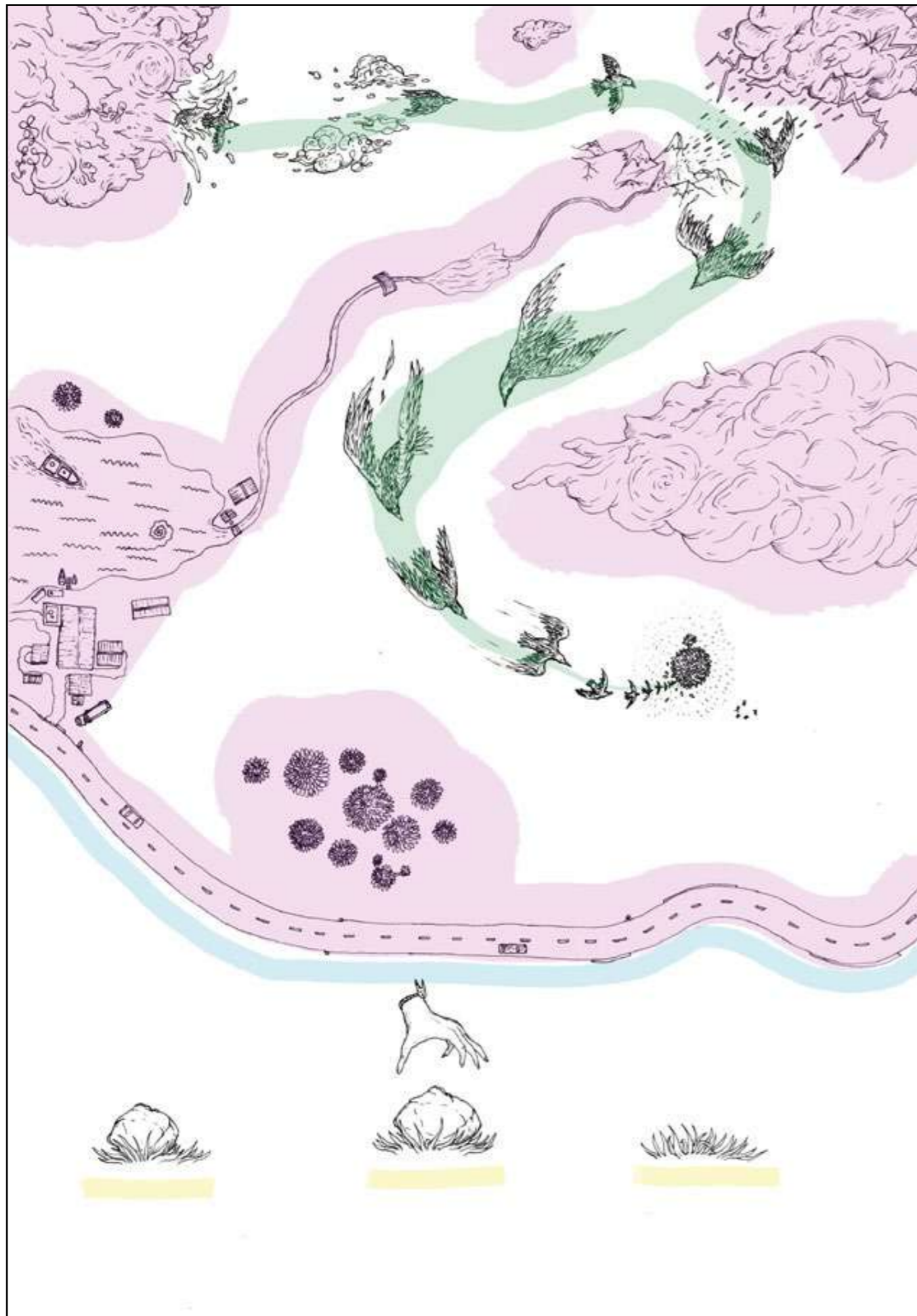
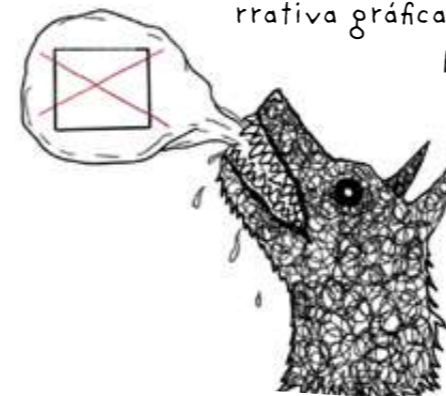
La carretera tiene la función de separar las escenas, creando en la página dos actos bien definidos, también saca al lector del punto de vista aéreo.

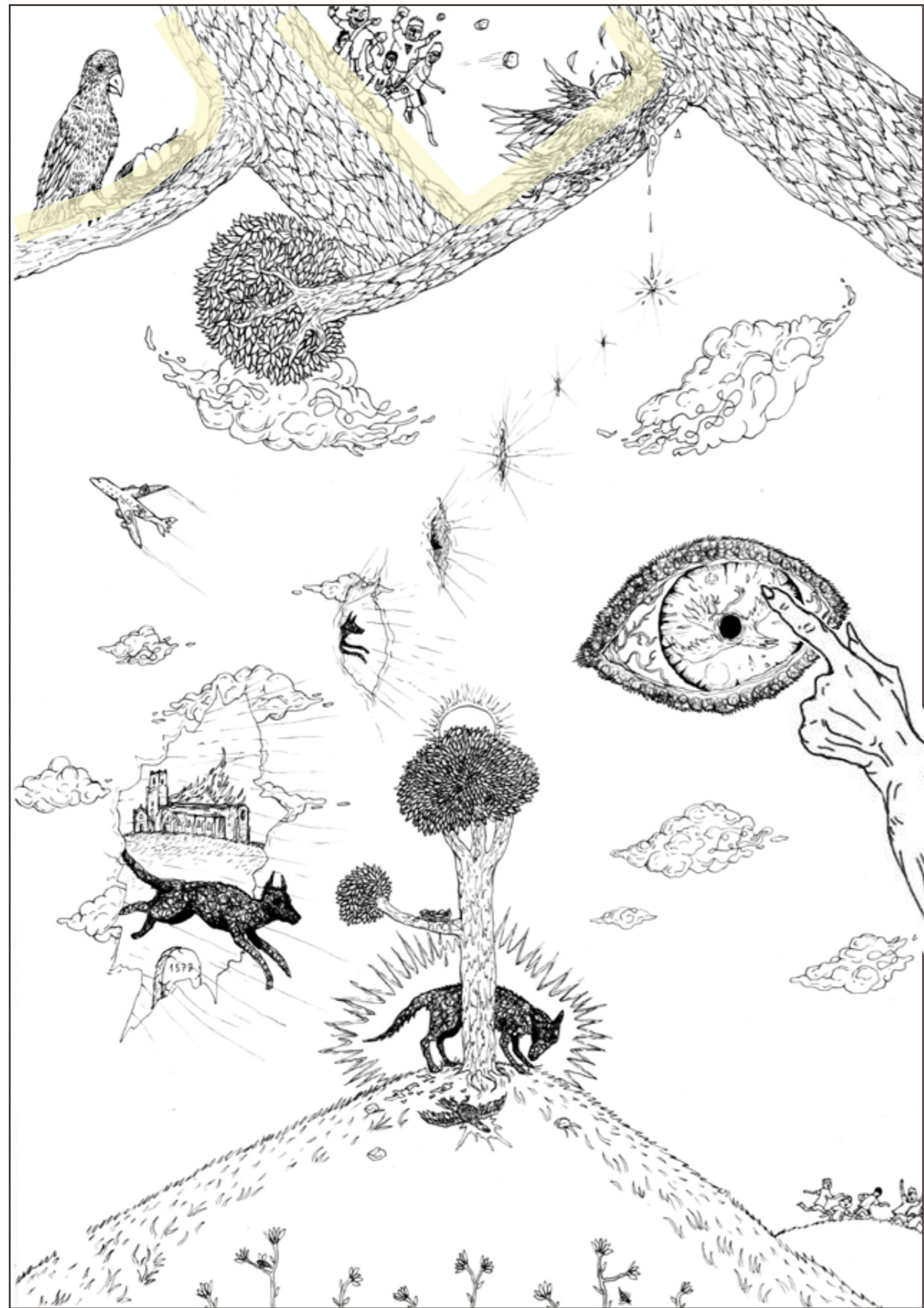


La segunda parte está formada por una secuencia de imágenes en las que se muestra la acción de recoger una piedra del suelo, es lo que Scott McCloud denomina una transición «acción-a-acción» en su libro *Understanding Comics: The invisible art* (1993).

Las tres imágenes que forman la secuencia de la mano y la piedra, son consideradas como viñetas aunque no exista el marco, ya que, a pesar de carecer de la función de cierre comúnmente ofrecida por los límites del marco, siguen contando con las demás funciones que Groensteen (1999) atribuye al marco de la viñeta: separativa, rítmica, estructurante, expresiva y lectora. La separación de las escenas sigue creando lo que se denomina como calle, el espacio entre viñetas.

La eliminación del marco de la viñeta es un recurso muy usado dentro de la narrativa gráfica. Existen múltiples formas usadas por los creadores de cómic para evitar su uso: desde el uso del entorno para enmarcar la imagen o gracias a la multiplicación en la página de personajes, objetos, o cualquier elemento que ayude al lector a identificar esa repetición como una secuencia.





## PÁGINA 2

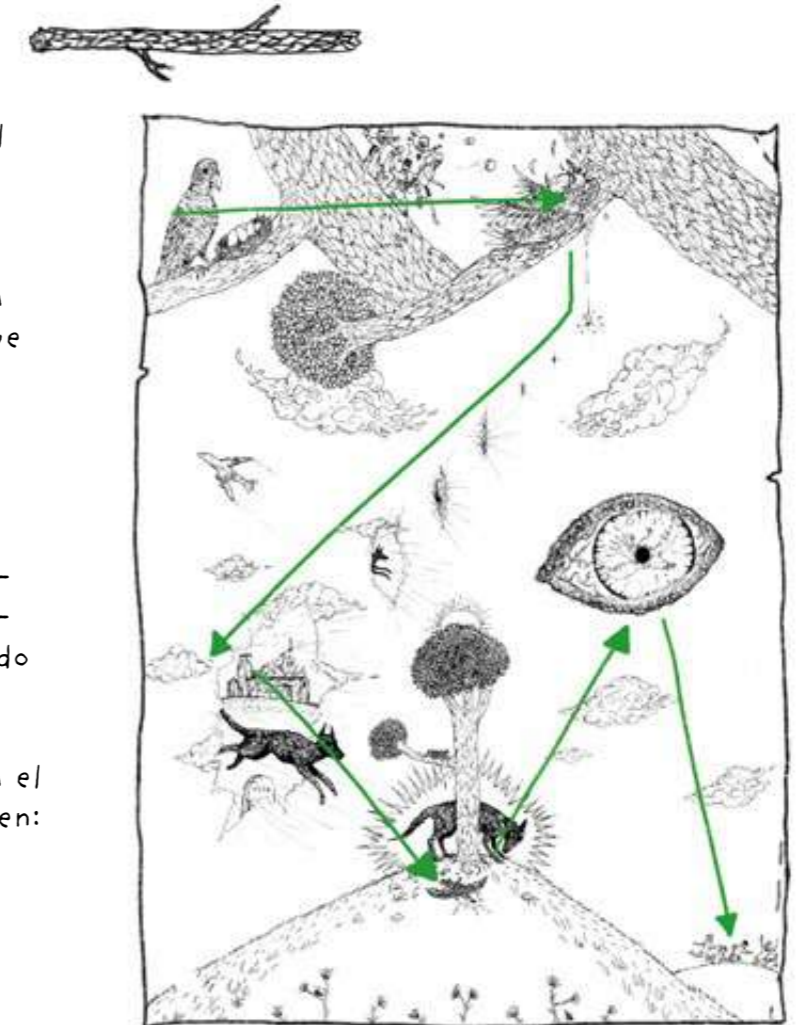
Al inicio de esta página, el árbol se transforma en una suerte de viñeta, su repetición y su posición ayudan a concebirlo como tal, también ayudan la repetición de elementos como el pájaro y el nido. El espacio cerrado que se forma entre los árboles crea dos viñetas, otorgando una función separativa al tronco del árbol.

La composición de la página queda marcada por una diagonal que cruza la página.

Esa diagonal está formada por una secuencia que representa la aparición de un portal por el que sale el perro negro.

La constante repetición de esa secuencia ayuda a remarcar la composición, funcionando como una especie de puntos suspensivos que guían al lector, y permiten bajar por la página omitiendo el ojo situado a la derecha.

El orden de lectura ideal sería el mostrado en la siguiente imagen:



El ojo como recurso narrativo es muy valioso para el cómic. Su expresividad es una herramienta muy útil usada ininidad de veces y de formas muy dispares (véase el tema Visión y puntos de vista en *El discurso del cómic* (1988) de Gasca y Gubern). El ojo también puede ser usado como una viñeta en su totalidad, y, como en el caso de esta página, puede tener una doble función: la de viñeta y la de recurso expresivo. El ojo de esta página muestra alrededor el pelaje negro que nos ayuda a identificarlo con el perro y su visión subjetiva. En la página 64 se desarrolla más detenidamente el tema del ojo-viñeta y sus posibilidades dentro de la narrativa gráfica.

## PÁGINA 3



Esta página muestra un repertorio de posibilidades relacionadas con los globos o bocadillos. Los globos son los recipientes simbólicos que encapsulan los diálogos de los personajes mostrados en la página, la procedencia se suele indicar mediante un rabo dirigido al emisor de la locución inscrita.

En este cómic, el globo tiene un gran protagonismo, no solo como contenedor de la locución inscrita, también forma parte de la estética del cómic y del entorno, ya que tiene presencia física e interactúa con la materia de los demás elementos.

De entre las muchas formas de representar la presencia física del globo en este cómic, la más común será la apariencia visceral del perigrana, dotado de venas y pliegues, como si se tratara de un órgano. Además, el rabo o delta del globo sale de la boca de los personajes, afectando físicamente a su expresión facial, como si vomitaran sus palabras. A lo largo del análisis, se mostrarán con detenimiento muchas variaciones y efectos de esa condición física del globo.

En esta página, vemos como un gran globo funciona como recuerdo o ensoñación, y a su vez, como narración de una historia. Por lo general, los "dream-balloon", como se denominan en inglés, plasman gráficamente las representaciones psíquicas de los sueños o pensamientos pero, por lo general, no suelen tener esa doble función.

El hecho de que el globo salga de la cabeza y no de su boca, nos da a entender que se trata de un recuerdo o visión, pero la información dada por el personaje esquelético nos indica que también estaba funcionando como narración del suceso. La corteza del árbol y la vegetación parece ser absorbida hacia el rabo del globo, como si éste fuera un vórtice. Ese pequeño detalle nos ayuda a seguir la dirección narrativa, y también funciona como metáfora de cómo se desvanece la visión tanto para el lector, como para el personaje que la está viviendo. El contenido dentro del globo está separado en diferentes momentos, y su tamaño y posición en la página es fundamental para que el lector participe en la experiencia de despertar de la ensoñación.

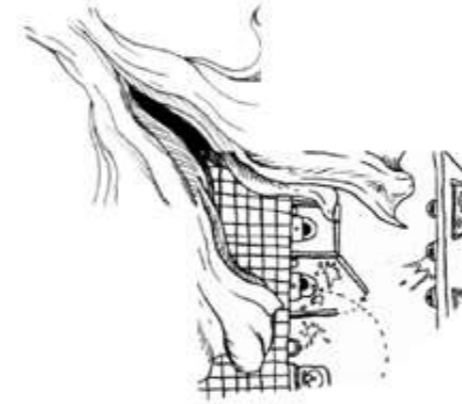
En esta página se muestran claramente otras dos funciones que serán recurrentes a lo largo del cómic: los globos agregados o interconectados y los globos en primer plano que tapan información de otros globos. Esta última función representa interrupciones o locuciones simultáneas.

La metamorfosis que sufre el último globo al llegar al límite de la página, en la esquina inferior derecha, se trata de un nexo con la esquina superior izquierda de la página siguiente. Ambas partes forman una cortina abriéndose y presentando la página como una obra de teatro. Esto marca el final del prólogo y el inicio de la historia principal, que es contada por el personaje de esta página en forma de visión, otra vez. Se podría decir que lo que resta de cómic está contado dentro de este último globo.

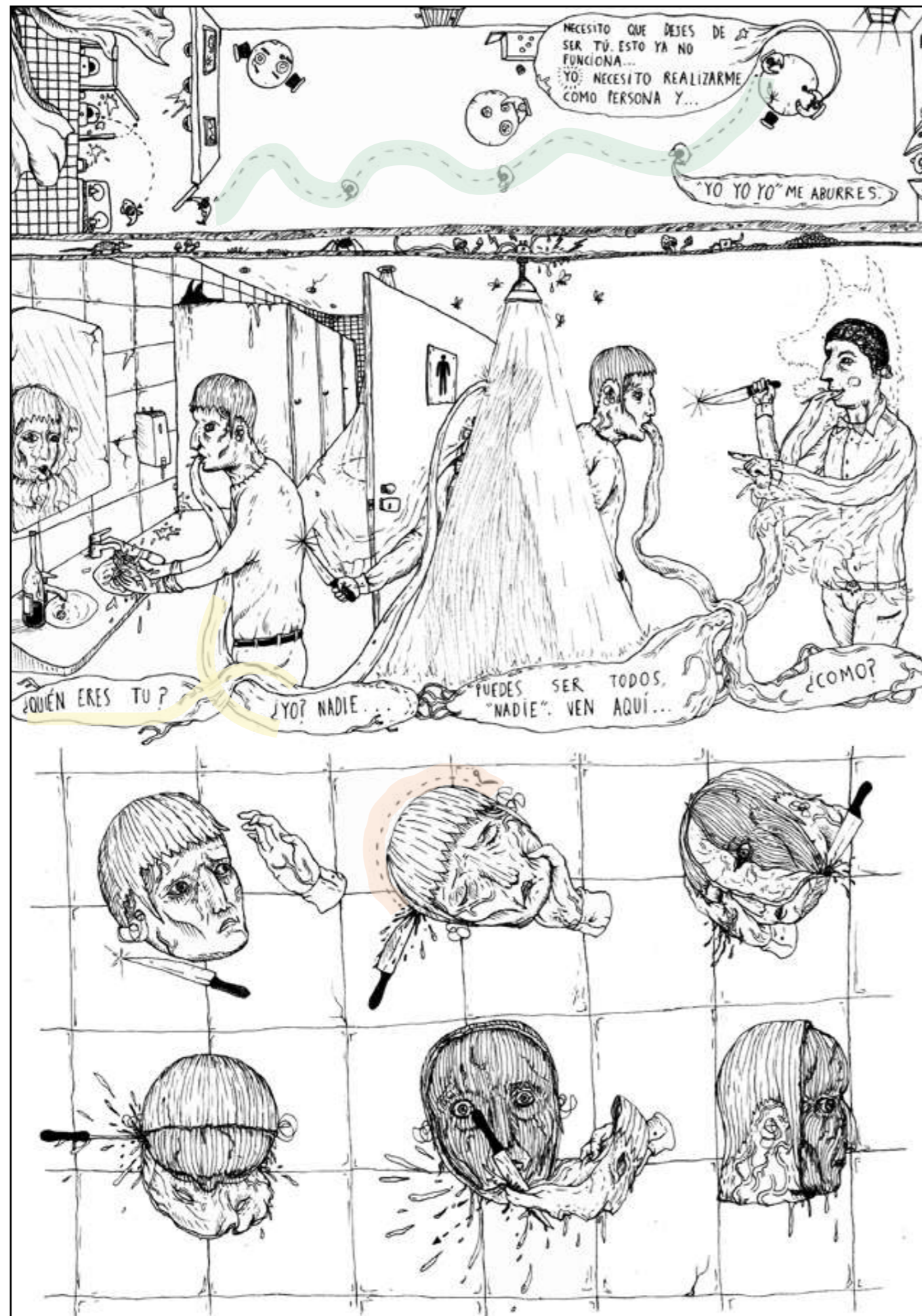


## PÁGINA 4

Esta página es el inicio de la historia central. Lo que se indica, como se ha mencionado, a través del telón abierto.



En la primera escena, vemos el movimiento de dos personajes. Uno va a lavarse las manos y el otro camina desde la mesa a los aseos. La dirección no coincide con el orden de lectura tradicional pero se asiste al lector mediante el dibujo trayecto. El lector empieza a leer la página de izquierda a derecha, pero como el inicio del acontecimiento está en la mesa, debe retroceder sobre sus pasos y leer de derecha a izquierda.

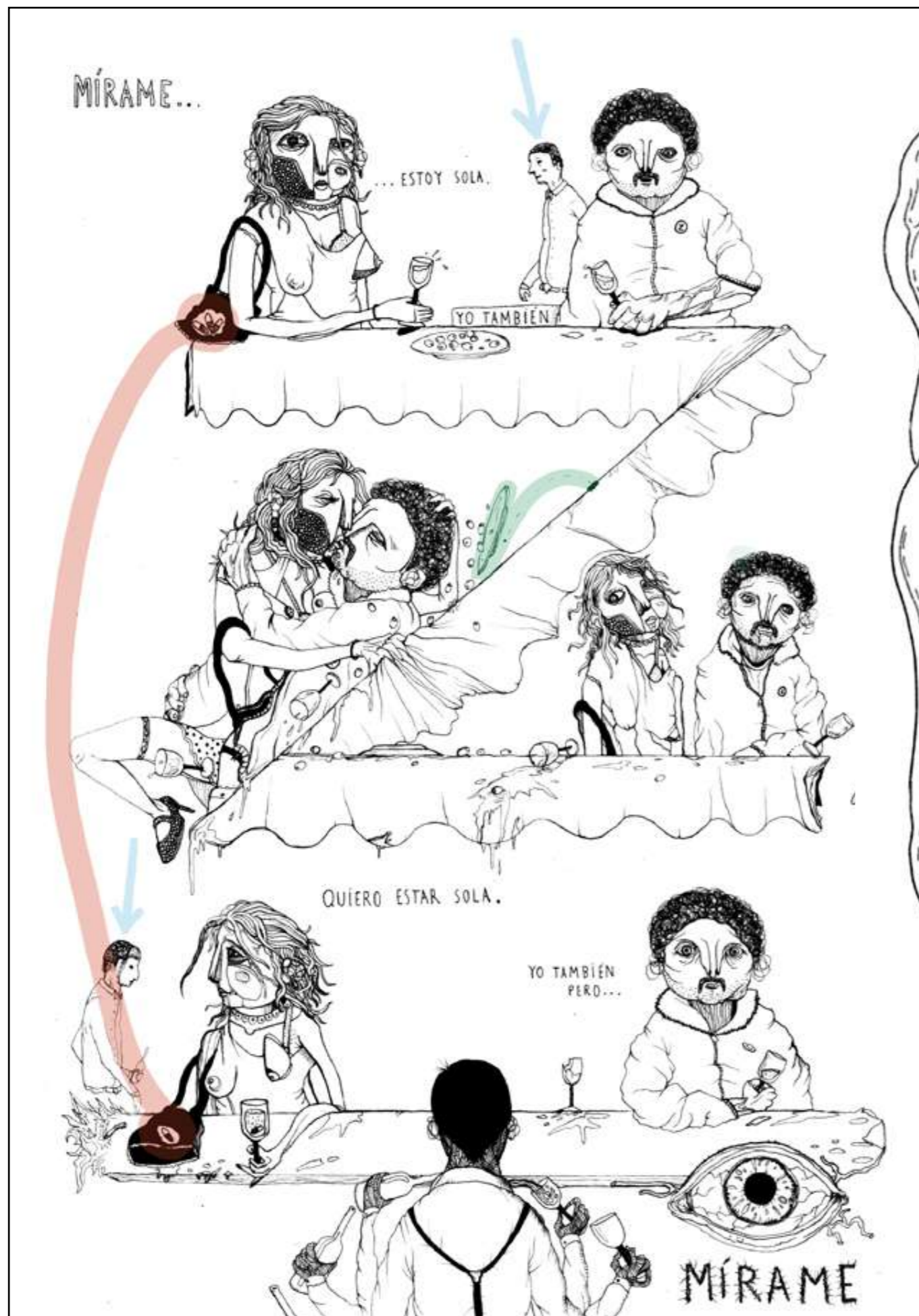


En la escena siguiente se abandona la vista aérea, y se presenta un diálogo entre los dos personajes que se encuentran en los aseos. Normalmente, en este tipo de diálogos se aplica la regla de lectura de izquierda a derecha y de arriba a abajo. Al estar los personajes situados en el espacio contrario al orden del diálogo, los globos deben cruzarse unos con otros para ocupar su lugar correspondiente. Se trata de un claro ejemplo de la corporalidad de los globos mencionada en la página anterior.

La escena se divide gracias al artificio del haz de luz, que sirve para cortar la banda en dos momentos. Además, permite crear un juego en el que el personaje que se lava las manos parece fundirse con el que sujeta el cuchillo, un recurso de intención simbólica.

Scott McCloud, en *Understanding Comics: The Invisible Art* (1993), sugiere que incluso los manuales de conducción o las instrucciones de seguridad de un avión pueden ser considerados cómics. Lo cierto es, que el lenguaje de los diagramas o de los manuales de instrucciones es propenso a la apropiación de recursos gráficos por parte del cómic. De hecho, no es raro pensar que ya ha sucedido a la inversa. A lo largo de este cómic se mostrarán varios ejemplos de cómo esos lenguajes pueden funcionar muy bien unidos: Líneas discontinuas, instrucciones de corte, números, flechas, descripciones, apartados, ampliaciones, etc.

En la última parte de la página, se aprecia ese lenguaje de manual de instrucciones, tanto en la colocación de las imágenes que forman la secuencia, como por lo que McCloud (1993) llama «transiciones momento-a-momento», en las que la clausura entre imágenes es muy pequeña, algo típico de los manuales de instrucciones que muestran paso-a-paso cómo formar o hacer una cosa determinada. Sin embargo, lo que más recuerda a este tipo de comunicación son las líneas discontinuas acompañadas del característico icono de corte representado por las tijeras y que coincide con una acción de corte en la historia.



## PÁGINA 5

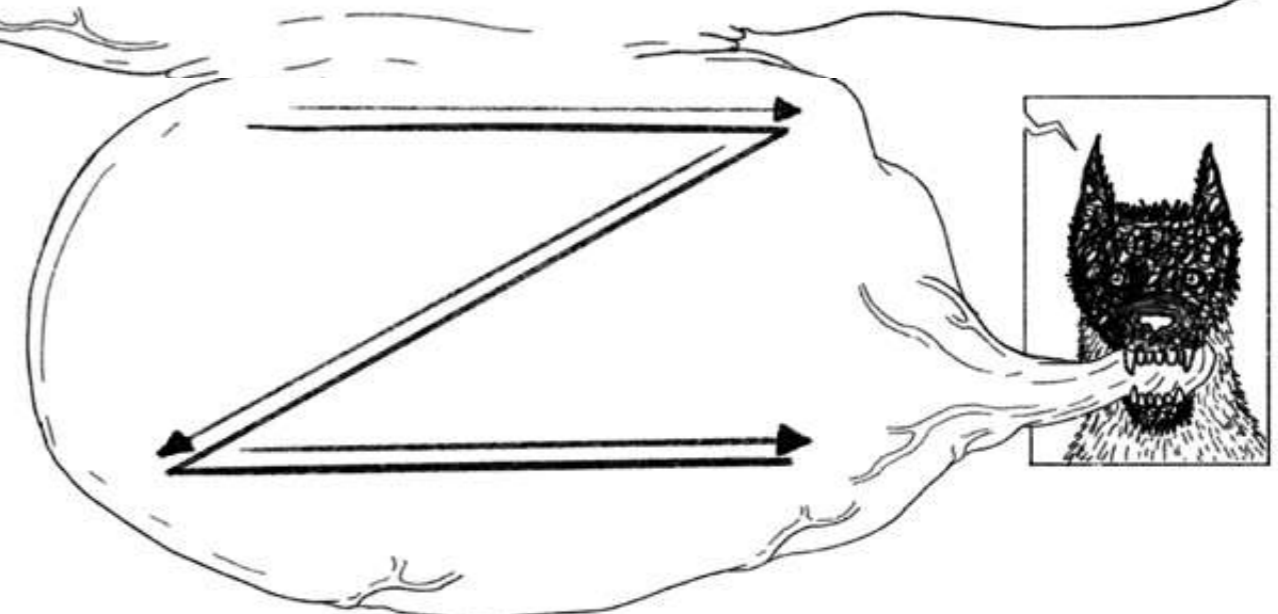
En esta página se prescinde del perigrana o línea delimitadora de las locuciones. También del delta que ayuda a identificar al locutor. Sin el rabillo, solo podemos relacionar al personaje con el texto mediante aproximación, por contexto o usando formas de personalización en la tipografía.

Se utiliza una rotulación diferente para las dos veces que aparece la palabra "mírame". Los diferentes estilos tipográficos añaden información adicional, en concreto una diferencia de tono. «El tratamiento gráfico de los textos literarios, que constituye el arte del lettering, puede aportar decisivas connotaciones al sentido del texto». (Gasca y Gubern, 1988, p. 319).

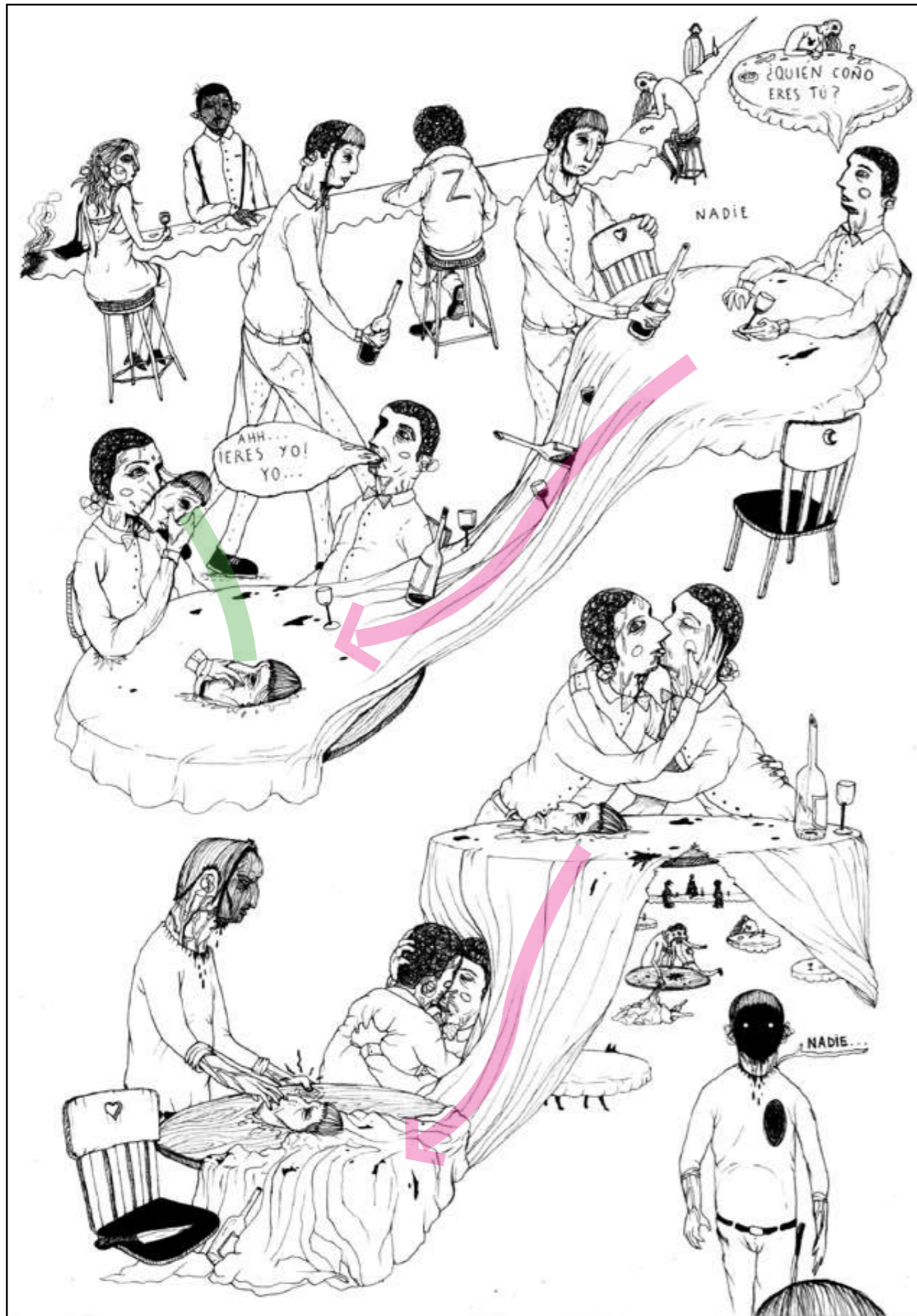
Lo más interesante de la página es su estructuración alrededor de la letra "Z", la cual tiene importancia en la historia de este cómic. Junto a la página 76, la cual está estructurada alrededor de la letra "A" y está cerca del final del cómic, adquiere un valor simbólico que juega con la idea de principio y fin a la inversa: de la Z a la A. En ambas páginas la dirección de lectura está apoyada por la dirección de escritura de la letra.

La representación física de la letra sirve de apoyo a los personajes y objetos. También hace la función de mesa alargada. Por ejemplo, en la diagonal de la "Z", vemos como el plato con aceitunas, que estaba apoyado en la recta superior de la letra cae debido al cambio de gravedad producido por el cambio de escena.

La página anterior y esta suceden simultáneamente. El personaje que se ve caminando detrás es el personaje de la página anterior en su camino a los aseos y luego volviendo con la cara robada. Otro agente que ayuda a la comprensión del tiempo son las píldoras en el bolso, que se ven gracias al recurso de los rayos X, muy utilizado en el cómic. Se sobreentiende que la mujer se ha tomado las píldoras.



## PÁGINA 6



La acción de caminar del protagonista de la página está representada mediante el recurso de la multiplicación de sus piernas. Este recurso, como forma de plasmar el movimiento, es muy común en los cómics y que recuerda al movimiento artístico futurista. Esta representación consiste en descomponer la imagen del elemento cuya movilidad desea expresarse con contornos múltiples y a veces en figuras que plasman, solapándose, las diferentes fases consecutivas de su acción física (Gasca y Gubern, 1988). Lo más común es que esos contornos múltiples estén difuminados o borrosos, dejando un contorno principal del que nacen los otros, o se usan símbolos cinéticos adyacentes a la figura en movimiento. En raras ocasiones, como en este caso, todos los contornos múltiples tienen la misma relevancia, no existiendo una descomposición en su forma.

La recurso cinético de las piernas contrasta con la escena en la que el personaje se quita la máscara. La acción de cómo se la quita y la deja sobre la mesa esta formada solamente por esos dos momentos: el inicio y el fin de dicha acción.

En la esquina superior derecha se puede ver una mesa que funciona también como perigrana del texto. La tela de la mesa cuelga en dirección al locutor haciendo la función de delta del bocadillo. Al igual que esa mesa tiene una doble función, la otra mesa también tiene una función adicional: la de elemento estructurante, multiplicándose por la página y haciendo de soporte e indicador de las acciones.

Los objetos sobre la mesa, y la condición de la misma, ayudan a percibir el tiempo entre acciones. En la primera transición entre mesa y mesa, vemos como ambos elementos se unen mediante la tela, y como este nexo arrastra consigo una secuencia de la botella y las copas vaciándose progresivamente como representación del tiempo entre una secuencia y la otra.

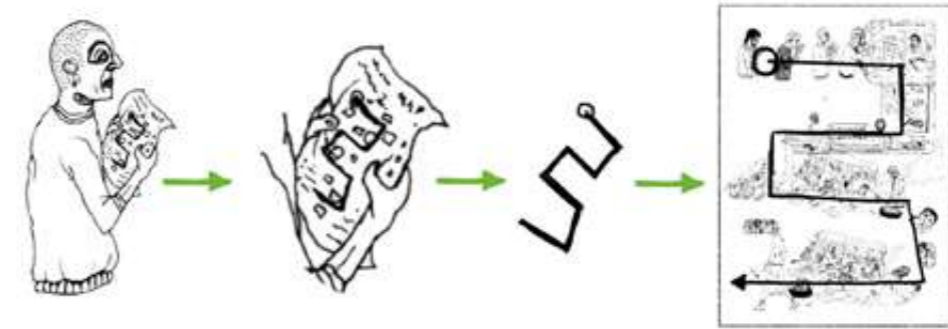
Los nexos entre las mesas nos invitan a seguir un recorrido particular en la página: en diagonal y de derecha a izquierda. Algo que ya haríamos simplemente para viajar de una escena a otra. La justificación de esos nexos es la de que, a través de la transición escena-a-escena, muestran algún tipo información que enriquece la lectura.

La tercera acción, representada por otra multiplicación de la mesa, funciona adicionalmente como marco de la última acción, en la que la visión de la escena se aleja para mostrar al personaje sin cara caminando hacia el espectador hasta salir del plano.

## PÁGINA 7

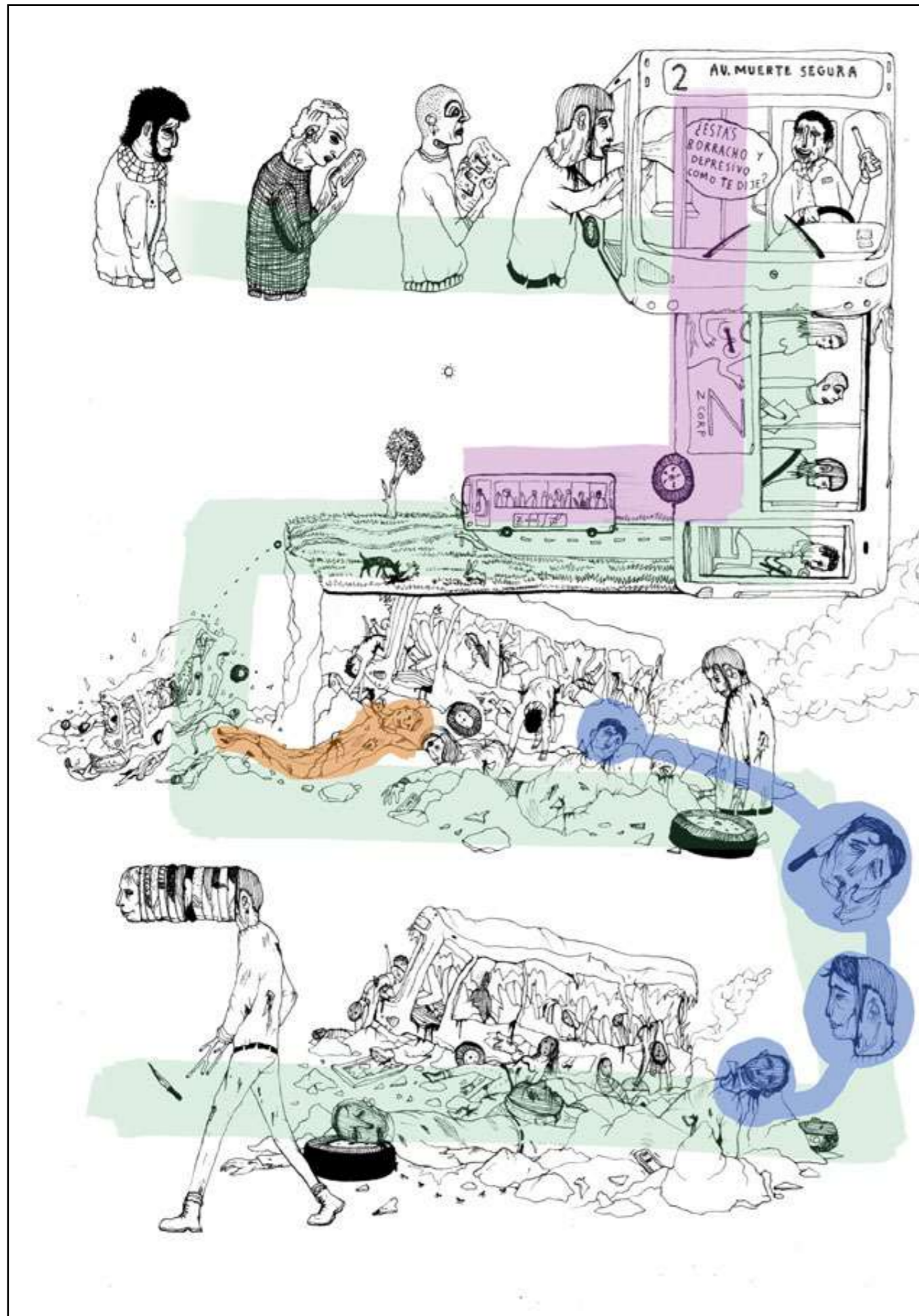
Acompañar la secuencialidad con el sentido de la mirada sin recurrir a flechas o viñetas numeradas fue un problema al que tuvieron que enfrentarse los pioneros del cómic. Ese problema fue solucionado siguiendo el siguiente razonamiento: el movimiento de las acciones mejora cuando sigue el sentido de lectura (Peeters, 1991).

Existen alternativas a las flechas o a las viñetas numeradas para guiar al lector por la página. Los senderos o la multiplicación secuencial, por ejemplo, ayudan al lector a seguir paso a paso el rastro por la página, incluso si la dirección de ese recorrido desafía al sentido de lectura. En esta página se usa un recurso adicional que sirve como guía al lector: un mapa que nos muestra el recorrido por la página. Se trata de un recurso inmersivo, es decir, está camuflado dentro del cómic, normalmente como un elemento decorativo o como parte del entorno.



La lectura del cómic experimental requiere de una atención extra por parte del lector. Fuera de los códigos convencionales que estructuran la página de cómic tradicional, el lector corre el riesgo de perderse si el recorrido desafía el sentido de lectura. Es importante guiarle mediante elementos gráficos que funcionen como pistas o señales que indiquen qué dirección seguir en cada momento. La parte frontal del autobús funciona como una señal de dirección. Sus tres primeras multiplicaciones forman juntas una "L" invertida que marca el cambio de sentido en la lectura. La lectura de izquierda a derecha regresa tras el accidente de autobús. En esta ocasión, es un personaje el que crea el nexo entre las dos escenas. Su cuerpo, debido al cambio de escala, aumenta de tamaño progresivamente hasta pasar de una escena a otra. Tras esa escena, la multiplicación de otro personaje dibuja una curva que nos lleva de nuevo a cambiar de dirección, terminando la página en el sentido de lectura prohibido.

El sentido de lectura de esta página se denomina bustrofedón, un sentido de lectura inusual dentro del cómic. Este antiguo sistema de escritura permite una "narración visual ininterrumpida, como una cadena recogida cuidadosamente y superpuesta en filas que solo se rompe cuando se acaba la página" (Del Rey, 2018, p. 244). Del bustrofedón y sus posibilidades se hablara más detenidamente a lo largo del cómic, ya que aparecerá de forma recurrente y de diversas formas.



# PÁGINA 8

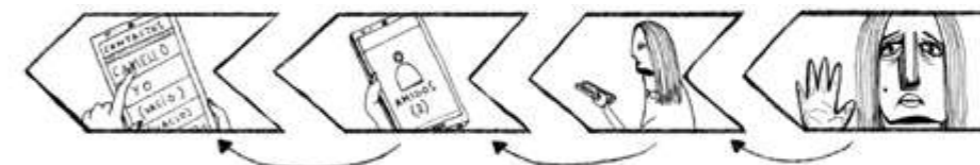


En resumen, esta página narra la historia de una joven que, de camino a su casa para alimentar a su pez, se detiene en un bar y se percata de su soledad al ver al personaje de muchos rostros, **Milcaras**, divirtiéndose con sus amigos. Decide llamar a su camello para paliar la soledad bajo la influencia de las drogas. Tras divertirse sola sin poder dejar de reír vuelve a su casa transcurrido un tiempo indeterminado. Al llegar ve que su pez ha muerto y aún así no puede dejar de sonreír.

La primera escena muestra a **Milcaras** en una mesa circular y rodeado de otros personajes. A la izquierda, un personaje tiene **la mano apoyada** en su pierna, algo que vemos mediante el recurso de la visión de rayos X, representado con la ayuda de la línea punteada o discontinua. El personaje situado a la derecha impregna con saliva el globo que proyecta de su boca. Este efecto se usará mucho a lo largo de este cómic para resaltar la corporalidad de los globos. El personaje situado debajo deja ver en su cabeza la palabra "envidia", una forma sencilla de plasmar esa emoción, aún cuando ese personaje finge no sentirla. Normalmente se suele recurrir a metáforas visuales o ideogramas estereotipados para mostrar emociones o pensamientos. En este caso, dado que se trata de un personaje secundario, se ha solucionado mediante el uso de la palabra escrita.

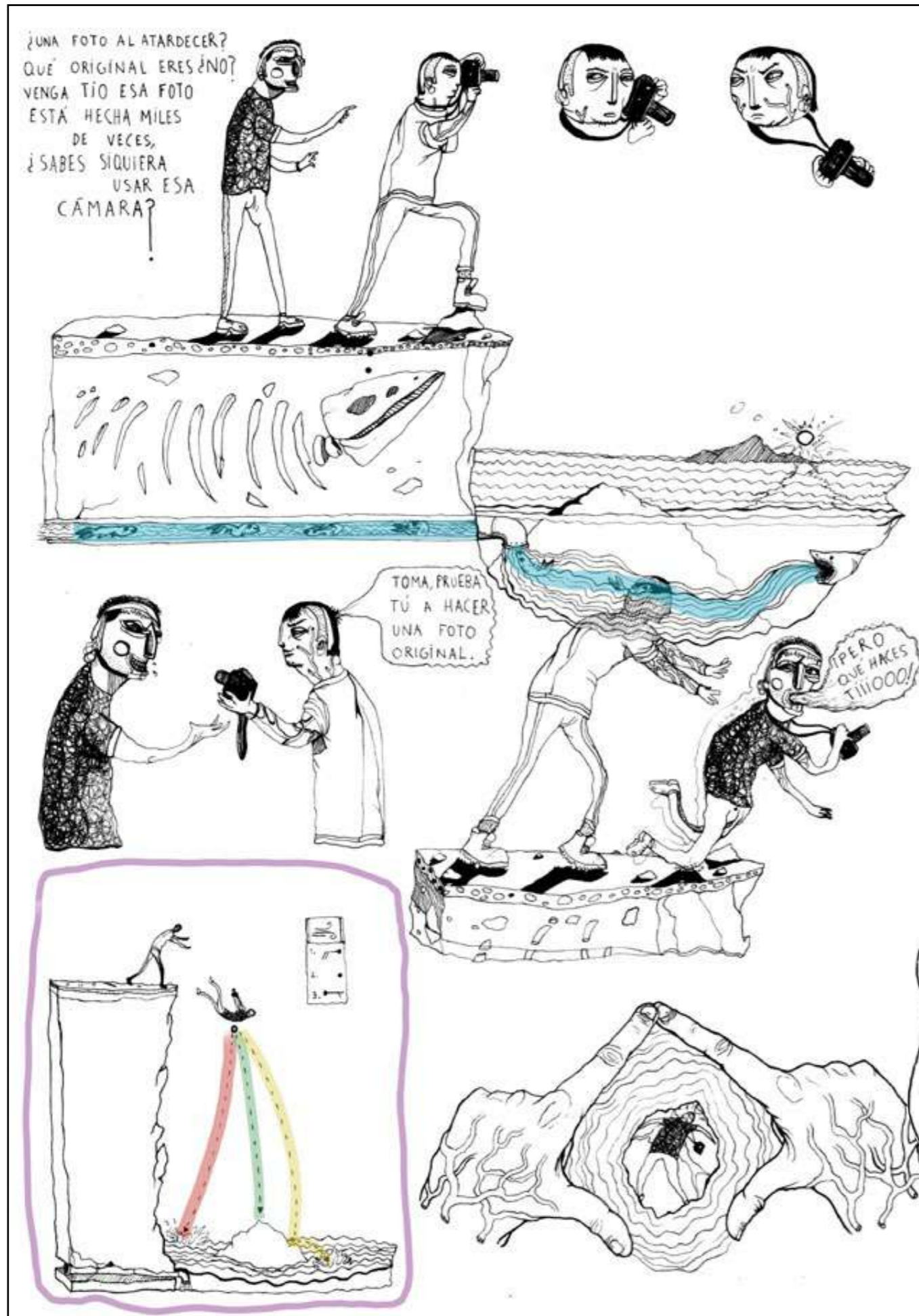
Este personaje también hace la función de túnel, el cual atraviesa **la protagonista** solapando la escena, provocando un efecto de simultaneidad entre las dos escenas que se repetirá en la parte inferior de la página. Al no usar marcos convencionales que separen las viñetas, surgen en ocasiones este tipo de interacciones entre espacios y momentos diferentes, ofreciendo un juego con muchas posibilidades dentro del cómic.

En esta página encontramos otro ejemplo de bustrofedón, consistente en alternar los sentidos (de izquierda a derecha y de derecha a izquierda) de una línea a otra. Este sistema está **señalizado con la flecha**, que indica que debemos seguir hacia abajo, y luego, con una viñeta alargada que separa los momentos mediante una serie de flechas acopladas, indicando que la dirección en este punto debe seguirse de derecha a izquierda.



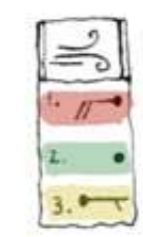
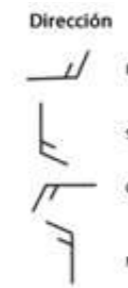
La última escena está contenida dentro de una casa-viñeta. Se trata de una forma de otorgar utilidad narrativa al marco de la viñeta. Los dos elementos arquitectónicos de esta página tienen una doble función: informativa y contenedora. La configuración de sección vertical de este tipo de estructuras suele atender a una concepción teatral, que convierte el edificio en escenografía, oscilando entre una verdadera sección y un efecto de rayos X (Bordes, 2017). Este tipo de viñetas arquitectónicas aparecerán en páginas posteriores y de múltiples formas, ejemplificando su gran capacidad a la hora de sustituir a la clásica viñeta.

# PÁGINA 9



El pez muerto de la página anterior sale por una tubería y va directo a la boca de un tiburón. Esa escena solapa a otra escena que está más abajo, creando un juego basado en la interacción, parecido al de la página anterior.

○ Calma	○ de más de 22 a 27 nudos
○ de 1 a 2 nudos	○ de más de 27 a 32 nudos
○ de más de 2 a 7 nudos	○ de más de 32 a 37 nudos
○ de más de 7 a 12 nudos	○ de más de 37 a 42 nudos
○ de más de 12 a 17 nudos	○ de más de 42 a 47 nudos
○ de más de 17 a 22 nudos	○ de más de 47 a 52 nudos



Lo más interesante de esta página es la escena de la caída por el acantilado. El futuro recorrido del personaje en caída está señalado por líneas discontinuas, elementos gráficos recurrentes para transmitir movimiento.

La escena recuerda a la caída al mar de *Popeye* (1932) (FIG. 2/1), solo que en este caso las líneas muestran el movimiento que recorrerá el personaje y no el que ha recorrido. Además, no solo se presenta una línea para mostrar ese futuro recorrido, si no que se muestran tres posibles recorridos. Esas posibilidades de aterrizaje están determinadas por la fuerza del viento, el cual se mide en nudos. Al lado de la escena, se muestra una tabla en la que cada número hace referencia a una línea de caída. A la derecha de cada número aparece la fuerza y dirección del viento necesarios para que suceda cada posibilidad, representados a través del sistema conocido como "de barbas y banderas". Lo específico y complejo del recurso hace difícil su comprensión para la mayoría de lectores. No obstante, no afecta a la resolución de la historia, y queda como algo anecdótico.

Este es un ejemplo de cómo los códigos gráficos pertenecientes a otros ámbitos son factibles para su apropiación por parte del cómic. No se trata solo del valor estético que estos recursos pueden aportar al medio, también es determinante su función narrativa, ya que pueden ofrecer vías alternativas de comunicación o transmitir situaciones en las que los recursos tradicionales del cómic se sientan más limitados.

La página termina con la visión subjetiva del protagonista, que usa sus manos para encuadrar la última escena que revela cuál ha sido finalmente el recorrido trazado durante la caída del otro personaje. Las manos crean una especie de marco funcional de la viñeta que contiene la escena en su interior.

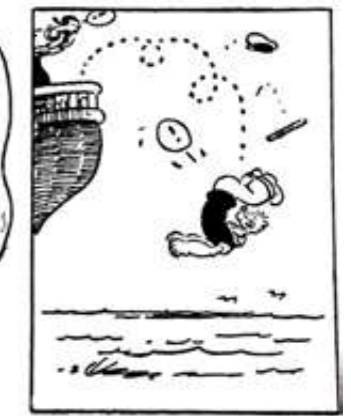


FIG. 2/1. Segar, E. C. (1932). *Popeye*. King Features Syndicate.



# PÁGINA 10

## Rutina.

Esta página está formada por dos partes: una parte representa un bucle compuesto por diferentes acciones rutinarias y la otra parte es la ruptura de ese ciclo.

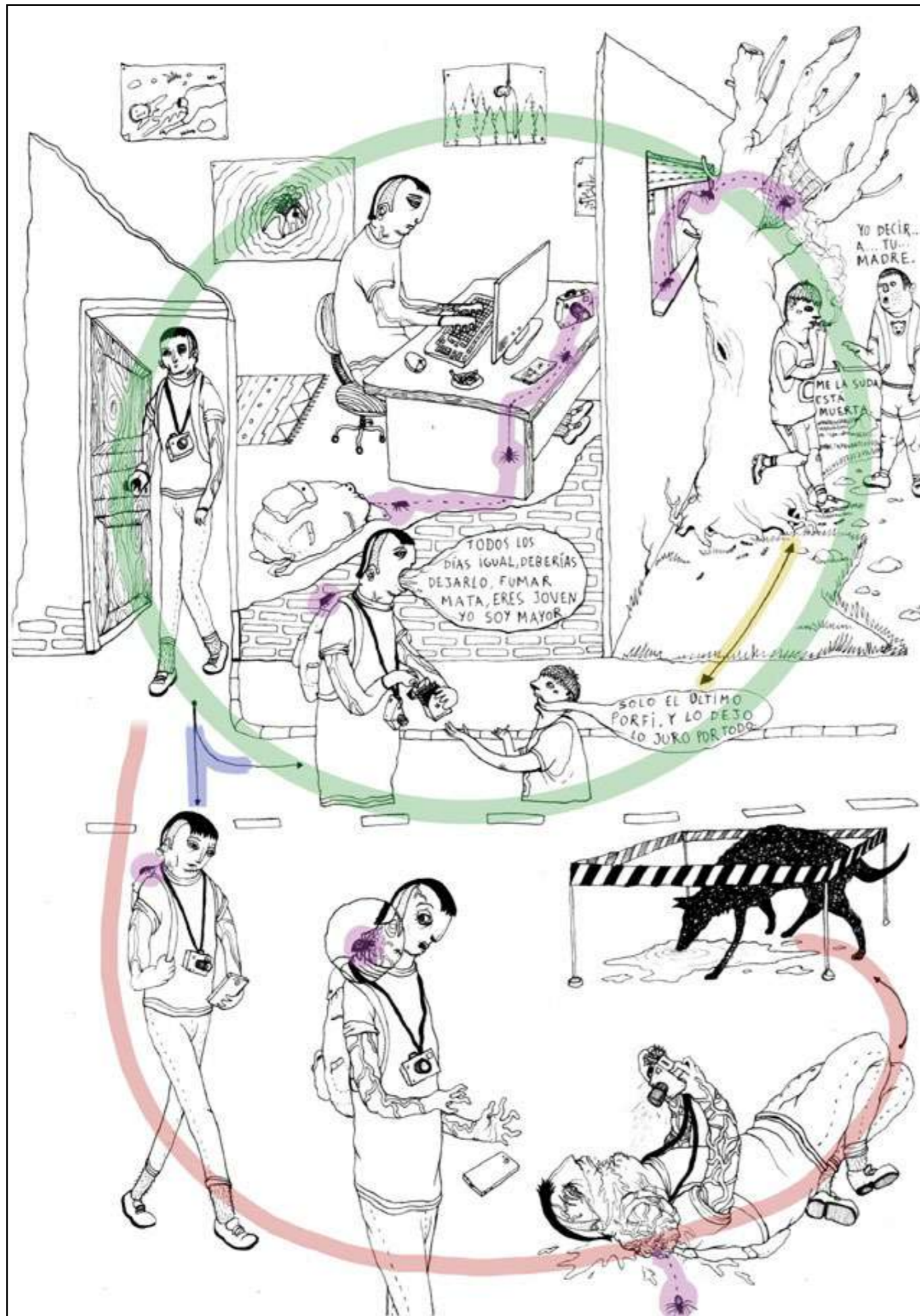
La composición que forma el ciclo está estructurada de forma circular: el protagonista con el ordenador, saliendo de casa, y dando un cigarro al niño, el cual va luego a fumarlo bajo la ventana. La acción de dar un cigarro al niño se entiende como algo rutinario gracias a la locución del protagonista y a la flecha que muestra las dos direcciones en sus extremos, indicando que el niño va y viene por ese recorrido. Además, en el lugar donde el niño fuma, se pueden ver muchos cigarrillos consumidos en el suelo. La ruptura de ese ciclo será la araña, el agente externo que se introduce en las acciones rutinarias. Cuando la araña entra en acción provoca una bifurcación en el ciclo, señalizada también con unas flechas.

Las flechas, no solo ayudan a desviar o suspender puntualmente el sentido de lectura normal, son algo más que un recurso gráfico en desuso dentro del cómic. «En el caso de la flecha esta obsolescencia es más bien una liberación para su uso correcto. Tanto Ware como McCloud desarrollan mecanismos gráficos de conexión entre viñetas que ayudan a crear nuevas maneras de entender la página...» (Bordes, 2016, p. 53). Sus posibilidades dentro de la narrativa gráfica experimental son muy amplias y muchos autores contemporáneos le otorgan nuevos usos.

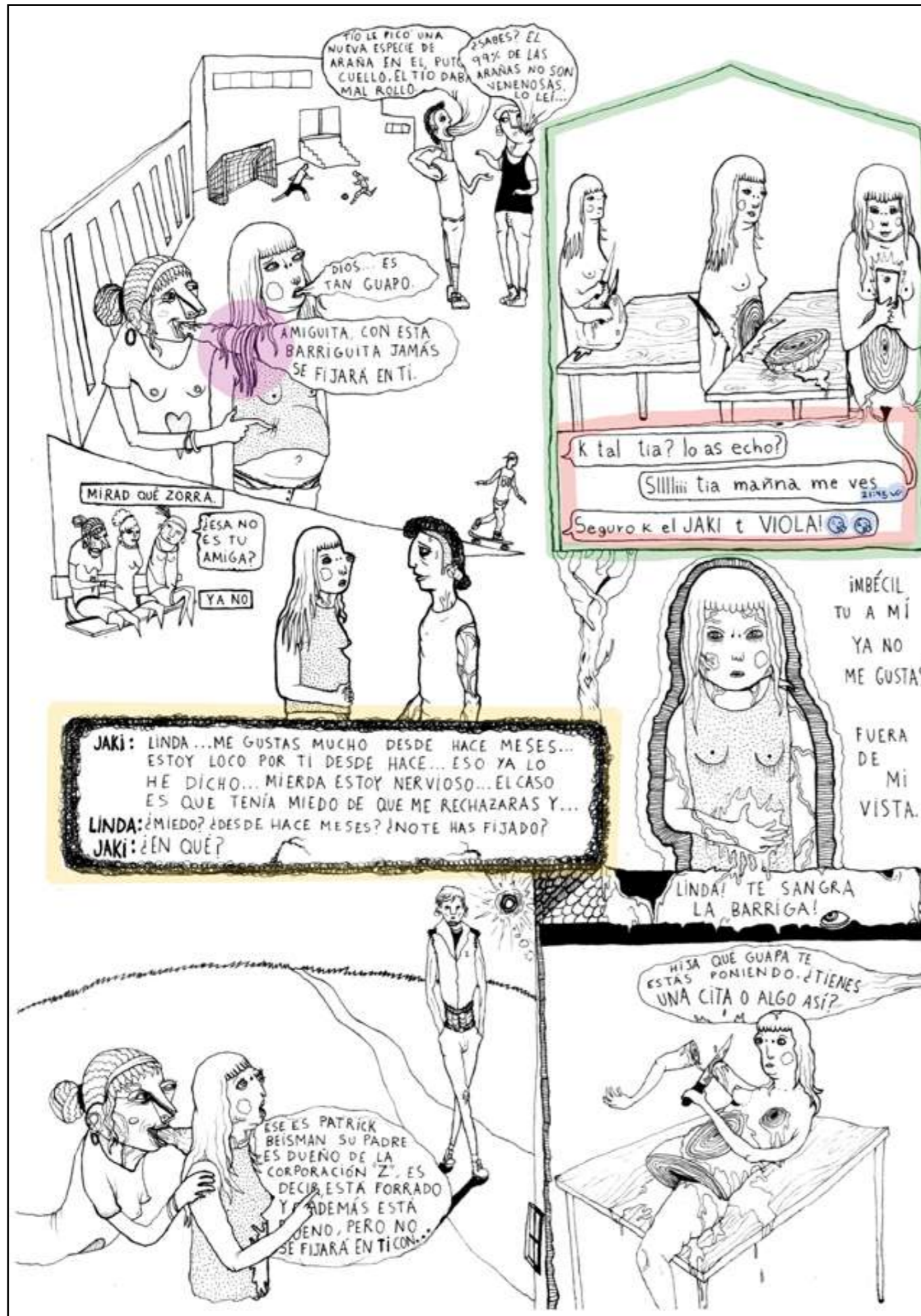
## Efecto Lupa.

El momento que muestra la picadura de la araña requiere de una ampliación para apreciar mejor los detalles del evento y resaltar ese momento específico para darle importancia. En este tipo de casos se recurre a la viñeta-detalle.

Esta viñeta-detalle funciona también como una especie de lupa, ya que simula la ampliación de una lente. Pero, a veces, esta magnificación que enfatiza un detalle pequeño en primer plano, no se coloca en una viñeta sucesiva, si no que se integra en el interior del marco de la viñeta principal mostrando icónicamente la acción en su conjunto (Gasca y Gubern, 1988). En este caso, el efecto lupa de la viñeta-detalle ayuda a esa integración, ya que no se trata de una viñeta ajena al conjunto o superpuesta dentro de la acción, sino de un efecto de ampliación.



## PÁGINA II



En la primera escena el pelo de la protagonista interactúa con el globo de su amiga. Se trata de otro ejemplo más del uso de los globos físicos dentro de esta tesis; locugramas que ocupan un espacio físico dentro de la realidad del cómic.

También encontramos otros ejemplos de viñetas arquitectónicas. La primera está sintetizada con la forma arquetípica de una casa que, al contrario de las otras viñetas arquitectónicas, solo se limita a sugerir mediante el marco esa forma básica de casa. Esto da información al lector de la localización de esa escena, que como se ha dicho en páginas anteriores, funciona como recipiente de la acción y como parte de ella a la vez.

Dentro de la primera viñeta-casa, vemos un diálogo formado por una serie de globos que imitan la estética de las plataformas de mensajería instantánea. Los globos o burbujas de texto usadas por estas aplicaciones, son un ejemplo de cómo el lenguaje del cómic ha influido en otros ámbitos. Ahora esos globos retornan al cómic con sus nuevas mutaciones cerrando el círculo. El lenguaje de la mensajería instantánea ofrece nuevos códigos de lectura y elementos como los emoticonos, el doble tic o el tiempo, que pueden ser usados dentro del cómic para ampliar sus posibilidades narrativas. El orden de lectura de esos globos sigue siendo de arriba a abajo, pero con la particularidad de que el emisor aparece siempre a la derecha y los globos del receptor a la izquierda. La escritura de esos globos imita el lenguaje SMS, repleto de faltas ortográficas y abreviaturas antiguas utilizadas para tomar apuntes o redactar telegramas (por ejemplo: mñn, qdms).

### La text box.

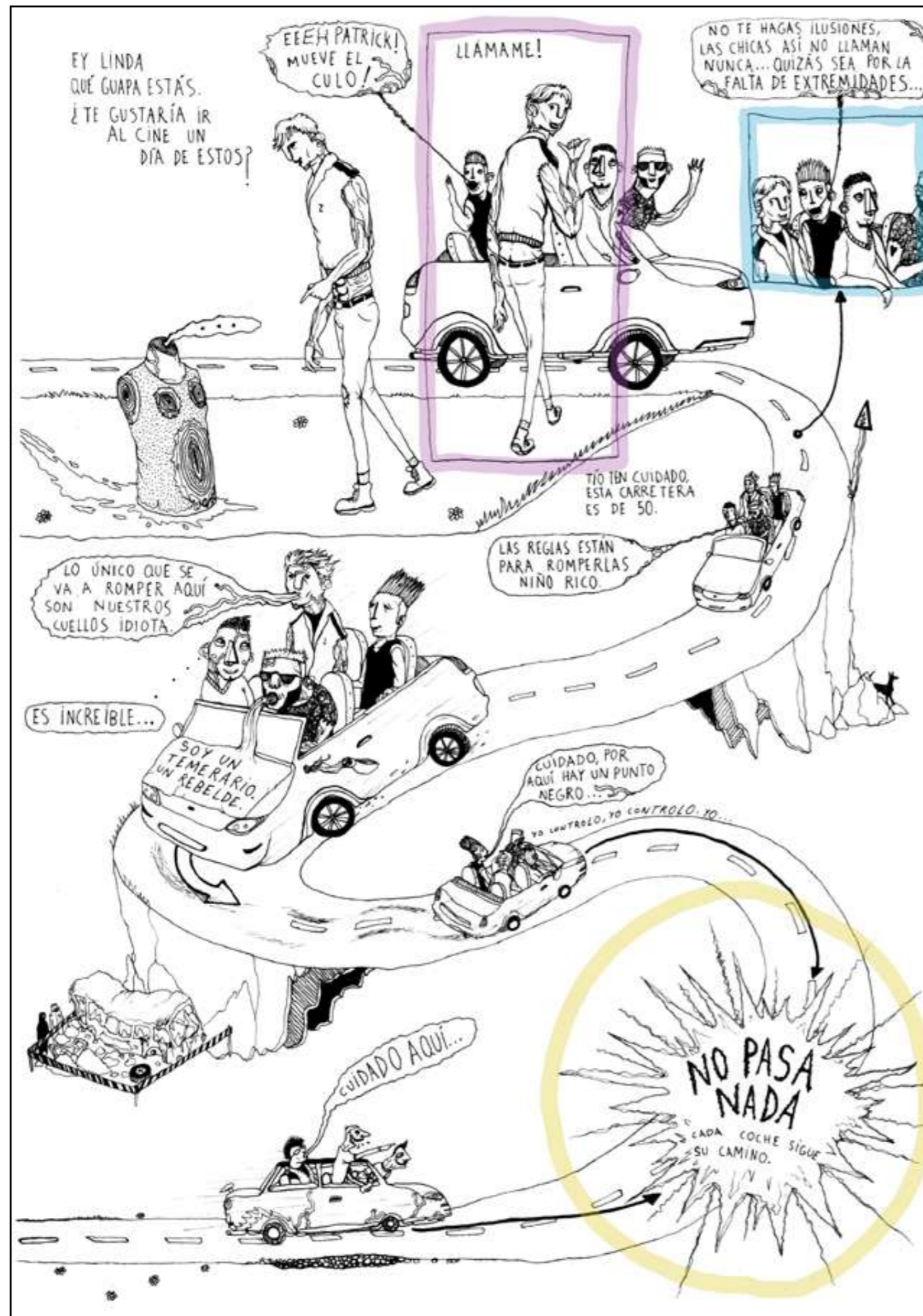
En esta página vemos varios tipos de locugramas: los ya mencionados globos físicos, los globos más convencionales, los globos de mensajería instantánea, el diálogo sin perigrana, el globo inmersivo y el más llamativo de esta página: el diálogo entre Jaki y Linda, que está inspirado en las conocidas como text box (FIG. 2/2), cajas de dialogo usadas habitualmente en videojuegos.

El texto por si solo parece el de un guión, pero la posición de los personajes cortados por la cintura detrás de la caja de texto y el marco decorativo son signos propios de las text box.



FIG. 2/2. Zetsubov. (2017). Tomboys Need Love Too! Zetsubov. Captura de pantalla.





## PÁGINA 12

Algunas partes de esta página recuerdan al concepto de incrustación propuesto por Groensteen (1999), donde la página funciona como una especie de superviñeta que sirve de soporte para otras viñetas. En este caso la superviñeta es el eje central de la página y, mediante la carretera y la multiplicación secuencial, nos guía por la página mediante unas líneas de lectura inusuales creadas por el dibujo trayecto. El primer marco tiene la principal función de resaltar ese momento. El segundo marco nos indica, mediante una flecha, el momento y el lugar en el que sucede dentro de la carretera, además, el brazo de un personaje parece apoyarse en el marco de la viñeta, como si se tratara de la puerta del coche.

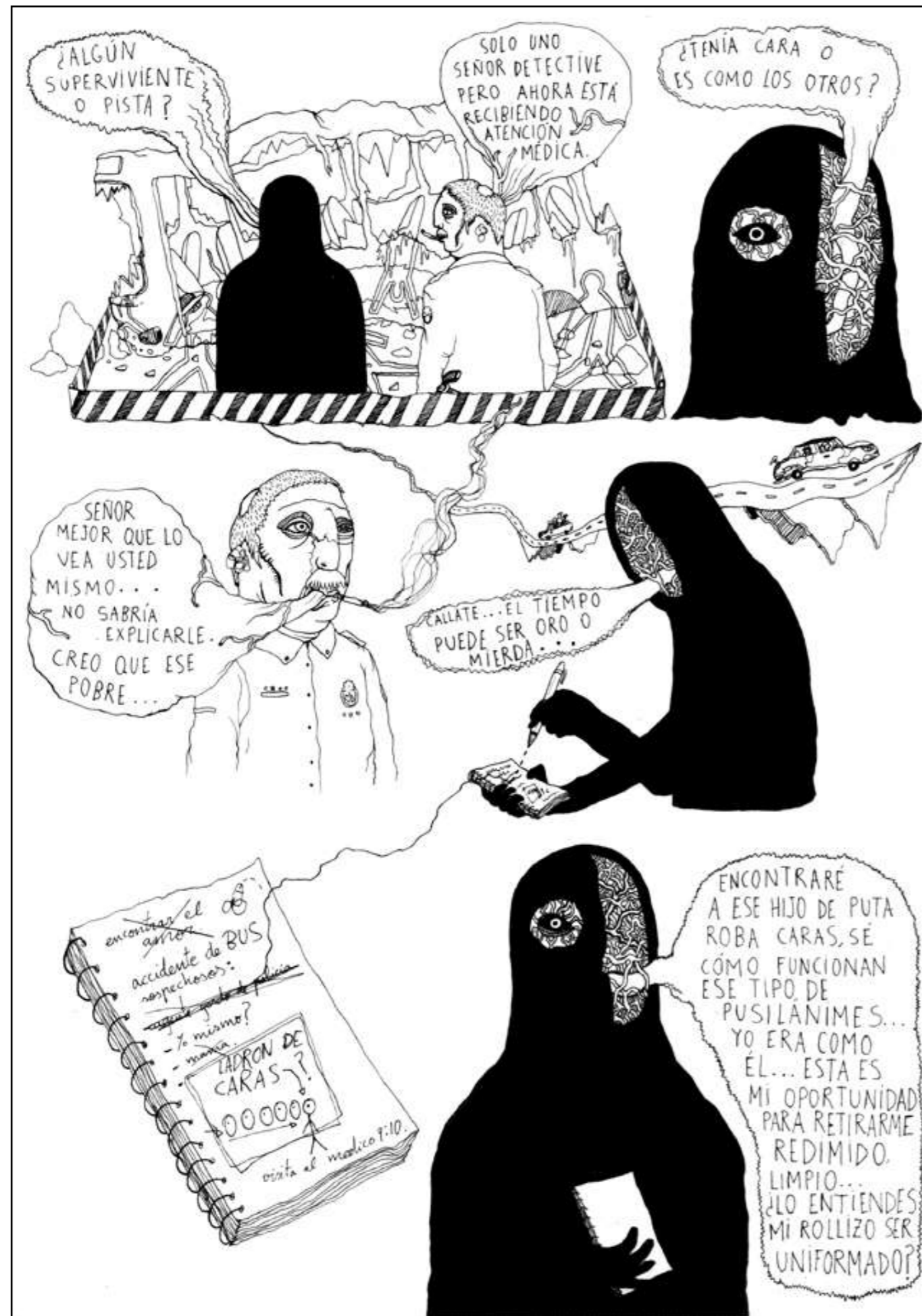
La parte más relevante de esta página es el momento de la "no-colisión" entre los dos coches. En esa parte se juega con la anticipación inevitable del lector a los acontecimientos de la historia a causa de la condición física de la página, algo a lo que se han enfrentado muchos autores de cómic, por ejemplo, Hergé, el famoso autor de *Las aventuras de Tintín* (1929), creaba la tensión narrativa al final de cada página, jugando con el formato físico del cómic para evitar que el lector pudiera anticiparse a la resolución del misterio involuntariamente.

En este caso, el engaño proviene del globo de pinchos o esquinas picudas, un recurso usado dentro del lenguaje del cómic para transmitir un efecto de impacto como por ejemplo un grito, un golpe, una explosión, etc. El globo de impacto lleva dentro la frase: "No pasa nada, cada coche sigue su camino", en contraposición del característico "BOOM!!!", usado en este tipo de situaciones.

La tensión generada por los diálogos que preceden al momento de la falsa colisión y el recurso gráfico arquetípico usado en los impactos ayudan a generar este juego que pretende reflexionar sobre la condición de la página y su relación física con el lector.

El globo picudo o *jagged speech bubble*, como se le conoce en inglés, es usado en esta página como reflexión sobre los códigos tradicionales usados en el cómic y la posibilidad de romper esos códigos con la intención de sorprender al lector o darles un nuevo significado. En este caso la función original del globo picudo queda inhibida a causa del texto que contiene, pero mientras el lector alcanza ese texto, la función del recurso sigue activa.





## PÁGINA 13

El orden de lectura en esta página es más sencillo. Esto se debe, a que la propuesta de lectura es similar a la de los cómics tradicionales. La única diferencia reside en la ausencia de los marcos.

Si esta página tuviera viñetas con marco no vería afectada su legibilidad, solo influiría en algunas decisiones estéticas, como el humo del cigarrillo que solapa la viñeta superior o la transición que se hace mediante una línea entre las escenas de la libreta.

La ausencia de viñetas hace que todos los elementos estén conectados de manera orgánica y con ello pueden aparecer nuevas posibles vías de lectura, incluso algunas que el propio autor no tenía previstas.

Página 13 con viñetas.



FIG. 2/3. Mazzucchelli, D. (2009). *Asterios Polyp*. Nueva York: Pantheon Books.

La personalización de los globos ayuda a reconocer más rápidamente el diálogo de un personaje o simplemente identificar a ese personaje aunque no aparezca en escena. Otra función es la de ofrecer información adicional sobre la personalidad o el estado actual de un personaje.

En este caso, el personaje **Detective Venas**, presenta su perigrana repleto de pequeños picos a modo de sierra, ese efecto nos puede dar información sobre su psique, el tono o el sonido vibratorio de su voz.

La personalización de los globos es una forma de enriquecer a los personajes. El autor David Mazzucchelli usa este recurso en su obra *Asterios Polyp* (2009), no solo se limita a adaptar la forma del perigrana, también cambia la tipografía según la personalidad del personaje (FIG. 2/3).

## PÁGINA 14

Esta página se diferencia del resto por estar enmarcada de una manera peculiar. El marco es debido a que lo sucedido en la página representa un recuerdo del accidente de autobús mostrado en la **página 7**. La forma irregular del marco recuerda a la forma de nube de los *dream-balloons* o globos de pensamiento usados para representar sueños, pensamientos, alucinaciones o recuerdos dentro del lenguaje del cómic.

En la primera escena vemos al protagonista de la página hablando a través del móvil. La conversación se muestra usando el formato de las aplicaciones de mensajería instantánea mostrado en la **página 11**, donde los globos con el delta hacia la derecha se relacionan con el protagonista. La siguiente escena continúa con la influencia tecnológica de los teléfonos móviles. Esta formada por una secuencia de viñetas-móvil que muestran como el protagonista colisiona con la pantalla justo cuando pretendía a capturar un *selfie*. Aprovechando el efecto de la cámara invertida y de la forma rectangular del móvil y sus semejanzas con el concepto de ventana, se adapta la acción al lenguaje del cómic a través de la multiplicación del dispositivo para que funcione como una secuencia de viñetas. Este es otro ejemplo de cómo las nuevas tecnologías influyen en el lenguaje del cómic, pudiendo afectar tanto a su formato, como a su lenguaje.

El lenguaje del medio parece ampliarse a medida que se amplían nuestros recursos tecnológicos y se nos hacen más accesibles y familiares, ya que corren más riesgo de ser adaptados al cómic. Esto ya sucedió con los diferentes recursos gráficos surgidos de la adaptación del teléfono fijo o la televisión su momento.

Apenas estamos aprendiendo a convivir con nuevas realidades gráficas, que se amplían ante un gesto de nuestros dedos, con lienzos infinitos, que incluyen texto tipográfico, imágenes que pueden convertirse en vídeo. Por primera vez en la historia, texto, imagen e incluso sonido se funden sin dificultad técnica ni limitación económica (Bordes, 2017, p.383).

En la escena final vemos como el protagonista y su móvil se han fundido para crear un personaje recurrente a lo largo de este cómic: **Caramóvil**. El personaje ve a través de su móvil, lo que explica la viñeta-detalle circular en la parte inferior derecha de la página, donde se muestra a una de sus venas pulsando la pantalla para activar la cámara frontal.



# PÁGINA 15



Esta página muestra una conversación entre Caramóvil y su psicólogo.

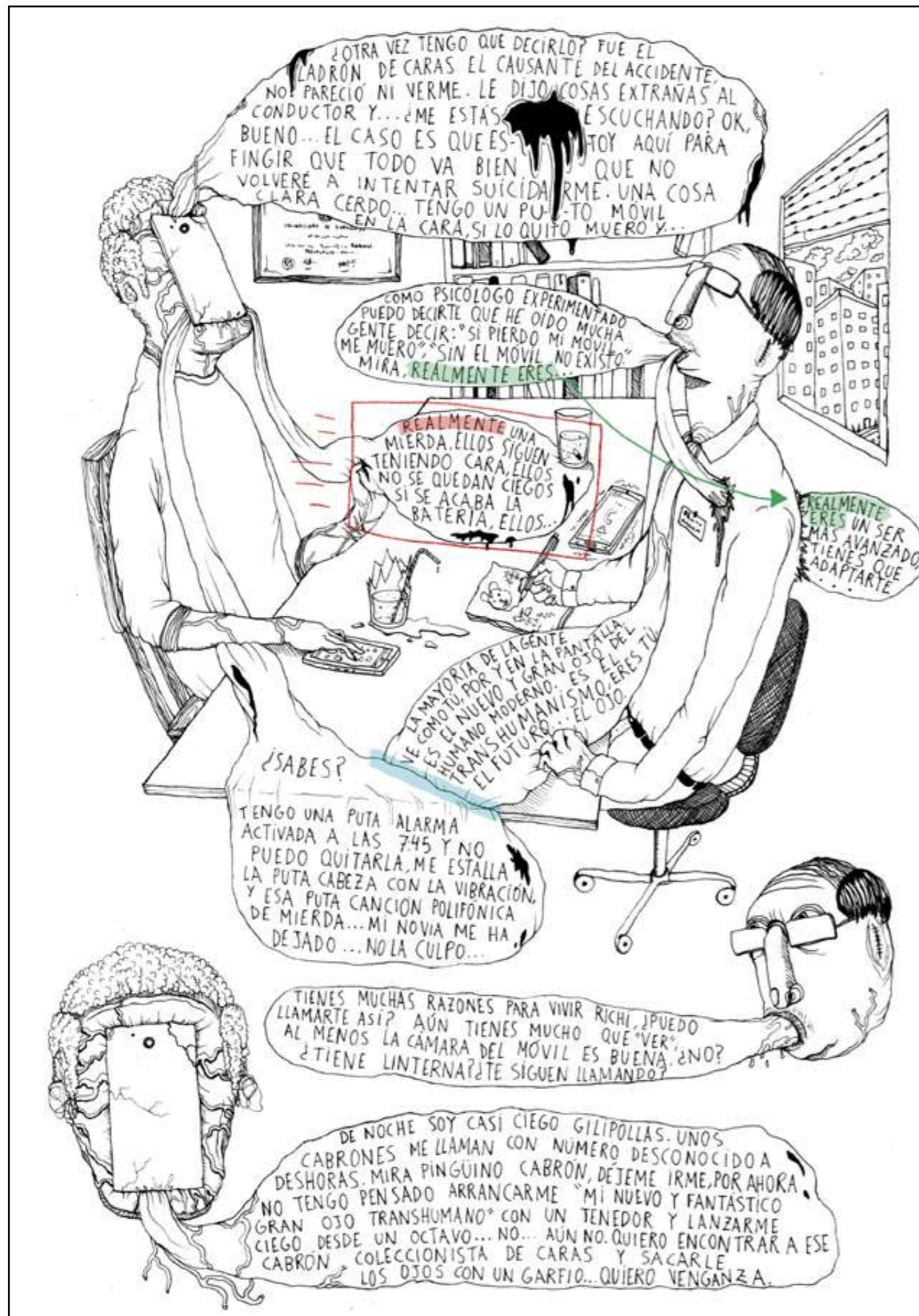
Durante la conversación se puede apreciar la condición orgánica de los globos y como estos interactúan con los personajes. Es el resultado del concepto de *globos físicos* mencionando anteriormente: los personajes agarran o se apoyan en los globos, un globo atraviesa el cuerpo del psicólogo en busca de espacio, uno se dobla por su peso en el borde de la mesa.

La condición física de los globos ayuda a representar situaciones complejas. Por ejemplo, un momento en el que ambos personajes hablan al mismo tiempo, interrumpiéndose mutuamente. Estas locuciones simultáneas o interrupciones, provocan que unos globos denieguen el espacio de la página a otros, forzándolos a buscar espacio por otro lado, o que se solapen, a veces ocultando parcialmente información del texto.

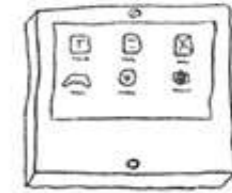
Las manchas negras hacen referencia a los sensogramas usados en los cómics para expresar disgusto, cólera o pesimismo. Estas imágenes, mostradas dentro de los globos, suelen ser abstracciones de nube negra (FIG. 2/4). En esta página, las manchas negras impregnan los globos de Caramóvil, el cual está muy enfadado por su situación.



FIG. 2/4. Schulz, C. (1967). *Peanuts*. United Feature Syndicate.



## PÁGINA 16



La primera parte está enmarcada con la habitación, usando las paredes y el suelo como contención de la escena y aplicando el clásico recorte de la sección arquitectónica. La puerta da paso a la siguiente escena, que transcurre en la misma habitación, solo que esta vez la vemos desde más cerca y desde otro ángulo. La perspectiva del suelo también cambia de una escena a otra para resaltar ese cambio de vista. Las escenas posteriores solapan a esta parte, haciendo del dibujo un bloque homogéneo.

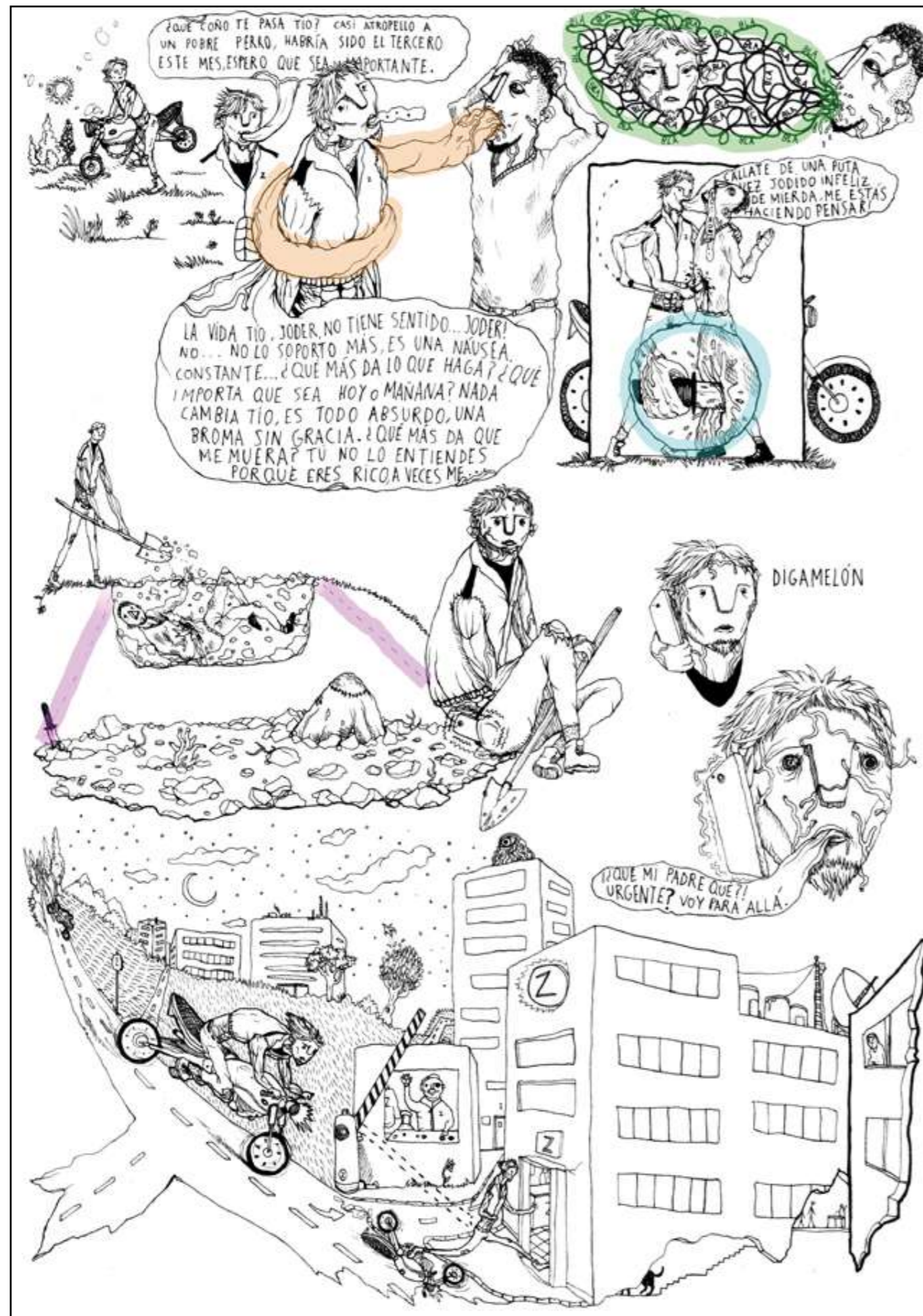
La separación entre escenas es menos obvia, y esta generada por cambios en el entorno o por la repetición de personajes en el espacio, el resultado es un conjunto de imágenes que estructuran la página.

El protagonista de esta página, **Caramóvil**, **murmura** en dos ocasiones. Esos murmullos están representados por una disminución en el tamaño de las palabras, que acaban convertidas en simples garabatos. Esa disminución progresiva hace referencia tanto al volumen de su voz, como a la distorsión producida por el balbuceo fruto su odio.

Como hemos visto anteriormente, la naturaleza rectangular del **teléfono móvil** provoca una asociación directa con la viñeta. Algo similar a lo sucedido dentro del cómic o del lenguaje audiovisual con la **pantalla de la televisión**. Debajo de esa viñeta-móvil, el personaje de la moto recibe un **mensaje en su móvil**, el cual podemos ver mediante una proyección del mismo, indicada con una flecha. Este recurso tiene una función similar a la del globo, pero manteniendo la forma del móvil. Es curioso como, a pesar del avance tecnológico, este recurso no resulta tan innovador, ya que este tipo de soluciones se aplicaban de la misma manera a notas o cartas en las primeras etapas del medio. (FIG. 2/5) En muchos aspectos, la pantalla de las tabletas y de los móviles, es tratada como una evolución del papel escrito dentro del cómic.



FIG. 2/5. Young, C. (1965). *Blondie*. King Features Syndicate.



BLA BLA BLA

# PÁGINA 17

A lo largo de la historia del cómic, el parloteo excesivo ha tendido a representarse fundamentalmente con una pluralidad de globos simultáneos, que apuntan a diferentes interlocutores, y también con grandes locogramas repletos de textos lingüísticos, hasta producir la impresión de abarrotamiento de los fonogramas (Gasca y Gubern, 1988).

En esta página se ha experimentado con la representación del parloteo. El primer recurso consiste en una instancia del ya mencionado globo físico. En este caso, se personifica como un brazo que estruja al receptor del mensaje. Una prueba de la presencia material del globo en la realidad del cómic, es la mirada del personaje atrapado, que mira a su contenido y no al locutor.

El segundo recurso es más conceptual y trata de representar el punto de vista del oyente y cómo se pierde entre tantas líneas de diálogo. Es una síntesis gráfica de los globos colapsando la viñeta que se usa tradicionalmente (FIG. 2/6).

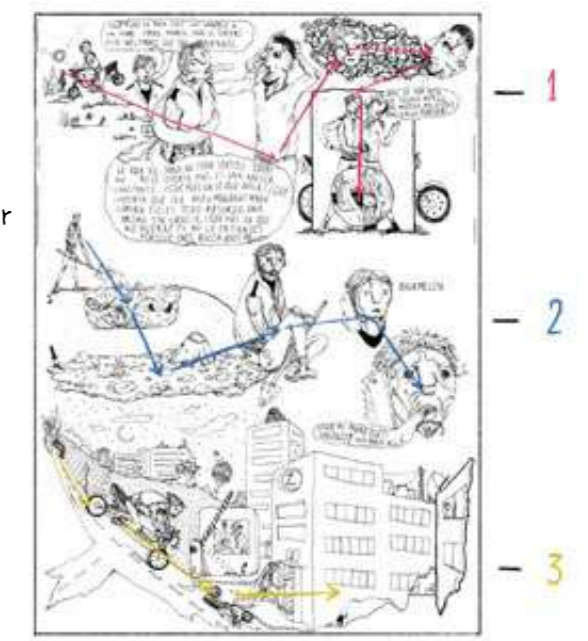
La página está estructurada en tres actos, el segundo acto muestra al protagonista enterrando a su víctima y recibiendo una llamada telefónica. Al inicio de ese acto vemos el interior de la tumba, gracias a la sección del terreno que produce el efecto de rayos X.

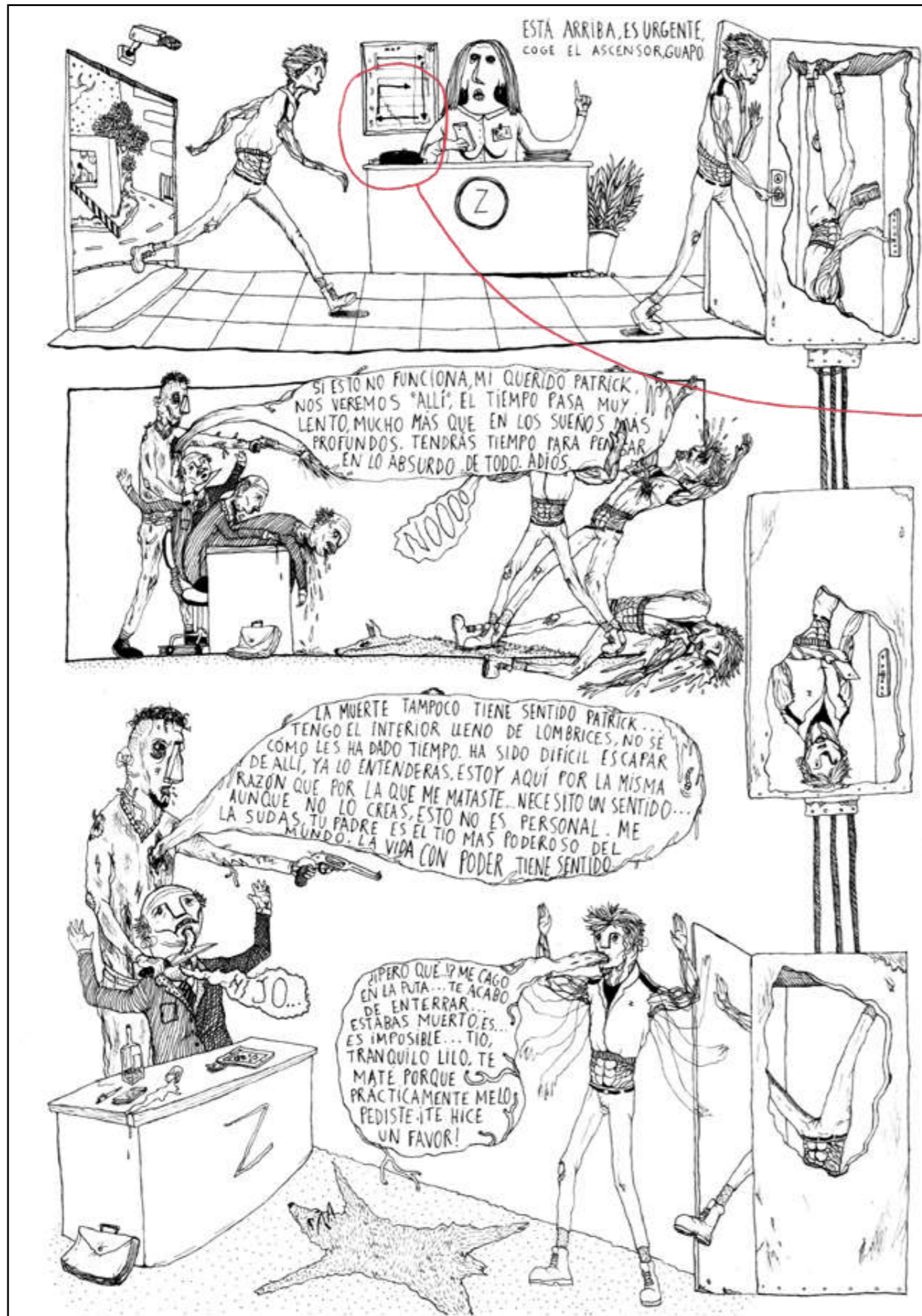
Después, mediante las líneas discontinuas, se genera una ampliación que acaba con la visión lateral. Este efecto es una variación de la viñeta detalle tradicional que aparece en esta misma página en el acto anterior y que nos muestra detalladamente la puñalada.

El efecto visual de ampliación o de reducción del tamaño ha sido utilizado por muchos dibujantes de cómics. Esto se ha hecho normalmente reemplazando la movilidad propia del zoom cinematográfico por viñetas consecutivas con encuadres de escala progresivamente variable (Gasca y Gubern, 1988).



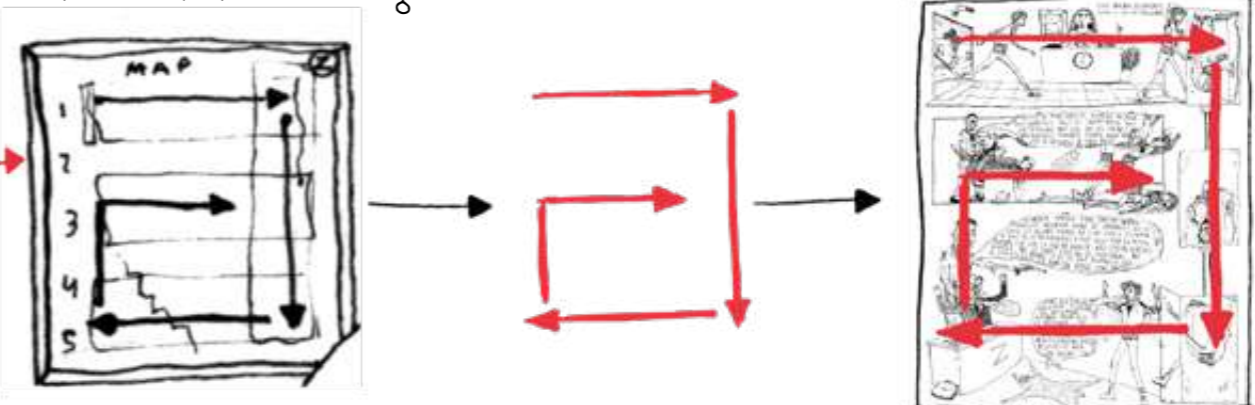
FIG. 2/6. Kinney, J. (1970). Sin or Salvation. Jay Kinney.





# PÁGINA 18

El sentido de lectura de esta página tiene forma de espiral. Cuando se llega a la parte en la que aparece el ascensor la página se invierte, dando la sensación de que el ascensor está subiendo cuando en realidad baja. Todas estas complejidades han dado lugar a una solución parecida a lo que ocurrió en la página 7: camuflar en un elemento del entorno no la ruta de lectura a seguir.

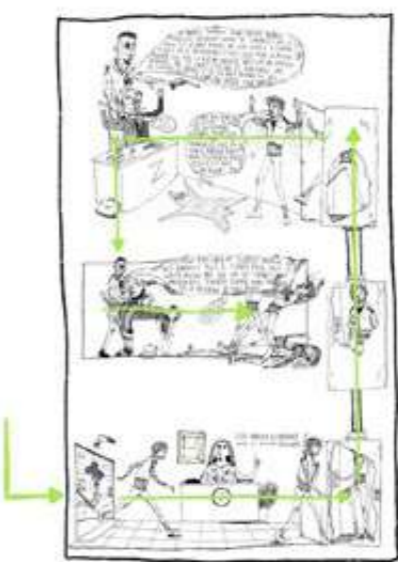


La estructura de la página está adaptada al orden de lectura tradicional occidental (de derecha a izquierda, de arriba a abajo). Para mostrar el recorrido vertical y ascendente del ascensor empezando la página desde la parte superior y sin recurrir a la clausura entre viñetas, ha sido necesario invertir la página durante el trayecto y devolverla a la normalidad al salir.

La inversión de la página, completa o puntualmente, no es un recurso ajeno al cómic, por ejemplo David Mazzucchelli utiliza una rotación de página en su obra Asterios Polyp (2009) para transmitir una sensación diferente (FIG. 2/7).



FIG. 2/7. Mazzucchelli, D. (2009). Asterios Polyp. Nueva York: Pantheon Books.



Si la página empezara desde abajo no sería necesaria la inversión puntual de la página, no obstante seguiría desafiando el orden de lectura.

## PÁGINA 18 (2)

En los cómics parece ser más accesible representar bajadas por escaleras o ascensores que subidas, para las cuales se suele recurrir a la clausura de viñetas. Esta limitación es debida al formato y orden de lectura convencional de arriba a abajo.

En otra escena de Asterios Polyp (2009) David Mazzucchelli usa la bajada de unas escaleras sin requerir clausura, en cambio, a la hora de mostrar la subida por un ascensor, usa la clausura entre viñetas respetando el formato de la obra y sus códigos de lectura (FIG. 2/8).

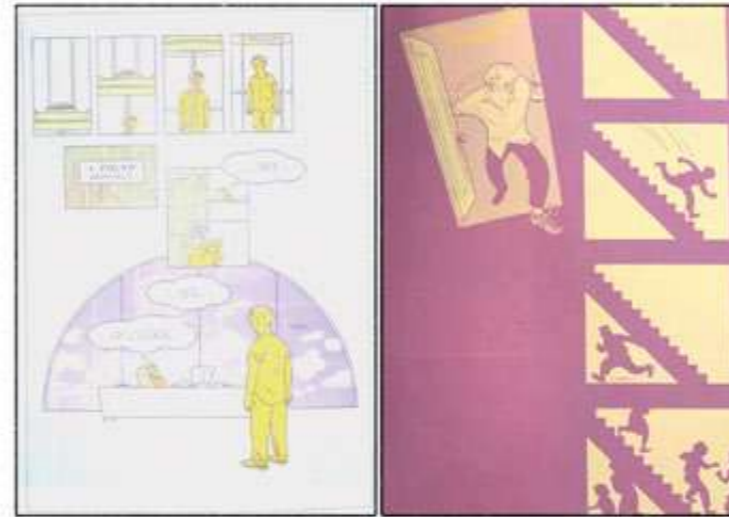
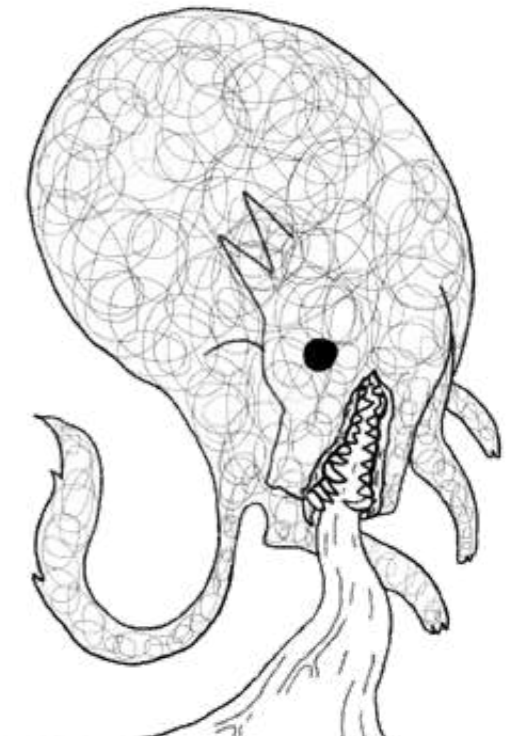


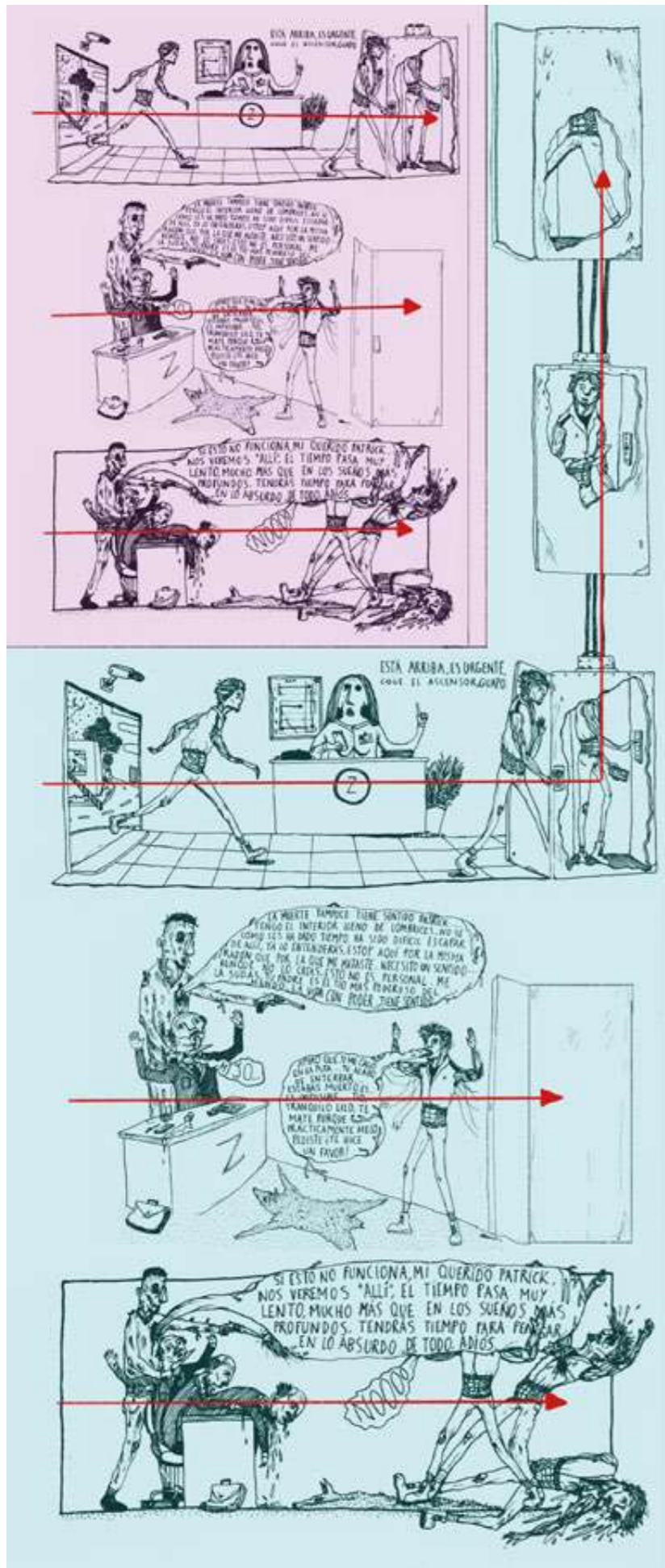
FIG. 2/8. Mazzucchelli, D. (2009). *Asterios Polyp*. Nueva York: Pantheon Books. p.12 & p. 189.

Si se estuviera trabajando en un formato libre podríamos mostrar el trayecto del ascensor sin necesidad de artificios. Por otro lado se podría haber recurrido a la clausura de viñetas y haber respetado el orden de lectura tradicional.



En esta página se utiliza un recurso gráfico muy antiguo. Se trata de la perspectiva jerárquica, que se utiliza desde los tiempos de las tumbas egipcias y que consiste en destacar o concentrar la atención en determinados aspectos narrativos, utilizando para ello la distorsión del tamaño de las figuras.

En esta escena, el mismo recurso se utiliza para evocarnos el miedo que produce el sujeto desde el punto de vista del protagonista.





# PÁGINA 19

En esta página, las transiciones entre escenas se han resuelto mediante elementos gráficos como las mesas o la alfombra, pero el análisis va a centrarse en los globos y su interacción con los intercomunicadores que usan el personaje impostor y la secretaria.

Siguiendo el concepto de globo físico, vemos como los globos se dividen y adaptan para poder entrar por las ranuras del intercomunicador y así poder viajar de un aparato al otro. Por este comportamiento, lo que está diciendo el personaje en la segunda escena, aparece en la tercera escena, y es ese momento en el que, tanto los lectores como el personaje de la secretaria pueden leer el contenido del mensaje.

En la cuarta escena se sigue investigando la mecánica de los globos y los intercomunicadores. En esta ocasión, los personajes aparecen juntos en la escena (uno de ellos invertido) y quedan separados por una línea que también funciona como mesa para ambos.

Esta forma de colocar los personajes hace que la trayectoria de los globos no se vea interrumpida como en la escena anterior y es una versión de las viñetas divididas usadas para representar conversaciones telefónicas en cómic. Esa división se hace normalmente mediante una línea recta o con forma de rayo que separa la imagen diagonalmente.

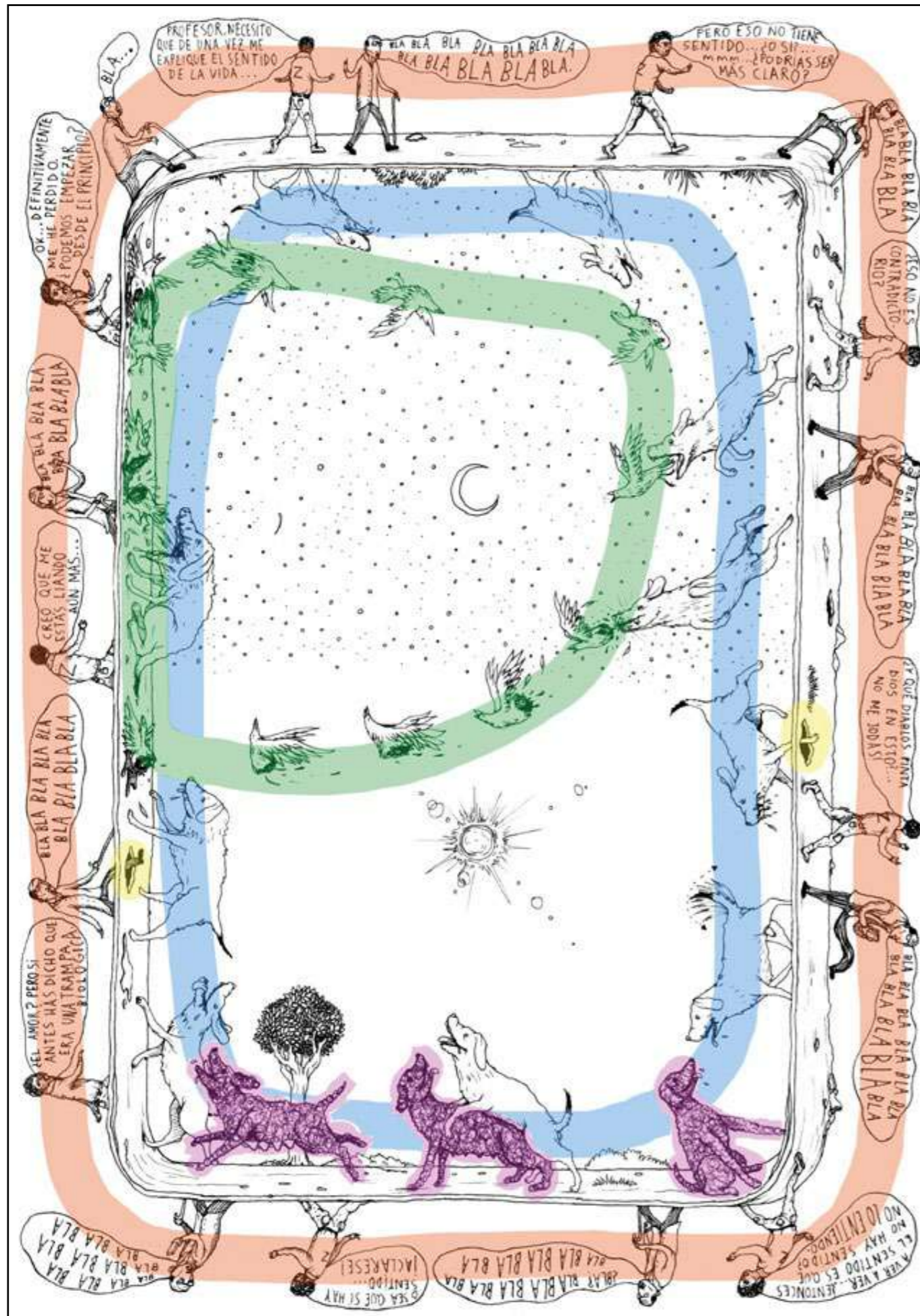
También es común en el cómic representar el sonido emitido por aparatos electrónicos con globos de perigrana dentado y/o rabo zigzagueante que sugiere la forma de un rayo (Gasca y Gubern, 1988) (FIG. 2/9). En este caso, la forma del rabillo sigue siendo sustancia física que viaja como un fluido por los mecanismos del aparato.



FIG. 2/9. Milton, C. (1952). Steve Canyon. Field Enterprises Inc.



# ∞ PÁGINA 20 ∞



Esta página está inspirada en una doble página del cómic *Promethea*, 15 (2001) de Alan Moore y J. H. Williams III (FIG. 2/10). En ella conviven tres ciclos: la conversación entre las dos personas, la vida del perro y el vuelo del pájaro.

La conversación comienza en la parte superior izquierda pero está planteada para leerse en un bucle infinito. Los personajes están apoyados sobre una cinta que hace la función de suelo y divide dos planos de acción.

En algunos puntos de la banda, el suelo está agujereado y permite la interacción de los personajes de los dos planos. En el espacio interior, existe una separación entre el día y la noche que refuerza la idea de ciclo y añade la dimensión temporal a la narración. Ciertos elementos de los dibujos también nos dan más pistas del paso del tiempo.

El paso del tiempo en esta página también viene marcado por el propio avance de los personajes sobre una estructura de "tiempo solidificado", comparable con las viñetas de *Promethea* y con la de Justin Green, *Perpetual Calendar*, (FIG. 2/11).



FIG. 2/12. Killofer, P. (1997). *Bande dessinée en tripoutre*, *Oupus 1. L'Association*.



FIG. 2/10. Moore, A. & Williams, J. H. (2003) *Promethea*, vol. 1. *El amor y la ley*. Barcelona: Planeta DeAgostini. Doble página.

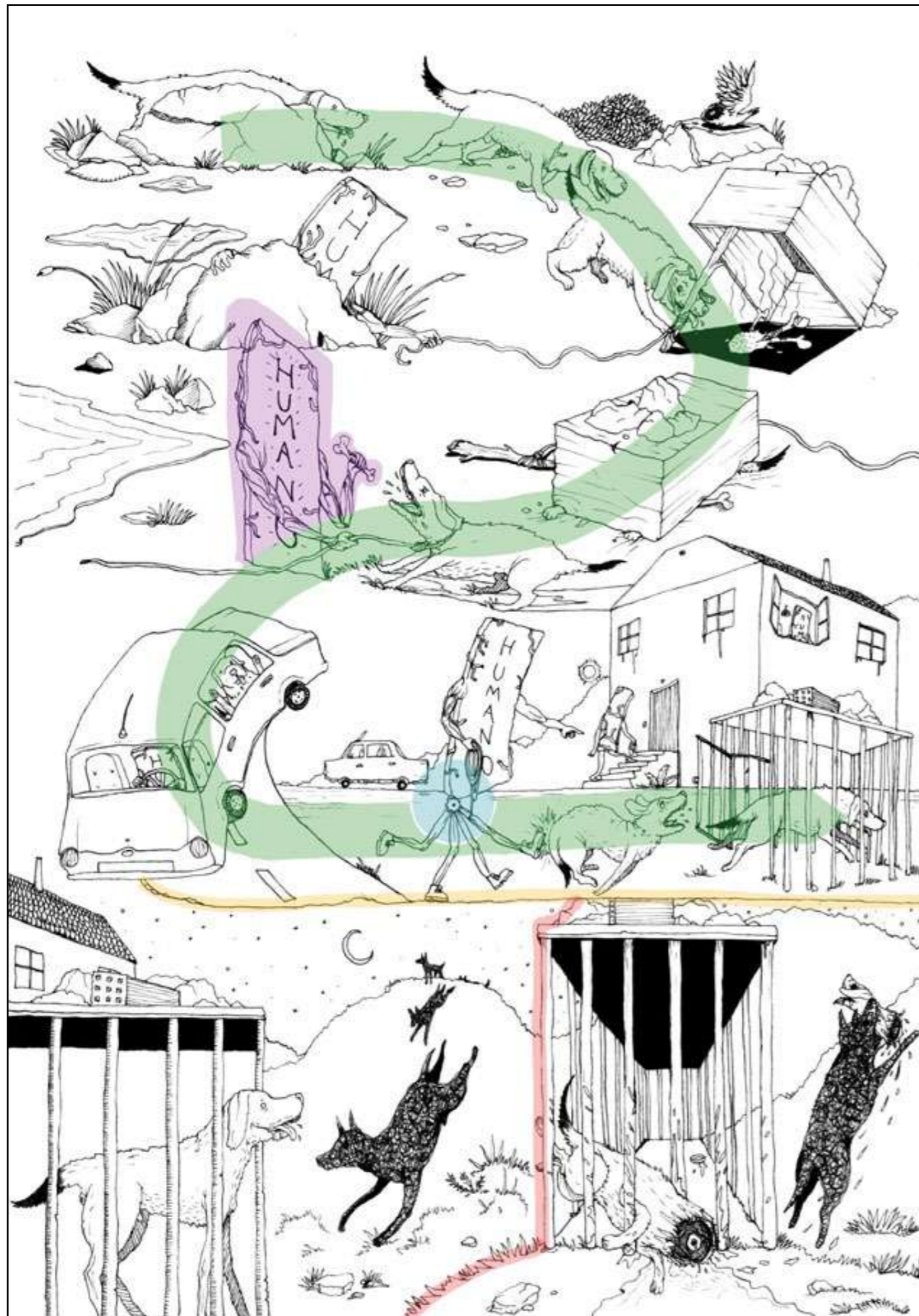


FIG. 2/11. Green, J. (2006) *Perpetual Calendar*. Justin Green.

Las forma geométricas cerradas que se usan como estructura de la página le dan a la narración su condición cerrada.

En este caso la forma escogida es simple para dejar espacio al recorrido del pájaro y el perro. Pero a veces, la forma puede ser tan compleja como en el caso de la obra *Bande dessinée en tripoutre*, realizada por Killofer. La narración está adaptada a la figura del triángulo de Penrose, de Escher, y por lo tanto se puede leer en bucle (FIG. 2/12).

## PÁGINA 21



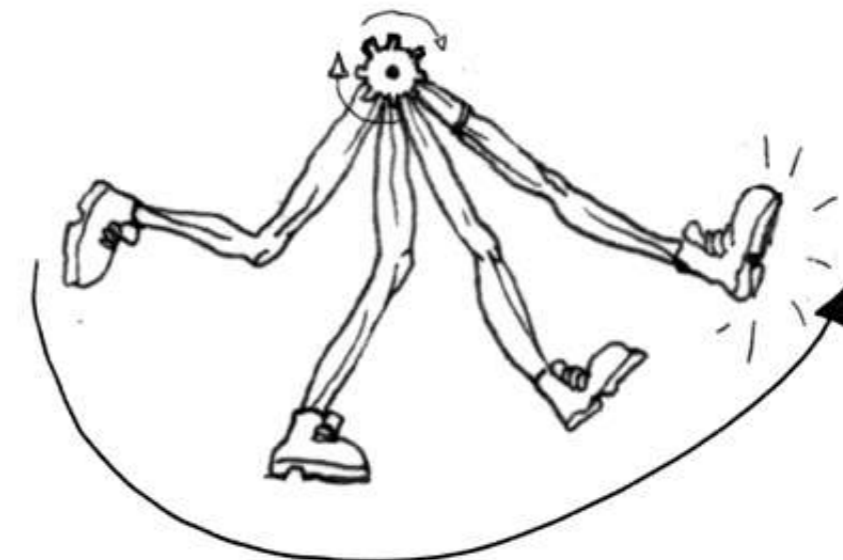
Esta página se muestra desde el punto de vista del **perro**, por esa razón, el humano que le tiende la trampa esta representado de **esta forma**, para el animal se trata del concepto de humano. Como veremos mas adelante, esta idea de percepción canina dentro del medio ya ha sido explorada por varios autores, por ejemplo, Aja y Fraction en *Hawkeye* (2015) o Nick Sousanis en *Unflattening* (2015).

El sentido de lectura inicial dibuja una **"S"** invertida que acaba con la entrada del perro en la jaula. Esta forma recuerda al bustrofedón, y resalta su cualidad para leerse sin saltos de línea y de forma continuada (Del Rey, 2018). El fin de este sentido de lectura esta marcado por **una línea** que funciona también como suelo, momento en el que se recupera la lectura dextroversa con salto de línea.

En la parte inferior, **la línea** que delimita la segunda multiplicación de la jaula ayuda a marcar el cambio de escena. Sin embargo, es la repetición de ambos animales, y sus características reconocibles, la que facilita esta transición.

### Movimiento + Engranaje.

En el momento en el que el **"humano"** da una patada al perro, vemos como para representar ese movimiento se usa tanto la multiplicación secuencial de la pierna como la metáfora visual del **engranaje** que nos ayuda a percibir la patada como un mecanismo. Este es un ejemplo de cómo la descomposición de la imagen o las líneas y punteados cinéticos no constituyen los únicos recursos gráficos para simbolizar el movimiento de seres u objetos dentro del medio.



## PÁGINA 22

La caracterización de los globos es un recurso que aporta riqueza a la construcción de los personajes. En el caso de esta página, la caracterización del globo redun­da en detalles de la apariencia física del personaje, en contraste con la exploración psicológica a través de la forma del globo vista en la **página 13**.

Esta caracterización superficial puede ser de utilidad en momentos en los que las locuciones sustituyen la presencia física de uno o más personajes, permitiendo reconocer rápidamente la procedencia de cada globo sin recurrir al contexto.

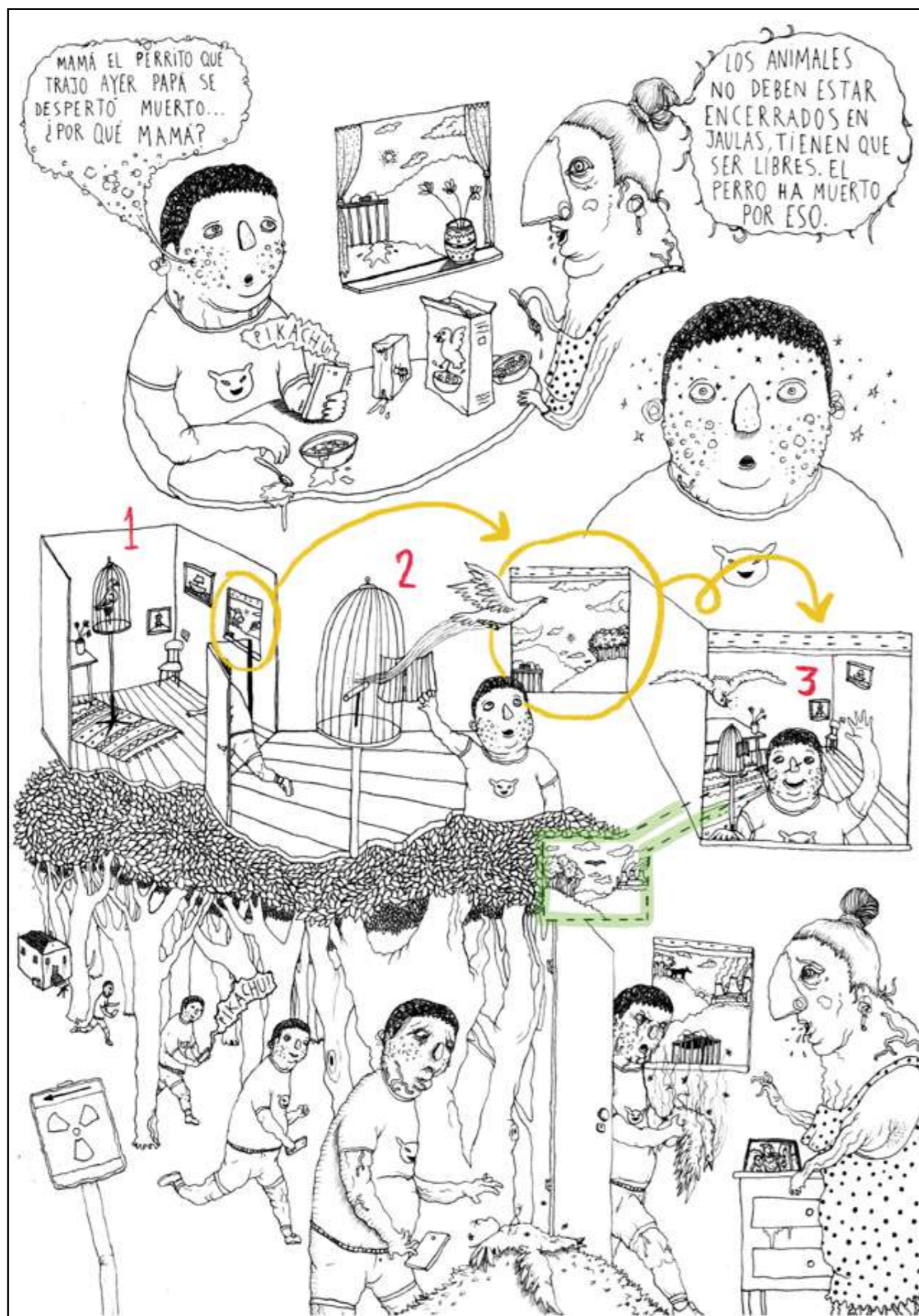
Nos encontramos con que el globo del niño no solo está adornado con su acné, si no que también procede de uno de los bultos y no de la boca. Algo similar ocurre con la madre, donde su cabello es el que afecta a la forma y a la procedencia del globo.

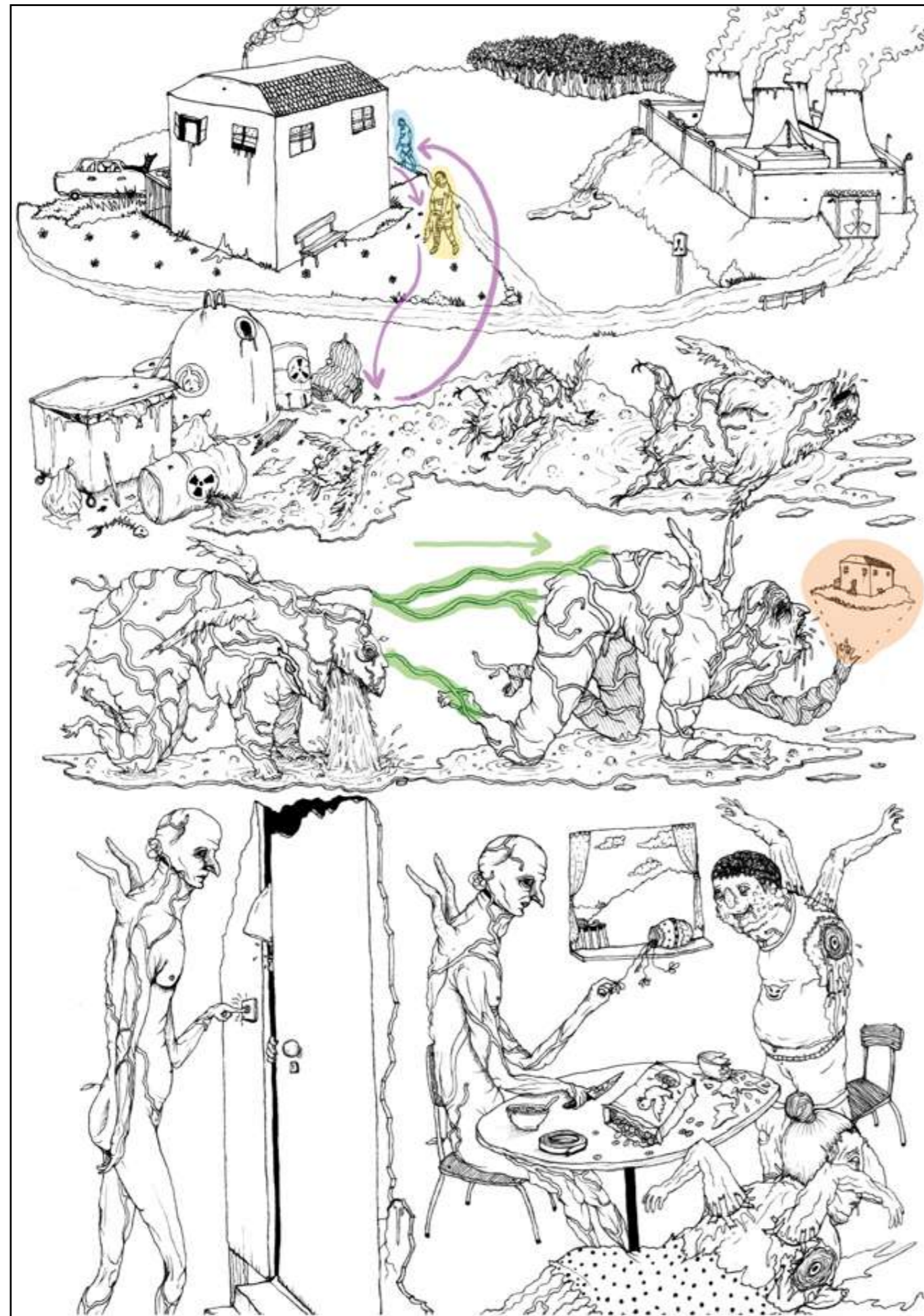
A mitad de la página, vemos como el niño entra en una habitación y libera al pájaro de su jaula.

El ave sale volando por la ventana de esa misma habitación, y el niño se despide de él mientras lo ve alejarse. Toda esa escena está representada mediante la multiplicación de la habitación y **la ventana** en una misma secuencia. Si no fuera por la repetición de elementos reconocibles como la ventana o la jaula, la escena parecería una serie de habitaciones diferentes por las que el niño se mueve.

La ventana juega con su similitud con la viñeta. Vemos como mediante dos líneas se consigue hacer una transición de ventana-a-ventana que, adicionalmente, sirve para hacer un cambio de perspectiva que muestra al niño despidiéndose del pájaro. En este punto, el niño proyecta **unas líneas discontinuas** desde sus ojos que acabarán formando una especie de viñeta que representa su punto de vista, el cual está condicionado por la forma de la ventana.

Esta suerte de falsa construcción espacial es un ejemplo de cómo la arquitectura en el cómic puede estar al servicio de la narrativa: nos permite alterar el espacio a favor del tiempo.





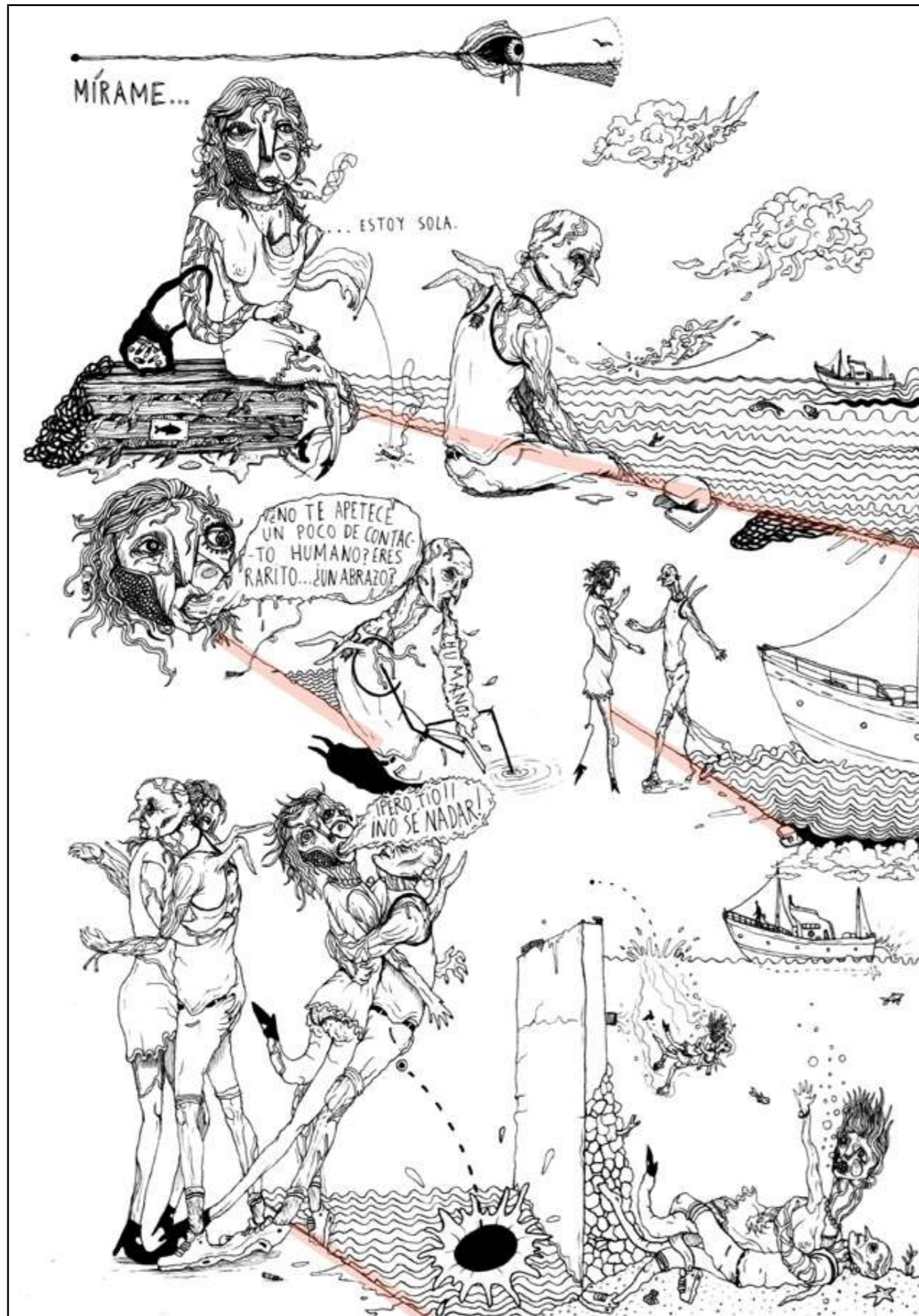
## PÁGINA 23

Al principio de esta página vemos como el niño lleva al pájaro muerto a los contenedores de basura. En ese mismo punto, también vemos como regresa a su casa. Normalmente, y debido a no contradecir el sentido de lectura de arriba a abajo, la figura del niño llevando el pájaro debería estar antes (más arriba) que el momento de regreso a su casa. Esto no se cumple debido a la ausencia de viñetas que puedan ordenar el tiempo y el espacio en la página. El escenario mostrado permanece estático mientras que el personaje lo recorre mediante su multiplicación. Esta forma de representar el espacio hace que la casa mostrada deba ser el punto de salida y el de regreso para el personaje, creando este tipo de situaciones poco comunes: vemos antes volver al niño a su casa que saliendo de ella. Uno de los muchos ejemplos de como el sistema de lectura y el formato códice han condicionado el lenguaje del cómic.

Durante la segunda secuencia de la metamorfosis del pájaro, el charco funciona como soporte y nexos de unión entre una fase y otra, junto a las propias venas que rodean su cuerpo. Al llegar a la última fase de transformación, vemos como de la mano del Hombre Pájaro se proyectan dos líneas discontinuas que llevan a una imagen de la casa del niño. Se trata de un recurso gráfico para expresar su deseo de volver ese lugar, como si el personaje tratara de alcanzarlo inútilmente con su mano.



## PÁGINA 24



Al inicio de la página vemos un punto del que parte el ojo de uno de los protagonistas de la página, **Hombre Pájaro**.

La iconografía de los cómics se ha apoyado en la expresión ocular de los personajes dibujados, con la intención de enfatizar en sus emociones (Gasca y Gubern, 1988). Esta representación gráfica del ojo muestra la vista del personaje antes de que aparezca en escena. Funciona como un recurso para transmitir la visión subjetiva del personaje.

Las escenas están estructuradas a partir de la separación tierra-mar que, exceptuando en la última escena, es una marcada **línea diagonal**.

En la página podemos apreciar una gran cantidad de recursos gráficos ya mencionados anteriormente: el efecto de rayos X, la descomposición y representación del movimiento mediante diversos símbolos cinéticos, las flechas, la personalización de los bocadillos...

La división secuencial de los personajes en la penúltima escena se inicia desde los pies, los cuales aún no han terminado de separarse, creando una forma de multiplicación más orgánica y consciente de los mecanismos del medio.

Esta forma de tratar los códigos gráficos crea situaciones extrañas, ya que adquieren presencia física dentro del cómic. Por ejemplo, vemos como un globo roba el espacio a **Hombre Pájaro**, empujándolo hacia la derecha. El contacto entre ambos elementos genera pliegues en la forma del globo. La expresión facial del personaje parece afectada, no solo por el contenido del globo, también por su colisión, que pasa a tener un valor narrativo adicional y con muchas posibilidades. ¿Le molesta el contenido del globo o el globo en sí mismo?

## PÁGINA 25

Esta página muestra el naufragio de un marinero en una isla desconocida y habitada por nativos hostiles. Para mostrar a los personajes de este episodio se ha reducido su grado de iconicidad, es decir, su mayor o menor concordancia entre el objeto representado y su representación (Castillo-Vidal, 2012).

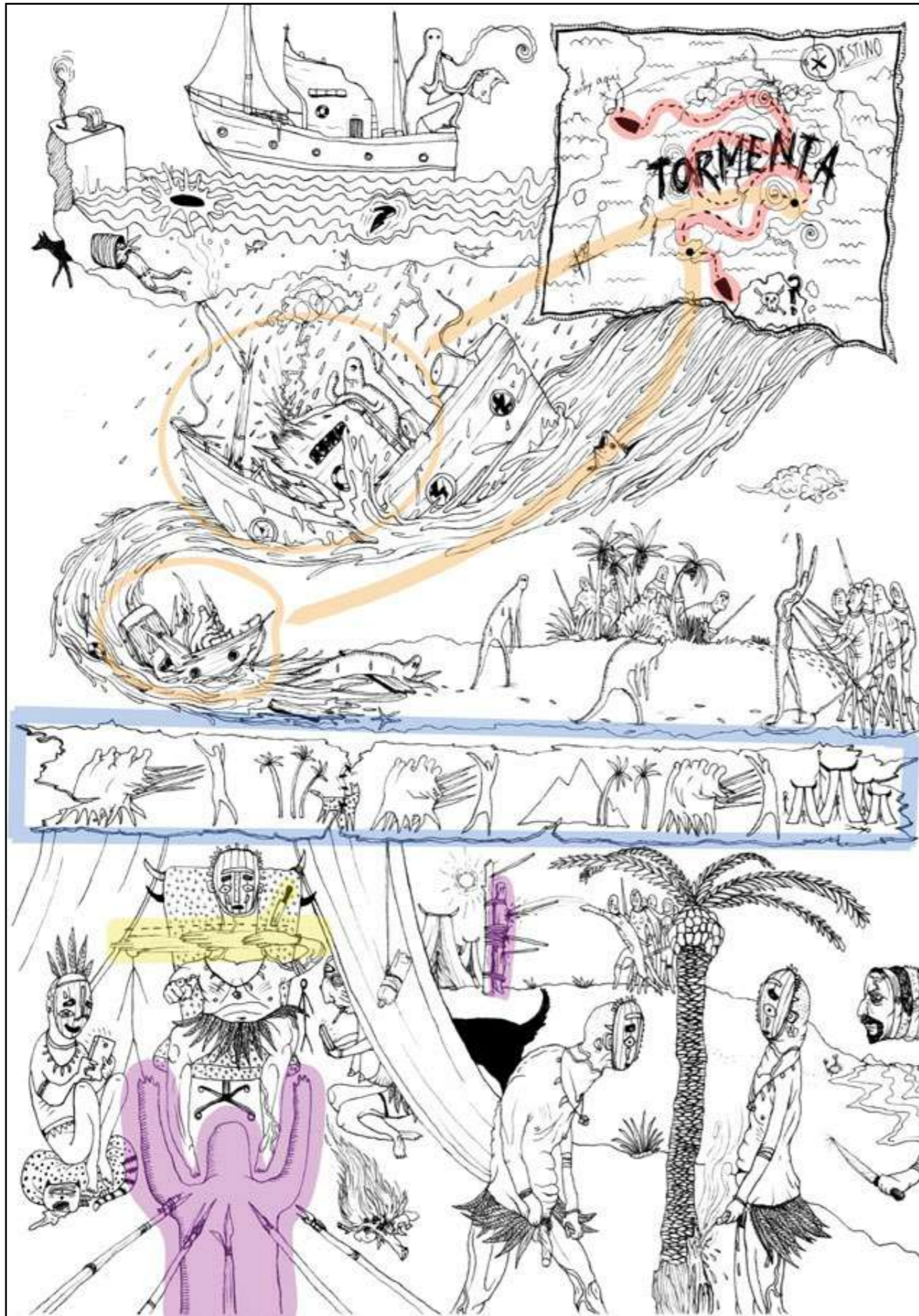
Esta simplificación pretende despersonalizar a las figuras para enfatizar su carácter secundario y casual, contrastando con el jefe de la tribu y sus acompañantes en la parte inferior. Jugar con la iconicidad de forma puntual puede tener sus ventajas, reducir la imagen a su significado esencial le otorga la facultad de concentrar nuestra atención en una idea, lo que supone una herramienta importante dentro del mundo del cómic (McCloud, 1993). Caricaturizar a estos personajes ayuda también a remarcar la situación arquetípica: el marinero, la tormenta, el naufragio, la isla, los indígenas...

El **mapa** funciona también como una viñeta que añade información de interés para el lector: el **recorrido serpenteante** bajo la tormenta o el destino original que debía seguir el barco. El camino hasta llegar a la isla queda ilustrado por **las siguientes escenas del personaje** en la tormenta, las cuales han sido marcadas con **puntos negros** en la línea discontinua del mapa para poder situarlas en el trayecto.

Tras la llegada del marinero a la isla, y ser apresado por los nativos, vemos como se narra el camino hacia el poblado mediante **una banda**. El contenido de la banda, nos recuerda al término de *cómic escrito* propuesto por Sergio García (2000), que consiste en simplificar el dibujo, reduciendo su iconicidad considerablemente para una lectura cercana a la del texto, es decir, escribiendo a través de imágenes que sustituyen a las palabras (Madden y Abel, 2008).

Esta forma de colocar ordenadamente las imágenes y su alto grado de abstracción icónica, permite una fácil lectura muy parecida a la del pictograma (Bordes, 2018). La banda se muestra en un trozo de tela, como si se tratara de una historia contada por los propios nativos mediante un tapiz, usándolo como objeto y como recurso gráfico-narrativo.

El icono de corte característico de los manuales de instrucciones, representado por una línea discontinua y unas tijeras, sustituye en esta página las tijeras por **un cuchillo**. Una redundancia que ilustra gráficamente el gesto de la mano del jefe, que ordena la ejecución del marinero (que sigue siendo representado en **abstracción icónica**).



## PÁGINA 26

Reflejar gráficamente dentro del cómic emociones complejas como la empatía sin la ayuda del contexto puede ser difícil. En la escena de las dos mujeres hablando en el puerto, vemos como una de ellas entra en estado de pánico al escuchar la noticia del cadáver de una joven.

El miedo es algo fácil de reflejar mediante los códigos de expresividad facial establecidos en el cómic, pero la razón de su miedo puede ser algo más difícil de expresar usando solamente su cara. En este caso, la mujer entra en pánico porque tiene una hija y teme que la noticia del cadáver esté relacionada con ella. Esta información se ofrece al lector a través de un texto que sale del cerebro de la mujer.

El uso de los ideogramas en el cómic es muy frecuente: bombillas para representar buenas ideas, tormentas y calaveras para mostrar enfado o mal humor, el dios Cupido para mostrar enamoramiento, etc. En muchos casos se trata de una traducción icónica de expresiones verbales comunes (Gasca y Gubern, 1988). En ocasiones, los ideogramas están introducidos en los globos o acompañados de flechas o líneas para indicar a que personaje pertenece (FIG. 2/13).

En esta página vemos el uso de un ideograma dentro de un globo con texto. Se trata de un ojo que simboliza el estado de alerta del personaje y su intención comunicativa. El ojo sustituye la expresión verbal: "andarse con ojo".

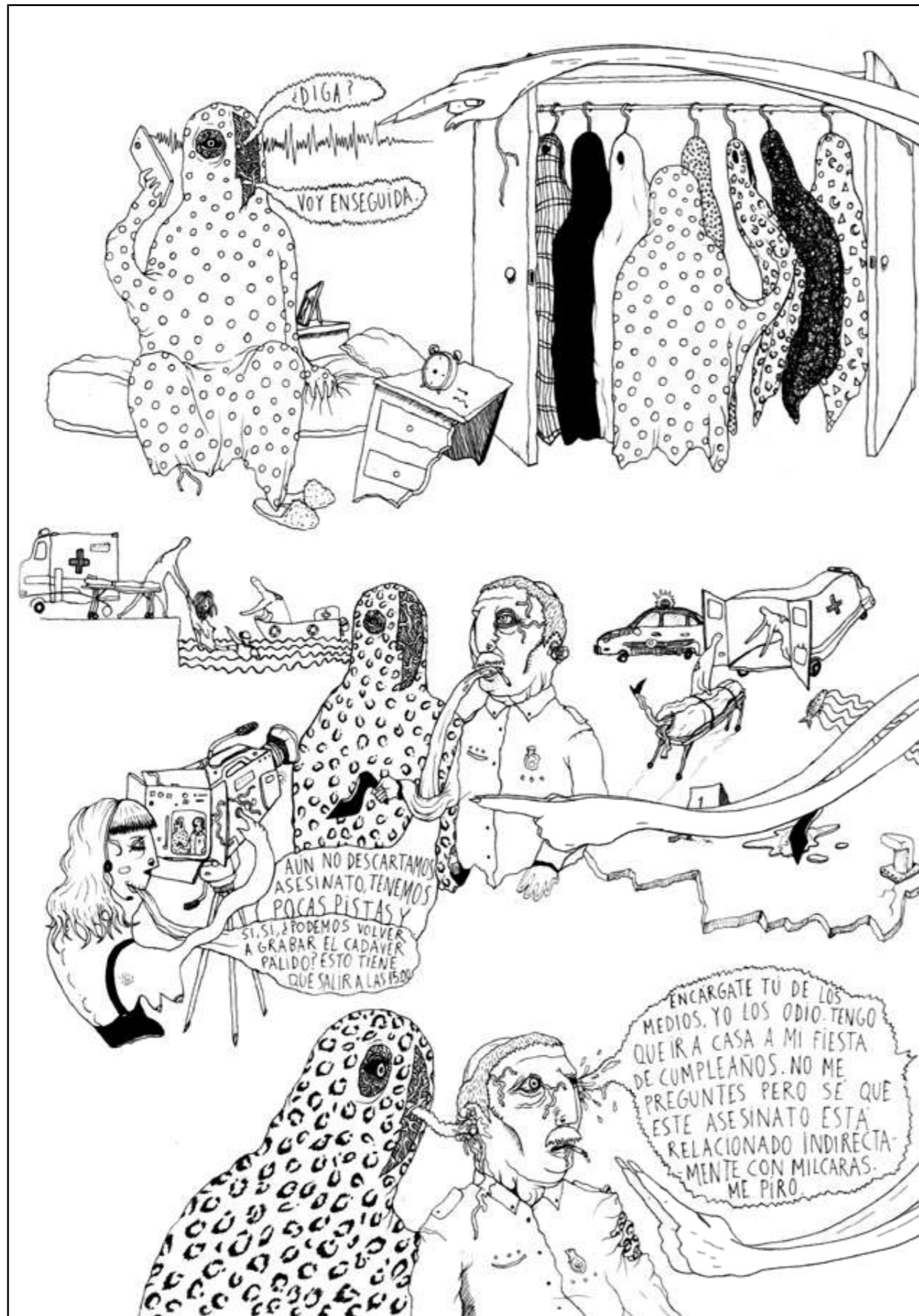
HAN ENCONTRADO EL  
CADÁVER DE UNA CHICA  
EN EL PUERTO. 

FIG. 2/13. Schulz, C.  
(1968). *Peanuts*. United  
Feature Syndicate.





## PÁGINA 27



Reproducir en el cómic las conversaciones telefónicas ha generado diversas soluciones por parte de los autores de cómic. El globo de perfil dentado es una de las más usuales. Mediante este recurso, se diferencia a los globos del interlocutor presente en la viñeta. En el caso de esta página, solo se muestran los diálogos del personaje en escena y se transforma el diálogo del interlocutor en un plano de representación del sonido denominado como plano dinámico, cuya representación gráfica se conoce como oscilograma.

Aquí vemos como el brazo del policía se adapta a la forma del globo. Por lo general, los globos son los que se adaptan a los elementos de la viñeta, pero el uso del globo como un ente físico que pertenece a la realidad del cómic hace que surjan este tipo de interacciones.

Más abajo vemos como el globo del policía queda solapado por el de la reportera, algo ya comentado en páginas anteriores. El solapamiento oculta información del globo que queda debajo, representando una interrupción al diálogo del policía.

En la escena final, vemos como el personaje del detective atraviesa la cabeza del policía con su globo. La intención es la de representar el tono amenazante y siniestro del personaje y como la información sorprende al policía. Este recurso provoca que la situación resulte más impactante, ya que la materialidad del globo hostil hace que los oídos del policía sangren.

## PÁGINA 28

Se considera a la viñeta como la representación pictográfica del mínimo espacio y/o tiempo significativo y constituye la unidad mínima de estructuración de la página. Normalmente, suele ser un recuadro delimitado por líneas negras (marco) que representa un instante de la historia.

En esta página podemos ver las implicaciones del uso de la “viñeta sin marco”, muy usada a lo largo de esta investigación, donde la repetición del personaje es lo que marca los instantes, separando una escena de otra. Groensteen reconoce tres formas en las que el espacio entre viñetas puede ser obviado: sustituyéndolo por un trazo, eliminando los marcos y usando elementos constructivos como puertas y ventanas (Groensteen, 1999).

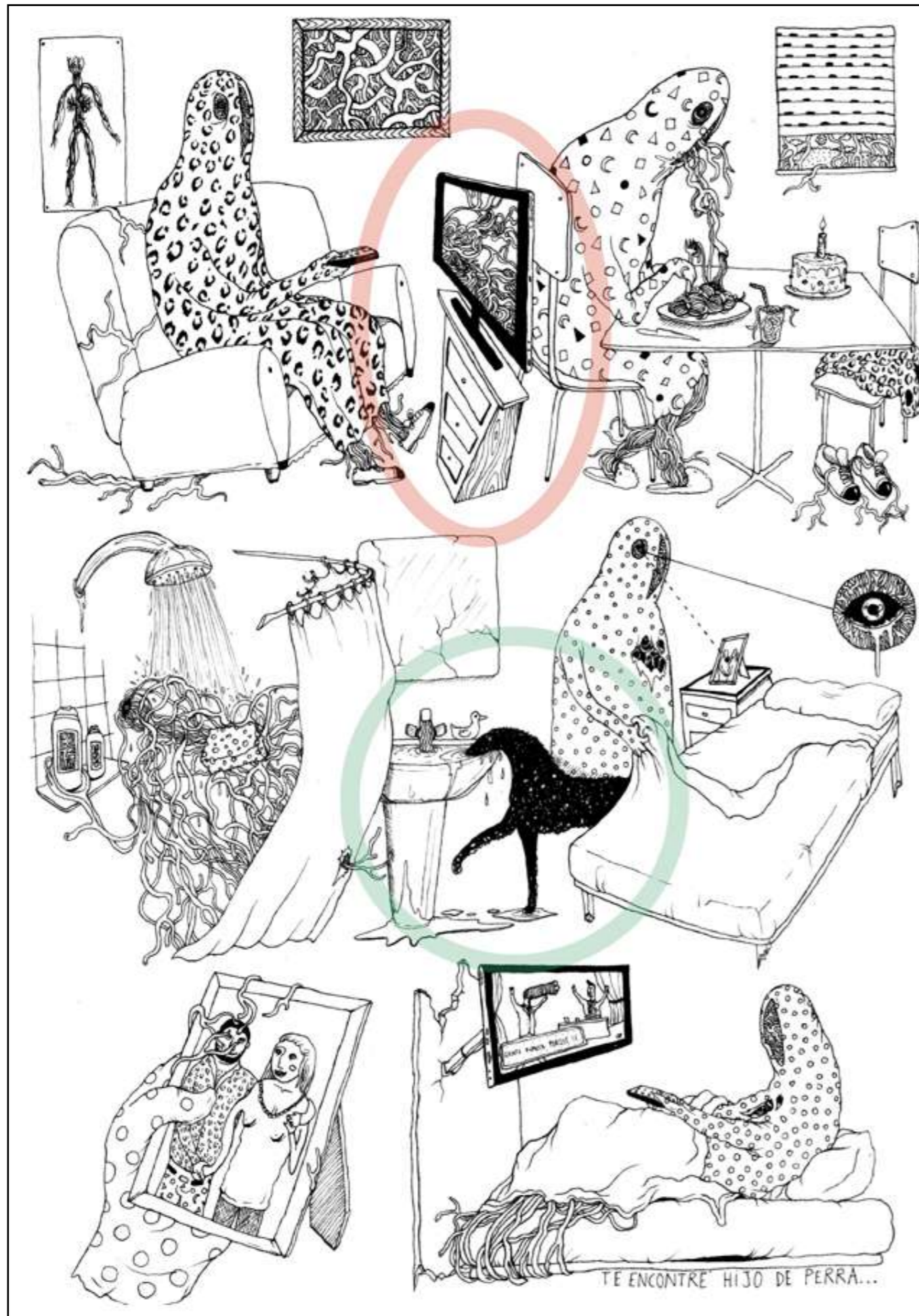
Al eliminar los marcos se suele dejar un espacio en blanco entre las viñetas que sirve como separación (FIG. 2/14). Al final, el resultado tanto de cerrar la escena como de separarla es similar, se trata de una forma de marcar áreas de acción para así facilitar o hacer posible su lectura. “La función separativa es asimilable a la de los signos de puntuación en un texto. Aquí entra una pieza clave, el espacio entre viñetas, la calle, el gutter, lo que lleva a McCloud a hablar del “arte invisible” (Bordes, 2017, p. 37).

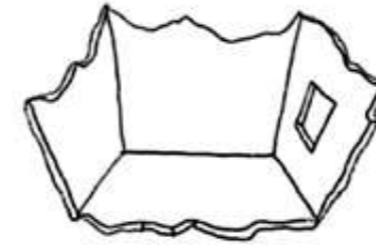
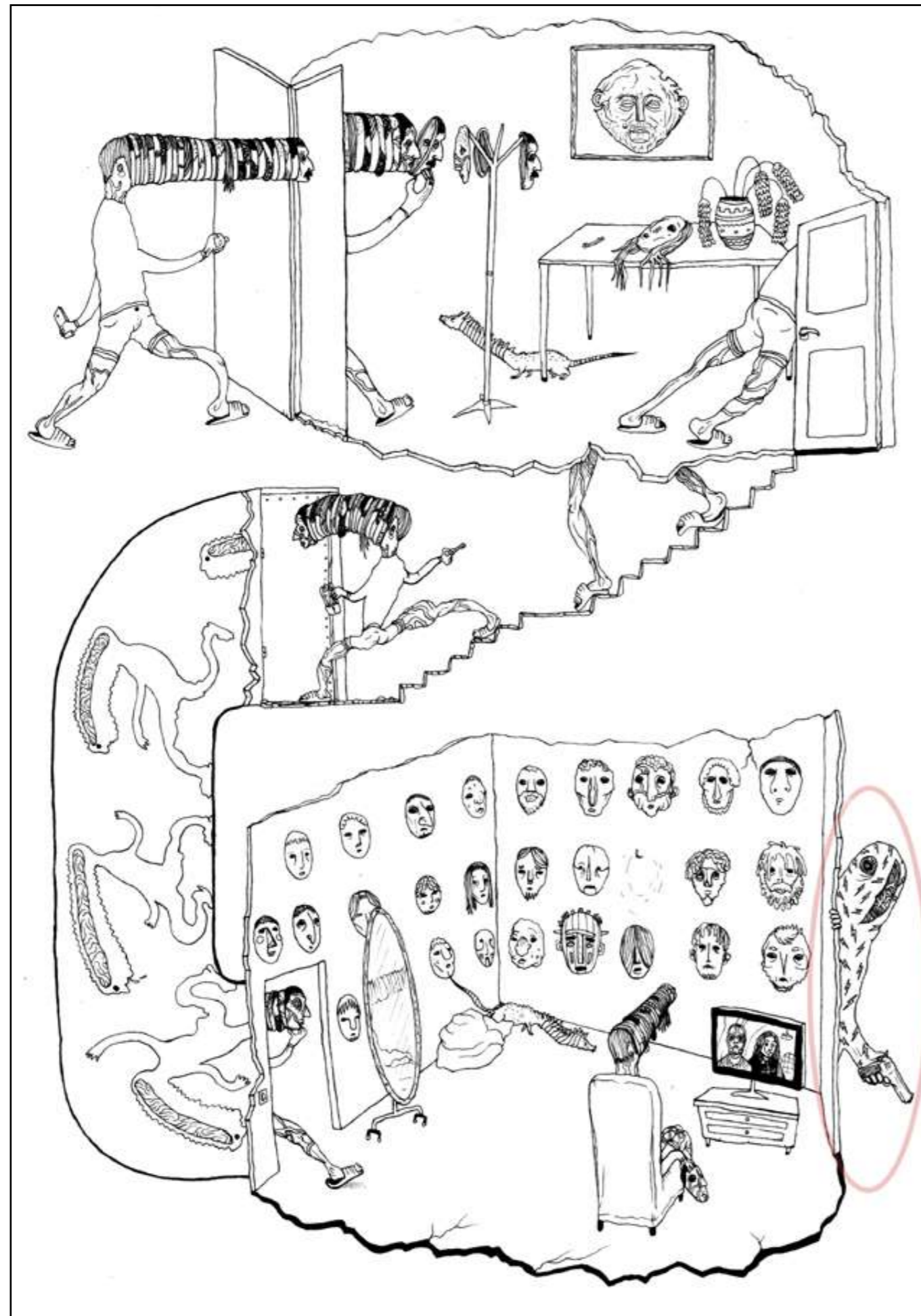
En la página vemos como no necesariamente debe existir esa separación en blanco, los elementos de las escenas pueden interactuar unos con otros llegando a solaparse.

La repetición en el espacio del personaje es lo que crea realmente esa separación, ayudado por la estructuración de las escenas en la página, que usualmente repiten el mismo patrón de lectura.



FIG. 2/14. Wolinski, G. (1999). *Elles ne pensent qu' à ça!*. Édition Albim Michel, Wolinski, La Cúpula, S. L.





## PÁGINA 29

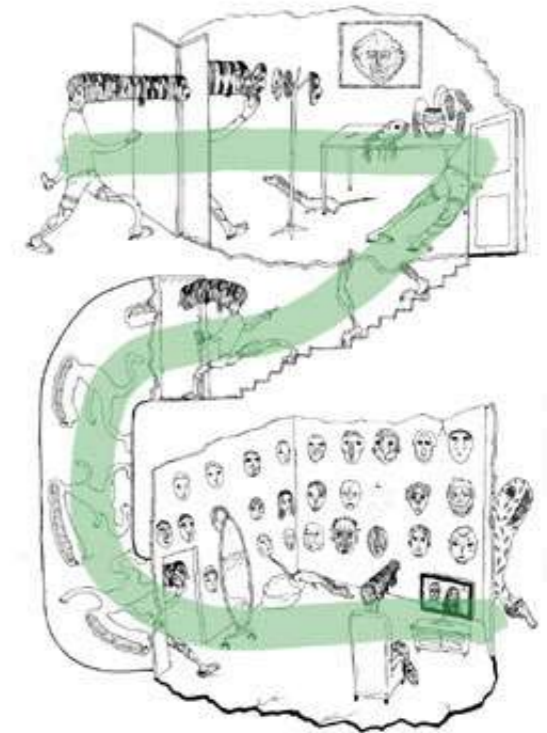
La página está estructurada mediante la sección arquitectónica. La casa y sus niveles generan el escenario que recorrerá el protagonista ayudado por el dibujo trayecto.

Como ya se ha visto en la **página 18**, ascender por un edificio sin el uso de la clausura entre viñetas es más difícil que bajarlo usando el lenguaje de la narrativa gráfica. La razón está en que el personaje, al bajar por el edificio, acompaña el sentido de lectura, que también es descendente.

Esta estructuración de la página en base a un edificio "abierto", recuerda mucho a un escenario o a un plató de televisión. En general, el no usar viñetas que fraccionen la página, y usar un escenario fijo en el que se mueven e interactúan los personajes, hace que la concepción del cómic sea más teatral que cinematográfica. Como dice Chris Ware (2011) sobre esa visión teatral en el cómic: «ese acercamiento permite que las imágenes de la página cobren vida de manera más legible, de hecho: se convierten en dibujos en sí mismos, más que en representación de cosas».

La apariencia teatral que existe en esta página es debida a la estructura arquitectónica que se abre para mostrar al espectador lo que está sucediendo. Como espectador, podemos ver lo que está fuera y lo que está dentro de ese espacio.

Por ejemplo, la aparición en la parte inferior de **un segundo personaje** fuera del escenario resalta ese efecto. «Entender la viñeta no como el encuadre de un fotograma, sino como el de una escena teatral es una clave que nos permite enlazar de manera más estrecha con los códigos del dibujo arquitectónico» (Bordes, 2017, p. 58).



## PÁGINA 30

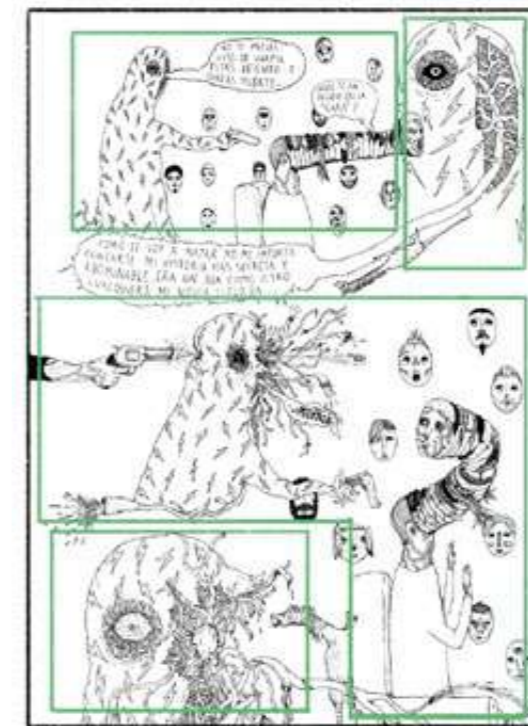
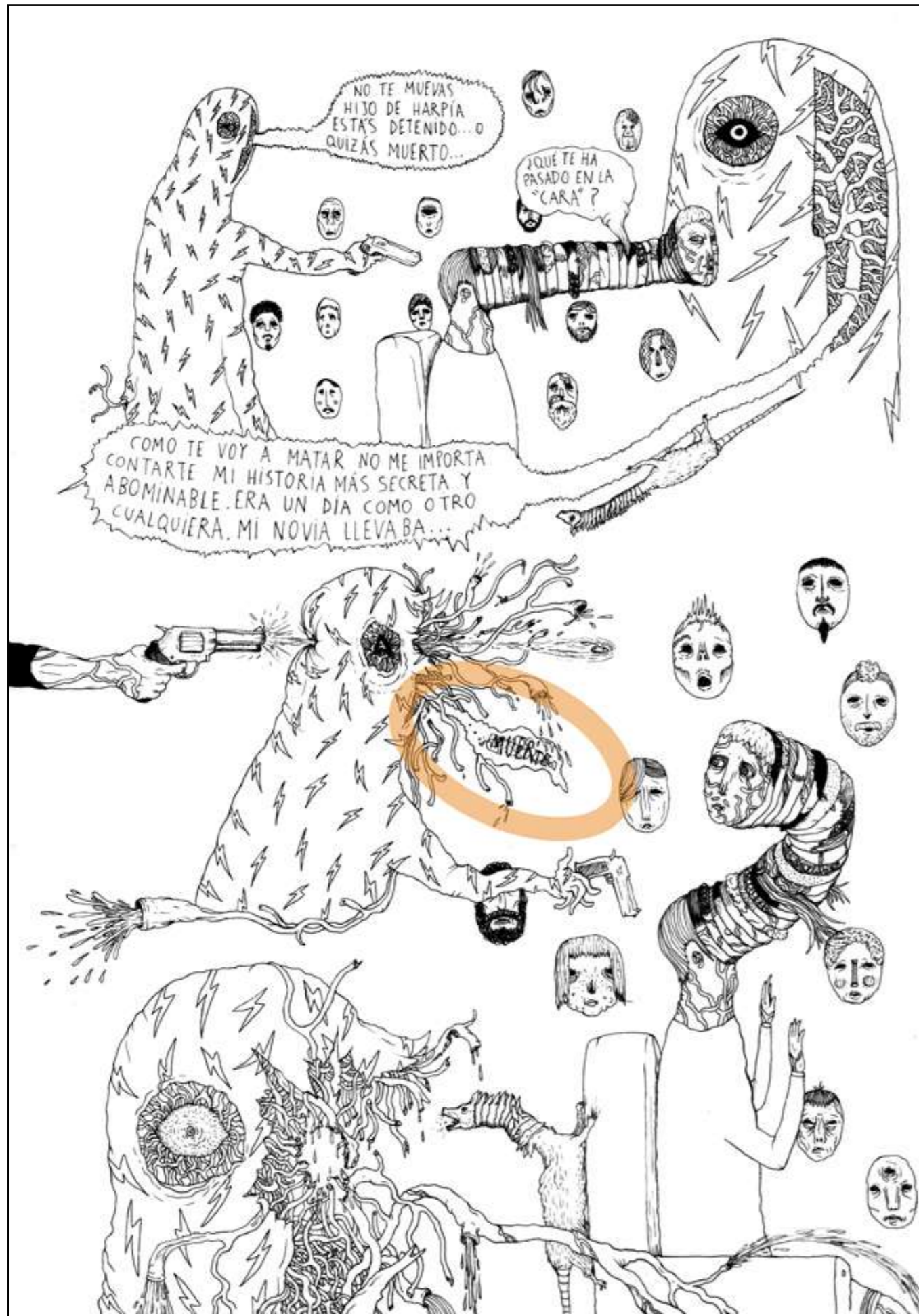
Aquí tenemos otro claro ejemplo de página sin el uso de los marcos de las viñetas. En este caso, el hecho de no tener limitadas las escenas no afecta demasiado al nivel legible, ya que por lo general todos los elementos siguen la dirección de lectura convencional. Si la página tuviera enmarcadas las escenas se verían influenciados ciertos recursos como la interacción entre escenas, y afectaría a nivel compositivo.

Como se ha mencionado en páginas anteriores, no utilizar los marcos, y a veces tampoco el espaciado entre escena y escena conocido como calle, genera un efecto más orgánico en la totalidad de la composición: las escenas invaden el espacio de las otras, creando una ilusión de unidad de todos los elementos.

### Diálogo interrumpido.

La representación gráfica de la interrupción de un diálogo ha tenido diversas variantes a lo largo de la historia del cómic, la más común ha sido simplemente cortar la frase de manera abrupta y el uso de los puntos suspensivos, pero como hemos visto ya en este análisis, existen otras formas, una de ellas es la de solapar un globo sobre otro, ocultando parte del texto con su forma, un efecto que encaja muy bien con el concepto de *globos físicos* tratados en esta cómic.

En esta página vemos una **solución gráfica** para transmitir como la muerte interrumpe el diálogo de *Detective Venas*: un sonido horrible representado por la palabra "muerte", oculta entre garabatos.



## PÁGINA 31

Muchos códigos pertenecientes a las nuevas tecnologías son cada vez más reconocibles en el cómic. El lenguaje de Internet y de los teléfonos inteligentes forma parte de nuestra rutina, por lo que códigos gráficos como cursores, pestañas, las barras de señal, la vibración, las alarmas, las carpetas y los correos electrónicos no nos son ajenos, y empiezan a aparecer poco a poco en los cómics contemporáneos.



FIG. 2/15. Tognola, M. (2011). *Tania tiene móvil*. Martín Tognola.

El cómic *Tania tiene móvil* (2011) (FIG. 2/15) de Martín Tognola, muestra la hora en formato digital en la esquina superior de las viñetas. Esto indica el momento del día, sustituyendo al clásico cartucho informativo de los cómics, como si cada viñeta fuera una captura de pantalla del propio móvil. Durante el avance, emanan del móvil los iconos de las aplicaciones que la protagonista va usando, mostrados mediante un delta similar al de los globos.

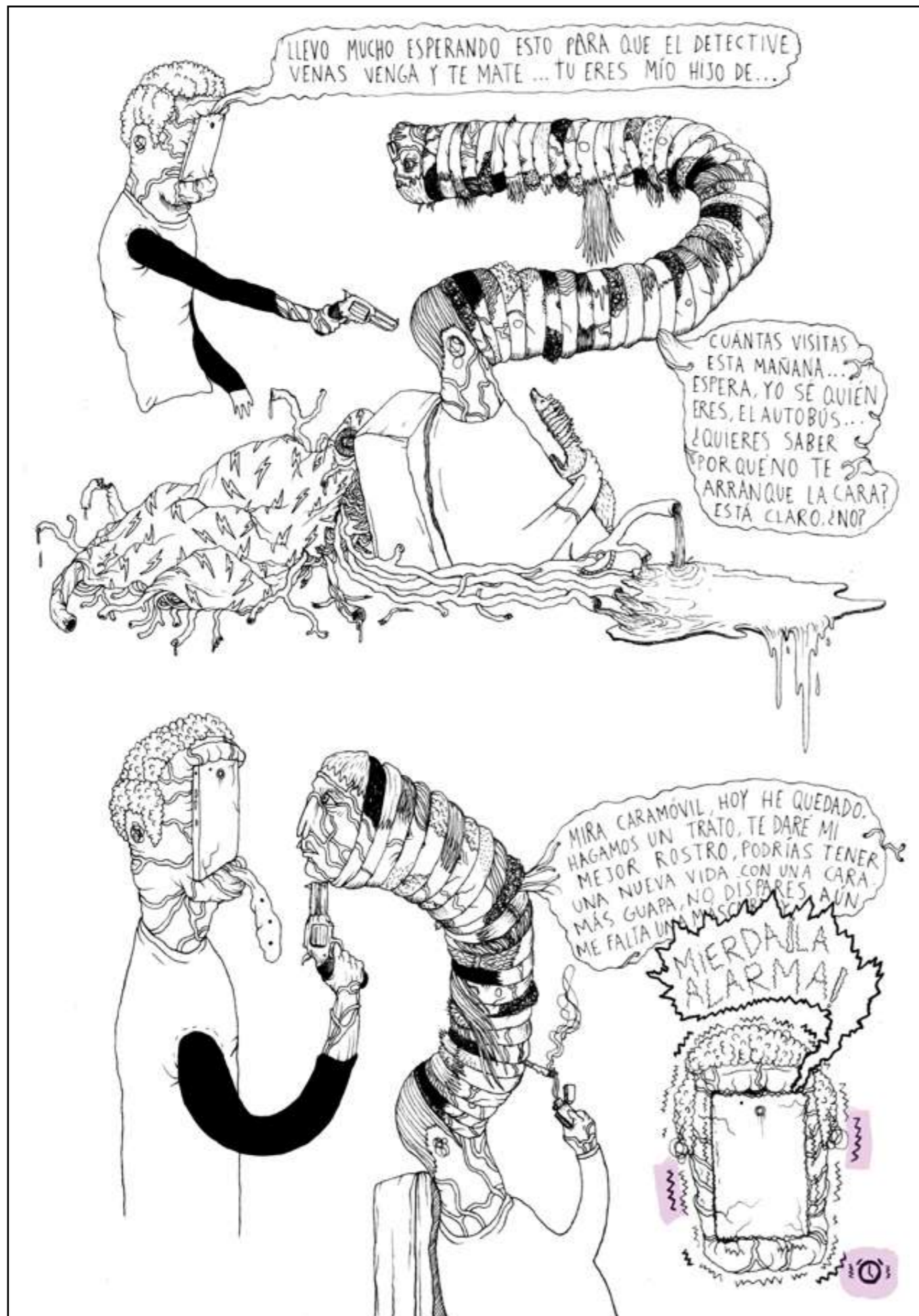
Este es solo un ejemplo de los muchos cómics que se están adaptando el lenguaje de las nuevas tecnologías.

En la escena final de esta página, vemos el uso de los símbolos de vibración alrededor del personaje, junto al símbolo de la alarma que suelen tener muchos teléfonos móviles.

Resulta curioso pensar en el origen de esos símbolos de vibración, ya que probablemente se trate de un recurso proveniente del lenguaje del cómic (FIG. 2/16) y adoptado por la iconografía de los aparatos electrónicos, que ahora vuelve a la página de cómic, en un ciclo de influencias entre la pantalla al papel.



FIG. 2/16. Capp, A. (1969). *Li'l Abner*. News Syndicate.



## PÁGINA 32

Exceptuando el primer grupo de imágenes, que crea un orden de lectura diagonal descendente, las demás escenas funcionan de manera más convencional, mostrando mediante la transición “acción-a-acción” de la que habla McCloud (1993), pequeños elementos en progresión.

Estas escenas, que además están aisladas unas de otras, forman conjuntos de imágenes que recuerdan al concepto de *cómic escrito* de Sergio García (FIG. 2/17), visto la página 25. Sin embargo, el dibujo en esta página es demasiado complejo y detallado como para acompañar a una legibilidad fluida, característica de este concepto, que requiere de una mayor de abstracción icónica por parte del dibujo para conseguir mediante la acumulación de imágenes sencillas, historias complejas. Al contrario que en otras páginas, en las que la ausencia del marco permitía el solapamiento entre escenas, aquí los bloques de imágenes tienen una mayor separación y contienen acciones muy simples, creando en su acumulación una secuencia de fácil lectura.

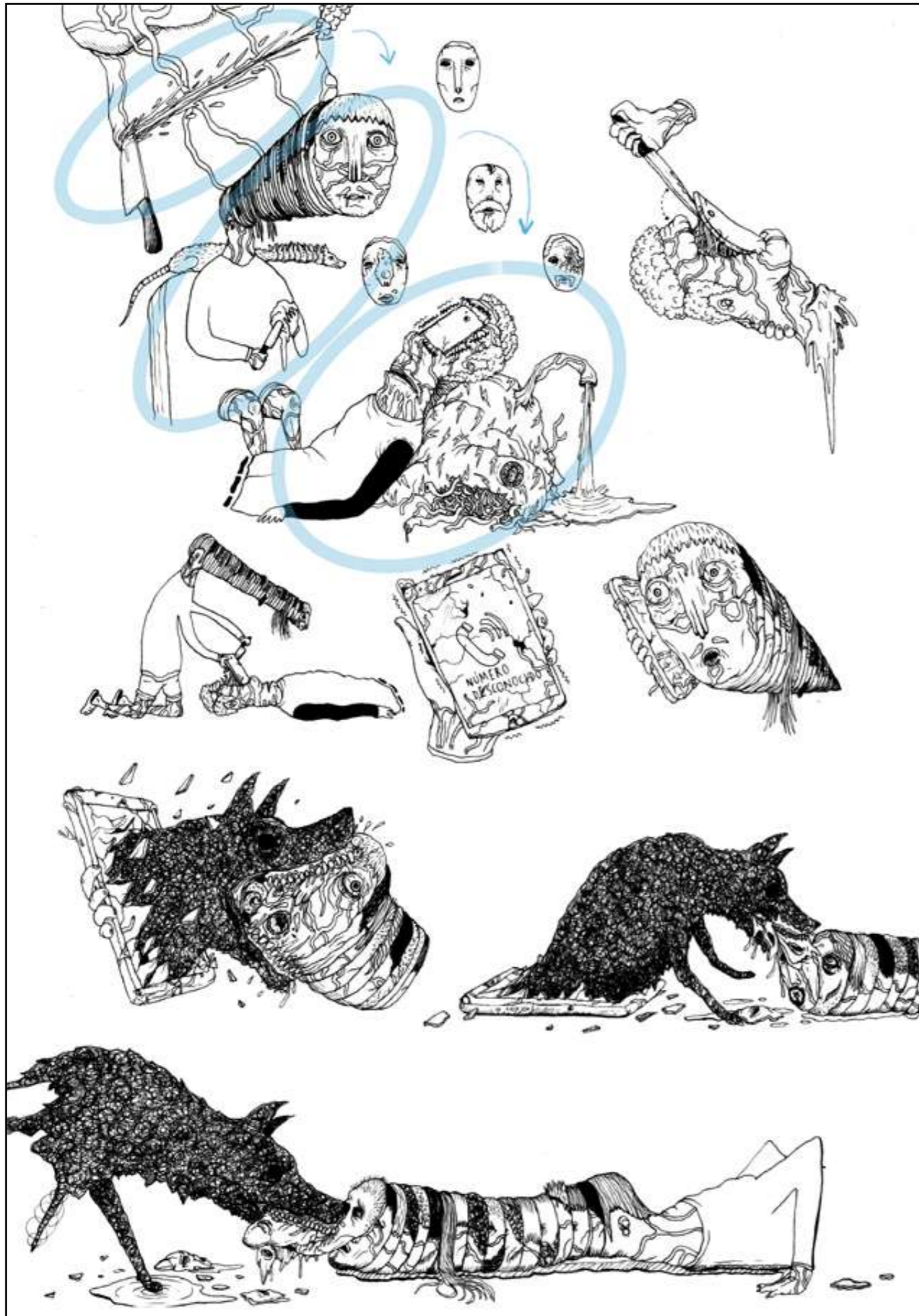


FIG. 2/17. García Sanchez, S. (2000). *Cómic escrito*. Barcelona: Glénat Éditions.

## PÁGINA 33



La página comienza con una pequeña viñeta de marco ornamentado. En su interior, vemos un pequeño resumen de la página anterior, el perro devorando las máscaras del personaje protagonista. La forma en la que está estructurada recuerda a la escritura, la imagen se corta al llegar al límite marcado y continúa en el siguiente renglón apareciendo desde donde se había cortado. El alto grado de abstracción icónica de la imagen sirve para aumentar el parecido con la escritura.

Sobre la cabeza del perro aparece un extraño símbolo. Se trata de un código inventado para esta página. En la esquina superior derecha, encontramos la leyenda que nos muestra su significado: dolor. Es común que los autores generen códigos de lectura propios en sus obras, aunque por lo general esos códigos están justificados o tienen algún tipo de antecedente.

Muchos de los recursos gráficos que representan emociones o estereotipos provienen de frases hechas o de metáforas visuales. En el caso del dolor, parece que el primer índice visible en los cómics está en el chichón, un abultamiento en la zona de la colisión acompañado por signos de estrellas o líneas circulares que representan mareo (Gasca y Gubern, 1988). Algunos de estos recursos están algo anticuados, como por ejemplo el pobre o arruinado dentro de un barril, o el dolor de muelas con un pañuelo en torno a la cabeza. La creación de nuevos códigos para la actualización a los tiempos modernos de algunas de estas representaciones parece algo inevitable.

### El espejo.

En la última escena se puede ver el globo del personaje en el reflejo del espejo, a consecuencia, el texto está invertido.

El espejo es un recurso muy usado en las artes visuales en general, sin embargo, a pesar de que se ha usado de muchas formas dentro del cómic, ha sido difícil encontrar referentes que jueguen con la inversión del texto. La mayoría de usos llamativos encontrados dentro del medio, se centran en el valor metafórico o en su relación con el sujeto reflejado (FIG. 2/18).



FIG. 2/18. Krause, F. (2015). *Deep dark fears*. Fran Krause. Autoedición.

## PÁGINA 34



La parte superior de esta página muestra la parte inferior de la anterior. El suelo roto indica que el mundo que se presenta por debajo está bajo tierra: se trata de una representación simbólica del mundo de los muertos. El mundo se presenta a través de una página póster, que muestra todo tipo de personajes y situaciones características de ese universo. Este tipo de páginas funcionan realmente bien a la hora de presentar escenarios o personajes.

En esta parte del cómic, el mundo de los muertos, se pueden apreciar diferencias como, por ejemplo, que los globos provienen muchas veces de las heridas de los personajes. Otro recurso muy explorado en esta parte será la idea del *cómic conceptual*, donde las descripciones textuales de las cosas sustituyen las propias cosas. En esta página encontramos un pequeño ejemplo describiendo el vacío de la cara de un personaje. Este recurso, de influencia dadaísta, ya ha sido tratado de manera más o menos profunda por diversos autores, desde Bushmiller (FIG. 2/19) hasta Ware. Esta forma de representación se explorará más profundamente en páginas posteriores.

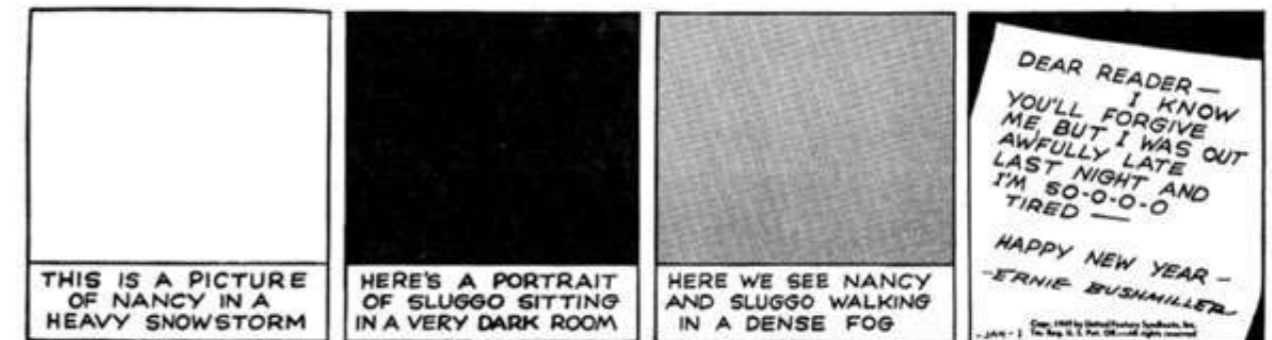


FIG. 2/19. Bushmiller, E. (1961). *Nancy*. United Feature Syndicate.



## PÁGINA 35



En el primer globo vemos incrustado al final del texto un símbolo: una sonrisa que afecta al tono del diálogo. Esta inclusión de símbolos o ideogramas acompañando textos dentro de los globos ya la hemos visto antes en la página 26, donde se usa un ojo en vez de una boca. En este caso, la intención es la de remarcar el tono de burla de la locución.

El tratamiento de los textos en cartas ha recibido diversos tratamientos formales en el cómic. En ocasiones aparecen ocupando la totalidad de la viñeta, otras solo en un pequeño fragmento de ella, ya sea en manos de su lector o aislada de la acción, como sucede en esta página (Gasca y Gubern, 1988).



Lo interesante de esta nota es que, en su esquina inferior derecha, indica que el reverso contiene un mapa. El reverso de la carta no aparece, pero está representado físicamente a través del sendero sinuoso que recorre el protagonista a través del dibujo trayecto.

En la parte de abajo vemos un gran globo que contiene representaciones gráficas y teorías. La idea es resumir un gran párrafo mediante la unión de gráficos y texto. La tipografía está manuscrita, como si se tratara de una explicación hecha sobre una pizarra.

La unión de texto e imagen dentro de un bocadillo es un recurso bastante antiguo dentro de la narrativa gráfica. Aunque la mayoría de esos usos están enmarcados dentro de los *dream-balloons* (FIG. 2/20), es decir, como ensañaciones o pensamientos más que como diálogos explicativos.

Este caso representa un claro ejemplo de la influencia del lenguaje de la esquemática en el cómic, así como las posibilidades narrativas que ofrece.



FIG. 2/20. Gould, C. (1932). *Dick Tracy*. The Chicago Tribune.



Las flechas eran un recurso habitual en la lectura del cómic antes del perfeccionamiento del sistema actual, lo que Witek (2009) denomina como «vestigios de antiguas maneras de leer».

Estos recursos siguen siendo viables tanto para unión de espacios que desafían el orden de lectura, como para la elaboración de complejos recorridos. Ware, por ejemplo, es un claro conocedor de los mecanismos convencionales para guiar la mirada del lector a través de la pagina, alterando este recorrido y dando una segunda vida al uso de artefactos como la flecha (Bordes, 2017).

Claro que el uso de las flechas para transmitir locuciones es algo más común dentro del medio, tanto en la actualidad como en el pasado (FIG. 2/21).



FIG. 2/21. Raymond, A. (1938). *Flash Gordon*. King Features Syndicate.

Sin embargo, su uso como elemento físico que interactúa con el entorno es algo más raro, un concepto similar al de los globos físicos usados en este cómic.

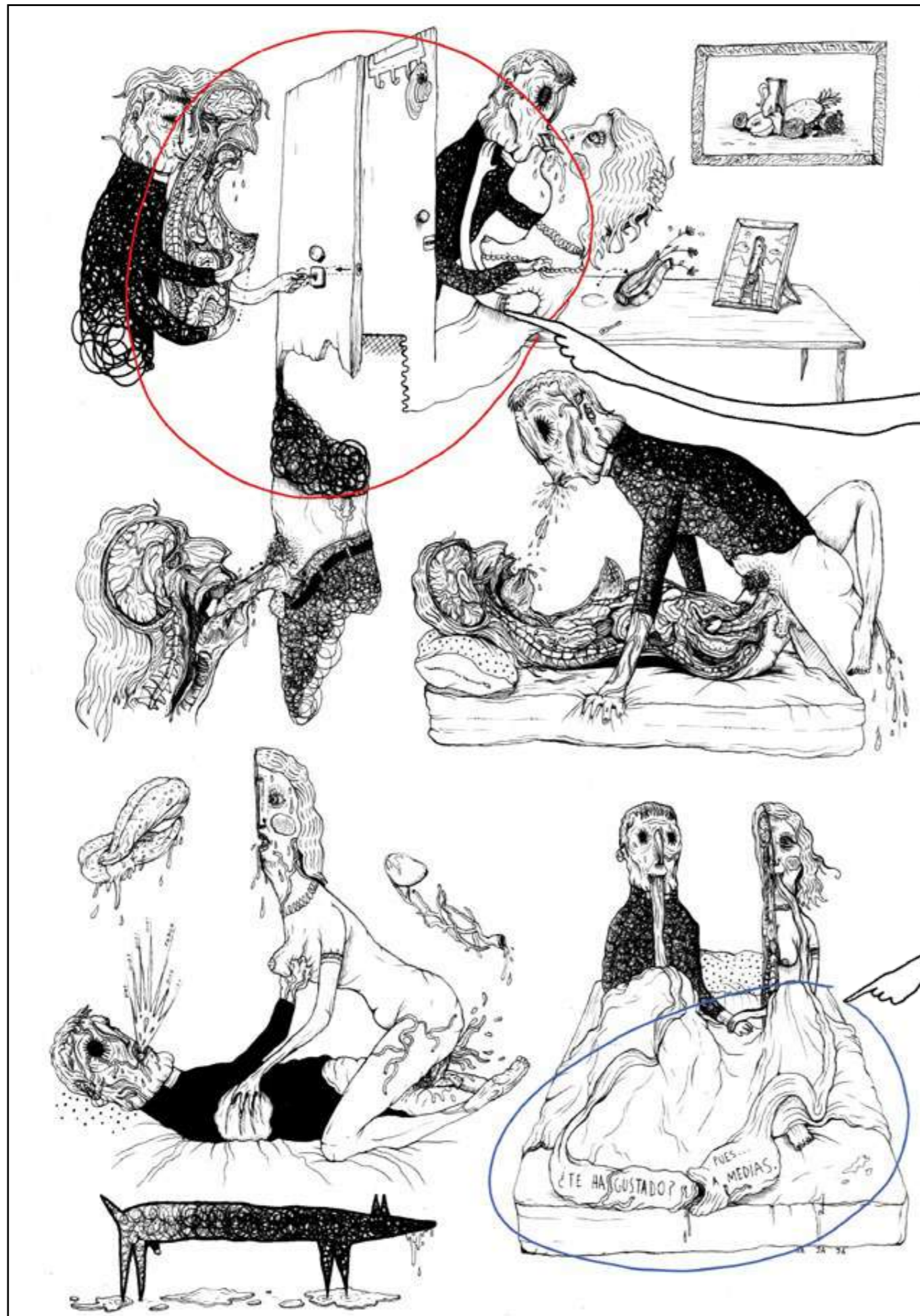
Como se puede ver en la página, las flechas cortan brazos, cuerpos e incluso objetos en busca de espacio. Estos elementos son tan reales dentro del cómic como los propios personajes; requieren su espacio y se relacionan con los demás elementos.

El uso de las flechas permite ordenar, de arriba a abajo y de izquierda a derecha, este conjunto de imágenes, viñetas detalle y texto, generando una narración dentro de la propia escena que va alternando entre esos tres recursos.



Es un ejemplo de las tradiciones comunicativas a las que se debe el medio: la de la imagen y la del texto.

# PÁGINA 37



Al no usar marcos que marquen los límites de las viñetas, se abre la posibilidad de que estas interactúen y se fundan unas con otras.

La **interacción** puede tener un valor narrativo o simplemente un valor estético. Las tres primeras escenas están unidas creando un solo bloque de dibujo. En este caso la unión tiene un valor estético, sin embargo, en páginas posteriores veremos ejemplos de interacciones que presentan un valor narrativo entre las diferentes viñetas implicadas.

Aquí vemos otro uso de los **globos físicos**: en esta conversación entre los personajes, sus propios globos imitan su trato cariñoso y descansan como ellos entre las sábanas, como extensiones de ellos mismos que muestran sus sentimientos. En este caso la intención es resaltar el tono amoroso de la conversación, sumándose a la expresión de los personajes y al texto.

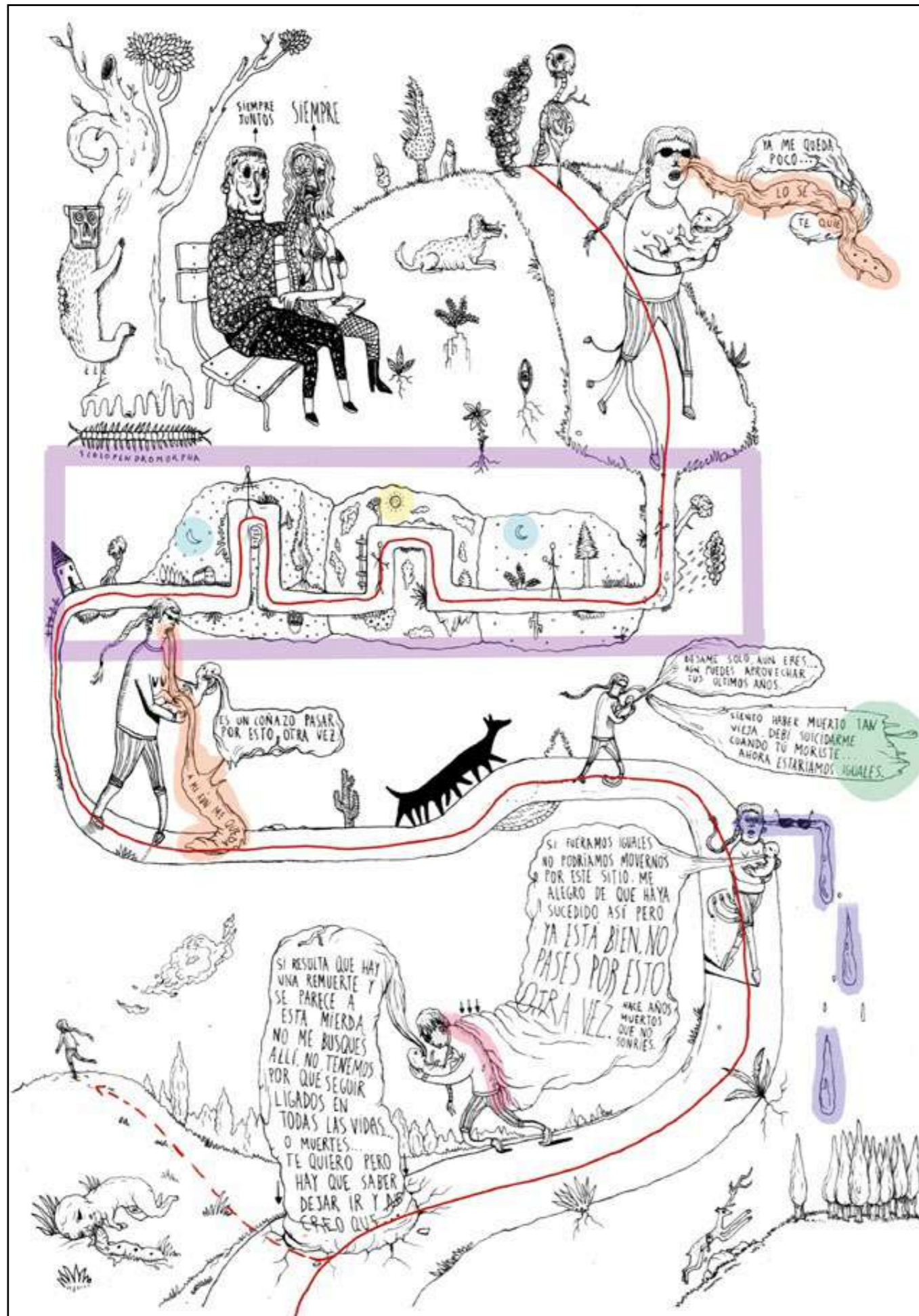
## PÁGINA 38

En esta página vemos la representación sintetizada de un **largo trayecto**. Esa simplificación se realiza a través del recurso del **camino**, que se encarga de guiar al lector por toda la página de manera clara, aún cuando desafía el sentido dextroverso de lectura.

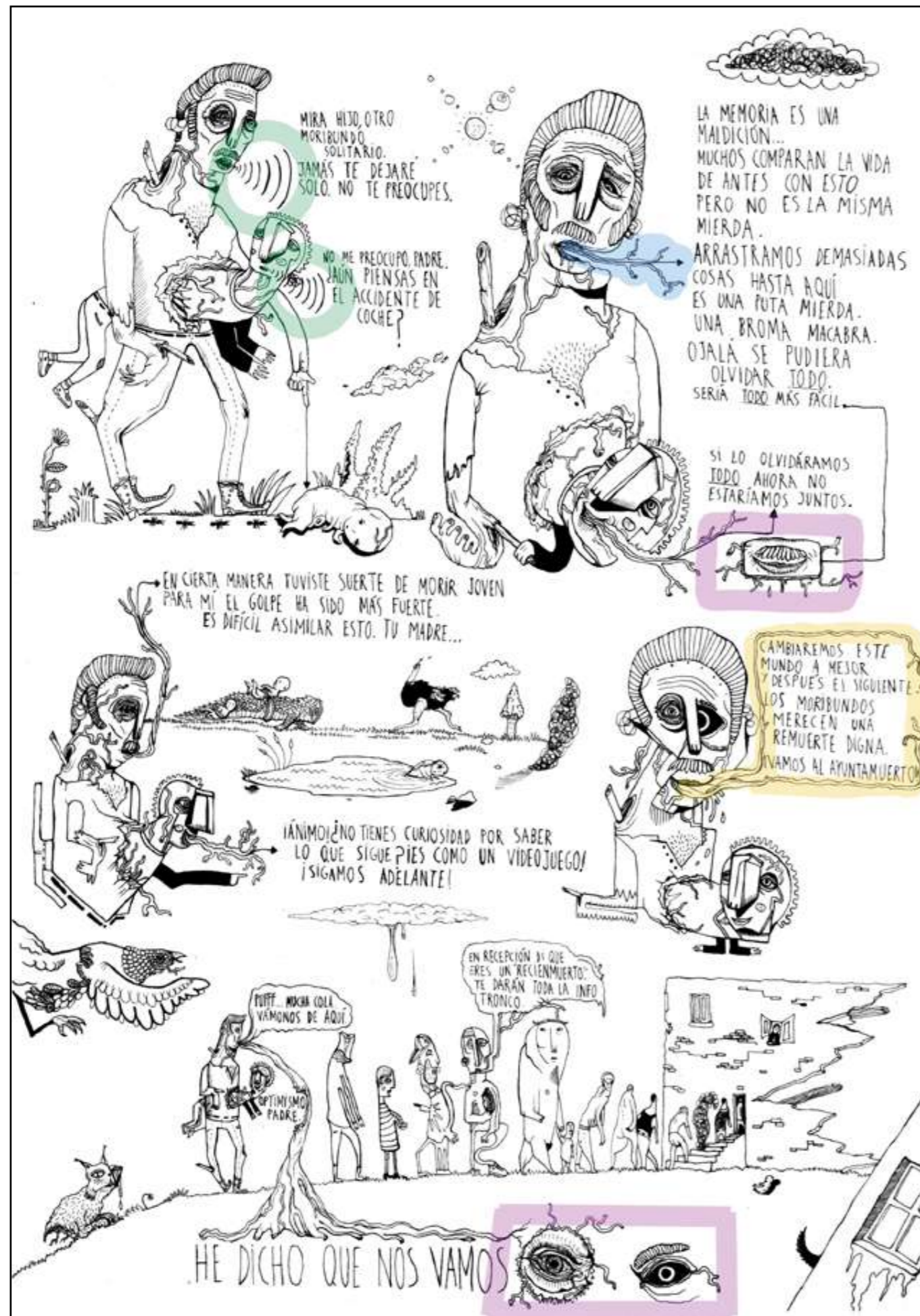
Durante el trayecto por ese camino, hay una parte que lleva la imagen a un alto grado de abstracción icónica, permitiendo aumentar el tiempo dentro de la página gracias a la repetición de la figura en ese espacio reducido y a la aplicación alterna del **sol** y la **luna** alrededor del sendero, que marcan el paso de los días al estar encerrados en determinadas áreas que representan de forma física el tiempo de cada ciclo.

Uno de los elementos más interesantes de esta página es el uso de los globos que afectan físicamente a los personajes. En la parte inferior de la página vemos como las palabras del bebé afectan mucho psicológicamente a la mujer que lo lleva en brazos. Esto se representa simbólicamente mediante el globo ejerciendo **peso** sobre la espalda de la mujer, como una masa enorme. El siguiente globo producido por el bebé pesa tanto que rompe el suelo, ya que la mujer ha huido en la siguiente escena para liberarse de esa carga.

Esta posibilidad de usar el globo como un ente físico permite su uso para generar todo tipo de metáforas visuales. Por ejemplo, vemos como los primeros dos globos de la mujer parecen arrastrarse de forma **flácida**, representando su desidia. Su tercer globo sin embargo, comienza a volverse **acvoso** precediendo a las **lágrimas** que saldrán de sus ojos en la siguiente escena.



## PÁGINA 39



Existen muchas formas de representar gráficamente las locuciones de los personajes. Los bocadillos o globos son los más usados por su capacidad mutable y versatilidad. Forman parte de la historia del cómic, ya que descienden de las filacterias de la pintura medieval, y luego fueron perpetuadas en el medio por los dibujantes satiristas ingleses (Gasca y Gubern, 1988). Encontramos muchos tipos de locugramas a lo largo de la historia del cómic, como los que usan flechas o líneas que indican la procedencia del texto, el texto solo (sin perigrana) asociado con su locutor por cercanía, el uso de objetos u ornamentaciones varias que sirven para enmarcar la locución, etc.

Al inicio de esta página aparecen dos textos que se asocian a sus locutores mediante una representación gráfica de ondas de sonido. Los planos de representación del sonido resultan interesantes como recursos gráficos adaptables al cómic experimental: oscilogramas, sonogramas, planos espectrales o representaciones de planos dinámicos, pueden aportar otras dimensiones al cómic dado que son las verdaderas representaciones gráficas del sonido, quizá con la intrusión de la tecnología en el medio se lleguen a adaptar este tipo de recursos al lenguaje del cómic.

Los siguientes locugramas presentados en la página se crean a partir de un híbrido entre la flecha y elementos orgánicos. Tienen intenciones estéticas, pero también de resaltar su condición de elementos corpóreos. En algunos casos podemos ver cómo la flecha desaparece dejando solo a las venas, que en una ocasión llegan a rodear casi todo el texto, actuando como perigrana.

A veces los textos van acompañados de fragmentos del rostro. Estos fragmentos funcionan como recursos auxiliares que ayudan a matizar el texto al que acompañan, ofreciendo información extra y actuando como recursos expresivos.



# PÁGINA 40

-Recurso gráfico para representar la desorientación del personaje. Su ojo, unido por una vena que funciona como indicador, se ve multiplicado en una secuencia en la que mira hacia ambos lados sorprendido.

-Ejemplo de locución sin perigrama asociada mediante cercanía al sujeto que la produce.

-Ejemplo de personalización del globo, que muestra una rotura de la que salen órganos, haciendo alusión a la cabeza destrozada del personaje.

-El perigrama de la locución es el propio cuerpo del locutor. Este recurso está lejos de ser novedoso, ya era utilizado por el que está considerado como el primer protagonista de la historia de los cómics, un joven conocido como *The Yellow Kid* (FIG. 2/22), el cual también se expresaba con textos escritos sobre su vestimenta, antes de cambiar posteriormente este recurso por los globos.

-El doble cañón del arma rompe el globo al ponérselo en la boca, un recurso que tiene más implicaciones que las estéticas, ya que se podría reinterpretar el efecto sonoro de la frase producida debido al taponamiento repentino de la boca. Es otro ejemplo de cómo la concepción física de los globos ofrece interesantes posibilidades.

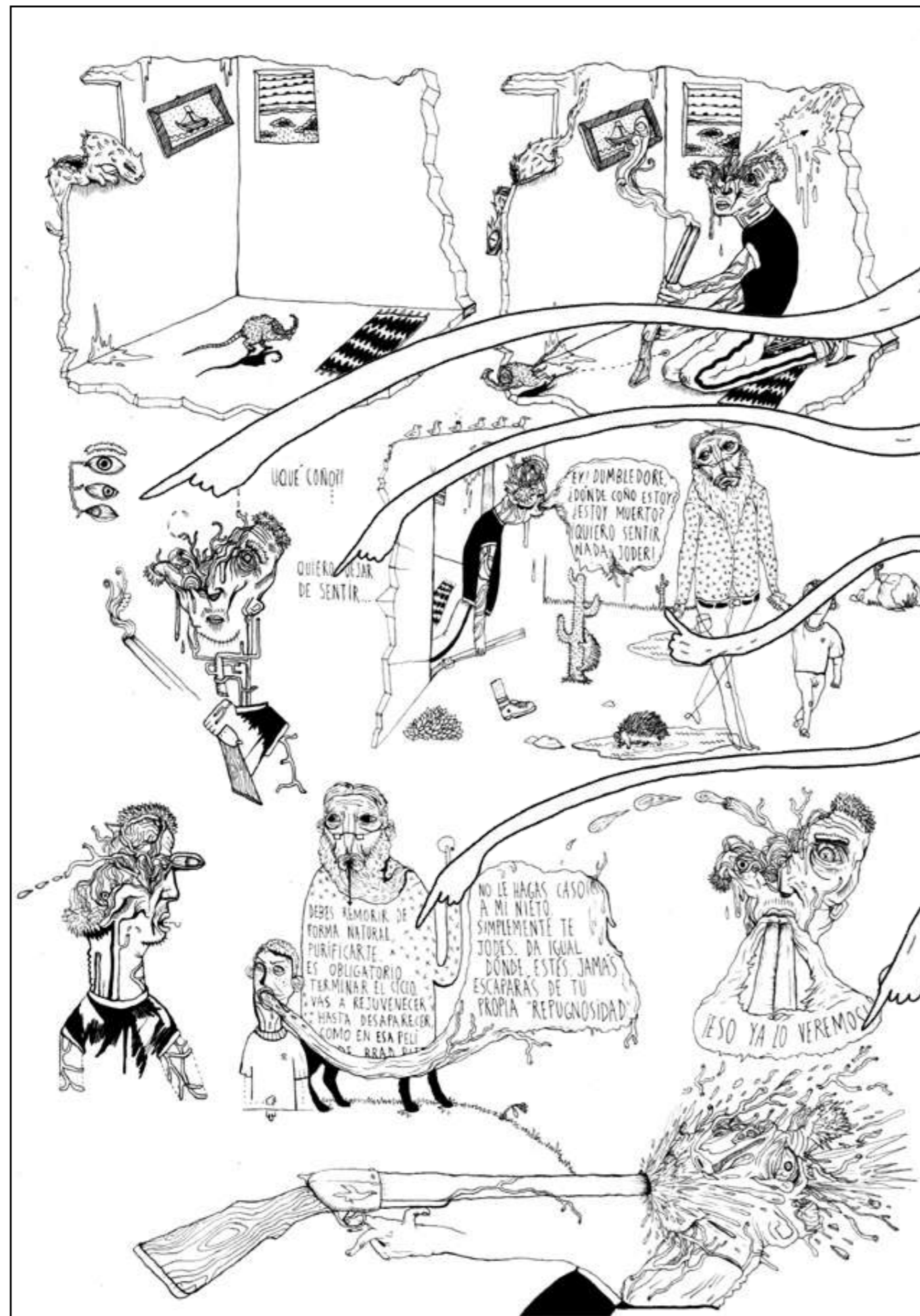


FIG. 2/22. Outcalt, R. F. (1895). *Hogan's Alley*. R. F. Outcalt.





## PÁGINA 41

Aquí vemos otro ejemplo del uso del camino para guiar al lector a través de la página. Durante el trayecto, el personaje vaga perdido en busca de una solución para volver al mundo de los vivos, esa sensación de estar perdido en busca de algo se representa con la terminación del camino en espiral, un recurso muy usado en la narrativa por su simbolismo y su asociación con los ciclos y el infinito (FIG. 2/23).

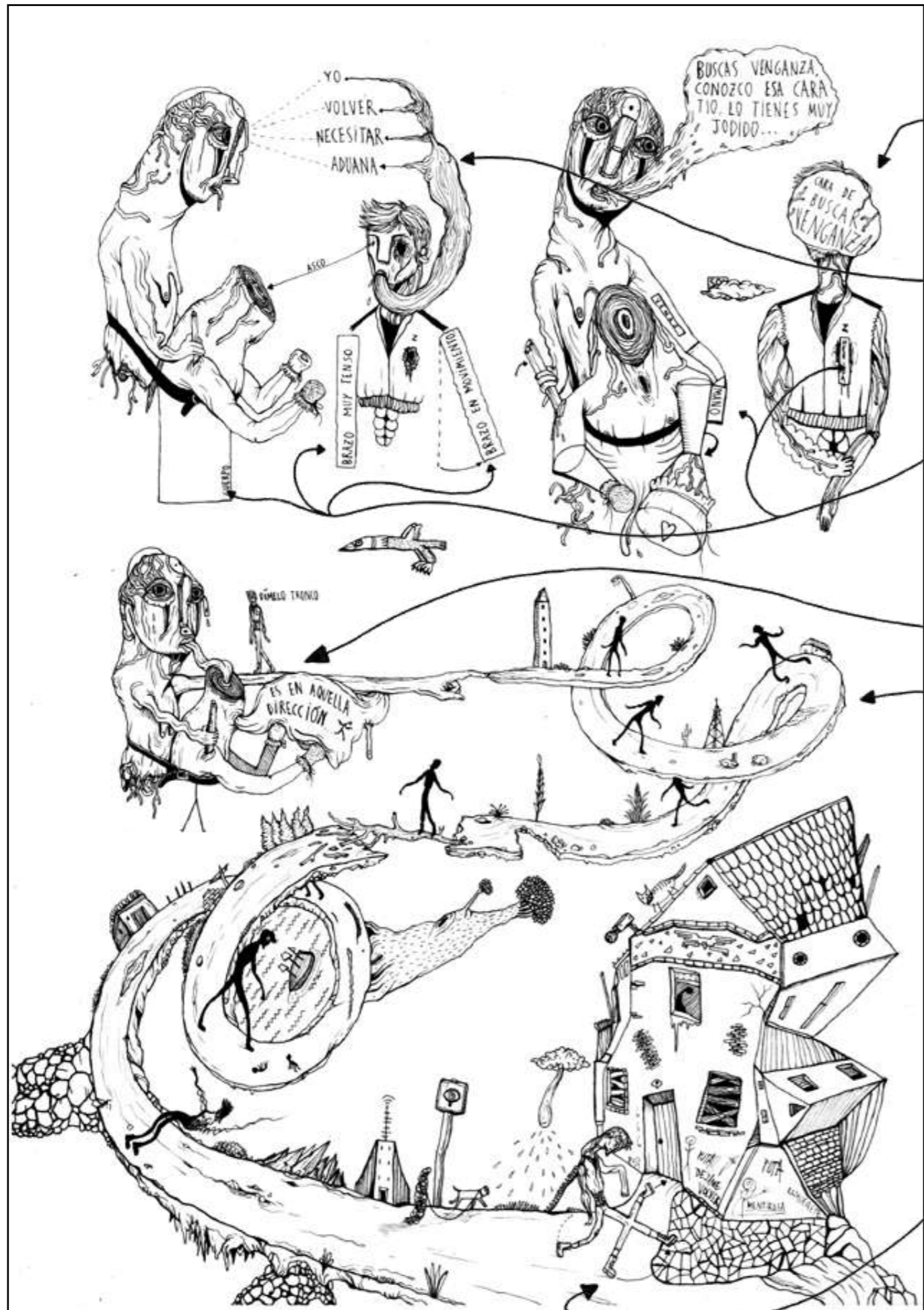
La espiral no solo se usa por las asociaciones creadas a partir de su forma, también por su forma en sí. El uso del camino terminado en espiral recuerda al recurso del camino en forma de bucle usado en la página 20. La diferencia entre ellos es lo que se trata de representar en ambas páginas. En la página 20 el bucle cerrado transmite una conversación sin salida, y en este caso, el recurso de la espiral está abierto para transmitir la sensación de vagar sin respuestas durante un tiempo indefinido. Es decir, la espiral se encarga de aumentar la duración de la acción representada.

Una curiosidad simbólica del dibujo es que el camino en espiral sale del cuerpo del caminante formando sus piernas. Recorre sus propias piernas.



FIG. 2/23. Bustos, L. (2009). *Los nuevos Robinsones del espacio. El Manglar. Dibbuks.*

## PÁGINA 42



1. Una versión diferente del locograma presentado en la **página 38**, formado por elementos orgánicos y flechas indicadoras. En este caso, el texto del locograma está resumido en una serie de palabras ordenadas de arriba abajo. Cada palabra está unida mediante líneas discontinuas al ojo del oyente, creando un juego de sinestesia que reflexiona sobre la condición del cómic: la capacidad de leer el sonido.

2. Reemplazo de partes del dibujo por su descripción textual, es decir, el concepto sustituye a la forma. Esta mezcla entre representación gráfica y descripción textual intensifica aún más la estrecha relación entre imagen y texto, ofreciendo nuevas opciones para este último.

3. Aquí vemos como se cambia la cara del personaje por la descripción de esa cara, la cual a veces incluye matices demasiado específicos o abstractos como para dejar solo al dibujo a cargo de esa representación. El uso de la palabra escrita en el cómic aún tiene muchas posibilidades creativas.

4. El cambio de escala entre los distintos elementos representados permite que se generen interacciones interesantes que funcionan a favor de la narrativa en detrimento de la representación realista. Por ejemplo, el brazo del extraño personaje sirve como soporte para el protagonista a la par que señala el camino (tanto al protagonista como al lector). El brazo reposa sobre el globo que emite el propio personaje.

5. Otro ejemplo de camino o sendero, esta vez en diferentes dimensiones, como si fuera una cinta plana en el aire. Como podemos ver está repleto de curvas y obstáculos, evocando la naturaleza propia de los videojuegos estilo *run and gun*, en los que el protagonista debe avanzar por el nivel saltando y corriendo. La intención de este dibujo trayecto es similar al de la página anterior: transmitir un largo periodo de tiempo en un pequeño espacio gracias al concepto de viaje asociado al camino y al dibujo trayecto.

6. Representación gráfica de movimiento mediante la trifurcación de la piera con la intención de evocar un sistema móvil. Lejos de intentar simular este parecido mediante los clásicos símbolos cinéticos circulares que sustituyen o auxilian a las piernas, aquí la metáfora visual se muestra de forma literal, como si perteneciera a la realidad del mundo representado en el cómic.



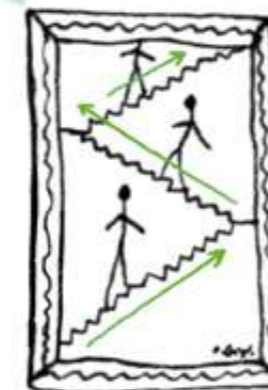
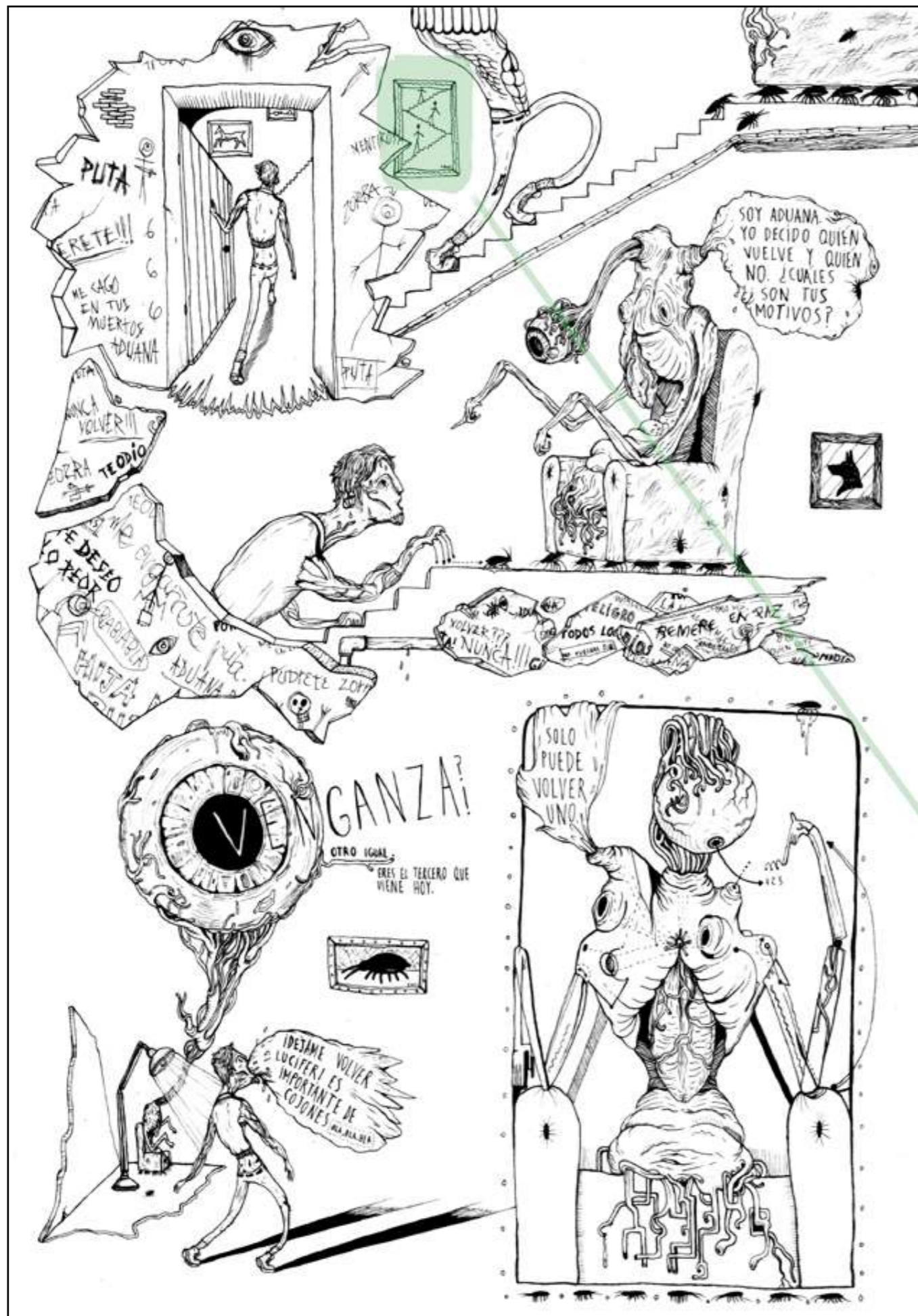
## PÁGINA 43

La escalera es un elemento interesante dentro del cómic. Su uso como elemento narrativo dentro del medio nos ha dejado un gran repertorio de ejemplos mostrando sus posibilidades. Al estar tan asociada a la sección arquitectónica, se convierte en un elemento muy frecuente en la estructuración de la página en muchas narraciones gráficas.

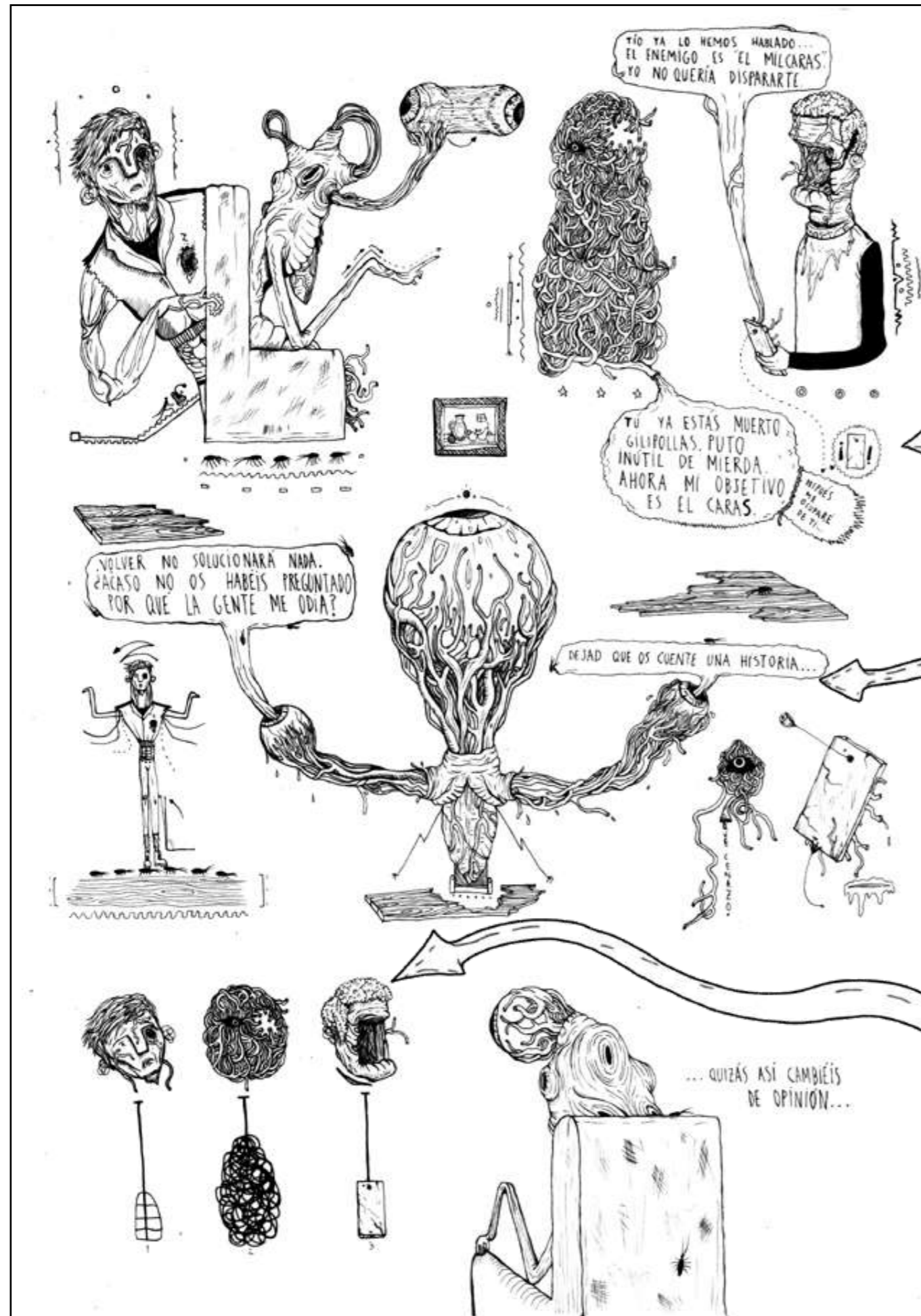
Al inicio podemos ver cómo mediante el uso de este elemento se genera un cambio de planta. Como ya se ha comentado en páginas anteriores, empezar la página con la subida de una escalera supone ciertas limitaciones debido a la tendencia del flujo de lectura dentro del cómic. Por lo tanto, es conveniente usar algún elemento que permita el cambio de planta. «Es difícil encontrar escaleras que suban en el cómic, pues el protocolo de lectura tiende a hacer que la narración vaya descendiendo, siguiendo su sentido de convención» (Bordes, 2017, p. 318).

En esta página, además de la unión entre el tramo final de la escalera, interrumpido conscientemente por los límites de la página, y el siguiente tramo mostrado debajo, está el uso de una imagen que nos muestra la acción que está realizando el personaje: subir las escaleras. La localización de este elemento, camuflado como una parte decorativa del entorno, resulta relevante, ya que está ubicado entre la multiplicación del protagonista, sugiriendo que el personaje ya ha subido un largo tramo de escaleras.

Esta representación de la escalera como herramienta para transportar a un personaje de un punto a otro de la página es un ejemplo más de la inseparable relación entre cómic y arquitectura. «Ambas partes cuentan con su propia narrativa y se conciben de forma muy parecida: tratan de la distribución del espacio, su ordenación en un conjunto y la relación de cada elemento individual con su entorno» (Miró, 2017, párr. 3).



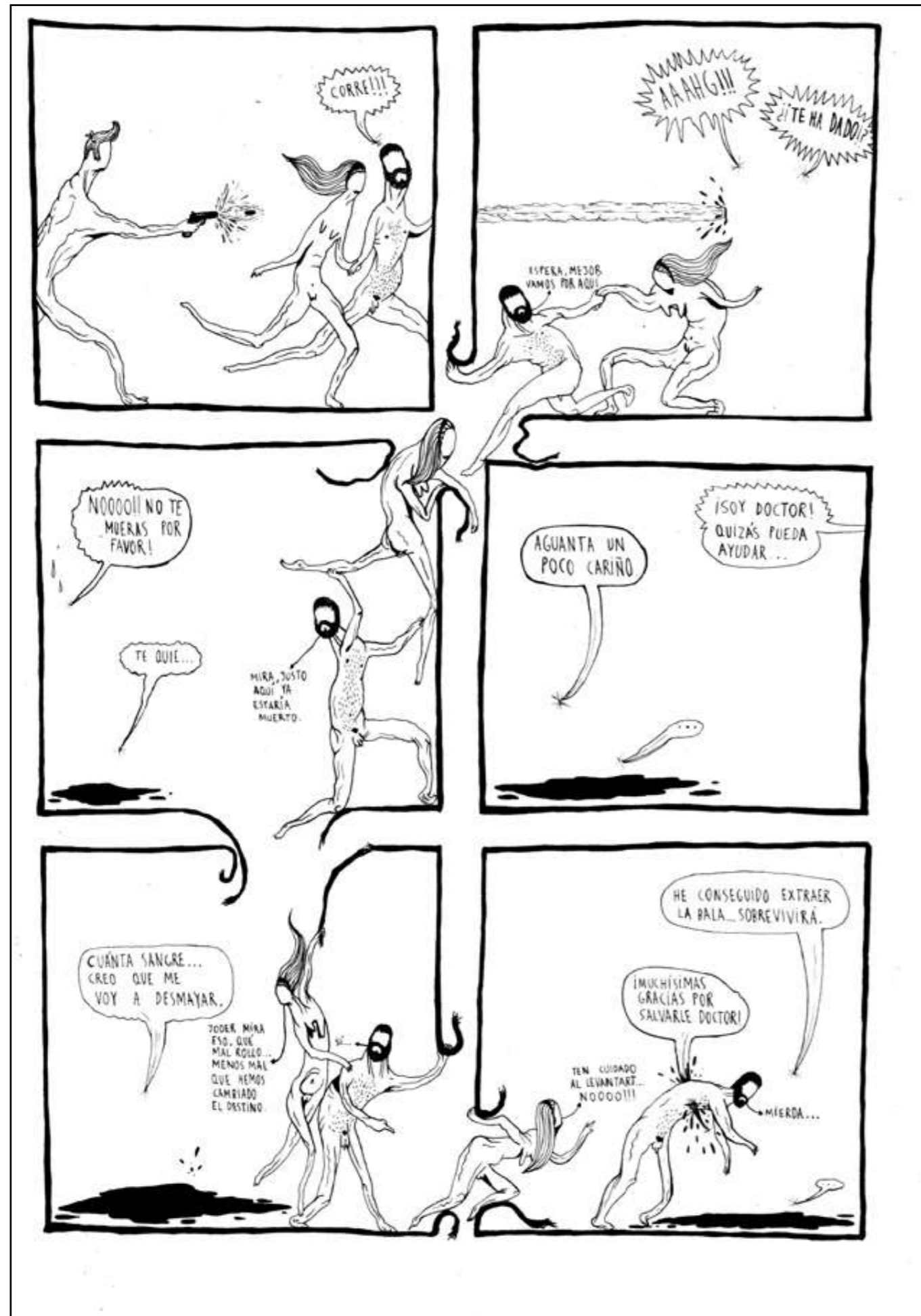
# PÁGINA 44



Interacción entre elementos gráficos: el móvil de **Carámovil** reacciona al globo añadido del **Detective Venas**, que parece estar cosido al globo principal. Esta adición del globo, que está representado con un tamaño menor que el del globo principal, tiene la intención de resaltar tanto su condición de información secundaria como un posible cambio de tono por parte del locutor.

Diferentes ubicaciones para las emisiones de los globos: las diferentes y marcadas características de los personajes ofrecen oportunidades interesantes para ubicar el origen de los globos. En el cómic convencional es habitual colocar el delta del globo o el contenido de su locución cerca de la cabeza del personaje o apuntando hacia la boca. En esta página podemos ver como los globos pueden aparecer desde el interior de una vena, del altavoz de un teléfono móvil o de la pupila del personaje con cabeza de ojo.

Simplificación puntual de los personajes: La simplificación puntual de determinados personajes es una técnica recurrente dentro del cómic. En el ejemplo de esta página los tres personajes quedan reducidos puntualmente a un símbolo relacionado con su forma y que sustituye sus respectivos cuerpos. Un ejercicio de síntesis que intenta remarcar la identidad visual de los personajes.



## PÁGINA 45

Esta página muestra un metacómic de seis viñetas que funciona como reflexión y crítica al canon convencional del cómic. Se trata de un experimento formal en el que los personajes desafían el orden de lectura establecido, creando un camino alternativo a través de la estructura del cómic, la cual funciona como una base física con la que los personajes interactúan. Este juego de metaficción no presenta solo elementos autorreflexivos relacionados con la trama, también con la forma y la legibilidad.

A diferencia de otros metacómics, los personajes no son conscientes de estar dentro de un cómic ni hacen guiños al lector derribando la conocida como cuarta pared, en este caso usan la estructura como un escenario por el que moverse y en el que la temporalidad queda dividida: por un lado la que estaba establecida, por otro lado la nueva temporalidad creada por los personajes al evitar la anterior. Esto les permite poder ver e interactuar con la trama temporal evitada, lo que propicia el desenlace fatal de uno de los personajes, el cual muere con el delta afilado de uno de los globos, que también funcionan como elementos físicos.

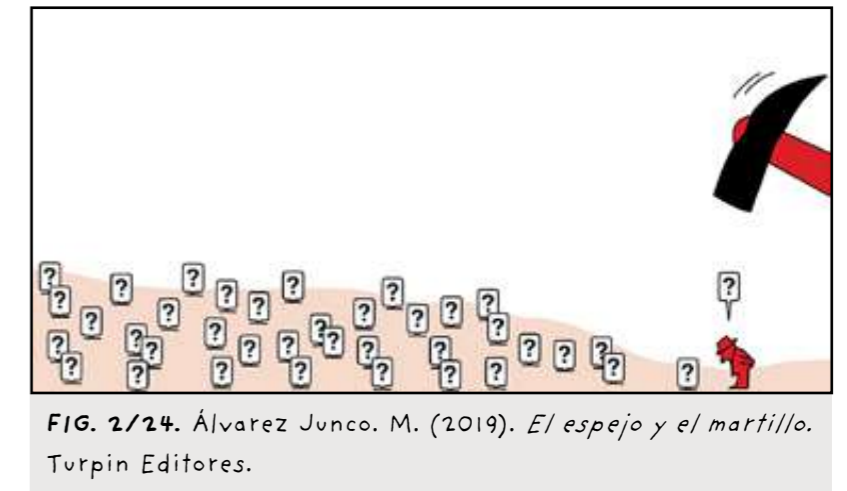


FIG. 2/24. Álvarez Junco, M. (2019). *El espejo y el martillo*. Turpin Editores.



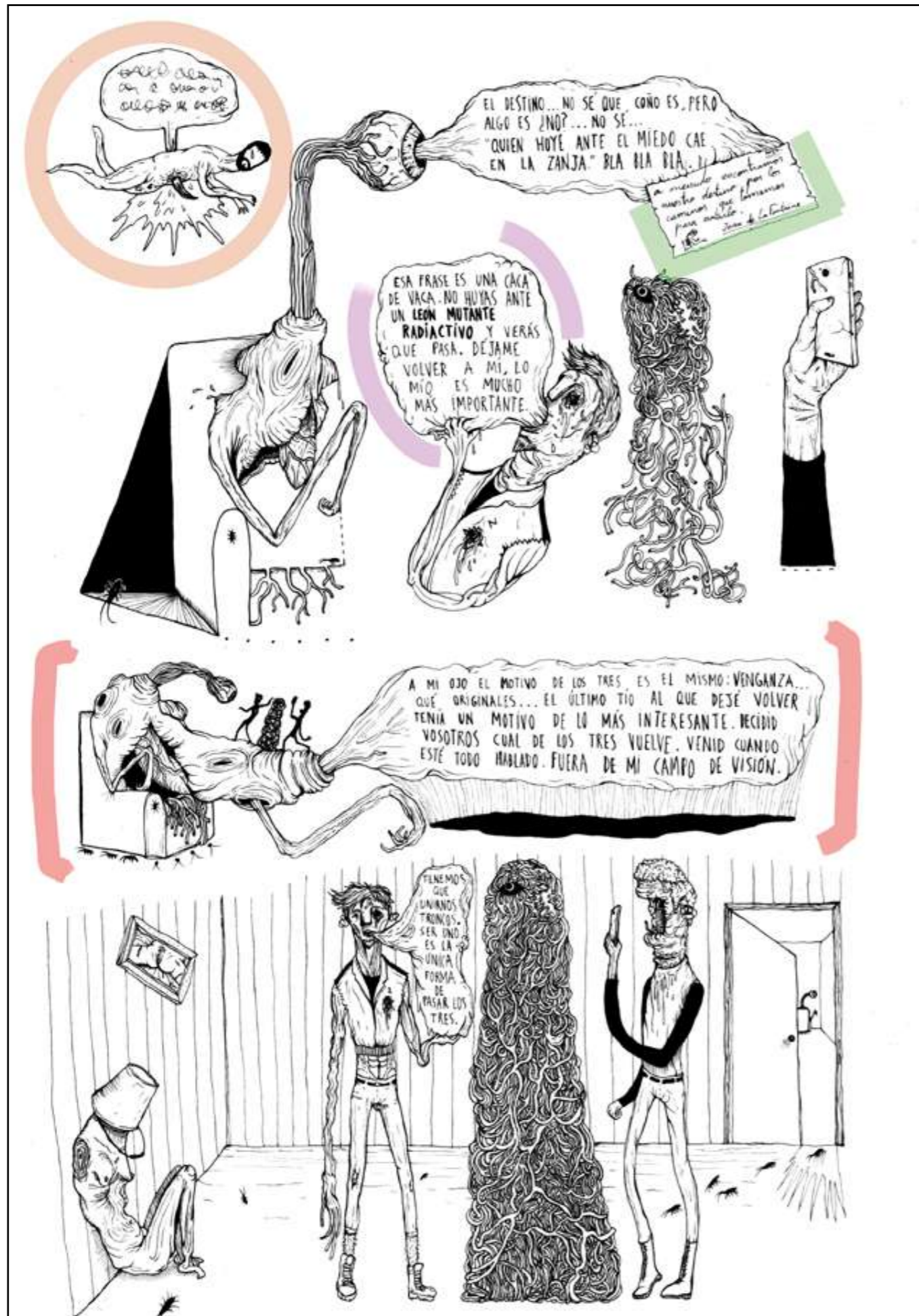
El autor Manuel Junco también recurre a esa faceta afilada del delta del bocadillo y a otras retóricas visuales en su libro *El espejo y el martillo* (2019) (FIG. 2/24).

Este tipo de recursos que juegan con la propia estructura del cómic son muy frecuentes dentro de las tiras cómicas, por ejemplo Ernie Bushmiller usa una gran variedad de recursos que juegan con los globos y el marco de la viñeta en su *Nancy* (1938).

Un ejemplo similar al de esta página sería el de *Young Avengers* (FIG. 2/25), un cómic que experimenta a menudo con las situaciones metanarrativas.

FIG. 2/25. Guillen, K.; McKelvie, J.; Norton, M. & Wilson, M. (2012). *Young Avengers*, Vol.2, nº2.

## PÁGINA 46



1. Esta página empieza con el cadáver del protagonista de la historia anterior. Este elemento hace de nexo entre la historia que estaba contando **Aduana** y el momento presente. El texto dentro del globo está distorsionado con la intención de reflejar como se disipa la narración anterior y se vuelve a la realidad de los personajes.

2. El personaje del ojo, **Aduana**, usa un famoso proverbio: "Quien huye ante el miedo cae en la zanja". En ese mismo globo hay pegada una nota que funciona como recurso gráfico para representar una cita. Dentro de la nota aparece una frase de Jean de La Fontaine que reitera el contenido del globo.

3. Otro ejemplo de globo físico, en este caso el globo empuja al personaje hacia un lado robando parte de su espacio. El locutor lo agarra con fuerza, un reflejo de lo desesperado que está, algo que ya muestra el texto contenido en el globo. La expresión del personaje, su relación con el globo y el texto se unen para reforzar la visualización de ese sentimiento de desesperación.

4. En esta imagen la alteración tanto del tamaño de los personajes como del globo, así como la gran sombra proyectada por este, sirven para representar un ultimátum por parte de **Aduana**, una sentencia que termina con la escena y altera a los tres personajes reducidos.

# PÁGINA 47

## Videojuego de móvil en cómic.

Además de la gran influencia ejercida entre cómics y videojuegos, tanto a nivel visual como de recursos narrativos, existe la representación de un medio dentro del otro.

En este caso, podemos ver la representación del funcionamiento de un videojuego de tipo *arcade* (FIG. 2/26) usando recursos propios del cómic. Jugar sobre una pantalla táctil ofrece la posibilidad de superponer la mano del personaje y sus movimientos rápidos sobre la superficie del dispositivo, el dedo se detiene en diferentes lugares pulsando la pantalla y ganando diferentes puntos.

Las flechas y la multiplicación secuencial muestran al lector el recorrido seguido durante la partida. El dispositivo funciona como una especie de "viñeta-móvil" que muestra dos momentos: el inicio y el final de la partida.

El HUD, acrónimo de *Heads-Up Display* es como se conoce en el lenguaje de los videojuegos a la parte que muestra la información extradiegética, relacionada normalmente con las estadísticas. En este caso, los cambios en el HUD de las dos viñetas, nos ofrecen mucha información: el título del videojuego, el tiempo transcurrido, la puntuación, la mecánica del juego, el récord personal de puntuación, la salud o "barra de vida" y el estado de la partida.

Además, en la segunda viñeta vemos como el móvil vibra y como el personaje maldice y mueve su dedo más rápido representando la tensión ante el peligro de finalizar la partida, para después mostrar definitivamente el típico mensaje de finalización de la partida en los videojuegos: *Game Over*.

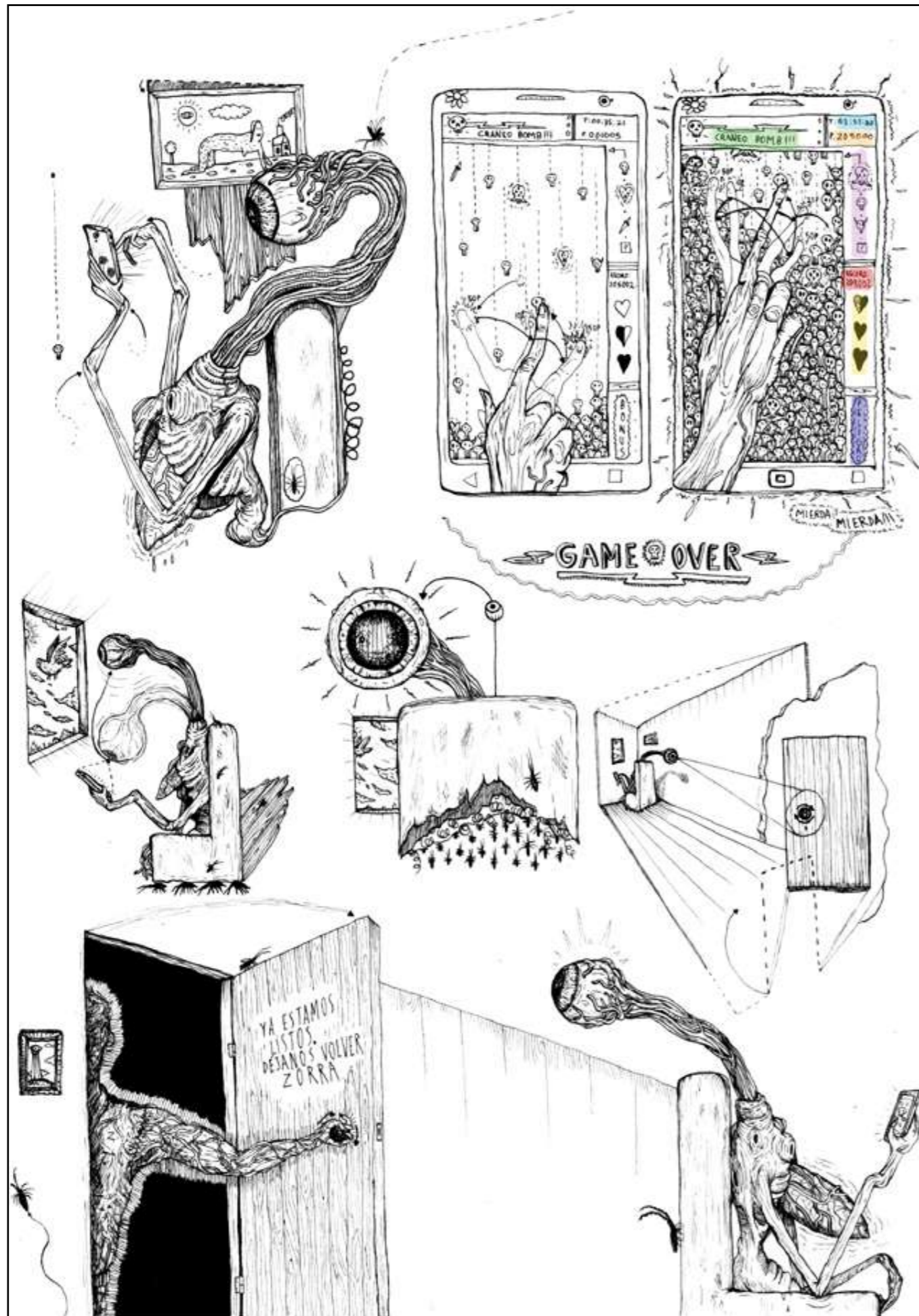


FIG. 2/26. EA Mobile. (2008). *Tetris Mobile*. Electronics Arts. Captura de pantalla.

# PÁGINA 48

Vivos arriba y muertos abajo.

Esta página termina con el desenlace de la página anterior. Al igual que en la página 33 se representaba el descenso al mundo de los muertos mostrando el desenlace de su página anterior en la parte superior, esta página hace lo contrario representando la ascensión al mundo de los vivos.

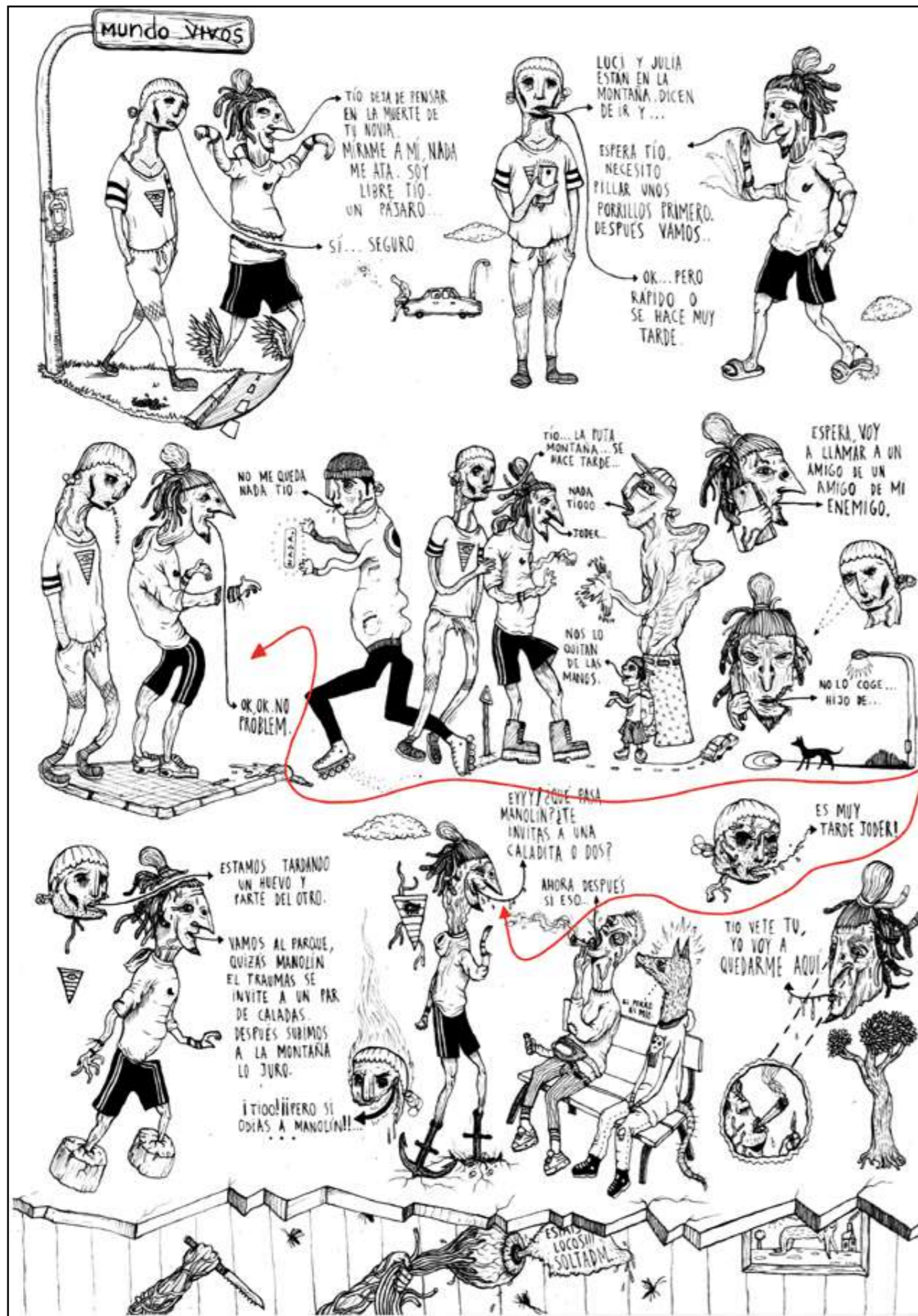
Flechas.

Las flechas físicas son el equivalente a los globos físicos: requieren de su espacio y forman parte del mundo en el que viven los personajes como un elemento más. En esta página las vemos atravesar torsos, brazos y cabezas. Al contrario de cómo suele ocurrir dentro del cómic, aquí las flechas tienen prioridad sobre los cuerpos y se abren camino sin piedad por la página. Al igual que ocurre con los globos físicos, las flechas también pueden verse afectadas por la saliva, el espacio e incluso por la psique de los personajes.

En este caso la flecha cae más de lo normal debido a la decepción del personaje. En otro ejemplo vemos lo contrario, resaltando un cambio drástico en el tono, en ambos casos se usa la asociación entre ánimo y desánimo y arriba y abajo.

Metáfora visual.

El personaje que aparece con alas en los pies al principio de la página, va cambiando de calzado a medida que avanza la narración. En cada una de sus multiplicaciones aparece con más peso en los pies hasta acabar rompiendo el suelo debido a su peso. Una metáfora de su dependencia hacia la droga.



# PÁGINA 49

En esta página encontramos dos usos distintos de los globos físicos: uno como alternativa a los *dream-balloons* (globos de sueño o de pensamiento) en representación de un recuerdo, y el otro como sustitución del cuerpo de los personajes, una mezcla entre globo y cuerpo.

## Representación física de recuerdo.

Cuando al protagonista de la página le preguntan por su amigo, usa su memoria para recordar su última ubicación, y con una sonrisa miente sobre su paradero. Una flecha sale de su cabeza literalmente y apunta a la ubicación pasada de su amigo, un instante de la historia que ya ha sucedido. Esta es una representación física de un recuerdo reciente.

Normalmente los recuerdos dentro de la narrativa gráfica quedan representados mediante los *dream-balloons* o los *flashbacks*, siendo estos últimos más usados para sucesos más extensos. La flecha física usada para esta representación del recuerdo, al igual que los globos físicos, se abre camino atravesando personajes, en este caso vemos como atraviesa la pierna del mismo personaje que proyecta el fugaz recuerdo.

## Globos-Cuerpo.

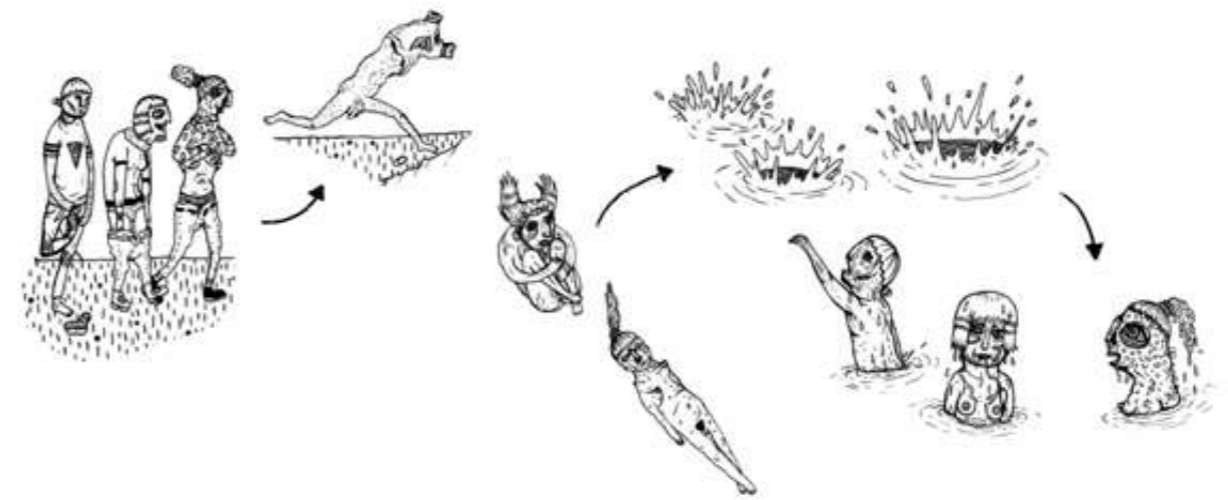
En la parte inferior, vemos como cada locución proyectada está dentro de unos globos personificados. El globo, dado su tamaño, ocupa el espacio de los cuerpos de sus propios locutores, además, imita la postura del cuerpo ofreciendo información de lo que está haciendo con sus manos cada personaje. Esta fusión entre cuerpo y locugrama aprovecha el espacio de la página y permite una integración diferente de los globos dentro de la misma.

Curiosamente recuerda al primer cómic de la historia en usar globos, *The Yellow Kid* (1896) de Ricard F. Outcalt, donde comúnmente aparecían las locuciones del personaje principal también impresas sobre su cuerpo.



## PÁGINA 50

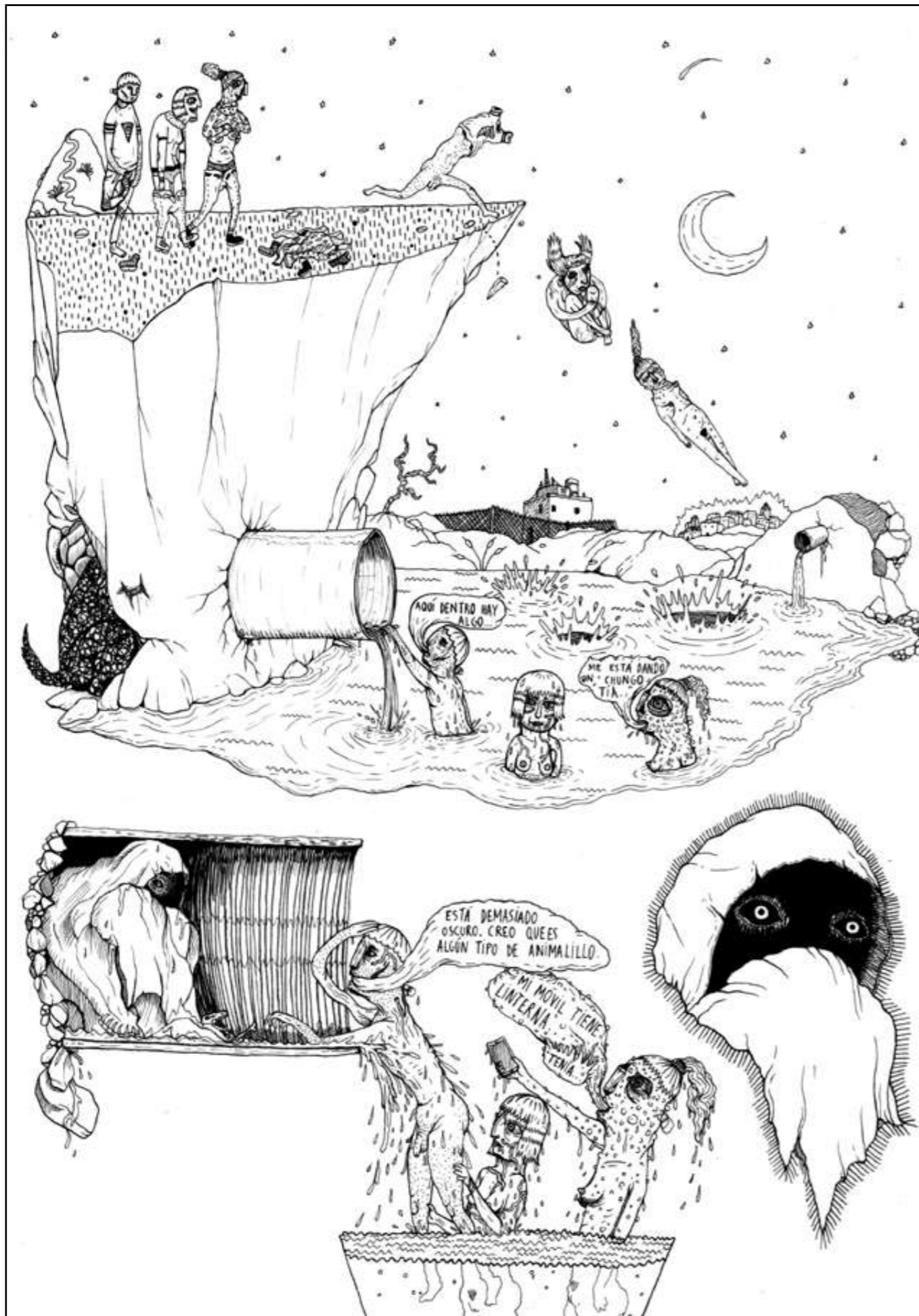
Aquí vemos una multiplicación secuencial del grupo de personajes a través del paisaje. El paisaje, también marca los límites de la acción, seccionándose convenientemente en puntos clave provocados por la presión de los márgenes del soporte o por el paso a otra escena.



En la parte de abajo vemos como el estanque de agua funciona como soporte de la acción, enmarcando a los tres personajes y obviando el resto del escenario, un recurso para centrar la atención en los elementos clave de la escena: la tubería, su ocupante y los protagonistas.

El interior de la tubería se muestra a través del frecuente recurso de rayos X que revela al extraño personaje. Este, vuelve a aparecer a la derecha irradiando líneas que funcionan como sensogramas y como marco, en un intento de dar mayor fuerza expresiva al momento.

Encontramos otro ejemplo de globo agregado. Esta vez, parece estar despegándose del globo principal con la intención de mostrar al lector un cambio de tono entre ambos.





## PÁGINA 51

Personificación de uno de los dedos, deformándolo y añadiéndole pequeños ojos. Su función es la de remarcar la intención de escape por parte del protagonista, mostrando como su dedo se distorsiona intentando abandonar el cuerpo ante esa situación de peligro.

En la página podemos encontrar varias maneras de representar un mismo elemento que se repite. La tubería se repite hasta cinco veces a lo largo de la narración, representada de distintas formas y con diferentes funciones.

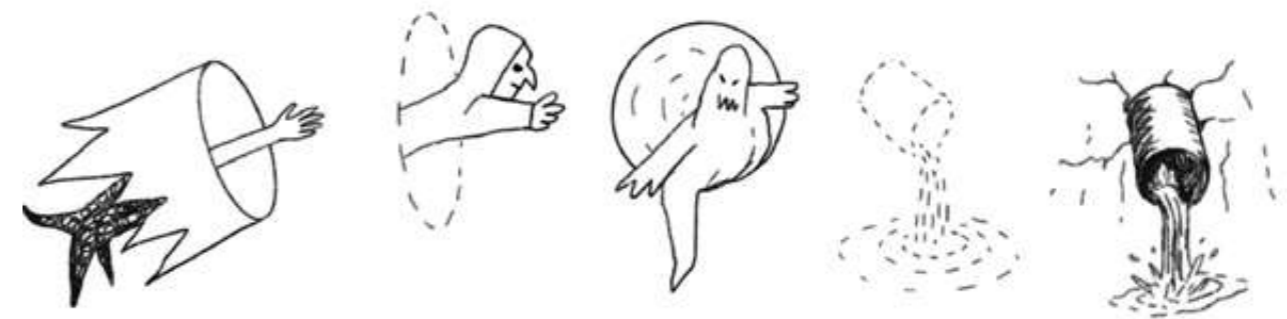
La primera tubería aparece rota y con el perro negro, ofreciendo un valor simbólico.

La segunda aparición esta insinuada mediante una línea discontinua para optimizar el espacio de la escena.

La tercera versión es la más común dentro del medio: consiste en mostrar el elemento desde otra perspectiva. En este caso, también funciona como marco y soporte de la acción.

En la cuarta versión la tubería es simplificada y delineada discontinuamente, pasando mas desapercibida. Esto ayuda a situar la escena principal a la que pertenece, y a equilibrar la composición como si de un elemento decorativo se tratara.

La última tubería se puede ver sin ninguna modificación, inmersa en el paisaje. Se trata del objeto original sin ninguna función específica.



# PÁGINA 52

## Guión.

Los diálogos de esta página parecen líneas de un guion, un recurso simple y que prescinde del expresivo perigráfico de los globos. El locutor, al igual que en un guion, queda **identificado** al principio de su diálogo, de esta forma, no es necesario un delta o flecha que le vincule con el texto, ni tampoco el frecuente recurso de la asociación por cercanía.

## El tiempo vomitado.

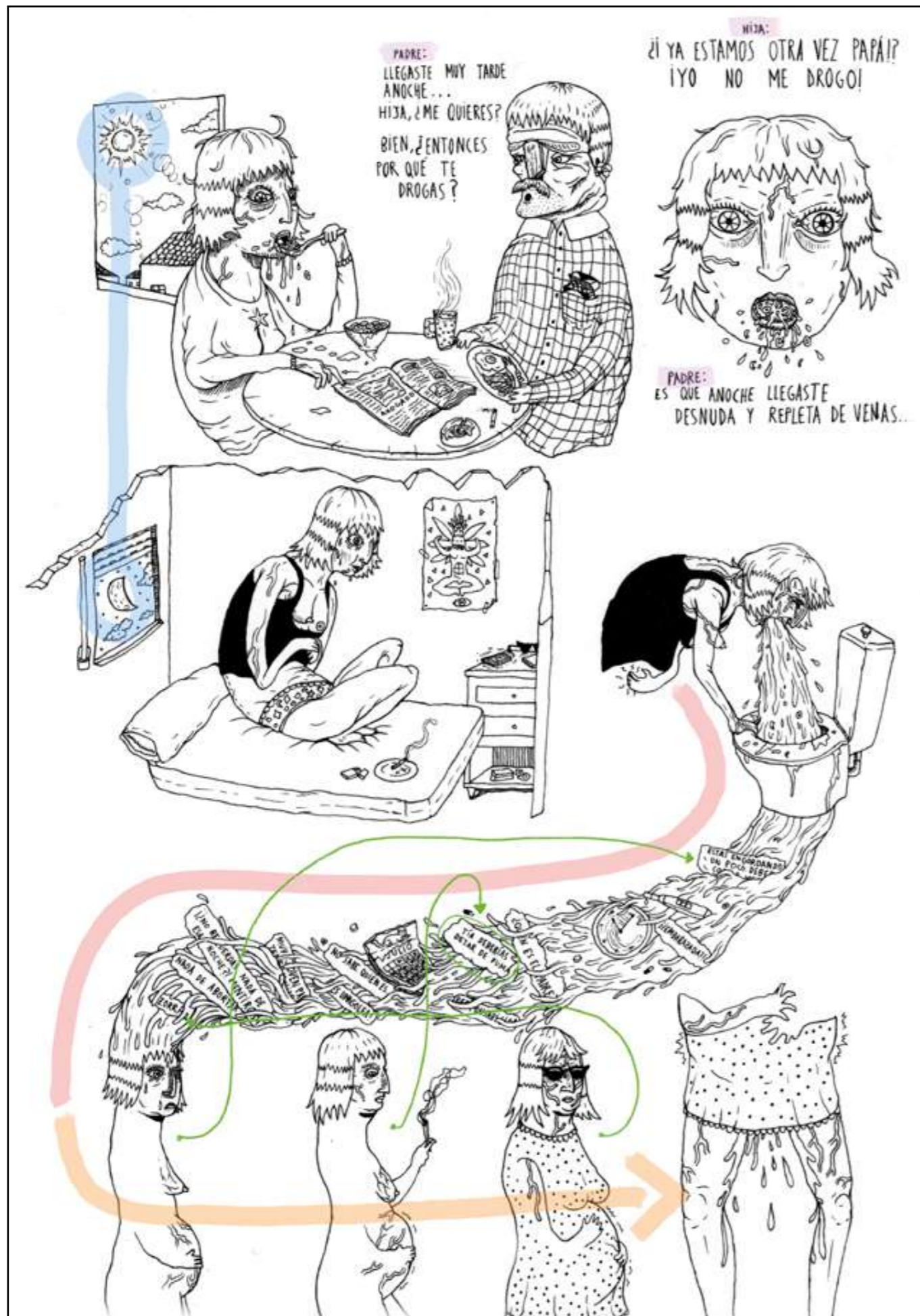
Existen multitud de recursos dentro de la narrativa gráfica para expresar el transcurso de una considerable cantidad de tiempo. Las cajas de texto suelen indicar la cantidad de tiempo de forma escrita, sin embargo, se pueden usar otros recursos más inmersivos e igual de efectivos: el clima, el aspecto del protagonista, un cambio en la decoración de un escenario recurrente, el uso de calendarios, etc.

En esta página se pueden ver dos ejemplos de transcurso de tiempo: uno corto y que abarca el paso de día a noche, y otro largo que abarca el tiempo de un embarazo.

El primer recurso es un clásico dentro de la narrativa gráfica: **la transición sol-luna**, muy usada también dentro de este cómic debido a su efectividad.

El otro recurso se centra en la representación del tiempo de embarazo, que consiste en una suerte de bustrófeton trazado por **el vómito de la protagonista**, sobre el cual podemos encontrar globos de texto que dan información sobre ese periodo de tiempo y que funcionan como ecos en la mente del personaje. Además, aparecen elementos como el test de embarazo, el reloj y el calendario intercalados con los globos que terminan de dotar a la transición de un efecto cinematográfico, ya que dentro de ese medio es común ver transiciones de tiempo en las que aparecen calendarios marcados perdiendo páginas o relojes girando.

El vómito termina anexándose con la cabeza de la protagonista, entonces aparece una **multiplicación secuencial** que acompaña al recurso anterior. Esta repetición termina la transición temporal mostrando en cada multiplicación un cambio en el aspecto del personaje, por otro lado, cada multiplicación parece ilustrar algunas partes del tiempo transcurrido en el vómito, por ejemplo, en uno de los globos sugieren a la protagonista que deje de fumar, algo que queda reflejado en la segunda multiplicación.



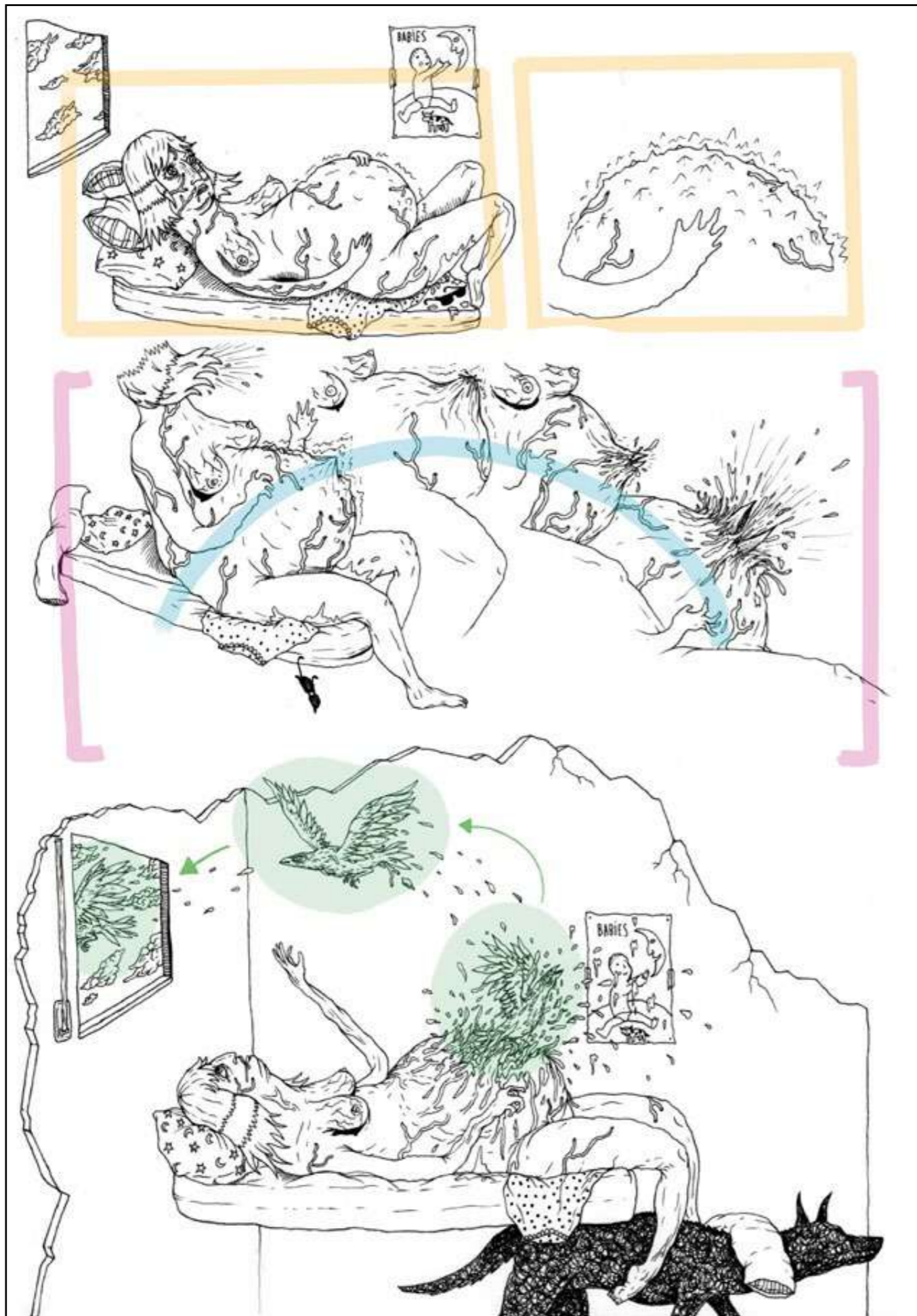
## PÁGINA 53

Una de las implicaciones de la ausencia de las viñetas, es la recurrente aparición de la multiplicación secuencial, algo que parece estar estrechamente relacionado con el fondo continuo (Del Rey, 2018). Dado que en este cómic el uso de las viñetas está limitado a unos pocos casos, se pueden observar una gran variedad de ejemplos de la multiplicación secuencial, también llamada dibujo trayecto por García Sánchez (2000), donde la reiteración de la figura en un mismo espacio genera el transcurso de la acción.

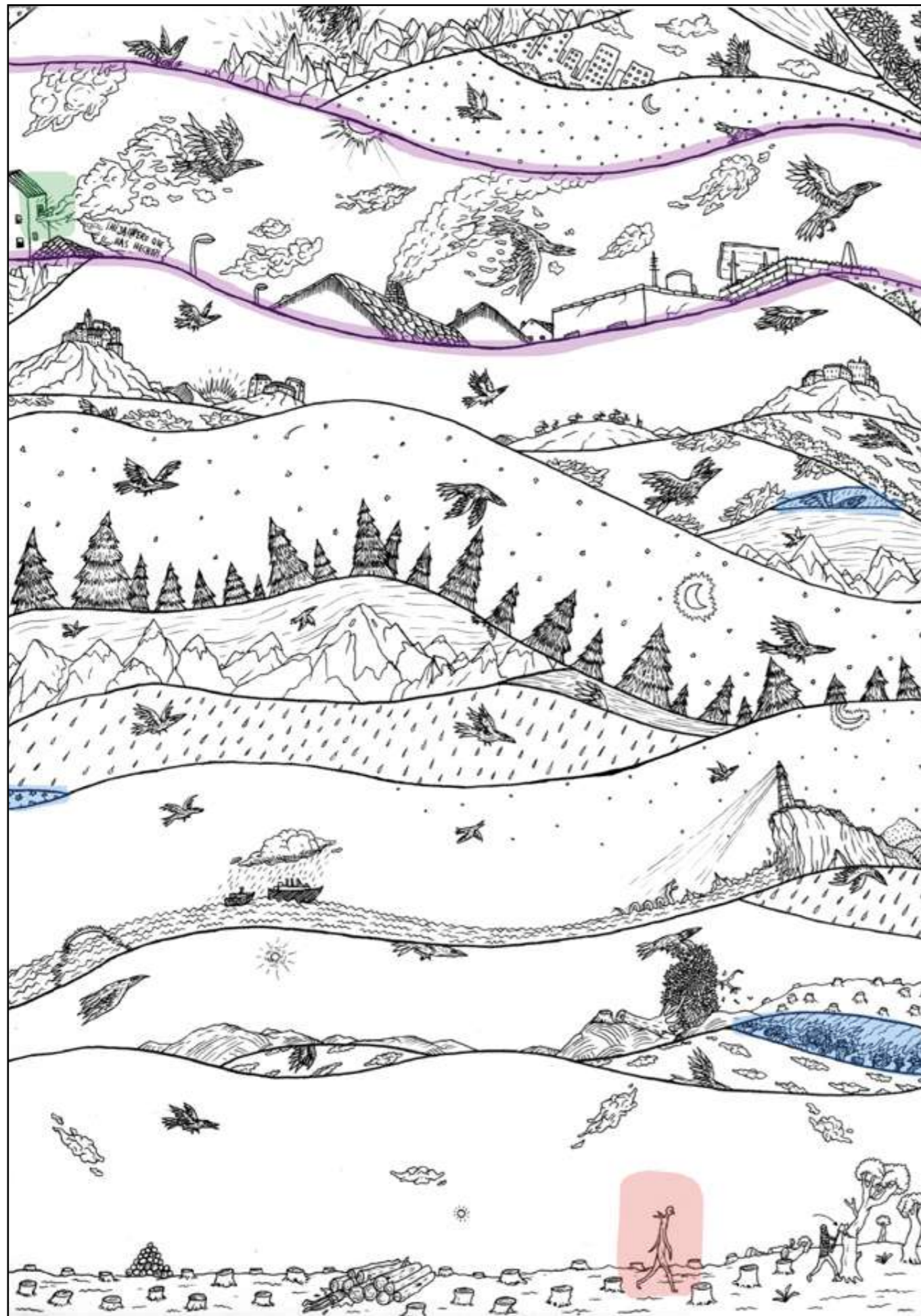
En esta página, se puede diferenciar entre el uso del dibujo trayecto y la simple omisión del marco de la viñeta. Sin embargo, es fácil confundir ambas transiciones.

A pesar de que la figura de la protagonista está multiplicada durante el transcurso de la página, es evidente que la secuencia central es diferente a las otras reiteraciones. Esta parte multiplica de forma selectiva a la protagonista, formando con el trayecto un arco. La separación entre las imágenes es mucho menor, llegando incluso a mezclarse, ignorando de esta forma el encuadre implícito que facilita la separación entre las secuencias. El resultado parece obvio: cuanto mayor es la cercanía entre las imágenes, menor tiempo parece transcurrir entre ellas. Una alternativa a la secuencia de viñetas que representan acciones de momento-a-momento mencionadas por McCloud (2000).

Finalmente, podemos ver un dibujo trayecto dentro de la última escena: el recorrido del pájaro, que mediante su multiplicación en el espacio desaparece por la ventana, desafiando el orden convencional de lectura de izquierda a derecha. Este es un ejemplo de cómo el dibujo trayecto puede facilitar un cambio puntual en el sentido de lectura sin afectar a la totalidad de la misma. El uso de este recurso, a pesar de su potencial para ofrecer vías alternativas de lectura, no tiene un uso exclusivo en la creación de las mismas. Puede seguir sin problema los protocolos de lectura tradicionales para reforzarlos visualmente (Del Rey, 2018).



## PÁGINA 54



Esta página muestra el largo viaje del pájaro en busca de su padre. El recorrido está representado a través de un dibujo trayecto dividido a su vez en bandas o tiras que funcionan como viñetas superpuestas.

Esta forma de viñetas no es inusual en el cómic, de hecho es bastante común (FIG. 2/27). La diferencia de las bandas de esta página está en su condición "física" que recuerda a muchas tiras apiladas, es inevitable hacer un símil con las cintas de celuloide usadas en el cine.

La acumulación tiene la intención de reflejar la gran distancia recorrida por el animal. Debajo de las bandas visibles se puede intuir que hay muchas más, este efecto se debe a los pequeños fragmentos de imágenes que aparecen puntualmente. Además de la distancia, está el tiempo, el cual se muestra también a través de recursos como el clima, el lugar y el ciclo día/noche.

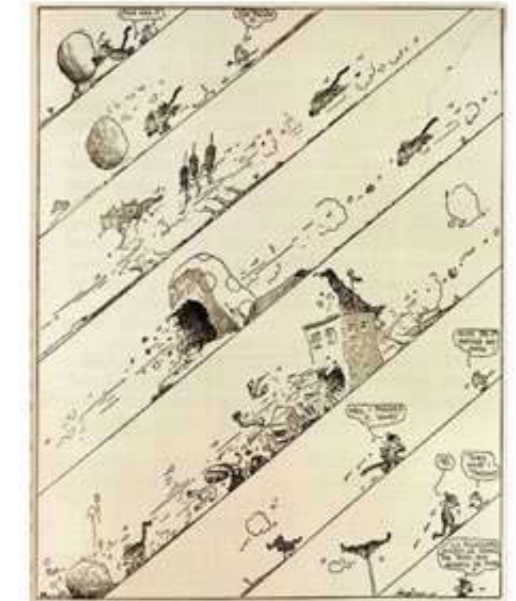


FIG. 2/27. Herriman, G. (1918). *Krazy Kat*. King Feature Syndicate.

PÁJARO, PÁJARO, PÁJARO, PÁJARO, PÁJARO, PÁJARO, PÁJARO...  
PÁJARO, PÁJARO, PÁJARO, PÁJARO, PÁJARO, PÁJARO, PÁJARO...  
PÁJARO, PÁJARO, PÁJARO, PÁJARO, PÁJARO, PÁJARO, PÁJARO...  
PÁJARO, PÁJARO, PÁJARO, PÁJARO, PÁJARO, PÁJARO, PÁJARO...  
PÁJARO...

Cada banda funciona de forma independiente, y es el efecto acumulativo el que destaca la lectura holística de la página.

A pesar de ese valor individual de las bandas, existen dos bandas que estructuran la página acorde al sentido de lectura de arriba a abajo, ofreciendo al lector un punto de partida y un destino.

La banda no solapada de la parte de arriba de la página muestra la continuación de la página anterior gracias al globo procedente del interior de la casa. También es importante la ubicación de la casa en la página: arriba a la izquierda, lugar de referencia para iniciar la lectura. El final del viaje en la banda situada en la parte inferior de la página es reconocible debido a la pérdida de su forma en relación a las anteriores bandas, a la aparición en la parte derecha del padre del pájaro (su destino) y a la repentina desaparición del dibujo trayecto.

El sistema de lectura de la página acaba siendo el convencional. Una vez localizado el punto de partida, se puede leer el interior de cada banda de izquierda a derecha siguiendo el trayecto del pájaro, y cada banda de arriba a abajo como si fueran renglones ondulados.

## PÁGINA 55

Al inicio de esta página se representa el encuentro entre el animal y su padre usando unas extensiones selectivas de ambos personajes: el pájaro a través de la vista y el sonido, el hombre-pájaro a través de la vista. Estas extensiones otorgan información adicional, por ejemplo, el ojo ampliado del hombre pájaro derrama una lágrima de emoción. También generan una secuencia a modo de viñeta detalle que puede **invertir** puntualmente la dirección de lectura. Este tipo de soluciones gráficas relacionadas con los sentidos se tratarán más ampliamente en páginas posteriores.

### Migajas en el camino.

Como ya se ha mencionado anteriormente, la ausencia de viñetas unida a cambios en la dirección de lectura puede provocar que muchos lectores se pierdan en la página, haciendo que la fluidez narrativa se vea perjudicada.

Algunos autores utilizan todo tipo de pistas para guiar al lector por el camino correcto. McCloud utiliza en muchas de sus obras recursos como las flechas y la numeración para cambiar la dirección de lectura. A pesar de que actualmente nos encontramos en un renacimiento de este tipo de recursos, su uso se remonta al nacimiento del cómic, cuando no existía aún una dirección de lectura normativa (Lefèvre, 2009) y por lo tanto era más frecuente encontrar recorridos atípicos (FIG. 2/28). La gran mayoría de estas ayudas al lector acabarían por desaparecer alrededor de los años 30.

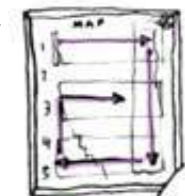
Además de la numeración y las flechas vectoriales existen otras formas de guiar al lector a través de la página cuando la dirección de lectura se ve alterada.

En esta página podemos ver como el uso de diferentes elementos forman un camino a modo de **bustrofedón**: la vegetación, el cadáver, el río de sangre y las huellas, ayudan al lector a viajar de una escena a otra hasta llegar a la mano que señala el final del trayecto.

En definitiva se trata de una operación similar al dibujo trayecto, en el que la repetición de la figura en el espacio forma el camino. En este caso, ante una repetición menor del personaje, se completa mediante el uso de elementos del entorno. Algo similar se ha visto anteriormente en este análisis bajo el nombre de recursos inmersivos (en el análisis de la página 7 y 18).



FIG. 2/28. Ladendorf, F. (1900). *Les Espiègeries de Bébé: Comment le grand'papa faillit passer par un voleur.* L'illustration européenne.



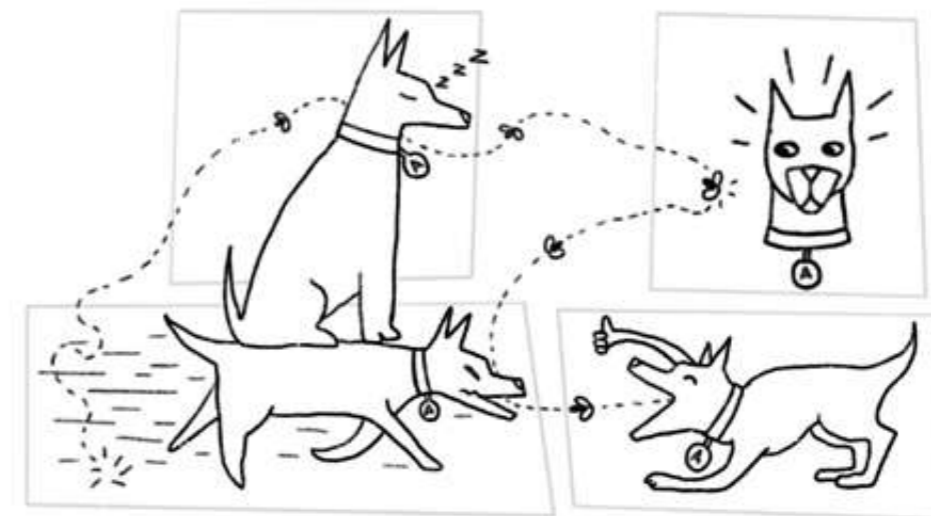
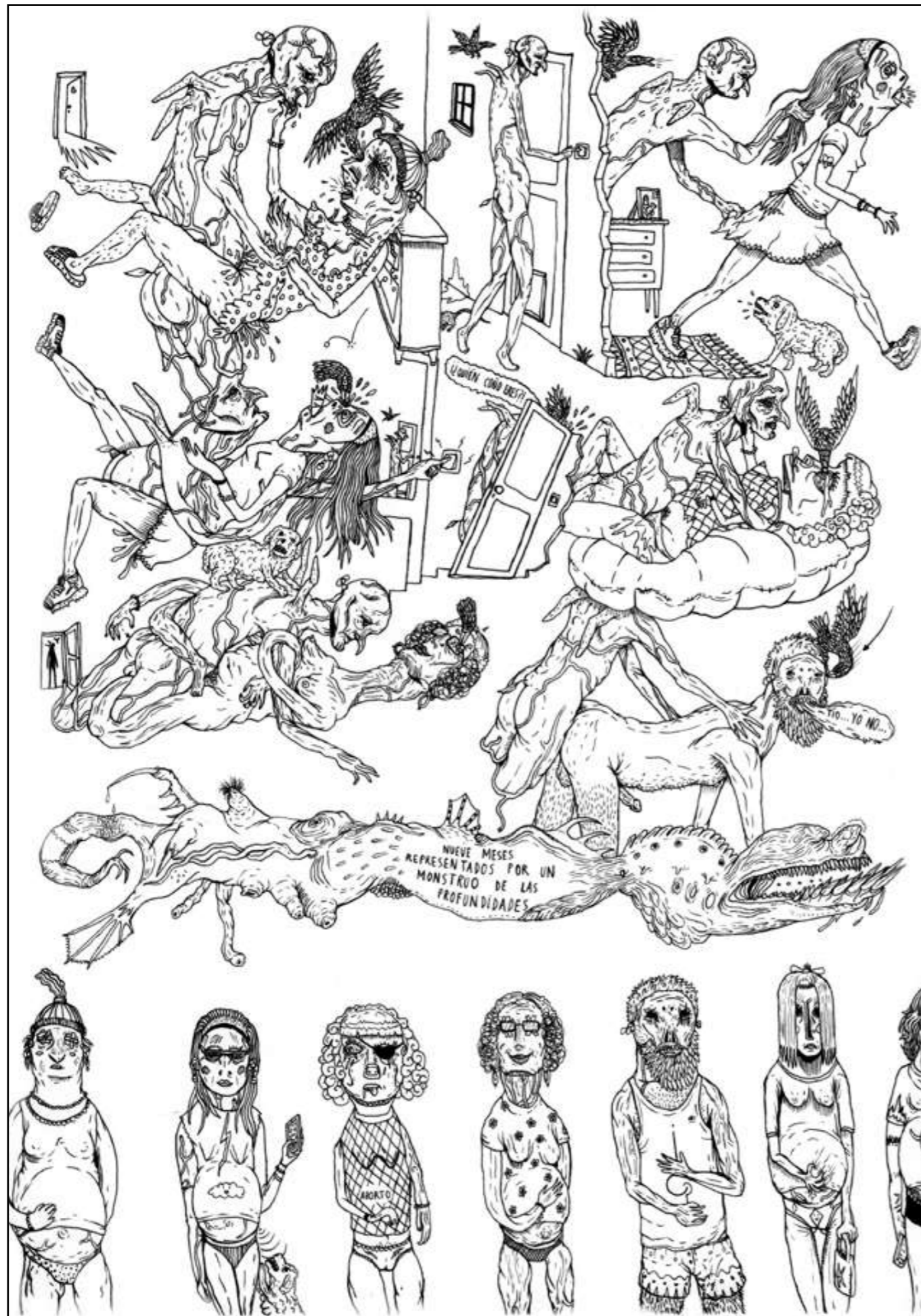
## PÁGINA 56

La primera secuencia de esta página muestra una misma acción repetida en varias ocasiones. Estas repeticiones se funden formando un bloque de imágenes que, a pesar de funcionar de forma independiente, interactúan entre ellas dando lugar a curiosas paradojas espacio-temporales.

Ante este tipo de composiciones de escenas superpuestas, los lectores no suelen observar las imágenes en un orden específico, es posible que se salten algunas viñetas o pasen de una escena anterior a una posterior (y viceversa) o bien hacerse una idea general del conjunto antes de leerlo paso a paso (Cohn, Foulsham & Wybrow, 2016).

Para Groensteen, esta capacidad de lectura holística propia del cómic, que permite ver pasado, presente y futuro al mismo tiempo, es una de las partes más interesantes del medio (2018), y es esa característica la que permite en esta página que dos instantes diferentes, en diferentes espacios, interactúen formando aporías visuales y narrativas.

Esto también se ha visto en páginas anteriores de este cómic, en parte a causa de la ausencia de viñetas, que favorece la aparición de este recurso al que Gasca y Gubern denominan "solapamiento" (1994, p.638).



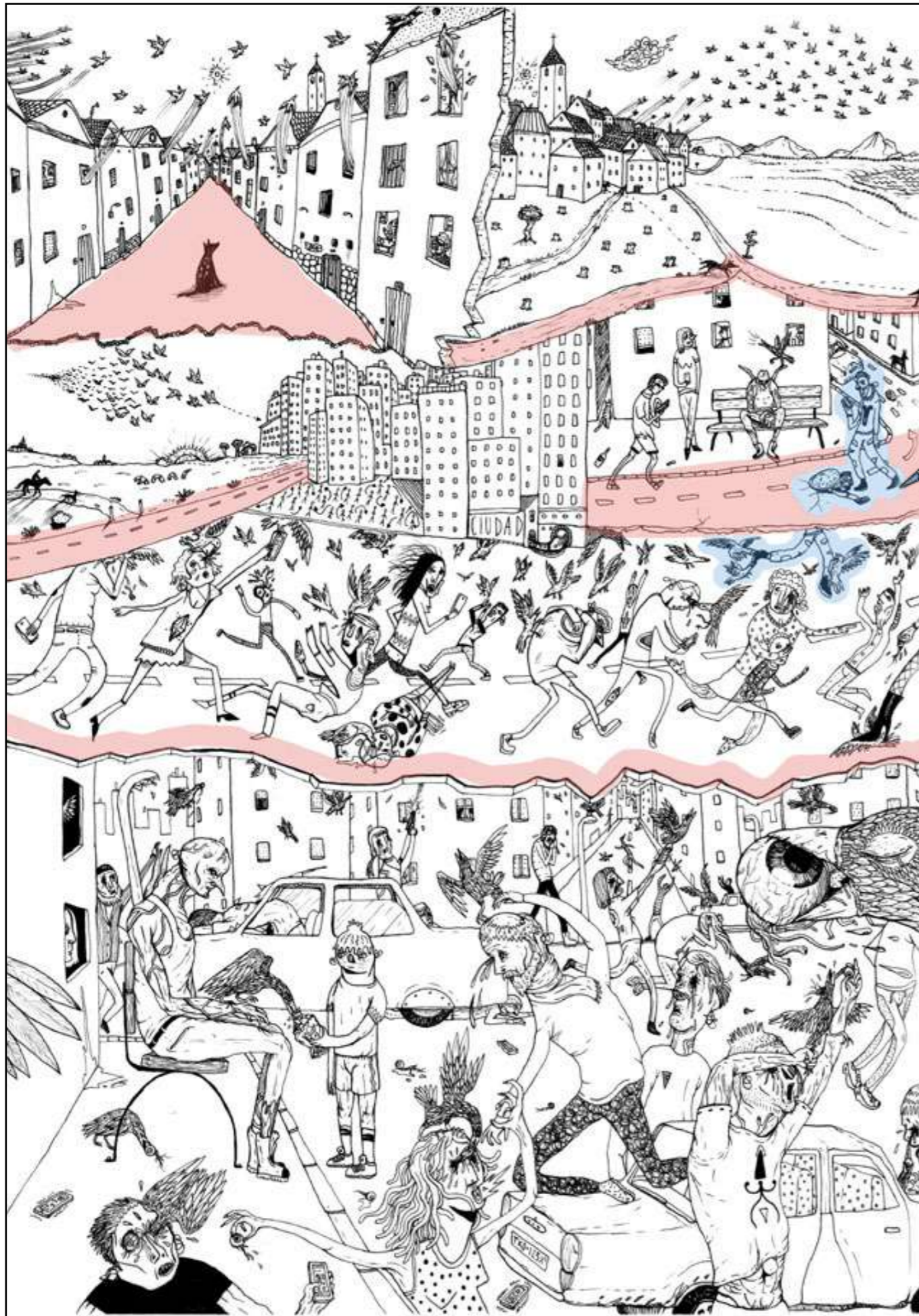
## PÁGINA 57

Como ya se ha comentado, el entorno arquitectónico tiene una gran importancia dentro del mundo del cómic. Su capacidad estructurante ha sido usada a lo largo de la historia del arte en infinidad de ejemplos que bien podrían servir como precursores de la narrativa gráfica, muchos de ellos, recopilados por Bordes en su obra *Cómic, arquitectura narrativa* (2018).

Esta página muestra escenas en las que el paisaje arquitectónico se impone, condicionando la estructura de la página. Los caminos y las carreteras se encargan de generar una retícula, delimitando la mayor parte de las escenas, algo parecido a lo que hacen los muros en una sección arquitectónica dentro del medio. Las carreteras también ayudan a reforzar el efecto de zoom, al aumentar de una escena a otra su tamaño.

Un bloque de edificios funciona también como separador de escenas, además tiene una función narrativa, ya que separa el entorno rural del urbano, a modo de representación simbólica de la ciudad. Bajo estos edificios, una superficie repleta de monigotes y flechas trata de representar el ajetreo de la población.

Un personaje se encuentra con su versión futura intentando escapar de su terrible destino. Otro ejemplo de aporía narrativa y de la facilidad que tiene el medio para asimilar este tipo de juegos paradójicos, esto es en parte gracias a la visión holística: pasado, presente y futuro comparten el mismo espacio dentro de la página.



# PÁGINA 58

## La identidad del suelo.

La planta, al igual que las paredes y otros elementos de la escena, puede ser un recurso de utilidad a la hora de identificar un entorno determinado, sobretodo si ese entorno carece de otras referencias destacables.

En esta página, el llamativo **suelo de la cocina** está representado en cuatro ocasiones distintas, ayudando a reconocer rápidamente la localización en las diferentes escenas. Esto, en algunos casos, es necesario para reforzar el efecto de movimiento en los personajes.

La planta suele pasar más desapercibida dentro del cómic, se trata en muchos casos de un mero soporte para los personajes.

La clave parece estar en la concepción teatral de la página, característica del medio (Bordes, 2017). En muchos casos, el propio marco de la viñeta sustituye al suelo como metáfora de una sección arquitectónica (FIG. 2/29).

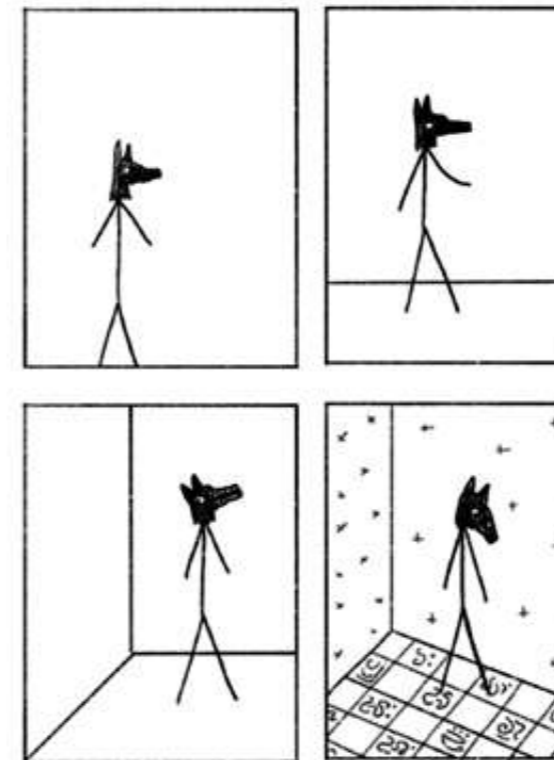


FIG. 2/29. Brunetti, I. (2007). *Schizo*, 4. Iván Brunetti.





## PÁGINA 59

Al inicio de esta página vemos algo parecido a lo visto en la **página 51**, una tira o banda que sirve de soporte para el dibujo trayecto. Su forma recuerda a la de un camino o sendero, sin embargo se trata de una viñeta que a través de sus ondulaciones trata de alargar el trayecto para enfatizar la sensación de viaje.

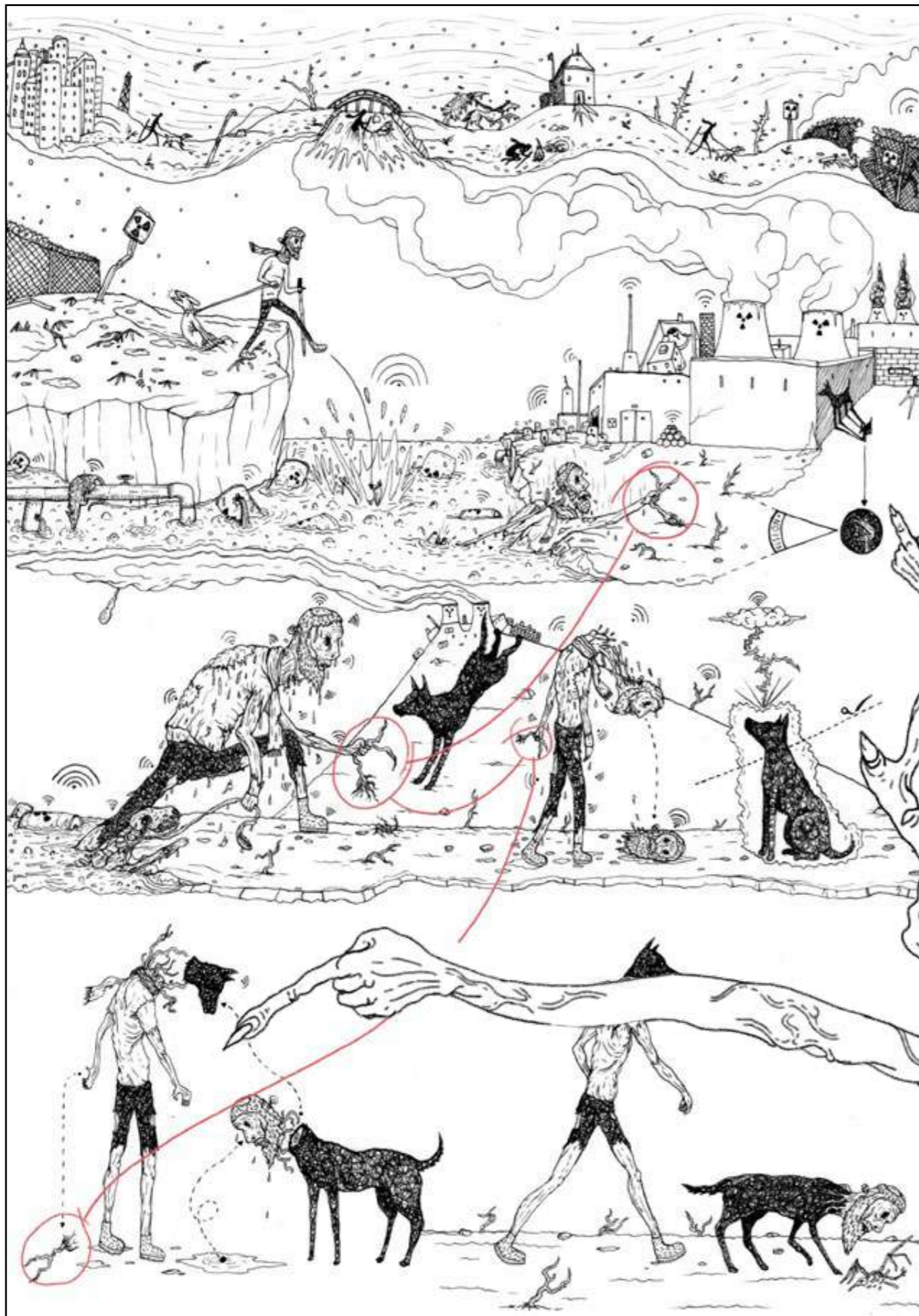
### La radiación.

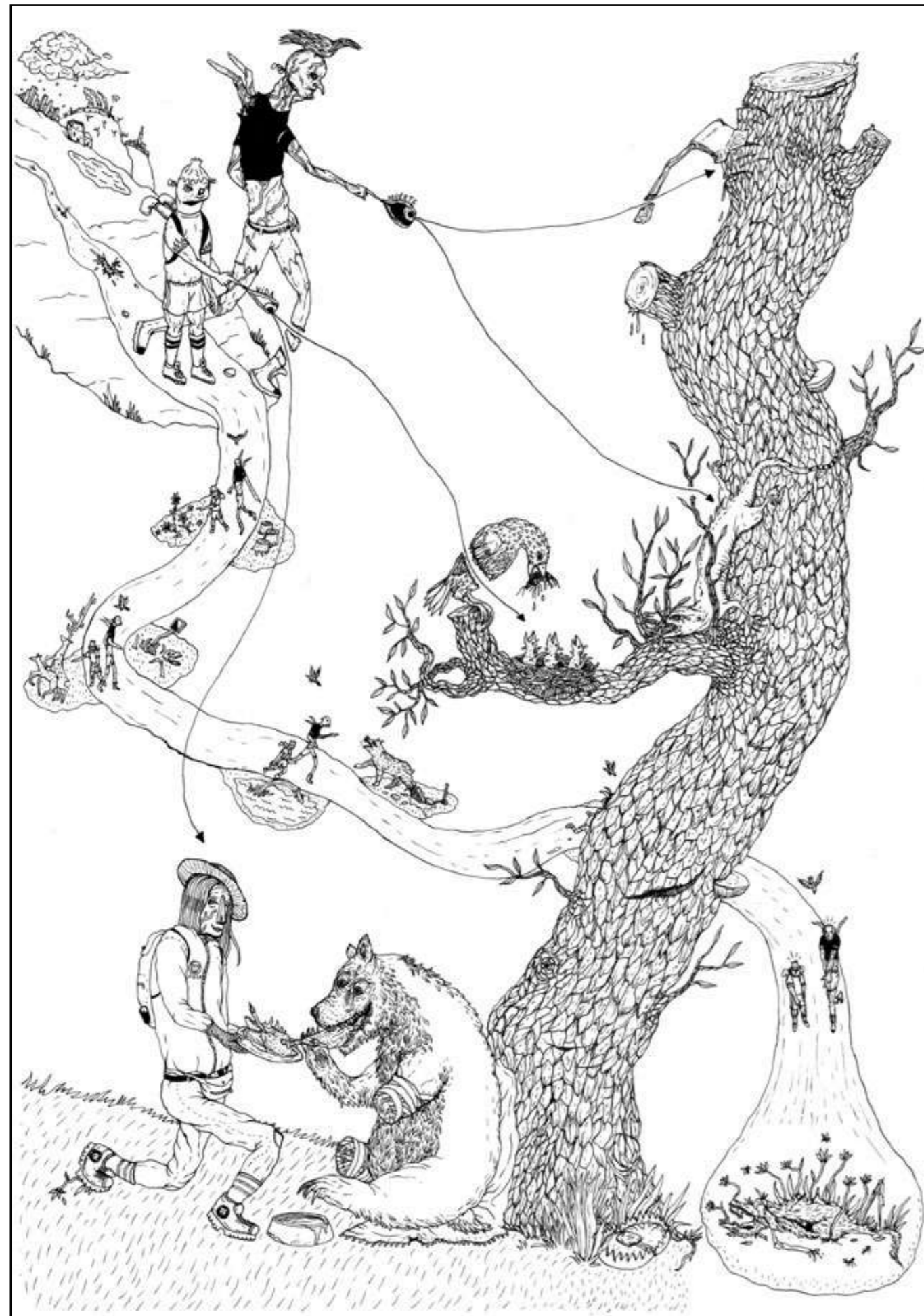
El cómic posee una gran cantidad de recursos para representar gráficamente lo invisible. Usualmente, los pensamientos, sueños o sentimientos se suelen mostrar en el interior de los *dream-balloons*, o a través de líneas de expresión u otras estrategias gráficas. Esto es posible gracias a la naturaleza gráfica del medio. La representación ofrece posibilidades narrativas que no están al alcance de otros medios, como mostrar lo que no se ve: un sentimiento, un grito, el viento o como en el caso de esta página, la radiación emitida por la central nuclear, los barriles de residuo, el agua y después, la emitida por el propio protagonista. El símbolo de radiación estampado en los barriles y en la central, junto a multitud de símbolos de emisión indican que elementos están radiados.

Aquí vemos varios ejemplos de cómo el lenguaje de la esquemática se integra dentro del cómic. Esta asimilación está en auge debido a la mayor presencia de información visual en los últimos años: gráficos informativos, diagramas periodísticos, mapas narrativos o diagramas de flujo. Están en pleno crecimiento, y configuran el nuevo campo de producción de información para la transmisión de conocimientos (Costa, 2003).

Estas formas de transmitir información ofrecen interesantes alternativas para adaptar en el cómic. El perro, por ejemplo, muestra la característica línea de corte en su cuello. Este recurso advierte al lector de que la cabeza del animal será cortada. Esta anticipación nace del carácter secuencial que comparte el medio con la infografía.

En la escena de abajo, al igual que en un manual de instrucciones para montar dos juguetes, los personajes se intercambian las cabezas para después seguir con su camino.





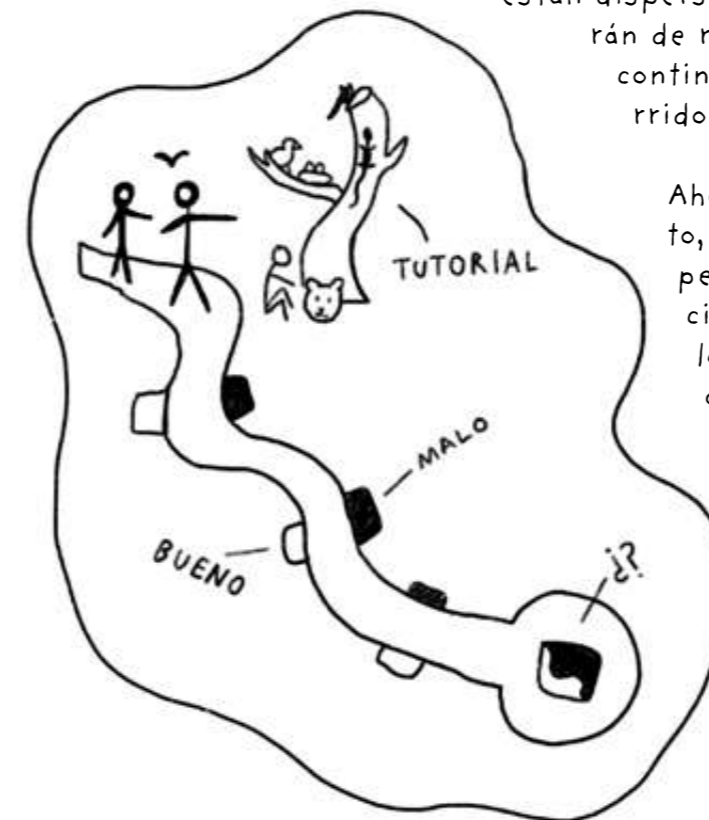
## PÁGINA 60

A pesar de las innovaciones narrativas que podemos encontrar hoy en día, que cambian nuestra forma de leer la página, los protocolos de lectura y la jerarquización visual tradicional siguen teniendo una gran influencia actualmente (Del Rey, 2018).

Sin embargo, parece que es posible una convivencia entre estos protocolos tradicionales y otros alternativos y de carácter más experimental. Esta página sigue respetando el acostumbrado inicio de página en la parte superior izquierda y el final de la misma en la esquina inferior derecha, no obstante, se trata de una página con un flujo de lectura diferente al del cómic convencional.

En la primera escena se ofrece al lector la clave para leer la página: cada personaje señala (mira) con el dedo hacia una dirección, uno señala hacia las cosas buenas (vida) y el otro hacia cosas malas (muerte).

De su dedo/ojo surgen flechas que nos guían hacia esos puntos de interés, que están dispersos por el gran tronco de árbol y que servirán de referente para comprender lo que señalan a continuación. Después de esto, comienza un recorrido a través de un dibujo trayecto.

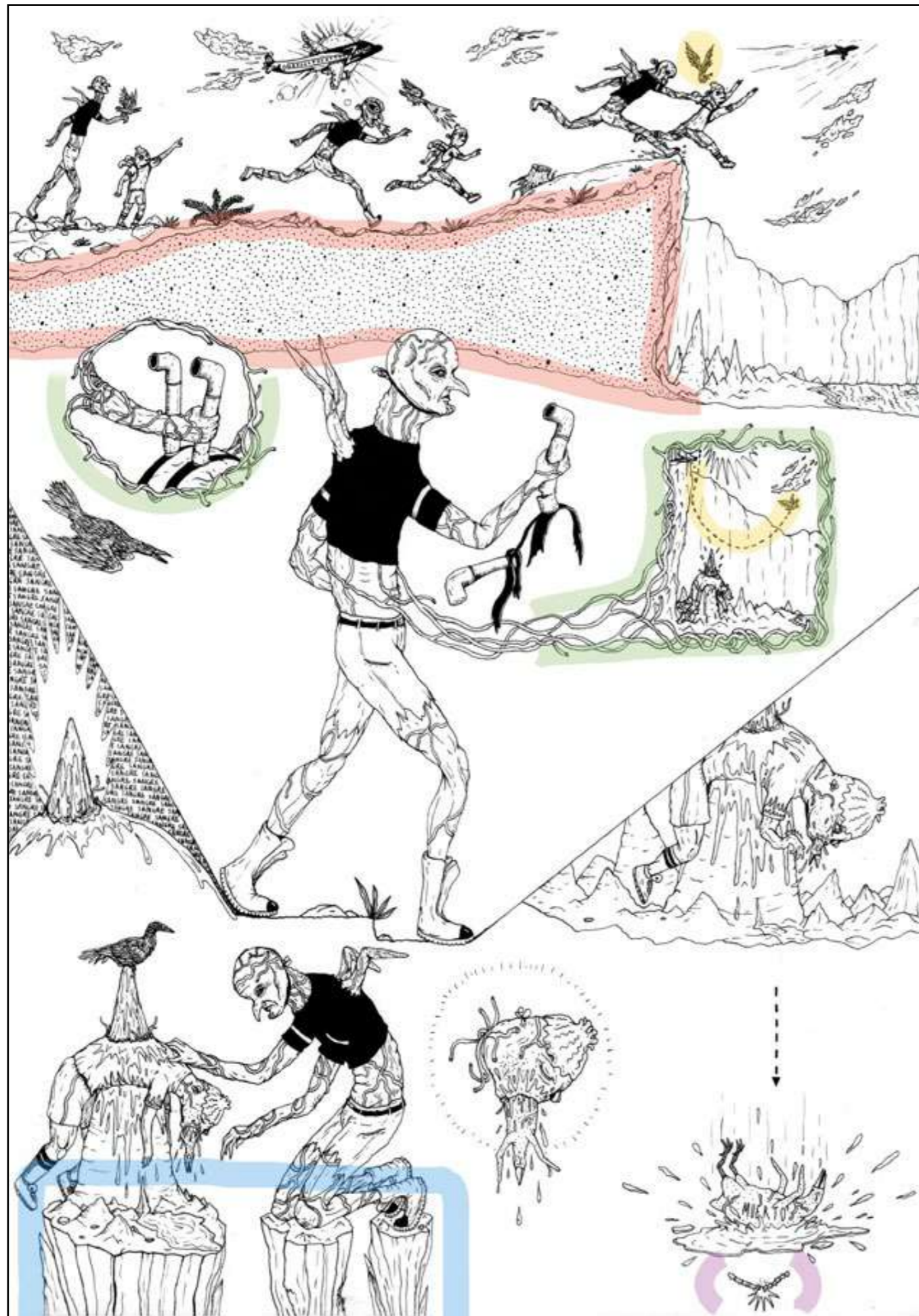


Ahora que se comprende el juego propuesto, vemos como en cada multiplicación de los personajes surgen a ambos lados del camino ciertas zonas. Las zonas que aparecen en el lado del niño muestran la vida y en el lado del **Hombre Pájaro** se muestra lo opuesto.

Al final de la página, ambos personajes señalan la misma cosa: vida y muerte juntas.

Esto es una muestra de como, a pesar de romper con los protocolos de lectura tradicionales, es posible una lectura clara, incluso cuando gráfica y narrativamente sigue siendo compleja, no respetando la temporalidad o la lógica.

## PÁGINA 61



En la parte superior de la página, vemos una **sección de la montaña**. La influencia de la visión teatral en el cómic ha derivado en efectos como este, pero normalmente se utiliza para secciones en vehículos, edificios, o recipientes.

Aquí tenemos **viñetas detalle** en las que el marco está formado por las venas del personaje. La segunda de estas viñetas funciona como una pequeña página dentro de la propia página principal.

Dentro de la viñeta detalle, **el pájaro** intenta fallidamente salvar al niño. La línea discontinua describe la trayectoria del animal, dando información al lector de lo cerca que ha estado de alcanzarlo.

**El terreno** solo aparece en los puntos donde hay contacto con los personajes. No se trata de un difuminado o de no representar el terreno restante, literalmente aparecen fragmentos de suelo para dar apoyo a los elementos que forman la escena.

En el extremo inferior de la página encontramos otra versión del efecto de **rayos X** inspirado en la saga Mortal Kombat (1992-2020), una franquicia de videojuegos de lucha creada por Ed Boon y John Tobias. Una característica de esta serie es la de mostrar mediante este efecto los huesos de los personajes durante determinados golpes (**FIG. 2/30**).

En esta página podemos ver la columna del pájaro partirse a causa del golpe gracias a este interesante efecto.



**FIG. 2/30.** NetherRealm Studios. (2009). *Mortal Kombat 9*. Warner Bros. Interactive Entertainment. Captura de pantalla.

# PÁGINA 62

El sonido emitido por el pájaro está compuesto por tres elementos.

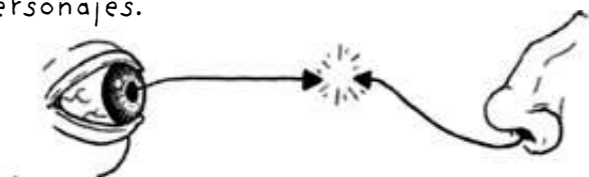
El principal es el perigráfico picudo que se usa para expresar locuciones estridentes dentro del cómic. Los picos están orientados en la dirección hacia la que se propaga el sonido y encierra una caricatura del propio pájaro como una reiteración simplificada. A su vez, justo después, un símbolo de emisión continua la redundancia.



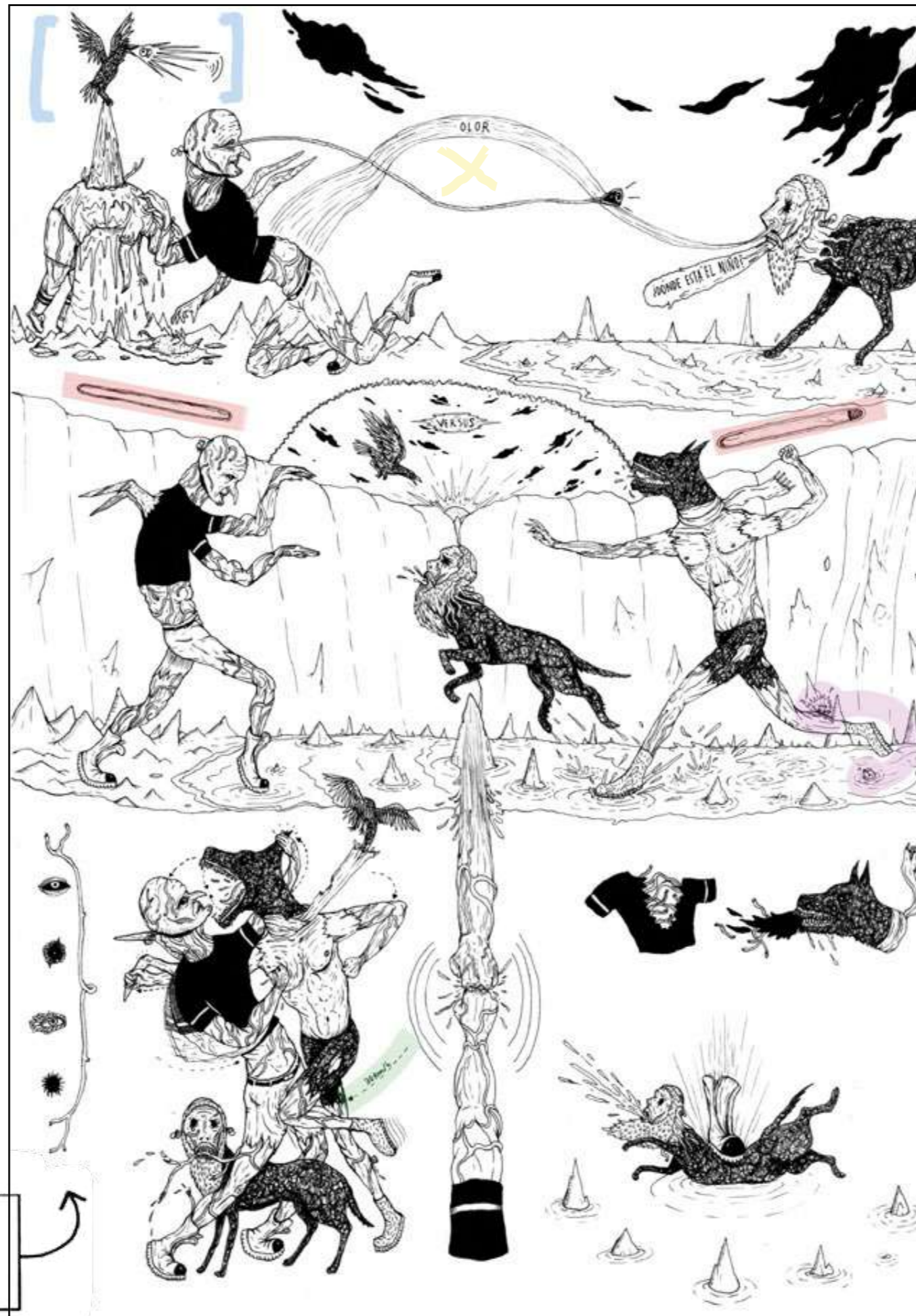
Representaciones gráficas del sentido de la vista y del olfato.

La vista se muestra mediante una exageración que recuerda a los dibujos animados, dirigiendo el ojo por la página hasta posicionarlo cerca de su objetivo, enfatizando el tenso cruce de "miradas" propio del género western.

El olor del personaje de la izquierda también viaja gráficamente a través de la página hasta la nariz del personaje de la derecha y cruzándose con el recurso del ojo. La intención es la de representar una localización simultánea por parte de los personajes.



Aquí se muestra a los involucrados en la batalla. Cada personaje está sintetizado en la forma característica de su ojo.

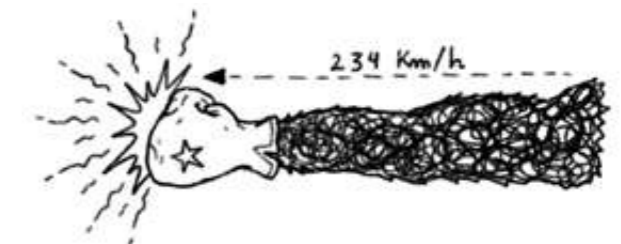


Al igual que en los videojuegos del género de lucha, sobre cada personaje se muestra la barra de vida, un recurso gráfico perteneciente al HUD (Head-Up Display) de muchos videojuegos y que, por lo general, representa la salud total del personaje (FIG. 2/31). Separando las barras de vida aparece la palabra "versus", muy común en los videojuegos de lucha. En la barra de la derecha se puede ver como ha bajado ligeramente la salud del personaje, la causa parece ser una herida en la pierna provocada por una de las rocas afiladas del suelo.



FIG. 2/31. Production I.G y Namco. (1996). Tekken 3. Sony Interactive Entertainment Europe.

Los dos puños colisionando inauguran el combate. Aparecen desde la mitad de la escena central, solapándose y afectando al agua del suelo. Este recurso tiene también la función de indicar el lugar de la colisión entre los personajes. Durante la pelea, diversas flechas discontinuas auxilian la imagen con la intención de enfatizar el impacto de los golpes y dotar de más dinamismo a la imagen. A veces, las flechas están acompañadas de otros recursos redundantes como la multiplicación secuencial o las líneas de tensión. Un caso interesante es la flecha que guía el rodillazo, que incluye la velocidad en kilómetros/hora del golpe.



## PÁGINA 63

La lectura holística es algo inherente al cómic. Esto es debido a que una de sus características principales es “la tensión que se crea entre ver y leer, entre la linealidad y la tabularidad” (Del Rey, 2018, p. 219).

En esta página este tipo de lectura tiene especial importancia. La acumulación de escenas sin orden aparente y la ausencia de pistas claras que puedan guiar al lector a través de la página le obliga a vagar por ella desde una mirada global.

No obstante, sí que parece existir un cierre de página en la parte inferior, en la escena en la que el perro le arranca una de sus alas al hombre pájaro. Acto seguido podemos ver el ala flotando en el agua en la esquina inferior derecha.

La principal característica de la página son estas curiosas viñetas-terreno. Se trata de fragmentos de terreno que funcionan como soporte para la batalla entre los personajes y que se muestran en diferentes perspectivas y sin orden aparente. El efecto acumulativo de estas viñetas-terreno representa una larga pelea que solo parece encontrar una evolución narrativa destacable en la parte inferior de la página, en el momento del desmembramiento.

Las placas de terreno flotan en diferentes posiciones y a diferentes distancias, solpándose unas con otras. Algunas de estas viñetas-terreno destacan del resto al mostrar características únicas.

Por ejemplo, de forma algo teatral, esta loseta de terreno muestra al fondo un pequeño atardecer justificando que solo se vea la silueta negra de los personajes. En otra de estas viñetas, debido a su distancia, se puede ver una nube y un rayo cruzando la escena, algo que contrasta con el atardecer de la escena anterior y afecta a la temporalidad de la página. Por último, podemos ver la parte de abajo de una de estas losetas, que, plegándose mediante un mecanismo de bisagras, nos permite ver parcialmente a los personajes en plena lucha.



# PÁGINA 64

A través de estas viñetas-ojo se muestra el final de la batalla.

Cada una de estas viñetas muestra la visión subjetiva de cada uno de los implicados en la pelea. Este tipo de recursos relacionados con la visión, como pueden ser los reflejos en el iris, la pupila o en las gafas de un personaje, son bastante comunes dentro del medio. Gasca y Gubern muestran una gran cantidad de ejemplos, dedicándole incluso un capítulo propio en su famosa recopilación *El discurso del cómic* (1988).

Las viñetas-ojo de esta página no muestran reflejos, funcionan como contenedores de la acción vista desde el personaje representando con cada ojo. El cuarto personaje, al no disponer del sentido de la vista, usa el olfato para mostrar al lector visualmente su percepción.

Esta representación del olfato de forma gráfica dentro del cómic ha sido explorado por autores como Sousanis en una parte de su obra *Unflattening* (FIG. 2/32), en la que intenta mostrar la experiencia que tiene un perro a través de su olfato, representando visualmente en bocadillos los animales que dejaron su rastro en un árbol.

Algo parecido proponen Fraction y Aja, en un número experimental para la serie *Hawkeye*, aunque en este caso la perspectiva canina se muestra de forma más cercana al lenguaje de la esquemática (FIG. 2/33).

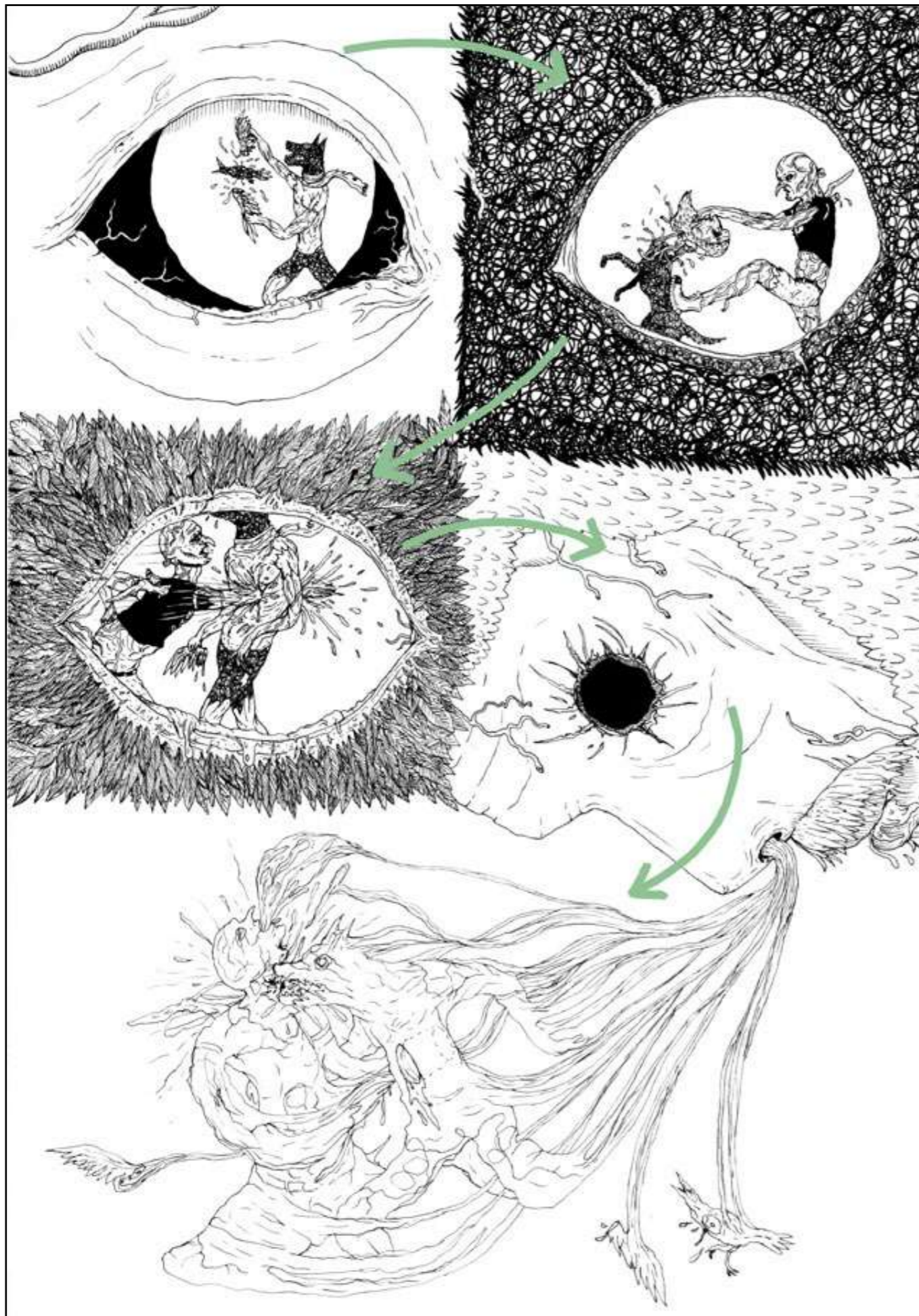


FIG. 2/32. Sousanis, N. (2015). *Unflattening*. Harvard University Press. Detalle de página.

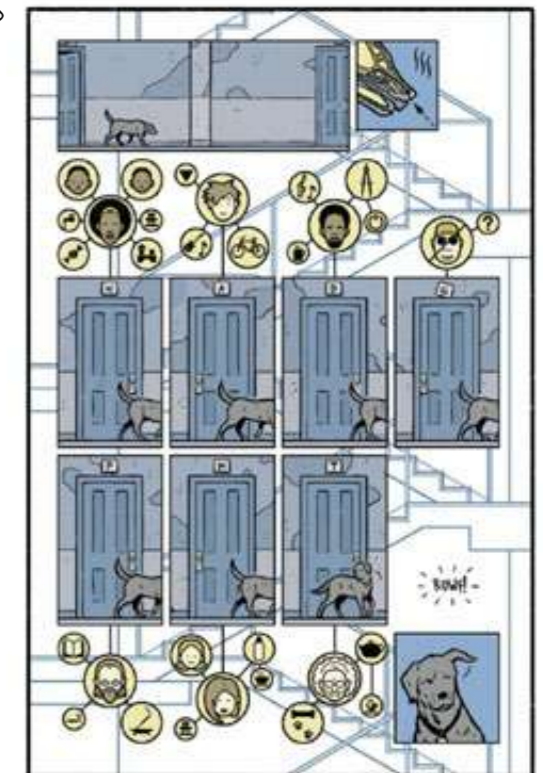


FIG. 2/33. Fraction, M.; Aja, D. & Hollingsworth, M. (2013). *Hawkeye*, vol. 4, nº 11. Nueva York: Marvel.

# PÁGINA 65

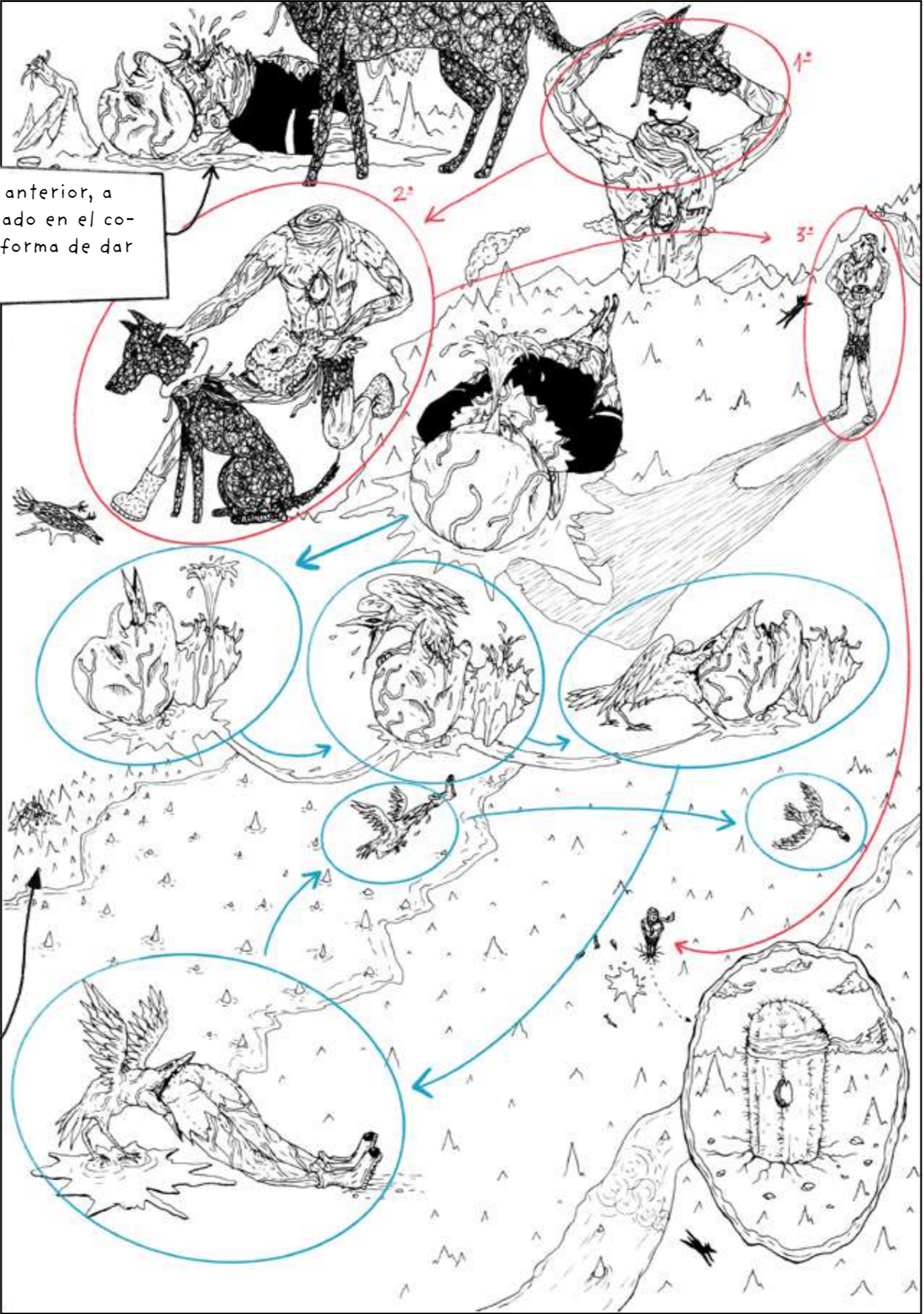
Resultado de la batalla anterior, a modo de resumen. Localizado en el comienzo de la página. Una forma de dar continuidad.

La dirección de lectura de las tres primeras escenas de esta secuencia está auxiliada por el rastro de sangre, que une el grupo de imágenes y marca una separación con el paisaje de la parte inferior.

Las siguientes tres escenas que terminan la secuencia del pájaro tragándose el cadáver y alejándose no tienen una guía clara que ayude al lector, no obstante, el contraste producido entre la imagen inferior y la vista aérea de la zona ayudan a localizar la siguiente escena (además de la posición del pájaro en el suelo y el proceso de engullir).

Finalmente, el cambio de vista aéreo ayuda a terminar la secuencia, jugando con la visión subjetiva del pájaro.

Esta perspectiva aérea permite al lector ubicar todos los sucesos de las páginas anteriores en un mismo espacio.



Aquí, un ejemplo más de la influencia de la esquemática en el cómic. Como si se tratara de un manual de instrucciones, el familiar ícono de enroscar y desenroscar aparece bajo las cabezas de los personajes, haciendo de alguna manera participe al lector.

En tres pasos se completa esta operación de intercambio de cabezas, devolviendo a los personajes a su estado original, con la intención de cerrar esta parte de la historia.

El juramento de la **página 55**: "enterraré mis pies y me convertiré en un cactus".



## PÁGINA 66

### Otro ejemplo de visión subjetiva.

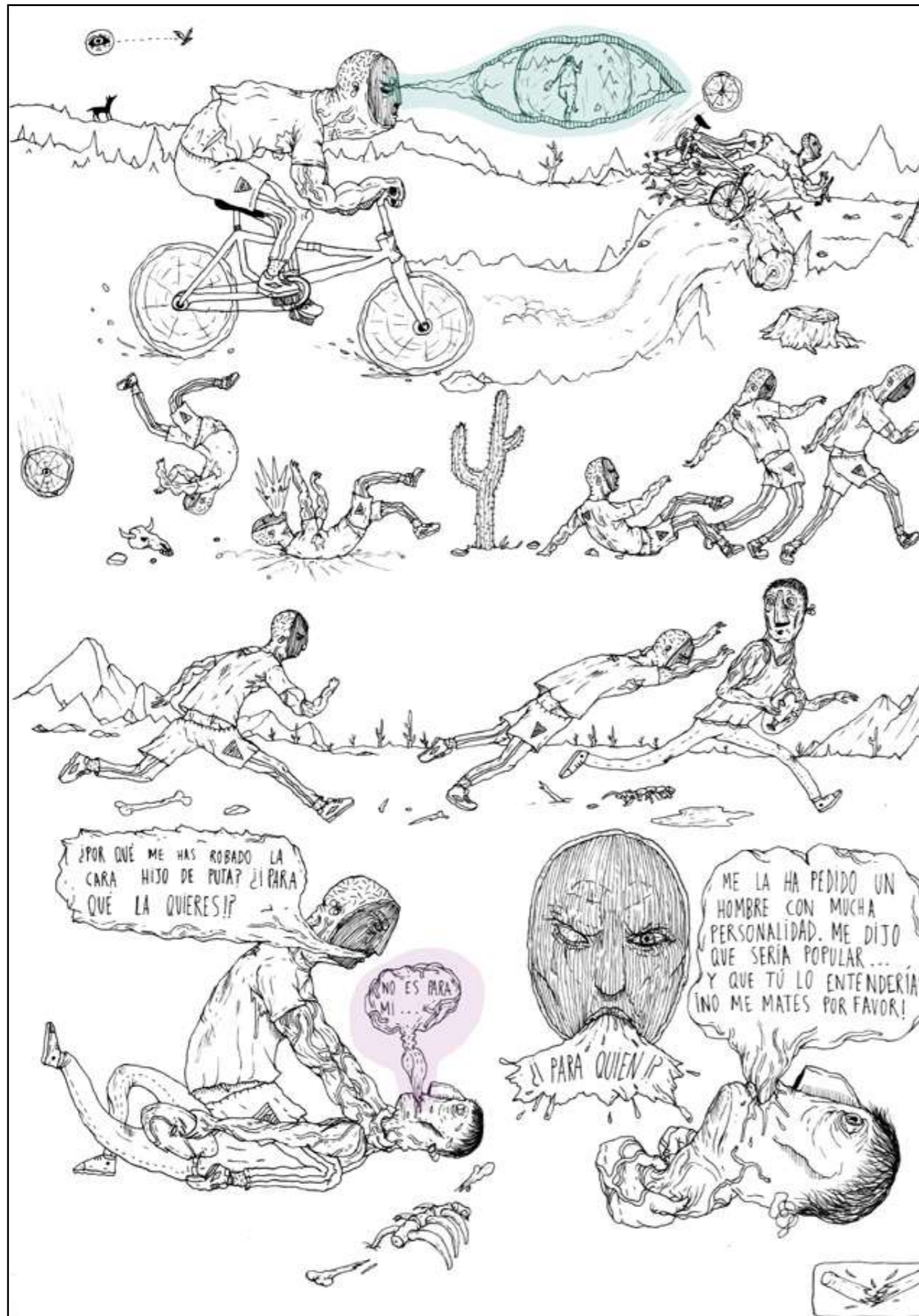
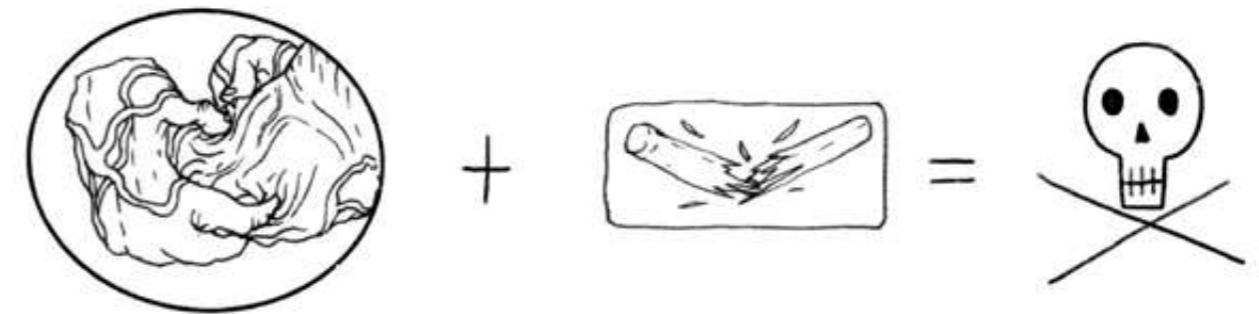
En el lenguaje del cómic, las imágenes dentro de globos suelen referirse a pensamientos iconizados, visiones o alucinaciones.

En esta página vemos un recurso que sigue explorando el tema de la representación visual subjetiva de los personajes. El globo, no muestra al lector un pensamiento, muestra **la visión del personaje**, dando información de su objetivo, el cual no aparecerá en la persecución hasta la parte final de la página. Con la intención de resaltar que esa imagen no se corresponde con un recuerdo o pensamiento, el globo procede del ojo del personaje y no de su boca o cabeza. Adicionalmente, el globo tiene la forma de su ojo, algo similar a lo explorado en páginas anteriores. Un híbrido entre un globo y el clásico recurso del reflejo en el ojo para mostrar un escena fuera del encuadre.

### Otro ejemplo de globo físico.

El globo refleja la situación del personaje que está siendo estrangulado: el rabo se estrecha en una zona y muestra marcas de agarre como si se tratara de una extensión del cuello oprimido. Este recurso da información al lector del tono de voz del personaje que está al borde de la asfixia.

En la esquina inferior derecha vemos, a modo de cierre de página, una metáfora visual: un cilindro de madera partiéndose. Esta imagen hace referencia al cuello del personaje y nos informa de su muerte.





# PÁGINA 67

En esta página aparecen muchos recursos que ya han sido explorados anteriormente:

-La deformación del cuerpo para representar un movimiento en el espacio sin necesidad de la multiplicación secuencial.

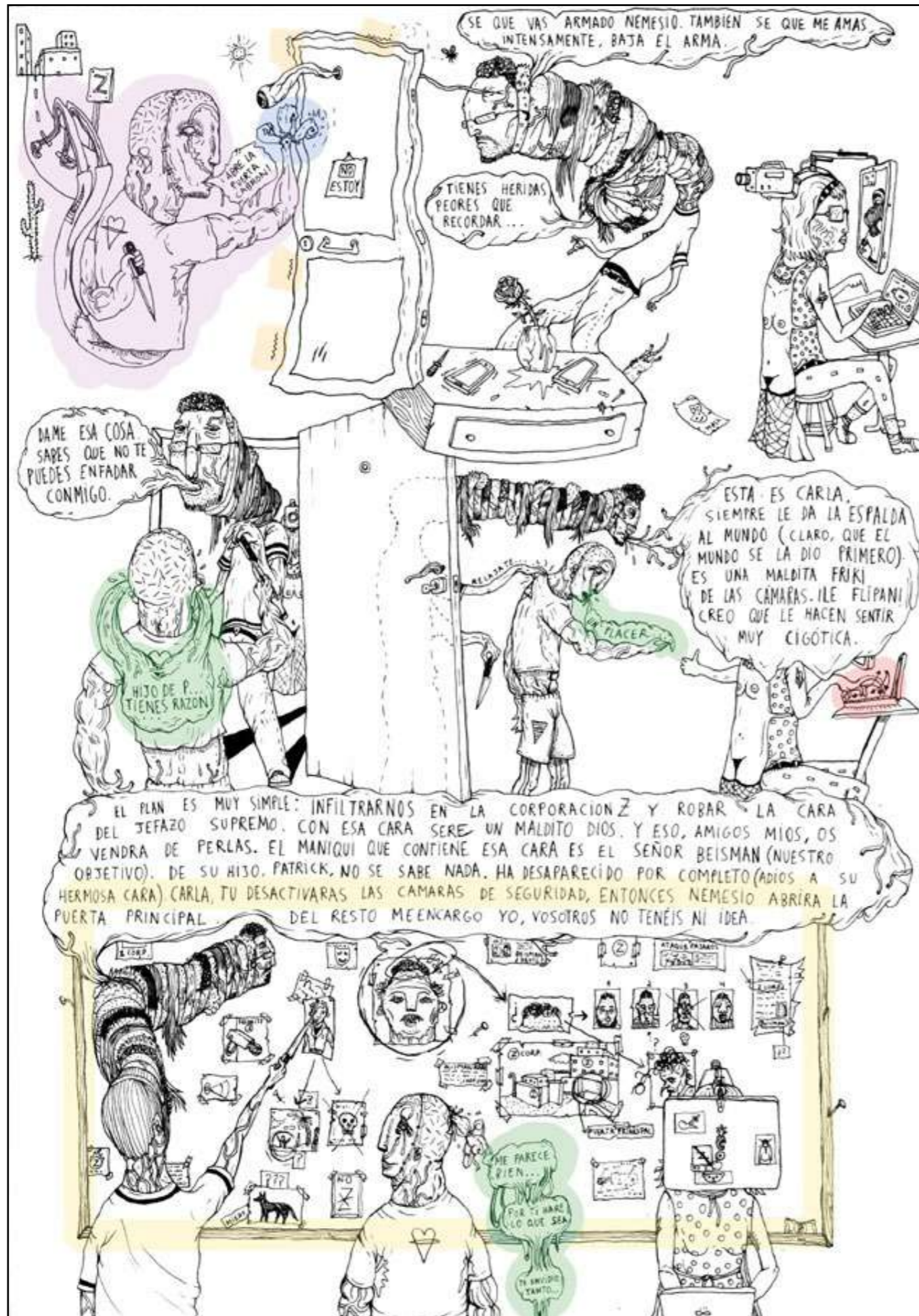
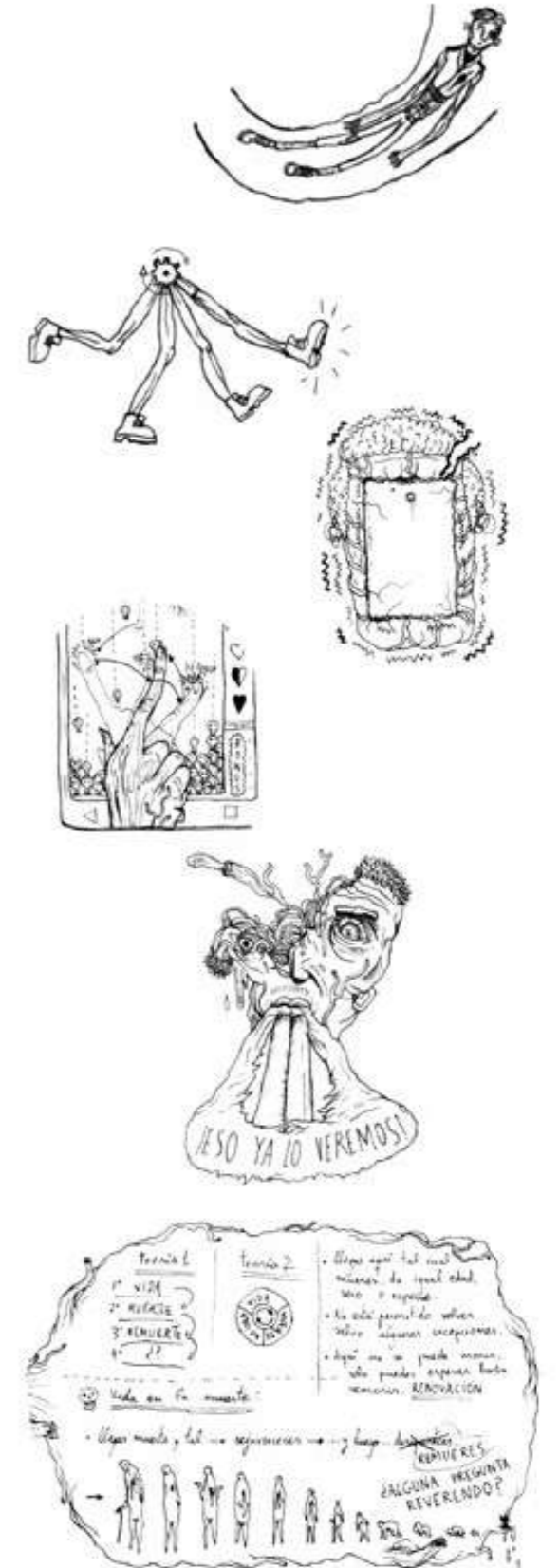
-La metáfora visual del engranaje, complementando la multiplicación del puño golpeando la puerta.

-El efecto de vibración propio del lenguaje de los teléfonos móviles añadido a la puerta.

-El uso de las flechas para mostrar un rápido manejo del teclado.

-Las distintas características que presentan los globos usados como entes físicos, como por ejemplo, la bifurcación de su delta ante un obstáculo, la adaptación de su forma para enfatizar el estado de un personaje y el tono de su diálogo o el efecto de los globos agregados que representan un tono decreciente.

-El uso de la infografía en esta pizarra repleta de fotografías, recortes de papel, flechas y otros símbolos. Este diagrama no solo sirve para complementar al diálogo que está sobre él, también ofrece al lector información extra.



## PÁGINA 68

En esta página se muestra la infiltración de un equipo en un edificio de alta seguridad. Puede considerarse una macroviñeta articulada en base a dos ideas: la viñeta soporte y el dibujo trayecto. La viñeta soporte es la representación de un espacio, donde las figuras al moverse se repiten presentando una secuencia a lo largo de su recorrido trazando ese trayecto (Bordes, 2017).

La página también recuerda al concepto de *página póster* presentado por Sergio García, un concepto inspirado en el lenguaje cartográfico.

Cada integrante está asociado con un número que marca el orden de ejecución, siendo el personaje número uno el primero en actuar, desactivando las cámaras de seguridad. El número dos se encarga de abrir la puerta principal, y el número tres es el que se infiltra dentro del gran edificio y tiene por lo tanto el recorrido más largo.

La página tiene un valor metanarrativo añadido, ya que podría ser en sí misma un plano con las instrucciones que están leyendo los personajes, y es a su vez, el plan de infiltración ejecutándose.

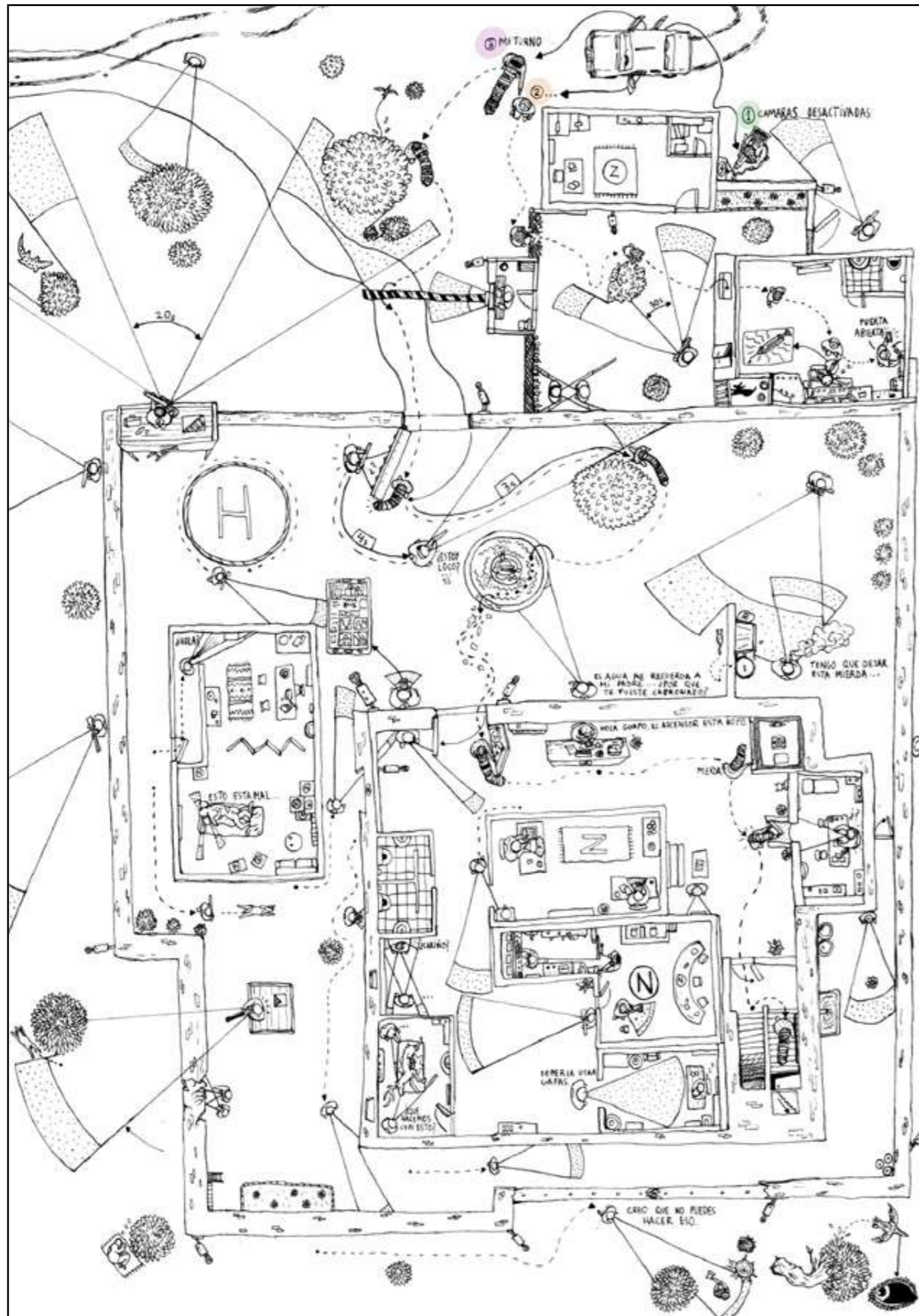
El estilo visual y el contenido de esta parte del cómic, están influenciados por el videojuego de sigilo e infiltración *Command: Behind Enemy Lines* (1998), en el cual, para mostrar la visión de los enemigos, se utilizan unos conos verdes proyectados por sus cuerpos.



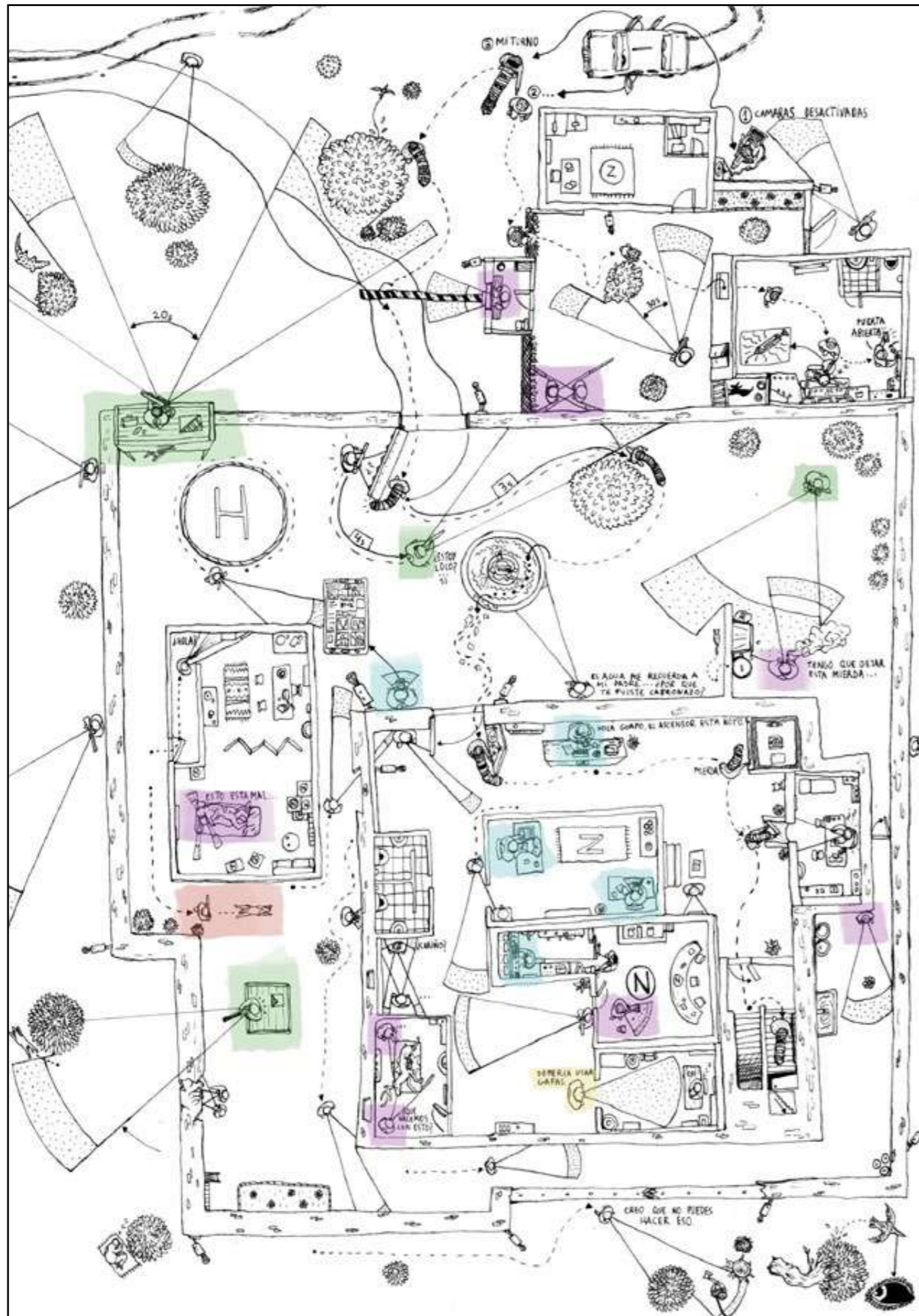
FIG. 2/34. Pyro Studios. (1998). *Command: Behind Enemy Lines*. Eidos Interactive.

Esos conos pueden moverse de un lado a otro siguiendo el movimiento de la visión.

Los conos están divididos en una parte verde clara y una verde oscura, la clara representa su visión nítida, la oscura representa su visión borrosa por la lejanía. Por ejemplo, en el juego si pasas tumbarado por la zona de visión borrosa el enemigo no te detecta (FIG. 2/34).



## PÁGINA 68 (2)



### El cono de visión.

A continuación se mostrarán muchas de las posibilidades y variables del recurso de los conos de visión obtenido de la saga de videojuegos *Commandos*.

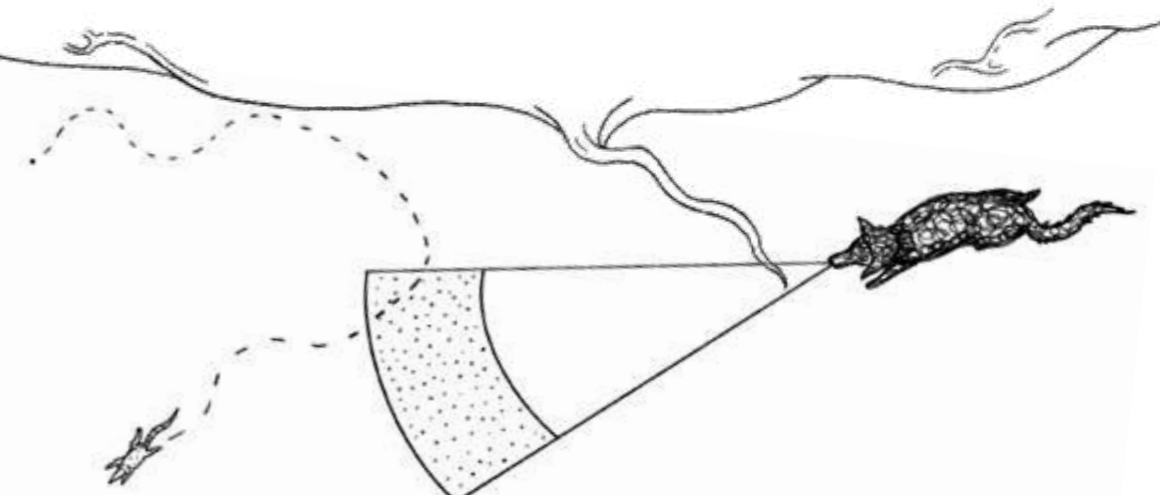
Por ejemplo, el tamaño del cono aumenta dependiendo de la altura en la que se encuentre un personaje, o de la atención que esté prestando en ese momento a su alrededor. Si un personaje está distraído u ocupado con alguna tarea su área de visión será menor.

La parte más alejada del cono, la que muestra la trama de puntos, es la zona de baja visibilidad. Esa zona también varía dependiendo de la capacidad de cada personaje, de la atención y del terreno. Por ejemplo, una persona con problemas en la vista tendrá la zona de baja visibilidad más grande.

Los conos funcionan como proyecciones, por lo que los obstáculos del terreno pueden modificar su forma cortando la proyección. Esto nos da información del terreno, por ejemplo la altura de algún muro o arbusto.

Los personajes que están mirando hacia abajo o ensimismados en una tarea que requiere mucha atención, reducen drásticamente el tamaño del cono. En algunos casos puede hasta desaparecer, como es el caso del personaje persiguiendo un perro, lo que nos sugiere que su visión está limitada únicamente a su objetivo.

La visión de los personajes se convierte en esta página en un obstáculo físico que deberán sortear los personajes principales. Un ejemplo más de cómo el lenguaje del cómic puede transformar elementos abstractos y subjetivos, como el habla y la visión, en códigos concretos que interactúan con el entorno. Los ojos y la visión de los personajes pueden convertirse en agentes de la trama narrativa, o en recursos dramáticos o expresivos al servicio del dibujante (Gasca y Gubern, 1988).



## PÁGINA 68 (3)

### El tiempo

En los videojuegos de sigilo, los enemigos suelen tener rutas definidas y es necesario calcular bien el tiempo de esas rutas para poder pasar inadvertido.

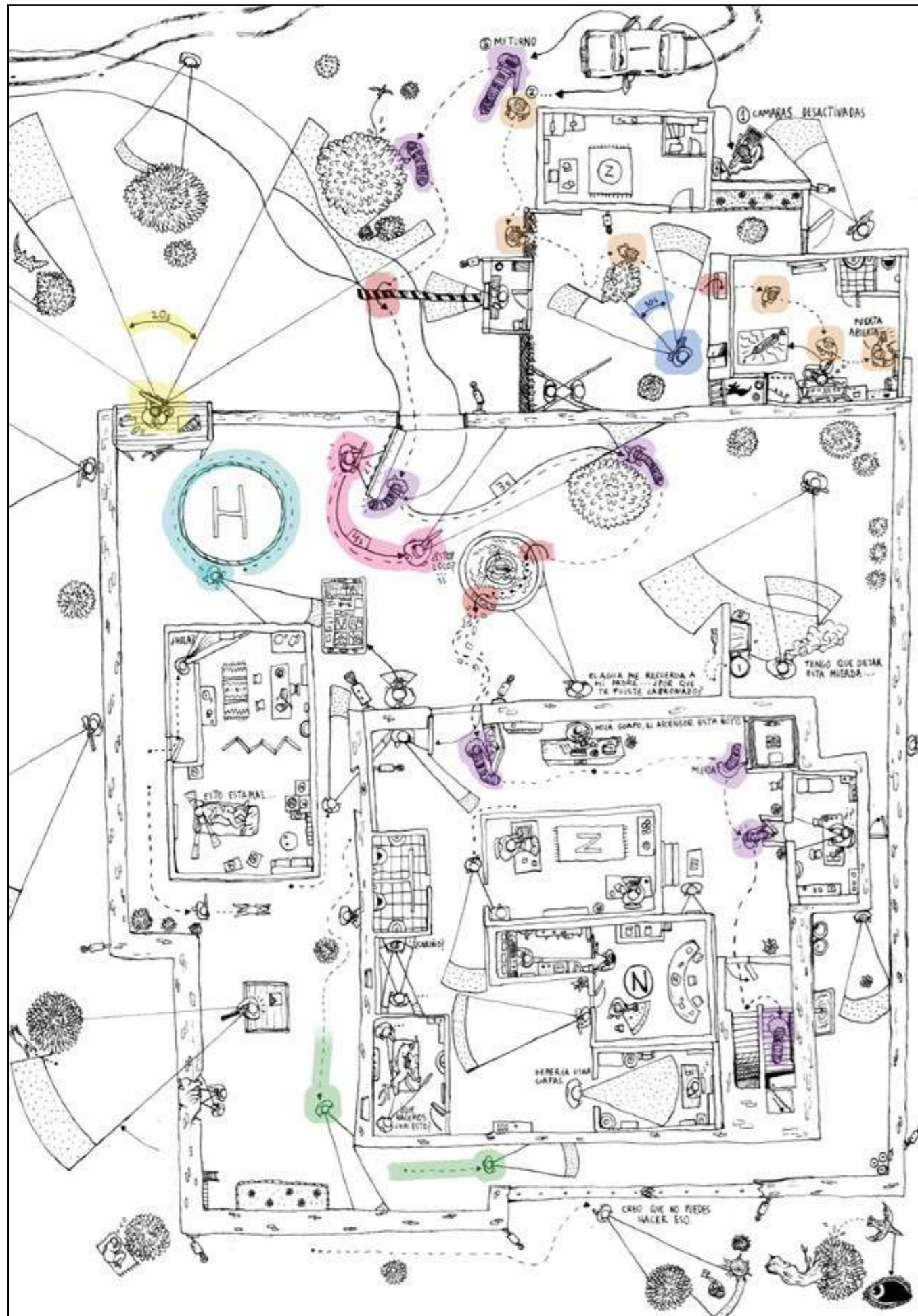
En la página pueden verse las rutas de movimiento y visión de los personajes principales y de los enemigos. Por ejemplo, el guardia de la torre, mira de un lado para otro cada 20 segundos. El campo de visión del guardia de la torre no afecta demasiado al desarrollo de la ruta de los protagonistas, ya que como podemos ver, el personaje número tres pasa esquivando su cono de visión. En cambio, el guardia del patio al que se enfrenta el personaje número dos, mueve su cono de visión cada 30 segundos. El número dos pasa por encima del cono de visión, pero gracias a la información del tiempo, se interpreta que en el momento en el que pasa por esa zona el guardia estaba mirando en la otra dirección, y que justo antes de pasar, espera detrás del arbusto esos 30 segundos.

El tiempo, queda marcado por la ruta de los personajes principales y por el orden en que estos actúan. Las rutas están divididas en momentos, que equivalen a viñetas de una página de cómic tradicional. Esos momentos son reconocibles gracias a la multiplicación secuencial y a símbolos cinéticos como las flechas y las líneas discontinuas, que en esta página también muestran saltos de obstáculos.

Las rutas de los personajes principales, terminan al realizar su tarea predeterminada, ya sea desactivar las cámaras, abrir la puerta o llegar a las escaleras del edificio. Algunos guardias muestran rutas que sugieren recorridos circulares, lo que nos permite adivinar sus futuros movimientos mientras los personajes principales desarrollan sus respectivas misiones. Por ejemplo, algunos guardias que caminan por el patio principal parecen estar en mitad de su ruta de vigilancia.

La lectura tiende a ser, gracias en parte al recorrido del personaje número tres, de arriba a abajo, a medida que bajamos a través de su ruta, entendemos que la localización exacta de los guardias en ese momento depende de la altura en la que se encuentra nuestro personaje.

Cuando el personaje número tres atraviesa la puerta principal, se encuentra con un guardia que se mueve de su posición para comprobar que está pasando, pero no ve nada. El guardia tarda 4 segundos en reaccionar y moverse, el personaje número tres tarda 3 segundos en esconderse. Ese segundo de diferencia es justo el necesario para que el guardia no detecte al personaje. Esa escena, se soluciona añadiendo a la ruta de los personajes una línea continua junto al tiempo mostrado en segundos. La línea muestra el espacio y el tiempo que tardan los personajes en recorrer esa línea. La escena quizá podría funcionar sin esa línea temporal, pero la información de los tiempos ofrece tensión adicional a la escena.



## PÁGINA 69

Esta página mezcla el concepto de cómic/sección arquitectónica, característico de obras como *13, Rue del Percebe* (1961) de Ibáñez, con el característico punto de vista que propone Shintaro Kago en su *Genesis ciudadana* (2012) (FIG. 2/35), una especie de edificio-retícula que transforma las viñetas bidimensionales en cubos.

La página se enfrenta al reto de contradecir el sentido de lectura de arriba a abajo. Al igual que algunos sistemas de escritura antiguos como el antiguo beréber o el ogham céltico, se lee de abajo a arriba, aunque en este caso usando algo parecido al bustrofedón. Esto permite al lector recorrer cada planta del edificio mientras sigue el camino creado por la multiplicación de la figura en el espacio, de nuevo se trata del dibujo trayecto.

Como podemos apreciar, este recurso permite desviar la dirección de lectura por recorridos inusuales. Para conseguir esta inversión repentina en el sentido de lectura, además del dibujo trayecto, se deben tener en cuenta otros factores. Por ejemplo, el contexto de la página anterior y su parte final (el protagonista subiendo las escaleras de un edificio) funcionan como nexo de unión con el inicio de esta página, el cual está situado en la parte inferior a la izquierda, donde se pueden ver unas escaleras que conducen a la primera aparición del protagonista.

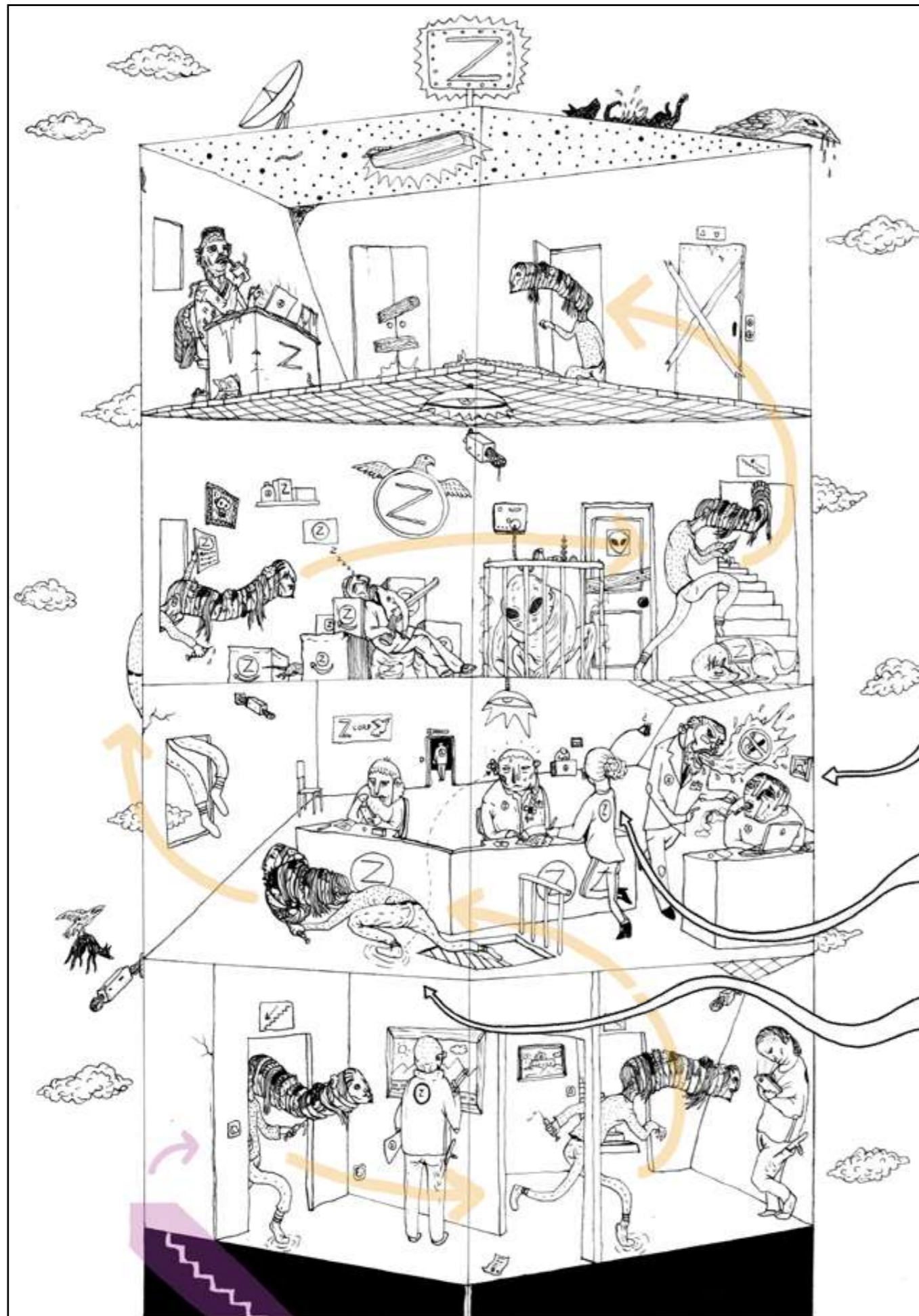
La famosa señalización de “prohibido fumar” sustituye al diálogo de este personaje.

Este otro personaje observa de forma curiosa la discusión gracias al recurso gráfico de la proyección ocular sumado al signo de interrogación.

La pisada del protagonista provoca ondas sonoras que llegan, a través de una línea discontinua, a la oreja de un empleado.

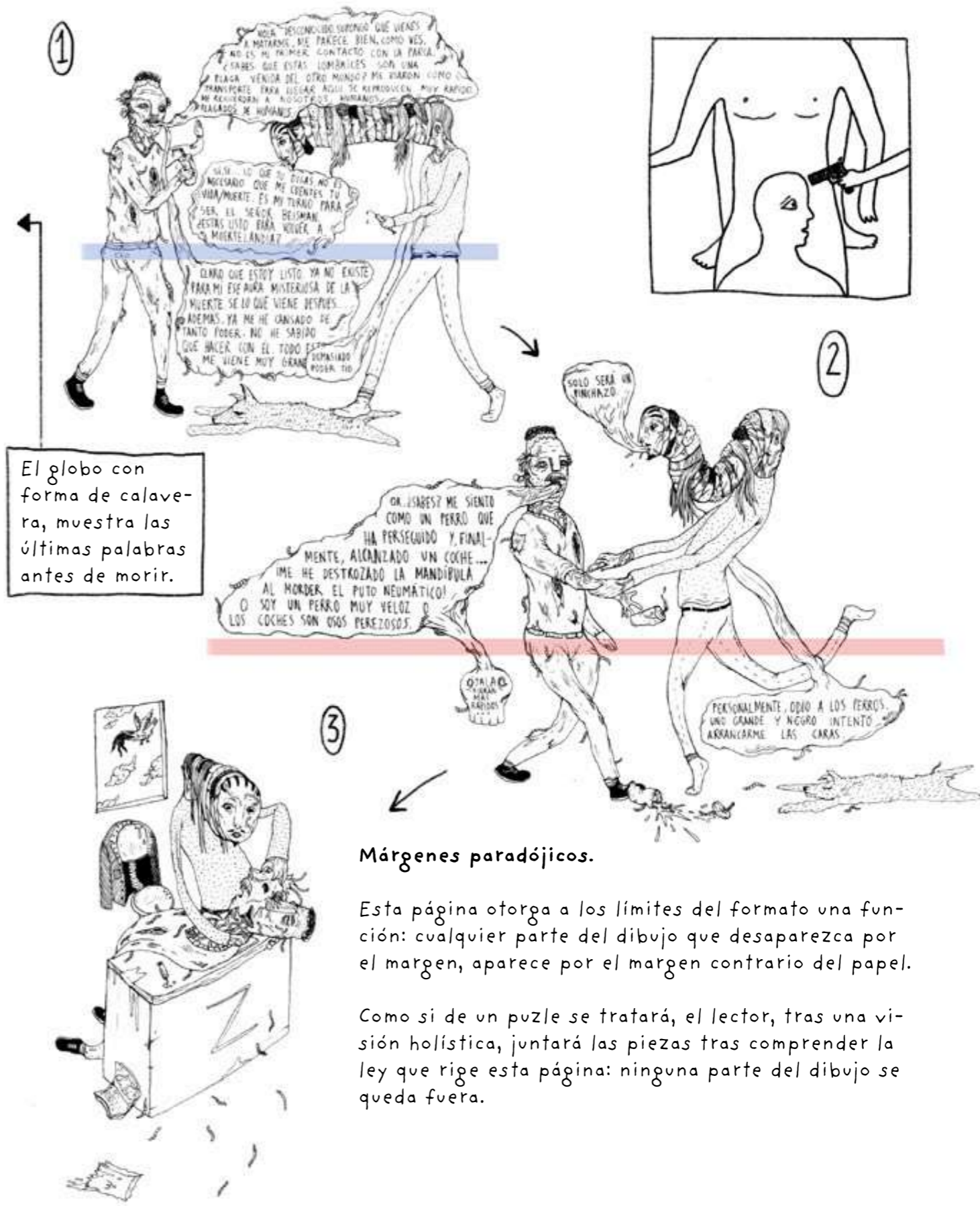


FIG. 2/35. Kago, S. (2012). *Genesis ciudadana*, Reproducción por mitosis y otras historias. Barcelona: EDT.





# PÁGINA 70



El globo con forma de calavera, muestra las últimas palabras antes de morir.

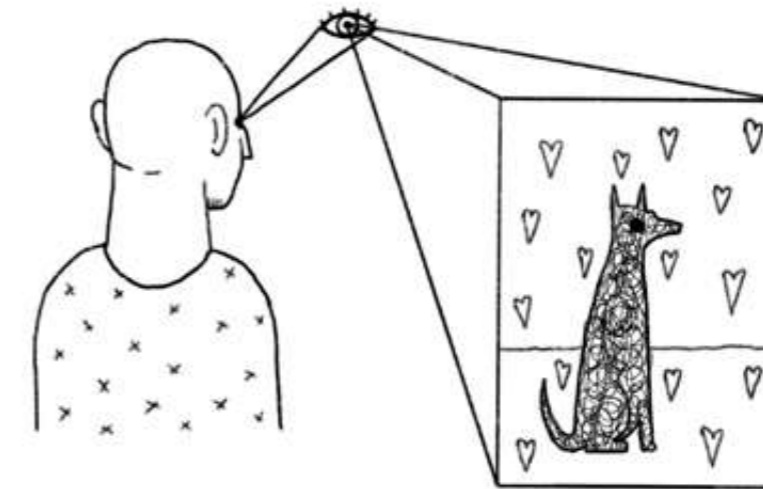
Márgenes paradójicos.

Esta página otorga a los límites del formato una función: cualquier parte del dibujo que desaparezca por el margen, aparece por el margen contrario del papel.

Como si de un puzle se tratará, el lector, tras una visión holística, juntará las piezas tras comprender la ley que rige esta página: ninguna parte del dibujo se queda fuera.

## PÁGINA 71

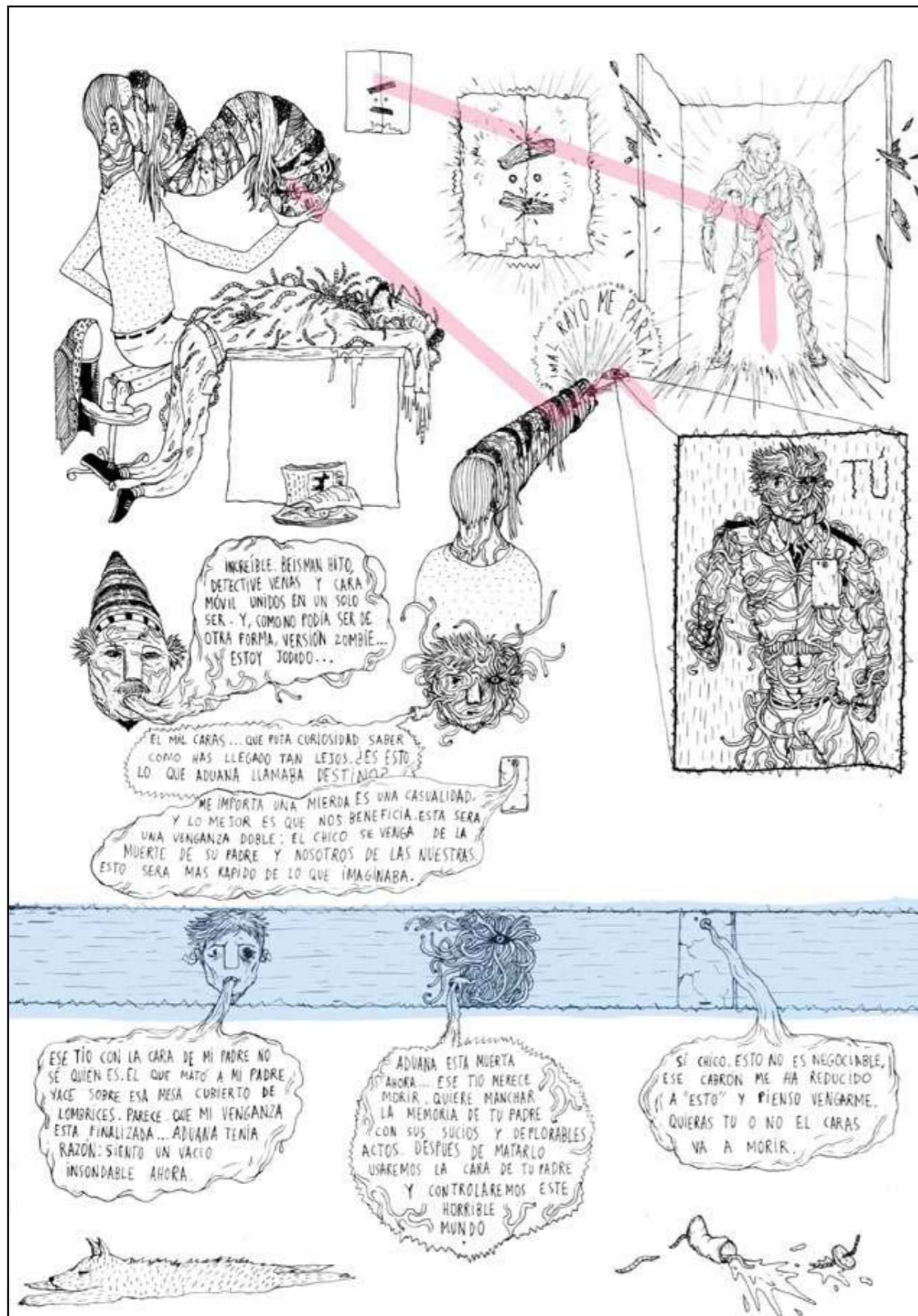
De nuevo podemos referirnos a otro recurso relacionado con el punto de vista de un personaje. Tras una secuencia en la que el armario se abre de forma violenta, vemos aparecer un personaje difuminado. De la cara de **Milcaras** se proyecta un ojo, que a su vez proyecta una viñeta. Esa viñeta presenta al extraño personaje del armario, además, funciona como una visión subjetiva del protagonista, el cual siente temor. Para transmitir ese temor tanto el marco de la viñeta como el fondo presentan líneas de tensión.



Esta banda sirve para separar a las tres personalidades que componen al extraño personaje, las cuales están inmersas en una especie de monólogo interior. Gracias a este recurso, y a las líneas del fondo, se puede interpretar que la conversación entre las personalidades ocurre en un plano subjetivo distinto a la realidad de la historia. Este tipo de efectos son muy comunes dentro del manga japonés, sin embargo también existen muchos ejemplos dentro del cómic occidental como este monólogo interior en *Vampires Fly at Dusk!* (1964) de Archie Goodwin (FIG. 2/36).



FIG. 2/36. Goodwin, A. (1964). *Vampires Fly at Dusk!*. Creepy.

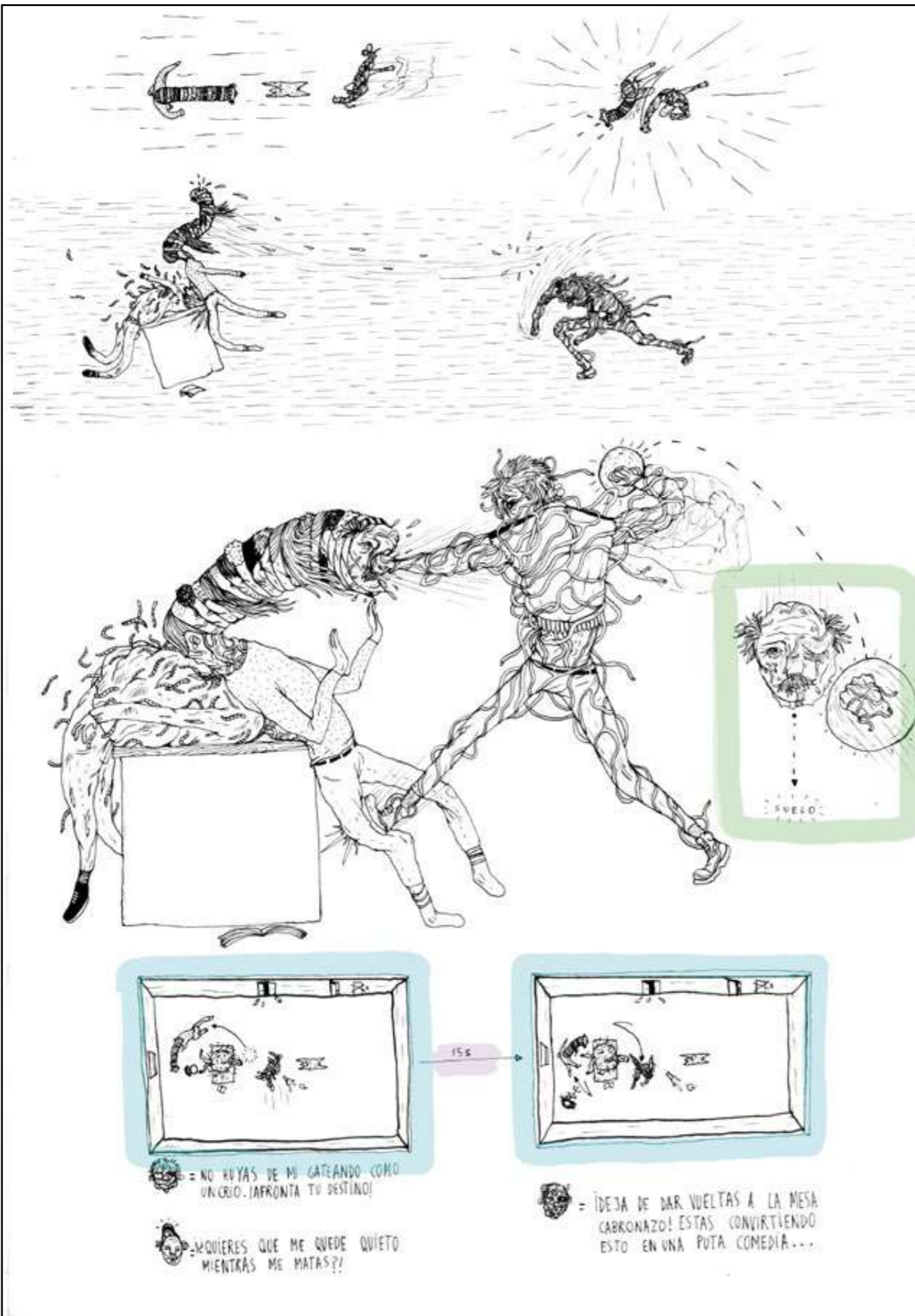


# PÁGINA 72

Esta página alterna la vista lateral y la vista aérea. La primera parte muestra escenas de acción en las que un personaje golpea con fuerza al otro. Durante esta parte podemos ver diversos recursos gráficos para la expresión del movimiento y la aceleración de partes del cuerpo como las características líneas de velocidad, efectos de golpes, multiplicación y descomposición, etc.

Cuando la víctima consigue esquivar el último puñetazo comienza la parte final.

La parte final de la página está compuesta por dos vistas aéreas de la planta de la habitación. Este punto de vista permite ver con facilidad la persecución alrededor de la mesa. Entre las escenas aparece el tiempo que transcurre entre una y otra, alargando cómicamente la situación.



JAKI: LINDA...ME GUSTAS MUCHO DESDE HACE MESES... ESTOY LOCO POR TI DESDE HACE... ESO YA LO HE DICHO... MIERDA ESTOY NERVIOSO... EL CASO ES QUE TENIA MIEDO DE QUE ME RECHAZARAS Y...  
LINDA: ¿MIEDO? ¿DESDE HACE MESES? ¿NOTE HAS FIJADO?  
JAKI: ¿EN QUÉ?



Debajo de cada una de estas representaciones arquitectónicas se encuentran los diálogos de los personajes anunciados por sus respectivas caras, un recurso similar al de las text-box usadas en los videojuegos y explorado en la página 11 de este cómic.

En este caso la diferencia radica en que son las caras de los personajes las que identifican al texto y no el nombre.

Este recurso también recuerda a los diálogos de guiones cinematográficos o de obras de teatro. Algo explorado por autores como Bendis y Gaydos en su *Jessica Jones, Rebeca, por favor, vuelve a casa* (2016) (FIG. 2/37).

FIG. 2/37. . Bendis, B. & Gaydos, M. (2016). Marvel saga, *Jessica Jones 2: Rebeca, por favor, vuelve a casa*. Panini cómics.



## PÁGINA 73

La sección parece ser la forma preferida de muchos autores. Debido a su parecido con la estructura de la página de cómic convencional, se trata de la metáfora arquitectónica de la que habla Groensteen, “la página, de hecho, parece una casa compuesta de varias plantas” (1999, pp. 69).

En este caso, para mostrar el interior de la planta del edificio, se ha usado el recurso de la transparencia, dejándonos algo similar a un cubo. Este efecto está inspirado en una escena de la obra *We3* (FIG. 2/38), de Grant Morrison y Frank Quitely, donde se juega con el marco y la forma de las viñetas para dar un efecto tridimensional que en ocasiones imita entornos arquitectónicos.



FIG. 2/38. Morrison, G. & Quitely, F. (2004). *We3*. Vértigo.

# PÁGINA 74

Esta página sigue explorando la conversación a través de los intercomunicadores.

Podemos ver como el globo interactúa con el aparato, apareciendo fantasmagóricamente por las líneas del altavoz. De la boca de la secretaria surge parcialmente un globo en dirección al intercomunicador, el cual aparecerá en la siguiente escena frente al receptor. No solo la forma del globo se ve afectada por este efecto, las letras también se distorsionan a medida que salen del altavoz.

En la siguiente escena continúa la conversación, esta vez utilizando el característico *split-panel* con forma de rayo que se asocia a conversaciones telefónicas. El globo del protagonista se ve afectado por el recurso del rayo al atravesarlo. Este efecto pretende representar la distancia viajada por la locución. Al igual que en la primera escena, el globo de la secretaria comienza a salir de su boca mostrando la futura respuesta que también pretende viajar a través del recurso central.

## Tiempo y espacio.

Aquí vemos otro recurso para representar un lapso de tiempo considerable. Además de mostrar la cantidad de años con una línea horizontal que representa el espacio, muestra el crecimiento de "lombrizombies" durante ese tiempo. También aparecen representados varios sucesos relevantes para la historia como por ejemplo, el cambio de nombre de la empresa y el estado actual de algunos personajes. El carácter infográfico de esta transición temporal representa su principal diferencia con los anteriores ejemplos vistos dentro de este cómic.



## PÁGINA 75

Las flechas, por lo general son elementos extradiegéticos.

En el caso de las flechas que aparecen en esta página, encontramos que a pesar de tener esa característica, algunas interactúan con elementos de la historia.

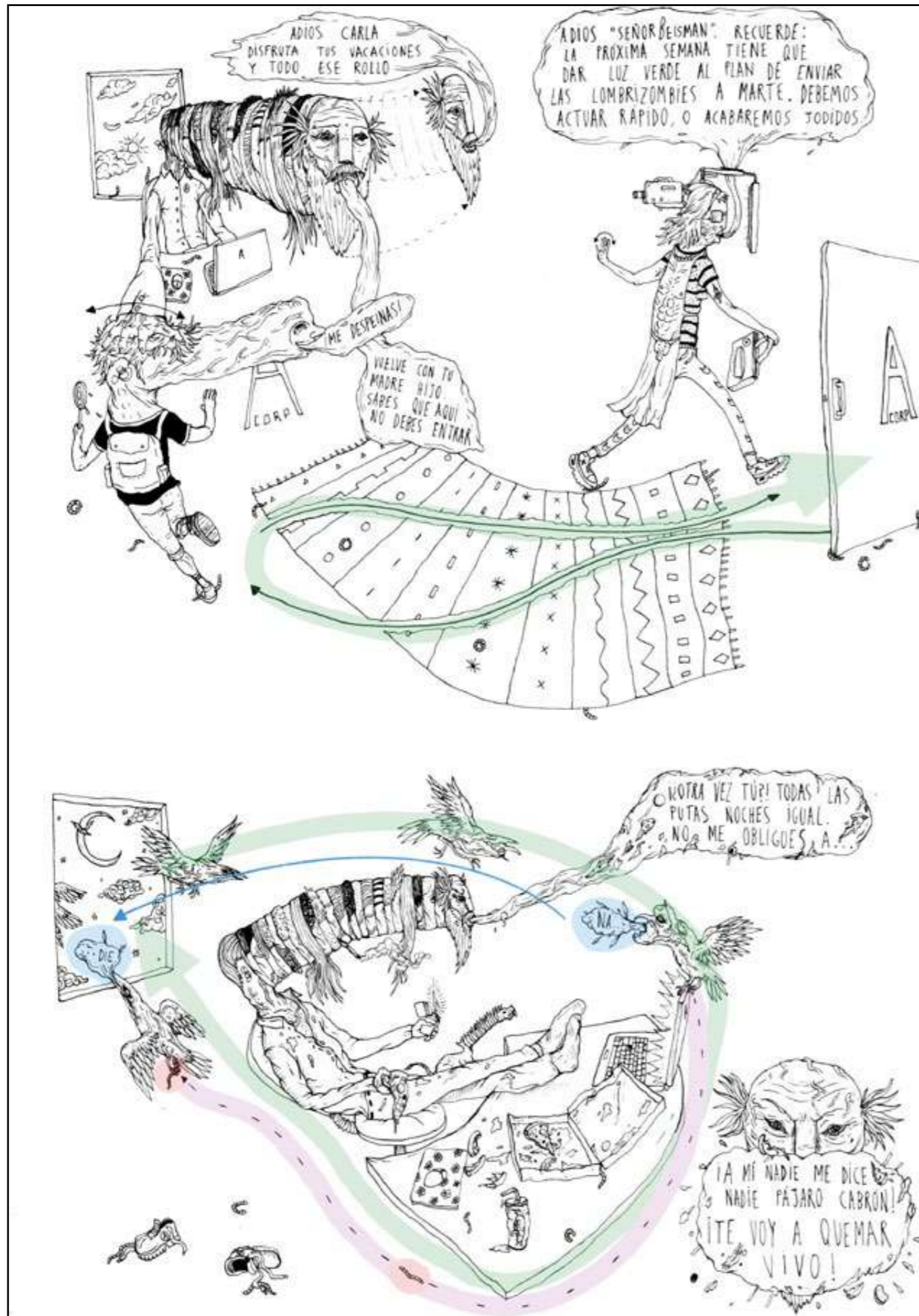
Las flechas que cruzan la alfombra han dejado un rastro al abrirse camino, como si esos dos elementos no fueran compatibles en el espacio. Esta característica de las flechas la hemos visto en páginas anteriores atravesando partes del cuerpo de los protagonistas o elementos del entorno.

Las flechas que rompen la alfombra forman una de las **dos rutas circulares** que componen la página. La otra ruta aparece en la parte de abajo de la página y está creada por la repetición de la figura del pájaro en un espacio estático.

Este tipo de recursos, como las flechas o el dibujo trayecto, ayudan a guiar al lector por recorridos complejos sin mucha dificultad, este tipo de lectura es lo que Bartual denomina "vector de lectura explícito" (2010, p. 298).

La **flecha discontinua** que une los dos últimos recorridos del pájaro, además de tener un carácter auxiliar, permite un pequeño juego: uno de los segmentos de esta línea es sustituido por **una lombriz** que acaba en las garras del ave.

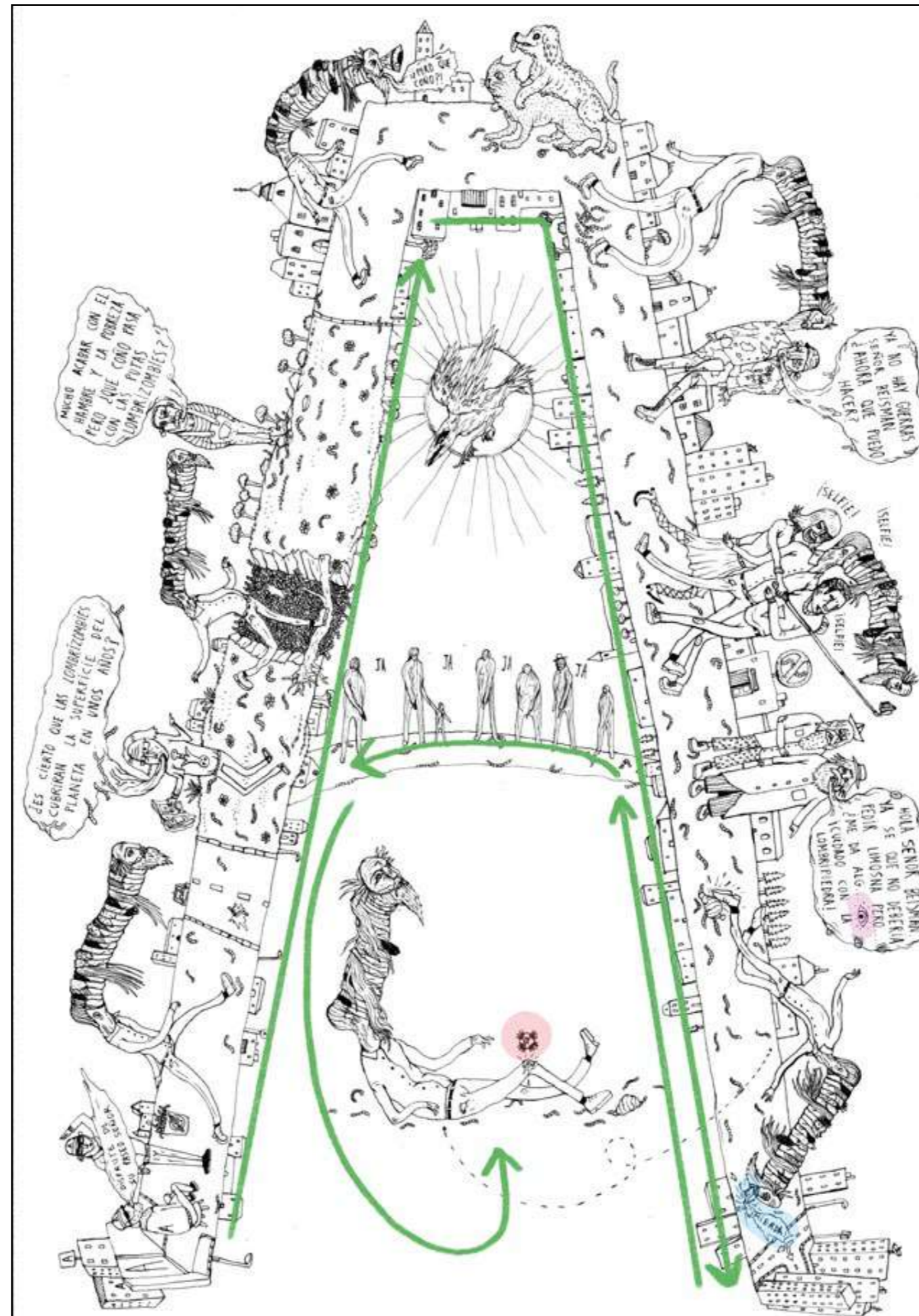
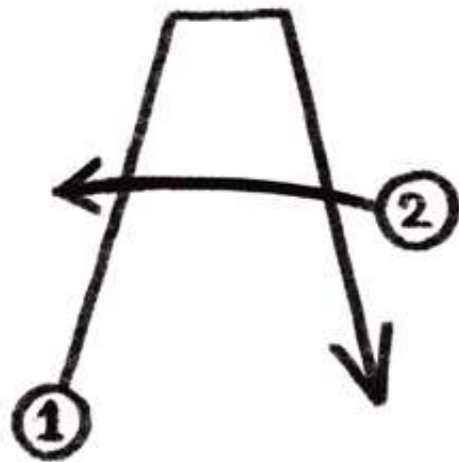
Por último, este recorrido circular brinda otra curiosidad debida principalmente al dibujo trayecto: la locución del pájaro está dividida en **dos partes** que acaban por situarse en la página de forma opuesta al sentido de lectura de izquierda a derecha. Sorprende lo poco que influye esta alteración en el lector, una muestra de la efectividad de estos tipos de lectura guiada.



# PÁGINA 76

Esta página está relacionada con la **página 5**. Ambos casos están estructurados por una letra: en la página 5 (al inicio del cómic) se trata de la letra "Z" y en esta página (en la parte final del cómic) se trata de la letra "A". Esta aparición de las letras, abriendo y cerrando el cómic a la inversa de su orden en el abecedario tiene un valor simbólico dentro de la historia.

Al igual que vimos en la otra página, este recurso tiene más implicaciones a la hora de estructurar la página. El cuerpo de la letra no solo funciona como soporte de la acción, también marca el sentido de lectura a través de la página: el orden de lectura de la página es también el orden de escritura de la letra.



Un ideograma dentro del globo interrumpe la locución del personaje. Se trata de una representación gráfica de sorpresa o atención, algo bastante común dentro del cómic. La mezcla de texto e imagen dentro del globo aún tiene posibilidades por explorar.

A lo largo del cómic hemos visto diferentes resultados del uso del globo como un ente corpóreo. Por ejemplo, aquí vemos como el globo se rompe al chocar contra el suelo. Algo muy típico de los *comic-strips* de la primera mitad del siglo XX.

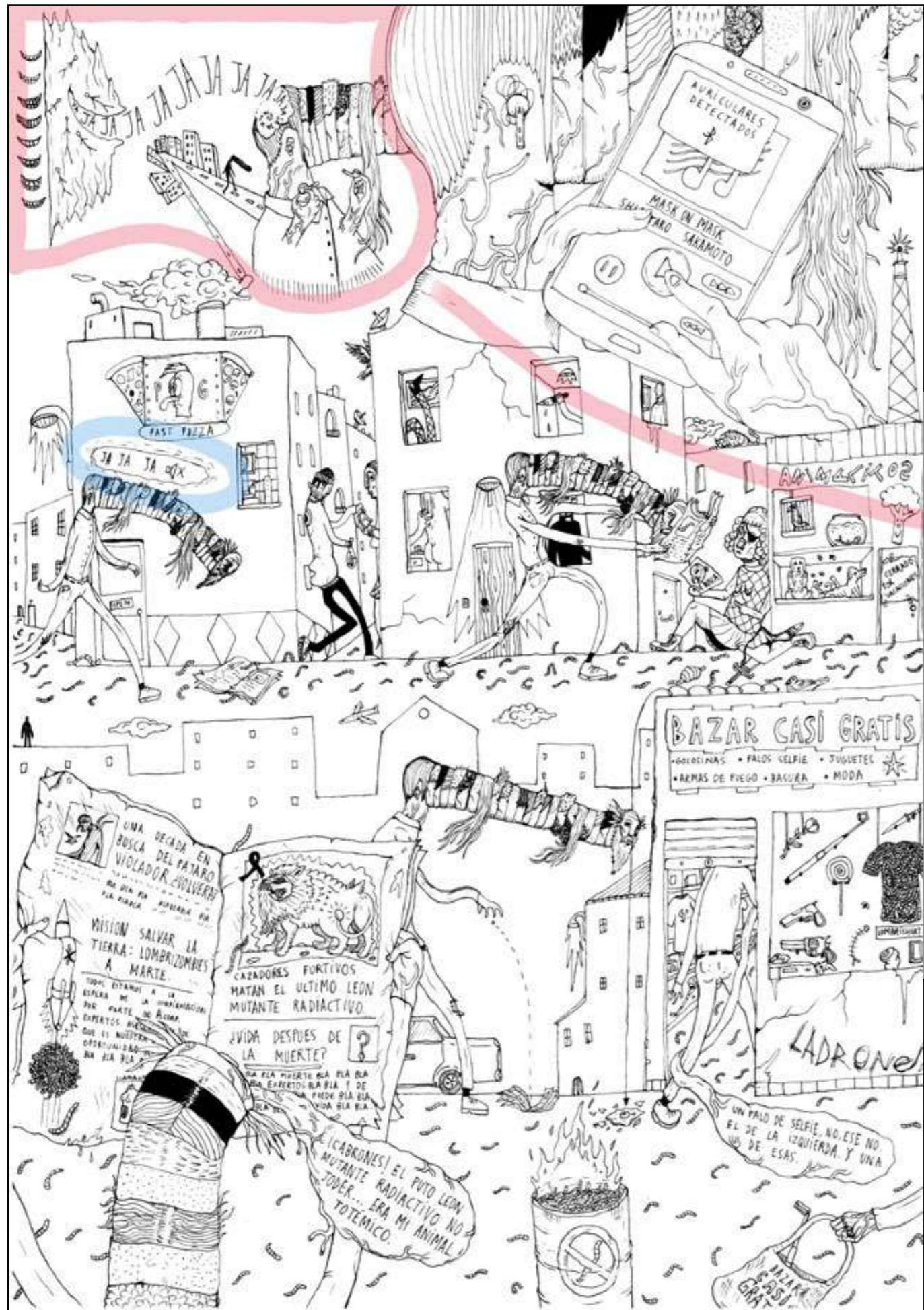
El símbolo creado dentro de este cómic para la representación del dolor vuelve a aparecer sobre la rodilla del protagonista.



# PÁGINA 77

A lo largo del cómic hemos visto diferentes soluciones para representar recuerdos intentando evitar los famosos *dream-balloons* o viñetas *flashback*.

En esta página vemos un **complejo recurso** para mostrar un recuerdo del reciente suceso producido en la página anterior: la caída al suelo del protagonista tras tropezar con una "lombripiedra" y las respectivas burlas de la multitud presente. En resumen, la representación de un recuerdo traumático para el protagonista.



Tras ponerse los auriculares y activar la música vemos como el recuerdo traumático termina, esto se transmite a través del globo sobre el protagonista que contiene la risa seguida del icono de silenciar, un signo característico del lenguaje audiovisual.

Este tipo de formulas son propias del ámbito de la esquemática y han demostrado adaptarse realmente bien dentro del lenguaje del cómic. Se trata de la unión de elementos gráficos para la producción de información y "la transmisión de conocimientos, que no pueden ser formulados en palabras ni representados en imágenes" (Costa, 2003, p. 162).



## PÁGINA 78

El cómic tiene un gran potencial comunicativo.

No es de extrañar que su lenguaje se expanda constantemente a otros ámbitos que, en principio, son completamente ajenos al medio. Es el caso, por ejemplo, de los cómics de datos (*data comics*), usados cada vez más dentro del ámbito de la enseñanza y de la investigación científica.

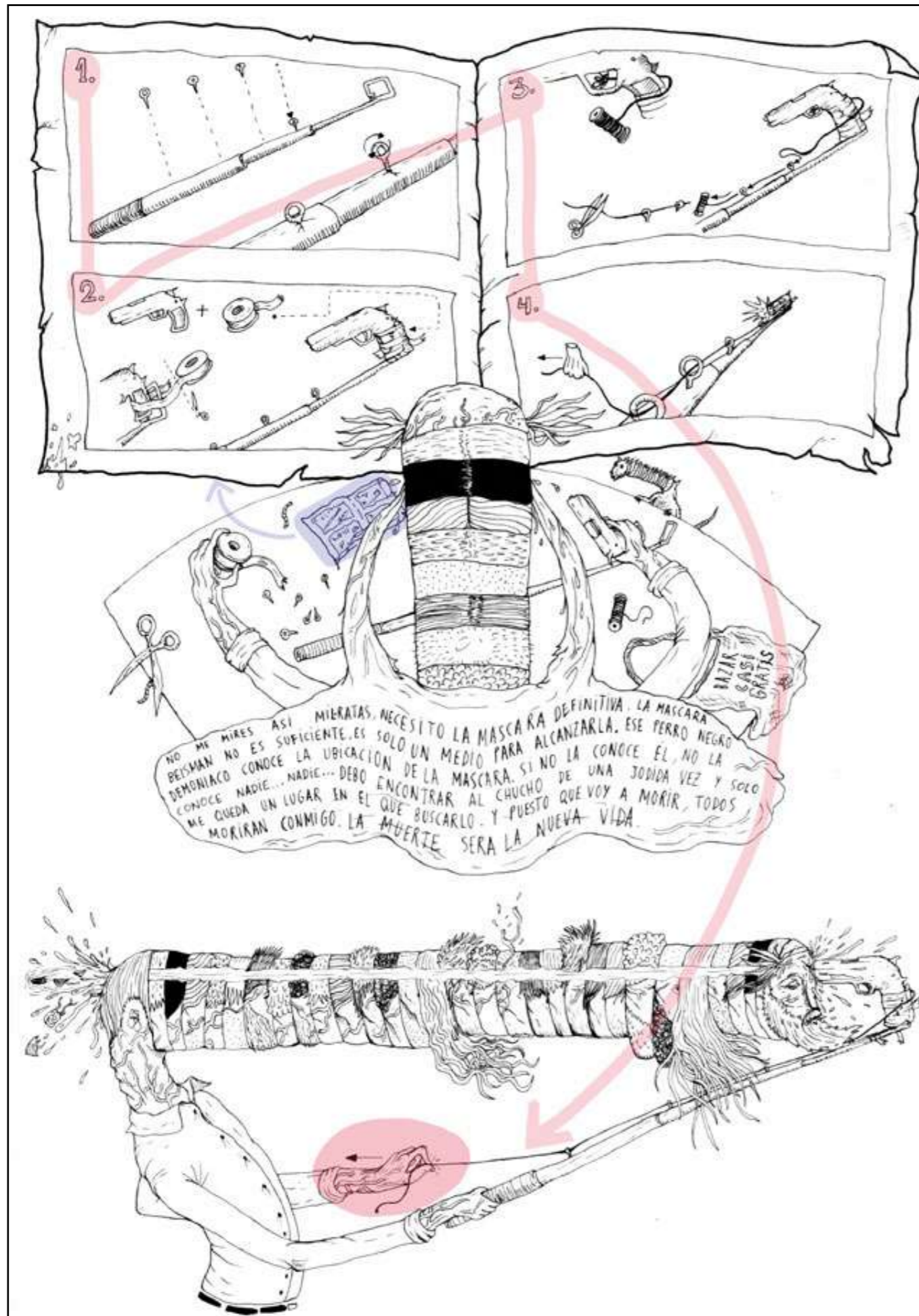
Los *data comics* son una forma de comunicar eficazmente a través de los datos mediante visualizaciones de los mismos y usando recursos propios de la narrativa gráfica. En comparación a la infografía, los cómics de datos parecen mejorar la comprensión y el recuerdo de la información sobre el tema tratado (Wang, Zezhong y Wang, 2019).

Esta capacidad que tiene el cómic para transmitir información de una manera clara y rápida se ve reflejada en los manuales de instrucciones. A lo largo de este cómic se han mostrado muchos ejemplos de esta relación entre el cómic y la esquemática. Se trata de una relación recíproca, al igual que los diagramas utilizan el lenguaje del cómic, haciendo a veces, como sugiere McCloud en su *Understanding comics: the invisible art* (1993), difícil diferenciar ambos medios.

La narrativa gráfica también se nutre constantemente de elementos propios del ámbito de la esquemática. Esta apropiación de recursos por parte del cómic no solo se limita al terreno de la divulgación de conocimiento científico, como señala Arredondo “en los últimos años, estos recursos los encontramos integrados en obras de ficción, suponiendo una apuesta por la exploración de las posibilidades narrativas que ofrece el diseño en el cómic” (2015, p. 8).

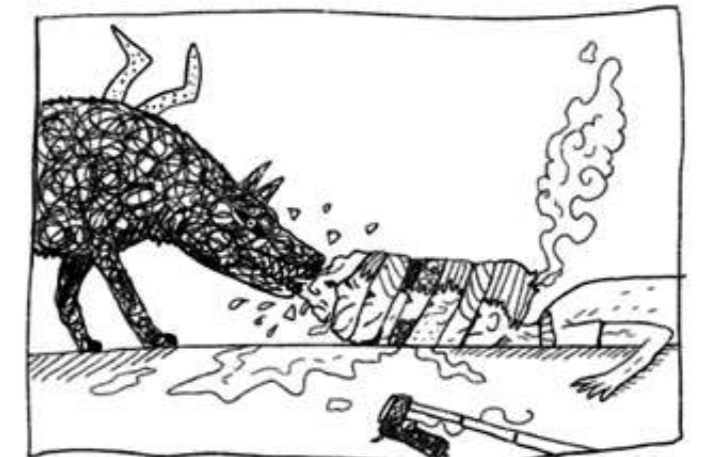
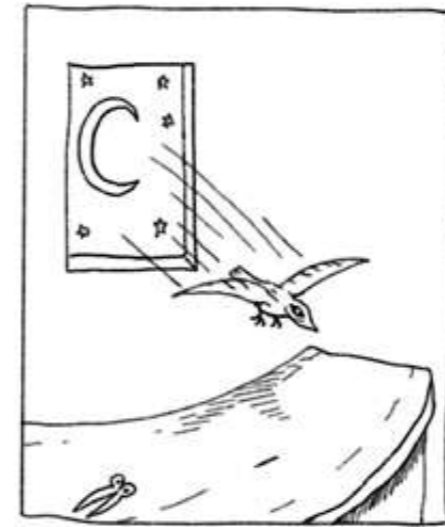
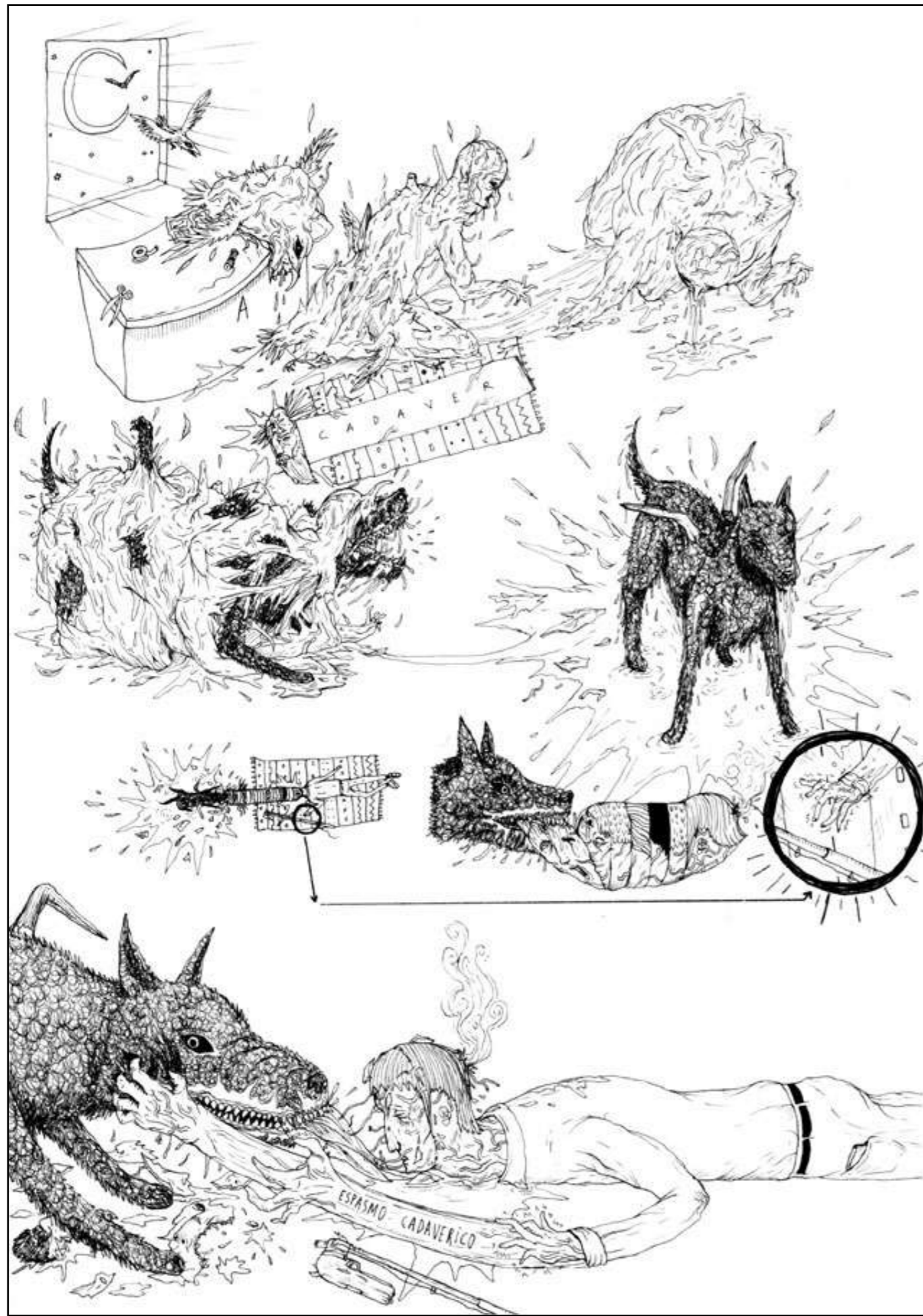
En esta página podemos ver esa estrecha relación. El manual de instrucciones se amplía frente al protagonista, creando un juego de “cómic” dentro de un cómic, difuminando la realidad de ambas representaciones, ya que, como vemos en la parte final, el gesto de la mano reforzado con una flecha parece continuar con la explicación del manual.

Esto nos deja con una curiosa reflexión: el manual funciona también como un cómic, ya que muestra los pasos a seguir por el personaje a la vez que representa la ejecución de los mismos.



NO ME MIRES ASI MIERATAS, NECESITO LA MASCARA DEFINITIVA, LA MASCARA  
BEISMAN NO ES SUFICIENTE, ES SOLO UN MEDIO PARA ALCANZARLA, ESE PERRO NEGRO  
DEMONIACO CONOCE LA UBICACION DE LA MASCARA, SI NO LA CONOCE EL, NO LA  
CONOCE NADIE... NADIE... DEBO ENCONTRAR AL CHUCHO DE UNA JODIDA VEZ Y SOLO  
ME QUEDA UN LUGAR EN EL QUE BUSCARLO, Y PUESTO QUE VOY A MORIR, TODOS  
MORIRAN CONMIGO, LA MUERTE SERA LA NUEVA VIDA.

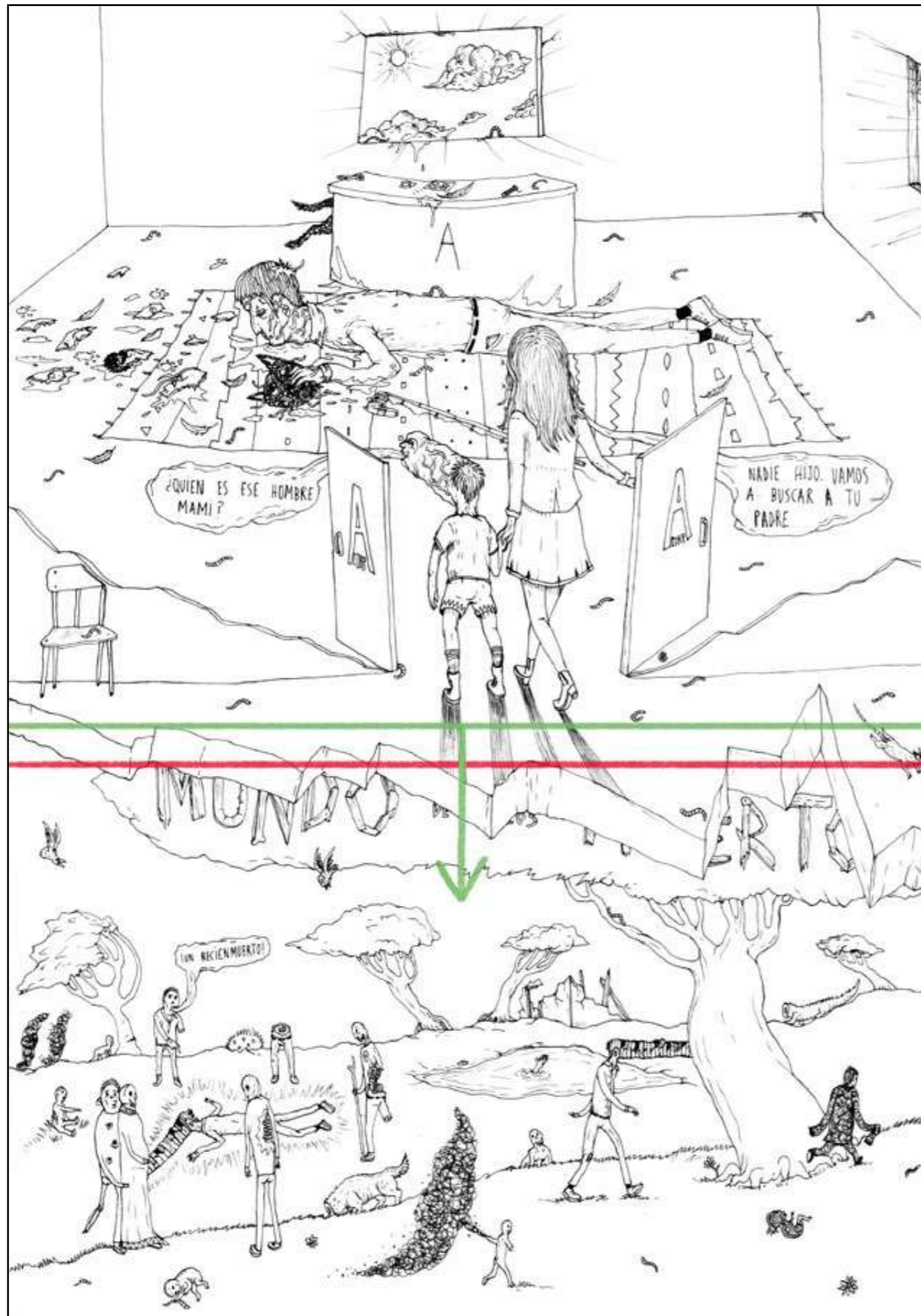
PÁGINA 79



# PÁGINA 80

Esta página muestra otra de las transiciones entre el mundo de los vivos (parte superior) y el mundo de los muertos (parte inferior).

Tras una primera escena con un alto grado de concepción teatral, que funciona a la vez como elemento arquitectónico y como encuadre, podemos ver el inframundo bajo el recorte del suelo, al igual que sucede en anteriores transiciones.



PÁGINA 34



PÁGINA 48



VIVOS



MUERTOS



## PÁGINA 81

Esta página explora la lectura multilineal, es decir, dentro de la página se desarrollan varias líneas narrativas en un mismo espacio, representadas en este caso por desvíos en el camino.

Este concepto de la multilinealidad dentro de la narrativa, definido por García Sánchez como “varias realidades paralelas que puedan interrelacionarse o no entre sí y que nos dejan como resultado varias líneas de narración simultánea” (2000, p. 12), se ve beneficiado por el uso del dibujo trayecto y el recurso del camino o sendero para guiar la narración.

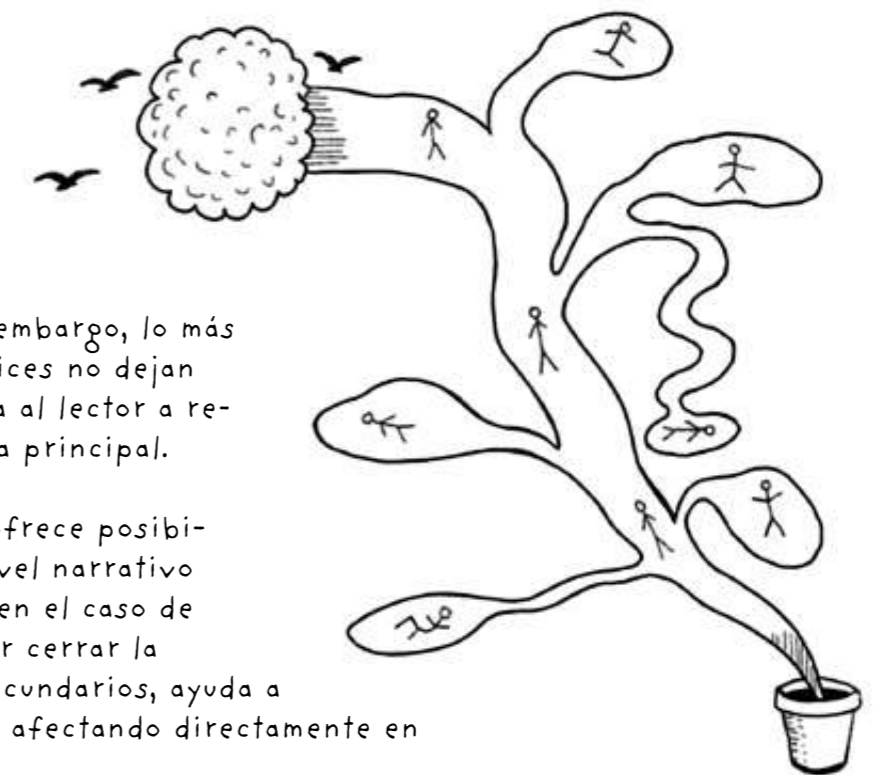
Los recursos de fondo continuo y dibujo trayecto se encuentran estrechamente relacionados. El fondo sirve para dar coherencia al espacio de la página, mientras que la figura repetida de los personajes se encarga de generar una dirección o direcciones de lectura (Del Rey, 2018).

Este trayecto creado por la multiplicación puede estar auxiliado por el espacio, por ejemplo, en esta página podemos ver como el fondo prácticamente está reducido a la superficie del camino, resaltando así la dirección de lectura.

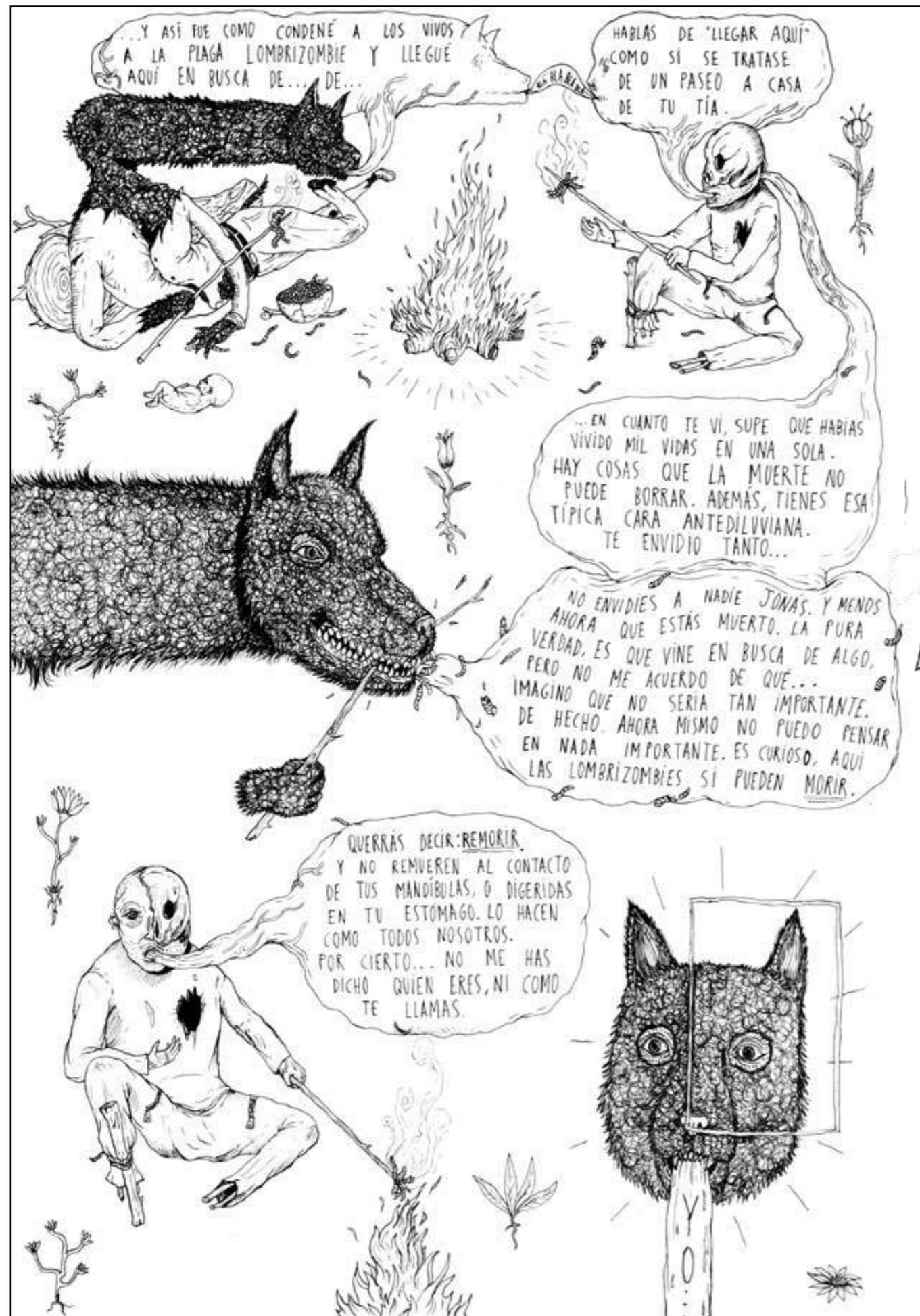
Esta dirección muestra pequeños desvíos secundarios que representan diferentes aventuras a modo de paréntesis del recorrido principal.

La anchura del camino ayuda al lector a reconocer la condición secundaria de los desvíos, sin embargo, lo más importante es que estos apéndices no dejan opción, su forma cerrada obliga al lector a retroceder y continuar por la ruta principal.

Esta ramificación del trayecto ofrece posibilidades interesantes tanto a nivel narrativo como formal dentro del cómic, en el caso de esta página, además de permitir cerrar la trama de algunos personajes secundarios, ayuda a potenciar la sensación de viaje afectando directamente en la temporalidad.



# (ÚLTIMA DEL ANÁLISIS) PÁGINA 82



La página final cierra lo que se conoce dentro de la narrativa como narración enmarcada o relato-marco. Se trata de la inclusión de uno o varios relatos dentro de una narración principal que, por lo general, ocupa la mayor parte de la obra, no obstante, existe un tipo de narración enmarcada en la que la narración principal funciona como contenedor del verdadero grueso de la obra en forma de relato. Es el caso de este cómic, ya que el relato comienza en la **página 3** y se cierra en esta página, constituyendo esta historia de "cómo llegué aquí" prácticamente la totalidad de la obra.

Para transmitir que el protagonista tiene comida en la boca mientras habla se ha impregnado su globo con trozos masticados de lombrizombie.

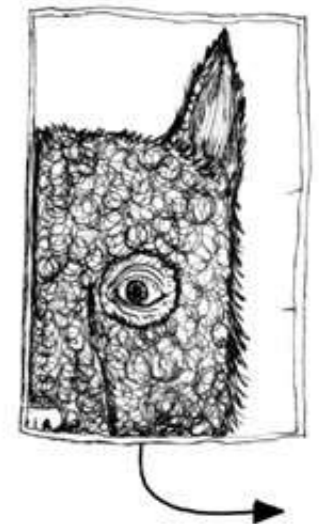
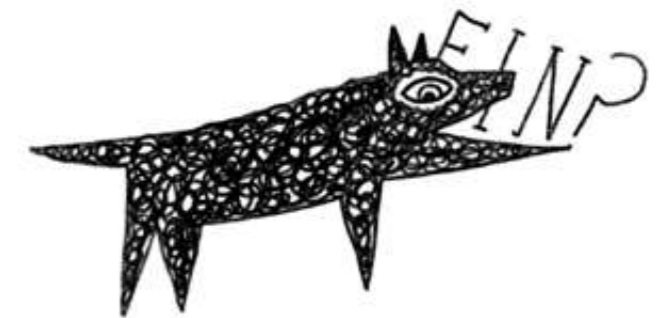
Zoom interestelar.

En la parte inferior derecha vemos un rectángulo sobre una parte de la cara del protagonista. Este recuadro representa los márgenes de la página siguiente como en un efecto lupa. Así comienza una serie de páginas que a modo de epílogo muestran, el ojo del personaje y dentro de su pupila un universo que contiene el planeta Tierra repleto de lombrices.

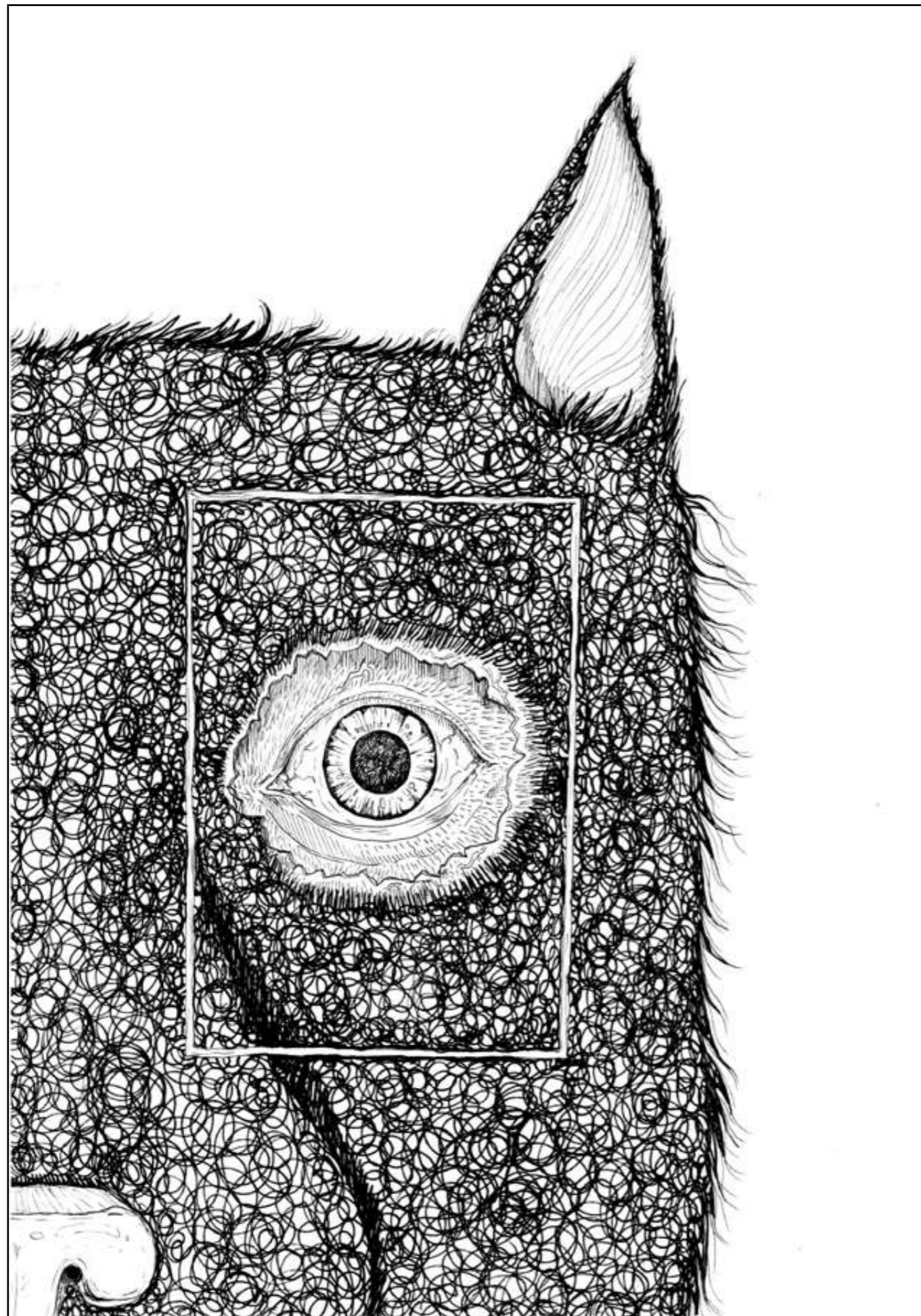


FIG. 2/39. Van Hamme, J. & Rosinski, G. (1984). *Thorgal Vol. 1: Child of the Stars*. N°1, Cinebook.

En esta tesis se ha aprovechado ese epílogo para acompañar a parte de las conclusiones.



## CAPÍTULO III: REFLEXIÓN



## 3.1 CONCLUSIONES

Al comienzo de este trabajo se plantearon una serie de cuestiones y se establecieron objetivos para cada parte de la tesis. Se procede en esta conclusión a examinar los resultados.

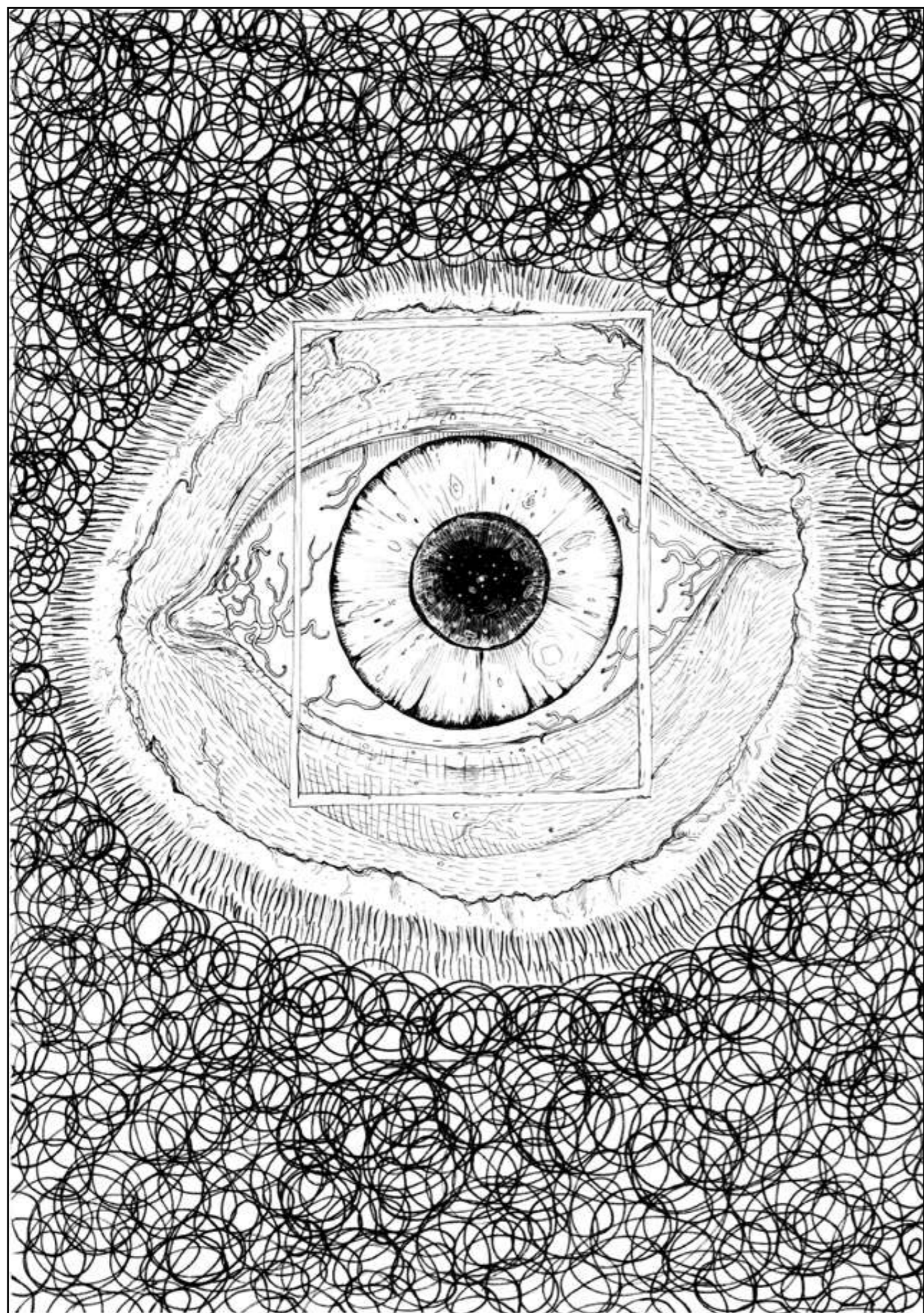
Se ha creado el cómic experimental y posteriormente se ha realizado un análisis página a página, que ha requerido una revisión crítica de literatura académica sobre el lenguaje del cómic y otras disciplinas cercanas al mismo, así como la extensa búsqueda de referencias visuales. A través de este proceso, se han encontrado diversos recursos de interés que se han reutilizado en la creación de nuevos cómics o en obras relacionadas a otras disciplinas. Estos hallazgos se mostrarán en las siguientes páginas ya que suponen el objetivo principal de esta tesis: la **búsqueda de nuevos recursos gráficos** y una mejor **comprensión del lenguaje del cómic** mediante las reflexiones que esos recursos ofrecen.

Entre los objetivos de la creación, encontrábamos el reto de crear y observar las consecuencias de un cómic que prescinde casi por completo de ciertos códigos hegemónicos del cómic como el **marco de las viñetas**. Muchas de las páginas creadas se benefician de esa ausencia, permitiendo recorridos atípicos y juegos visuales como la interacción o el solapamiento, no obstante, otra gran cantidad de páginas no han podido escapar de la influencia de este recurso.

Incluso ante la ausencia del marco, muchas páginas están estructuradas como si tuvieran uno, como si durante la creación, inconscientemente, se hubiera introducido el marco y sus capacidades contenedoras y separativas en la página. Esto no solo ocurre por la separación entre escenas, que permiten localizar de forma clara los grupos de imágenes, también por la dirección de lectura utilizada en la mayor parte del cómic.

El **sentido de lectura dextroverso** ha sido uno de los mayores protagonistas a lo largo de la creación del cómic. Esto se debe a que, a pesar de que muchas páginas siguen ese sistema de lectura tan interiorizado en la cultura occidental, otras consiguen eludirlo en mayor o menor medida, creando una constante lucha en cada página por escapar de esa inercia en busca de nuevas direcciones, muchas de ellas, como se ha podido ver durante el análisis, suponen direcciones conflictivas para la lectura.

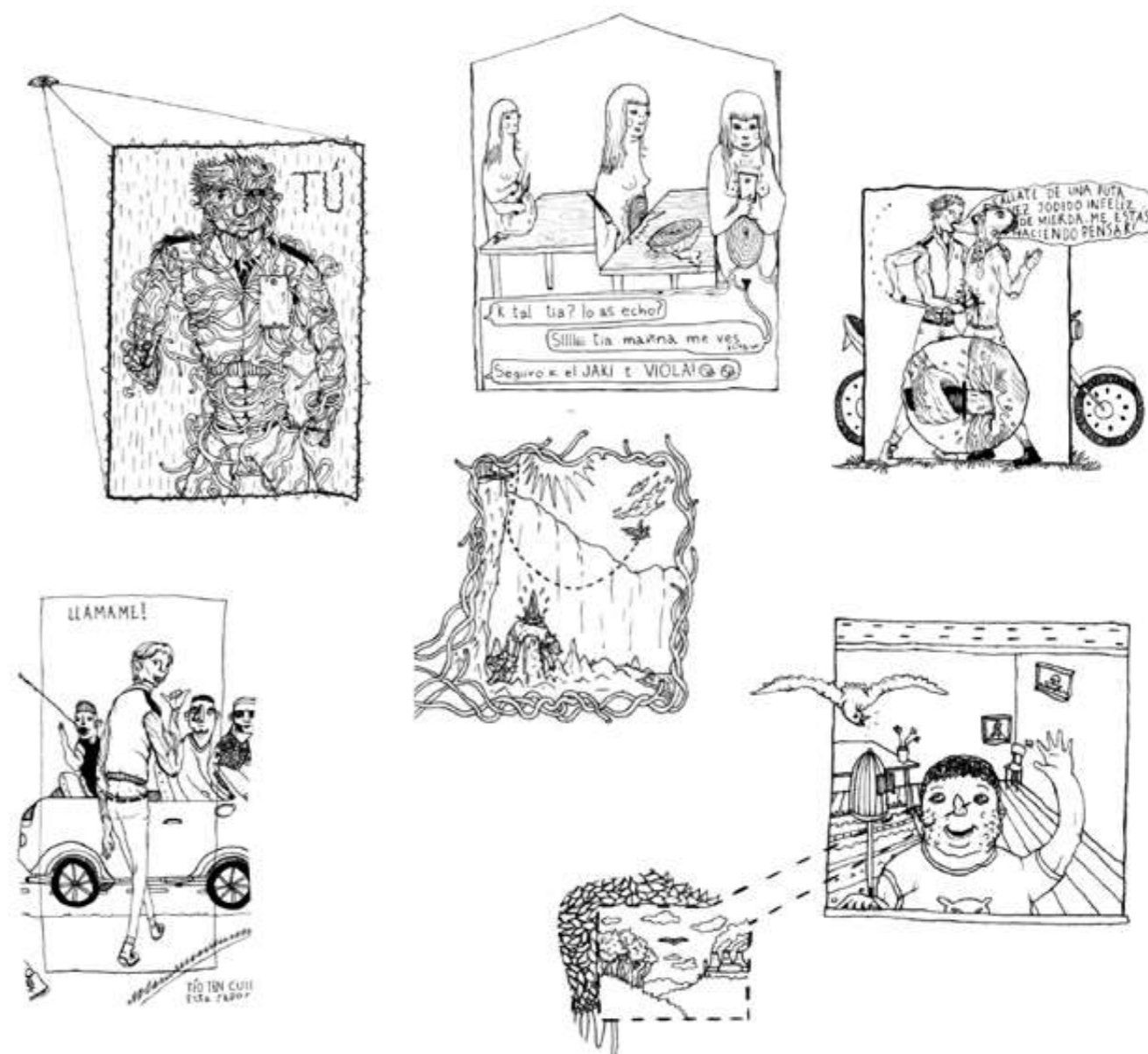
Estos problemas explican la **recurrente aparición del recurso de la flecha**, representado de numerosas formas. La dirección de lectura convencional no siempre ha sido un recurso a evitar, de hecho, se trata de la base sobre la que se construye el cómic en contrapunto, jugando en múltiples ocasiones a favor del carácter experimental de la obra.

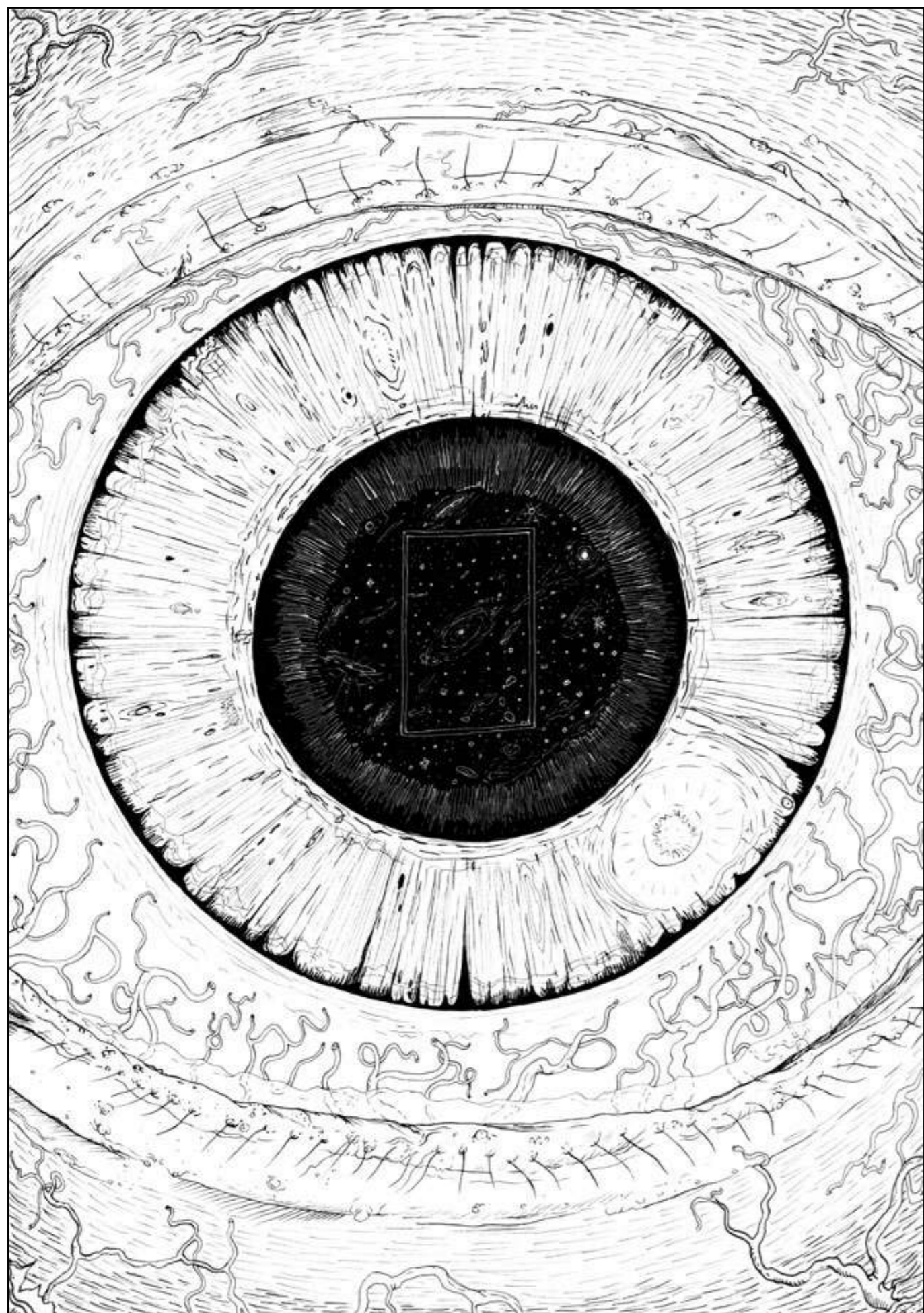


El uso recurrente del dibujo trayecto también ha sido consecuencia de la decisión de no recurrir al uso de la viñeta. La multiplicación de los personajes en la página ha sido una herramienta clave a la hora de marcar direcciones de lectura poco convencionales dentro del medio. Encontramos diversos tipos de **bustrófedon**, **recorridos circulares**, en **zig-zag**, **serpenteantes** o sentidos de lectura **de abajo a arriba**, entre otros.

Se podría decir que la ausencia del marco de la viñeta favorece la aparición de este tipo de direcciones prohibidas y fuerza el recurso de la multiplicación secuencial. Esto hace que la decisión principal de evitar los marcos durante la etapa de creación del cómic resultara ser más determinante de lo pensado, ya que ha permitido explorar el medio desde una perspectiva diferente.

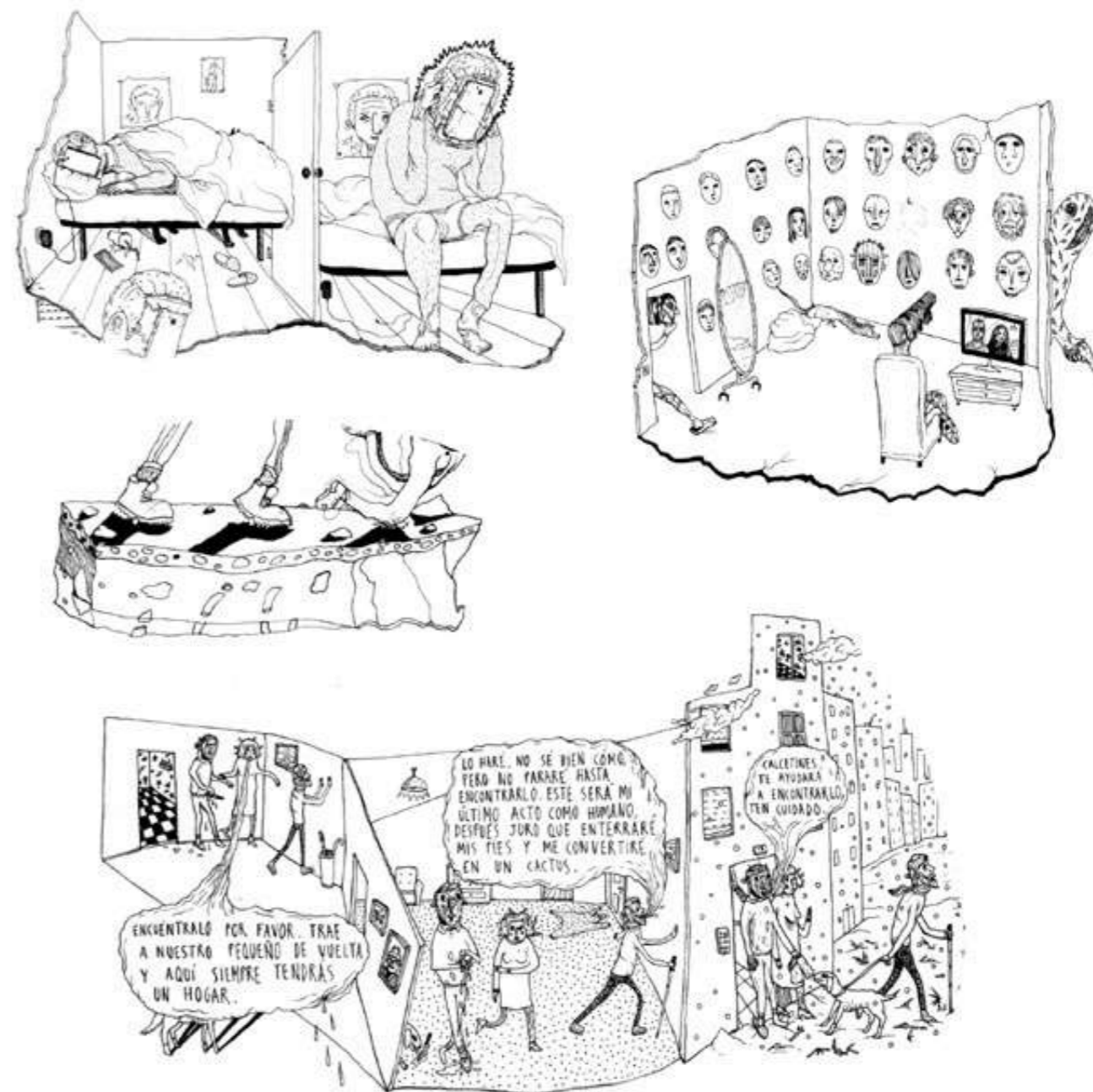
Esto no quiere decir que los marcos o la separación entre viñetas puedan cohibir la experimentación. Durante el análisis hemos visto numerosos ejemplos de obras que exploran las posibilidades del marco de la viñeta. La fuerza con la que está instaurado el recurso dentro del medio hace que incluso en este cómic, que se proponía no incluir marcos para las viñetas, aparezcan numerosos ejemplos y usos del mismo.

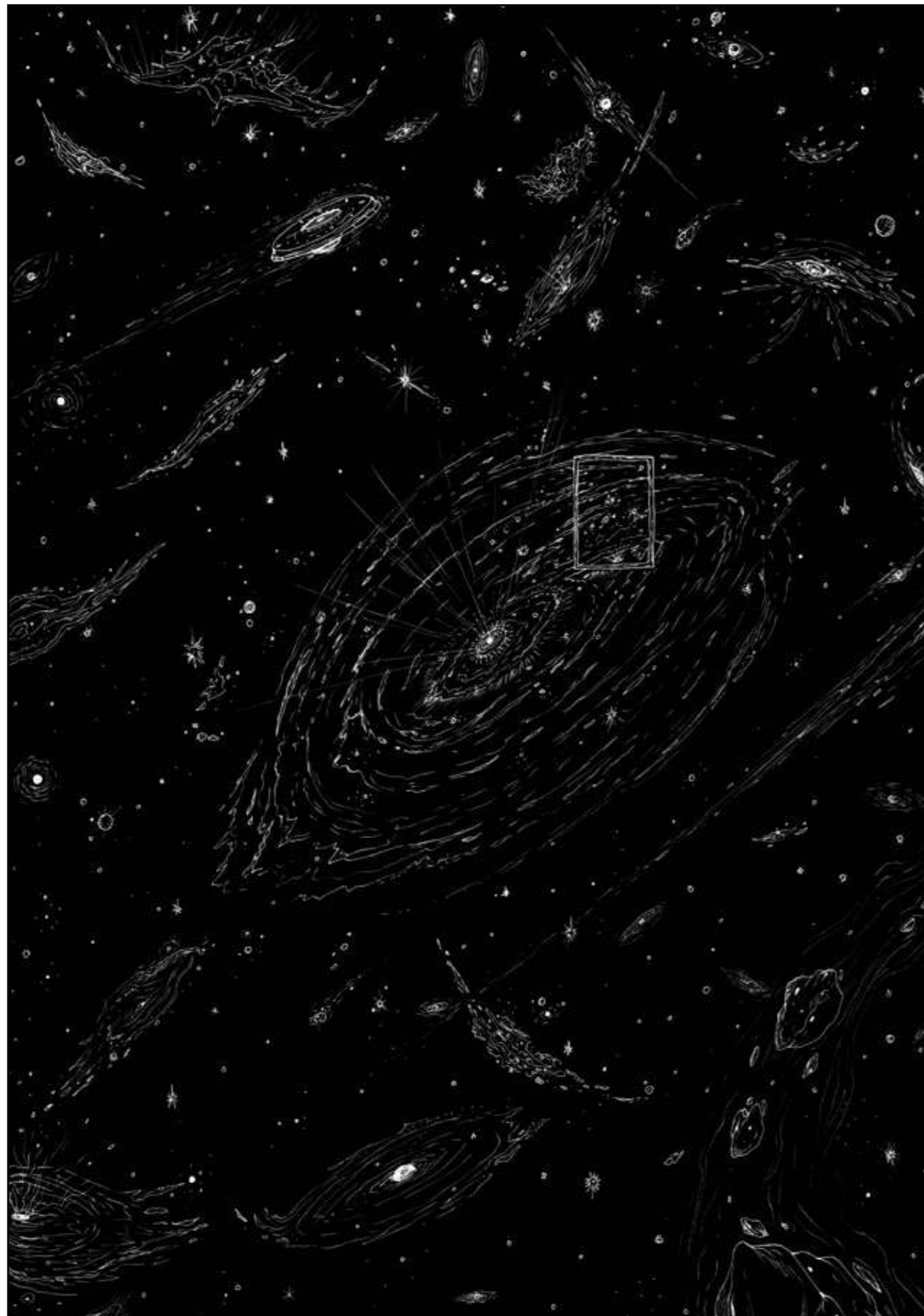




Otra de las conclusiones del análisis ha sido la importancia de usar o no **la separación entre viñetas**. Aunque es cierto que en muchas ocasiones la ausencia de esta función separativa permite la aparición de curiosos juegos basados en la interacción entre diferentes escenas, se ha hecho visible la necesidad de separar las viñetas en muchas páginas a lo largo del cómic.

Esto se debe a la decisión de no usar marcos que limiten el contenido, ya que sin este agente separador se ve afectada la legibilidad de la página. Para señalar cada escena dentro la página se han usado diversos recursos como **los elementos arquitectónicos** o naturales pertenecientes al entorno. Resultando estos primeros de gran importancia en esta tesis, debido principalmente a su potencial estructurante. Esto último no es ninguna sorpresa, dado el amplio historial que tiene esta fructífera relación entre cómic y arquitectura.

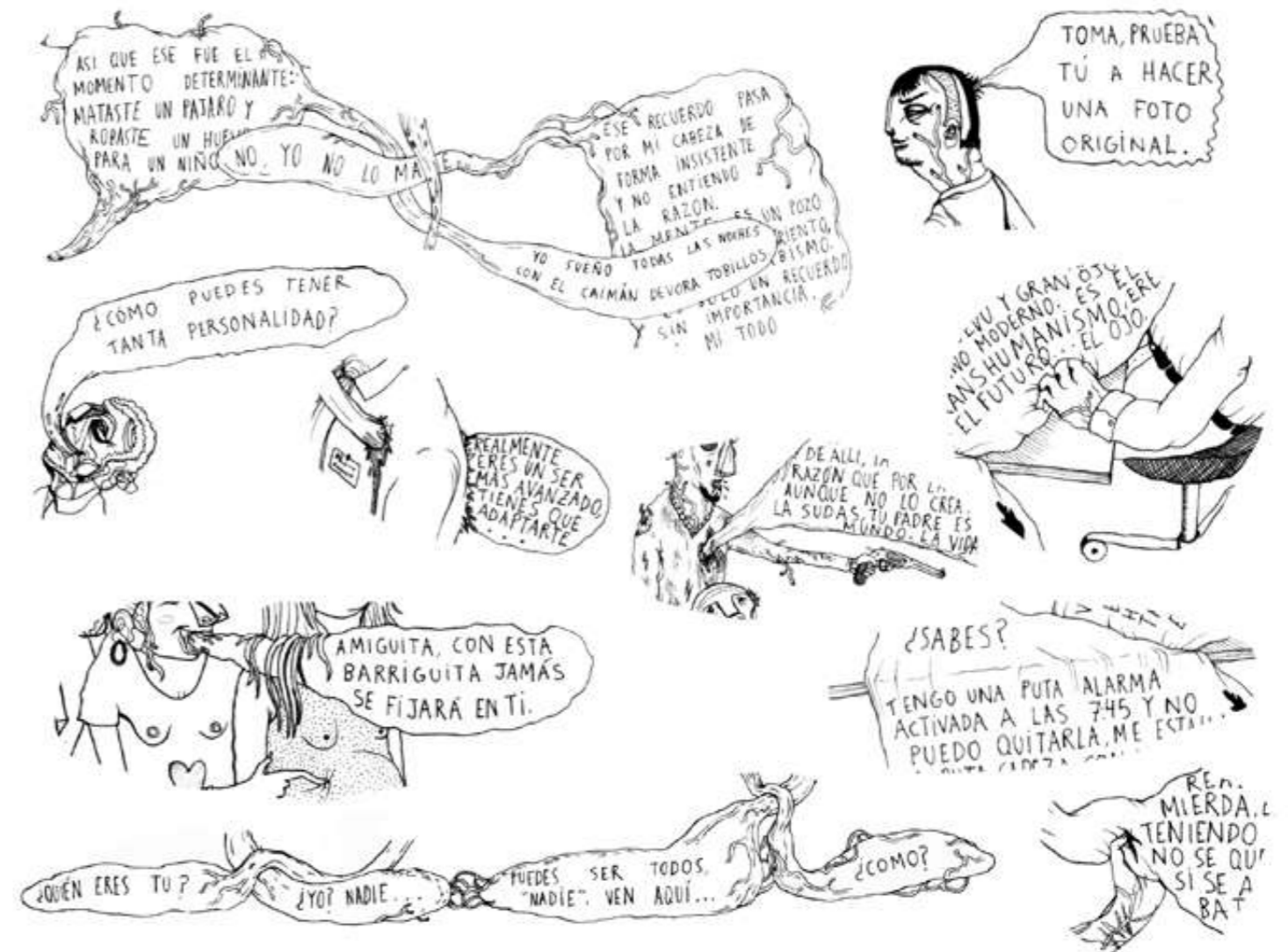


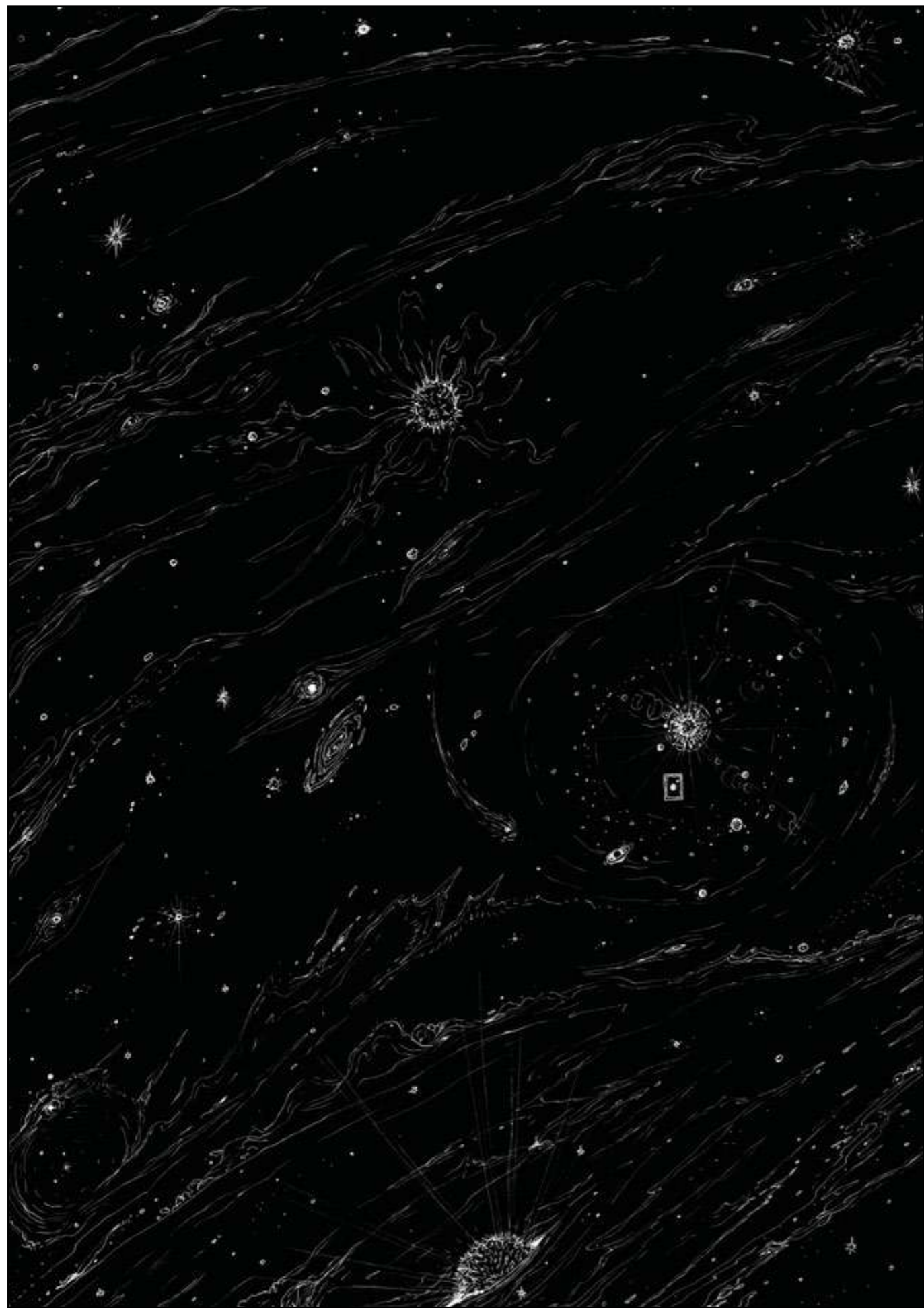


Otro de los propósitos de esta tesis era el de experimentar con los recursos gráficos. Durante el cómic se ha experimentado ampliamente con el tratamiento de los globos de diálogo bajo una consideración de entidad física, lo que se ha acabado denominando como **globos físicos** o **globos corpóreos**.

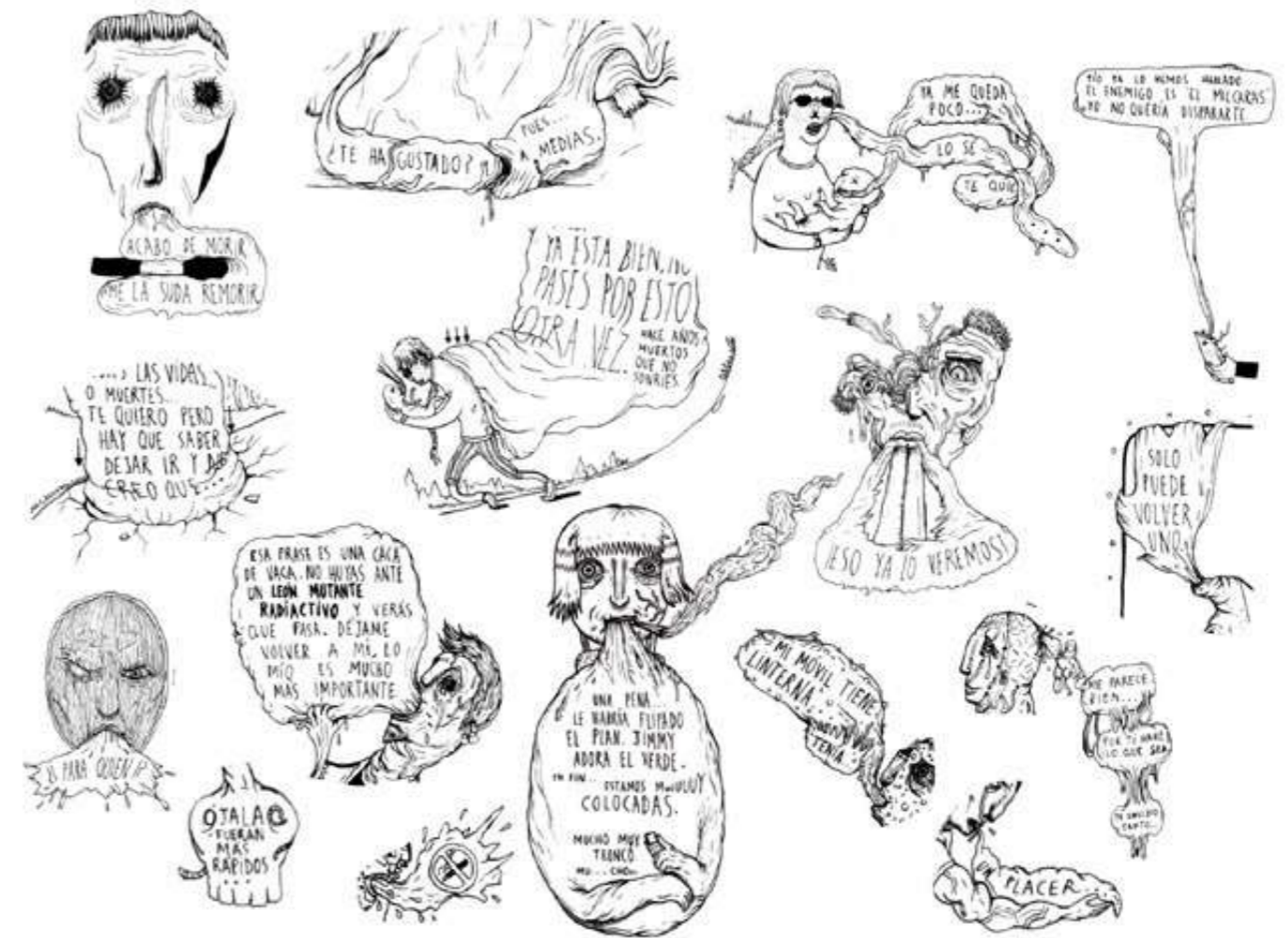
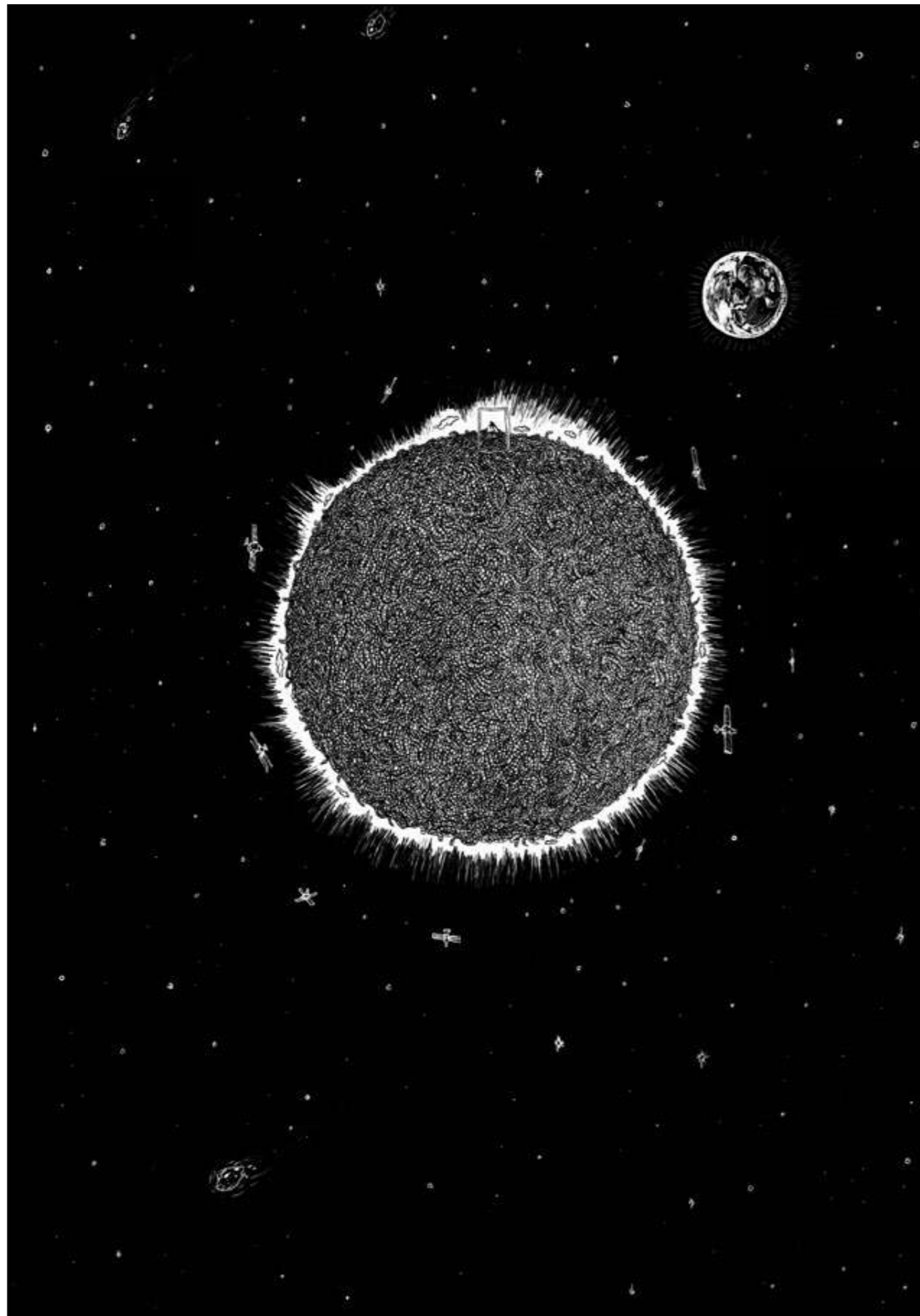
Paradójicamente, era en los inicios del cómic cuando este recurso adquiría de forma más habitual esa corporeidad, es raro ver este efecto en el panorama actual, donde el recurso es tratado como extradiegético.

Este uso de los globos físicos ha ofrecido una gran cantidad de posibilidades narrativas en su interacción con los personajes, el entorno y entre los propios globos. Es el recurso que más veces se ha mencionado en el análisis del cómic por sus numerosas variables, suponiendo todo el conjunto uno de los hallazgos más relevantes de esta tesis.

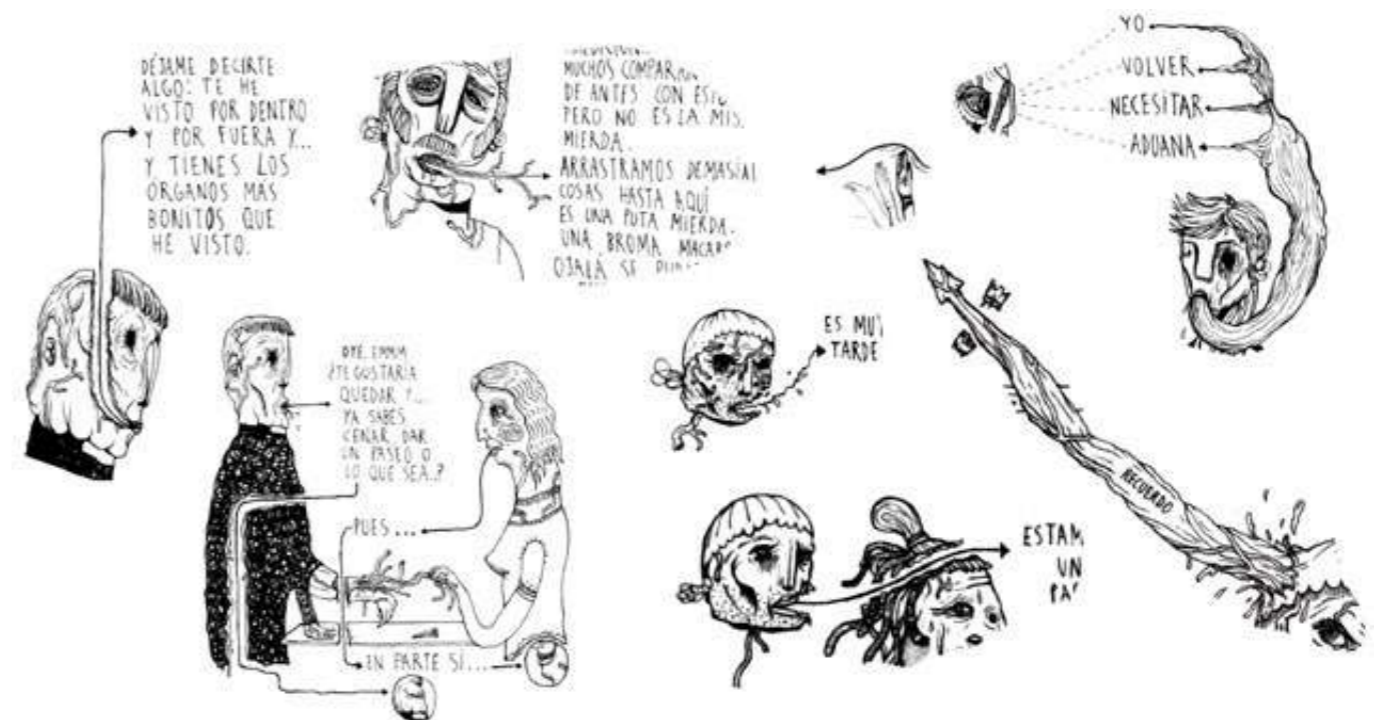








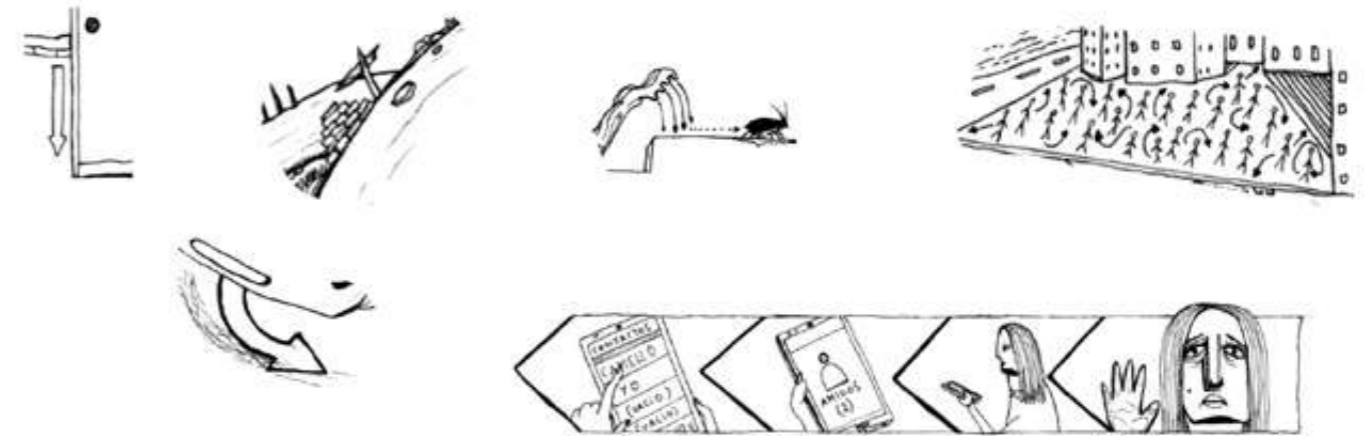
El estado físico de los globos también se ha aplicado al recurso de las flechas para transmitir locuciones. Esta forma no ha resultado ser tan versátil como los bocadillos, no obstante, deja algunos ejemplos de interés, destacando los momentos en los que la flecha y el globo se mezclan.





Además de acompañar a las locuciones, **las flechas** han aparecido prácticamente en todo el cómic, realizando diversas tareas. Las representaciones de este recurso han sido muy variadas, desde las clásicas flechas vectoriales como recursos extradiegéticos hasta flechas inmersas en el entorno o insinuadas mediante diferentes elementos. En un proyecto tan experimental como este, encontramos que las flechas resultan ser de gran utilidad en muchos aspectos, no solo como elementos auxiliares para la correcta lectura de la página, también como agentes partícipes en la narrativa.

El gran abanico de posibilidades que presenta este recurso es una de las principales razones por las que, a pesar de caer en desuso, fue rescatado posteriormente por el cómic de autor.



Las flechas y otros vectores son una categoría **del lenguaje de la esquemática**. Los iconos de corte, diagramas, descripciones textuales, líneas discontinuas o las flechas vectoriales para la representación del movimiento son algunos de los ejemplos de esta simbiosis entre narrativa gráfica y esquemática que aparecen en este cómic.



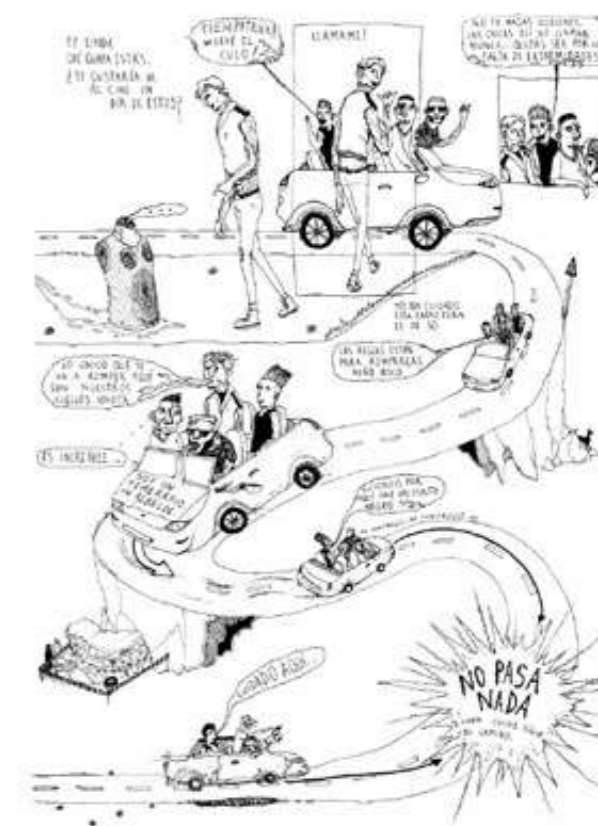
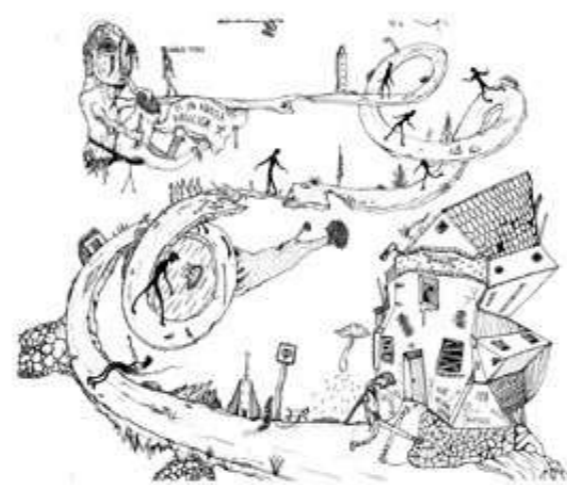
Uno de los objetivos de esta tesis era el de analizar las consecuencias de crear un cómic experimental en varios aspectos. En un primer ámbito se ha podido observar **cómo afecta la experimentación a la legibilidad**. En este punto, hemos comprobado que en algunas ocasiones la experimentación se ha visto truncada a favor de conservar cierta coherencia narrativa, esto ha ocurrido en las páginas que requerían de más diálogo y de situaciones repetitivas.

Por lo general la experimentación se ve resentida en los puntos clave de la historia, donde se ha repetido la fórmula de izquierda a derecha y de arriba a abajo y se han aislado unas escenas de otras en aras de una legibilidad que permitiera seguir el hilo narrativo. En ciertas ocasiones ocurre al contrario, la experimentación se antepone a la narración y afecta a la legibilidad de la página, la cual termina por ser demasiado caótica y necesitada de recursos auxiliares para su correcta comprensión.

Existen casos en los que ambas partes se integran en la página sin necesidad de afectarse negativamente. En esos casos la experimentación no se interpone con el ritmo y legibilidad de la historia, sino que añade una profundidad y complejidad que difícilmente alcanzarían los recursos convencionales del cómic.

Encontramos pues, que en determinadas ocasiones la ruptura con los protocolos de lectura tradicionales y con la estructuración clásica de la página a través de viñetas puede ser favorable para el enriquecimiento de la historia y para la ampliación del lenguaje del cómic.

La multiplicación de la figura en el espacio reforzada con el camino deja las mejores páginas en cuanto a equilibrio entre legibilidad y experimentación. De entre las muchas posibilidades que ofrece el dibujo trayecto podemos encontrar la aparición de la **multilinealidad**, de los **bucles infinitos** y de las **distorsiones temporales**.



Los resultados de la experimentación han reafirmado la fructífera relación del cómic con otros medios que se ha comentado en el marco teórico. En el análisis se ha detallado como **se han adaptado recursos de muchas otras disciplinas** como la literatura o el arte pictórico; también el cine, los videojuegos, el arte digital, la fotografía, la semiótica, etc. Por lo tanto puede concluirse que el lenguaje del cómic no es un hecho aislado y debe estudiarse desde la multidisciplinareidad y la hibridación.

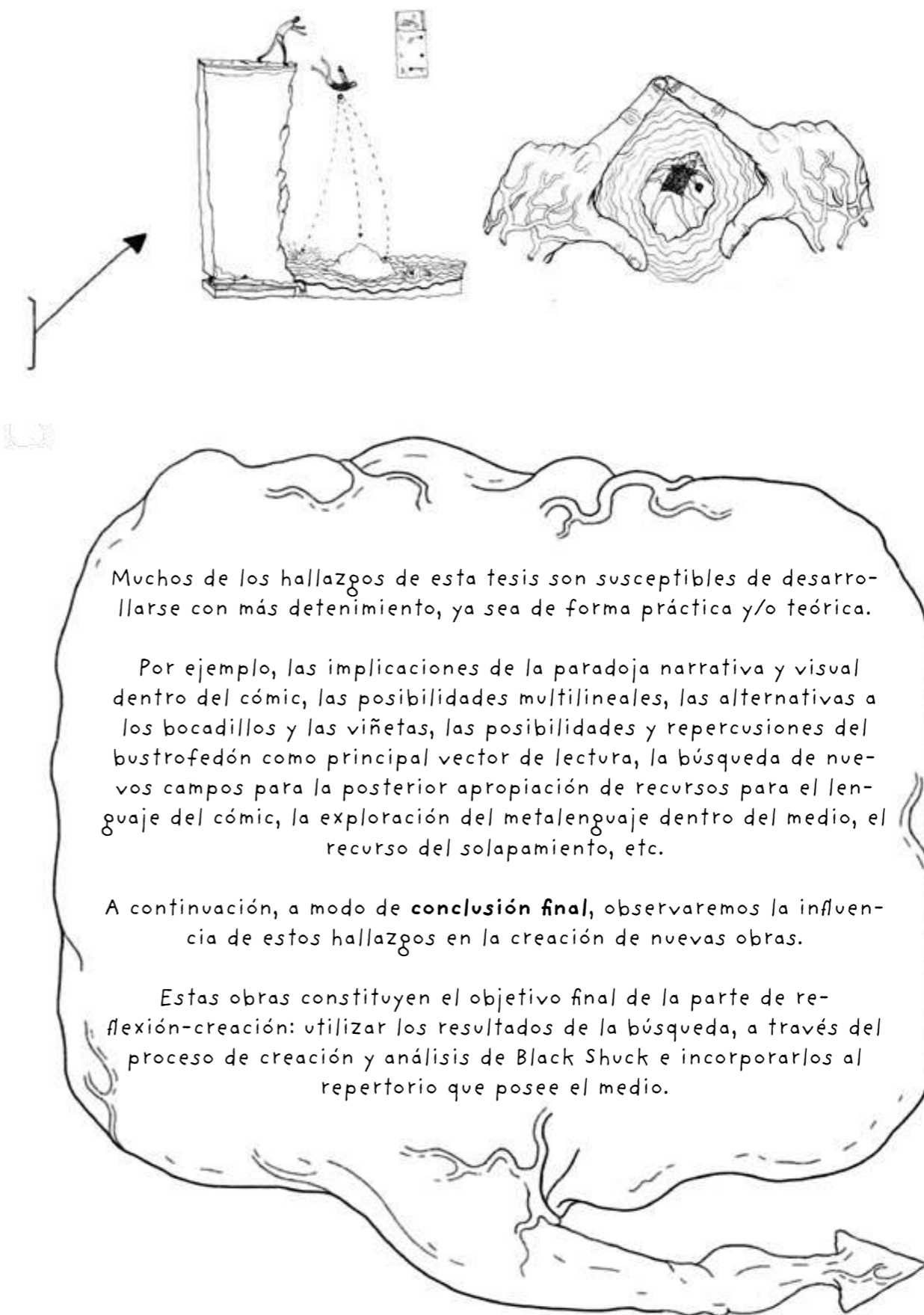
Por otro lado, se ha comprobado durante el análisis que **las necesidades narrativas** o bien son el origen de nuevas ideas que enriquezcan el lenguaje allí donde lo convencional se queda corto, o bien son excusa para ceñirse a viejos códigos de transmisión. Por ejemplo, cuando en este cómic se intenta **transmitir las diferentes posibilidades** de aterrizaje de una persona cayendo por un acantilado se ha utilizado el sistema de representación gráfica para la medición de la fuerza del viento conocido como “de barbas y banderas”, condensando a través de ese sistema una representación que habría requerido de muchos más elementos gráficos.

Cómo hemos podido ver durante el análisis, el cómic es algo más que un arte secuencial, los elementos innovadores como las paradojas producidas por los solapamientos y la importancia de **la visión holística** en algunas páginas, desafían esta etiqueta.

Es curioso como el enfoque experimental del cómic ha provocado la aparición recurrente del **bustrófedon** sin ser algo premeditado. Este vector de lectura parece funcionar realmente bien ante la ausencia de viñetas, permitiendo una lectura continua a través del dibujo trayecto. Aunque en menor medida, también se han podido observar casos de estructuras narrativas **multilineales**, generando bifurcaciones en el vector de lectura principal e incluso varias líneas narrativas simultáneas, obligando al lector a viajar entre el pasado, presente y futuro de la página. Uno de esos casos es el uso de los márgenes paradójicos.

Todo lo anterior ha puesto de manifiesto uno de los principales aspectos del cómic alternativo o experimental: **una lectura más exigente y por lo general menos automática y mecanizada**. La página se presenta como un terreno inexplorado que requiere de un vistazo previo en busca de un sistema de lectura. Tras una revisión inicial de la página y ante su relativa dificultad, en muchas ocasiones se ha procedido a añadir multitud de ayudas al lector en forma de pistas ocultas en el entorno o de vectores explícitos como las flechas.

Por último, la búsqueda de referentes para este trabajo ha sido un proceso paralelo al desarrollo de sus tres partes y durante ella se ha encontrado una **gran diversidad de formatos, estilos gráficos y propuestas narrativas**. En el lapso de tiempo que ha durado el proyecto, los límites del lenguaje del cómic han seguido expandiéndose y evolucionando. Esa evolución puede verse reflejada en el proceso de creación de este cómic, en su análisis y en esta reflexión. A este devenir quiere sumarse la parte final de la tesis, las conclusiones gráficas finales, en las que se muestra como desde la creación se contribuye a esa ampliación del lenguaje de la narrativa gráfica.



## 3.2 RE-CREACIÓN

### 3.2.1 MÁRGENES PARADÓJICOS:

El recurso usado en esta página ha inspirado la creación de un cómic y de un grupo de numerosas ilustraciones.

Como hemos visto durante el análisis, el recurso consiste en otorgar a los límites de la página una función narrativa. A través esta paradoja visual, los elementos que desaparecen por los márgenes, aparecen por el lado opuesto.

En esta página de *Black Shuck*, el recurso tiene una función más compositiva que narrativa, ya que los personajes y sus acciones no se ven afectados por esta aporía.



En las obras derivadas de esta idea, el efecto sí que repercute directamente sobre la narración, llegando a producirse interacciones imposibles.

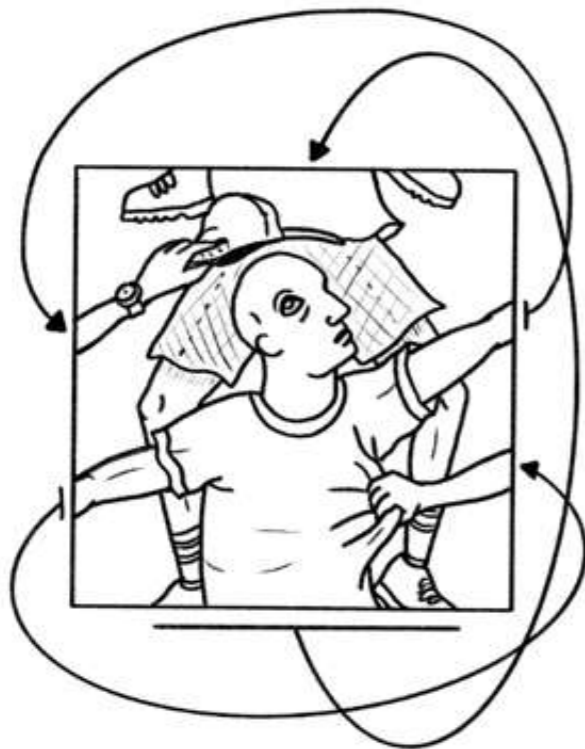
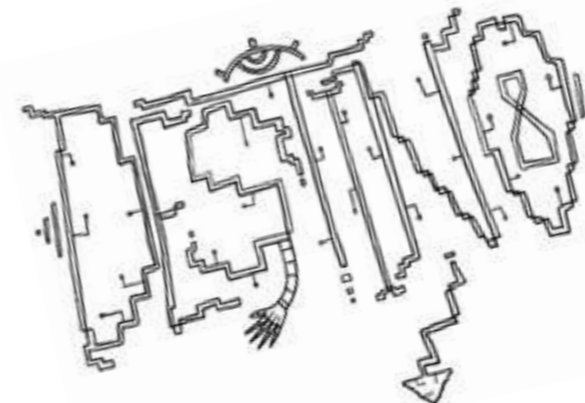
El cómic de la derecha "Paradventure", es un ejemplo de cómo se aplicó el recurso de los márgenes paradójicos. En ella los elementos que salen por un lado afectan a los del otro. También cabe mencionar que se combinó con el uso del dibujo trayecto cuya exploración se comenta más adelante.



PARADVENTURE

El cómic experimental "Destino 8" sigue explorando las posibilidades de los límites, en este caso dentro de cada una de las viñetas.

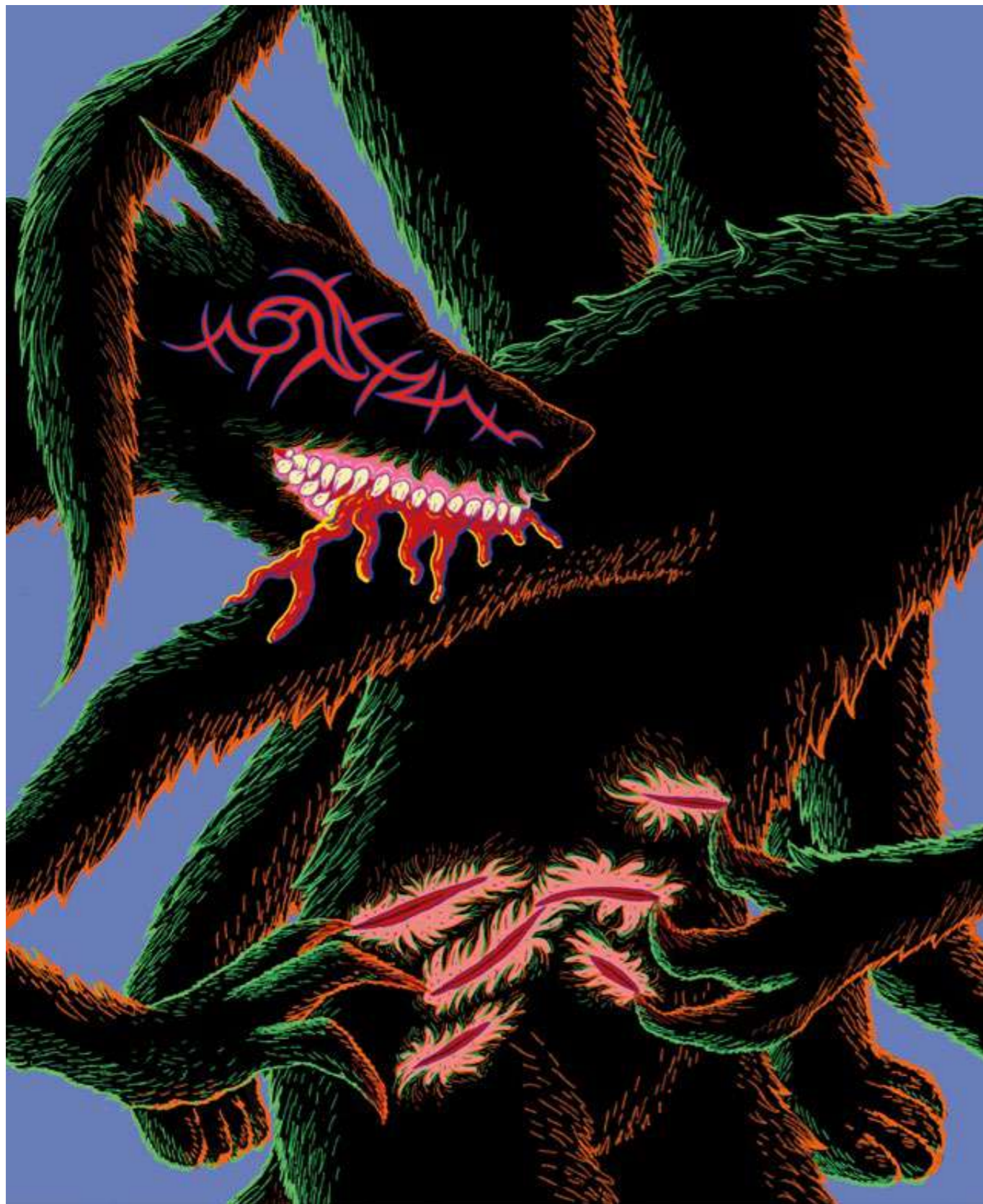
Aquí el efecto consigue transmitir paradójicamente, que no existen límites. Esto permite que el personaje interactúe consigo mismo, provocando interesantes reflexiones, tanto a nivel formal como a nivel narrativo, simbólico o filosófico. El cómic se muestra íntegro en las siguientes páginas.





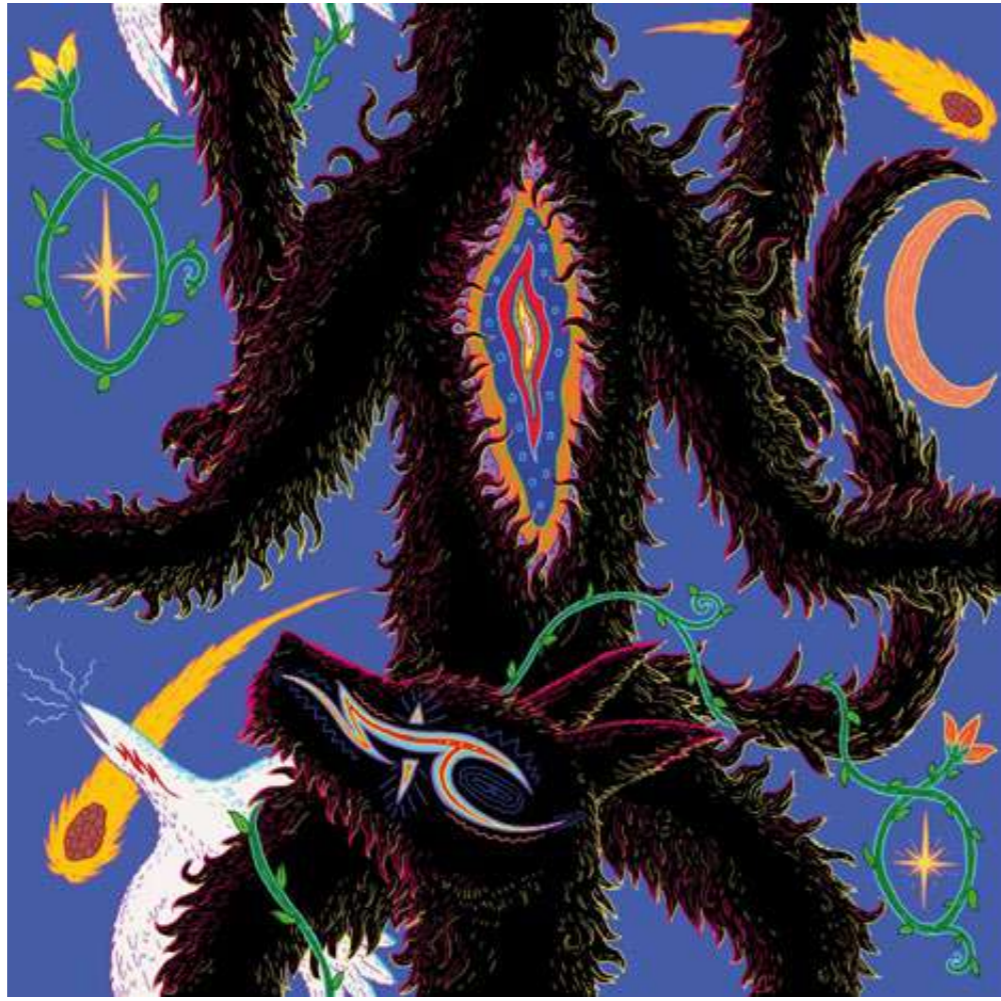


Los márgenes paradójicos también se han utilizado para una serie de ilustraciones llamada "Canis Paradox". En este caso, a pesar de que se sigue jugando con la interacción entre márgenes, los límites vuelven a estar marcados por los del formato de la página, no por las viñetas como en el cómic anterior.



Estas dos imágenes ilustran la frase utilizada por Thomas Hobbes en su famosa obra *El Leviatán* (1651), "El hombre es un lobo para el hombre" (en latín, *homo homini lupus*). Gracias a este recurso, la frase se puede reinterpretar, ya que el lobo se ataca a sí mismo. Las posibilidades simbólicas que ofrece este juego visual son numerosas.



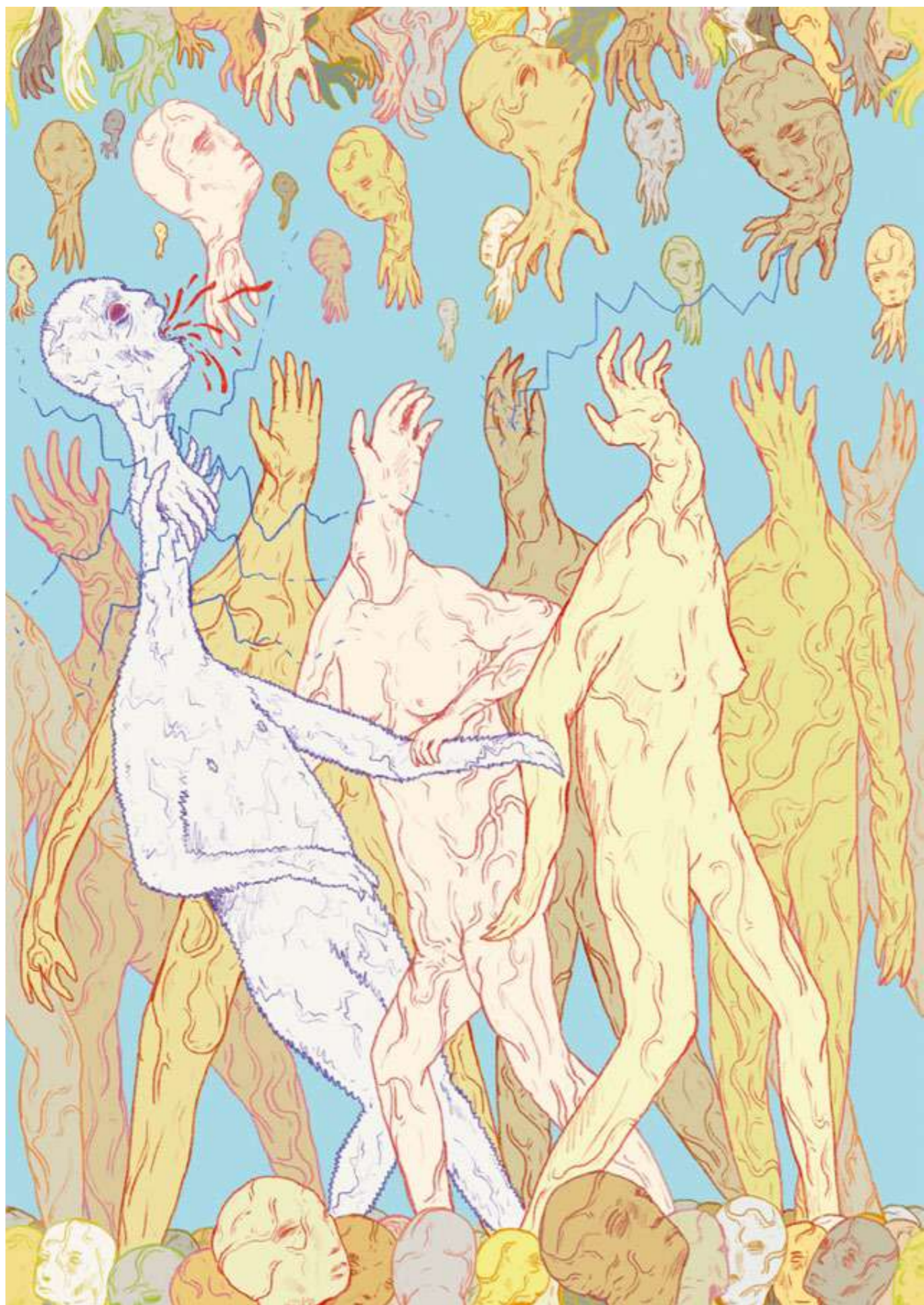




“The Big Red Riding Hook” fueron una serie de ilustraciones *spin-off* de la serie anterior, que buscaban una cierta relación narrativa entre ellas.

THE BIG RED  
RIDING HOOK





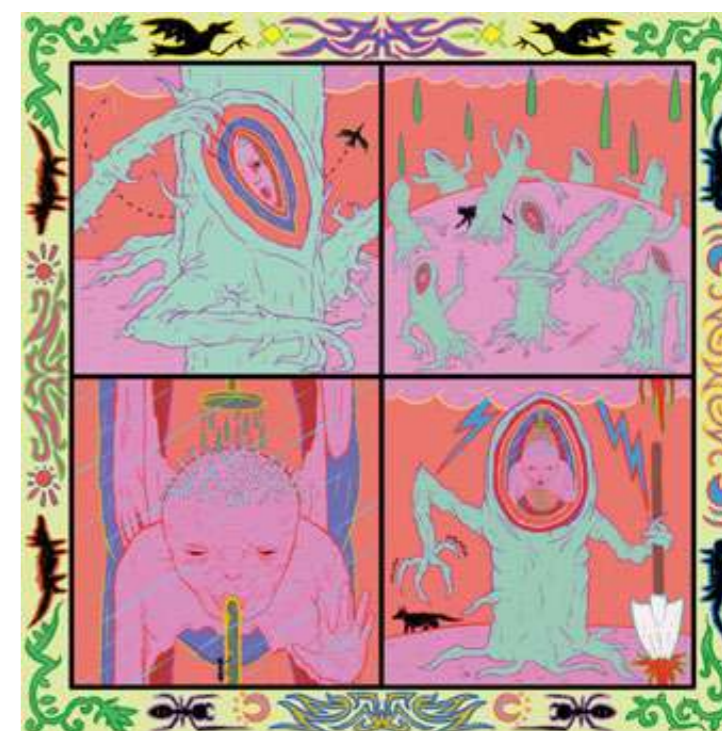
En el ejemplo a continuación, el mismo experimento va un paso más allá. Tanto los límites de las viñetas como los límites del formato, participan del recurso paradójico de reaparecer por el lado opuesto. Esto permite que las viñetas también se dividan al contacto con los márgenes, afectando considerablemente al sentido de lectura, que se transforma en un rompecabezas visual.



A la derecha encontramos otro ejemplo del recurso utilizado en combinación con viñetas en una historia autoconclusiva.

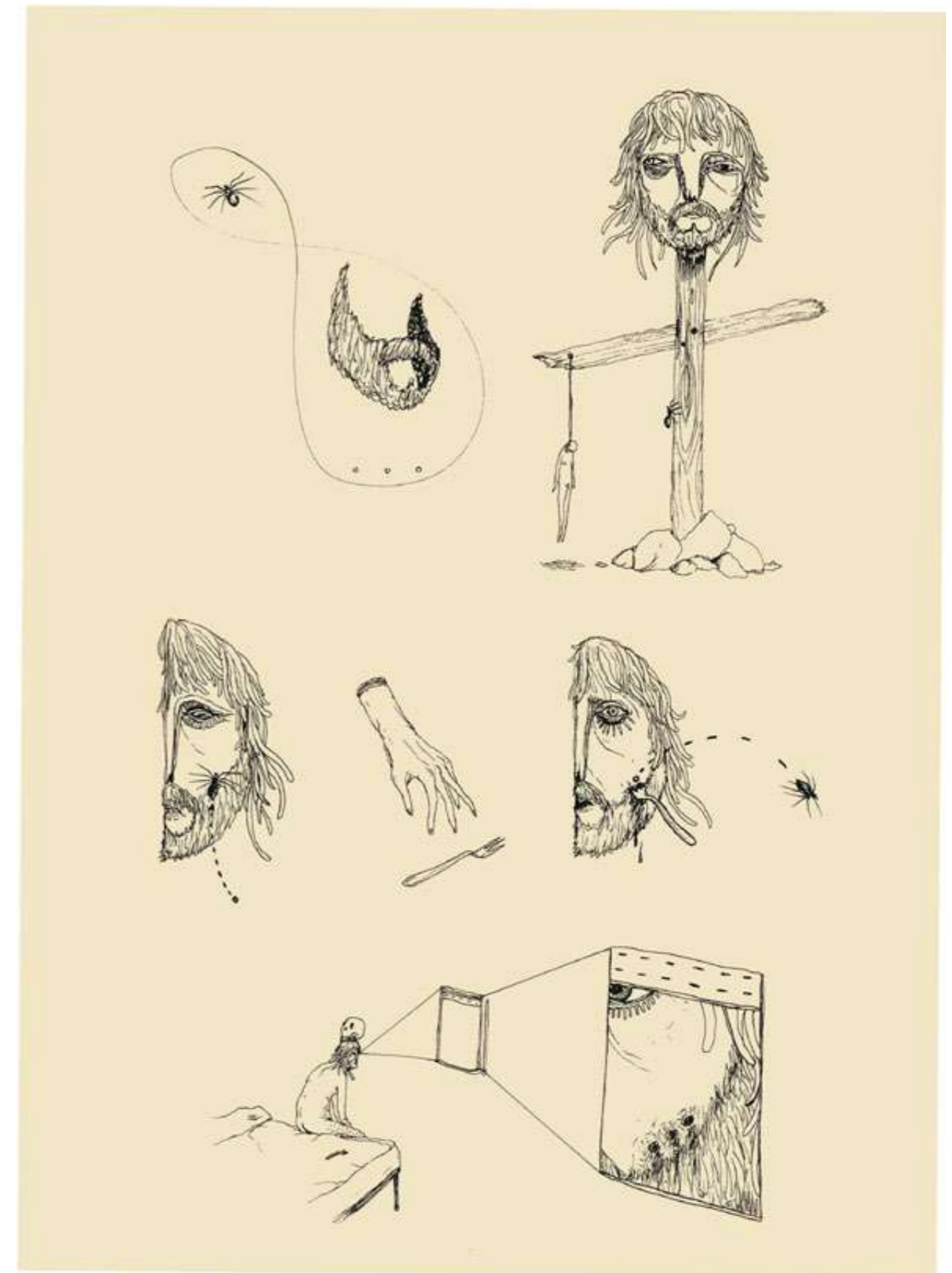
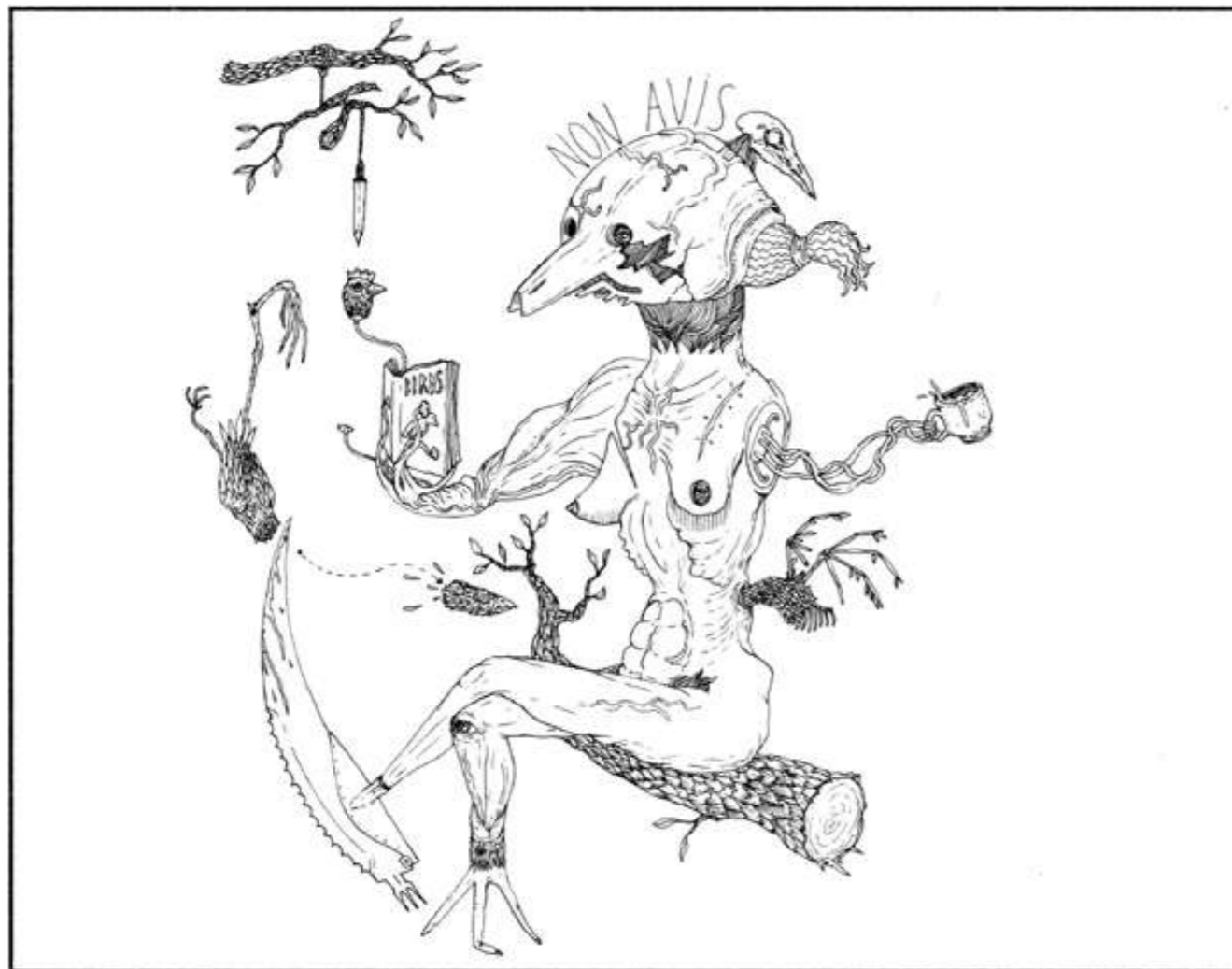
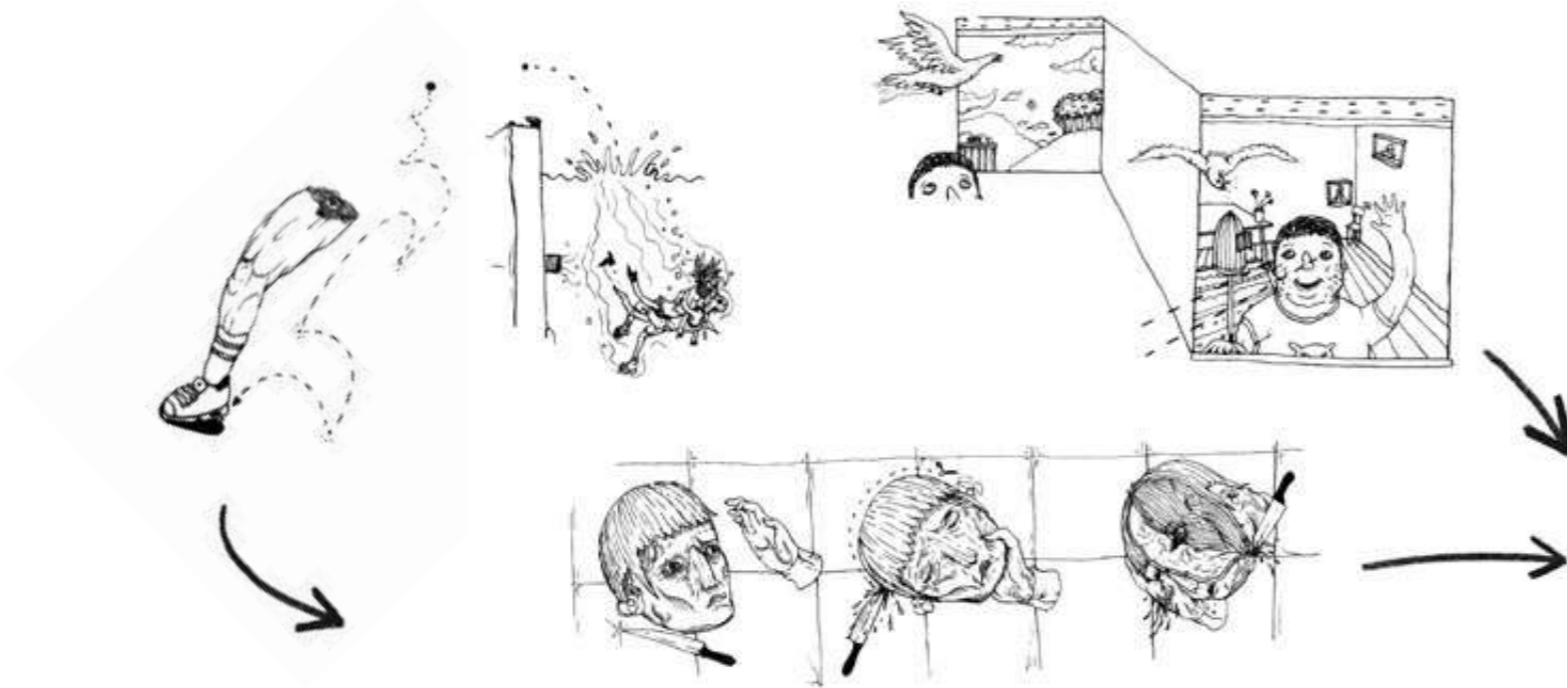
Añade también el bucle a partir del efecto zoom, los propios troncos verdes están en la cabeza rosa que escupe ácido a los troncos verdes.

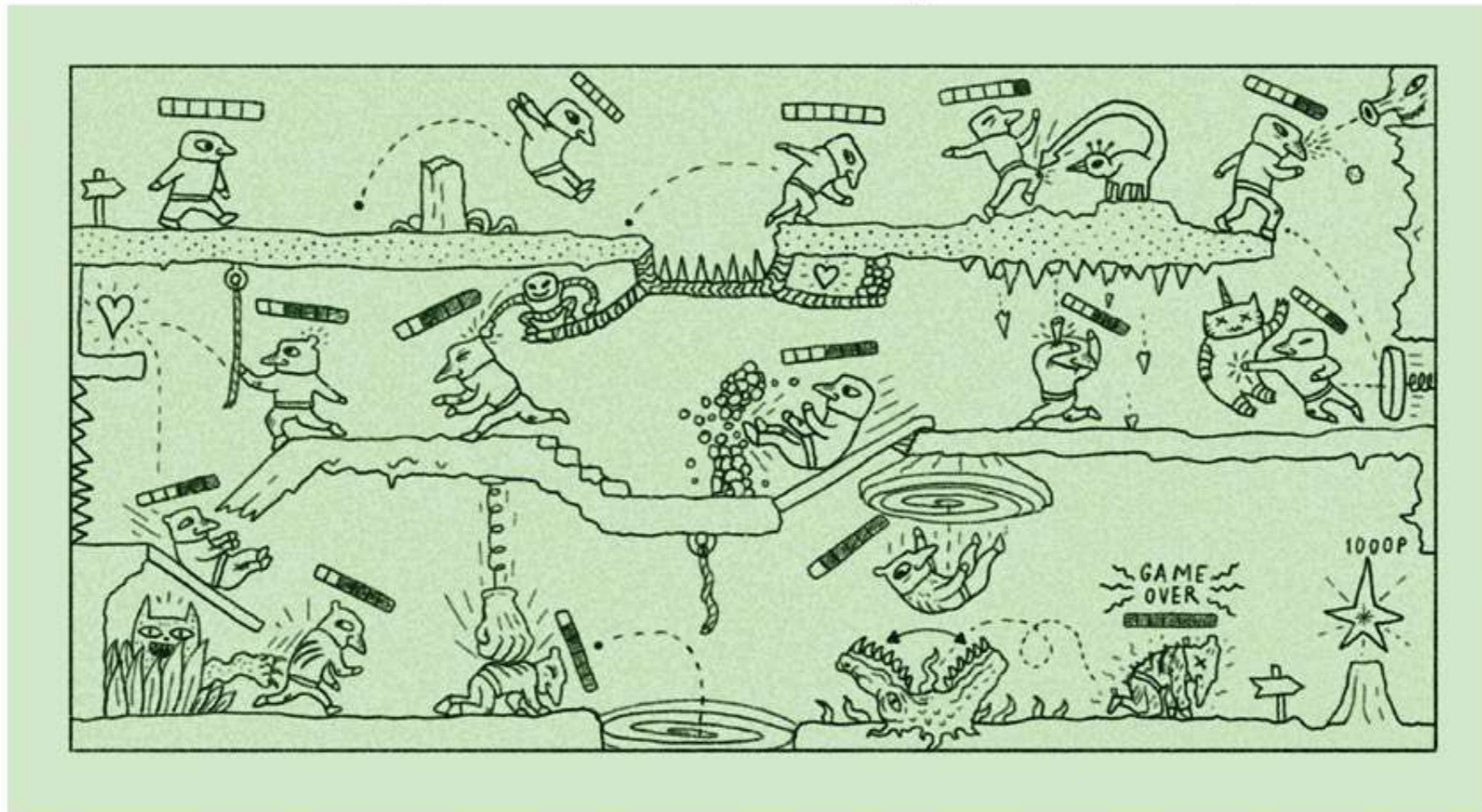
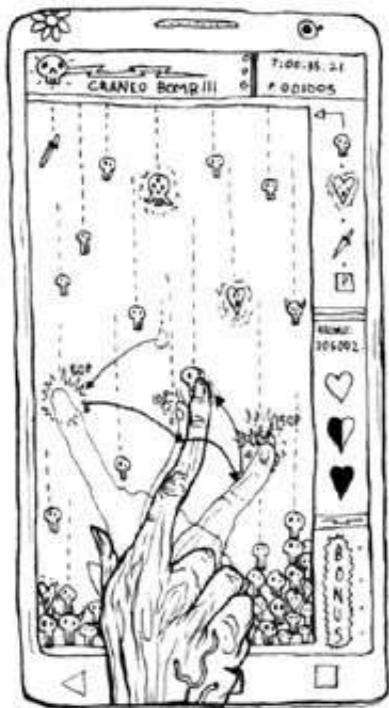
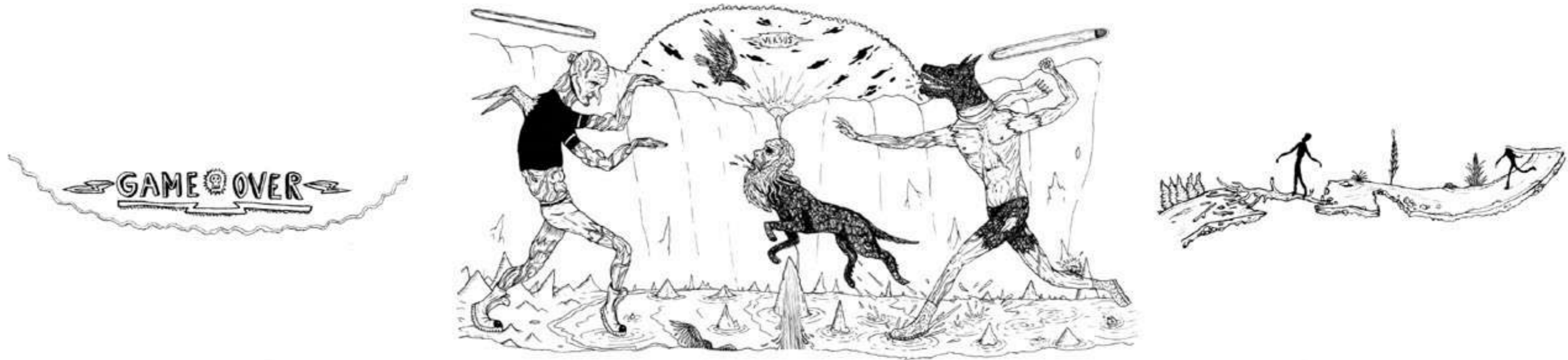
A la izquierda una ilustración poética que se sirve del mismo recurso.



### 3.2.2 EL LENGUAJE DE LA ESQUEMÁTICA:

En estos dos ejemplos se pueden reconocer diferentes recursos tratados durante el análisis. Encontramos, por ejemplo, la influencia del lenguaje de la esquemática, la proyección visual y el uso recurrente de las líneas y flechas discontinuas...



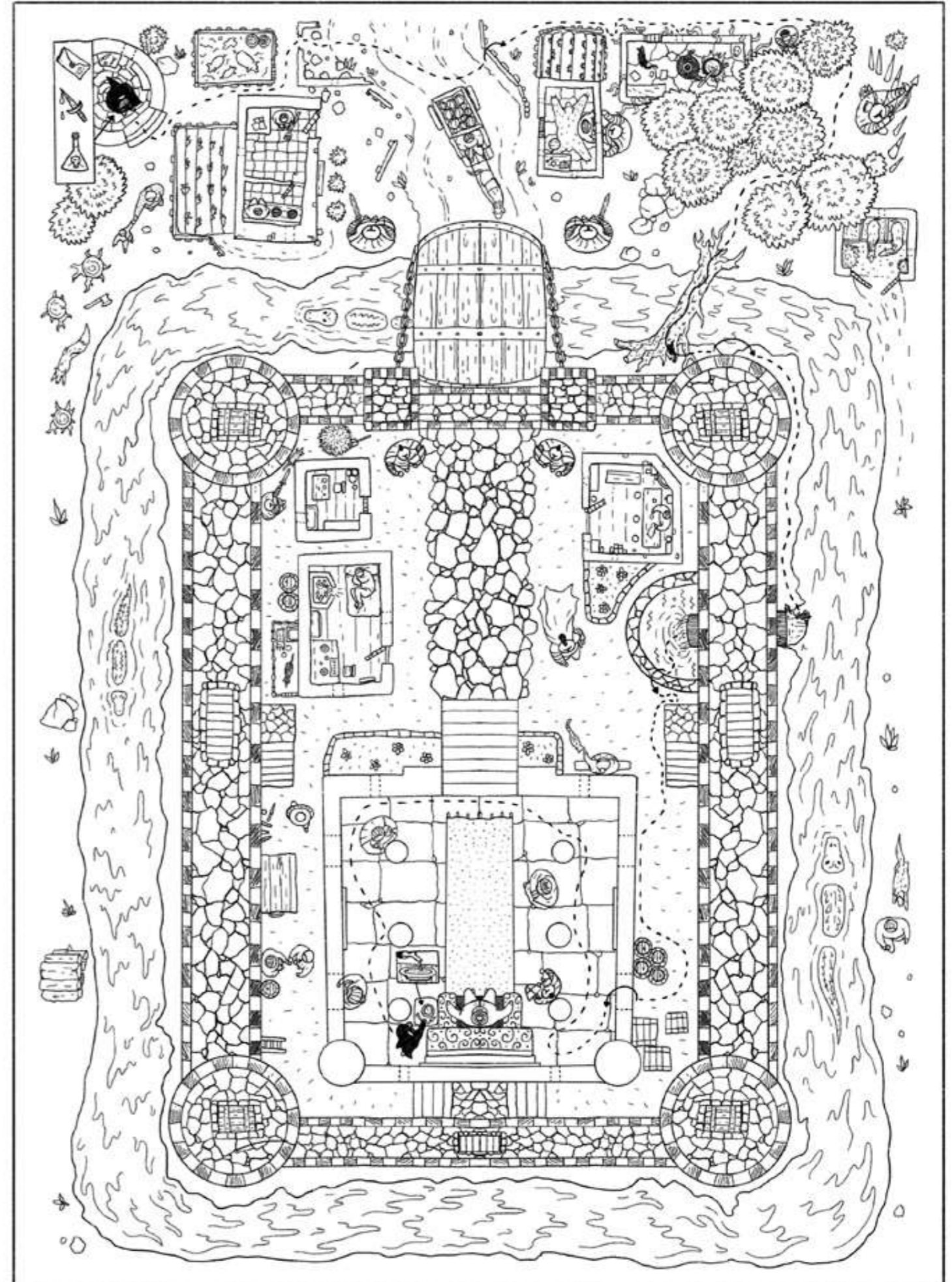
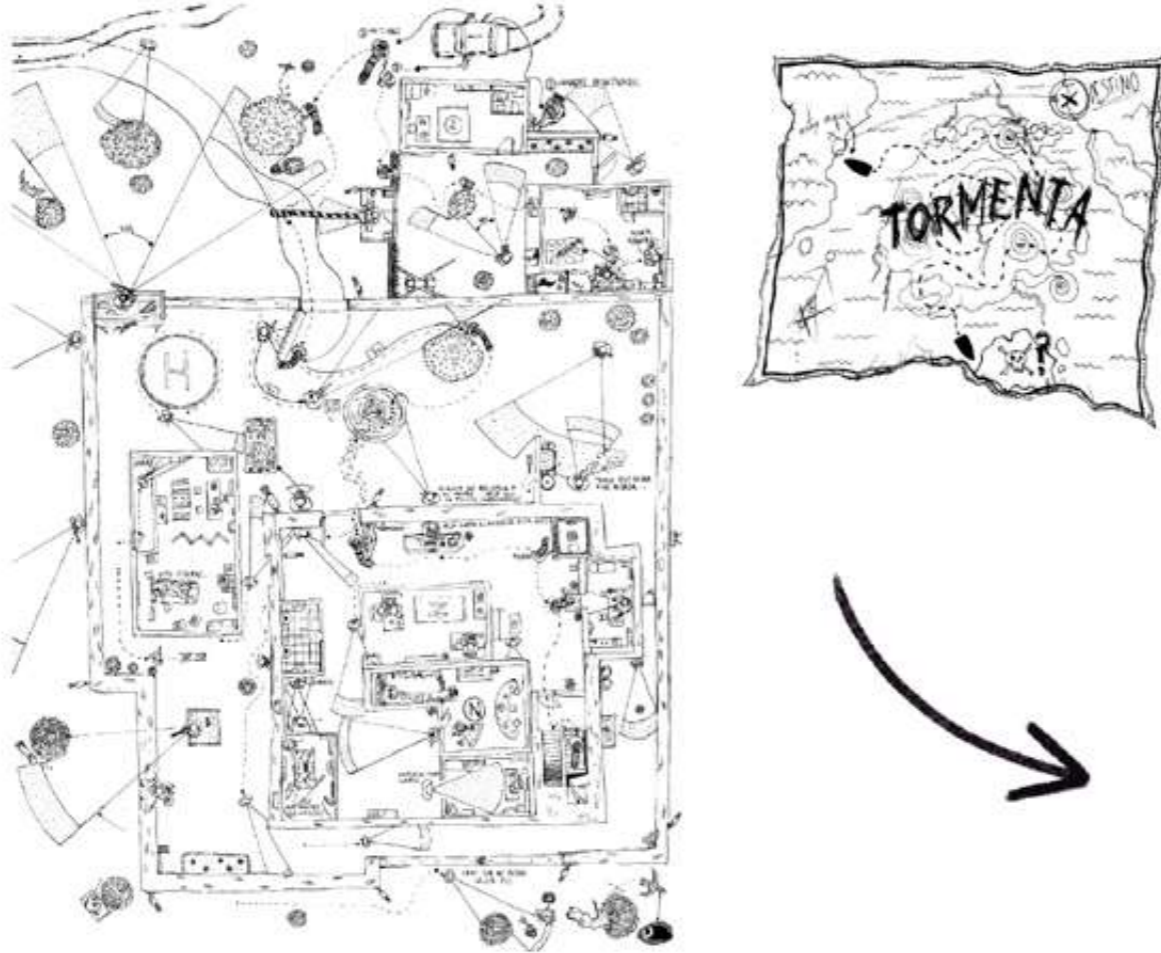
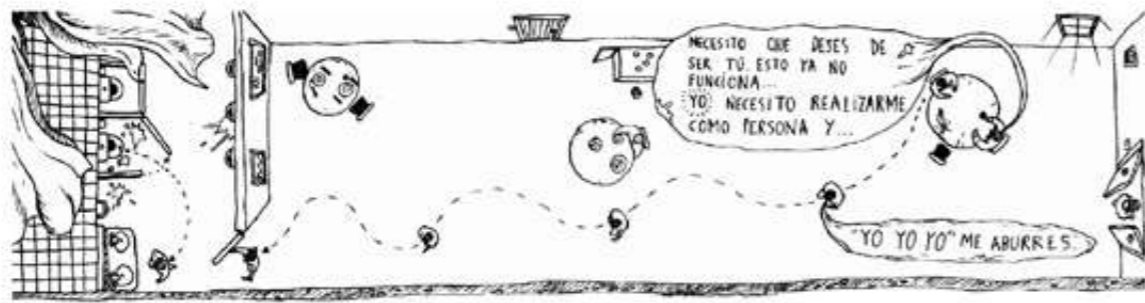


### 3.2.3 CONTINUE? 10, 9, 8...

Esta obra titulada *Continue? 10, 9, 8...*, se continúa con la exploración del lenguaje de los videojuegos y con las similitudes del género de plataformas o aventuras con el dibujo trayecto dentro del cómic.

Podemos ver, como el recurso de la barra de vida que también apareció durante el análisis de *Black Shuck*, ofrece información relevante a la narración, integrándose a la perfección con los demás recursos gráficos: símbolos cinéticos, flechas, líneas discontinuas... Este recurso es de vital importancia para la historia, ya que nos permite ver paulatinamente la pérdida de salud del personaje, o su incremento al interactuar con el corazón.

CONTINUE? 10, 9, 8...



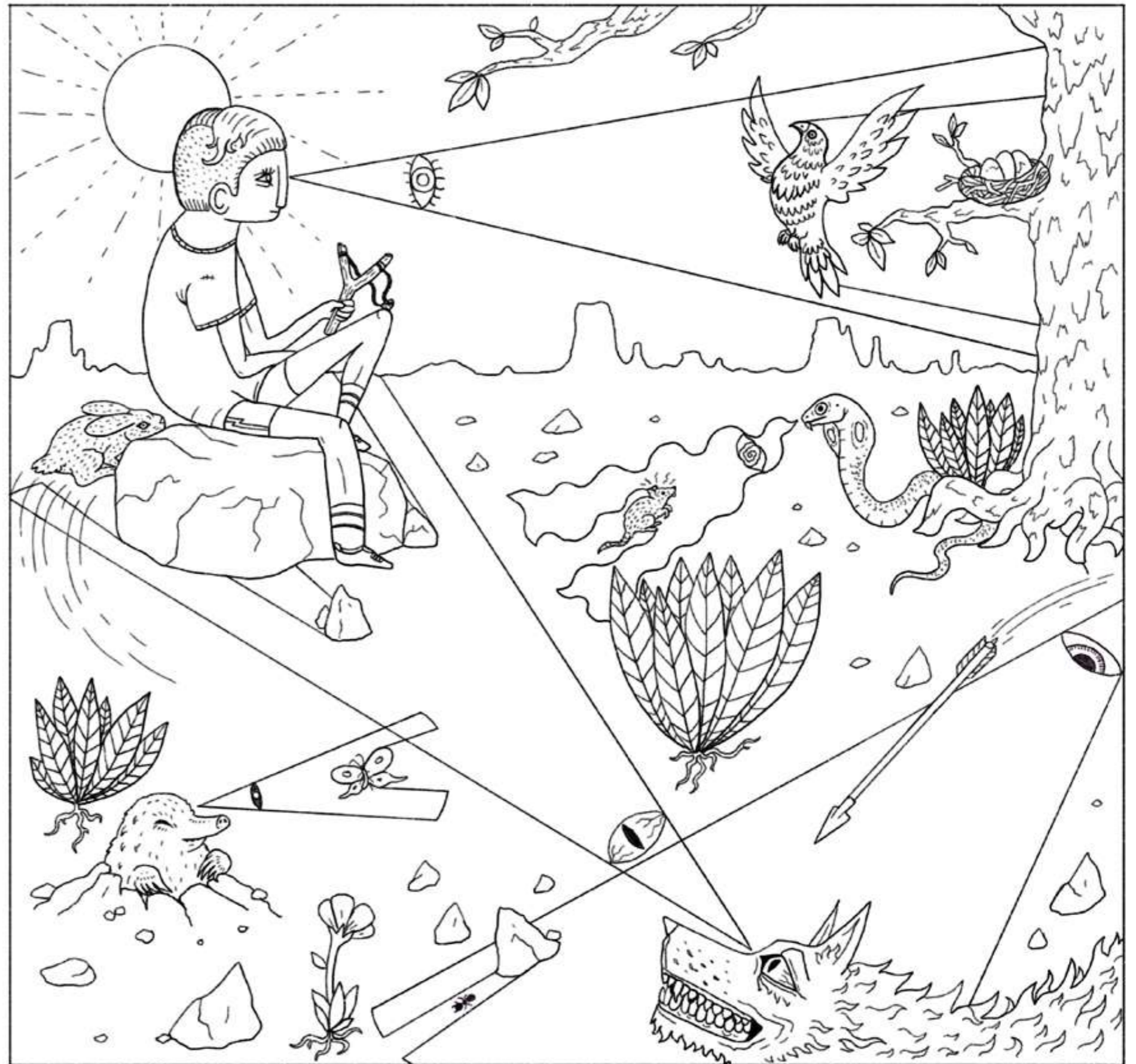
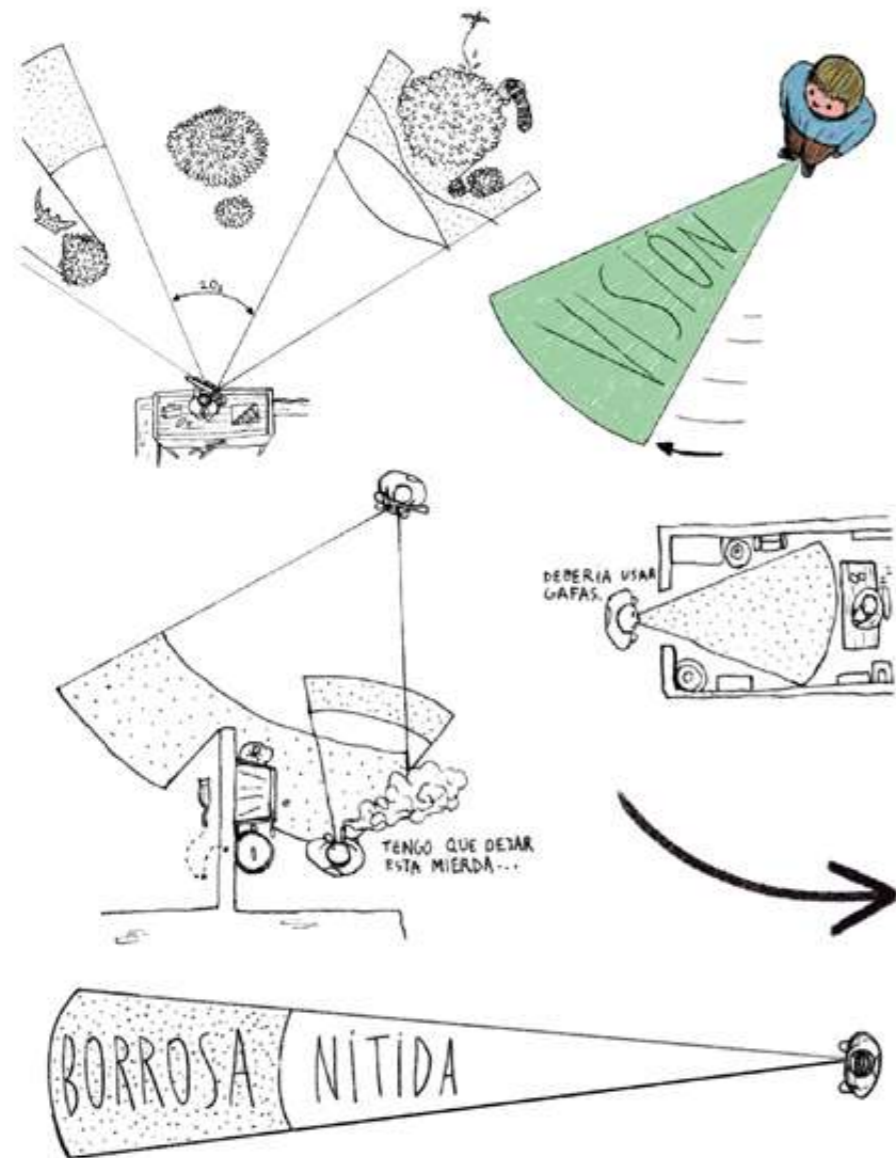
### 3.2.4 MISIÓN SECRETA: ENVENENAR AL USURPADOR. LA PÁGINA PÓSTER.

En este ejemplo se exploran los recursos narrativos del concepto de página póster, visto también en la **página 68** del análisis. Como se ha mencionado anteriormente, este concepto presentado por Sergio García está inspirado en el lenguaje de la cartografía, donde las líneas de lectura son los trayectos de los personajes. En esta página, solo se representa el trayecto del personaje principal, el cual aparece al inicio y al final de un largo recorrido marcado por una línea discontinua y flechas vectoriales para saltar obstáculos.

### 3.2.5 CONOS DE VISIÓN.

En este dibujo se siguen explorando las posibilidades del cono de visión visto en la **página 68**.

En este caso, se abandona la vista aérea y se añade el ojo del personaje al cono. También se exploran las posibilidades narrativas de la sección del cono, ofreciendo información de lo que puede y de lo que no puede ver un personaje, además de, en el caso de la cobra, la intensidad o poder de esa mirada.



### 3.2.6 EL CÓMIC CONCEPTO:

En el análisis del cómic se resaltó el hecho de que en algunas ocasiones el dibujo era remplazado por un texto. Es decir, el concepto sustituye a la propia representación gráfica, llegando al mayor grado de abstracción icónica: las palabras.

En el ejemplo de la derecha vemos este tipo de cómic conceptual, donde las descripciones de las cosas sustituyen a las propias cosas. Es un híbrido entre literatura y cómic que nos hace plantearnos dónde están los límites entre los dos medios. Parece tratarse de un esbozo para un cómic que podría pasarle un guionista al dibujante pero, como se puede ver, va más allá puesto que la tipografía se usa de manera expresiva y las palabras tienen fuerza y acción.

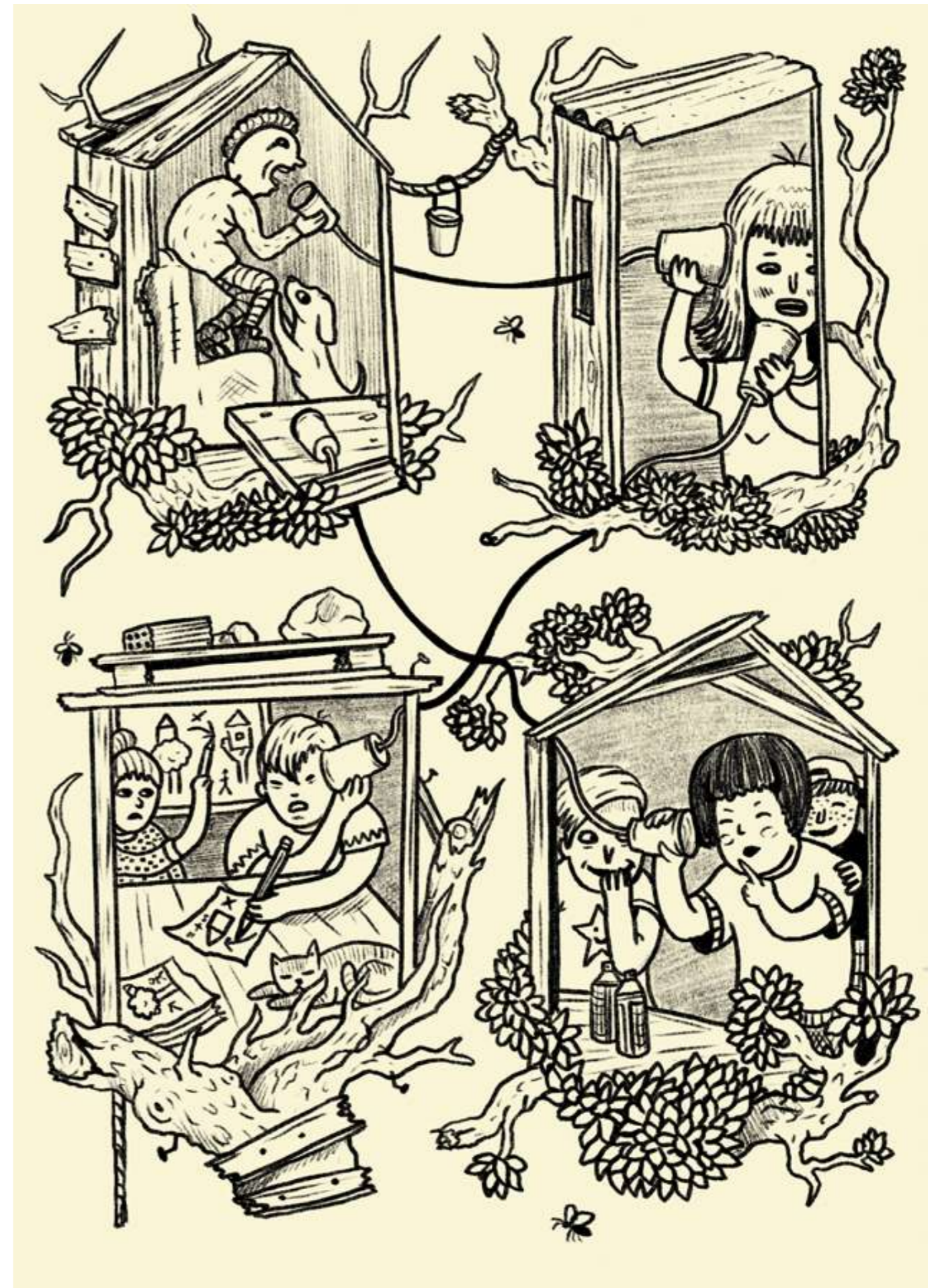
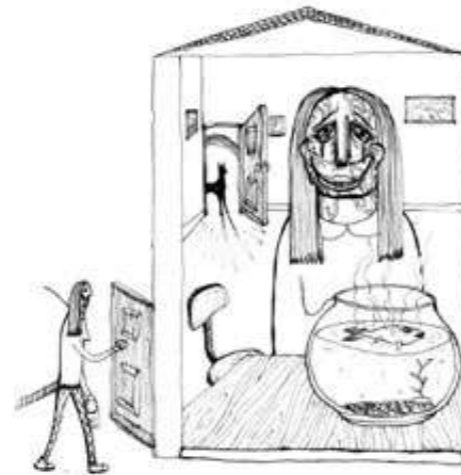




### 3.2.7 LA CASA VIÑETA.

Los siguientes dos ejemplos exploran la idea de casa-viñeta.

El primero, a la derecha, nos muestra unos niños jugando en sus casas-árbol, conectando las diferentes escenas a través de la cuerda de sus vasos comunicadores.



El segundo ejemplo, es el cómic de las siguientes páginas. Consta de cuatro páginas en las que cada casa-viñeta narra una historia independiente, mientras un gato, el verdadero protagonista, recorre los tejados de estas casas viviendo sus propias aventuras.

Este cómic, titulado "El sonido de los tejados", ganó el primer premio del concurso CreaMurcia 2021 en la categoría "Cómico".





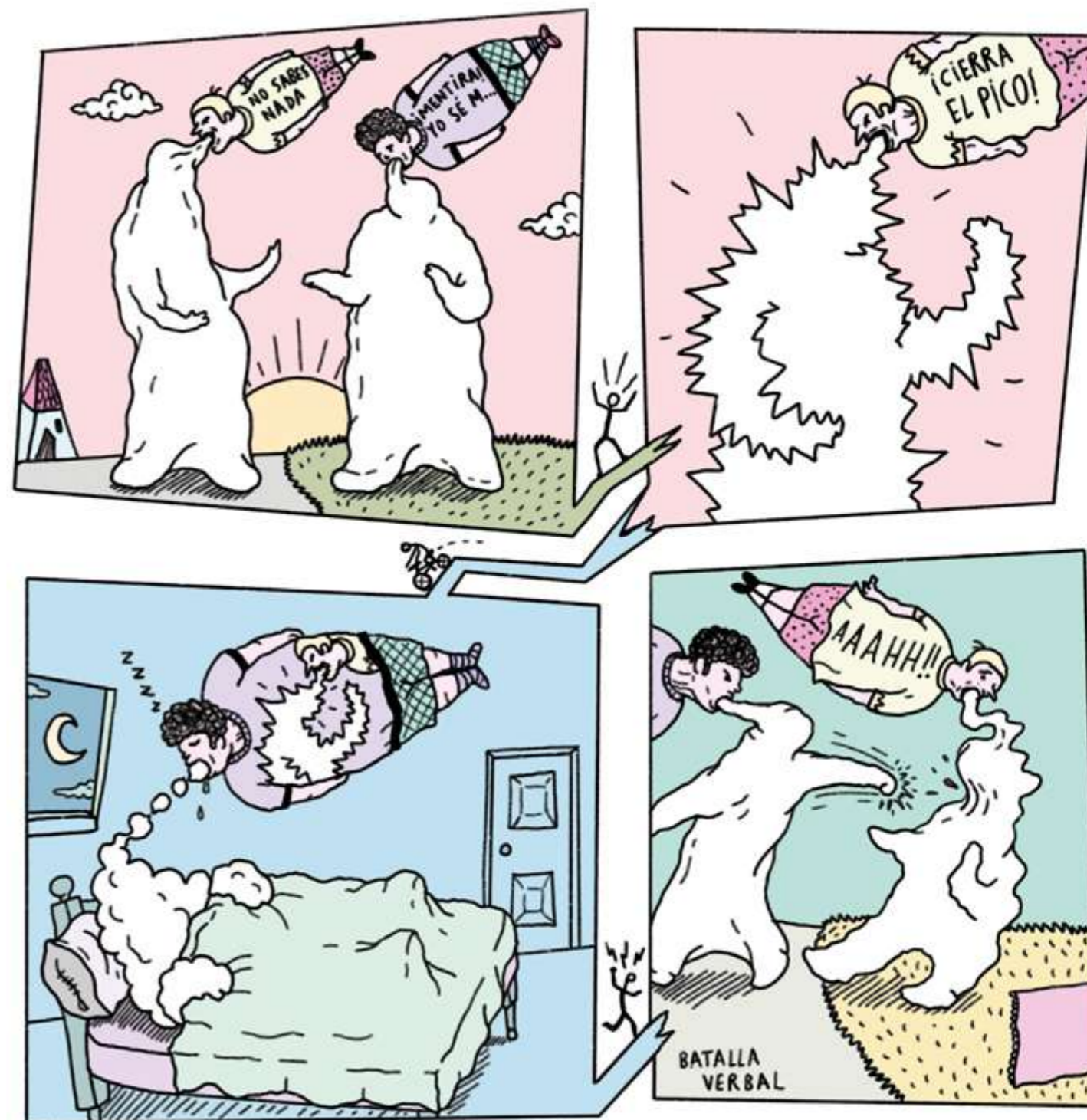
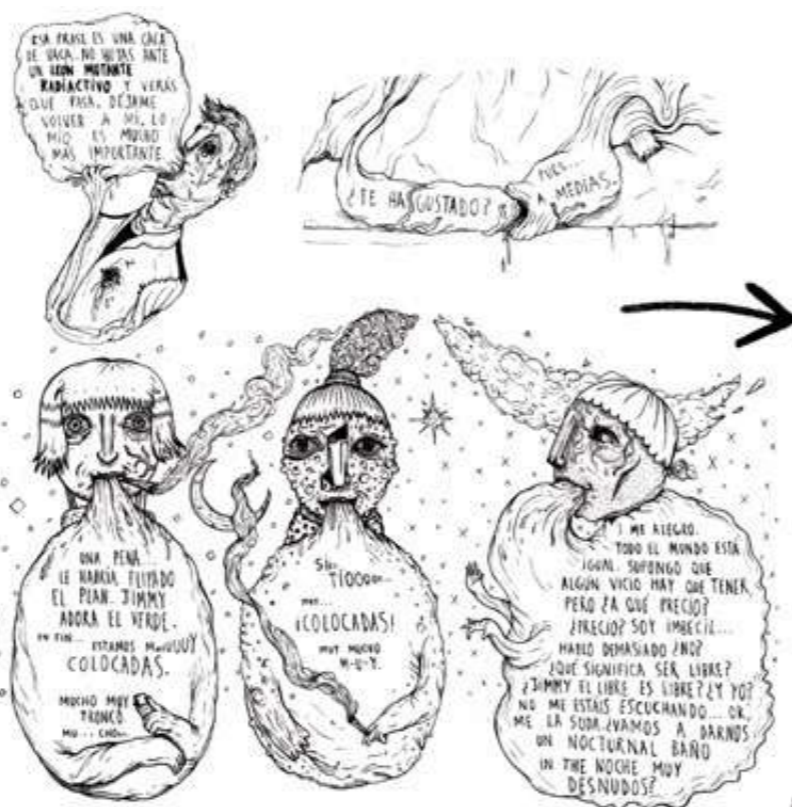
### 3.2.8 LOS GLOBOS FÍSICOS:

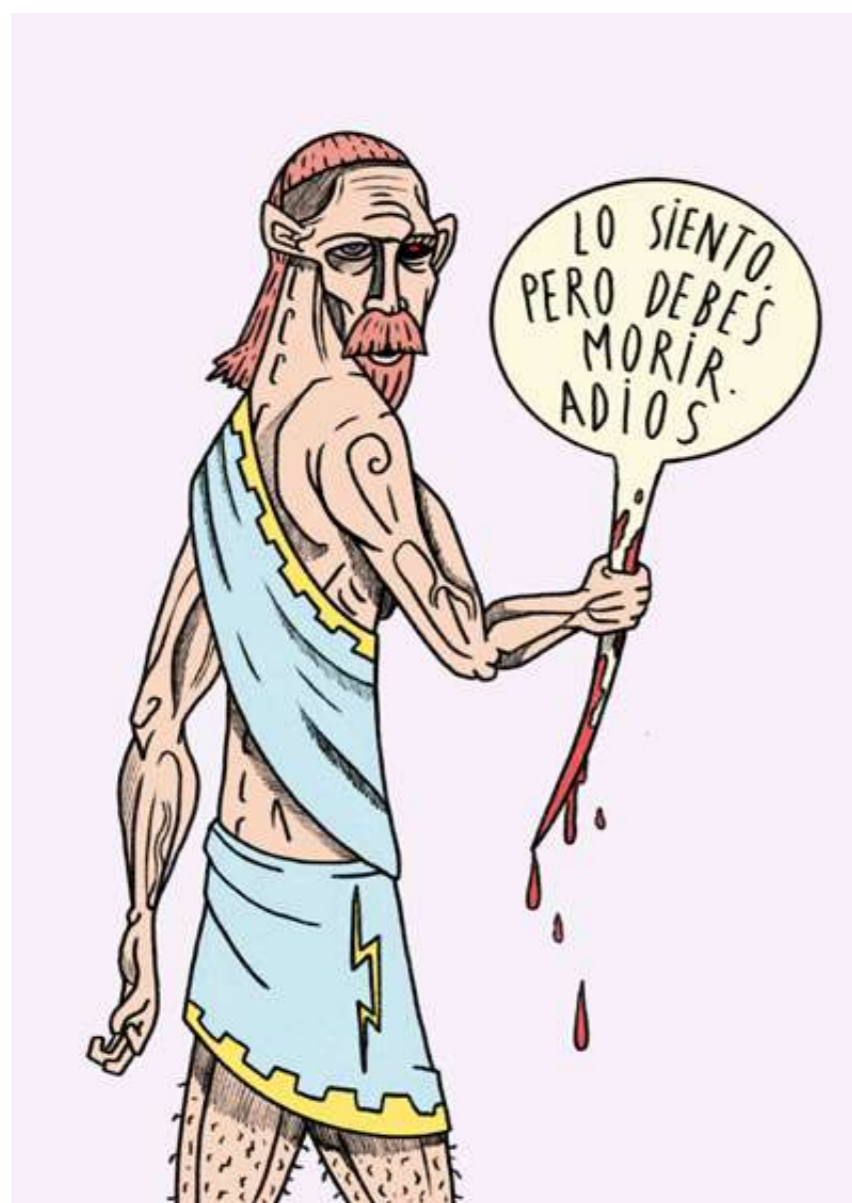
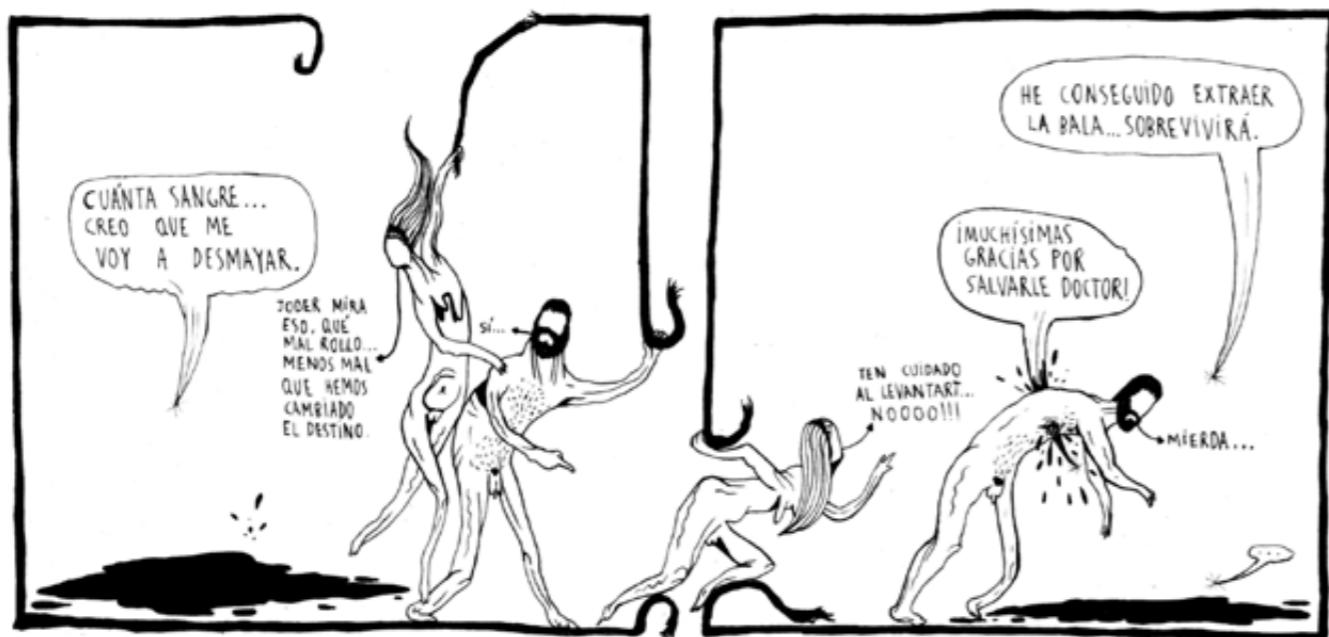
Ya se ha comentado el protagonismo que han tenido en Black Shuck los globos físicos.

Se ha seguido experimentando con este recurso en los siguientes ejemplos. En el ejemplo de la derecha, la corporalidad de los globos ha permitido un juego de inversión en el cual el cuerpo del locutor contiene la locución, y el globo sustituye al locutor. La forma de ambos también se intercambia.

Este intercambio, entre locución y locutor, produce algunos momentos interesantes, como por ejemplo la viñeta final, en la que un globo golpea a otro, algo que simbólicamente puede representar una discusión, un insulto o cualquier forma de agresividad verbal.

En el ejemplo de abajo, se ha personificado a los globos, que se pelean con violencia, continuando con el juego entre cuerpo y globos.





En esta imagen, el tratamiento de los globos físicos, juega con la forma característica del delta picudo de los globos.

El locutor lleva su propia locución en la mano, sujeta como un arma. La sangre y el texto sugieren que el contenido del globo está congelado en el momento en el que fue emitido, que es anterior a la acción que ha cometido el protagonista con él.

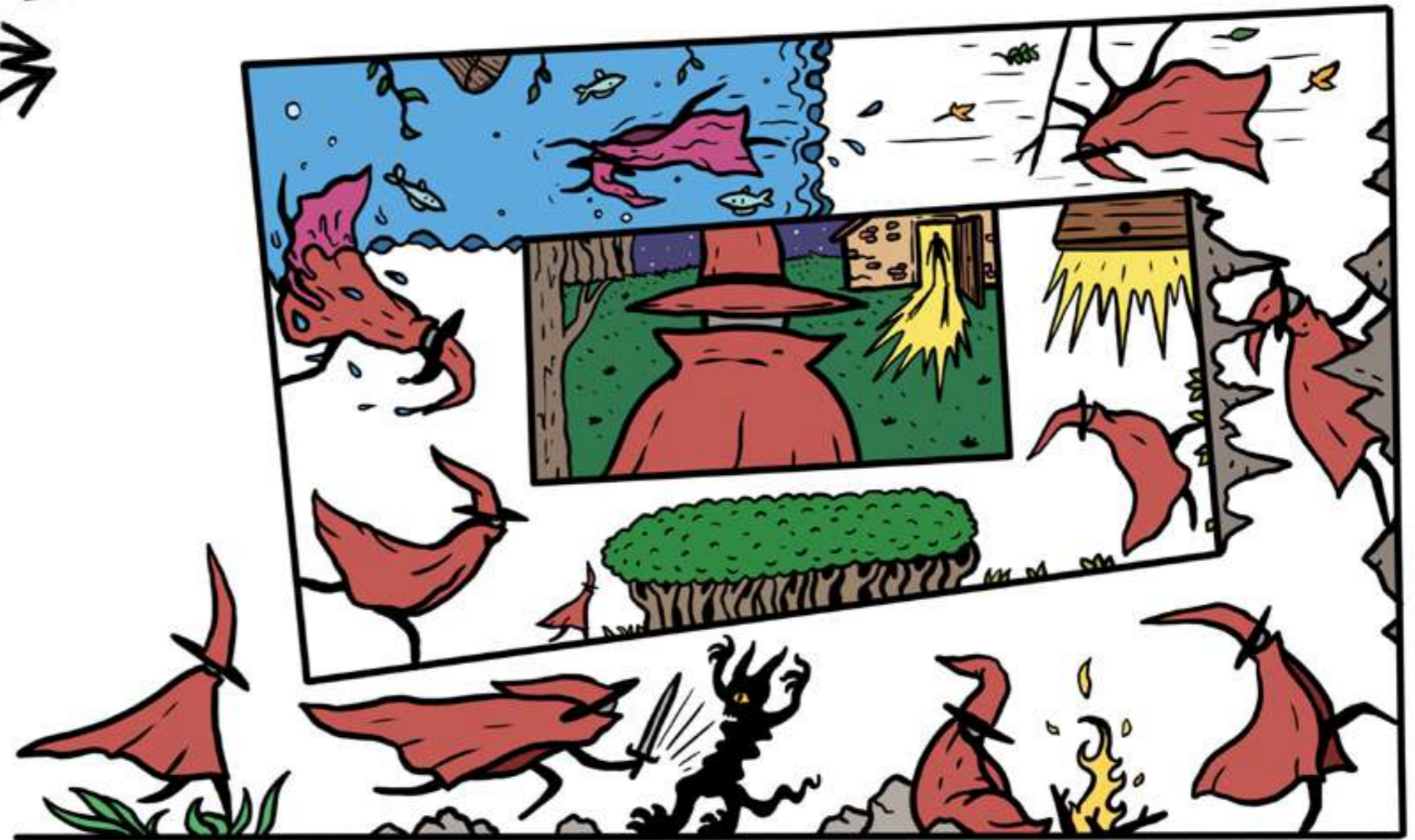
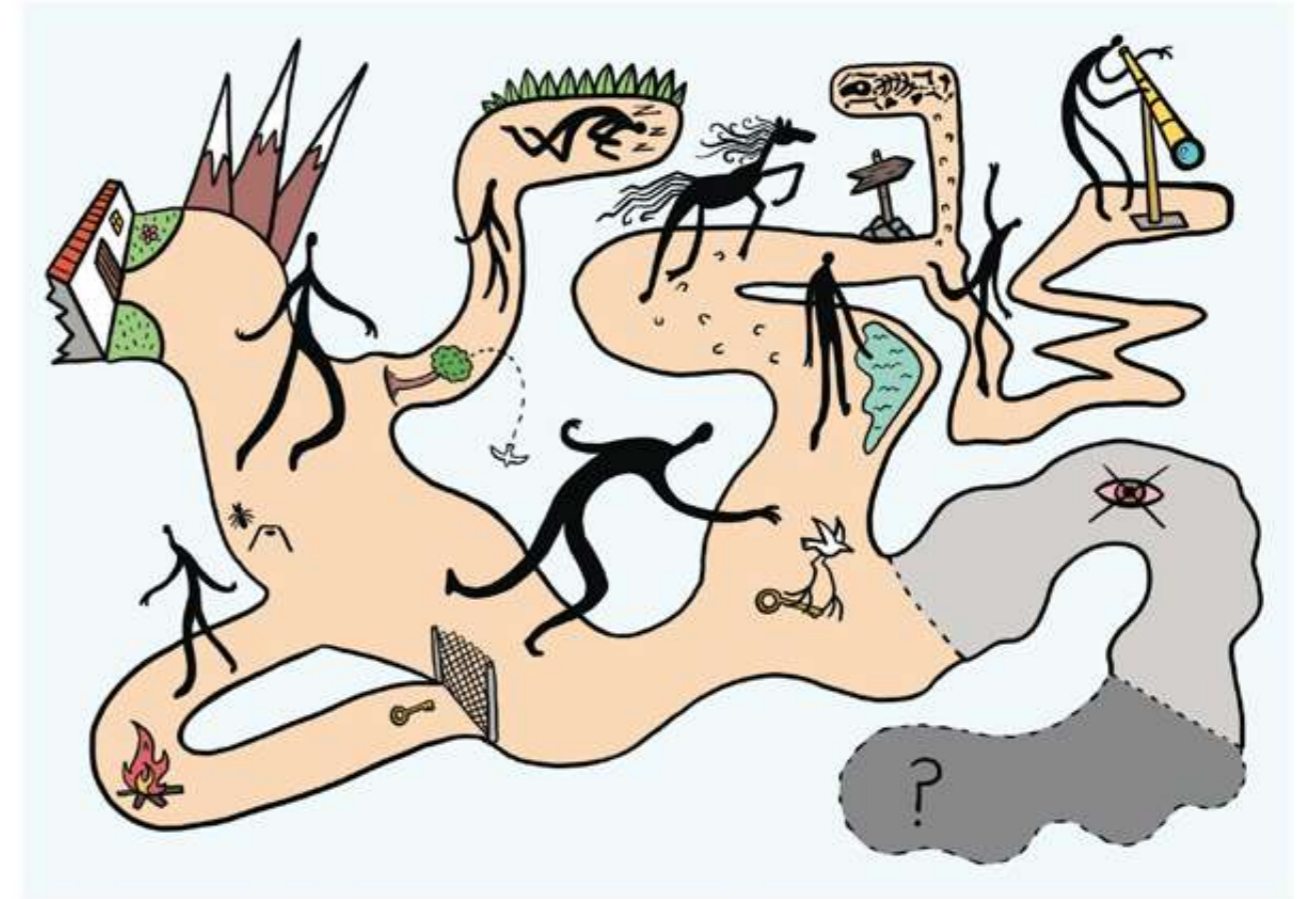
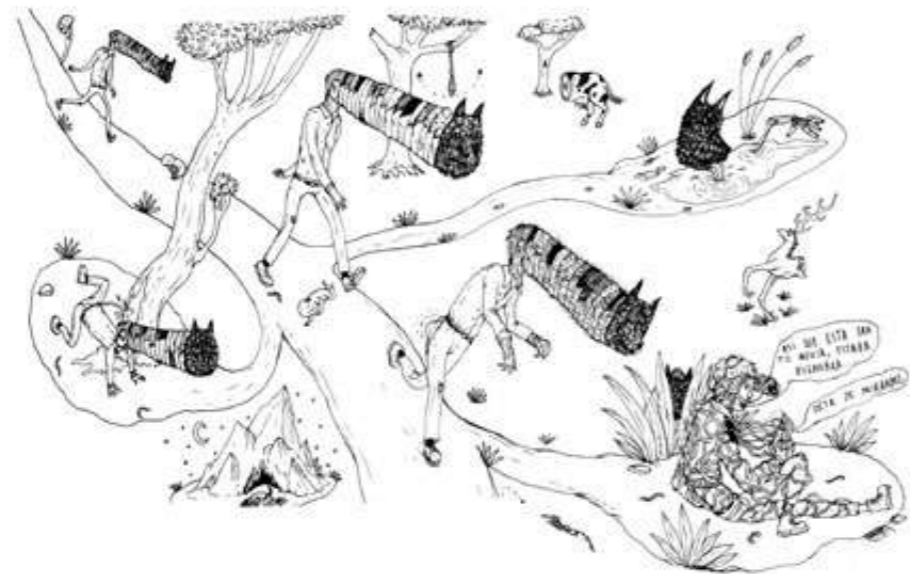
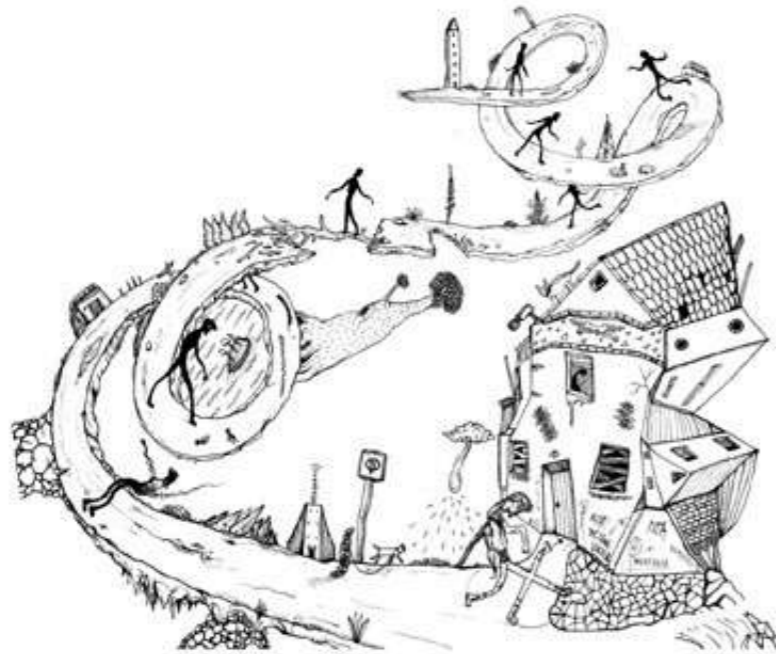
La imagen reflexiona con la temporalidad dentro del cómic y con las posibilidades metanarrativas.

Arriba a la derecha se sigue explorando la condición física de los globos y su relación con las imágenes.



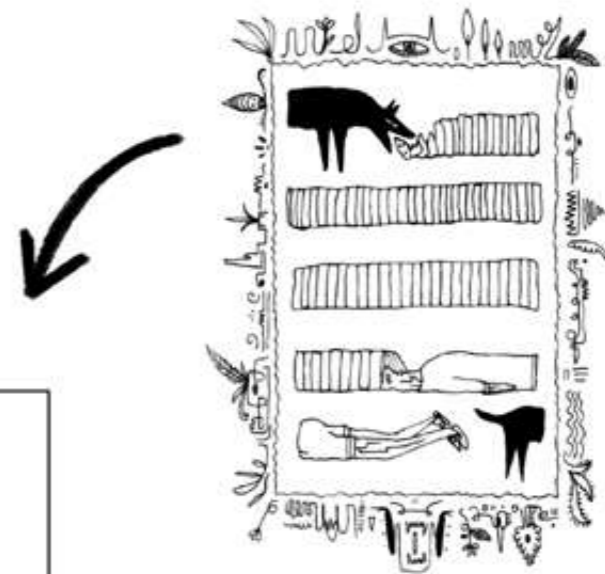
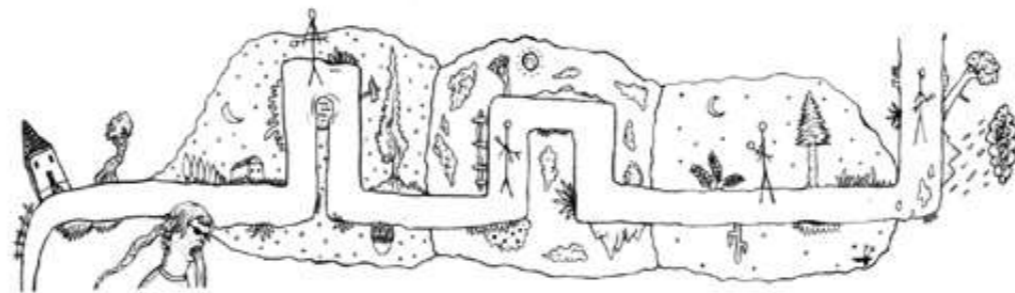
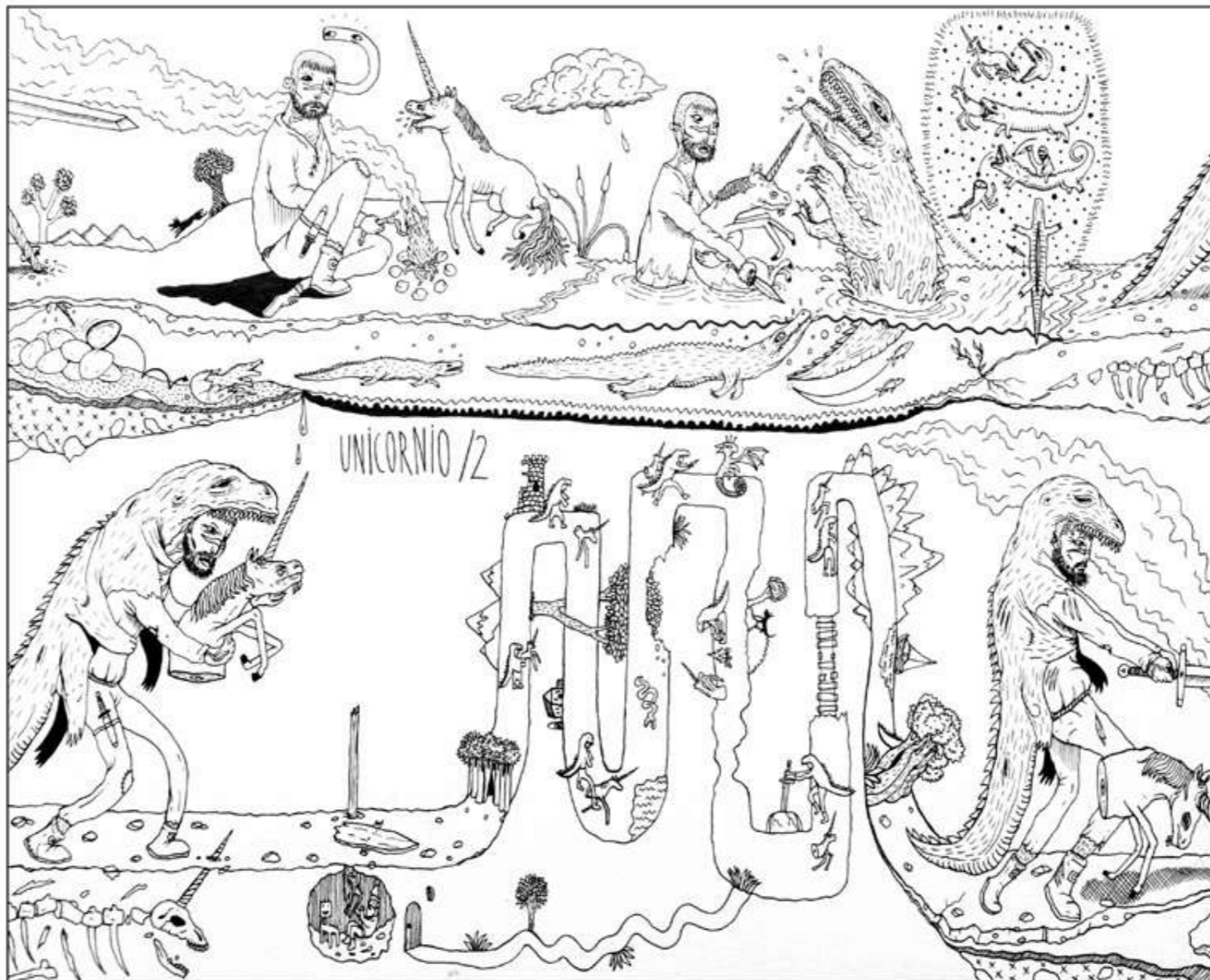
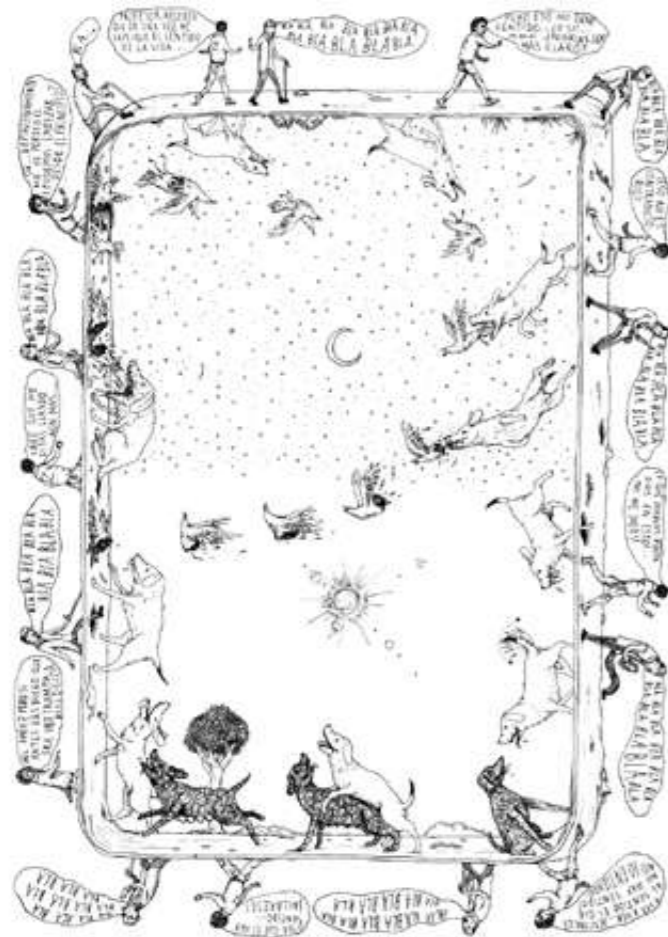
### 3.2.9 SIGUIENDO EL CAMINO DEL DIBUJO TRAYECTO:

En los siguientes experimentos se exploran algunas de las posibilidades del dibujo trayecto, como su capacidad para transmitir largos recorridos y su relación con el concepto de multilinealidad.



### 3.2.10 UNICORNIO/2, UN CÓCTEL DE RECURSOS.

En esta historieta, se ven muchos de los hallazgos obtenidos durante el análisis: lectura en bucle, paradojas, diagramas, flechas, dibujo trayecto, multilinealidad... Esta página constituye un buen ejemplo de lo que se pretendía en los objetivos: utilizar muchos de los recursos encontrados en nuevas creaciones.



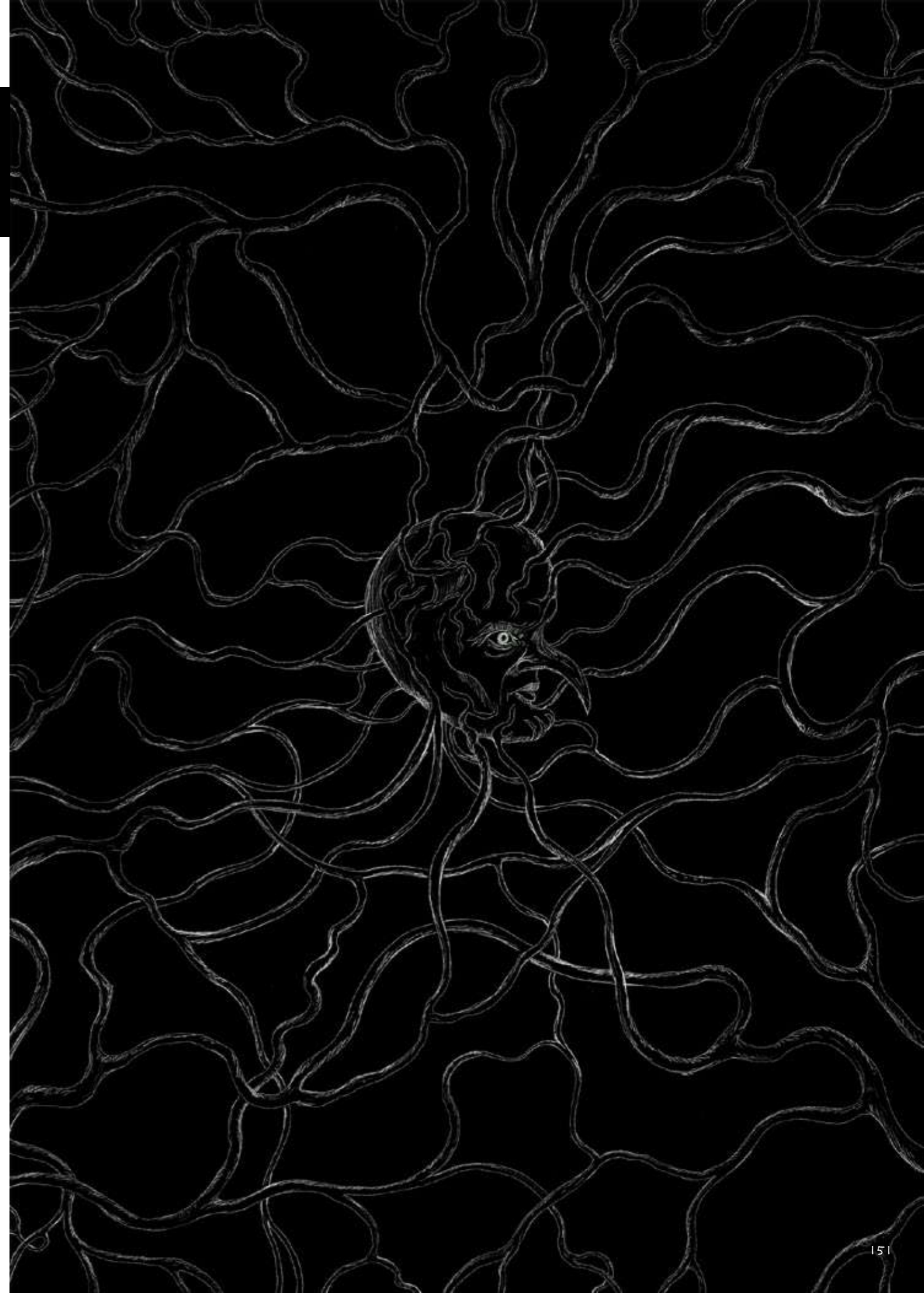
### 3.3 REFLEXIÓN PERSONAL

Como consumidor de cómics siempre he disfrutado de ellos desde el punto de vista de un lector, y pese a que, por ser yo dibujante, su lectura siempre ha influido en mis creaciones, nunca me había planteado leerlos desde una perspectiva investigadora.

La realización de esta tesis me ha permitido comprender un poco más las posibilidades del lenguaje del cómic y me ha proporcionado nuevos recursos que utilizar en mis creaciones. También me he dado cuenta de que el cómic es un medio único a la hora de transmitir una historia y de que muchas de sus posibilidades aún están por explorar.

Y todo ello ha sido mediante una combinación de investigación teórica y práctica. He conocido muchas obras, autores, y teóricos, tanto del pasado como de la actualidad, que han cambiado mi forma de ver y de hacer cómics. Después, he podido reflexionar sobre todo a través de mi propia práctica como dibujante.

Este trabajo ha sido muy enriquecedor para mí y ha supuesto un impulso motivador para seguir experimentando e investigando sobre el cómic y su lenguaje.







# REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Altarriba, A. (2008). *La historieta. Un medio mutante*. Quimera, 293 (Verano 2008). Recuperado de <http://www.antonioaltarriba.com/la-historieta-un-medio-mutante/>.
- Altarriba, A. (2011). *Introducción sobre el origen, evolución, límites y otros debates teóricos en torno a la historieta*. ARBOR, 187(2), 9-14.
- 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.
- Barbieri, D. (1992). *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Barral, J. (2014). *Analizar un cómic y entenderlo*. Recuperado de <https://lamardelibros.wordpress.com/2014/10/31/analizar-un-comic-y-entenderlo/>
- 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.
- 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.
- Beares, O. (2016). *Petiscos de post 03: STILL LIFE, de Luis Bustox*. Serie de Viñetas. Recuperado de <http://gentedigital.es/comunidad/comics/2016/12/10/petiscos-de-post-03-still-life-de-luis-bustox/>.
- Bordes, E. (2017). *Cómic, arquitectura narrativa*. Madrid: Cátedra.
- Castillo-Vidal, J. (2012). *Iconicidad en la ilustración para su representación en bases de datos documentales*. Anuario ThinkEPI, 6, 256-257. Recuperado de <https://thinkepi.profesionaldelainformacion.com/index.php/ThinkEPI/article/view/30432>
- Cohn, N., Foulsham, T. & Wybrow, D. (2016). Reading Without Words: Eye Movements in the Comprehension of Comic Strips. *Applied Cognitive Psychology* (30), 566- 579.
- Costa, J. (2003). *El nuevo lenguaje de los esquemas*. Anagramas, 2(3), 161-164.
- Del Rey, E. (2017). *Cómic, arquitectura narrativa (reseña)*. CuCo, Cuadernos de cómic, 9, 169-172.
- Del Rey, E. (2018). *La influencia del sistema de escritura y del formato libro en el discurso del cómic: origen, consolidación y ruptura*. Tesis doctoral dirigida por S. García Sánchez. Universidad de Granada, Granada.
- Fernandez, M. (2011). *Elementos visuales expresivos en la interactividad del videojuego*. Libros Básicos en la Historia del Campo Iberoamericano de Estudios en Comunicación. Núm. 75. (Febrero - Abril 2011).
- García Sánchez, S. (2000). *Sinfonía gráfica. Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic*. Barcelona: Glénat.
- García Sánchez, S. (2004). *Anatomía de una historieta*. Madrid: Sins Entido.
- García Sánchez, S. (2018). The New York Times (USA) 2017-18. Recuperado de <http://sergiogarciasanchez.com/>
- 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.
- Grishakova, M.; Ryan, M. & Kuskin, W. (2010). *Intermediality and storytelling*. Nueva York: De Gruyter, pp. 49-77.
- 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. (2013). *Comics and Narration*. Traducción de A. Miller. Jackson: University Press of Mississippi.
- Hernández, F. (2008). *La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en la educación*. Educatio Siglo XXI, nº 26. pp. 85-118. Universidad de Barcelona.
- Hornsby, I. (2018). *"...Comic Books, Möbius Strips, Philosophy and..."*. The Comics Grid. Journal of Comics Scholarship. Recuperado de <https://www.comicsgrid.com/article/id/3585/>.
- Jang, W., Song, J. (2017). *Webtoon as a New Korean Wave in the Process of Globalization*. Kritika Kultura 29, Manila: Ateneo de Manila University, pp. 168-185.
- Killoffer, P. (2002). *676 apparitions de Killoffer*. Paris: L'Association.

- Larrain, H. (2004). *El Diario de Campo o Bitácora: el instrumento número 1 del científico*. Iquique. Recuperado de <http://eco-antropologia.blogspot.com/2008/02/el-diario-de-campo-o-bitcora-el.html>
- Lebow, A. (2008). *AVPHD: supervising in the dark*. Journal of Media Practice. Reino Unido. Vol. 9, núm. 3, pp. 201- 213.
- Lefèvre, P. (2000). *The Importance of Being 'Published': A Comparative Study of Different Comics Formats*. Anne.
- 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.
- Madden, M. & Abel, J. (2008). *Drawing words and writing pictures: making comics from manga to graphic novels*. Nueva York: First Second, 2008.
- Marín, R. & Roldán, J. (2019). *Arte, A/r/tografía e Investigación Educativa Basada en Artes Visuales en el panorama de las metodologías de investigación en Educación Artística*. Individuo y sociedad Vol. 31. Núm. 4, pp. 881-89.
- Mathieu, M.-A. (1993). *Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves. Le Processus*. París: Delcourt.
- 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.
- Morris, S. (2013). *Jim Steranko on Art, Experimentation, and FROGS*. ComicsBeat. Recuperado de <https://www.comicsbeat.com/jim-steranko-on-art-experimentation-and-frogs-interview/>.
- Palomo, A. (2019). *El Libro De Artista Como Objeto De Expresión Y Creación*. La Laguna: Universidad De La Laguna.
- Pascual, A. (2013). *El Lenguaje del Videojuego*. Recuperado de <https://www.3djuegos.com/juegos/articulos/219/0/el-lenguaje-del-videojuego>.
- Peeters, B. (2003). *Lire la bande dessinée*. París: Flammarion.
- Peeters, B., & Samson, J. (2010). *Chris Ware, la bande dessinée reinventée*. París: Les Impression nouvelles.
- Pestano, J. M.; Von Sprecher, R. & Trenta, M. (2009). *Cómics y videojuegos: dos industrias culturales en conexión*. Área Abierta, 25, 4 - 4. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/ARAB1010130004A>.
- Phelan, M. (2019). *Nancy's Artist Revived an 80-Year-Old Comic Strip by Writing Fan Fiction*. Slate.com. Recuperado de <https://slate.com/culture/2019/10/nancy-olivia-james-interview-fanfiction.html>.
- Rabenau, K. (2011). *Chris Ware: a sense of thereness*. Mono.Kultur, 30.
- Schwartz, B. (2011). *Nancy with the Laughing Face, Recovering the dumb genius of Ernie Bushmiller*. BookForum. Recuperado de <https://www.bookforum.com/print/1805/recovering-the-dumb-genius-of-ernie-bushmiller-8879>.
- Seneca, M. (2011). *Insides*. Death to the Universe.com. Recuperado de <http://deathtotheuniverse.blogspot.com/2011/01/insides.html>.
- Shapton, L. (2015). *Split Screens: an interview with Richard McGuire*. The Paris Review. 2 de Junio de 2015. Recuperado de <http://www.theparisreview.org/blog/2015/06/12/split-screens-an-interview-with-richard-mcguire>.
- Silverman, D. (2000). *Doing qualitative research: A practical handbook*. London: Sage.
- Slott, D., & Allred, M. (2015). *The Moebius Madness of Silver Surfer*. Silver Surfer, vol. 3, 2.
- Sousanis, N. (2015). *Unflattening*. Londres: Harvard University Press.
- Spiegelman, A. (2011). *MetaMAUS: A Look Inside a Modern Classic, Maus*. Con una entrevista de Hillary Chute. Londres: Viking.
- Vilches, G. (2018). *Del BOOM al CRACK. La explosión del cómic adulto en España (1977-1995)*. Barcelona: Diminuta Editorial.
- Vilches, G. (2019). *Ampliar los límites: «Cadencia» y el cómic experimental*. Recuperado de <https://www.caninomag.es/ampliar-los-limites-cadencia-y-el-comic-experimental/>
- 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.
- 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.
- Wivel, M. (2009). *The cage stands as before*. The Metabunker, 12 de julio de 2009. Recuperado de <http://www.metabunker.dk/?p=2049>.

# ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

## CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

FIG. 1/1. Sousanis, N. (2015). *Unflattening*. Cambridge, Massachusetts (Estados Unidos): Harvard University Press.

FIG. 1/2. Zigarán, I. (2018). *El monte, crianza y predación*. Universidad Nacional de Córdoba. Portada.

FIG. 1/3. García Sanchez, S. (2000). *Sinfonía gráfica: Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic*. Barcelona: Glénat. Portada.

FIG. 1/4. Töpffer, R. (1837). *Les Amours de Mr. Vieux Bois*. Autoedición.

FIG. 1/5. Ibáñez, F. (1961). *13, Rue del Percebe*. Nº 847. Ediciones B.

FIG. 1/6. Vaughn-James, M. (1975). *The Cage*. Les Impressions Nouvelles.

FIG. 1/7. McGuire, R. (1989). "Here", *Raw*, Vol. 2, nº 1.

FIG. 1/8. Patrino, M. (1995). *Sinkha*. Virtual Views. Captura de pantalla.

FIG. 1/9. Oniride. (2016). *Magnetique*. Oniride. Captura de pantalla.

FIG. 1/10. Moore, A. & Williams, J. H. (2003) *Promethea, vol. 1. El amor y la ley*. Barcelona: Planeta DeAgostini. Doble página.

FIG. 1/11. Killofer, P. (1997). "Bande dessinée en tripoutre", *Opus 1*. L'Association.

FIG. 1/12. Allred, M.; Slott, D. & Allred, L. (2015). *Silver Surfer, Never After*. Nº 11. Marvel Worldwide, Inc.

FIG. 1/13. Mathieu, M.-A. (1993). *Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves. Le Processus*. Paris: Delcourt.

FIG. 1/14. Harmatz, J. (2021). *Danger Diver #57*. Soltrad.co.

FIG. 1/15. Collins, D. (2018). *Looks Good on Paper, 29th of November, 2018*.

FIG. 1/16. Huizenga, K. (2019) *Glenn Ganges in: The River at Night*. Drawn & Quarterly.

FIG. 1/17. Woodring, J. (2010). *Moebius strip comic*. Autoedición.

FIG. 1/18. Bushmiller, E. (1938). *Nancy o Nancy and Sluggo*. United Feature Syndicate.

FIG. 1/19. Jaimes, O. (2019). *Nancy*. UFS. Andrews McMeel Syndication, 2019.

FIG. 1/20. Jaimes, O. (2018). *Nancy*. UFS. Andrews McMeel Syndication, 2018.

FIG. 1/21. Bustos, L. (2016). *Still Life*. Primera. Cuaderno de Historieta.

FIG. 1/22. Sevy, P. (2017). *Paradox*. Philip Sevy. Autoedición.

FIG. 1/23. Shiga, J. (2010) *Meanwhile*. Abrams. Nº 1 edición.

FIG. 1/24. Spiegelman, A. (1975). *A Day at the Circuits*. Columbia, Columbia University Libraries Online Exhibitions.

FIG. 1/25. Steranko, J. (1973) *FROGS*. Comixscene #3.

FIG. 1/26. Colinet, P. & Charretie, E. (2015). *The Infinite Loop*. Glénat Comics.

FIG. 1/27. Aventuras AD. (1989). *La Aventura Original*. Captura de pantalla.

FIG. 1/28. Ubisoft Montreal. (2009). *Assassin's Creed II*. Captura de pantalla.

FIG. 1/29. Nintendo. (2003) *The Legend of Zelda: The Wind Waker*. EAD. Captura de pantalla.

FIG. 1/30. Platinum Games. (2008). *MadWorld*, Sega. Captura de pantalla.

FIG. 1/31. Loveshack Entertainment. (2014). *Framed*. Captura de pantalla.

FIG. 1/32. Sega Technical Institute. (1995). *Comix Zone*. Sega. Captura de pantalla.

FIG. 1/33. Ubisoft. (2003). *XIII*. Captura de pantalla.

FIG. 1/34. Ja Ja Ja, J. (2014). *Culto Charles*. Fulgencio Pimentel.

FIG. 1/35. García Sanchez, S. (2018). *Alice in Wonderland*. The New York Times Book Review. AD: Matt Dorfmann.

FIG. 1/36. Ware, C. (2012). *Building stories*. Nueva York: Pantheon Books.

FIG. 1/37. Moore, A. & Williams, J. H. (2003) *Promethea, vol. 2. La tierra del padre*. Barcelona: Planeta DeAgostini. Doble página.

FIG. 1/38. Mathieu, M.-A. (1993). *Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves. Le Processus*. Paris: Delcourt.

FIG. 1/39. Kirchner, P. (2015). *The Bus*. Ninth Comic.

FIG. 1/40. Bushmiller, E. (1938). *Nancy o Nancy and Sluggo*. United Feature Syndicate.

FIG. 1/41. Mazzucchelli, D. (2009). *Asterios Polyp*. Nueva York: Pantheon Books.

FIG. 1/42. Morrison, G. & Quitely, F. (2004). *We3*. ECC Ediciones.

FIG. 1/43. Gillen, K.; McKelvie, J.; Norton, M. & Wilson, M. (2013). *Young avengers*, Vol.2, nº4. Doble página.

## CAPÍTULO 2: ANÁLISIS

FIG. 2/1. Segar, E. C. (1932). *Popeye*. King Features Syndicate.

FIG. 2/2. Zetsubov. (2017). *Tomboys Need Love Too!* Zetsubov. Captura de pantalla.

FIG. 2/3. Mazzucchelli, D. (2009). *Asterios Polyp*. Nueva York: Pantheon Books.

FIG. 2/4. Schulz, C. (1967). *Peanuts*. United Feature Syndicate.

FIG. 2/5. Young, C. (1965). *Blondie*. King Features Syndicate.

FIG. 2/6. Kinney, J. (1970). *Sin or Salvation*. Jay Kinney.

FIG. 2/7. Mazzucchelli, D. (2009). *Asterios Polyp*. Nueva York: Pantheon Books.

FIG. 2/8. Mazzucchelli, D. (2009). *Asterios Polyp*. Nueva York: Pantheon Books. p. 12 & p. 189.

FIG. 2/9. Milton, C. (1952). *Steve Canyon*. Field Enterprises Inc.

FIG. 2/10. Moore, A. & Williams, J. H. (2003) *Promethea, vol. 1. El amor y la ley*. Barcelona: Planeta DeAgostini. Doble página.

FIG. 2/11. Green, J. (2006) *Perpetua Calendar*. Justin Green.

FIG. 2/12. Killofer, P. (1997). *Bande dessinée en tripoutre, Oupus 1*. L'Association.

FIG. 2/13. Schulz, C. (1968). *Peanuts*. United Feature Syndicate.

FIG. 2/14. Wolinski, G. (1999). *Elles ne pensent qu'à ça!*. Édition Albim Michel, Wolinski, La Cúpula, S. L.

FIG. 2/15. Tognola, M. (2011). *Tania tiene móvil*. Martín Tognola.

FIG. 2/16. Capp, A. (1969). *Li'l Abner*. News Syndicate.

FIG. 2/17. García Sanchez, S. (2000). *Cómic escrito*. Barcelona: Glénat Éditions.

FIG. 2/18. Krause, F. (2015). *Deep dark fears*. Fran Krause. Autoedición.

FIG. 2/19. Bushmiller, E. (1961). *Nancy*. United Feature Syndicate.

FIG. 2/20. Gould, C. (1932). *Dick Tracy*. The Chicago Tribune.

FIG. 2/21. Raymond, A. (1938). *Flash Gordon*. King Features Syndicate.

FIG. 2/22. Outcault, R. F. (1895). *Hogan's Alley*. R. F. Outcault.

FIG. 2/23. Bustos, L. (2009). *Los nuevos Robinsones del espacio*. El Manglar. Dibbuku.

FIG. 2/24. Álvarez Junco, M. (2019). *El espejo y el martillo*. Turpin Editores.

FIG. 2/25. Guillen, K.; McKelvie, J.; Norton, M. & Wilson, M. (2012). *Young Avengers*, Vol.2, nº2. Doble página.

FIG. 2/26. EA Mobile. (2008). *Tetris Mobile*. Electronics Arts. Captura de pantalla.

FIG. 2/27. Herriman, G. (1918). *Krazy Kat*. King Feature Syndicate.

FIG. 2/28. Ladendorf, F. (1900). *Les Espiègeries de Bébé: Comment le grand'papa fait-il passer par un voleur*. L'illustration européenne.

FIG. 2/29. Brunetti, I. (2007). *Schizo, 4*. Iván Brunetti.

FIG. 2/30. NetherRealm Studios. (2009). *Mortal Kombat 9*. Warner Bros. Interactive Entertainment. Captura de pantalla.

FIG. 2/31. Production I.G y Namco. (1996). *Tekken 3*. Sony Interactive Entertainment.

FIG. 2/32. Sousanis, N. (2015). *Unflattening*. Harvard University Press. Detalle de pág.

FIG. 2/33. Fraction, M.; Aja, D. & Hollingsworth, M. (2013). *Hawkeye, vol. 4, nº 11*. Nueva York: Marvel.

FIG. 2/34. Pyro Studios. (1998). *Commandos: Behind Enemy Lines*. Eidos Interactive.

FIG. 2/35. Kago, S. (2012). *Génesis ciudadana, Reproducción por mitosis y otras historias*. Barcelona: EDT.

FIG. 2/36. Goodwin, A. (1964). *Vampires Fly at Dusk!*. Creepy.

FIG. 2/37. Bendis, B. & Gaydos, M. (2016). *Marvel saga, Jessica Jones 2: Rebeca, por favor, vuelve a casa*. Panini cómics.

FIG. 2/38. Morrison, G. & Quitely, F. (2004). *We3*. Vértigo.

FIG. 2/39. Van Hamme, J. & Rosinski, G. (1984). *Thor Vol. 1: Child of the Stars*. Nº1, Cinebook.



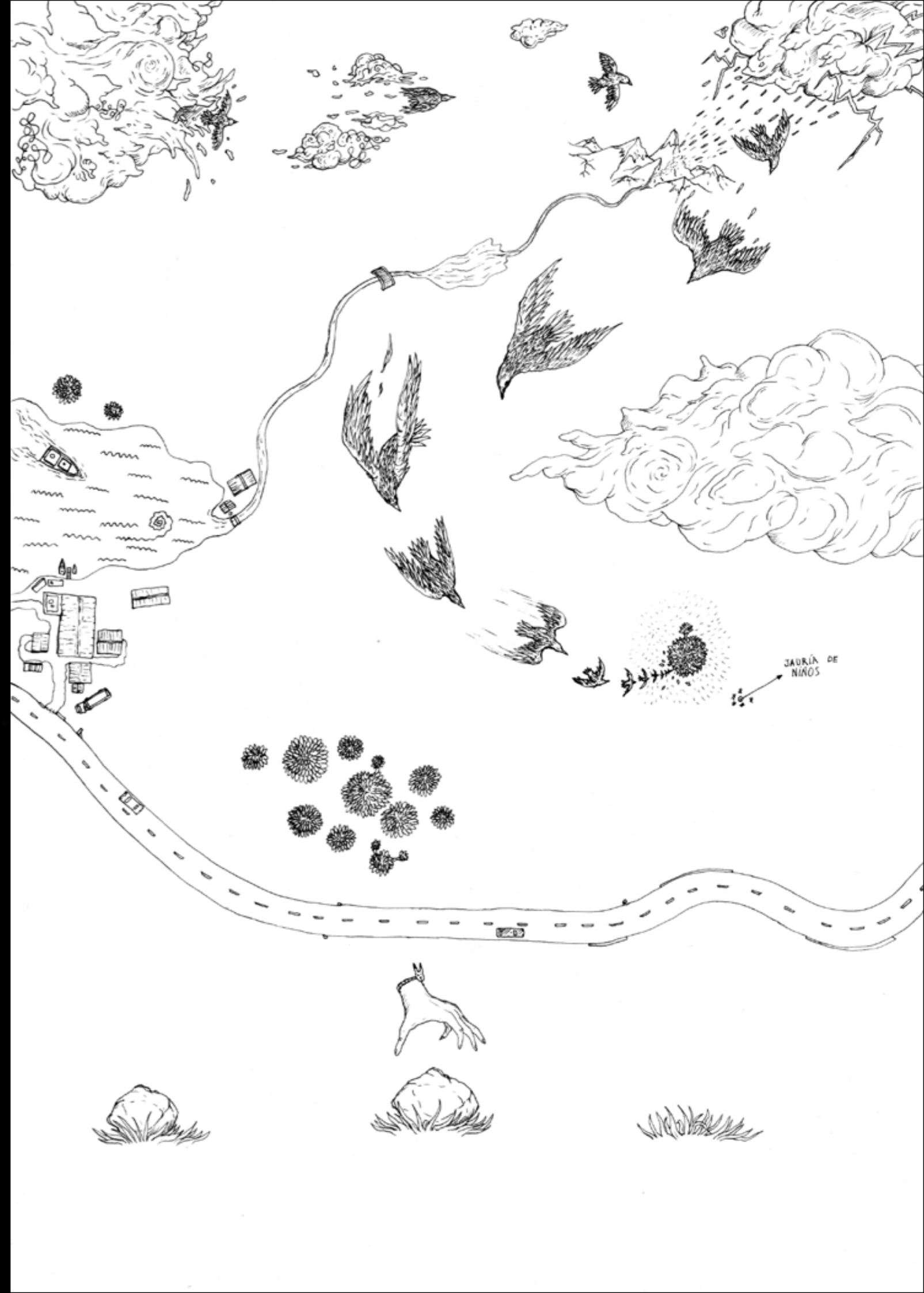
## ANEXO I: BLACK SHUCK

A continuación, el cómic de *Black Shuck* en su integridad.

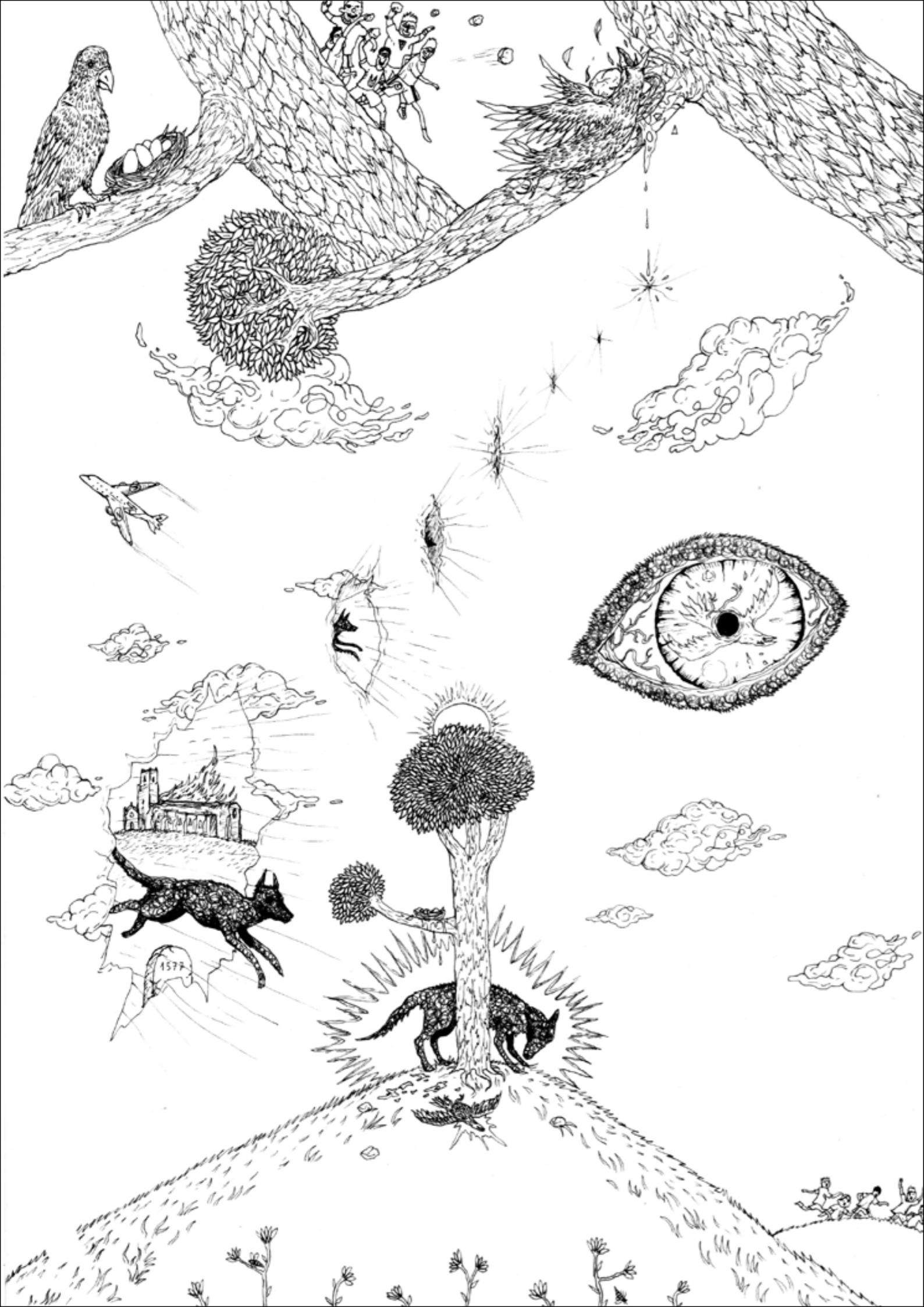


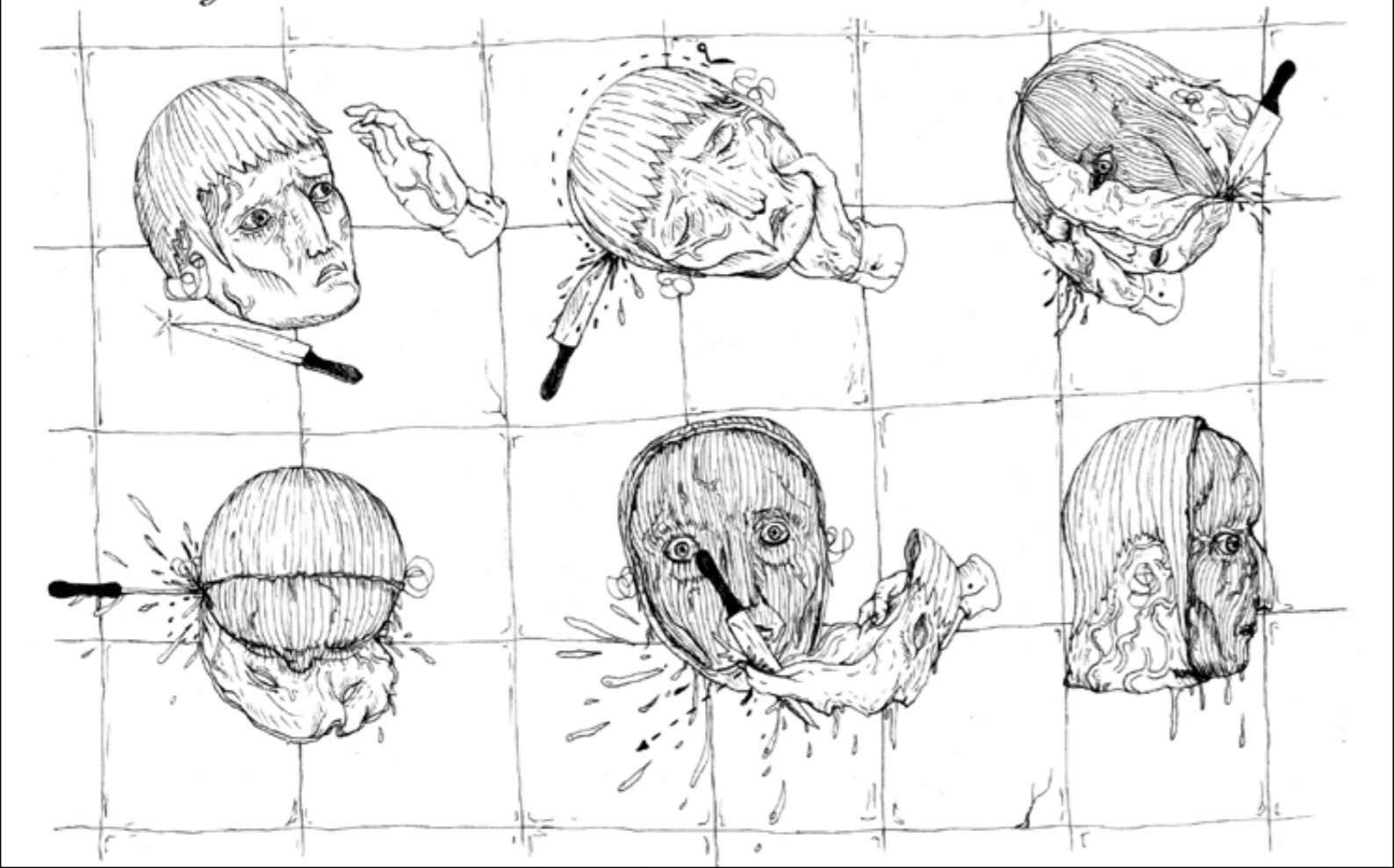
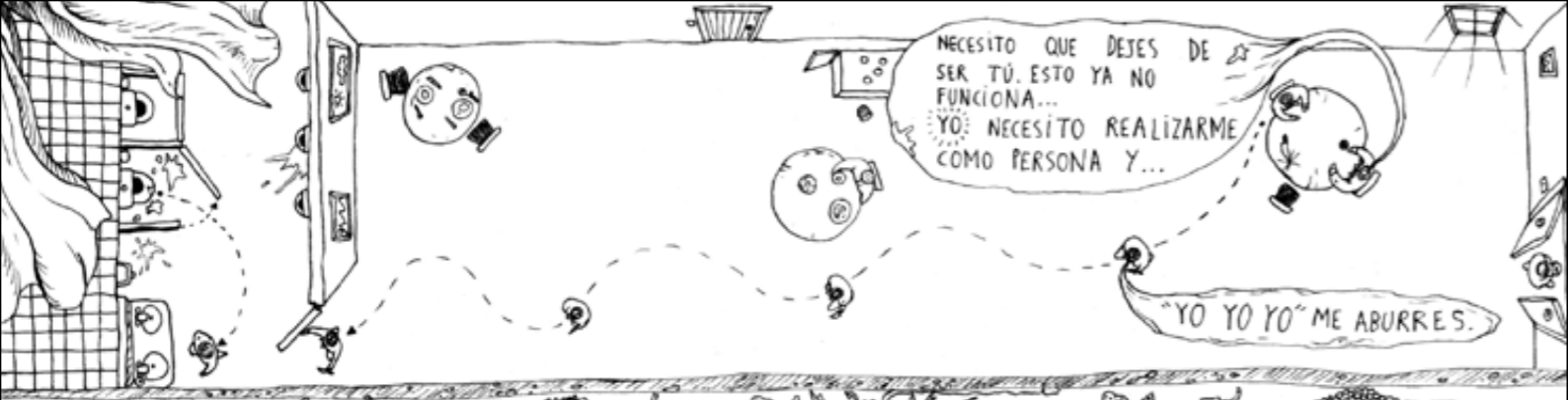
"HOY YA NO HAY UNA  
REALIDAD DETRÁS DE  
LA MÁSCARA, NO, AHORA  
SOLO EXISTE LA MÁSCARA  
Y, SI TE LA QUITAS,  
YA NO HAY NADA  
DEBAJO."

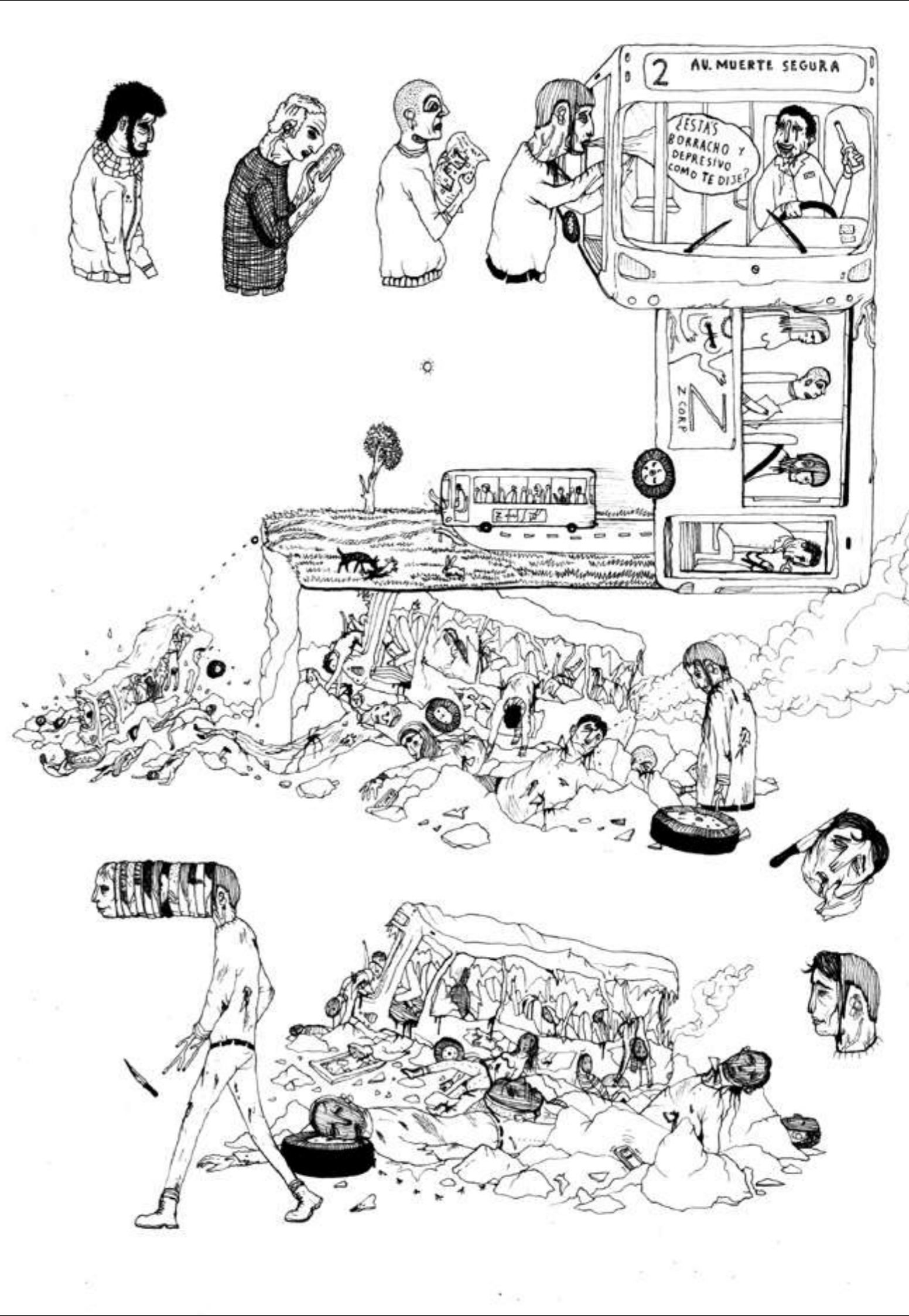
SLAVOJ ŽIŽEK











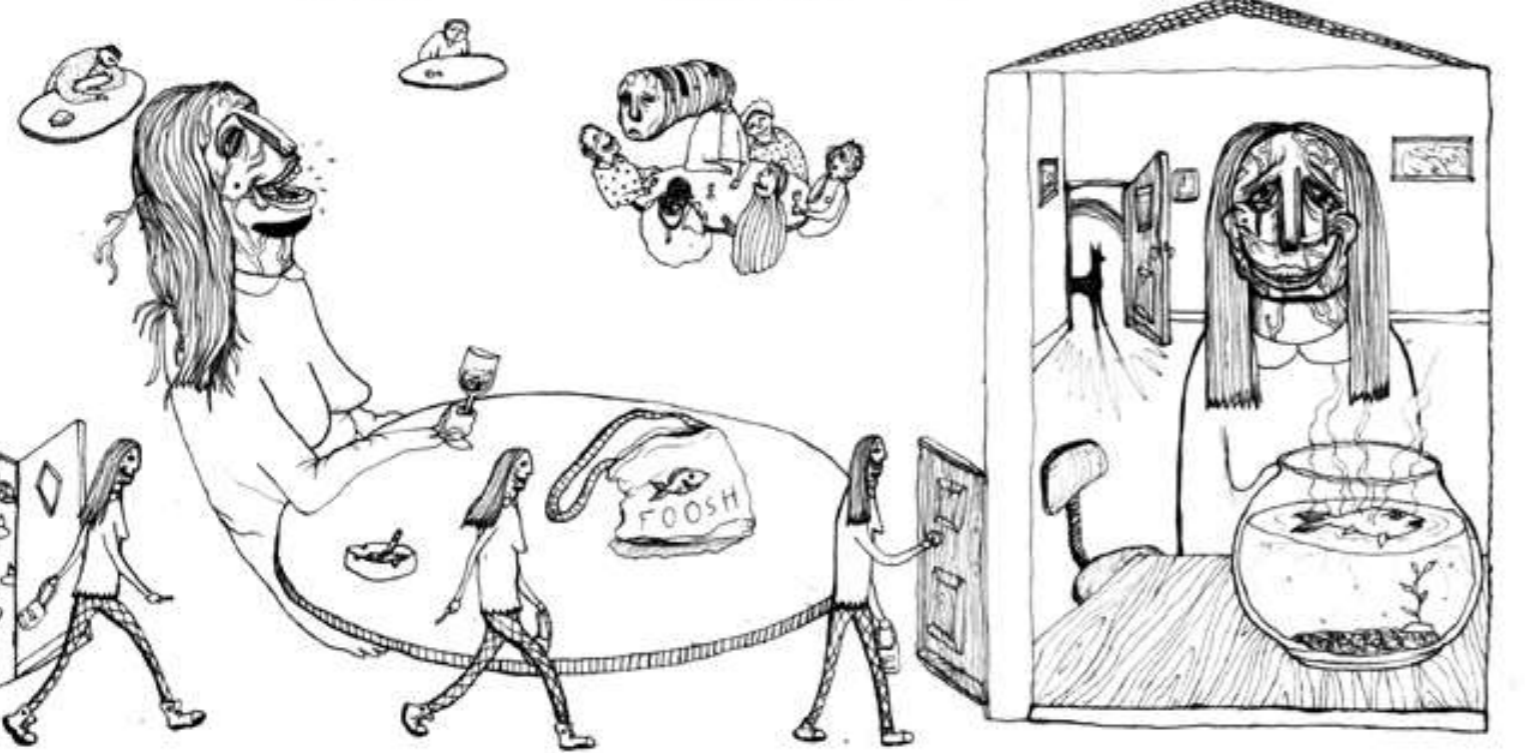
ENTONCES LE DIJE: ¿A QUÉ VIENE ESA CARA TAN LARGA? TONI, TRONCO, SOLO ERES UN PUTO CABALLO...

¿COMO PUEDES TENER TANTA PERSONALIDAD?

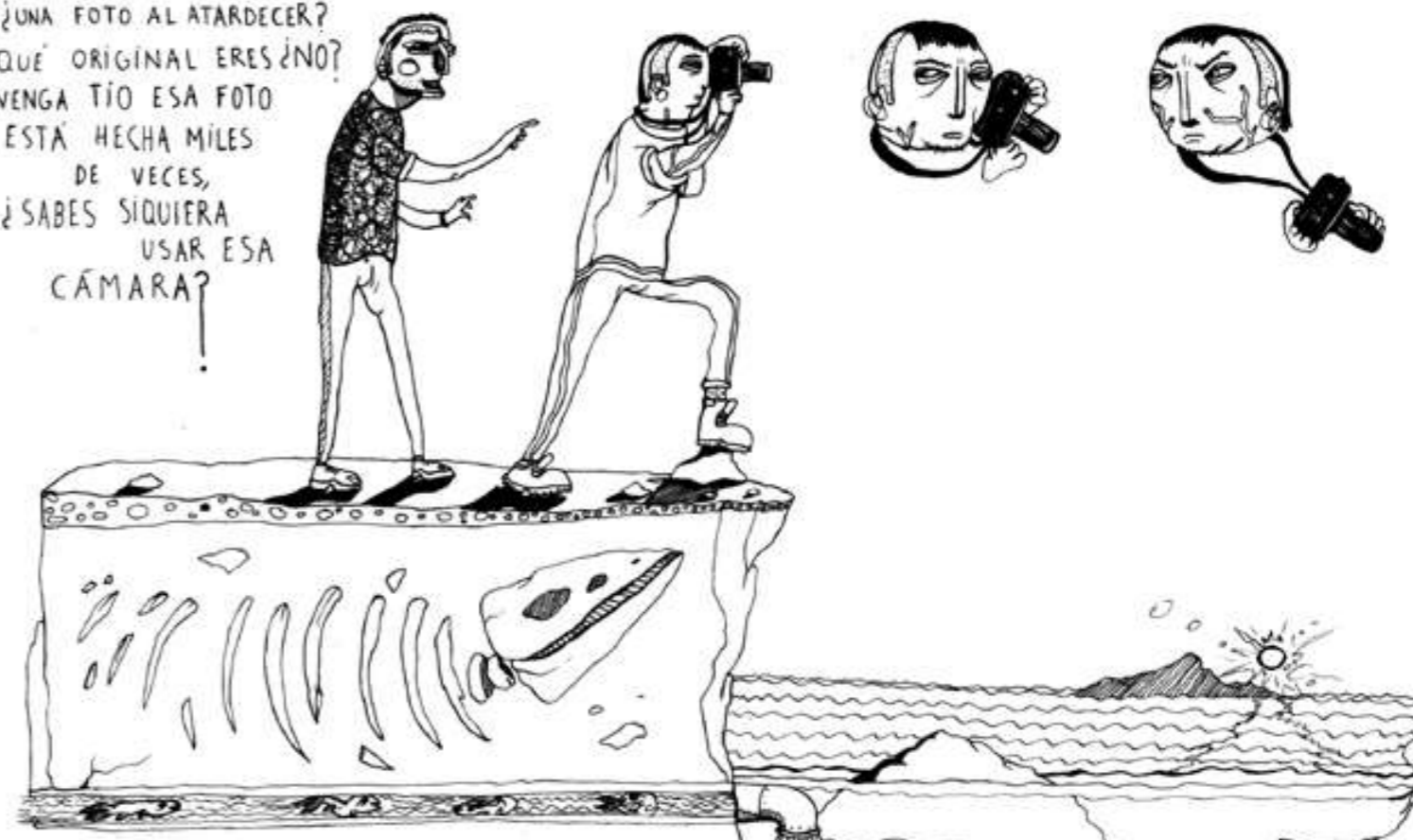


CONTACTOS  
CAMELLO  
YO  
(VACIO)  
(VACIO)

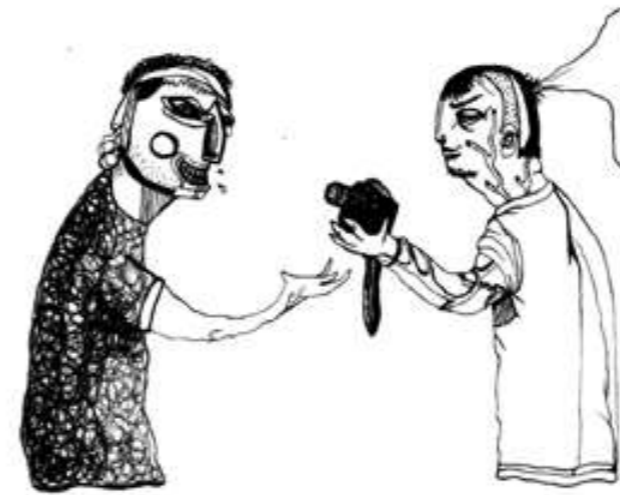
AMIGOS (3)



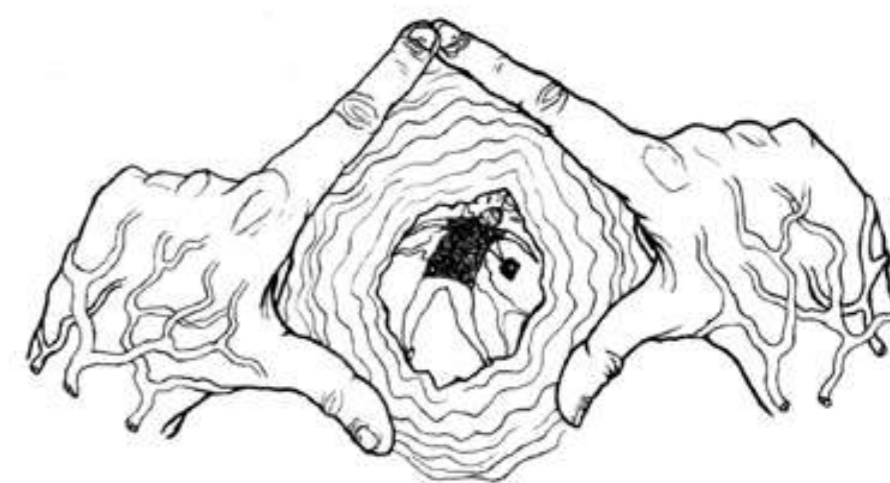
¿UNA FOTO AL ATARDECER?  
QUÉ ORIGINAL ERES ¿NO?  
VENGA TÍO ESA FOTO  
ESTÁ HECHA MILES  
DE VECES,  
¿SABES SIQUIERA  
USAR ESA  
CÁMARA?



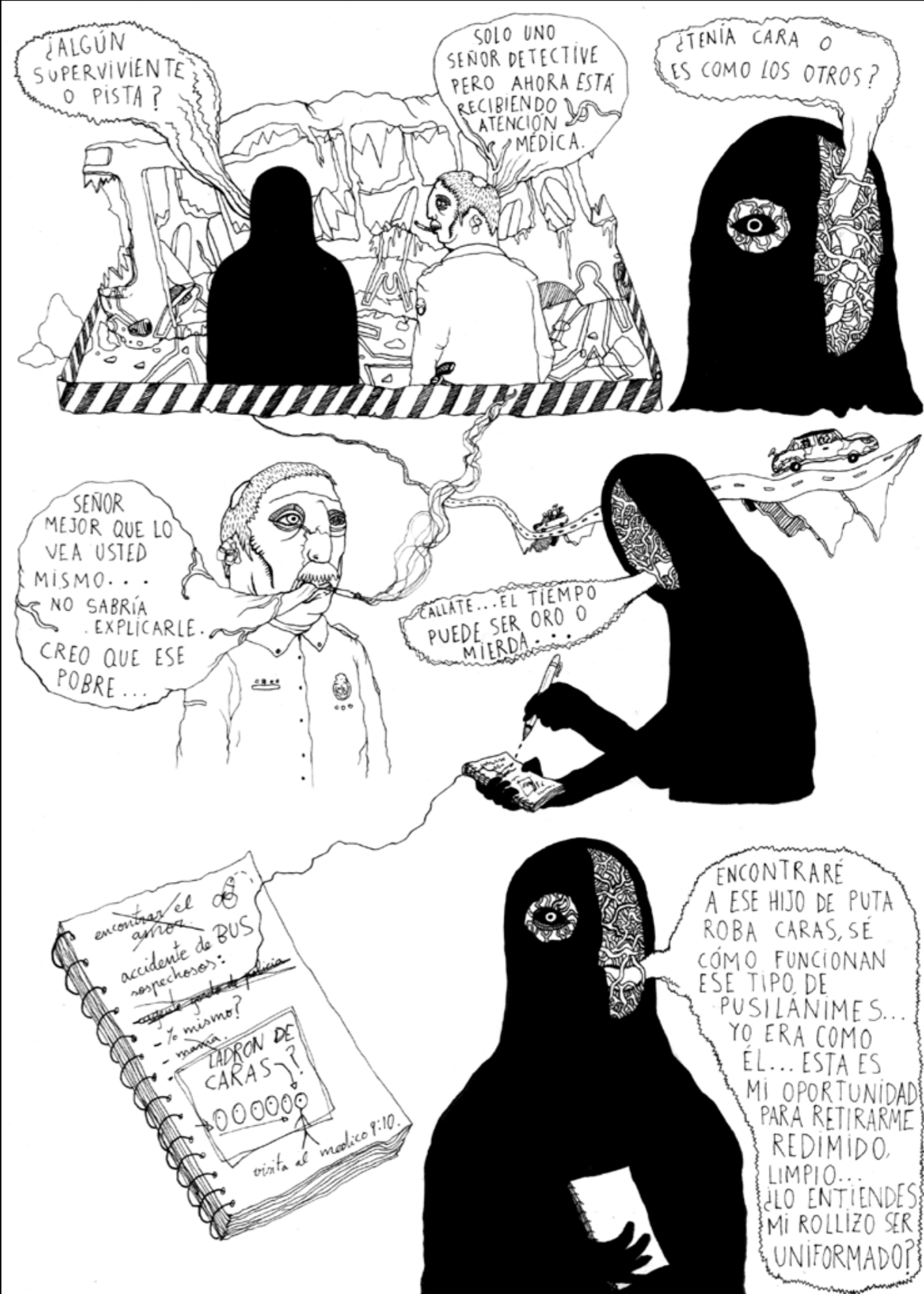
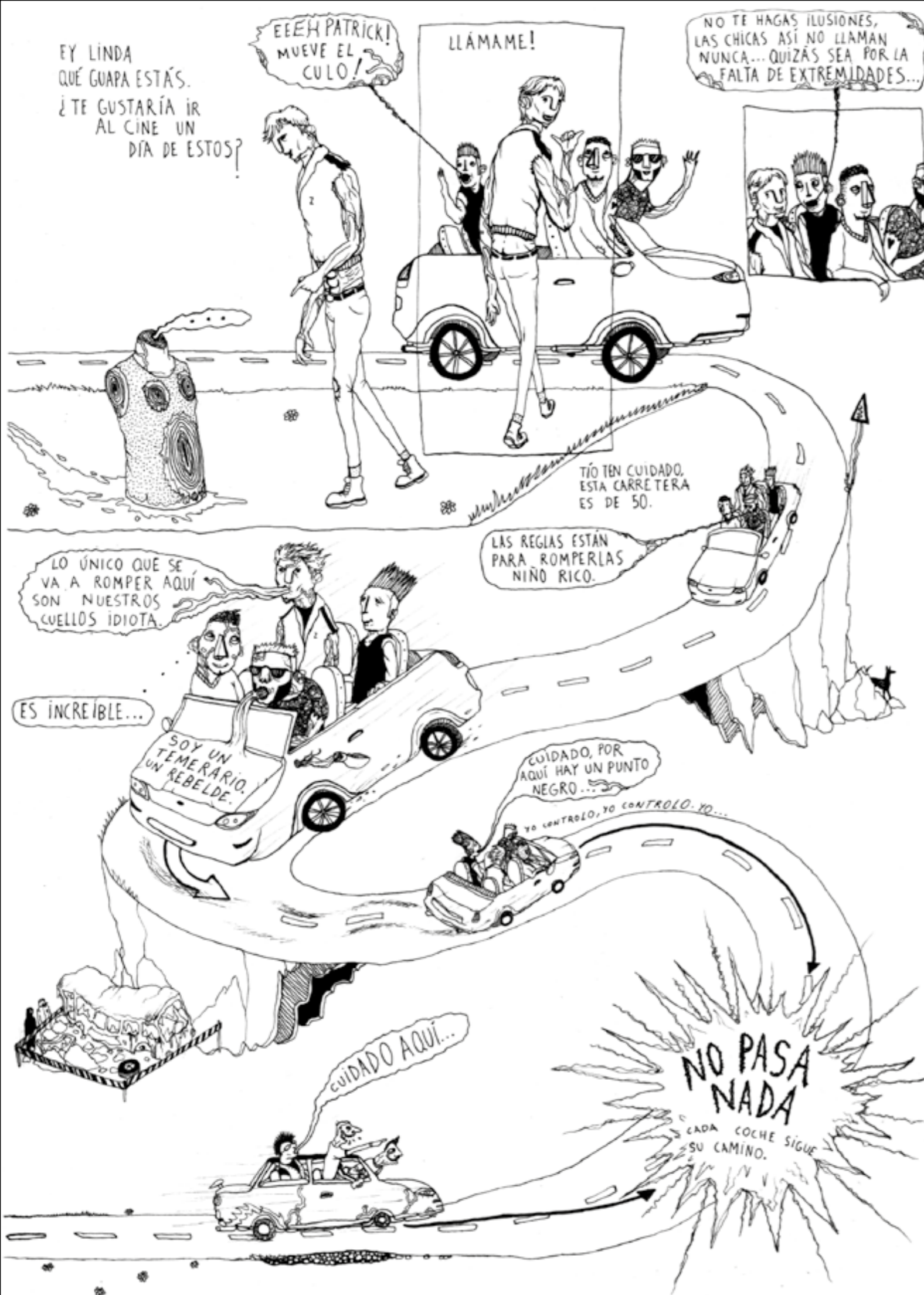
TOMA, PRUEBA  
TÚ A HACER  
UNA FOTO  
ORIGINAL.



PERO  
QUE HACES  
TIIIOOO!

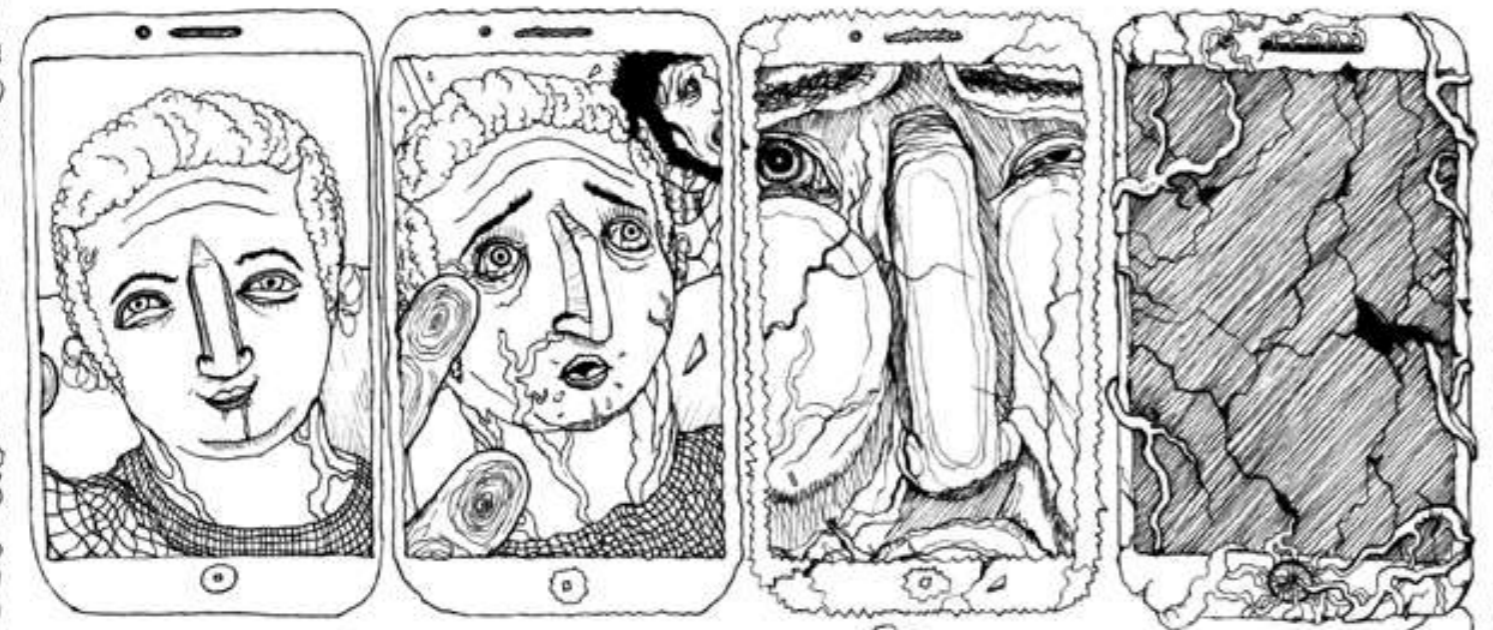








¡Ola donde stas?  
En el bus. te  
envio un selfie.  
Ok!



¿OTRA VEZ TENGO QUE DECIRLO? FUE EL  
LADRON DE CARAS EL CAUSANTE DEL ACCIDENTE,  
NO PARECIO NI VERME. LE DIJO COSAS EXTRAÑAS AL  
CONDUCTOR Y... ¿ME ESTAS ESCUCHANDO? OK,  
BUENO... EL CASO ES QUE ES... ESTOY AQUÍ PARA  
FINGIR QUE TODO VA BIEN... QUE NO  
VOLVERE A INTENTAR SUICIDARME. UNA COSA  
CLARA CERDO... TENGO UN PUNTO MOVIL  
EN LA CARA, SI LO QUITO MUERO Y...

COMO PSICOLOGO EXPERIMENTADO  
PUEDO DECIRTE QUE HE OIDO MUCHA  
GENTE DECIR: "SI PIERDO MI MOVIL  
ME MUERO", "SIN EL MOVIL NO EXISTO".  
MIRA, REALMENTE ERES...

REALMENTE UNA  
MIERDA, ELLOS SIGUEN  
TENIENDO CARA, ELLOS  
NO SE QUEDAN CIEGOS  
SI SE ACABA LA  
BATERIA, ELLOS...

REALMENTE  
ERES UN SER  
MAS AVANZADO  
TIENES QUE  
ADAPTARTE

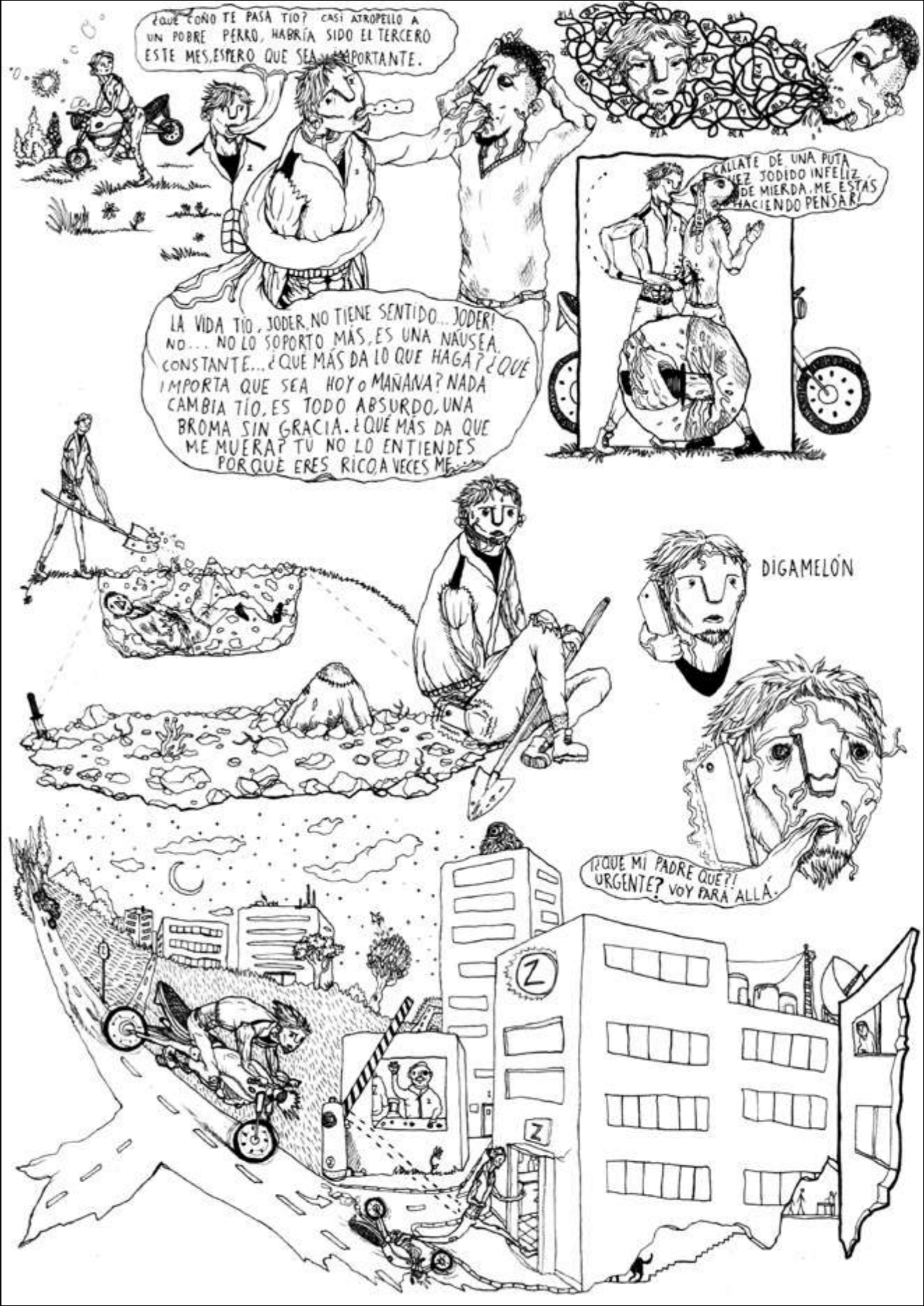
LA MAYORIA DE LA GENTE  
VE COMO TU, POR YEN LA PANTALLA  
ES EL NUEVO Y GRAN OJO DEL  
HUMANO MODERNO. ES EL  
TRANSHUMANO. ES EL  
EL FUTURO... EL OJO

¿SABES?

TENGO UNA PUTA ALARMA  
ACTIVADA A LAS 7:45 Y NO  
PUEDO QUITARLA, ME ESTALLA  
LA PUTA CABEZA CON LA VIBRACION,  
Y ESA PUTA CANCION POLIFONICA  
DE MIERDA... MI NOVIA ME HA  
DEJADO... NO LA CULPO...

TIENES MUCHAS RAZONES PARA VIVIR RICHÍ, ¿PUEDO  
LLAMARTE ASI? AÚN TIENES MUCHO QUE "VER"  
AL MENOS LA CÁMARA DEL MÓVIL ES BUENA, ¿NO?  
¿TIENE LINTERNA? ¿TE SIGUEN LLAMANDO?

DE NOCHE SOY CASI CIEGO GILIPOLLAS. UNOS  
CABRONES ME LLAMAN CON NÚMERO DESCONOCIDO A  
DESHORAS. MIRA PINGÜINO CABRON, DEJEME IRME, POR AHORA  
NO TENGO PENSADO ARRANCARME "MI NUEVO Y FANTÁSTICO  
GRAN OJO TRANSHUMANO" CON UN Tenedor Y LANZARME  
CIEGO DESDE UN OCTAVO... NO... AÚN NO QUIERO ENCONTRAR A ESE  
CABRON COLECCIONISTA DE CARAS Y SACARLE  
LOS OJOS CON UN GARFIO.. QUIERO VENGANZA.







ESTÁ ARRIBA, ES URGENTE, COGE EL ASCENSOR, GUAPO.



SI ESTO NO FUNCIONA, MI QUERIDO PATRICK, NOS VEREMOS 'ALLÍ'. EL TIEMPO PASA MUY LENTO, MUCHO MÁS QUE EN LOS SUEÑOS MÁS PROFUNDOS. TENDRÁS TIEMPO PARA PENSAR EN LO ABSURDO DE TODO. ADIOS.

NOOOO



LA MUERTE TAMPOCO TIENE SENTIDO PATRICK... TENGO EL INTERIOR LLENO DE LOMBRICES, NO SE COMO LES HA DADO TIEMPO. HA SIDO DIFÍCIL ESCAPAR DE ALLÍ, YA LO ENTENDERÁS. ESTOY AQUÍ POR LA MISMA RAZÓN QUE POR LA QUE ME MATASTE... NECESITO UN SENTIDO... AUNQUE NO LO CREAS, ESTO NO ES PERSONAL. ME LA SUDAS TU PADRE ES EL TIO MAS PODEROSO DEL MUNDO. LA VIDA CON PODER, TIENE SENTIDO.

¡PERO QUE ME CAGO EN LA PUTA... TE ACABO DE ENTERRAR... ESTABAS MUERTO... ES... ES IMPOSIBLE... TIO, TRANQUILLO LILLO, TE MATE PORQUE PRACTICAMENTE ME LO PEDISTE. ¡TE HICE UN FAVOR!

¡JO...



EMMM ¿HOLA? ¿SECRETARIA? QUIERO QUE SE MANIPULE A LA GENTE, QUIERO QUE SEAN MARIONETAS ENGAÑADAS, PINOCHOS, ROTAS QUIEROSUS NARICES, CONTROL DE TODO. ¿ENTENDIDO?

ESTÁ MUY RARO SEÑOR BEISMAN, TODO ES YA LO HACEMOS SEÑOR... NO SE PUEDE SER MÁS RICO Y GUAPO QUE USTED. ¿ALGO MÁS?

NO... ESO ERÁ TODO... BUENO QUIZÁS... ¿UNA PIZZA? CUATRO QUESOS. O NO, CINCO. ¡SEIS QUESOS!

¿EH! TÚ, TRABAJAS AQUÍ ¿VERDAD? DE LOS EMPLEADOS MEJOR, PAGADOS DE POR AQUÍ SIESTAS EN ESTA PLANTA...

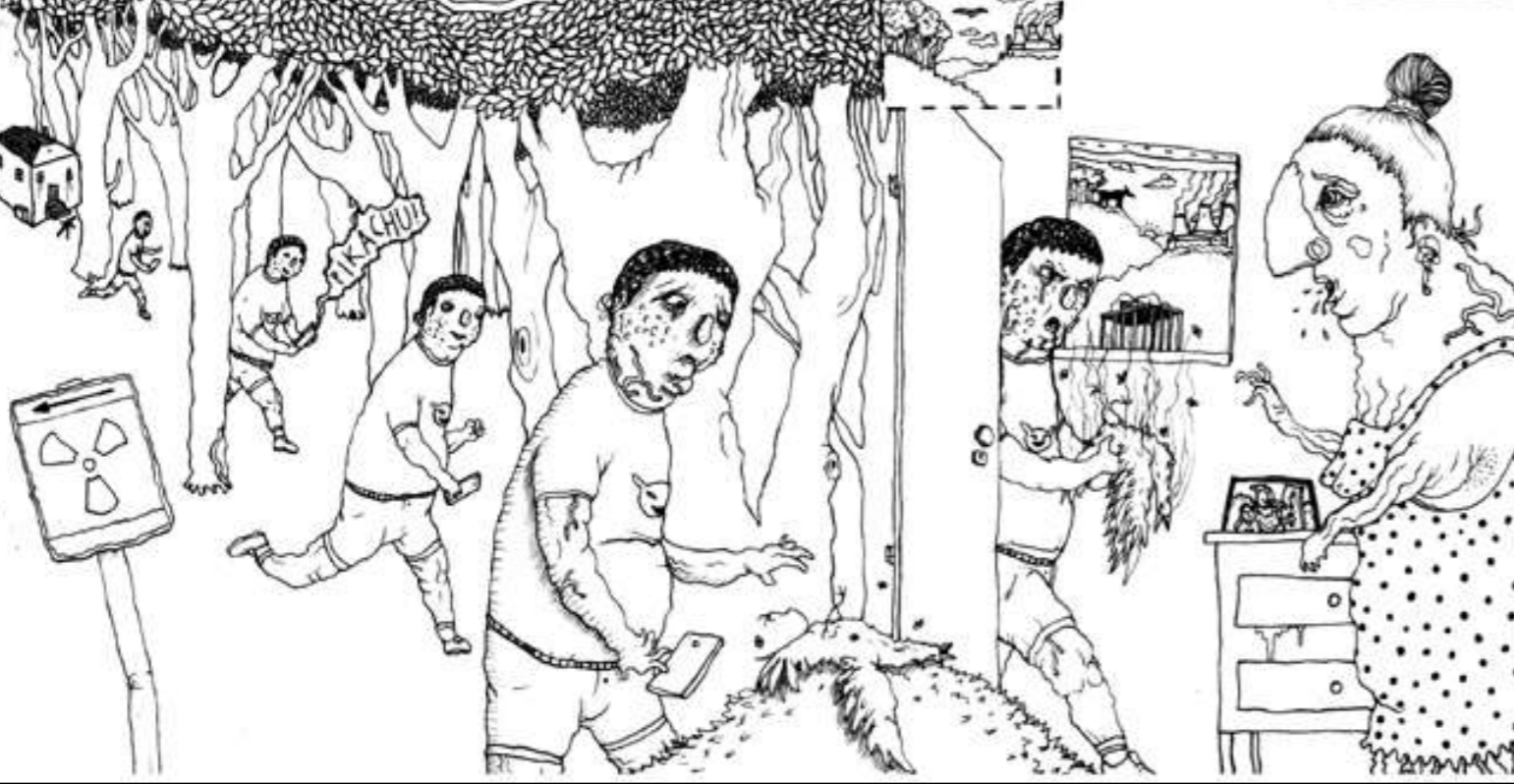
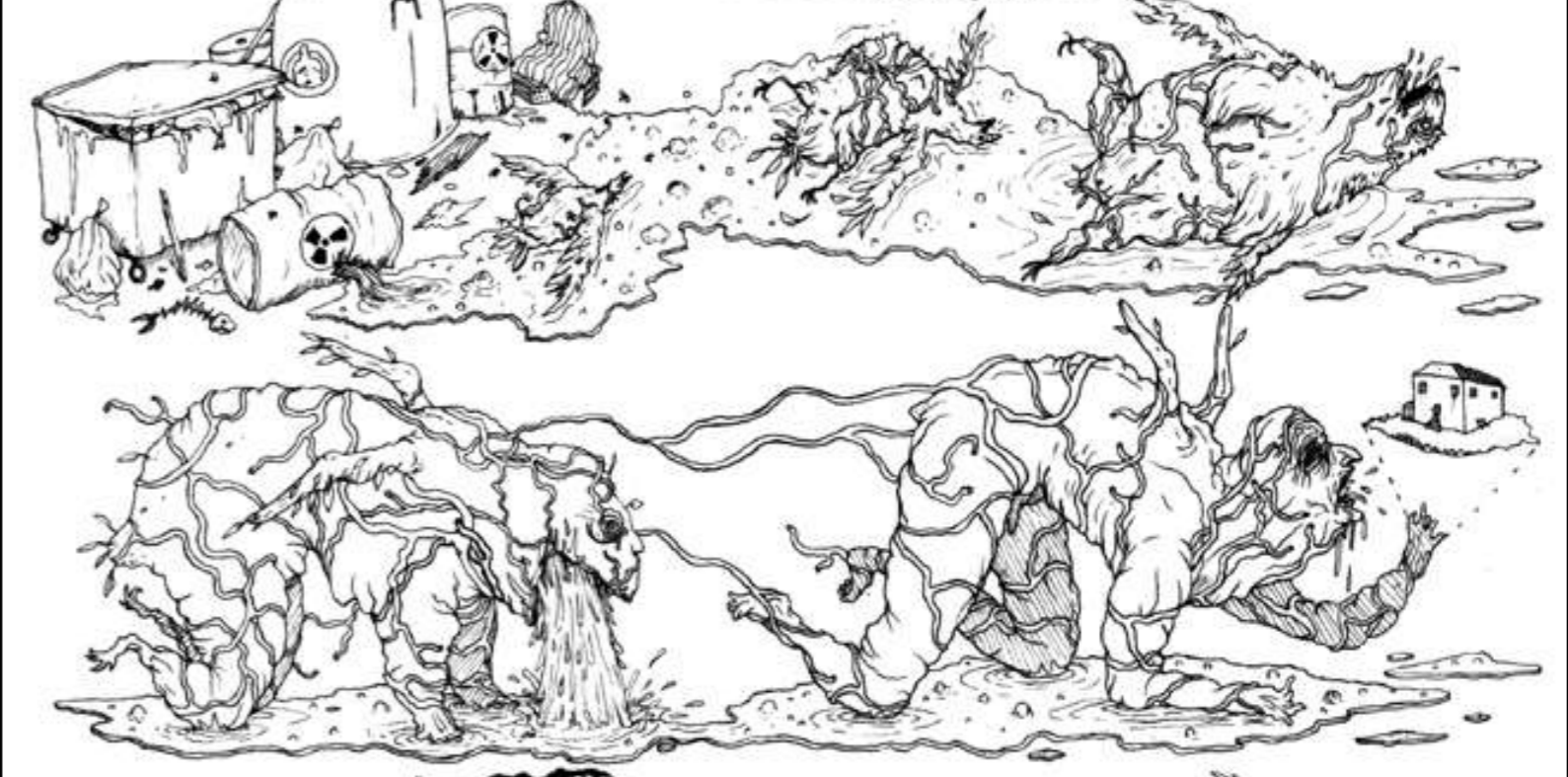
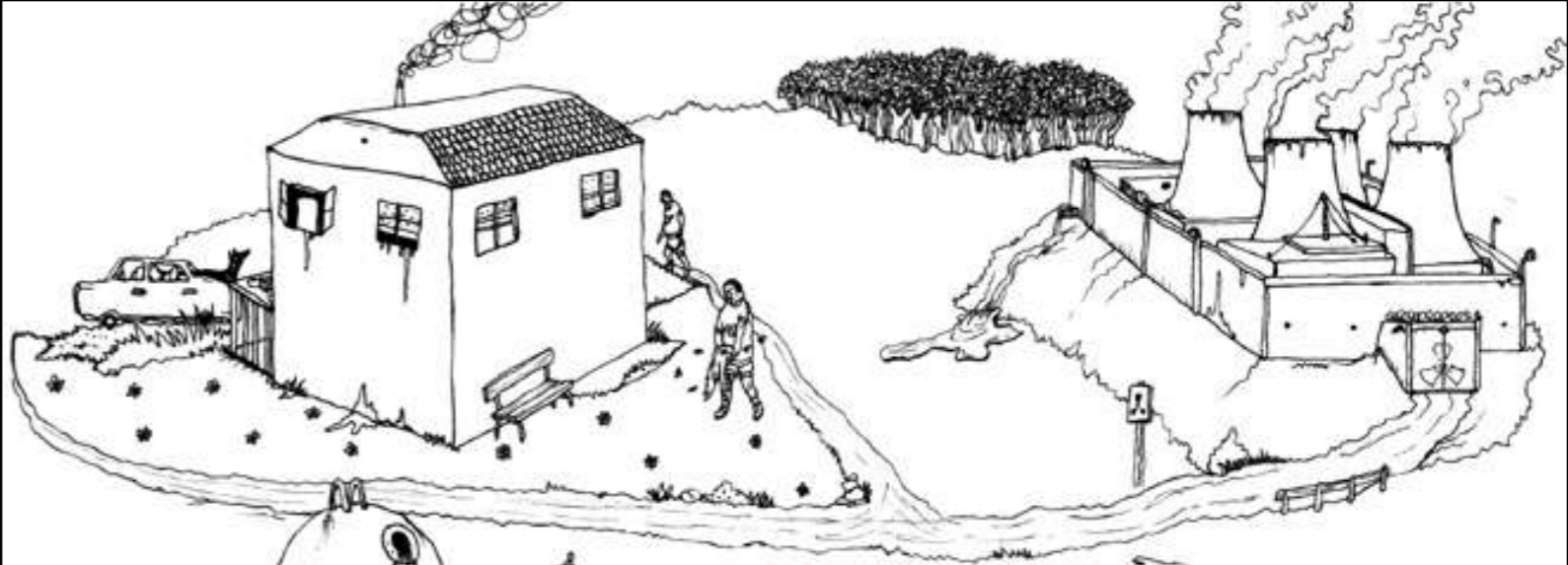
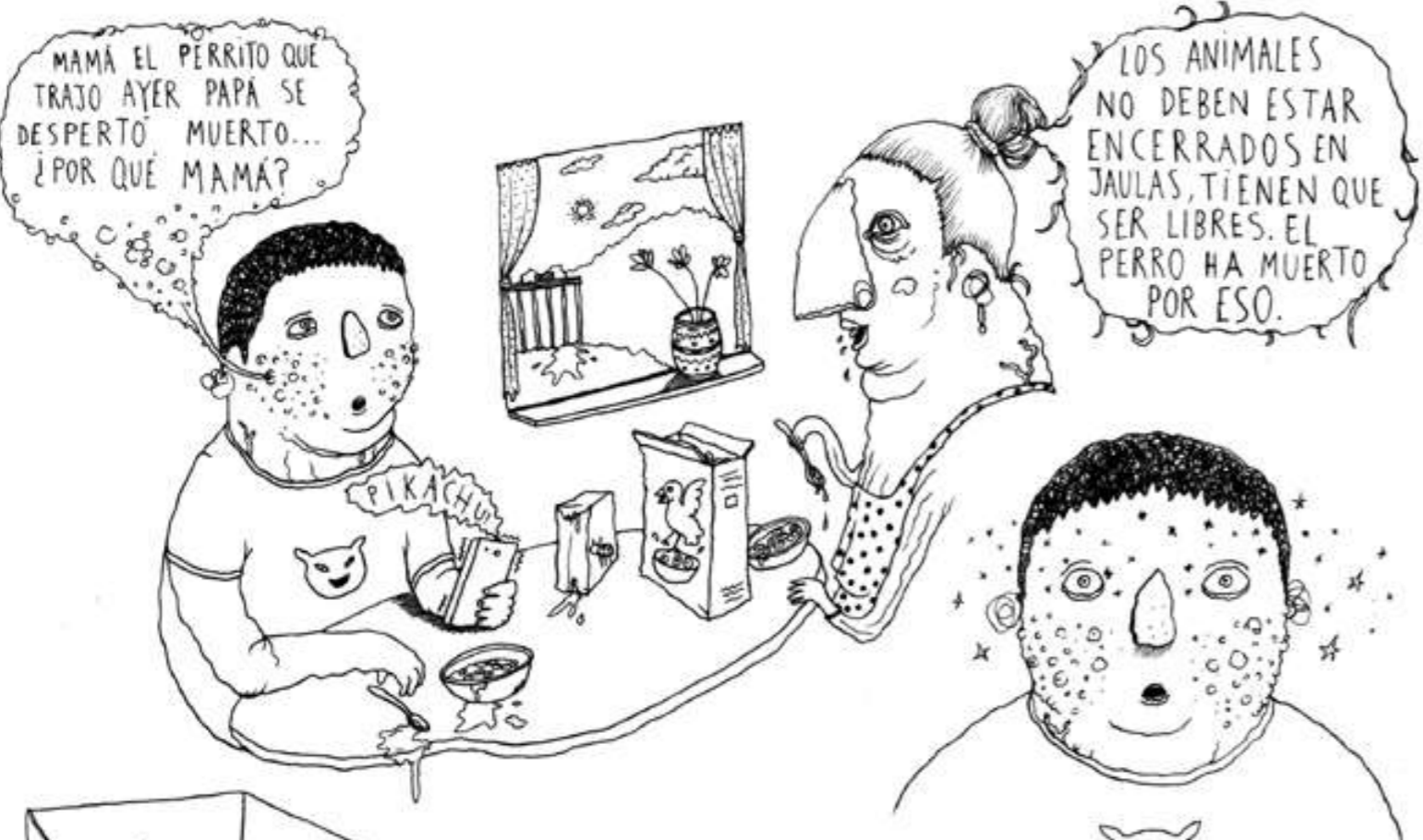
DEJA LO QUE ESTÉS HACIENDO Y BÚSCAME EL SENTIDO DE LA VIDA SI VUELVES SIN ÉL, ESTÁS DESPEDIDO.

PERO... ESTA BIEN SEÑOR.



MAMÁ EL PERRITO QUE TRAJÓ AYER PAPA SE DESPERTÓ MUERTO... ¿POR QUÉ MAMÁ?

LOS ANIMALES NO DEBEN ESTAR ENCERRADOS EN JAULAS, TIENEN QUE SER LIBRES. EL PERRO HA MUERTO POR ESO.



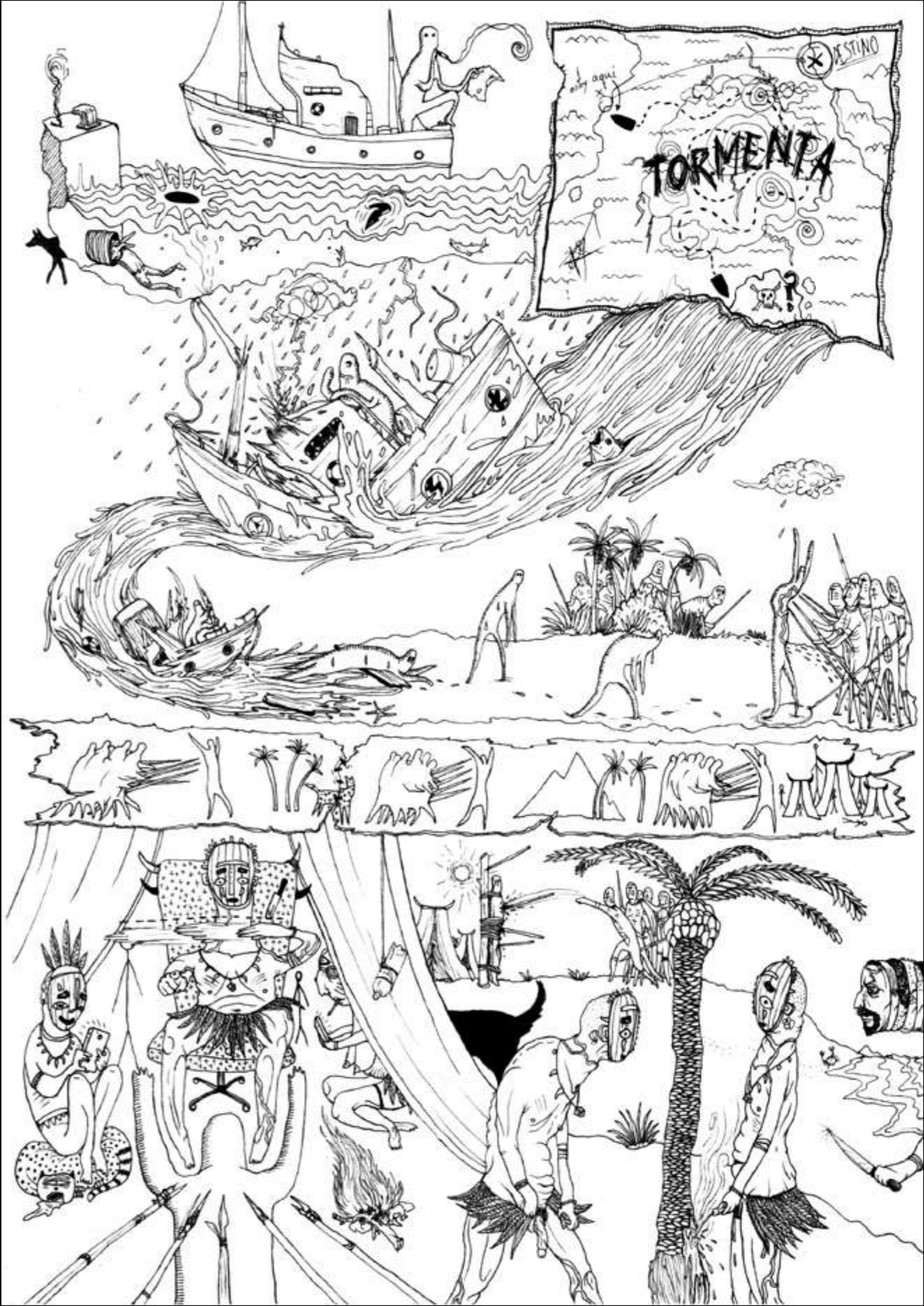
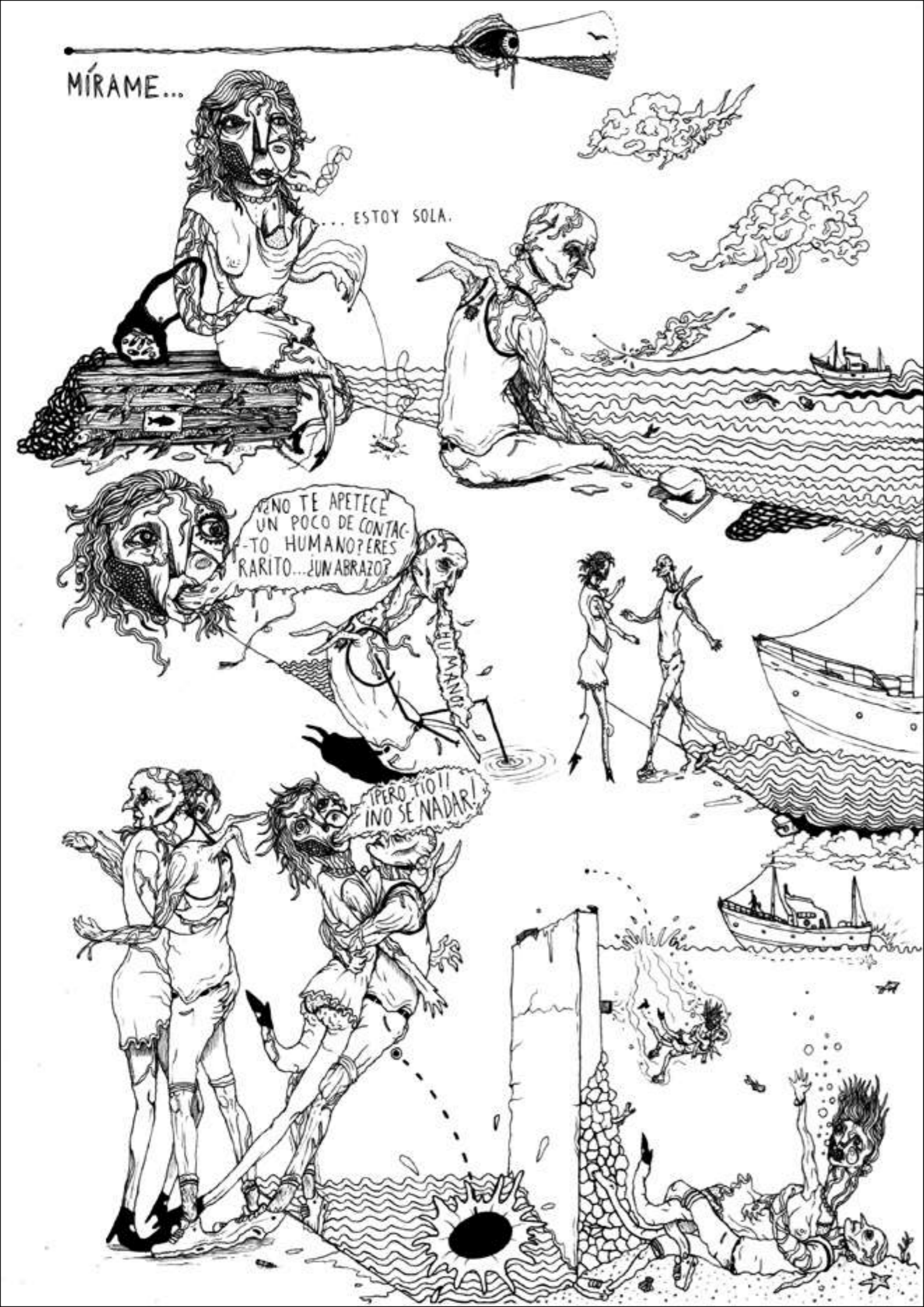
MÍRAME...

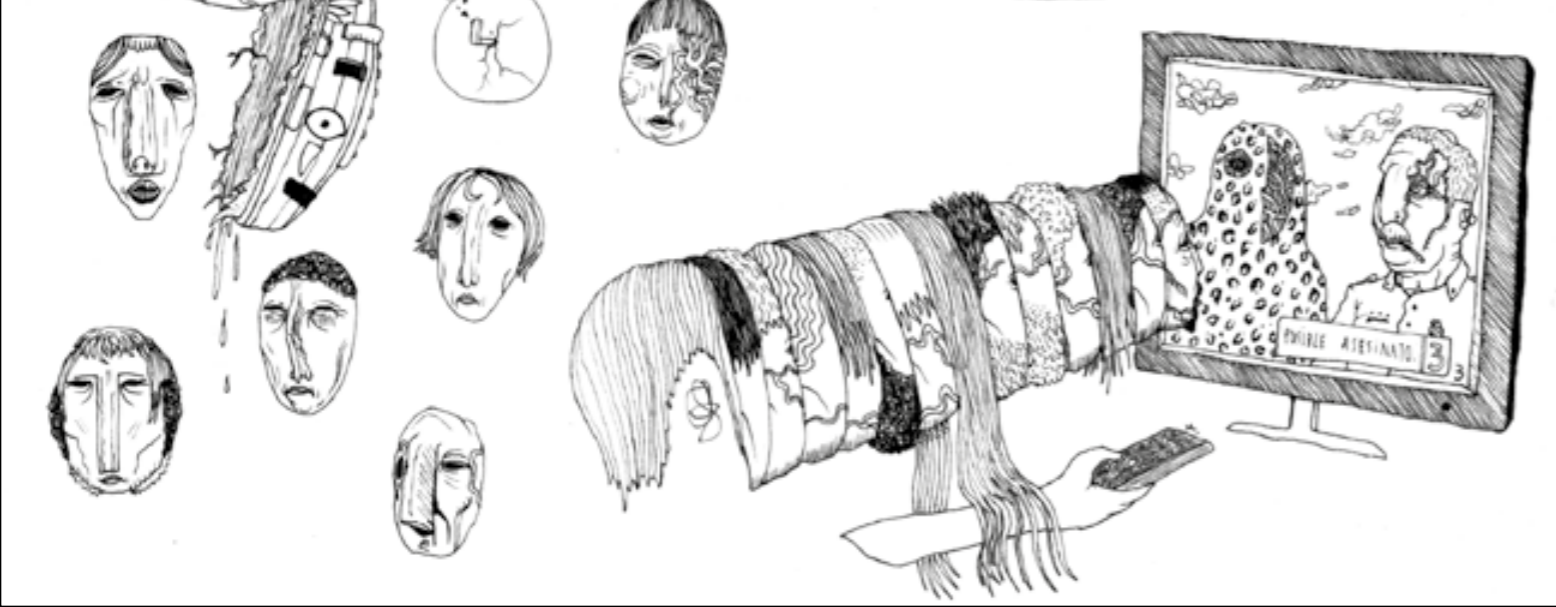
... ESTOY SOLA.

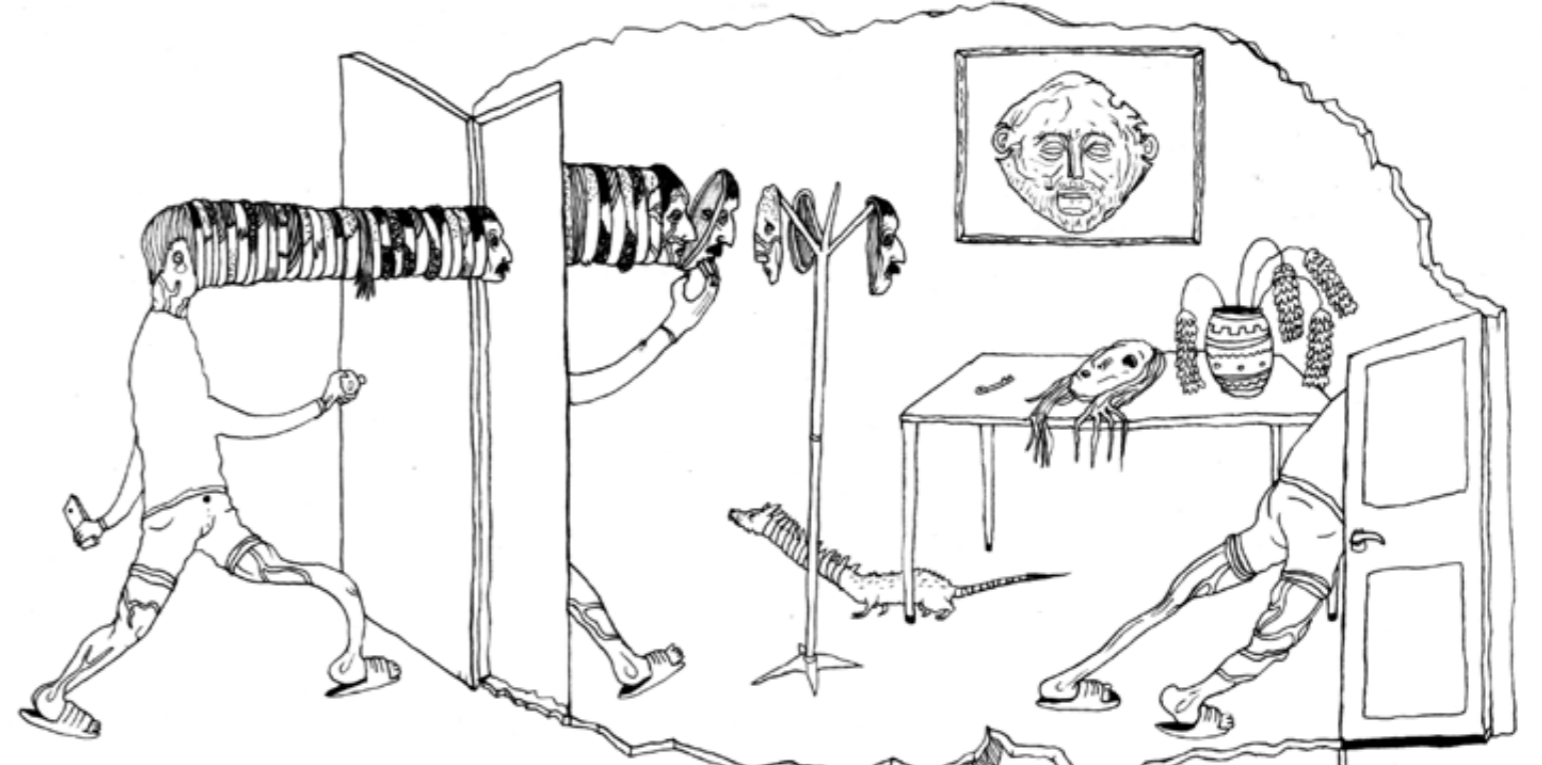
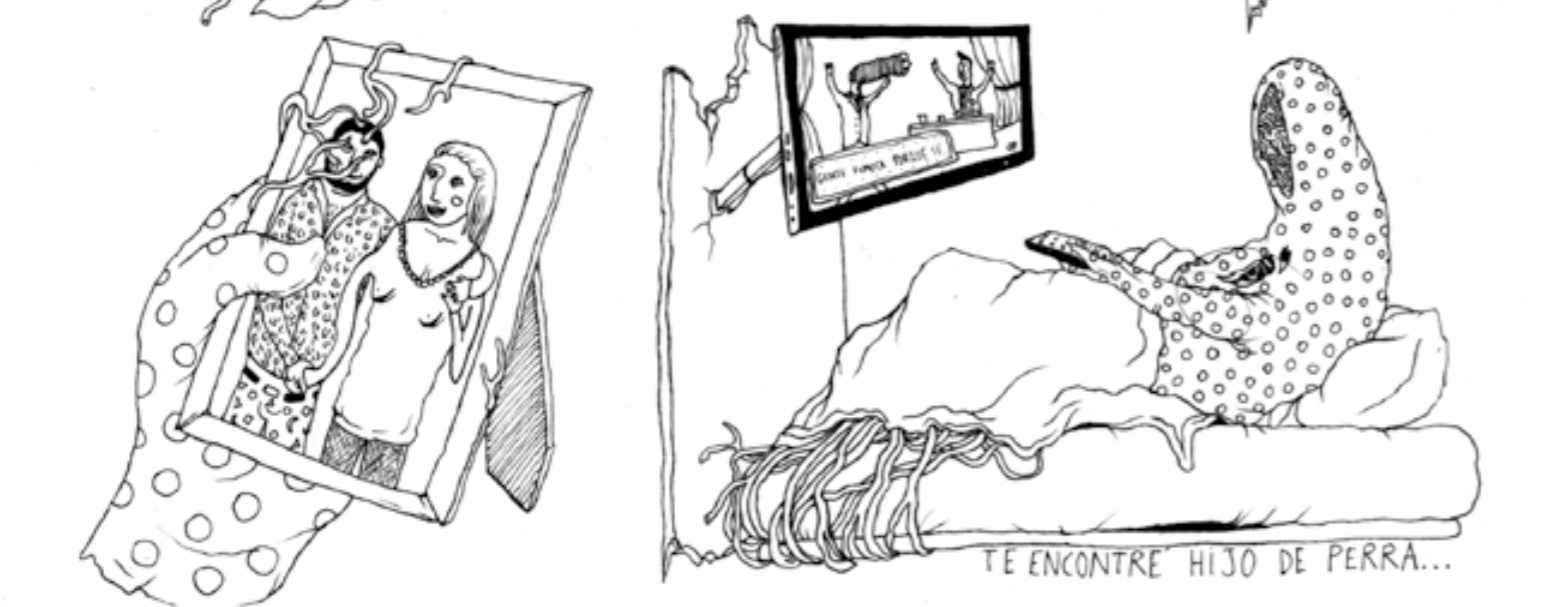
¿NO TE APETECE UN POCO DE CONTACTO HUMANO? PARES RARITO... ¿UN ABRAZO?

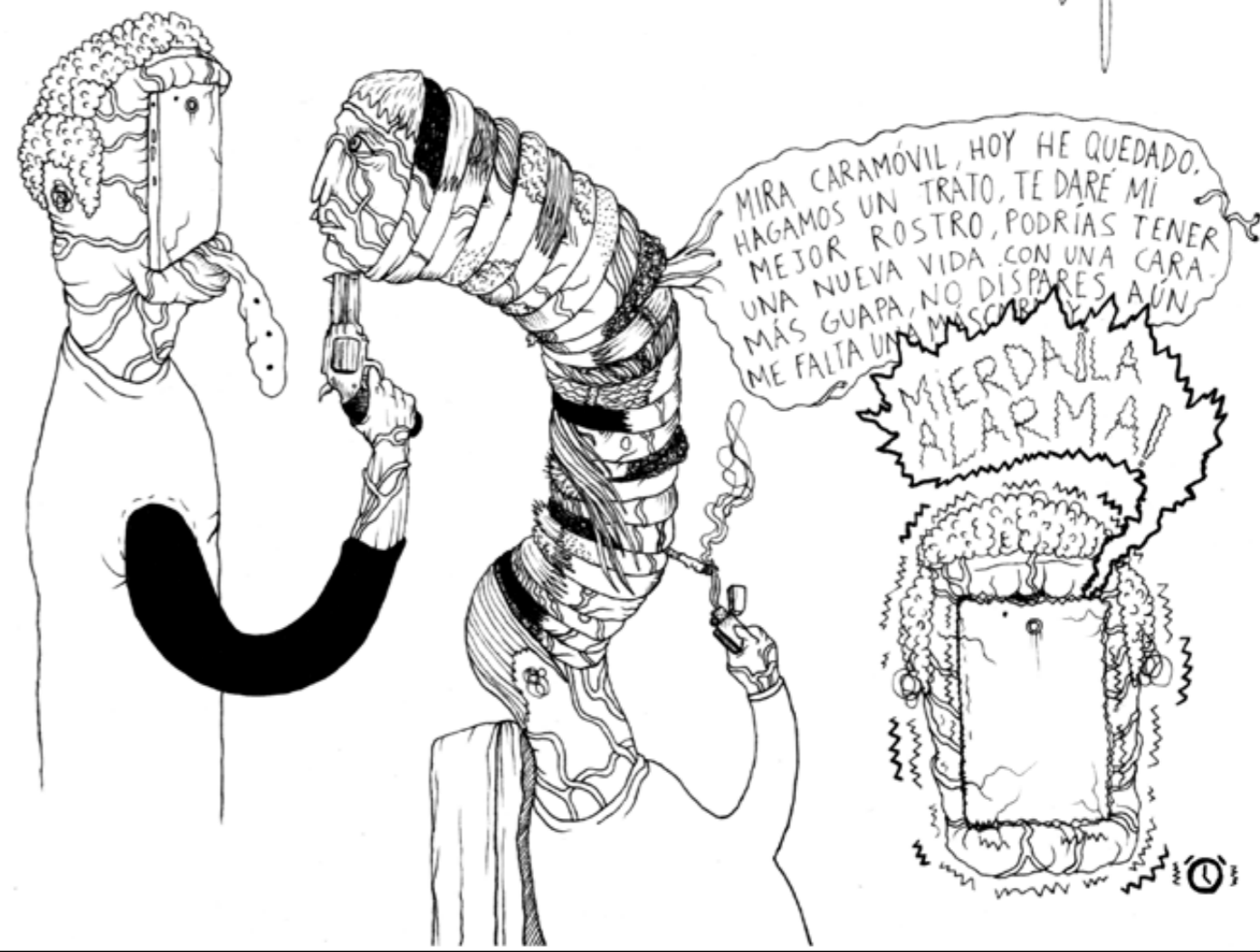
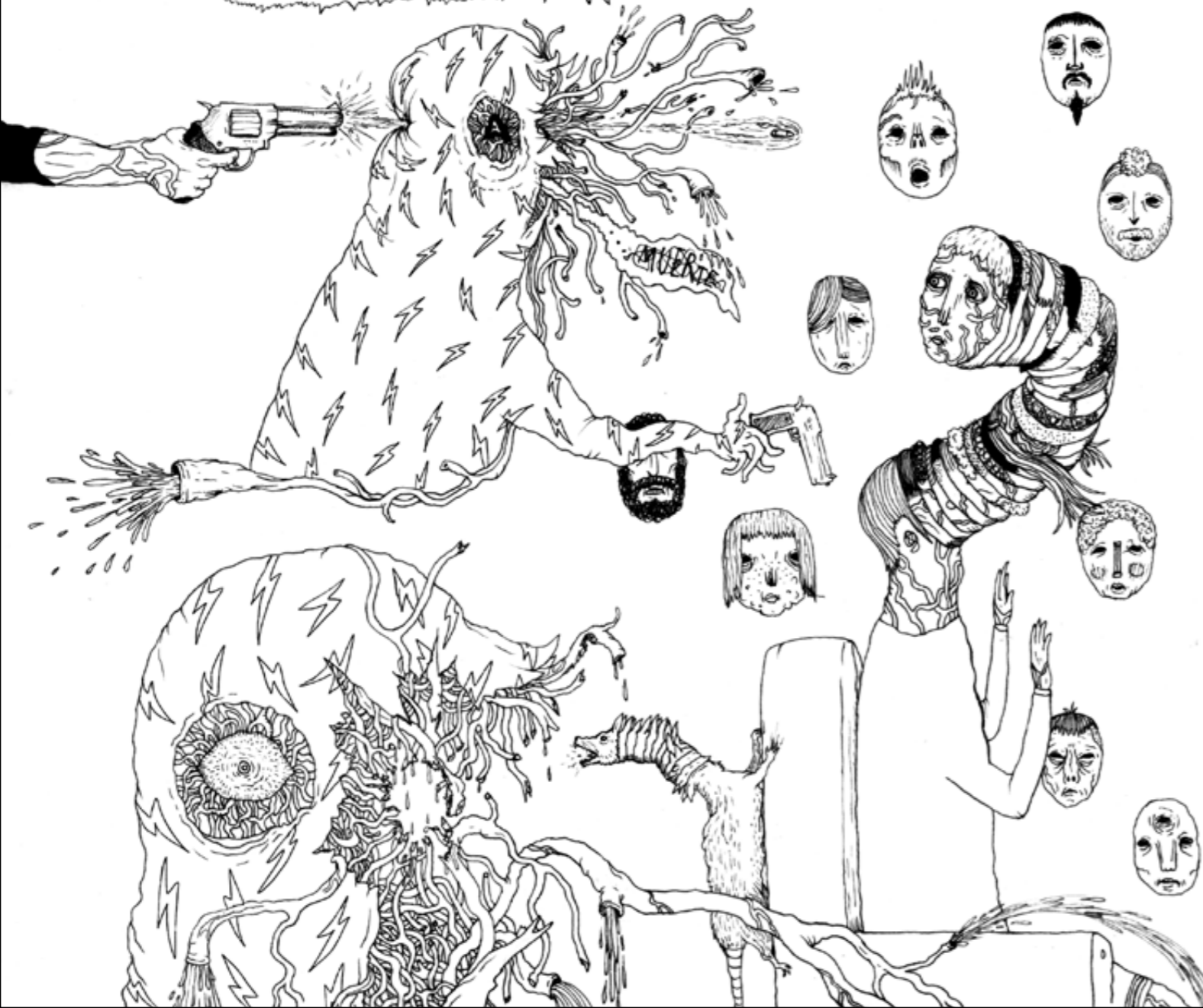
¡PERO TÚ!! ¡NO SE NADAR!

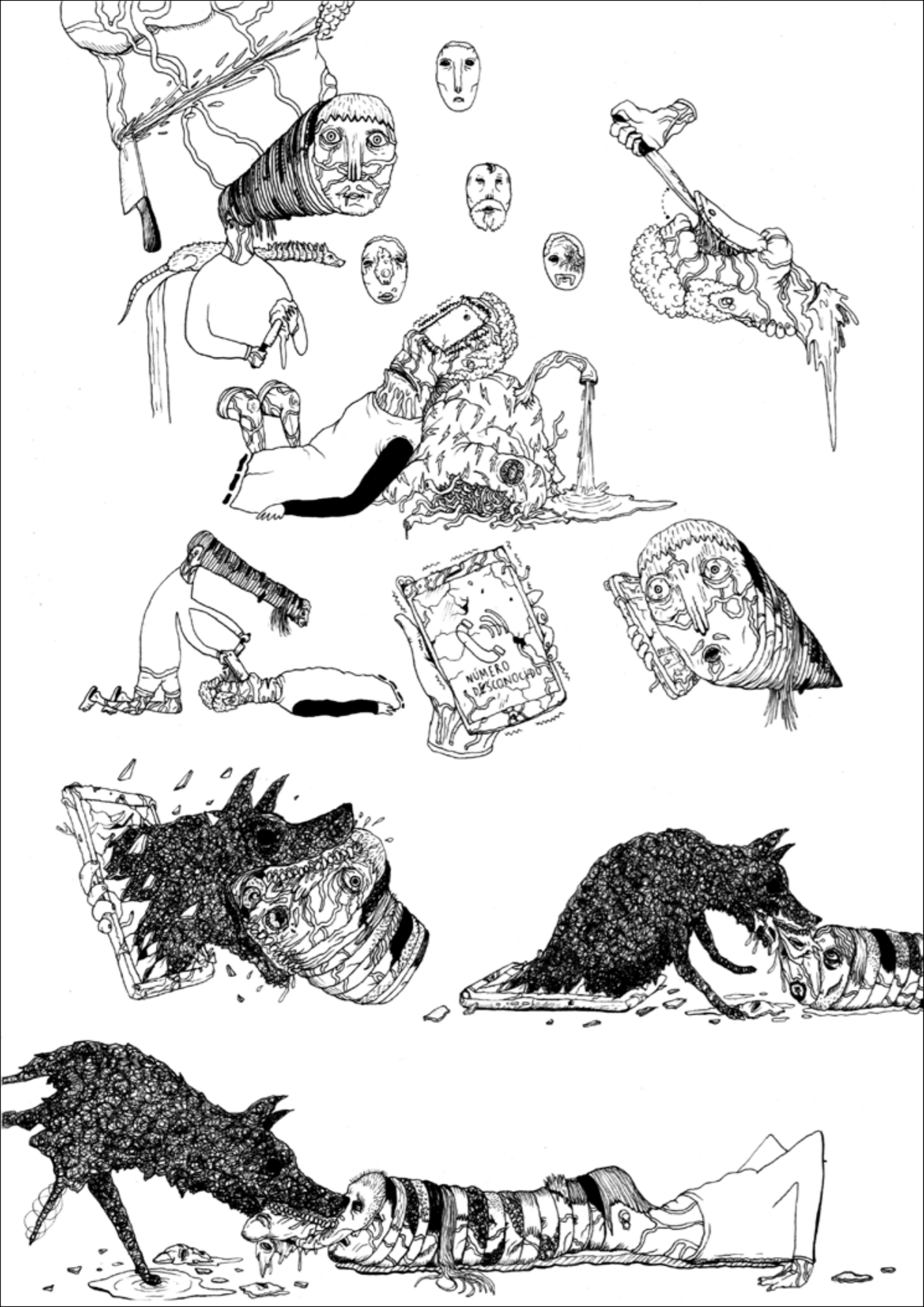
HUMANOS

















NO NO NO  
NADA DE GRACIAS.  
EL PRECIO POR  
CONSULTA ES DE  
DOS AÑOS. "TUS"  
AÑOS. NECESITO  
MANTENERME  
MUERTO. NO  
QUIERO REMORIR.  
MI SECRETARIA  
LLEVARÁ EL TRÁMITE.



HOLA.  
DOS AÑOS.

OK. DÉJAME  
ARRANCARTE  
UNAS VENAS.



OYE, EMM...  
¿TE GUSTARÍA  
QUEDAR Y...  
YA SABES,  
CENAR, DAR  
UN PASEO O  
LO QUE SEA...?

PUES...

EN PARTE SÍ...



ES AGRADABLE  
SALIR CONTIGO.  
ES LA PRIMERA  
VEZ QUE SALGO  
ESTANDO MUERTA.

PERDONA, ¿PUEDES  
PONERTE EN  
ESTE LADO?  
ES MI LADO  
BUENO.

DÉJAME DECIRTE  
ALGO: TE HE  
VISTO POR DENTRO  
Y POR FUERA Y...  
Y TIENES LOS  
ÓRGANOS MÁS  
BONITOS QUE  
HE VISTO.



¿TE HA GUSTADO?  
PUES...  
A MEDIAS.



SIEMPRE JUNTOS SIEMPRE

YA ME QUEDA POCO...  
LO SE  
TE QUIERO

SCIOPEPDA DOMORPHA



ES UN CONAZO PASAR POR ESTO, OTRA VEZ

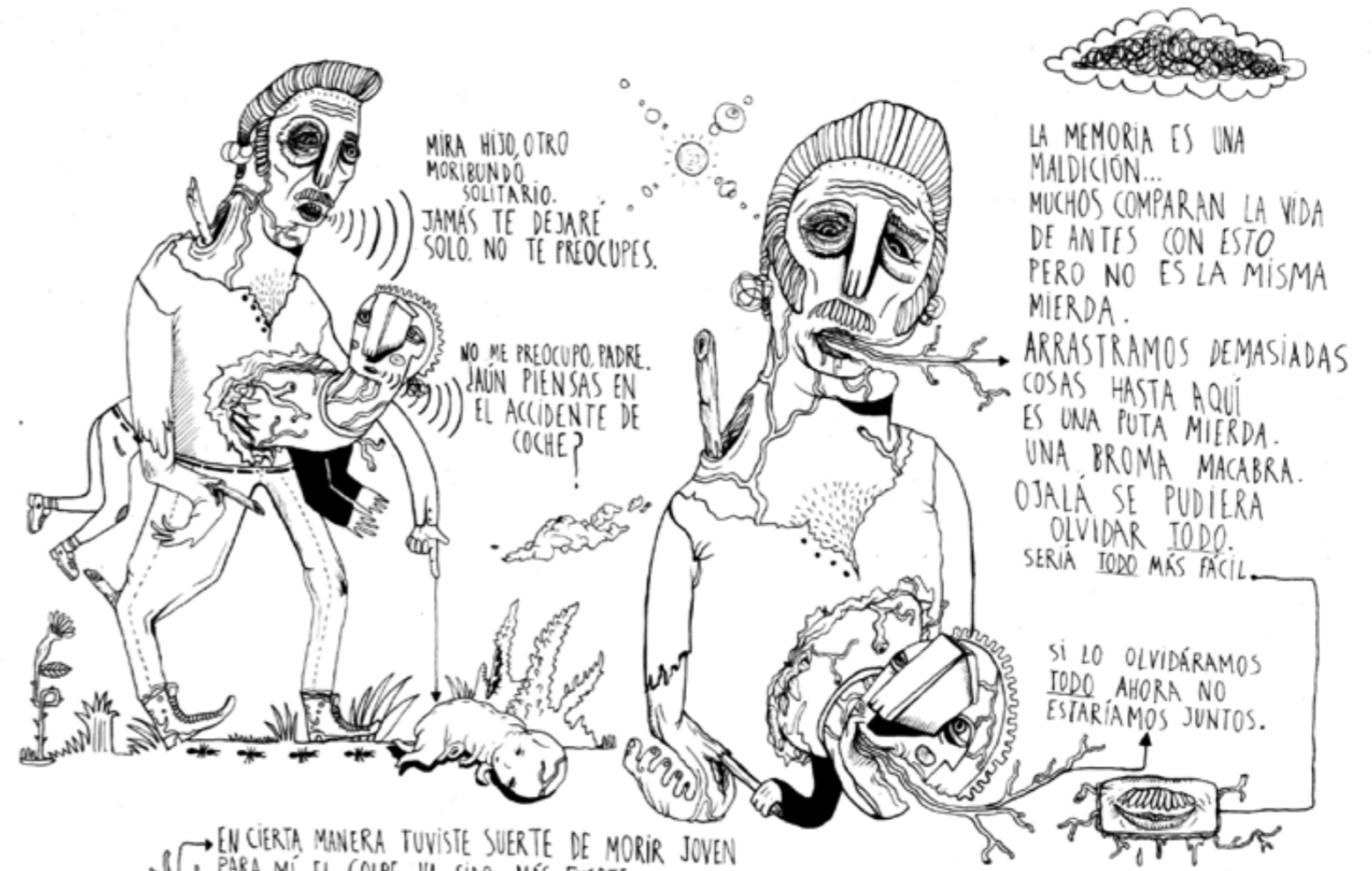
BESAME SOLO, AUN ERES AGN PUEDES APROVECHAR TOS ULTIMOS AÑOS.

SIEMPRE HABER MUERTO TAN VIEJA, DEBI SUICIDARME CUANDO TU MORISTE... AHORA ESTARIAMOS IGUALES.



SI RESULTA QUE HAY UNA REMUERTE Y SE PARECE A ESTA MIERDA NO ME BUSQUES ALLI, NO TENEMOS POR QUE SEGUIR LIGADOS EN TODAS LAS VIDAS O MUERTES... TE QUIERO PERO HAY QUE SABER DEJAR IR Y CREO QUE...

SI FUERAMOS IGUALES NO PODRIAMOS MOVERNOS POR ESTE SITIO. ME ALEGRO DE QUE HAYA SUCEDIDO ASI PERO YA ESTA BIEN, NO PASES POR ESTO OTRA VEZ. HACE AÑOS MUERTOS QUE NO SONRIES.



MIRA HIJO, OTRO MORIBUNDO SOLITARIO. JAMAS TE DEJARE SOLO. NO TE PREOCUPES.

NO ME PREOCUPO, PADRE. JAUN PIENSAS EN EL ACCIDENTE DE COCHE?

LA MEMORIA ES UNA MALDICCION... MUCHOS COMPARAN LA VIDA DE ANTES CON ESTO PERO NO ES LA MISMA MIERDA. ARRASTRAMOS DEMASIADAS COSAS HASTA AQUI ES UNA PUTA MIERDA. UNA BROMA MACABRA. OJALA SE PUDIERA OLVIDAR TODO. SERIA TODO MAS FACIL.

SI LO OLVIDAMOS TODO AHORA NO ESTARIAMOS JUNTOS.



EN CIERTA MANERA TUVISTE SUERTE DE MORIR JOVEN PARA MI EL GOLPE HA SIDO MAS FUERTE. ES DIFICIL ASIMILAR ESTO. TU MADRE...

¡ANIMO! NO TIENES CURIOSIDAD POR SABER LO QUE SIGUE PIES COMO UN VIDEOJUEGO! ¡SIGAMOS ADELANTE!

CAMBIAREMOS ESTE MUNDO A MEJOR Y DESPUES EL SIGUIENTE. LOS MORIBUNDOS MEREcen UNA REMUERTE DIGNA. ¡VAMOS AL AYUNTAMUERTO!

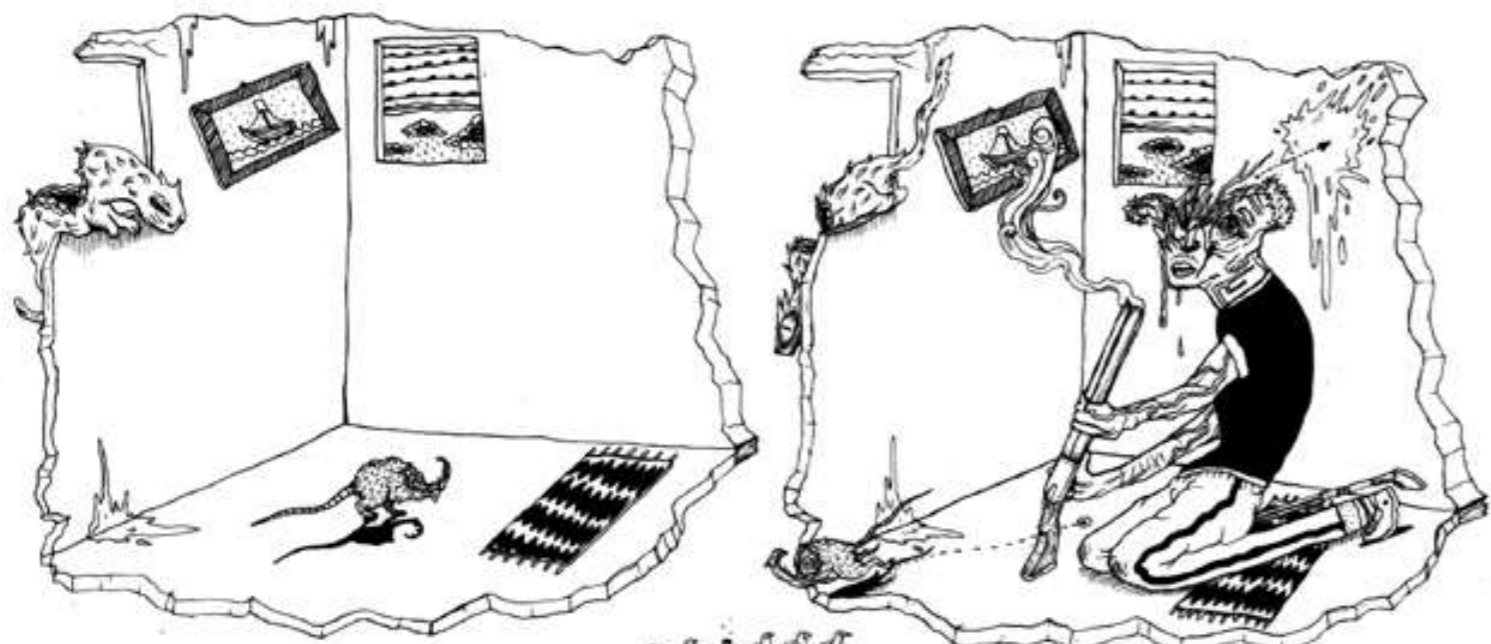


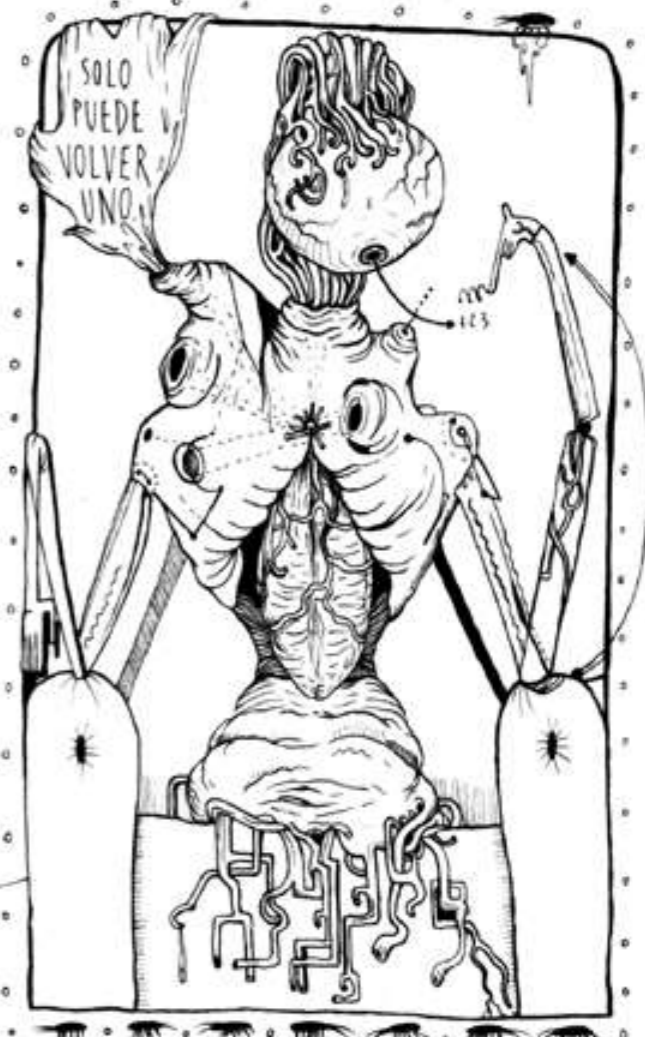
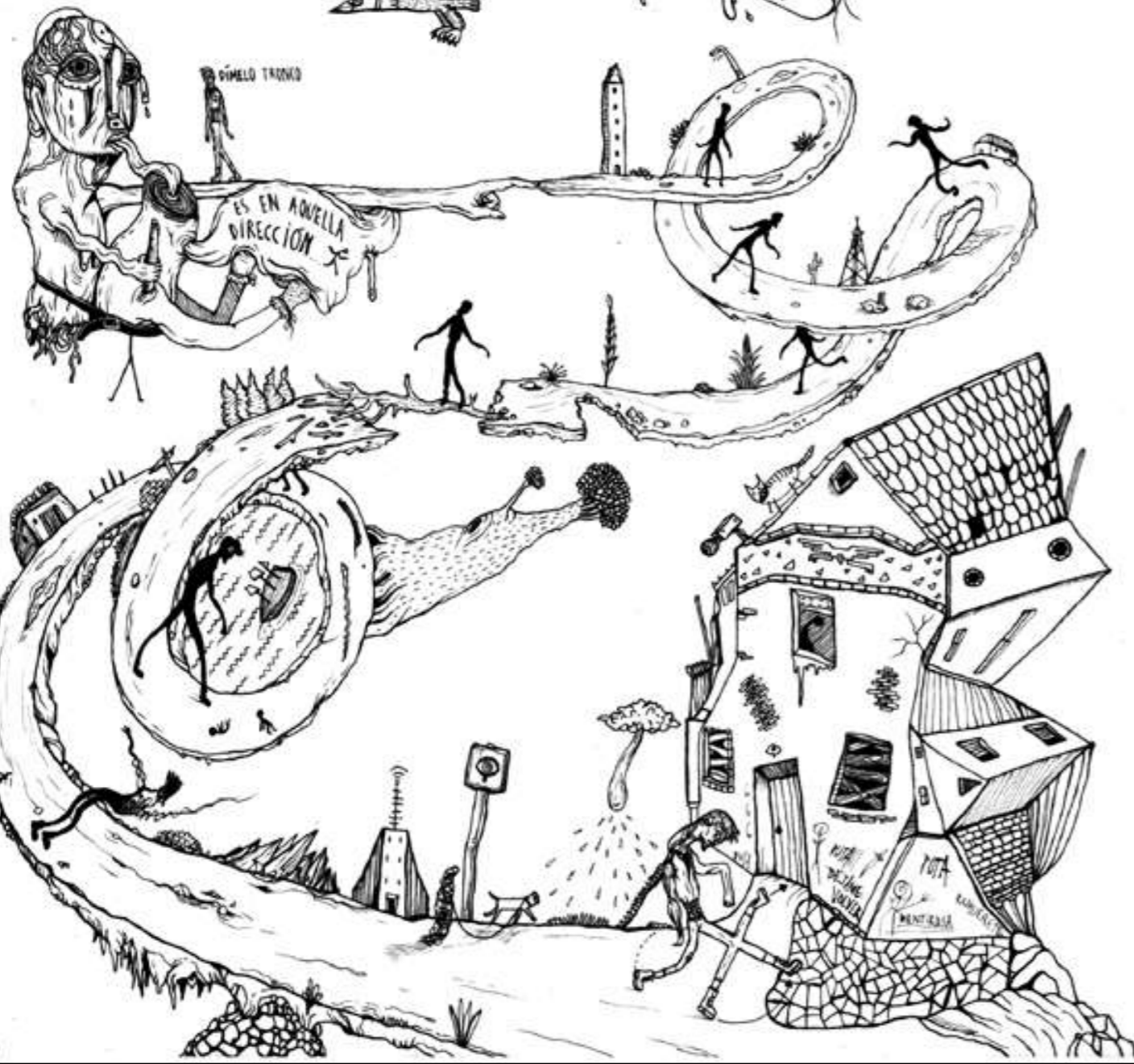
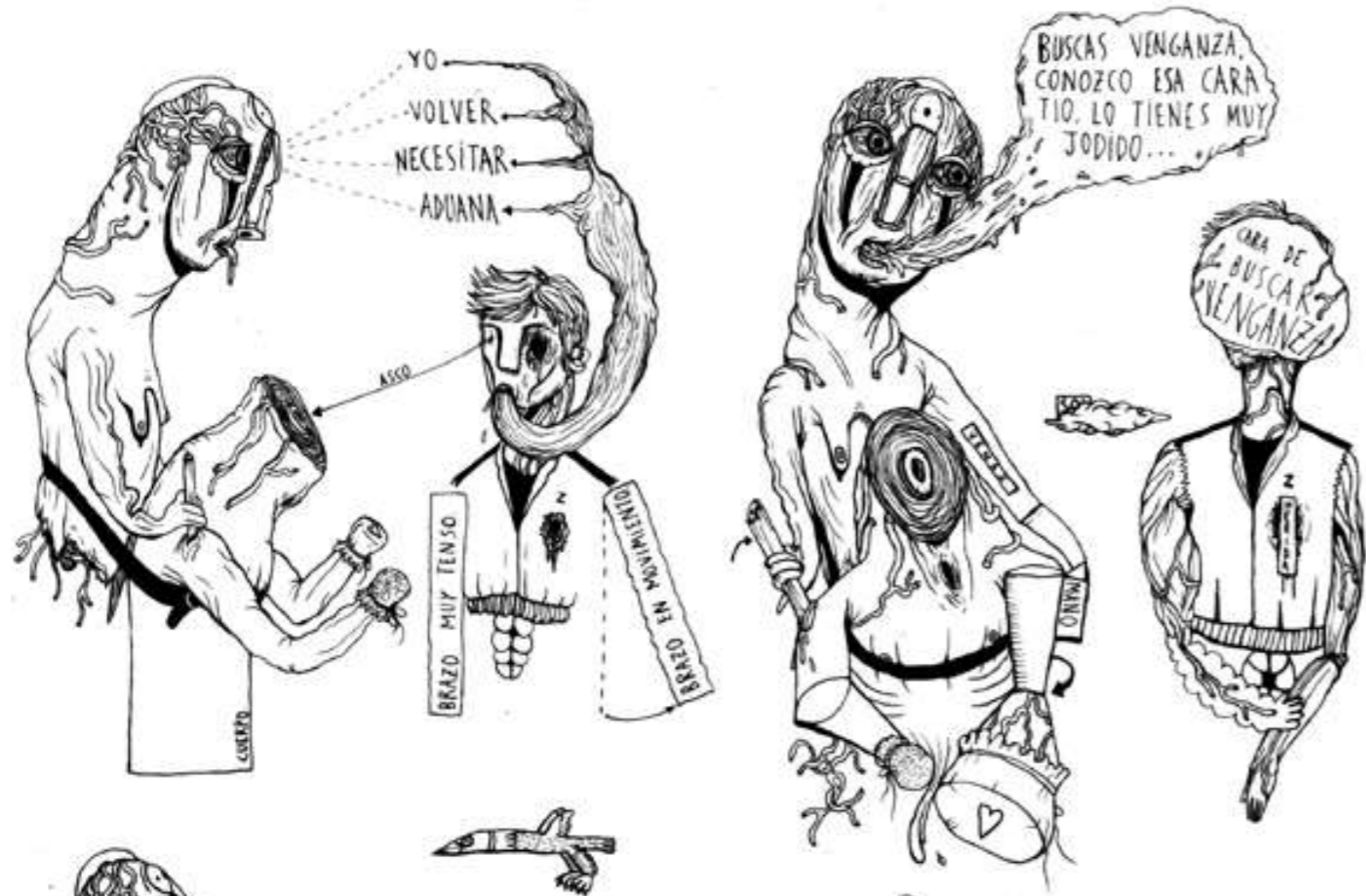
PUFF... MUCHA COLA. VAMOS DE AQUI.

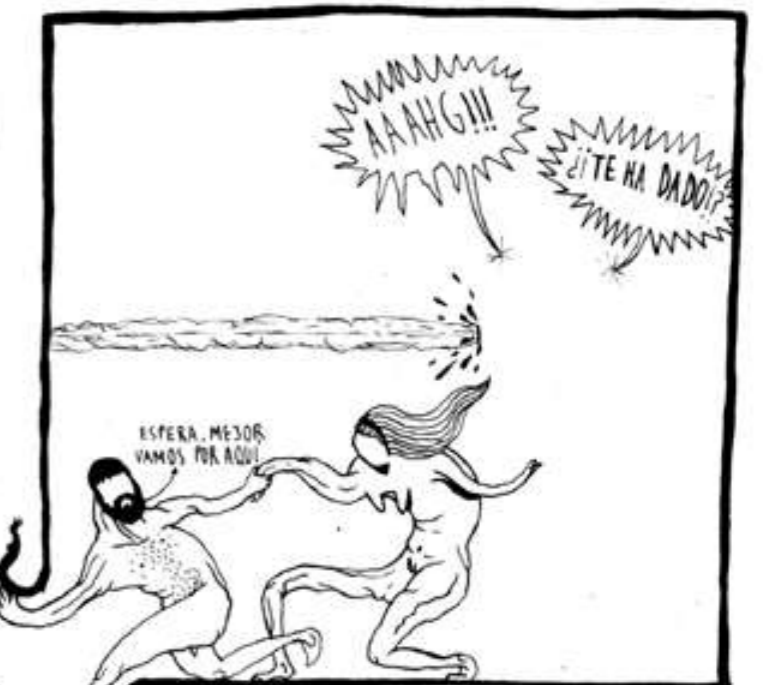
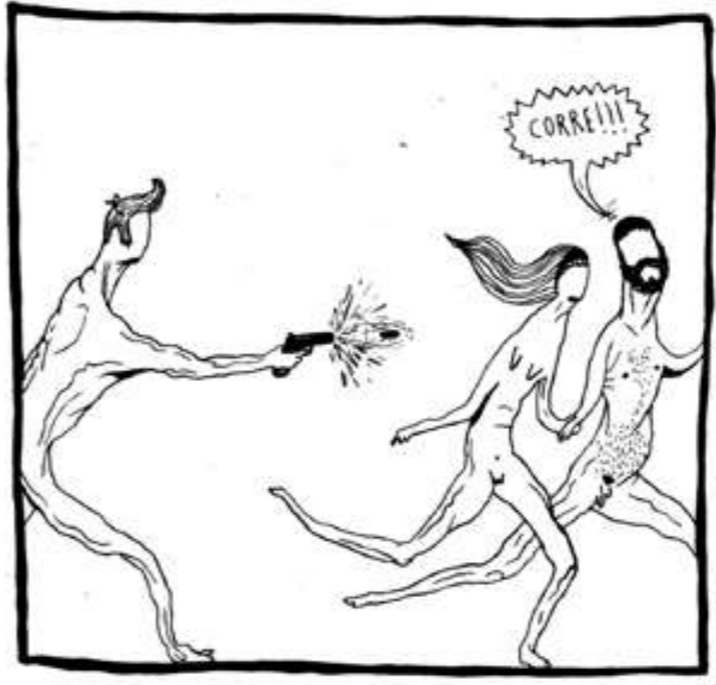
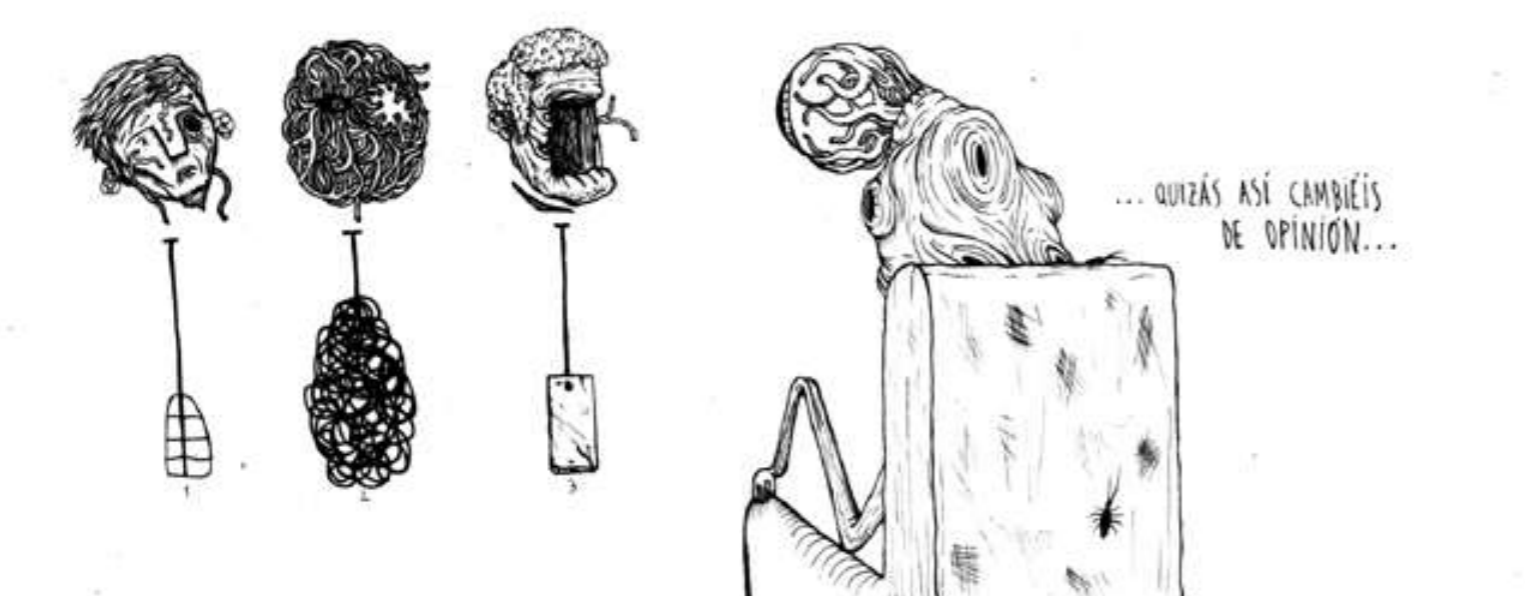
EN RECEPCION BI QUE ERES UN RECIENMUERTO. TE DARAN TODA LA INFO TRONCO.

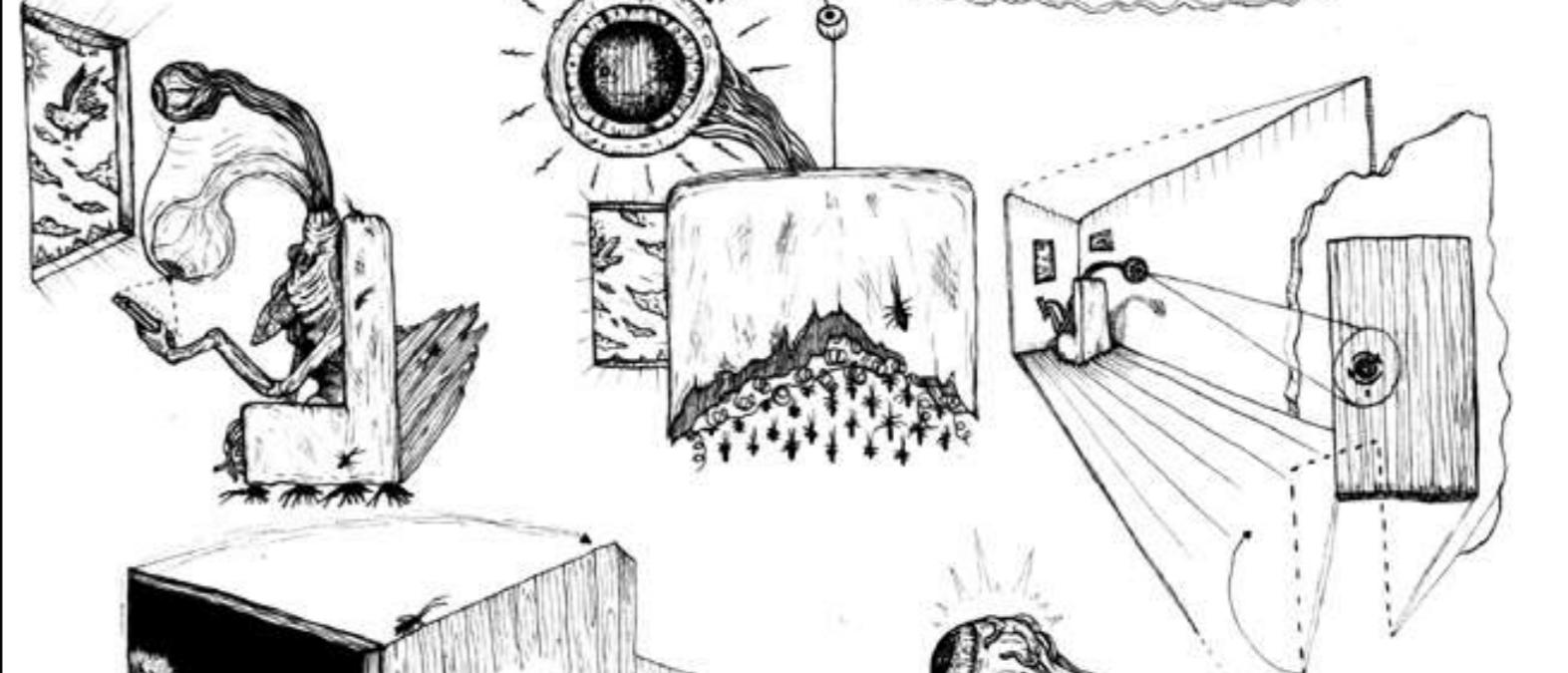
HE DICHO QUE NOS VAMOS











MUNDO VIVOS



TÍO DEJA DE PENSAR EN LA MUERTE DE TU NOVIA. MIRAME A MÍ, NADA ME ATA. SOY LIBRE TÍO. UN PAJARO...

SI... SEGURO

LUCI Y JULIA ESTAN EN LA MONTAÑA. DICEN DE IR Y...

ESPERA TÍO, NECESITO PILLAR VNOS PORRILLOS PRIMERO. DESPUES VAMOS...

OK... PERO RAPIDO O SE HACE MUY TARDE.



NO ME QUEDA NADA TÍO.

OK, OK. NO PROBLEM.

TÍO... LA PUTA MONTAÑA... SE HACE TARDE...

NADA TÍO!!!

JODEA.

NOS LO QUITAN DE LAS MANOS.

ESPERA, VOY A LLAMAR A UN AMIGO DE UN AMIGO DE MI ENEMIGO.

NO LO COGE... HIJO DE...



ESTAMOS TARDANDO UN HUEVO Y PARTE DEL OTRO.

VAMOS AL PARQUE, QUIZAS MANOLIN EL TRAUMAS SE INVITE A UN PAR DE CALADAS. DESPUES SUBIMOS A LA MONTAÑA LO JURGO.

¡TÍO!!! PERO SI ODIAS A MANOLIN!!!

EY!!! ¿QUÉ PASA MANOLIN? ¿TE INVITAS A UNA CALADITA O DOS?

AHORA DESPUES SI ESO...

ES MUY TARDE JODER!

TÍO VETE TU, YO VOY A QUEDARME AQUI!



SOIS LA CAÑA TRONCOS. ¿ME VAIS A DAR UNA CALADA?

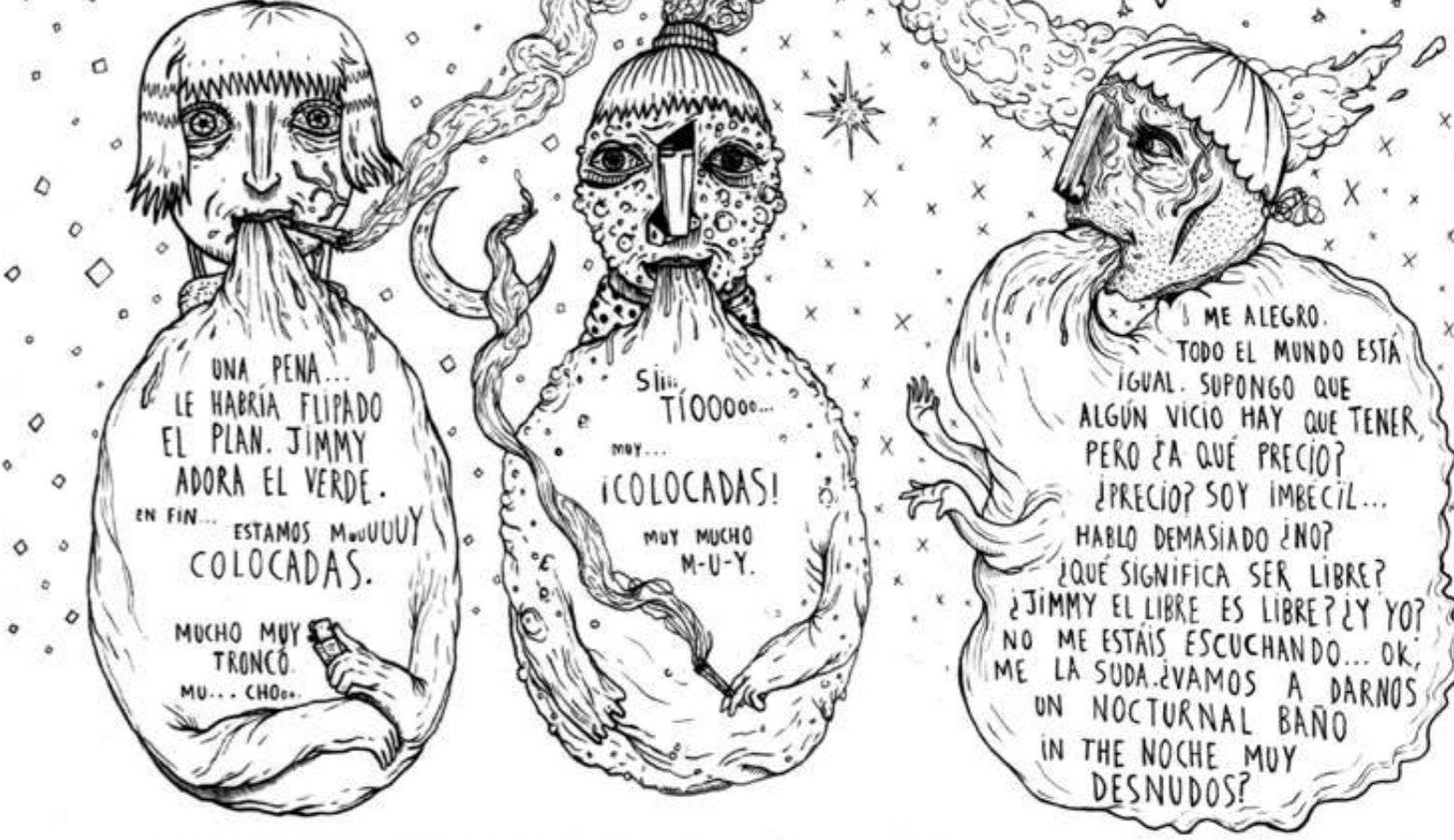


¿CÓMO VA LA COSA TRONCAS?

¡COMANDAMOS A VNOS HERBOS TÍO!

HEMOS PILLADO UNA ENORME CANTIDAD A TODOS LOS CAMELOS DEL PUEBLO. ES MI CUMPLE Y A MI FATHER LE SOBRA LA PASTA. ¿DONDE ESTÁ JIMMY EL LIBRE?

NO SE ENCONTRABA BIEN Y SE HA IDO A SU CASA A DORMIR. DIARREA CREO



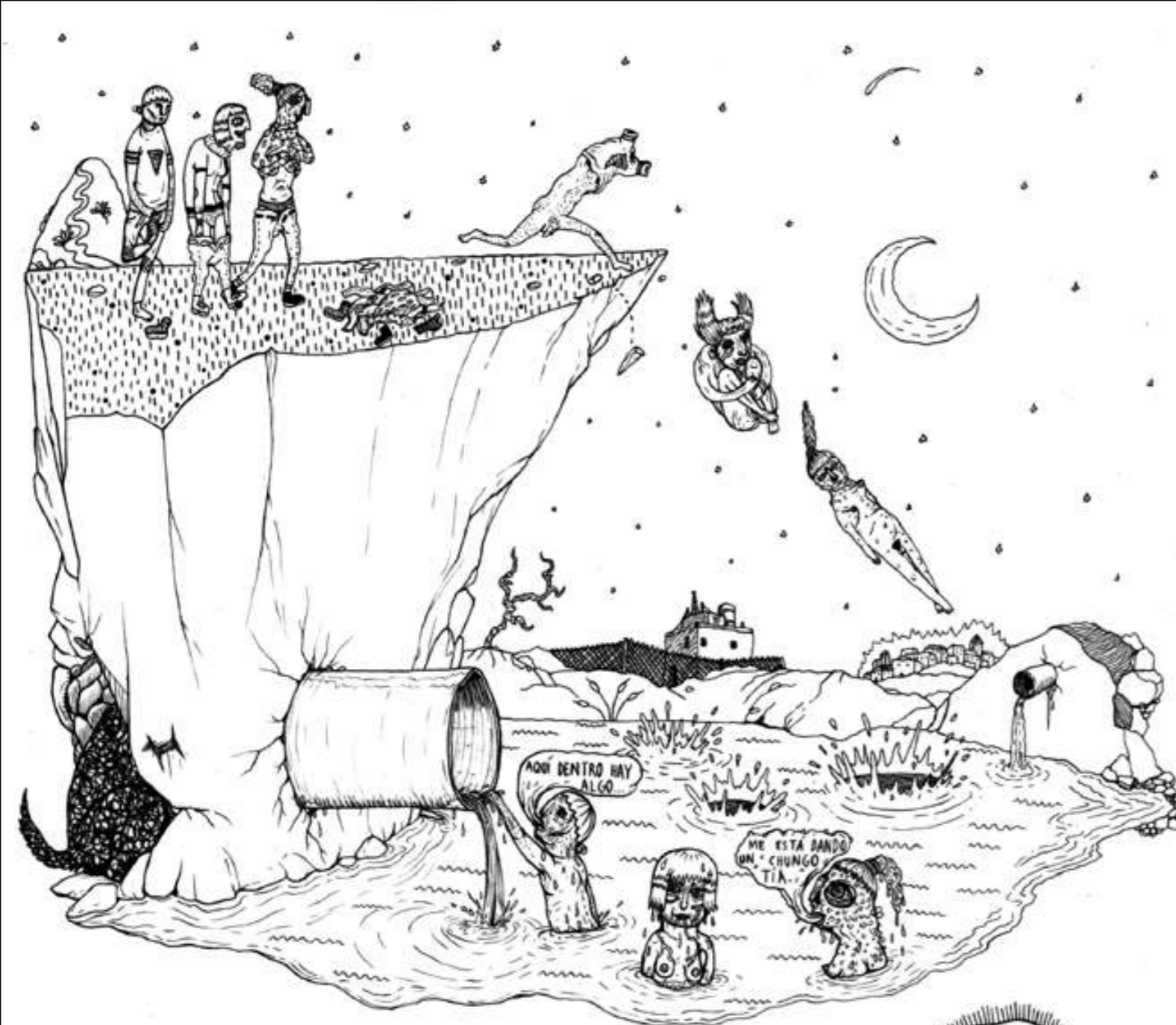
UNA PENA... LE HABRIA FLIPADO EL PLAN. JIMMY ADORA EL VERDE. EN FIN... ESTAMOS M-U-U-U-Y COLOCADAS.

MUCHO MUY TRONCO. MU... CHO...

SI... TÍO!!!... MUY... ¡COLOCADAS! MUY MUCHO M-U-Y.

¡ ME ALEGRO. TODO EL MUNDO ESTA IGUAL. SUPONGO QUE ALGÚN VICIO HAY QUE TENER, PERO ¿A QUÉ PRECIO? ¿PRECIO? SOY IMBECIL... HABLO DEMASIADO ¿NO? ¿QUÉ SIGNIFICA SER LIBRE? ¿JIMMY EL LIBRE ES LIBRE? ¿Y YO? NO ME ESTÁIS ESCUCHANDO... OK, ME LA SUDA. ¿VAMOS A DARNOS UN NOCTURNAL BAÑO IN THE NOCHE MUY DESNUDOS?







PADRE:  
LLEGASTE MUY TARDE  
ANOCHÉ...  
HIJA, ¿ME QUIERES?  
BIEN, ¿ENTONCES  
POR QUÉ TE  
DROGAS?

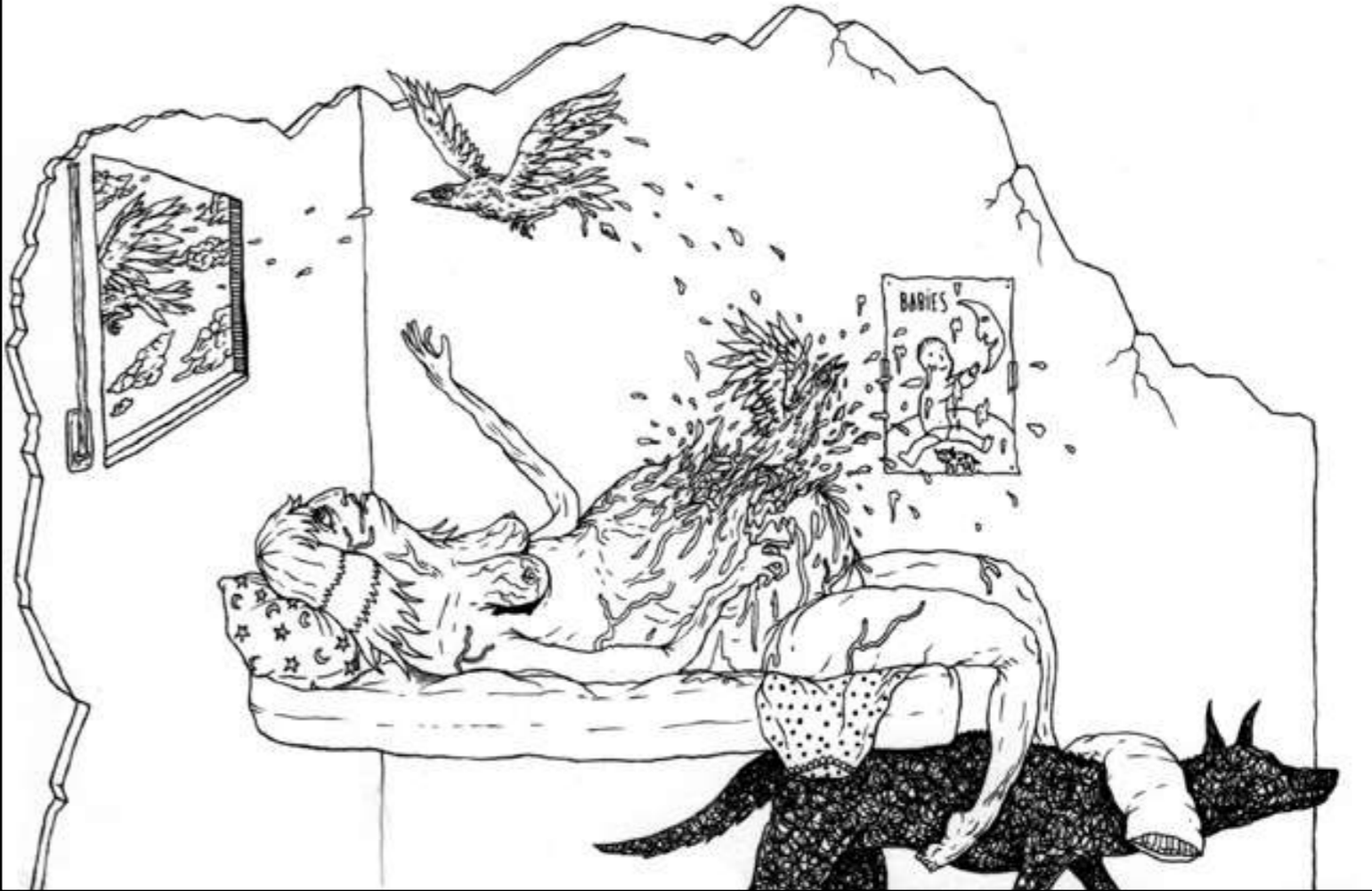
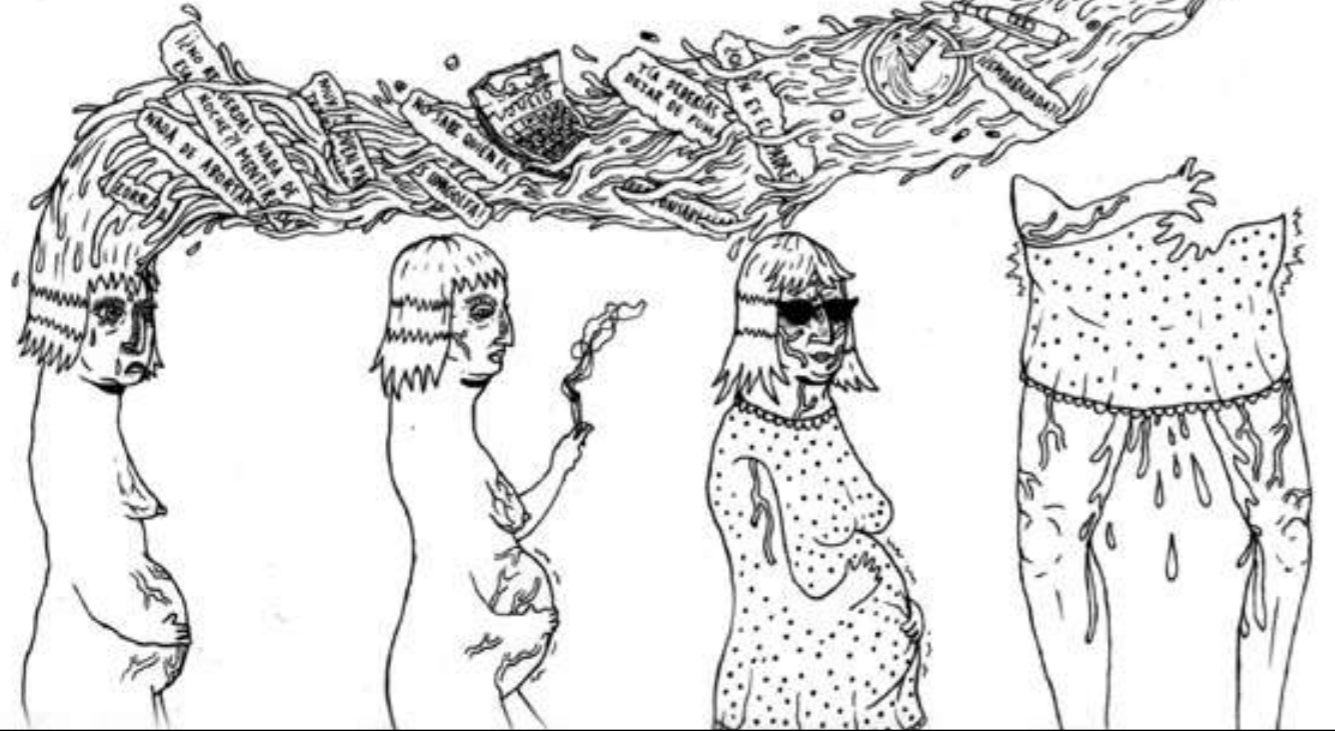
HIJA:  
¿I YA ESTAMOS OTRA VEZ PAPÁ!  
IYO NO ME DROGO!

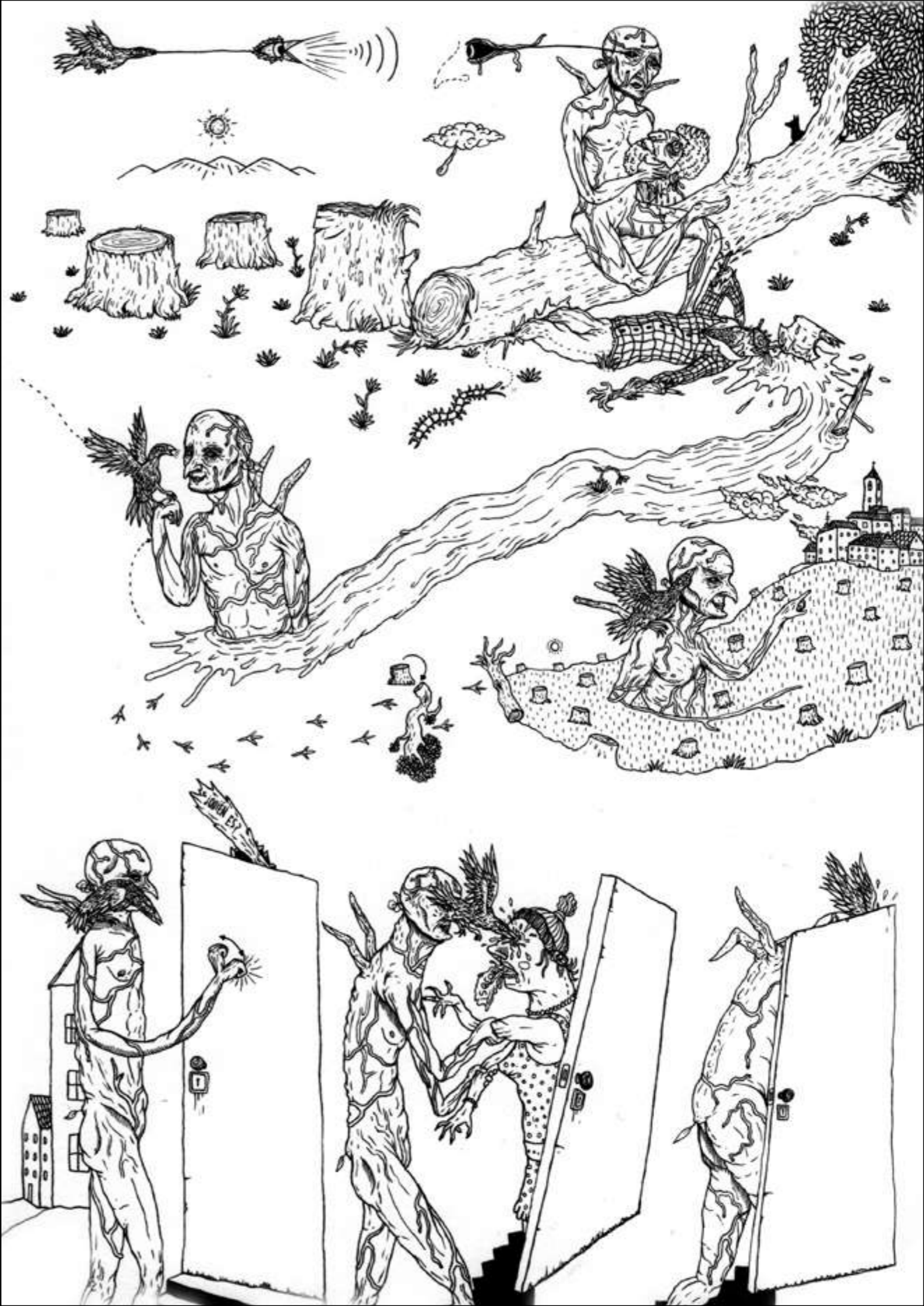


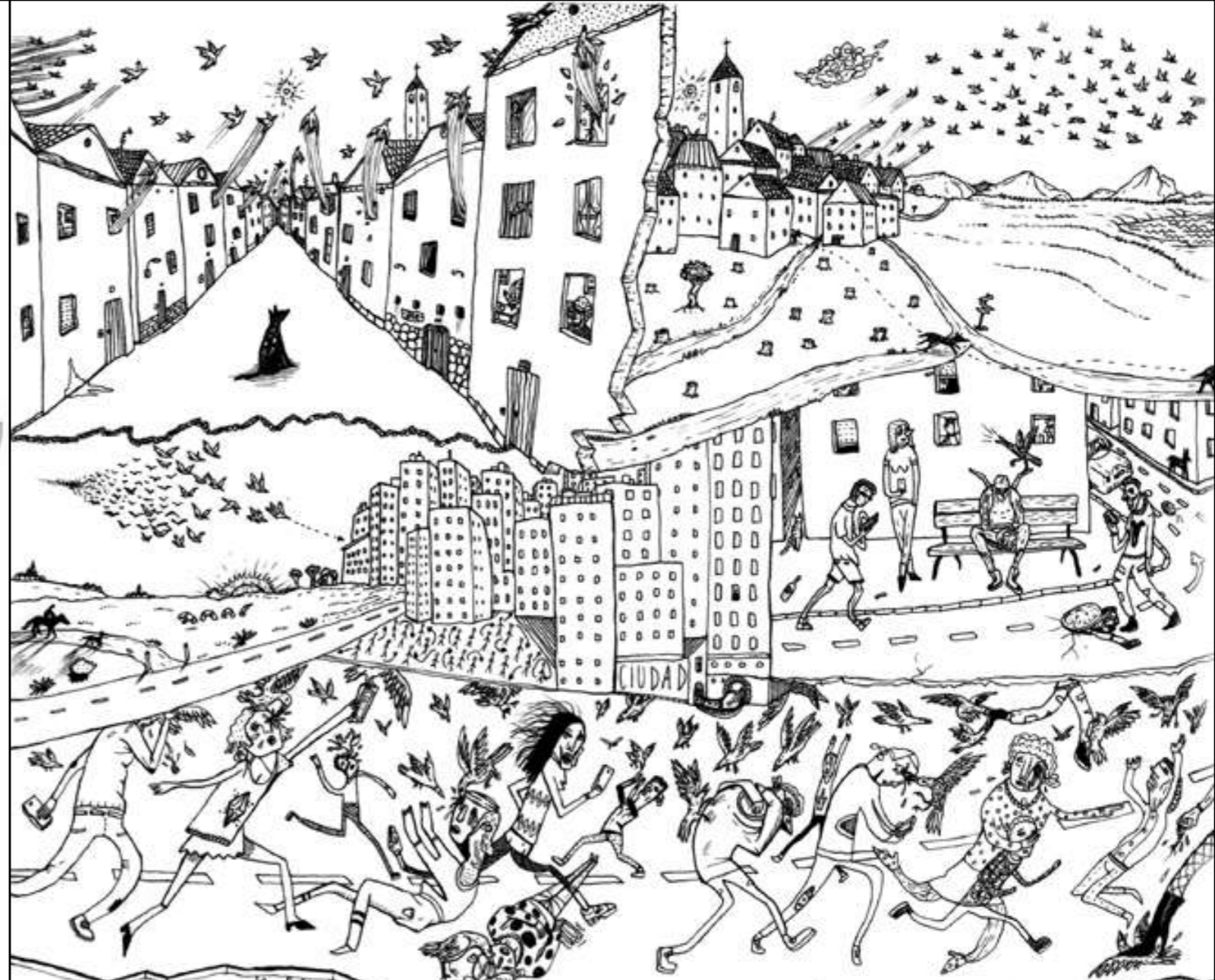
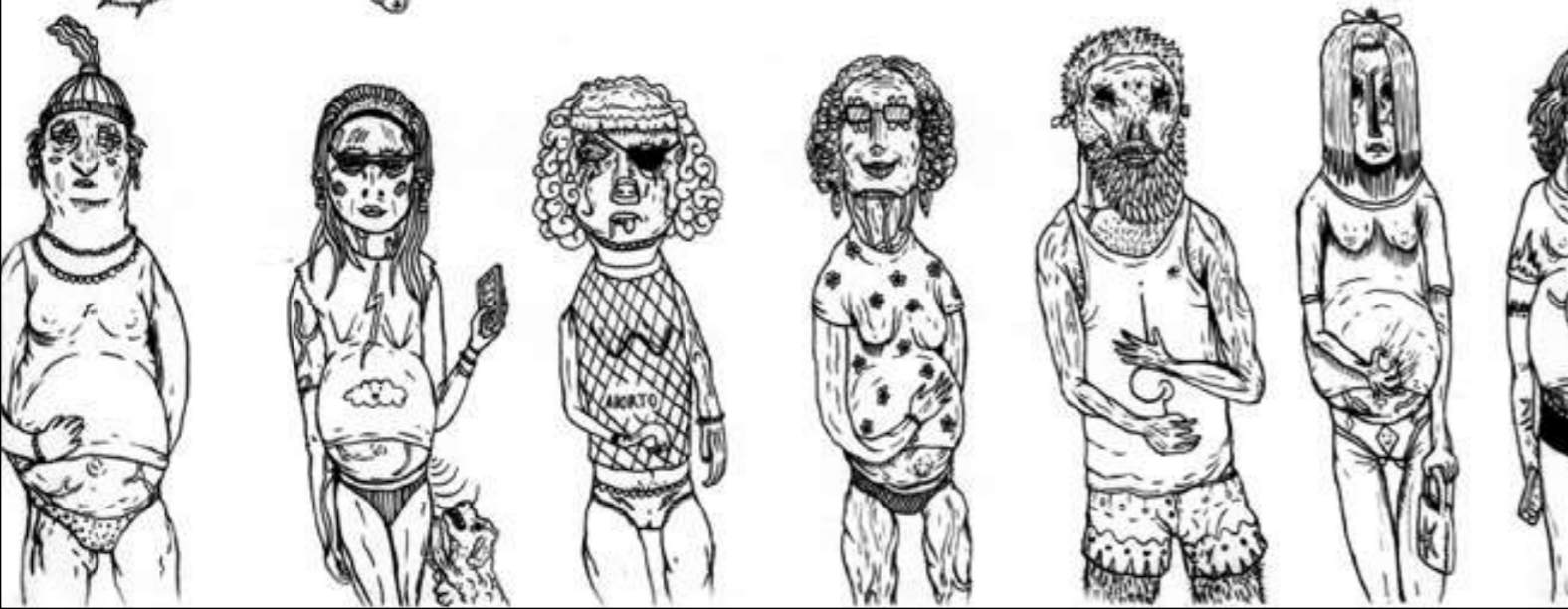
PADRE:  
ES QUE ANOCHÉ LLEGASTE  
DESNUDA Y REPLETA DE VENAS...

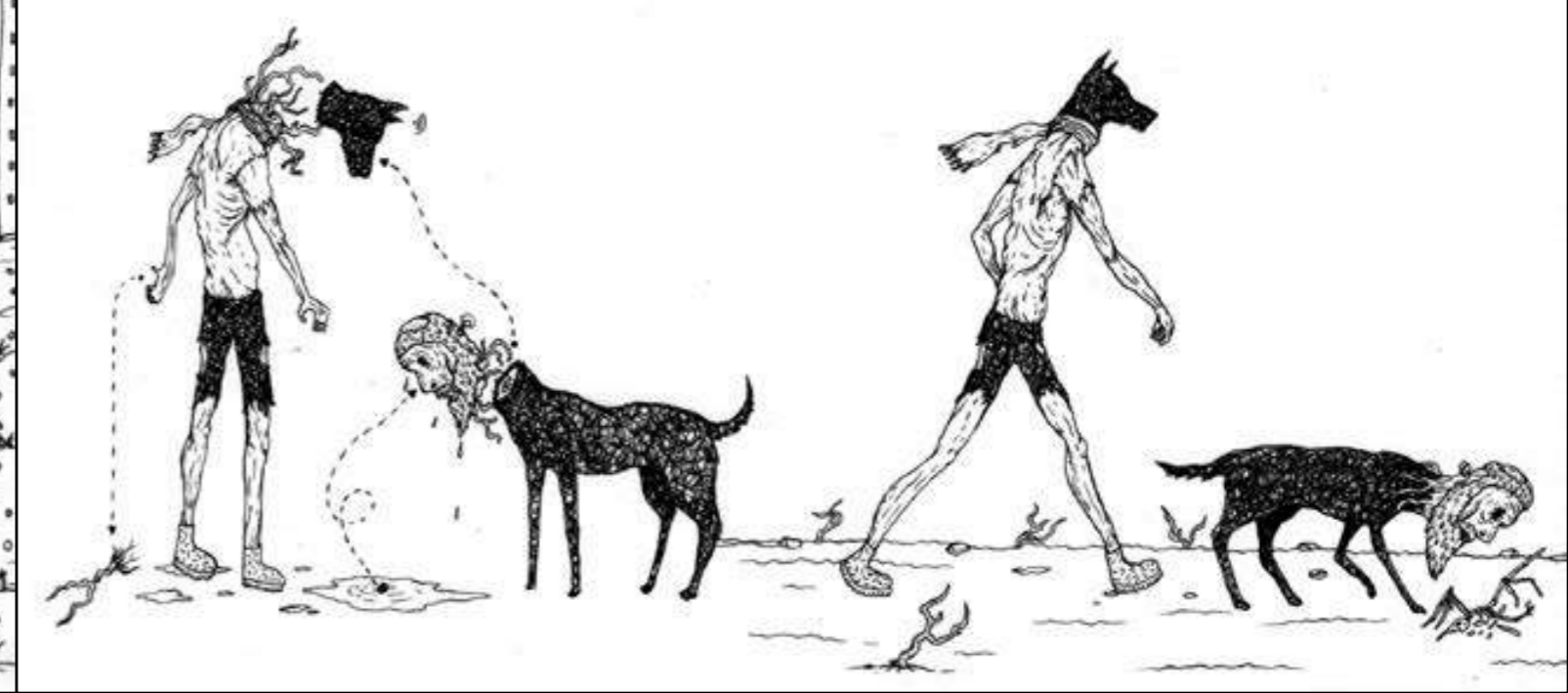
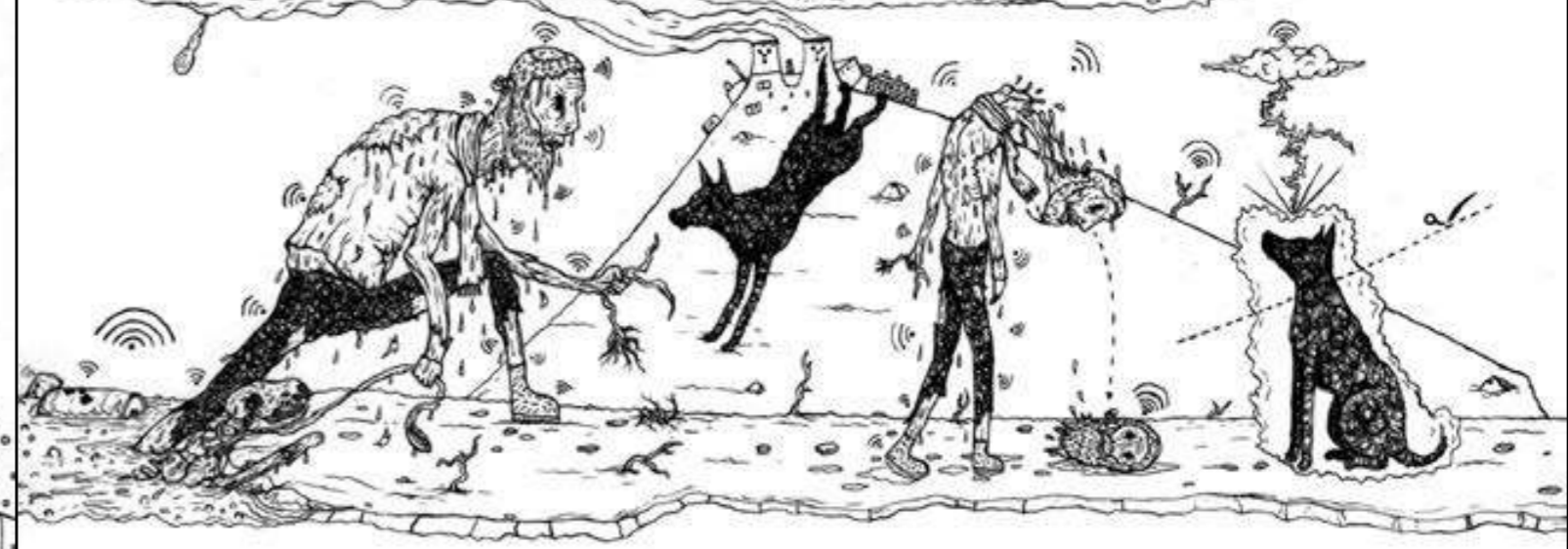


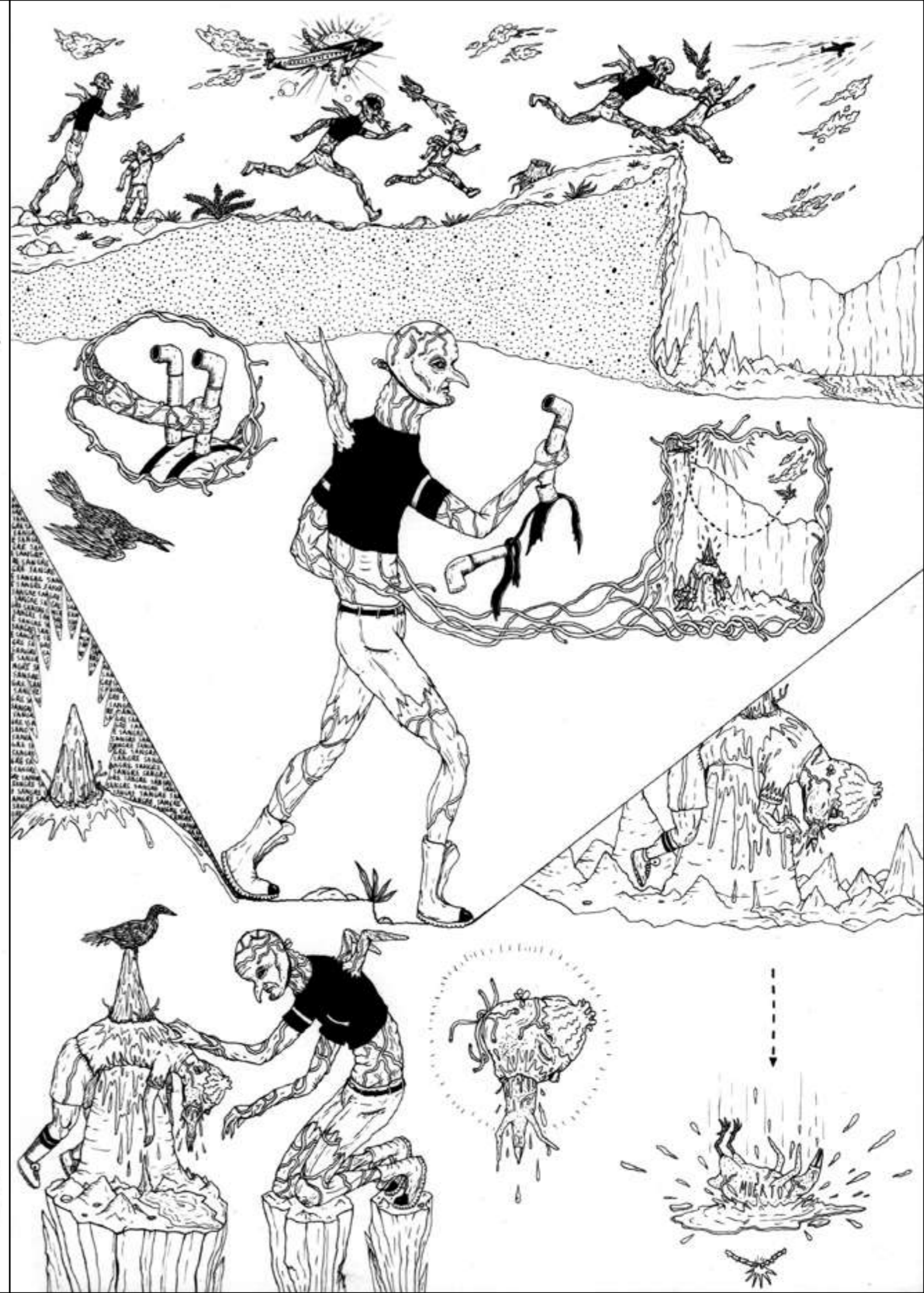
ESTAS ENCORDANDO  
UN POCO PEE...  
P...  
P...







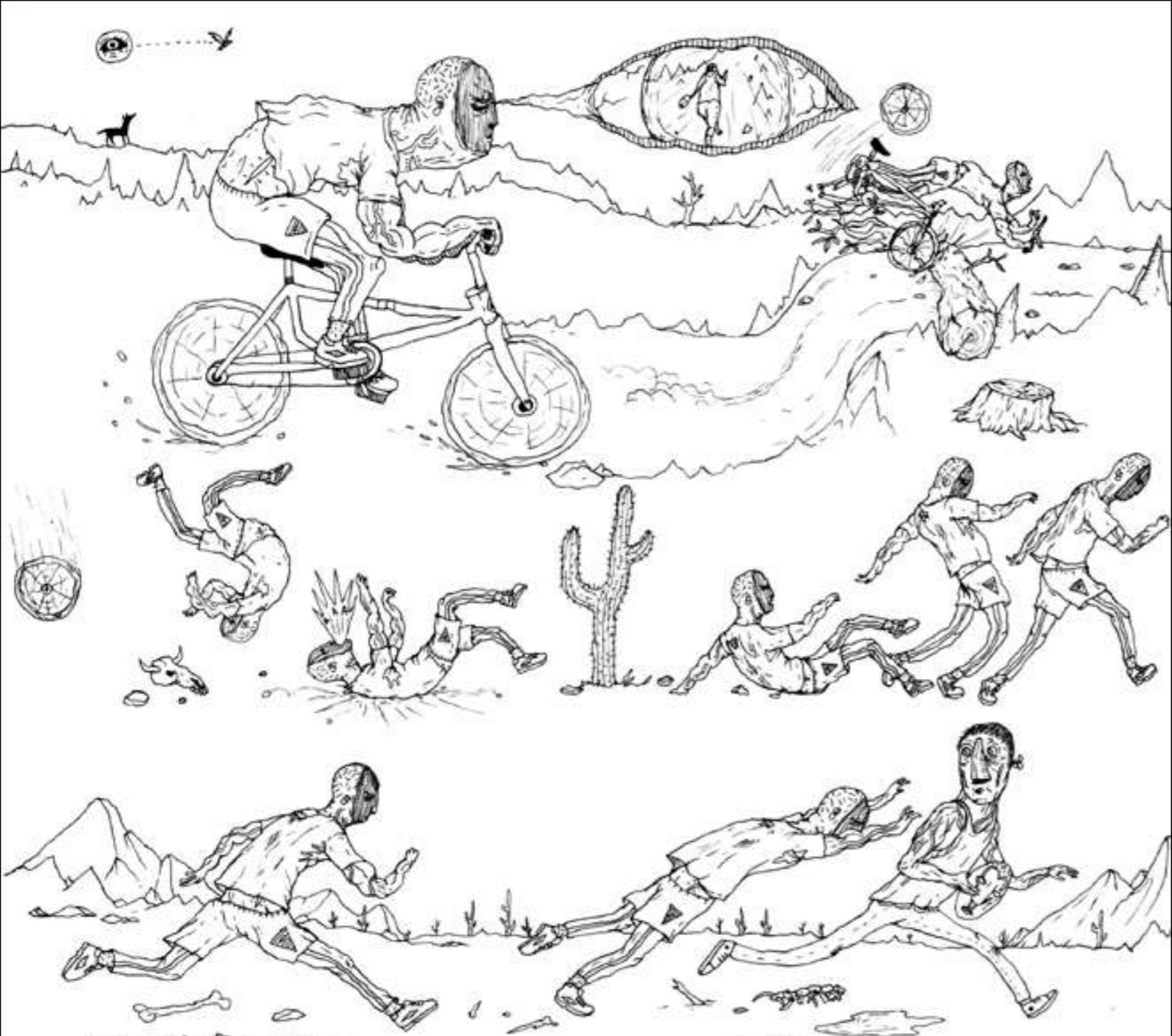












EL PLAN ES MUY SIMPLE: INFILTRARNOS EN LA CORPORACION Z Y ROBAR LA CARA DEL JEFAZO SUPREMO. CON ESA CARA SERE UN MALDITO DIOS. Y ESO, AMIGOS MIOS, OS VENDRA DE PERLAS. EL MANIQUI QUE CONTIENE ESA CARA ES EL SEÑOR BEISMAN (NUESTRO OBJETIVO). DE SU HIJO, PATRICK, NO SE SABE NADA. HA DESAPARECIDO POR COMPLETO (ADIOS A SU HERMOSA CARA). CARLA, TU DESACTIVARAS LAS CAMARAS DE SEGURIDAD, ENTONCES NEMESIO ABRIRA LA PUERTA PRINCIPAL. DEL RESTO ME ENCARGO YO, VOSOTROS NO TENÉIS NI IDEA.



SE QUE VAS ARMADO NEMESIO. TAMBIEN SE QUE ME AMAS INTENSAMENTE, BATA EL ARMA.

TIENES HERIDAS PEORES QUE RECORDAR...

ESTA ES CARLA. SIEMPRE LE DA LA ESPALDA AL MUNDO (CLARO, QUE EL MUNDO SE LA DIO PRIMERO). ES UNA MALDITA FRIKI DE LAS CÁMARAS. ¡LE FLIPANI! CREO QUE LE HACEN SENTIR MUY CIGÓTICA.

DAME ESA COSA. SABES QUE NO TE PUEDES ENFADAR CONMIGO.

HIJO DE P... TIENES RAZON!

¡RACER!

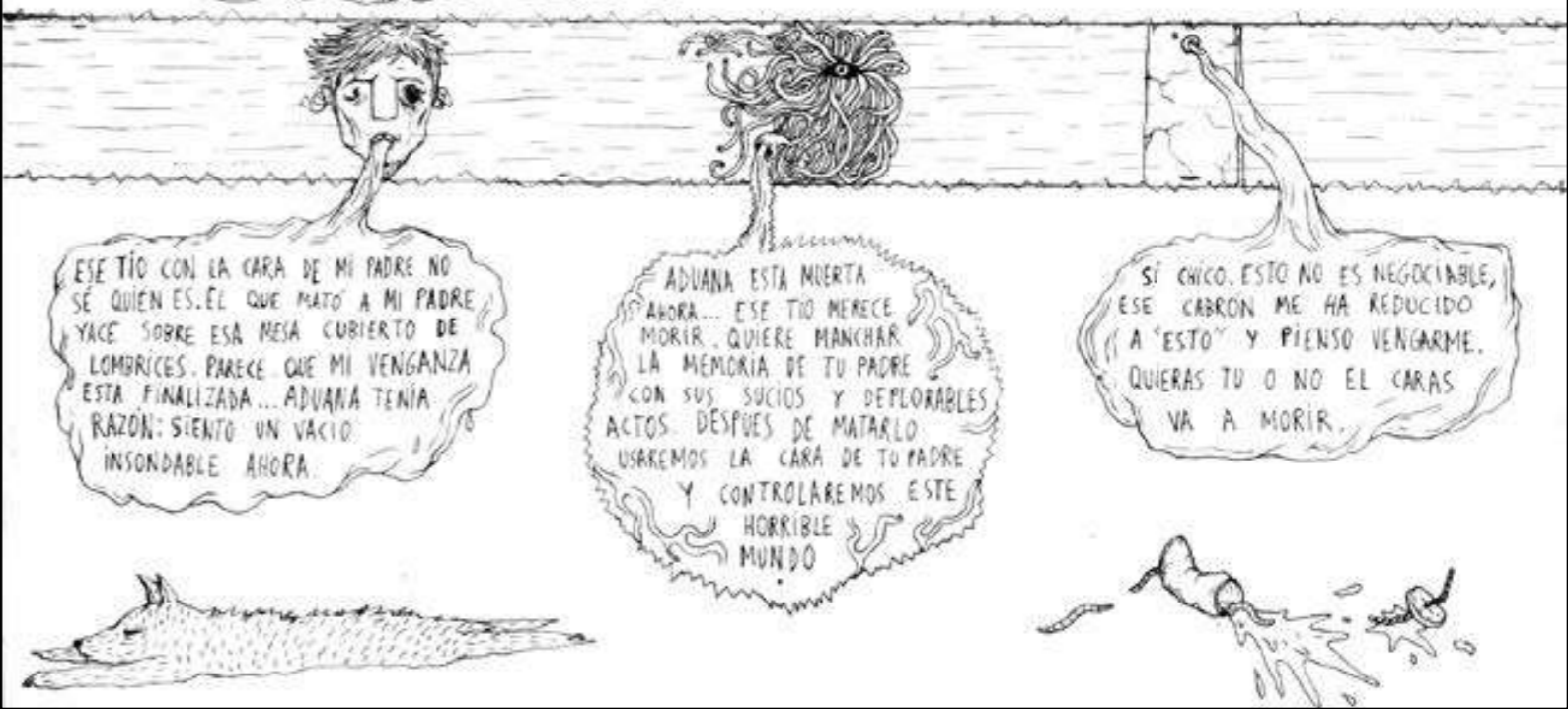
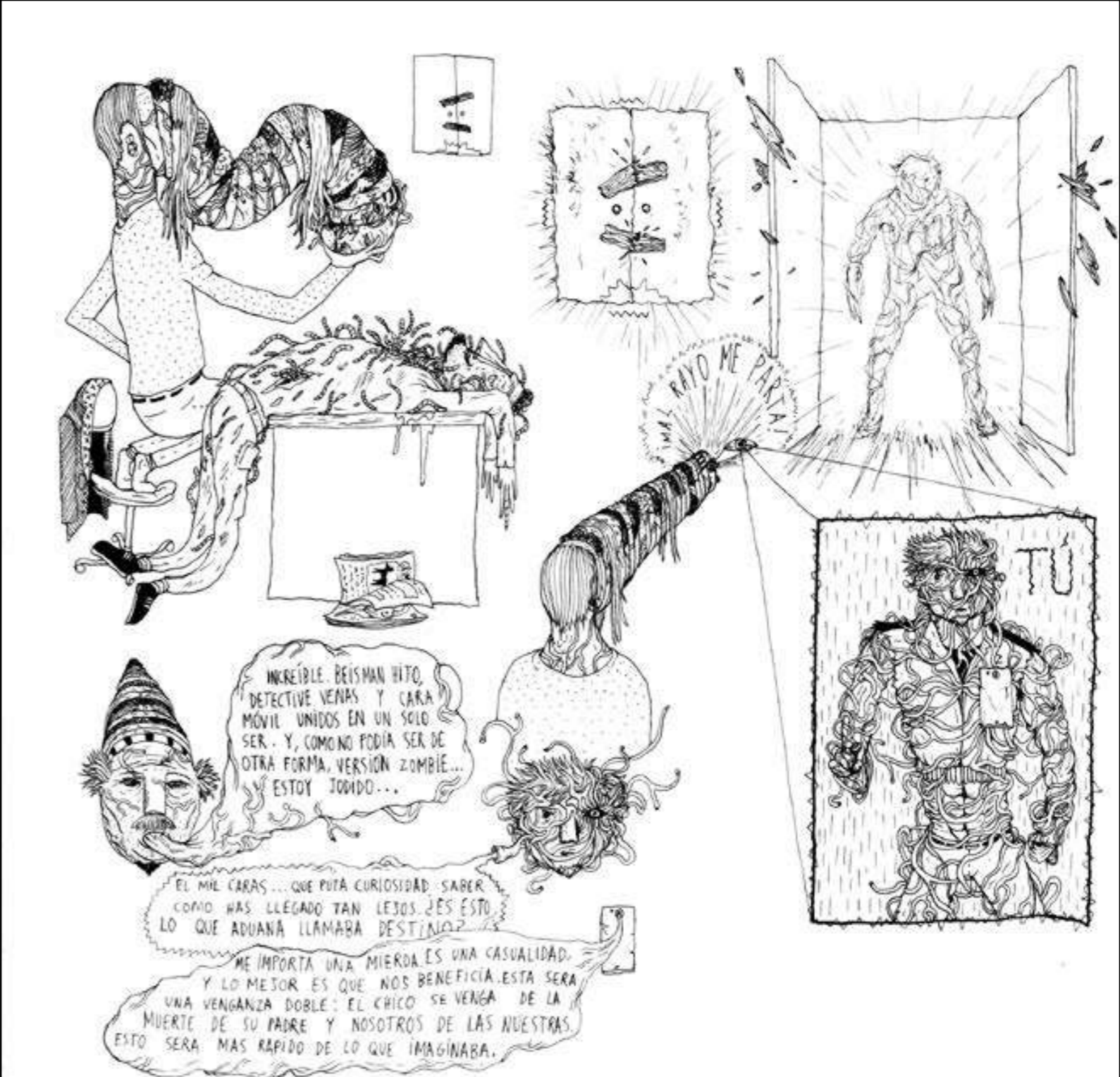
ATAQUE PRINCIPAL

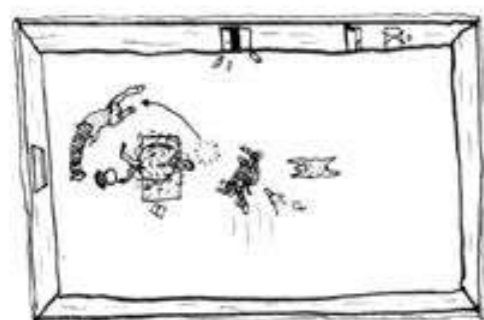
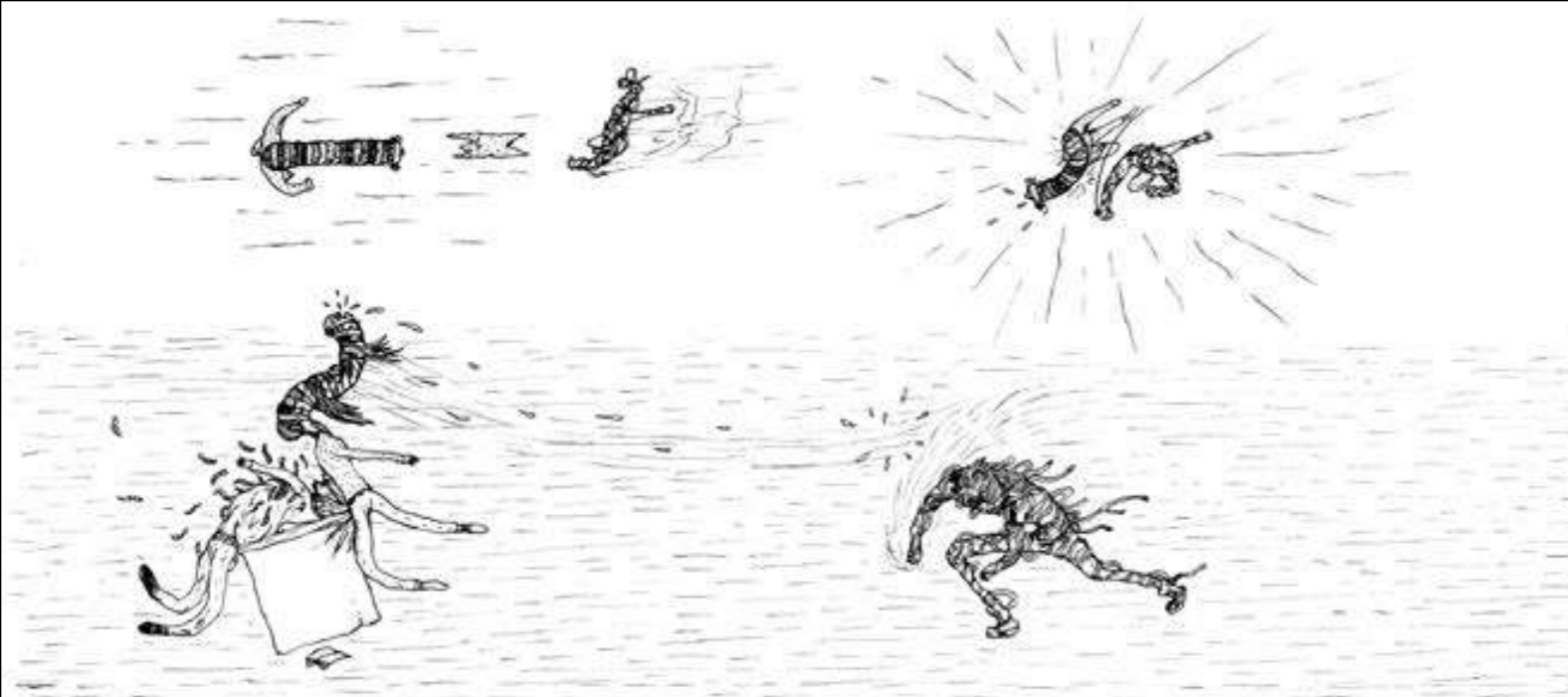
ME PARECE BIEN... POR TI HARE LO QUE SEA. TE ENVIARE TANTO.





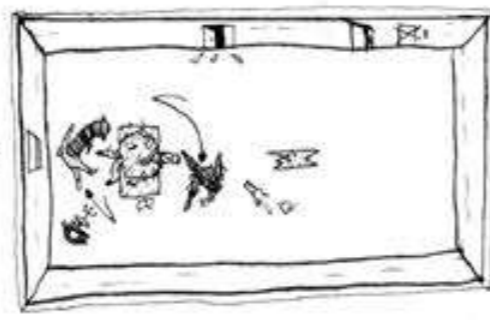
OK, ¿SABES? ME SIENTO COMO UN PERRO QUE HA PERSEGUIDO Y FINALMENTE, ALCANZADO LA MANDRIBULA DE UN MOJER. EL PUTO NEUMÁTICO O SOY UN PERRO MUY VELOZ O LOS COCHES SON DOS PEREZGOSOS



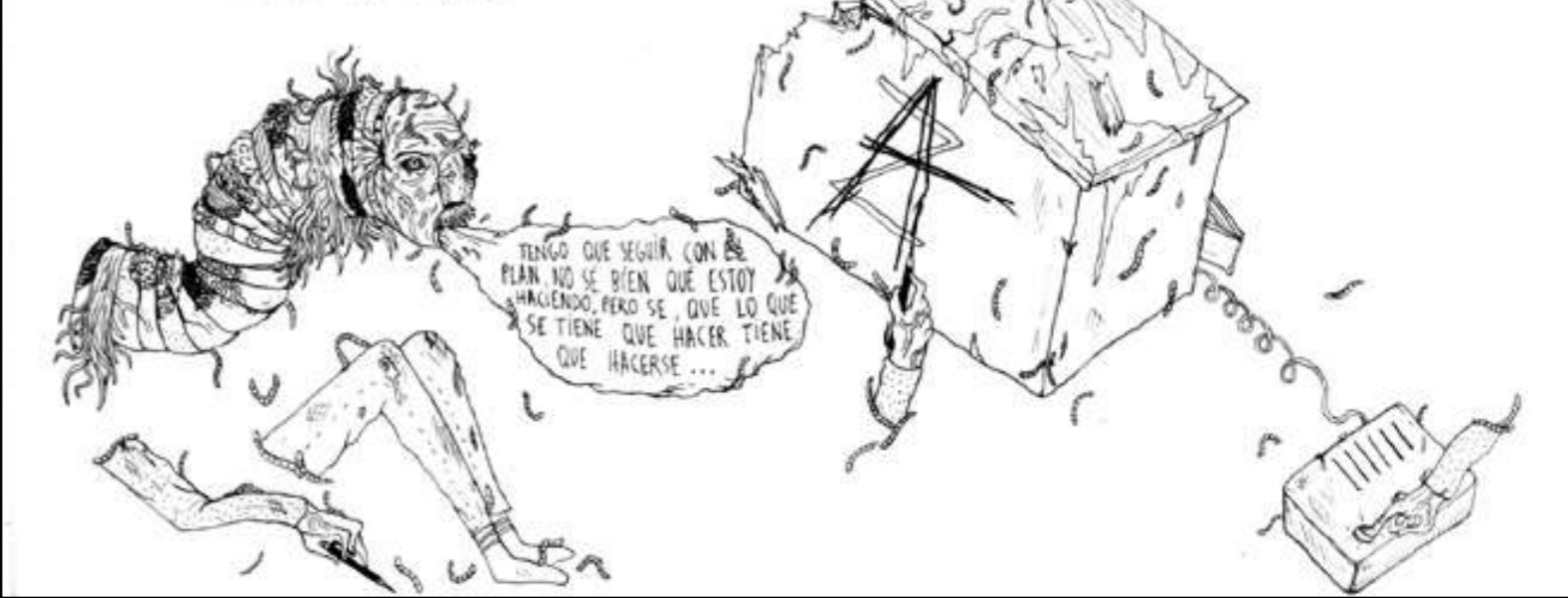
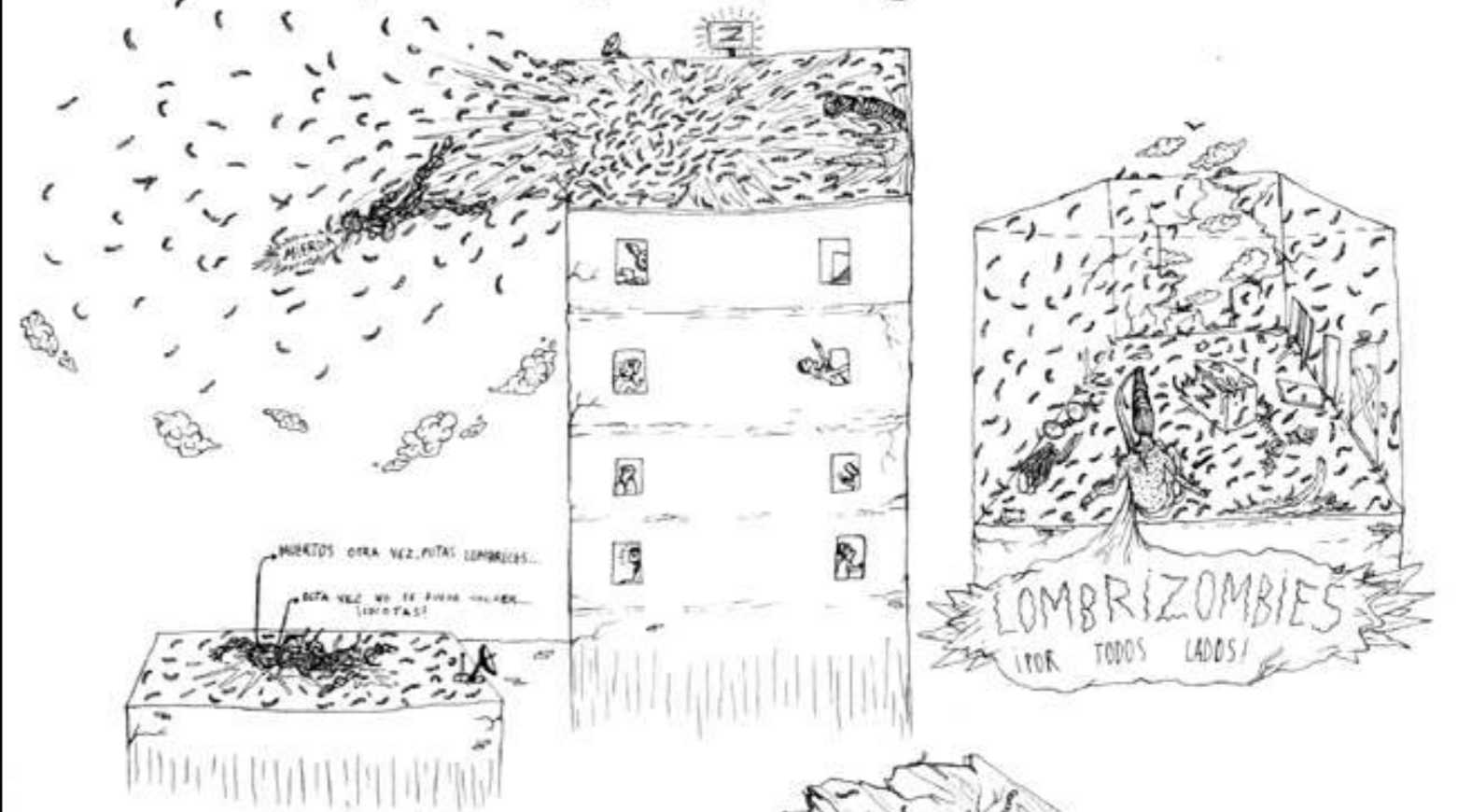
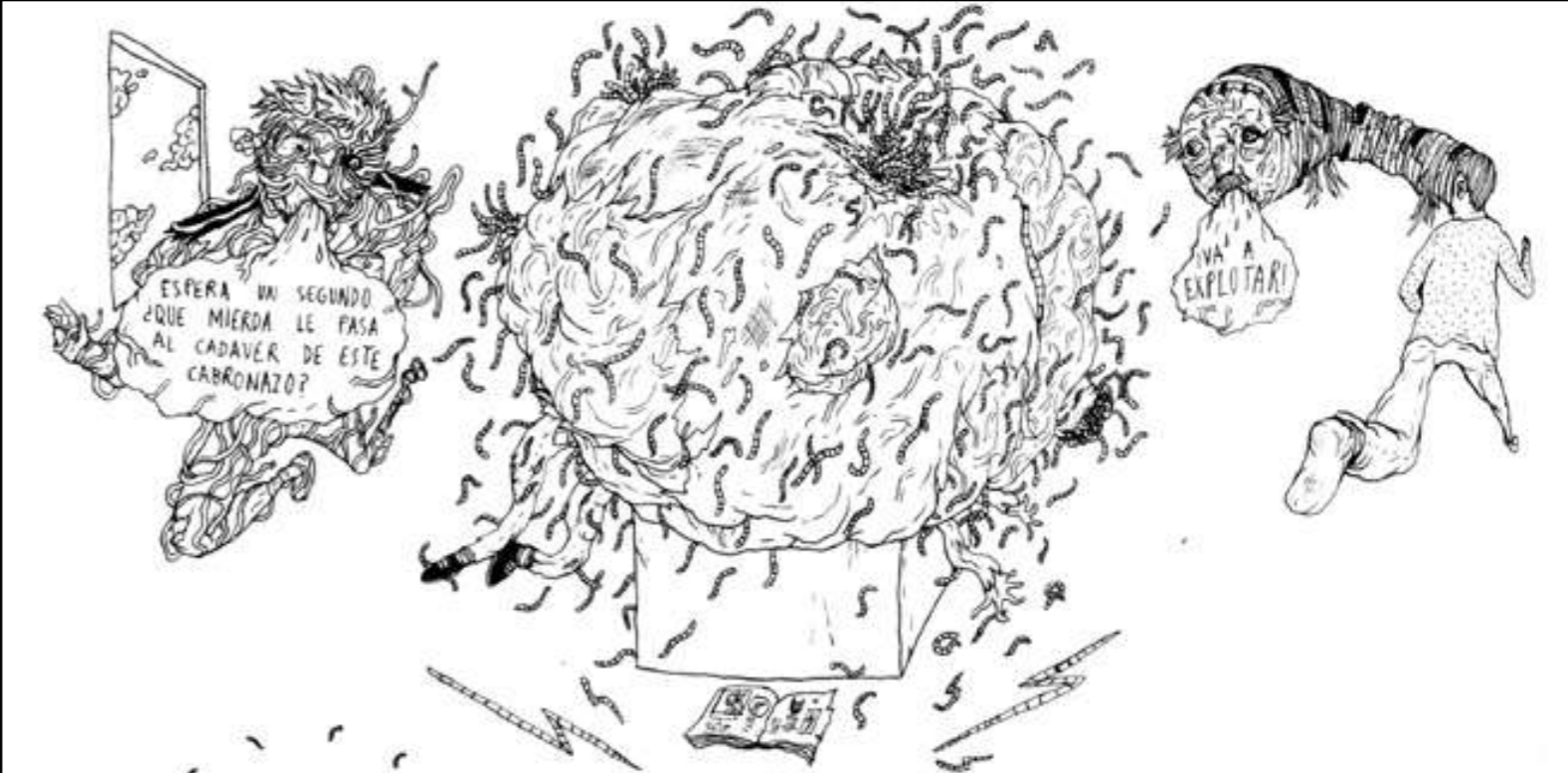


¡NO HUYAS DE MI GATEANDO COMO UN CRIO. ¡AFRONTA TU DESTINO!

¿QUIERES QUE ME QUEDE QUIETO MIENTRAS ME MATAS?!



¡DEJA DE DAR VUELTAS A LA MESA CABRONAZO! ESTAS CONVIRTIENDO ESTO EN UNA PUTA COMEDIA...



¿HOLA?... BIEN. A PARTIR DE AHORA NOS LLAMAMOS 'A CORP'. DESHAZTE DE TODAS LAS ZETAS Y DESPIDE A TODO EL MUNDO. LAS COSAS VAN A CAMBIAR POR AQUÍ...

¡CUANTO TIEMPO SEÑOR BEISMAN! CLARO, CLARO, USTED ES EL JEFE. DARE LA ORDEN AHORA MISMO.

GRACIAS ENCANTO POR CIERTO... ¿HACES ALGO ESTA NOCHE?

PUES NADA IN...

IN IN X DIEZ 10

**AÑOS DESPUES**

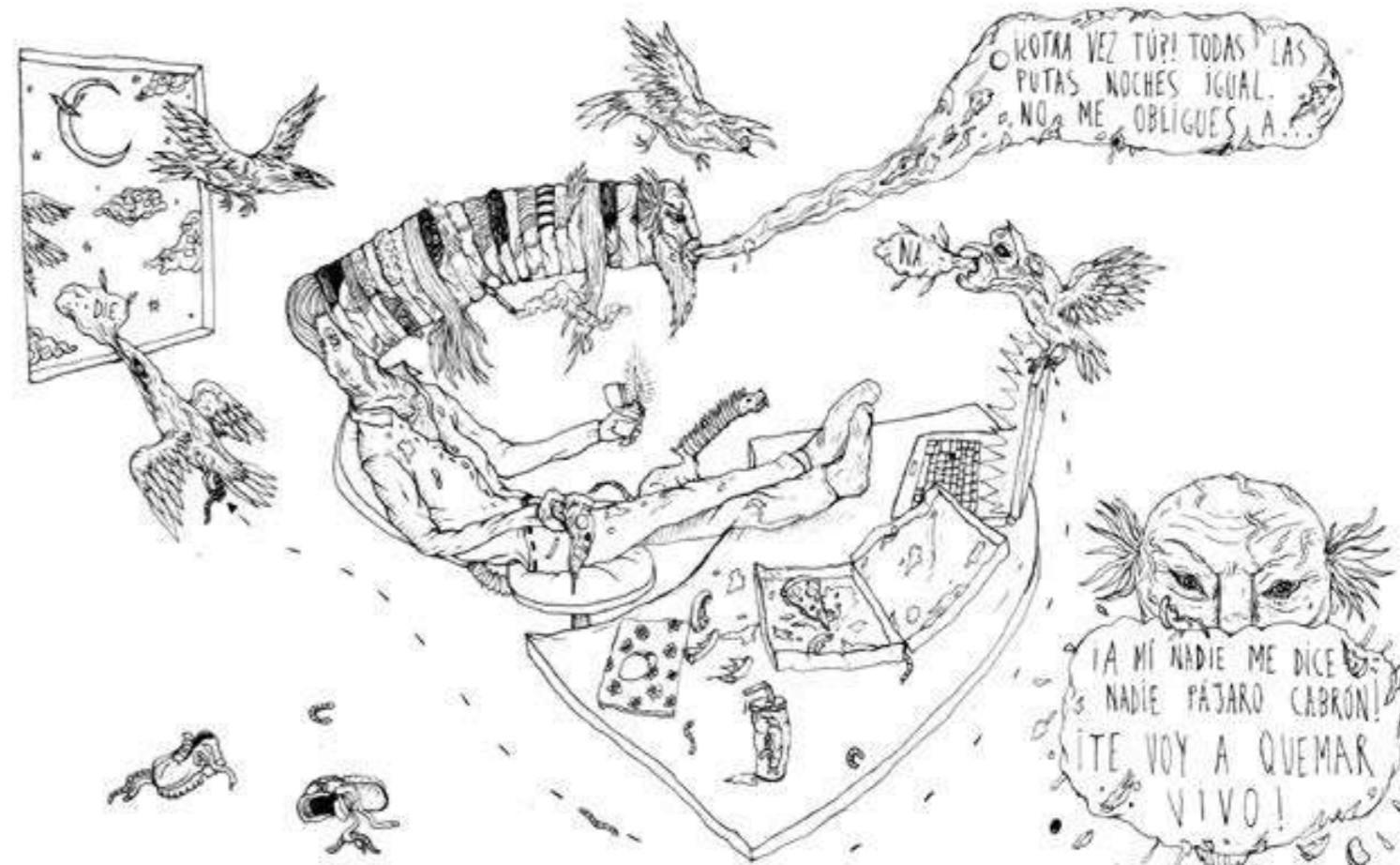
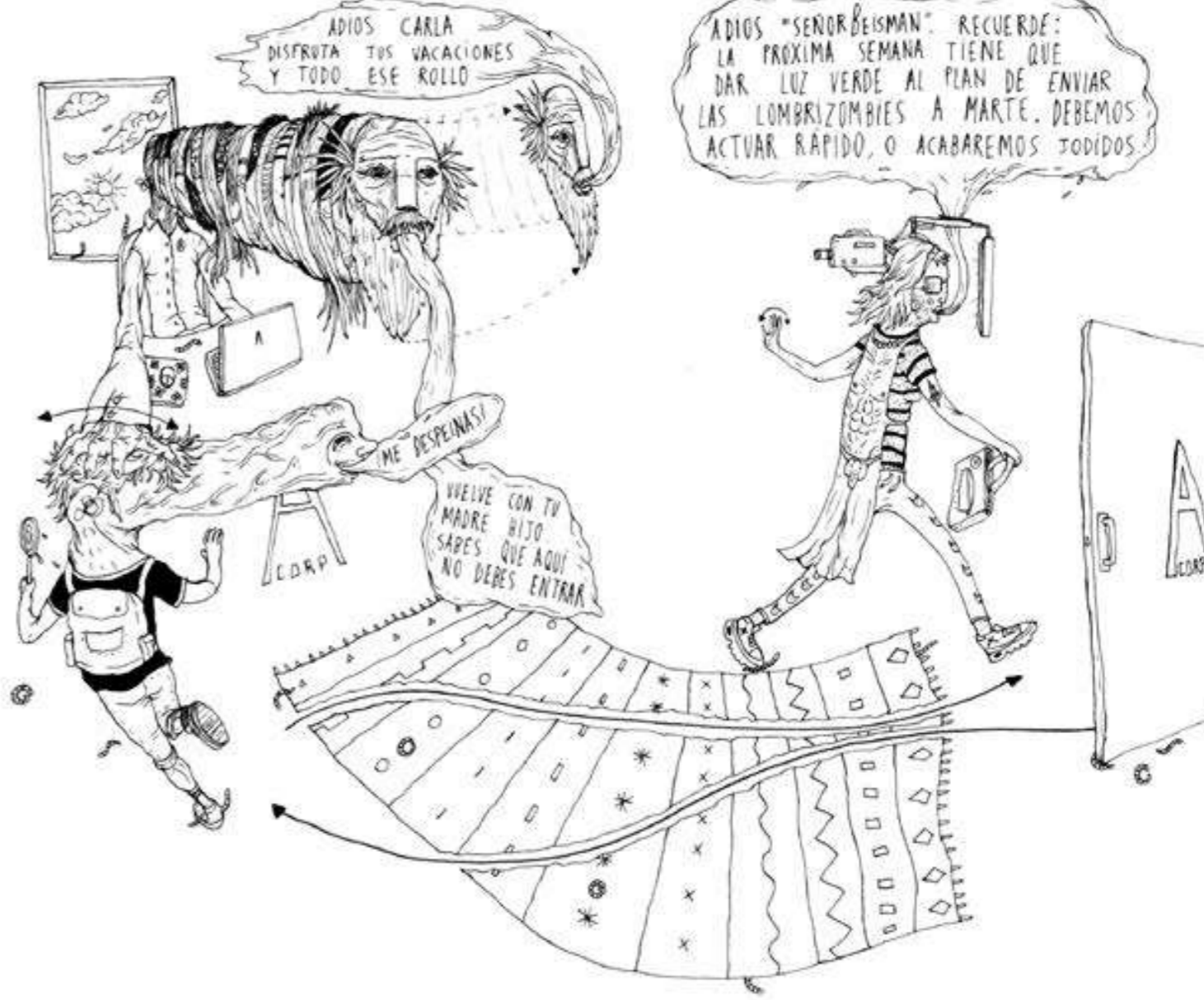
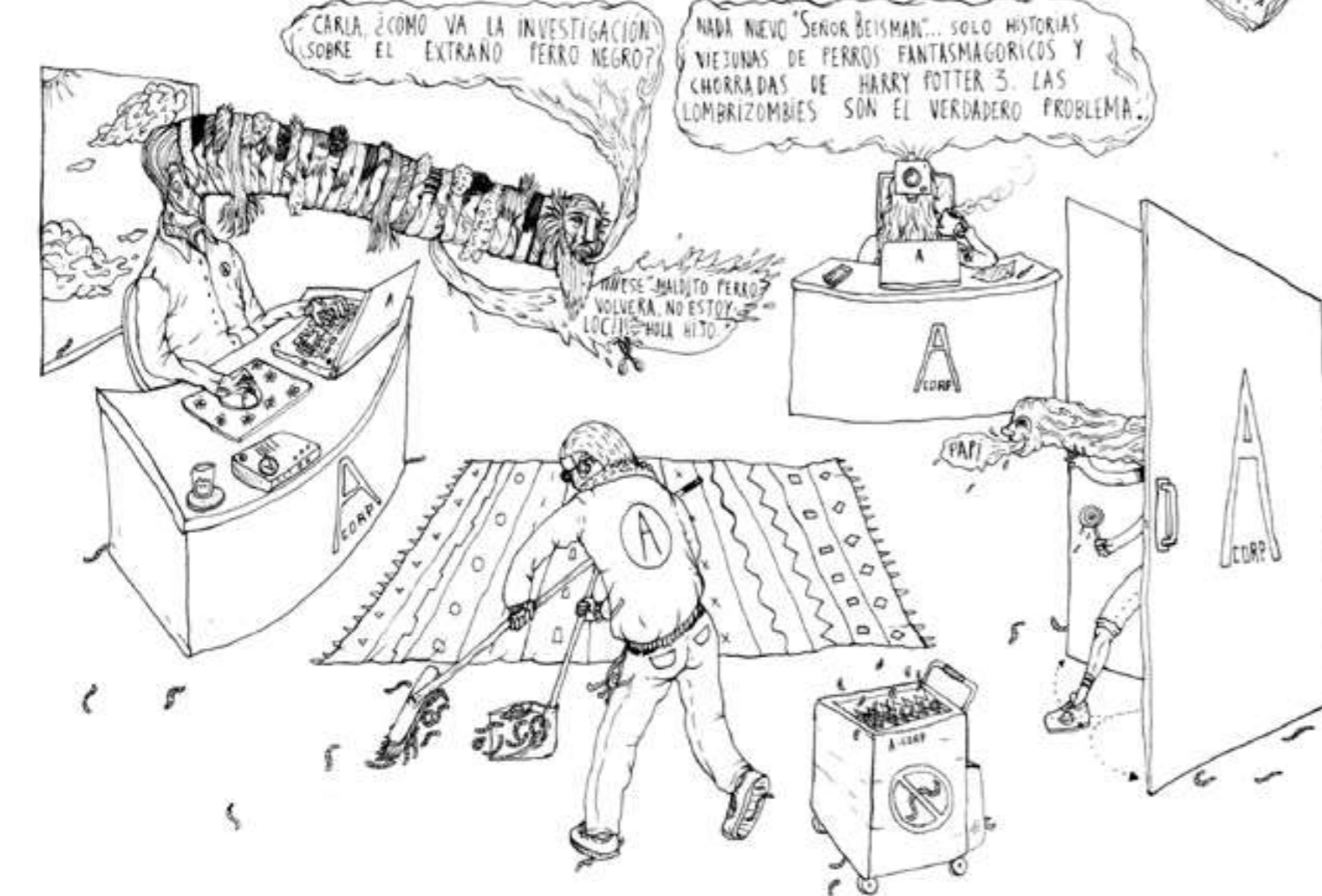
ESPACIO

RECOMPENSA DE BUSCA P...

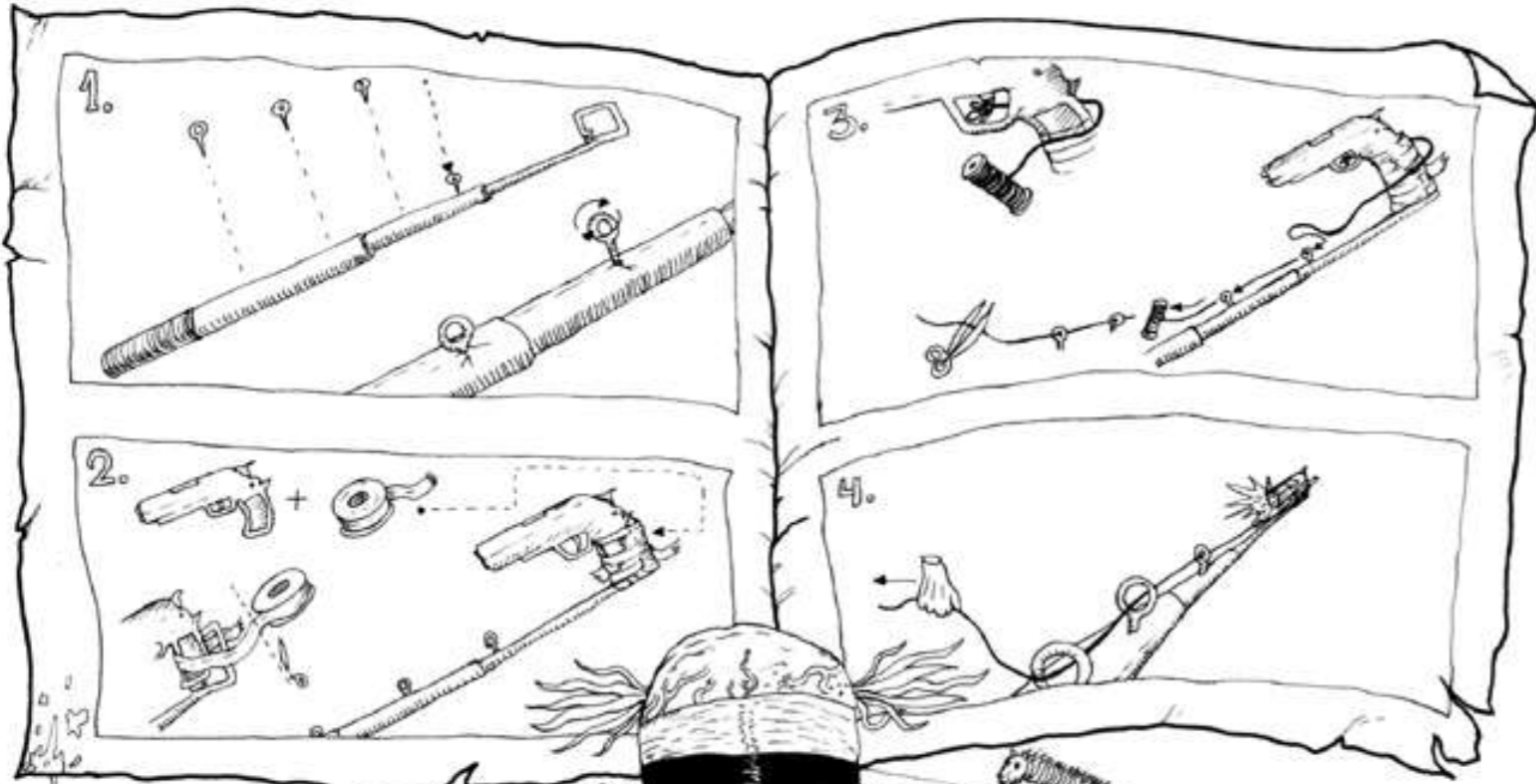
INVESTIGACION SOBRE EL EXTRAÑO FERRO NEGRO?

NADA NUEVO "SEÑOR BEISMAN"... SOLO HISTORIAS VIEJUNAS DE PERROS FANTASMAGORICOS Y CHORRADAS DE HARRY POTTER 3. LAS LOMBRIZOMBIES SON EL VERDADERO PROBLEMA.

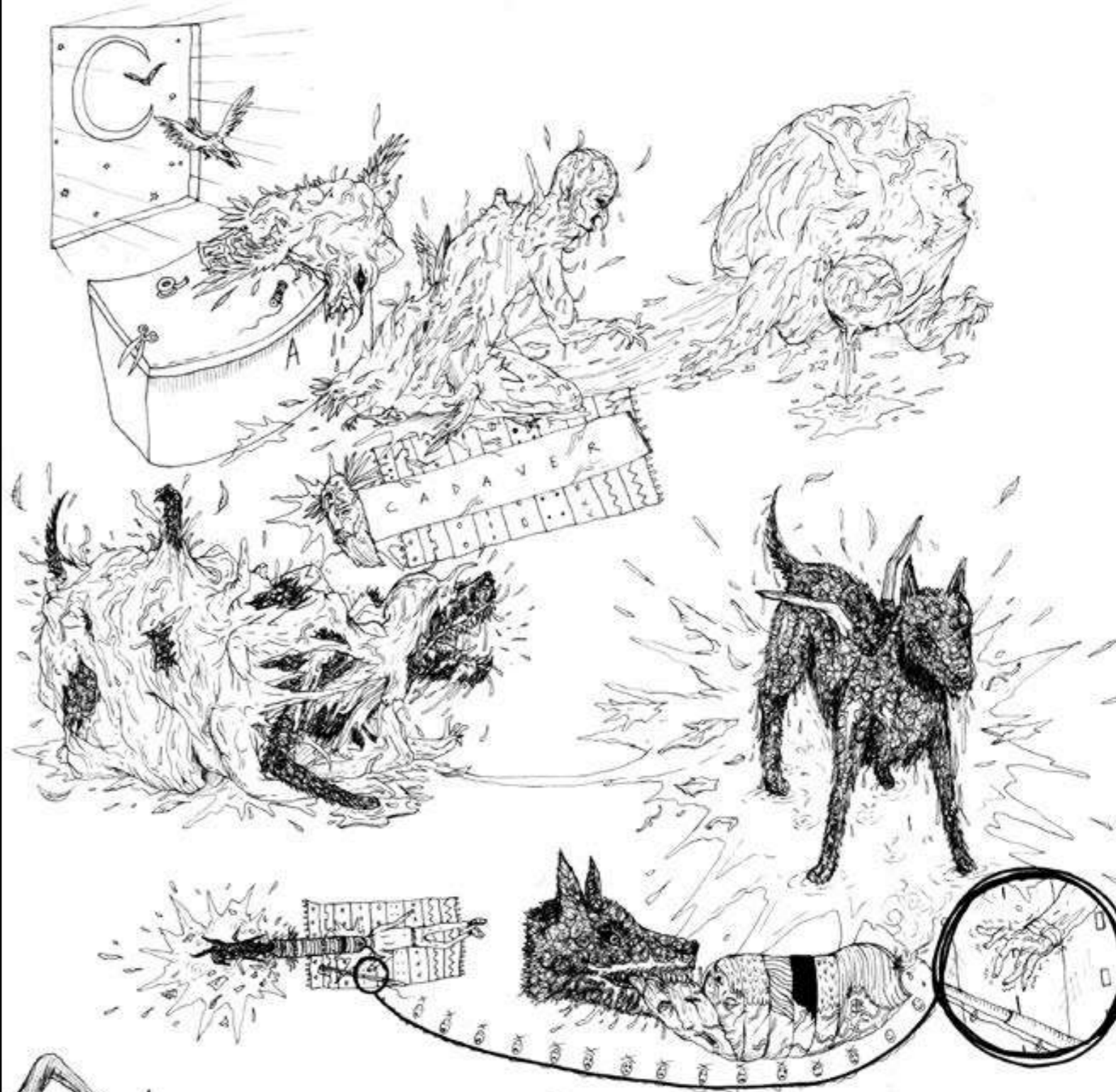
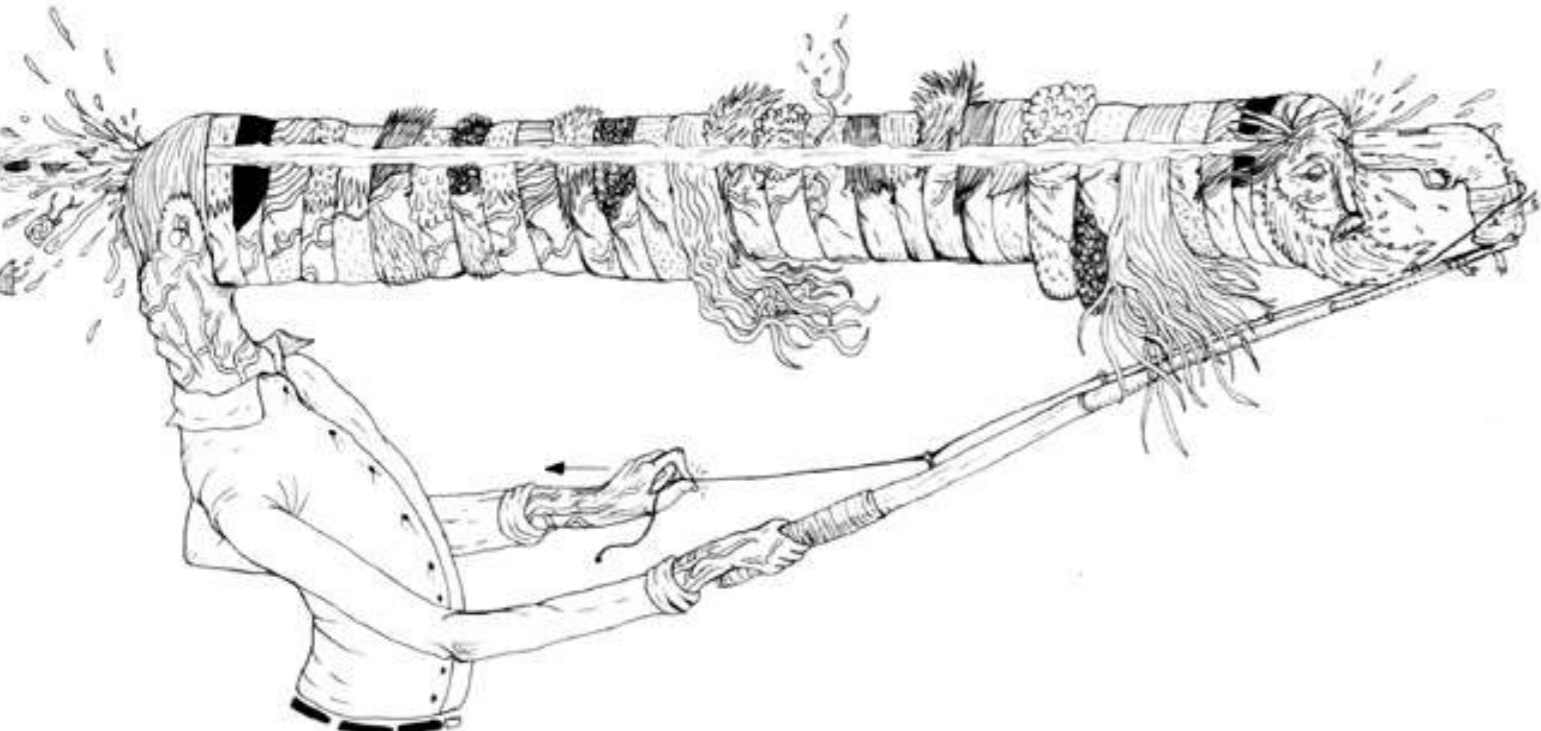
¡MÉSE MALITO FERRO VOLVERA, NO ESTOY LOCII! ¡HOLA HIJO!

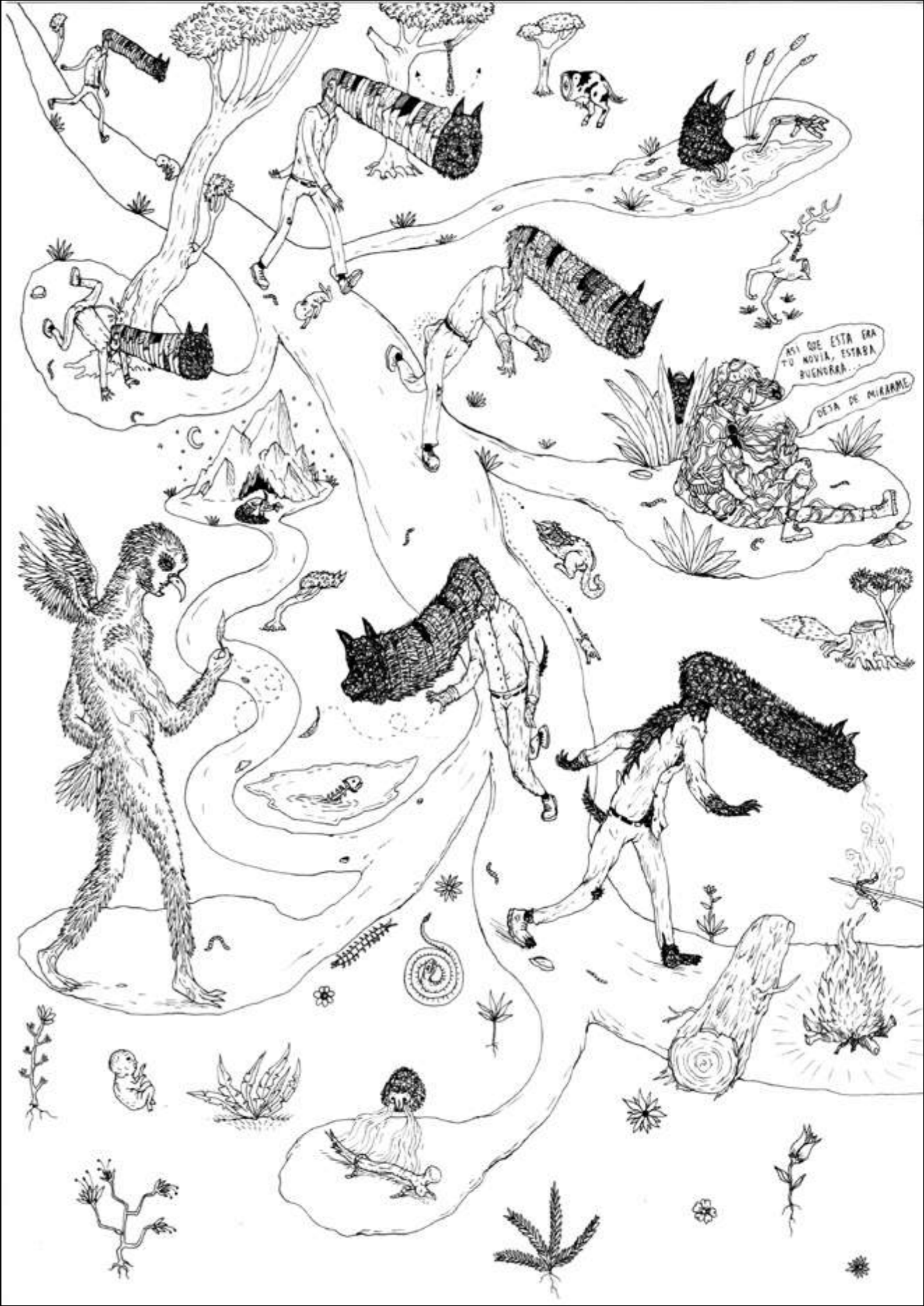
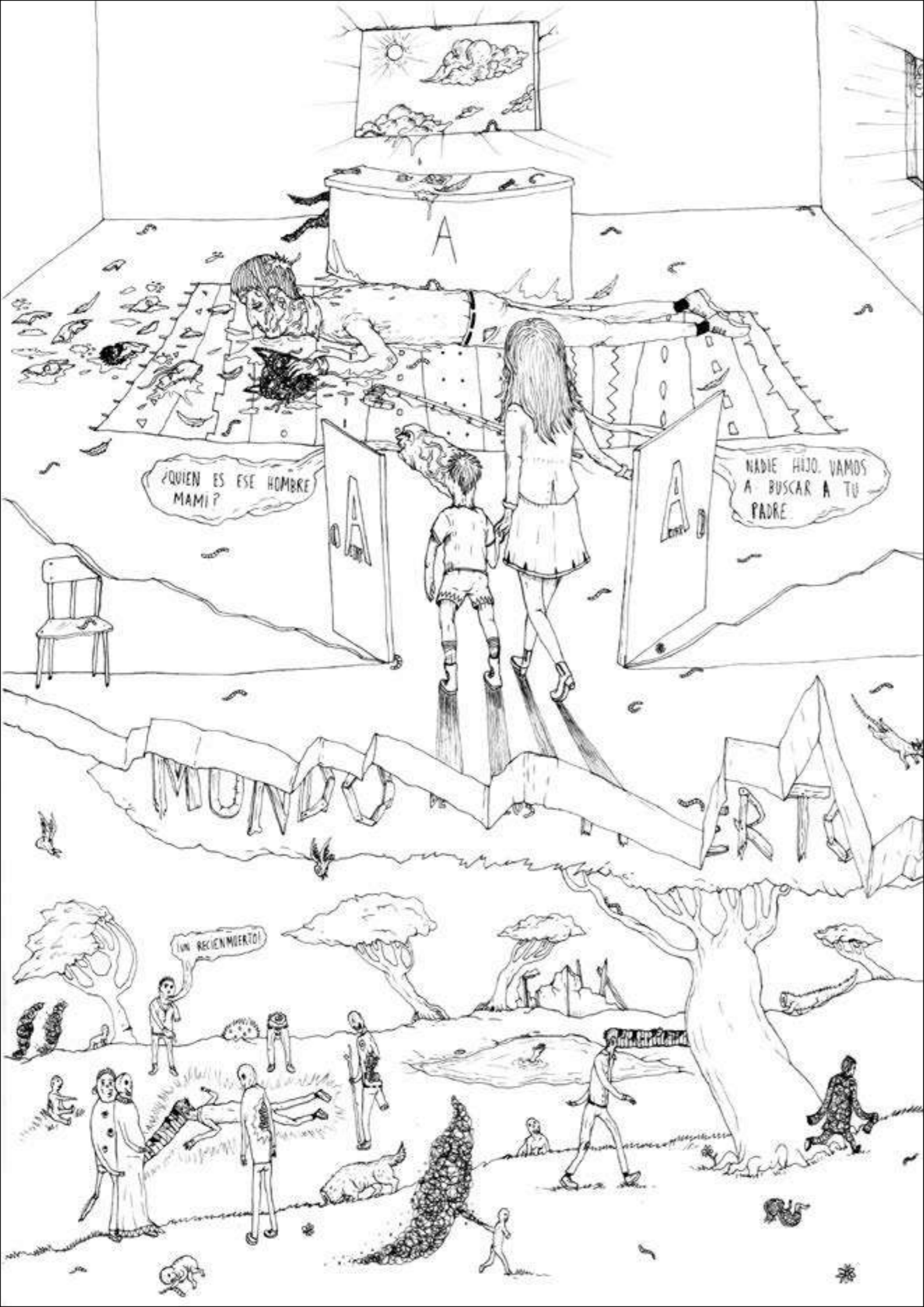




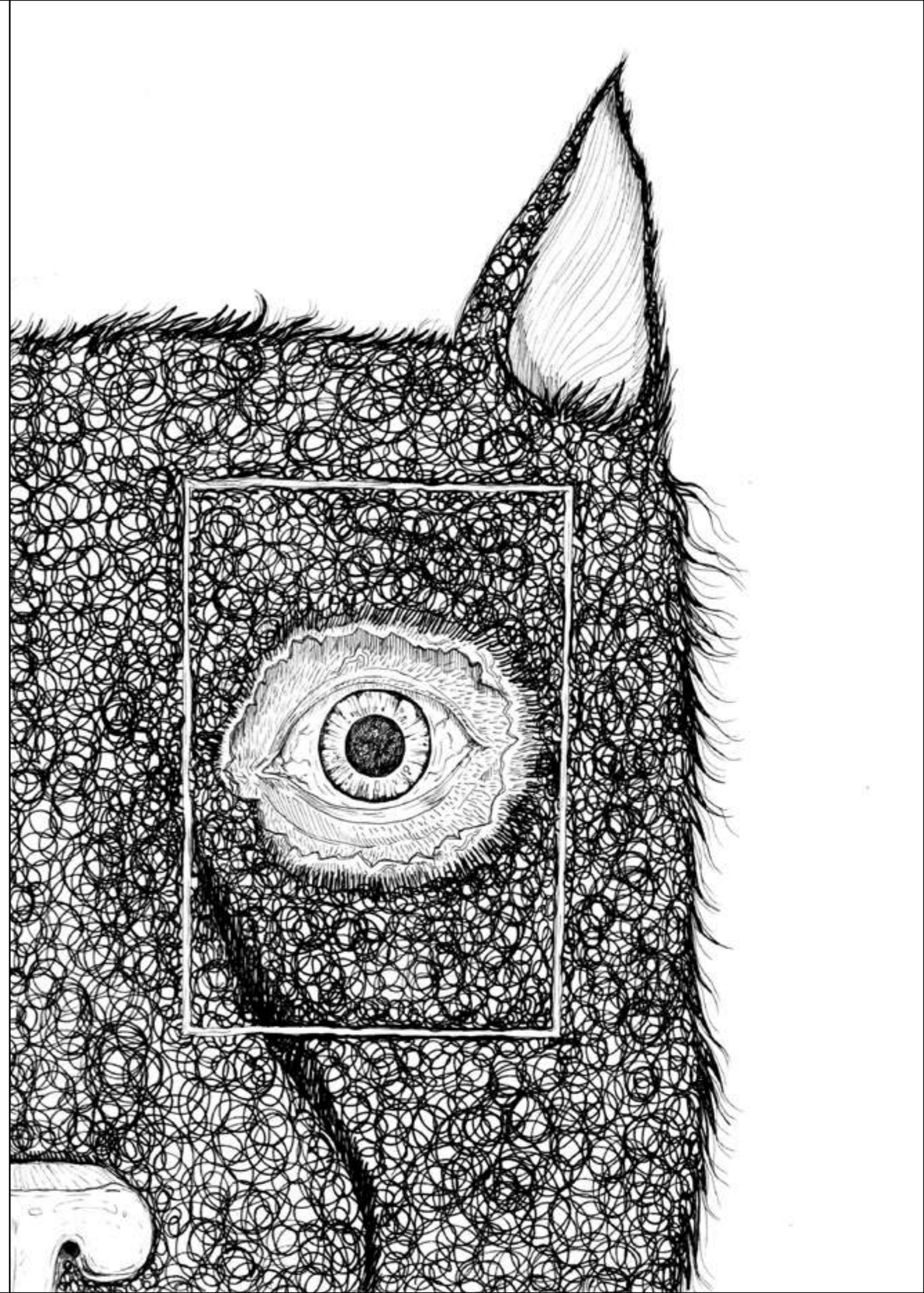


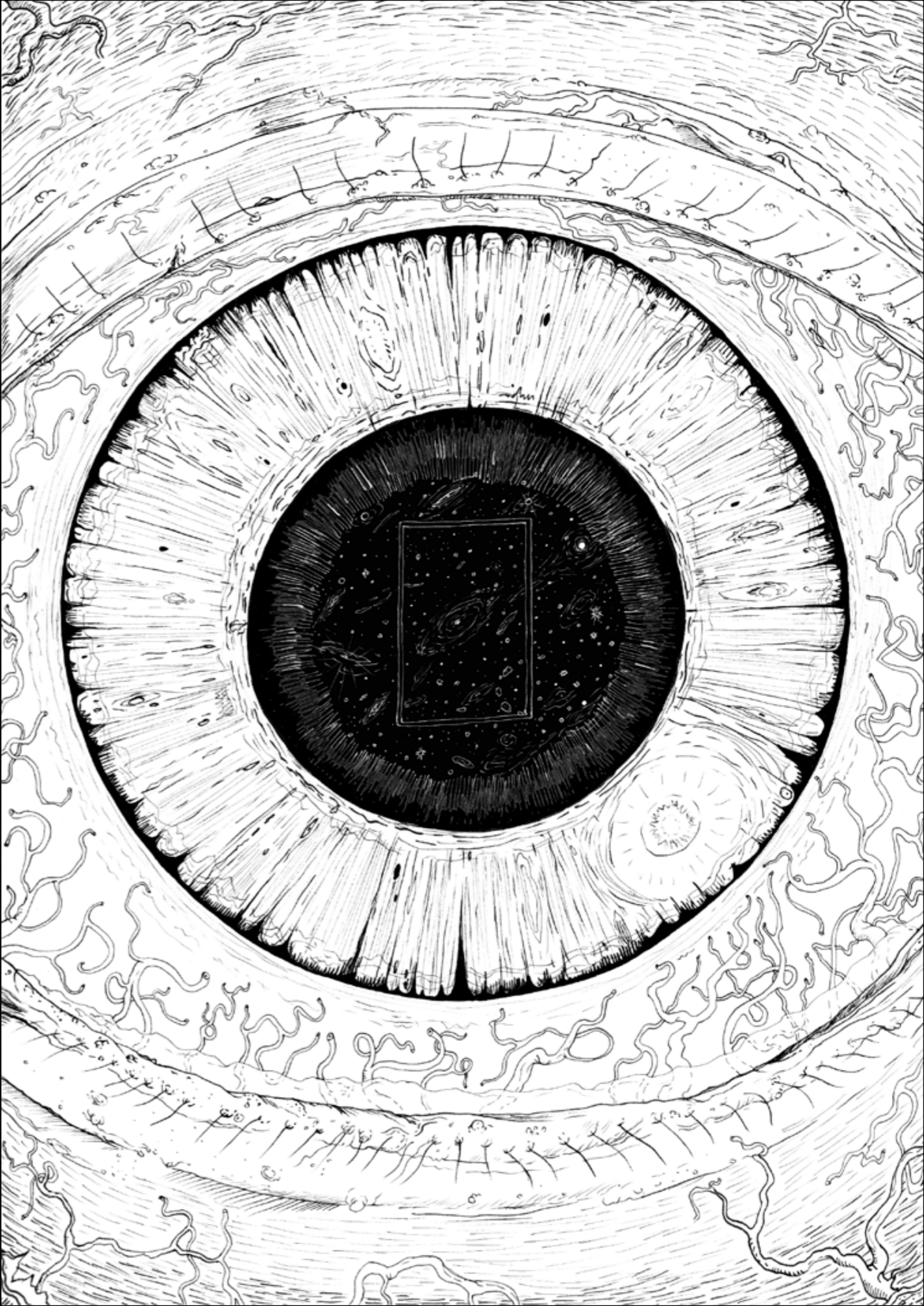
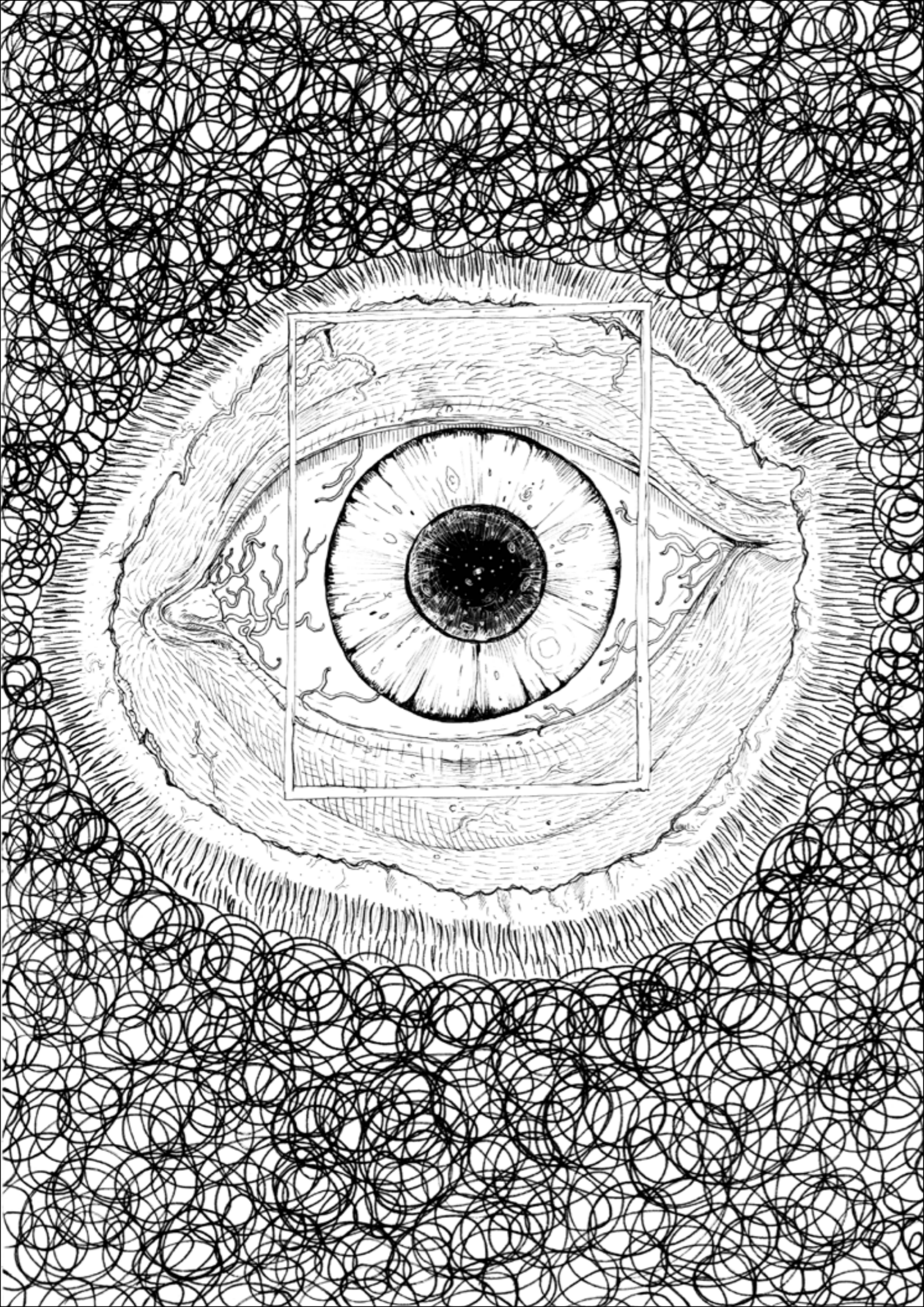
NO ME MIRES ASI MIERATAS, NECESITO LA MASCARA DEFINITIVA. LA MASCARA REISMAN NO ES SUFICIENTE, ES SOLO UN MEDIO PARA ALCANZARLA. ESE FERRO NEGRO DEMONIACO CONOCE LA UBICACION DE LA MASCARA, SI NO LA CONOCE EL, NO LA CONOCE NADIE... NADIE... DEBO ENCONTRAR AL CHUCHO DE UNA JODIDA VEZ Y SOLO ME QUEDA UN LUGAR EN EL QUE BUSCARLO. Y PUESTO QUE VOY A MORIR, TODOS MORIRAN CONMIGO. LA MUERTE SERA LA NUEVA VIDA.



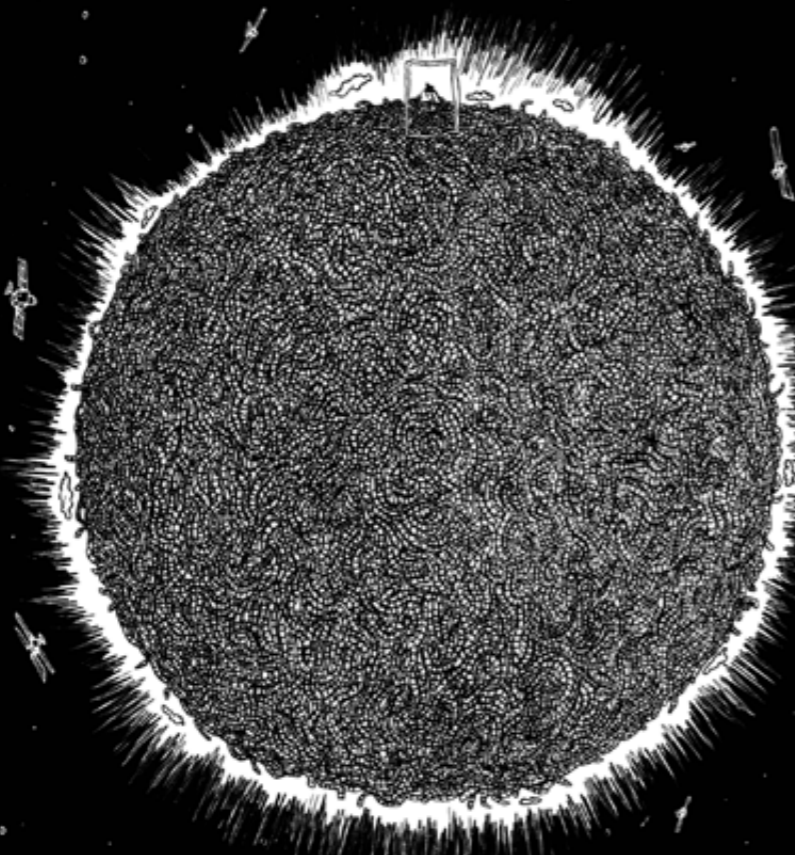
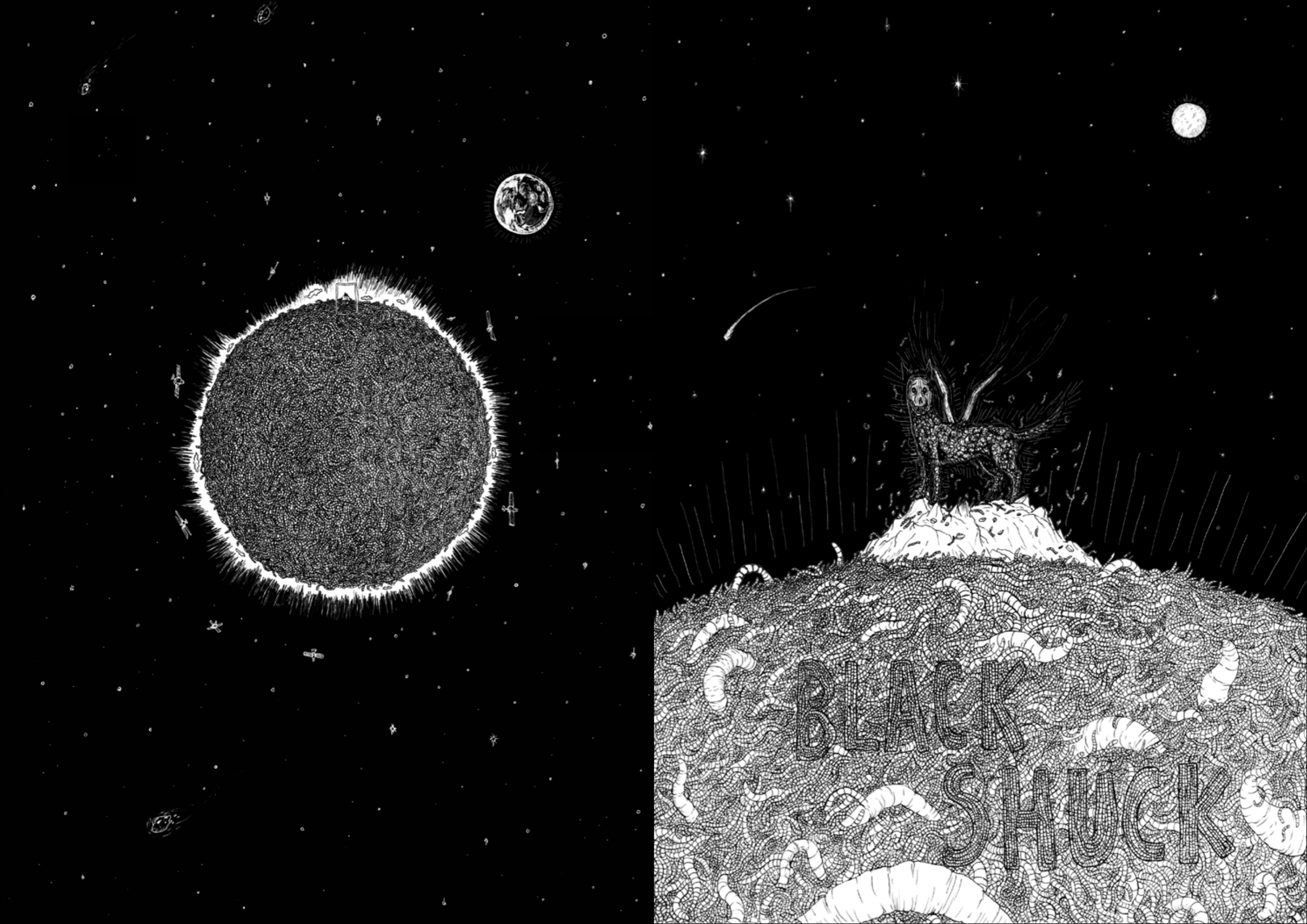








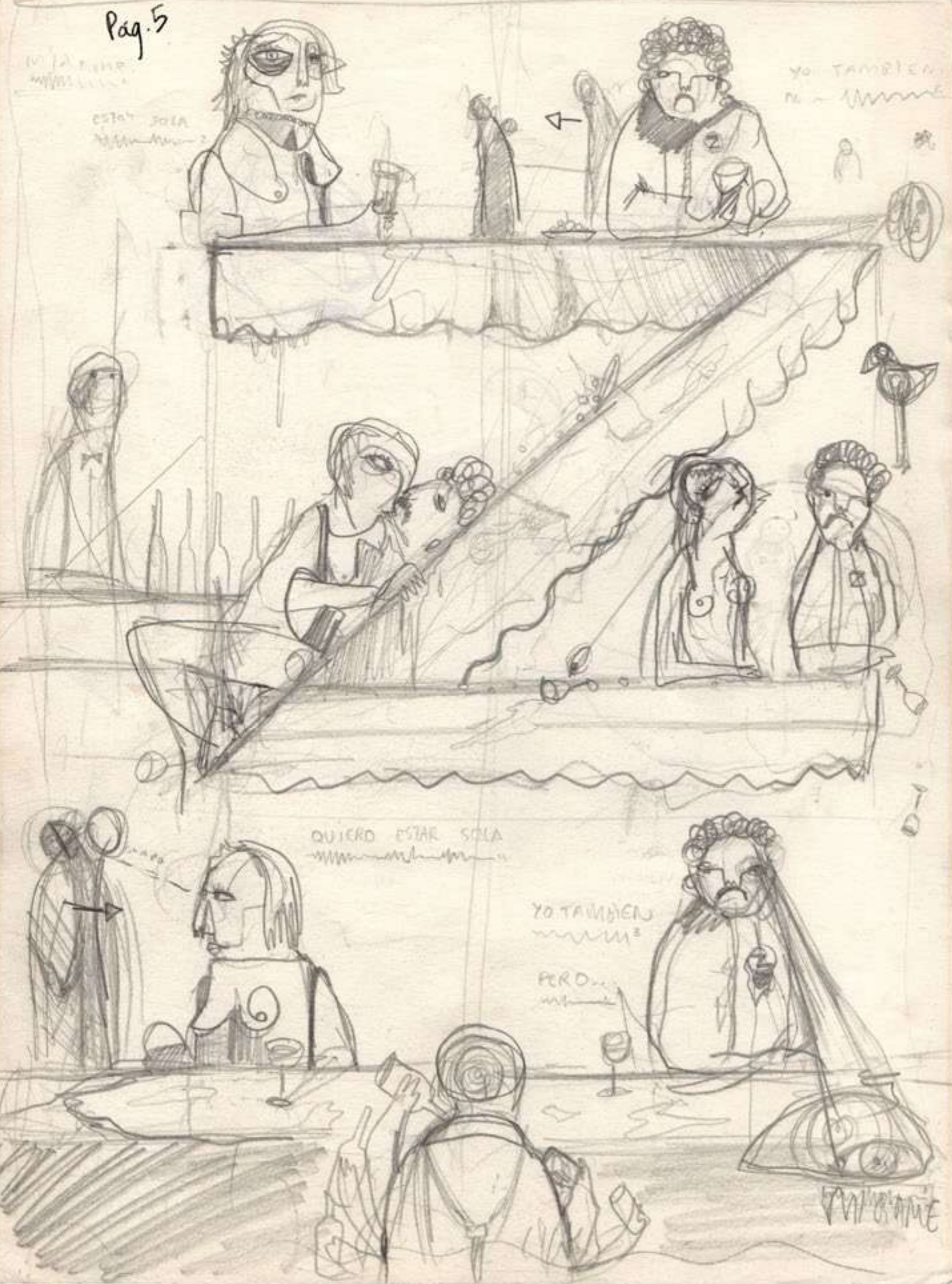




BLACK  
SHUCK



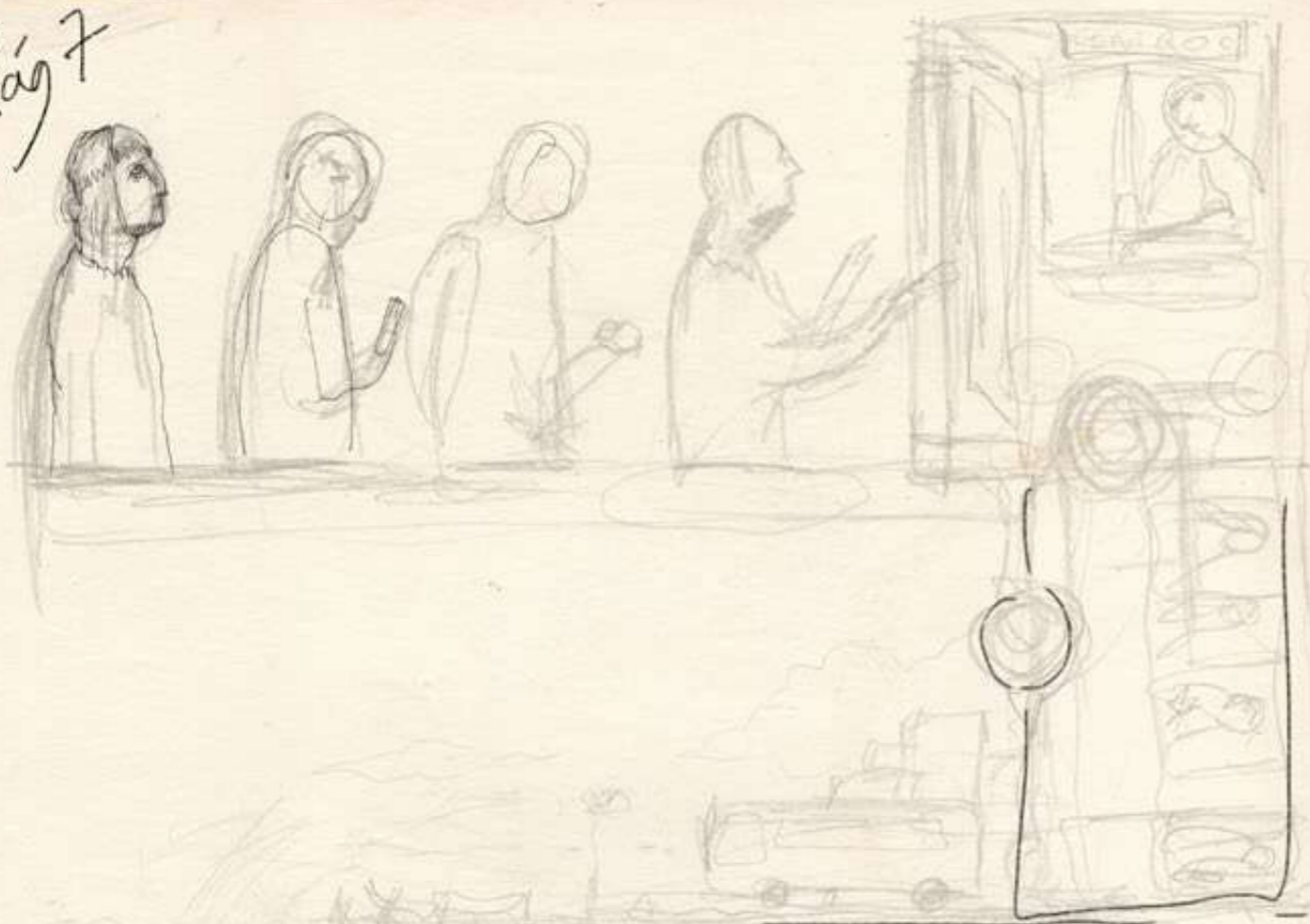
Pág. 5



Pág. 6



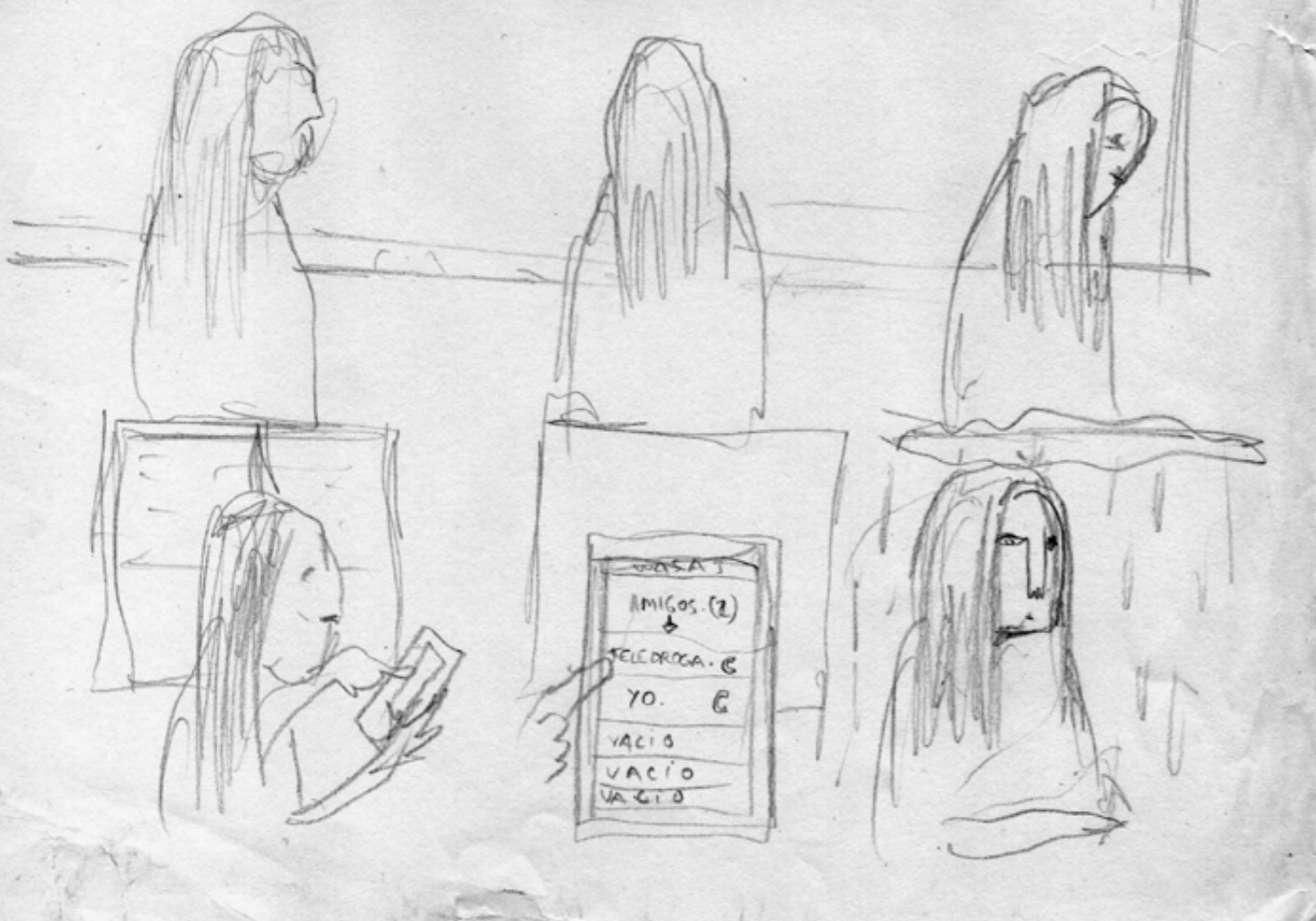
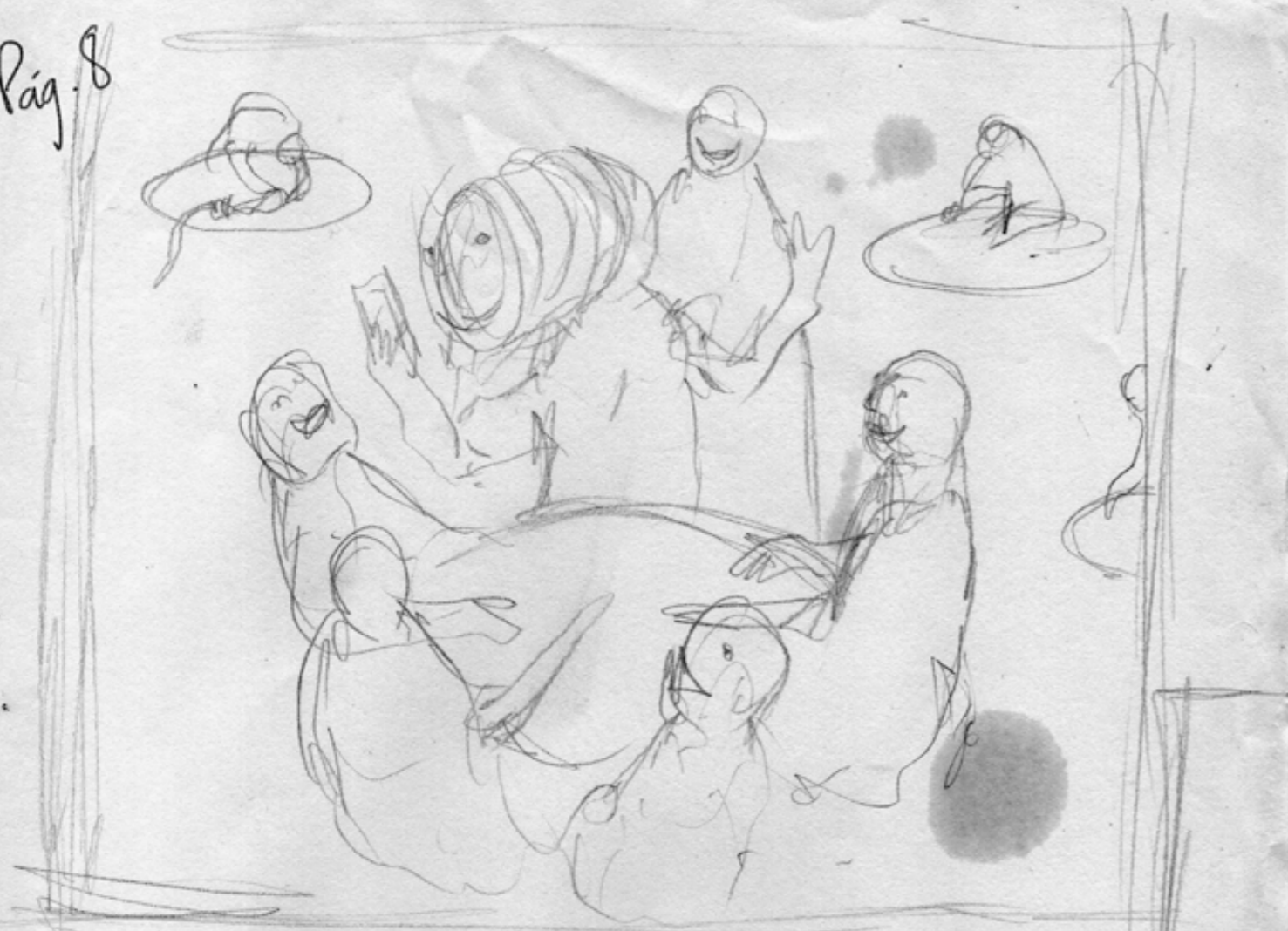
Pág. 7



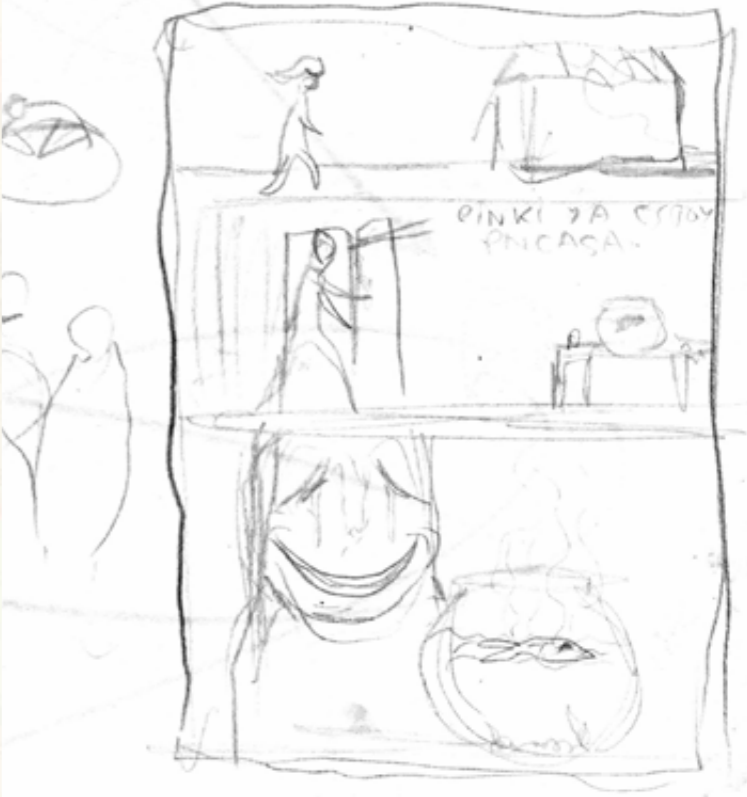
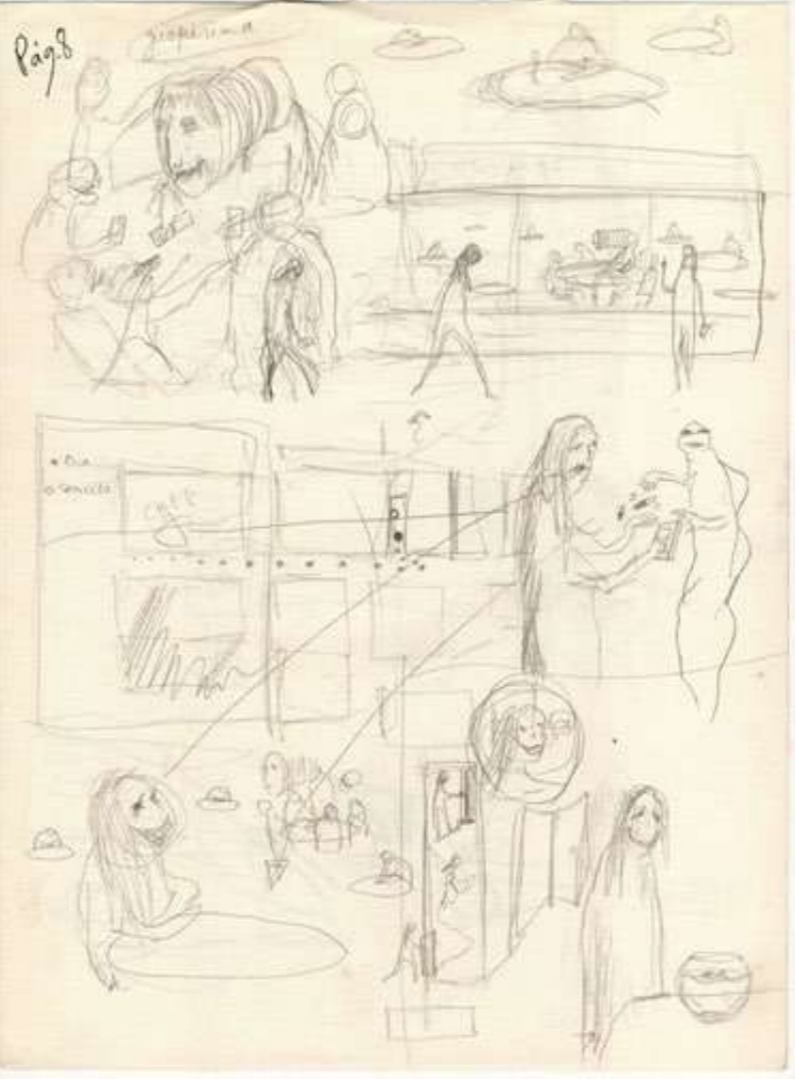
Pág. 7



Pág. 8

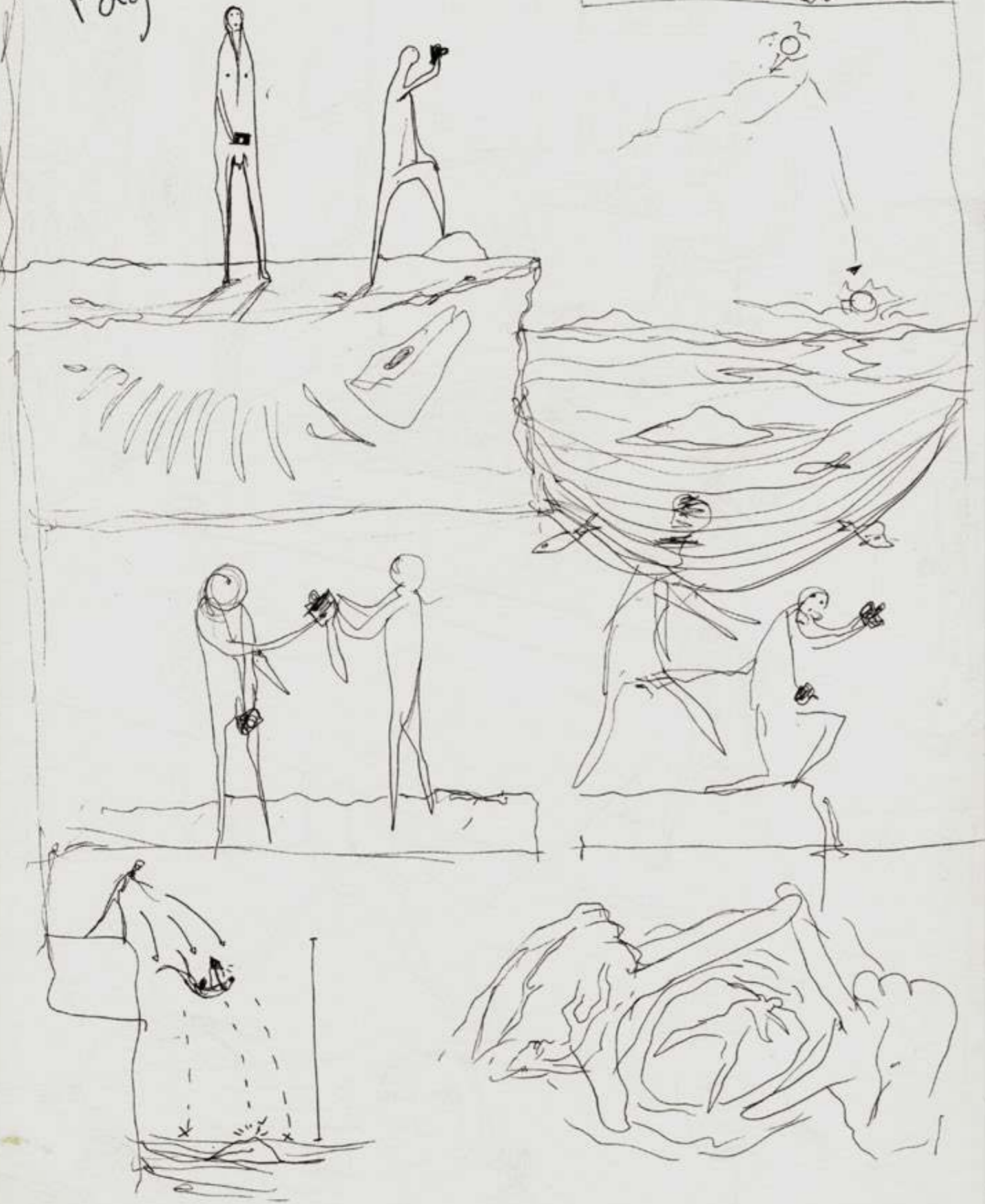


Pág. 8



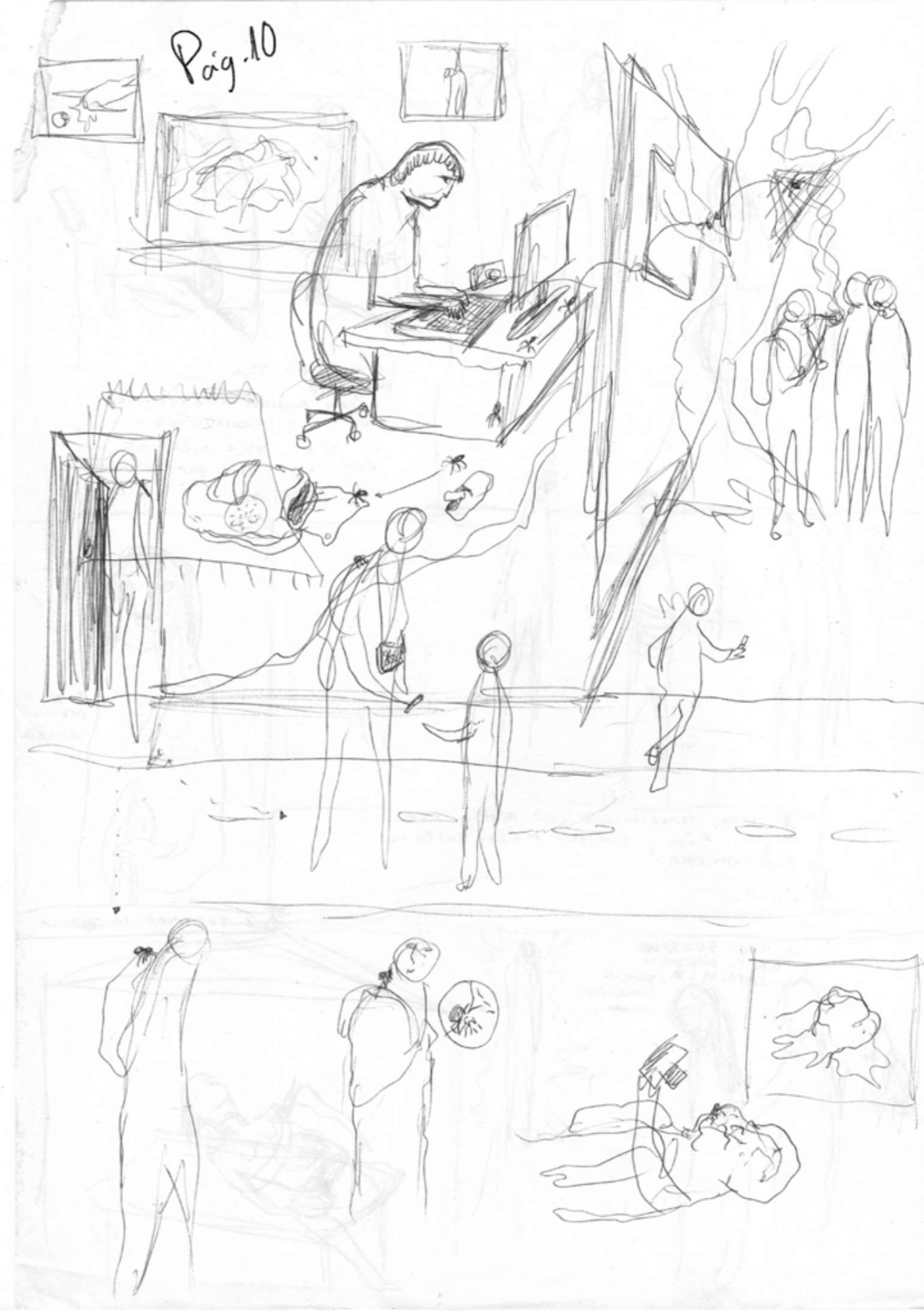


Page 9



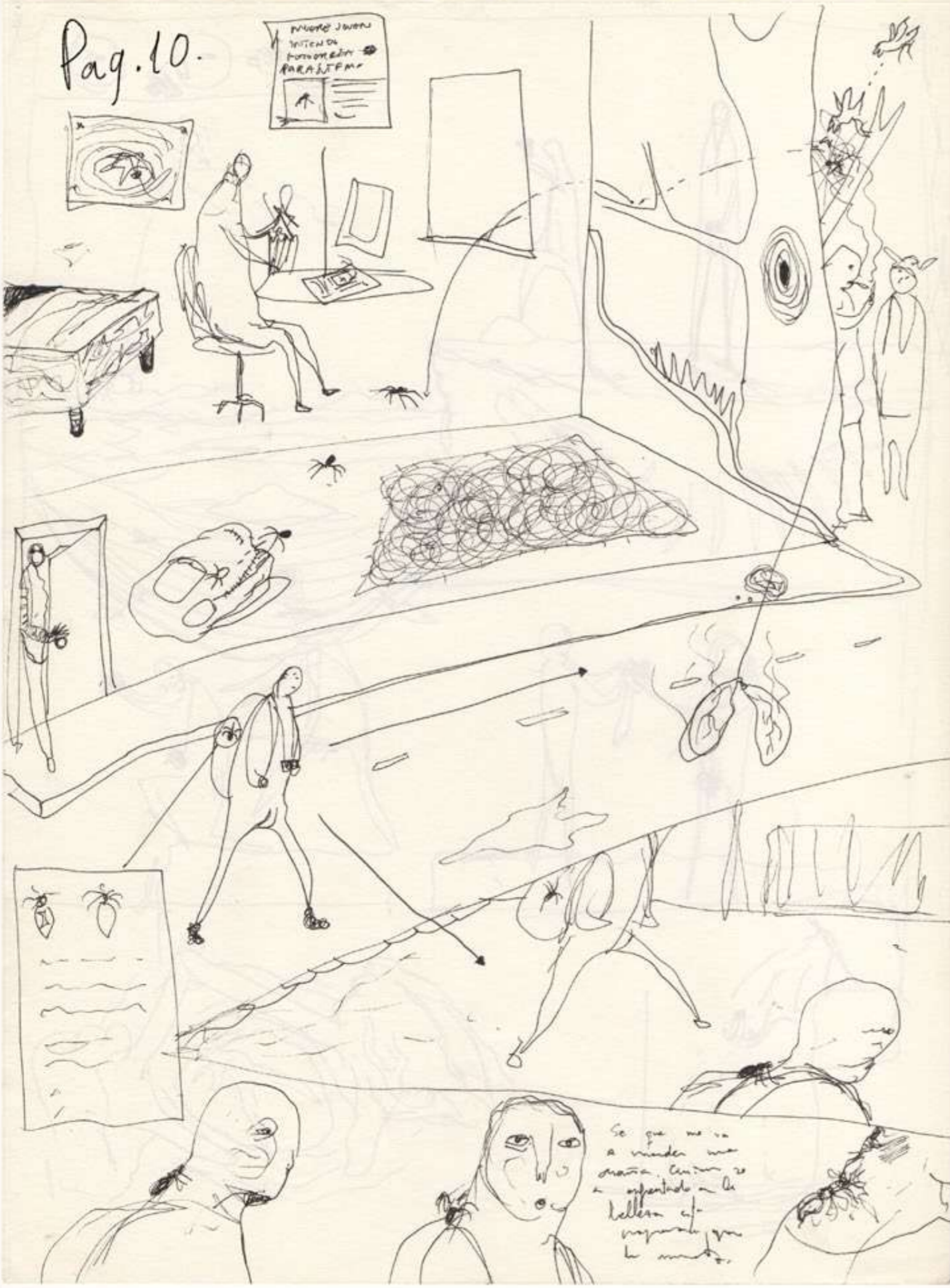
Page 10





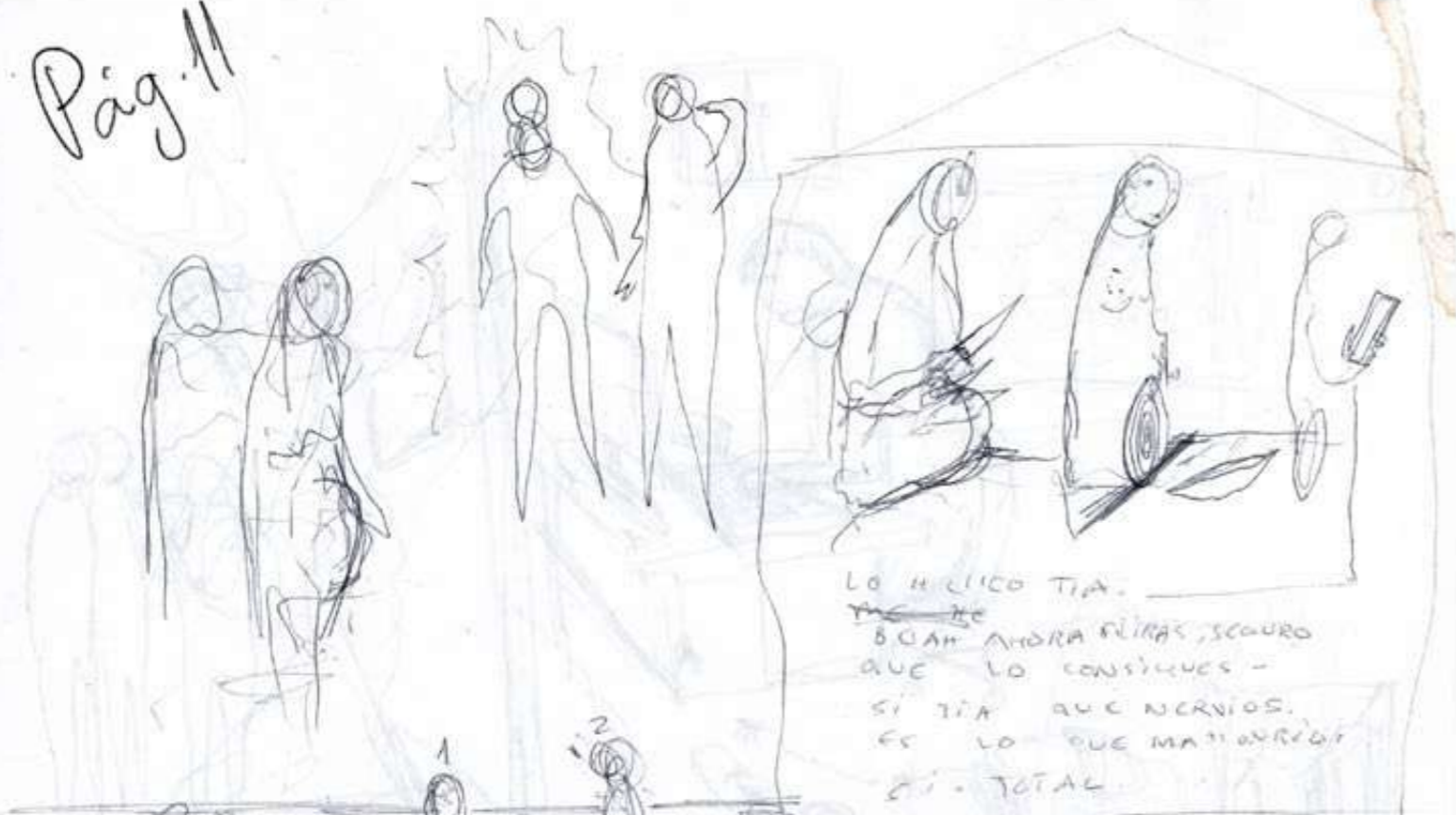
Pag. 10.

Mundo Juven  
Tratado de  
Innovación  
PARADIGMA

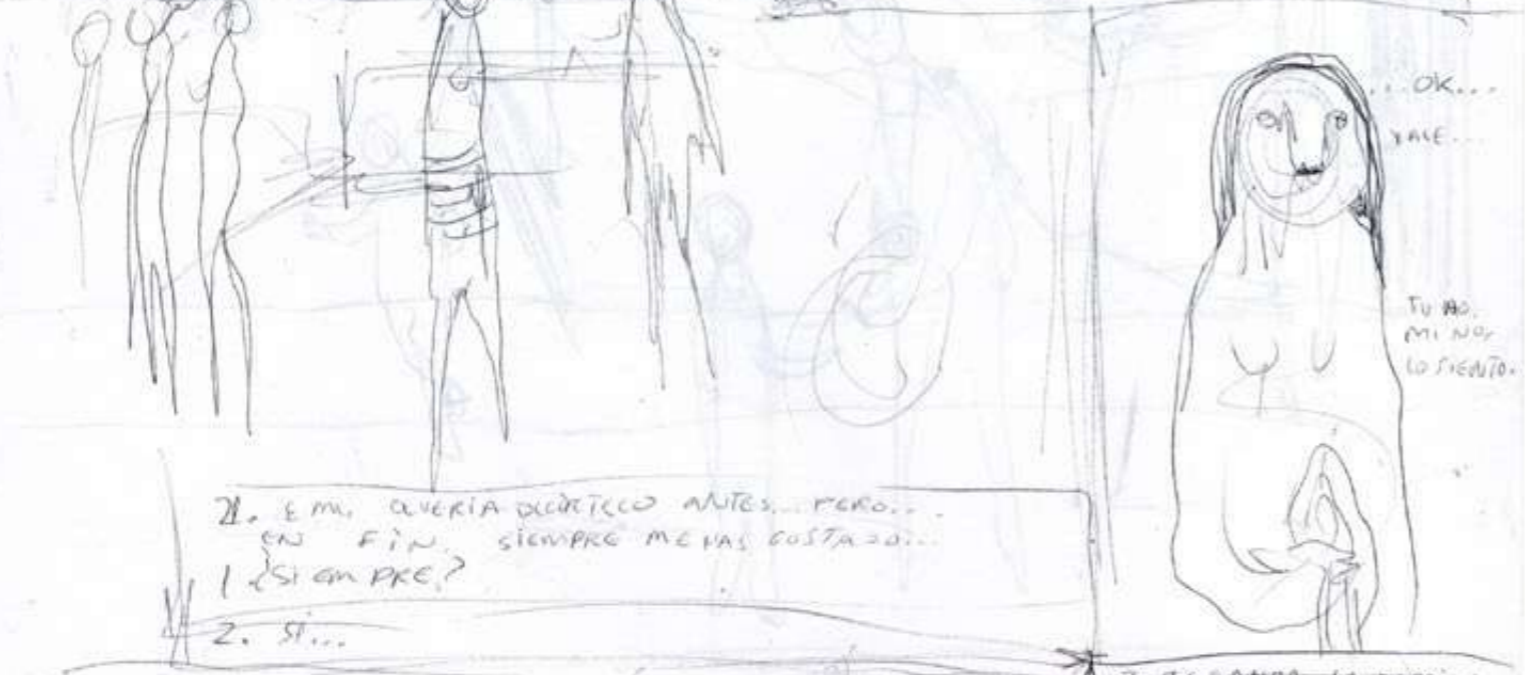


Pag. 11



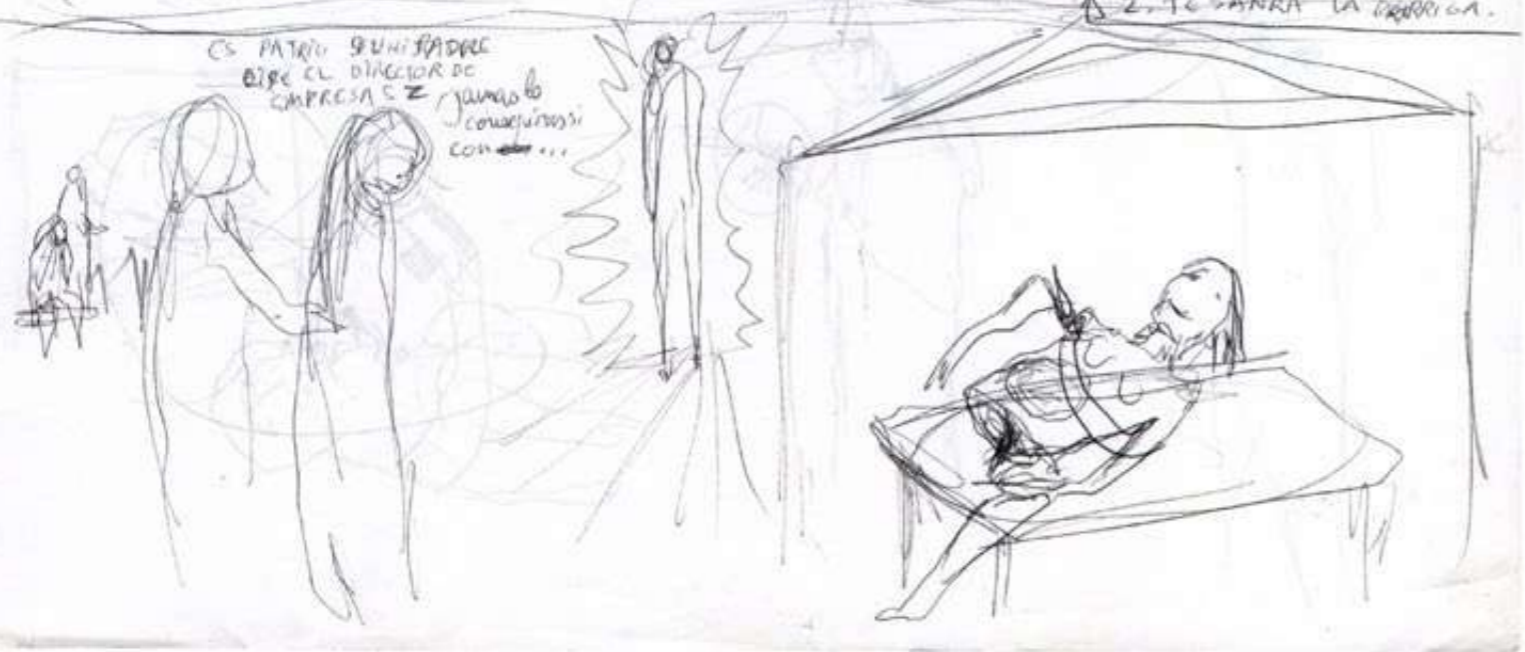


LO HE LIDO TIA.  
 BOAH AHORA FIRMAS, SEGURO  
 QUE LO CONSEGUIES -  
 SI TIA QUE NERVIOS.  
 ES LO QUE MAMA ORRIBI  
 SI - TOTAL



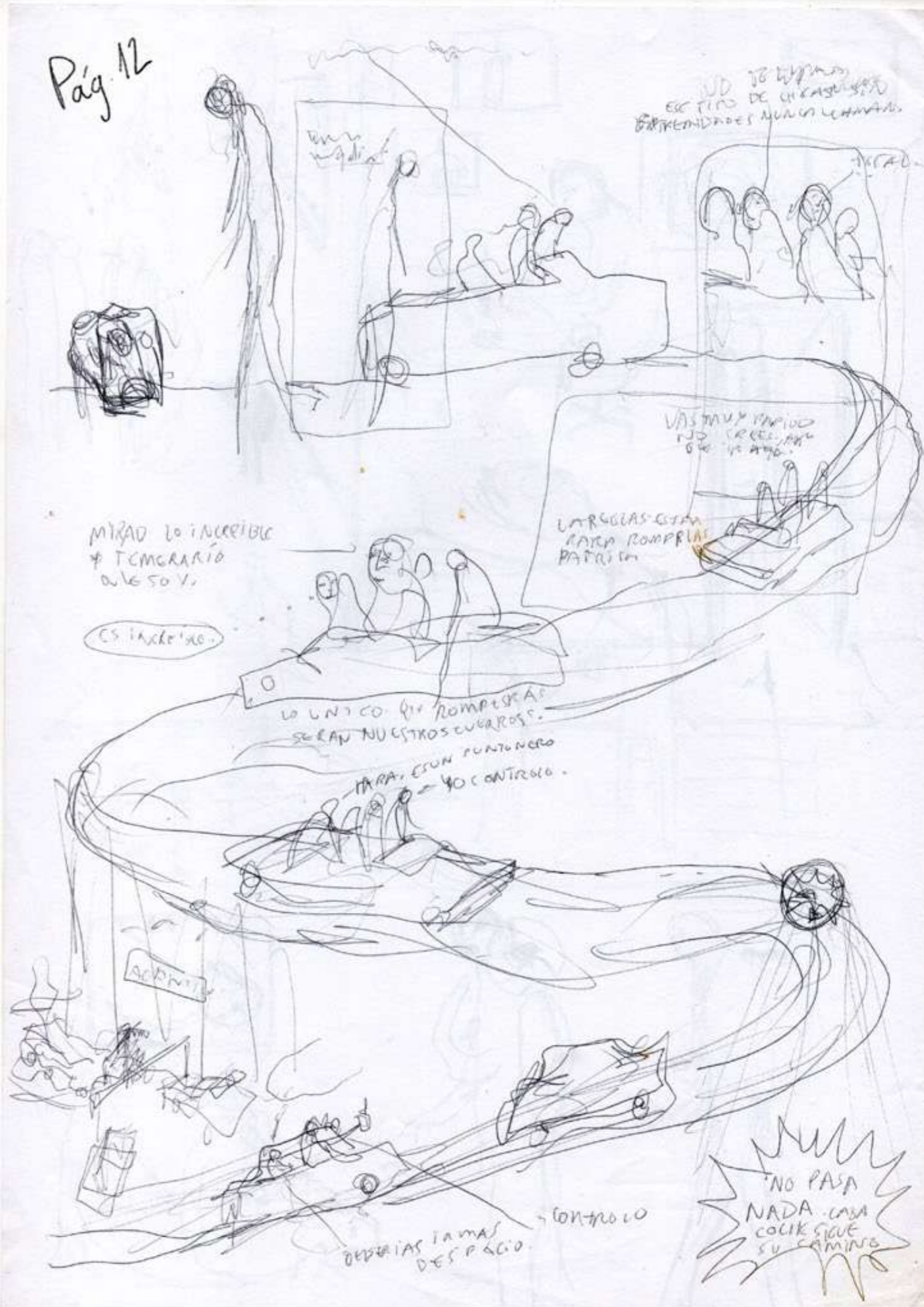
...OK...  
 VALE...  
 TU NO  
 MI NO  
 LO SIENDE.

1. E MI QUERIA DECIRTELO ANTES... PERO...  
 EN FIN SIEMPRE ME HAS COSTADO...  
 ¿SI EN PRE?  
 2. SI...



ES PATRI SU NIJA DE  
 DICE EL DIRECTOR DE  
 EMPRESA E Z  
 JAMAS LO  
 CONQUISTO  
 CON...

2. TE SANRA LA DERRICA.



NO SE PUEDE  
 ENTENDER DE UN CASO  
 EXTREMAMENTE ALIENADO

MIRAD LO INCREIBLE  
 Y TEMPORARIO  
 QUE SOY.

ES INCREIBLE.

VASTA UN PUNTO  
 NO SE PUEDE  
 SER UN PUNTO

LA RUCIAS ESTAN  
 PARA ROMPER  
 PATRI EN

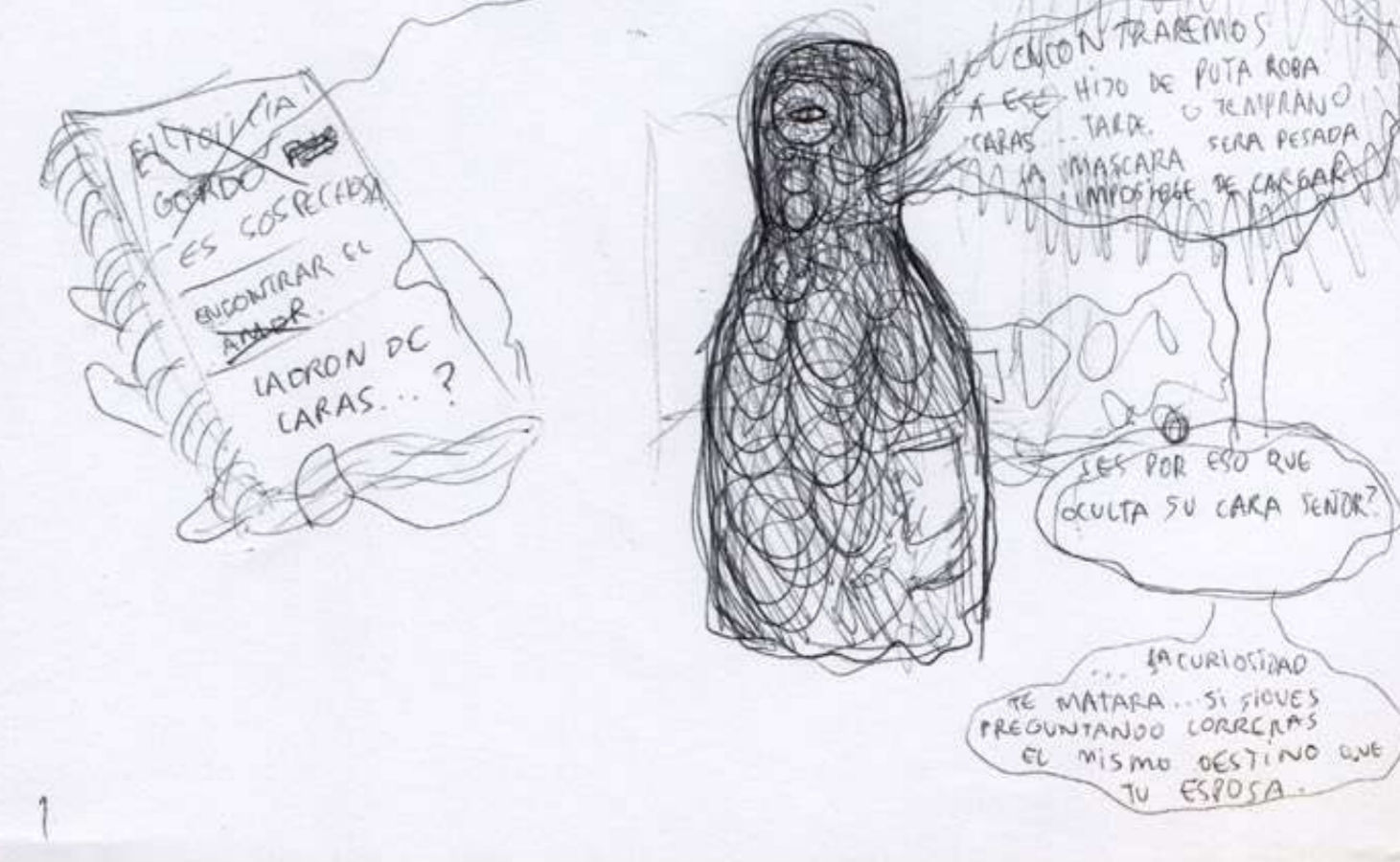
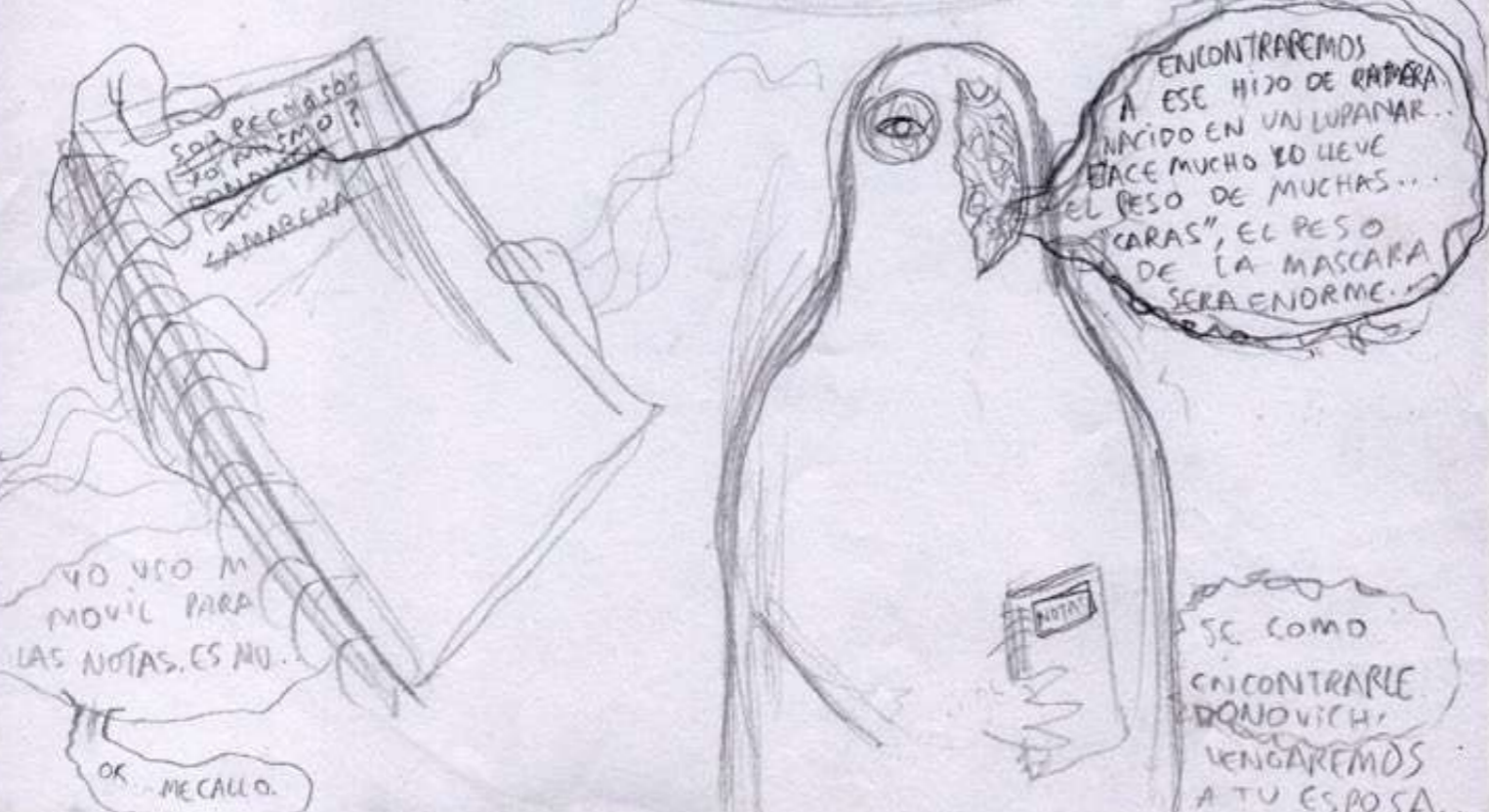
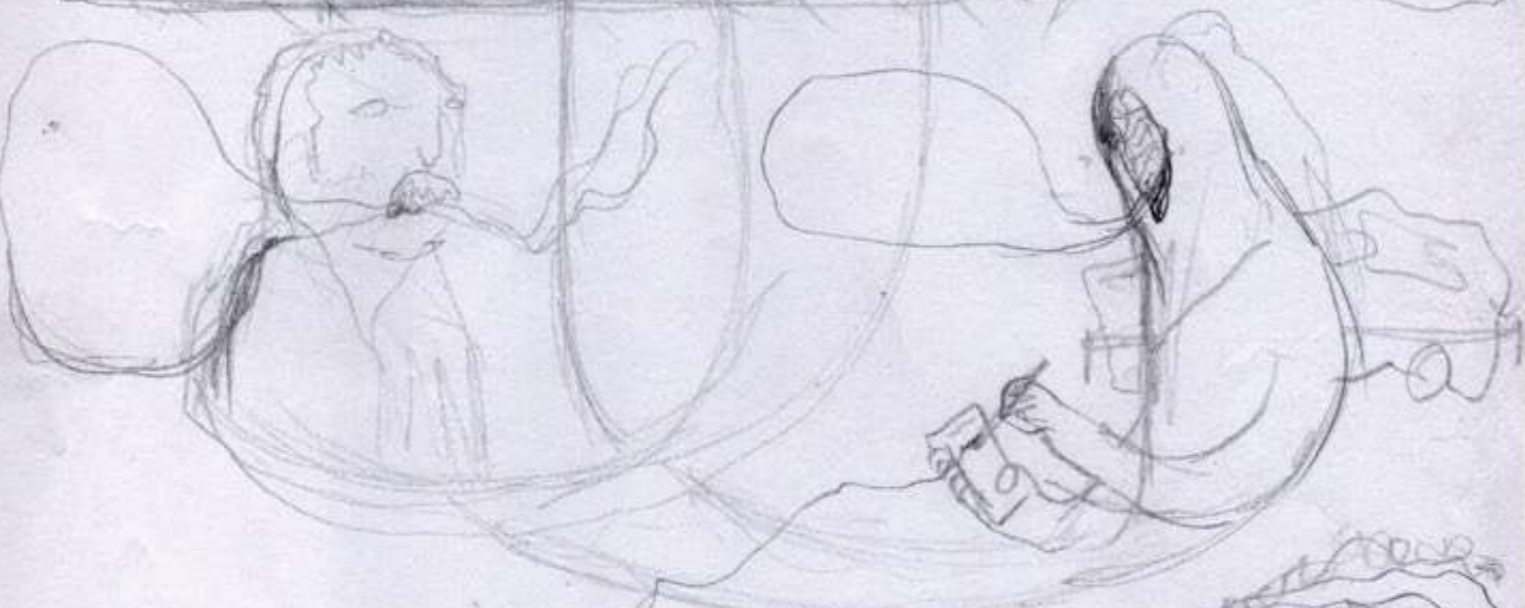
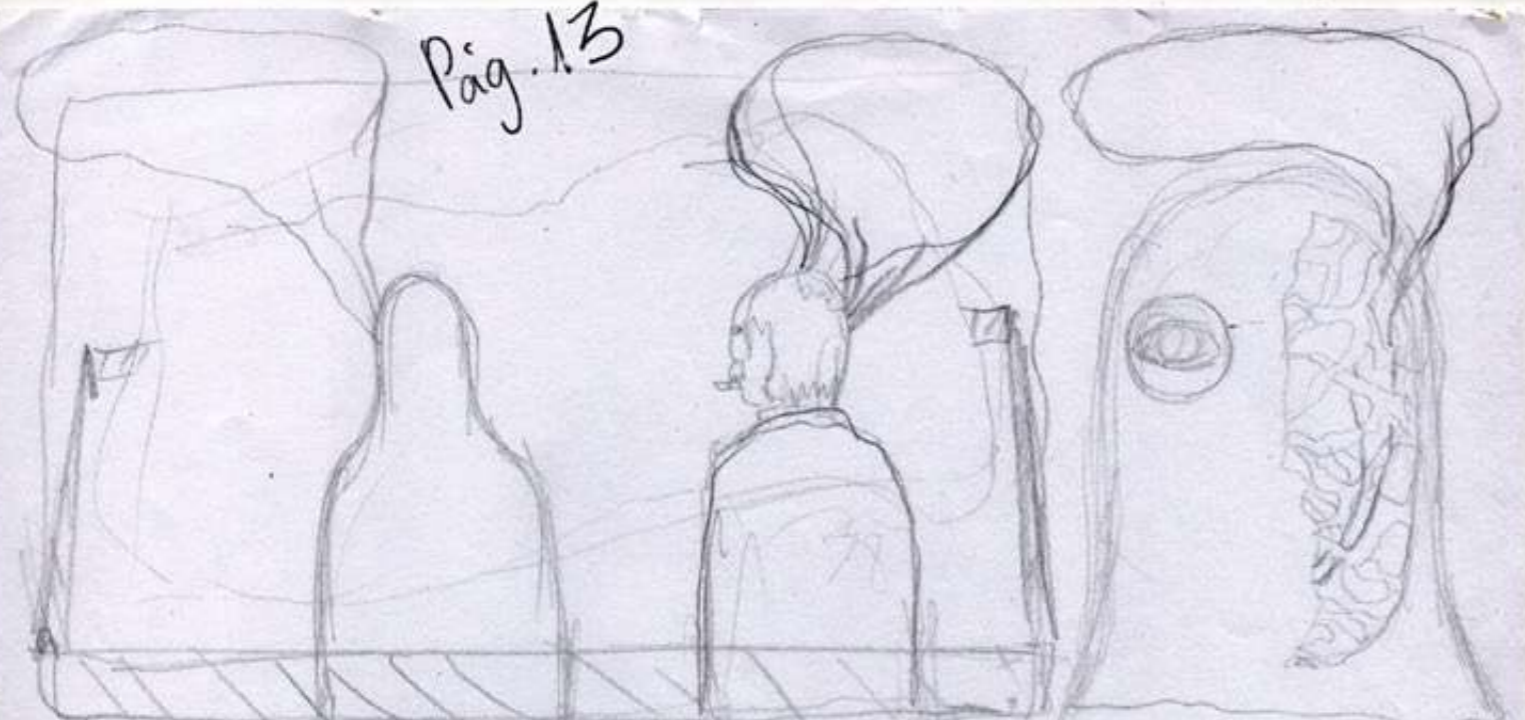
LO UNICO QUE ROMPERAN  
 SERAN NUESTROS SEGUROS.

PARA, ES UN PUNTO NEGRO  
 - YO CONTROLA.

ACTIVIDAD

DEBERIAS TAMBEN  
 DESPACIO - CONTROLA

NO PASA  
 NADA. CADA  
 COCINERO  
 SIGUE  
 SU CAMINO



ENCONTRAREMOS  
A ESE HIZO DE RABERA  
NACIDO EN UN LUPANAR...  
HACE MUCHO TIEMPO LLEVE  
EL PESO DE MUCHAS...  
"CARAS", EL PESO  
DE LA MASCARA  
SERÁ ENORME.

SE COMO  
ENCONTRARLE  
DONOVICH,  
VENGAREMOS  
A TU ESPOSA.

SOA RECHAZADO  
POR EL POLICIA  
LA MASCARA

VO USO M  
MOVIL PARA  
LAS NOTAS. ES MU.

OK MECALLO.

DIFERENTE AL  
RESTO... DEBERIA  
VERLO USTED  
MIS MO.  
DETECTIVE

SO LO UNO,  
ESTA EN  
EL HOSPITAL

¿EN SU ROSTRO?

TIEMPO AL TIEMPO....

¿ENCON TRAREMOS  
A ESE HIZO DE PUTA ROBA  
"CARAS"... TARD... TEMPRANO  
LA MASCARA SERA PESADA  
IMPOSIBLE DE CARGAR

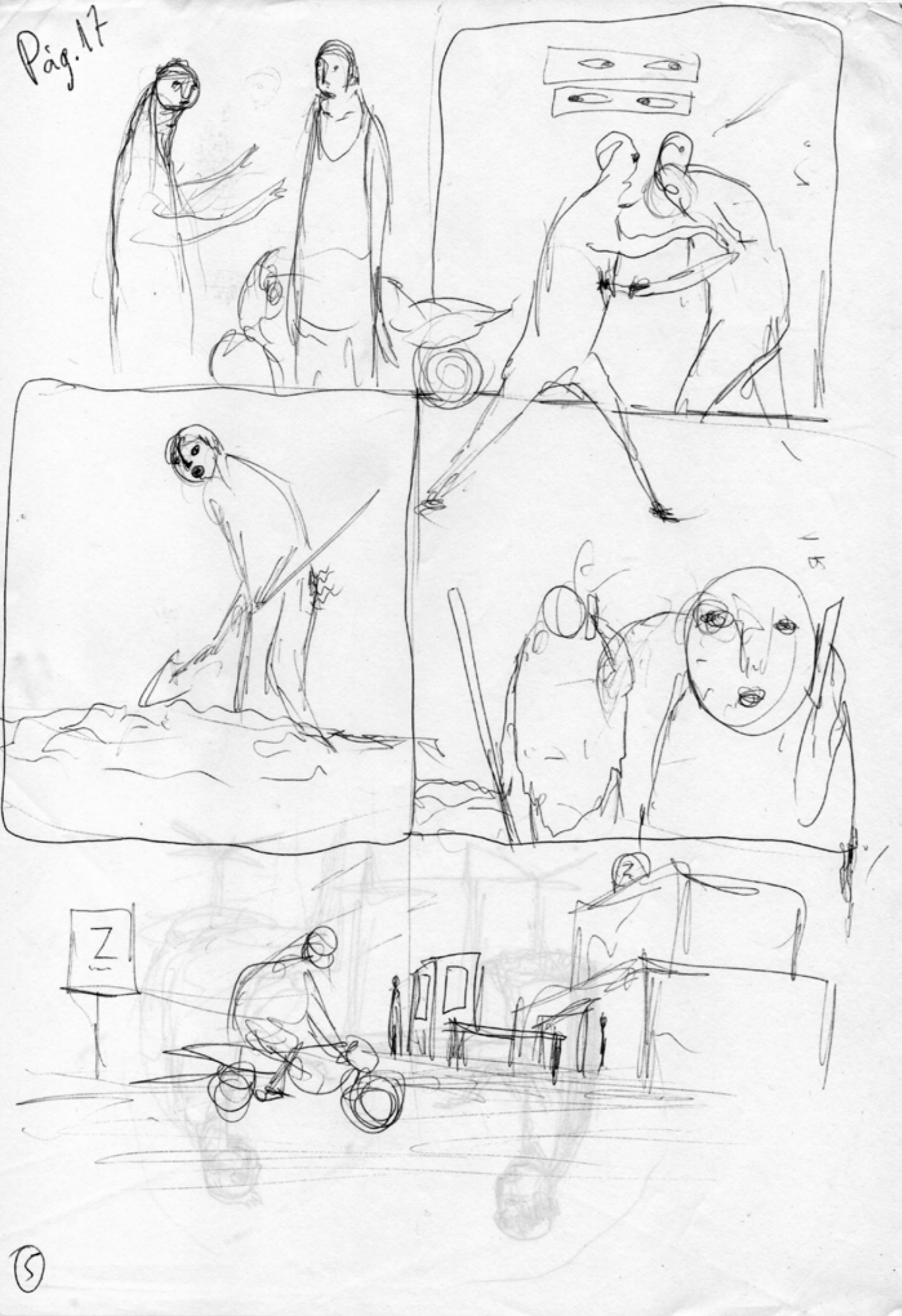
¿ES POR ESO QUE  
OCULTA SU CARA SEÑOR?

... ¡CURIOSIDAD  
TE MATARA... SI SIEMPRE  
PREGUNTANDO CORRERAS  
EL MISMO DESTINO QUE  
TU ESPOSA.

EL TOLTECA  
GORDO  
ES SOSPECHOSO  
ENCONTRAR EL  
LADRON DE  
CARAS... ?

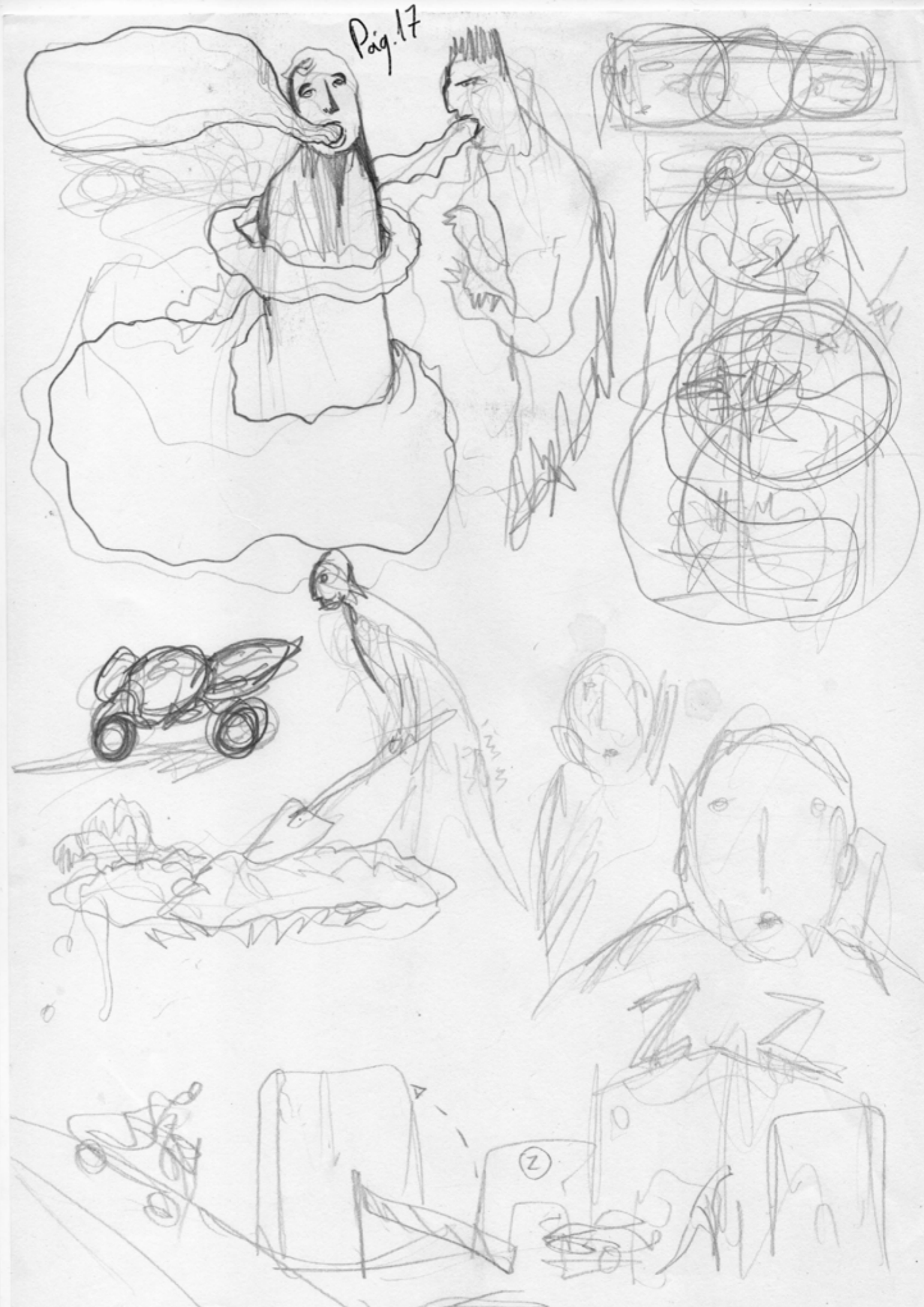


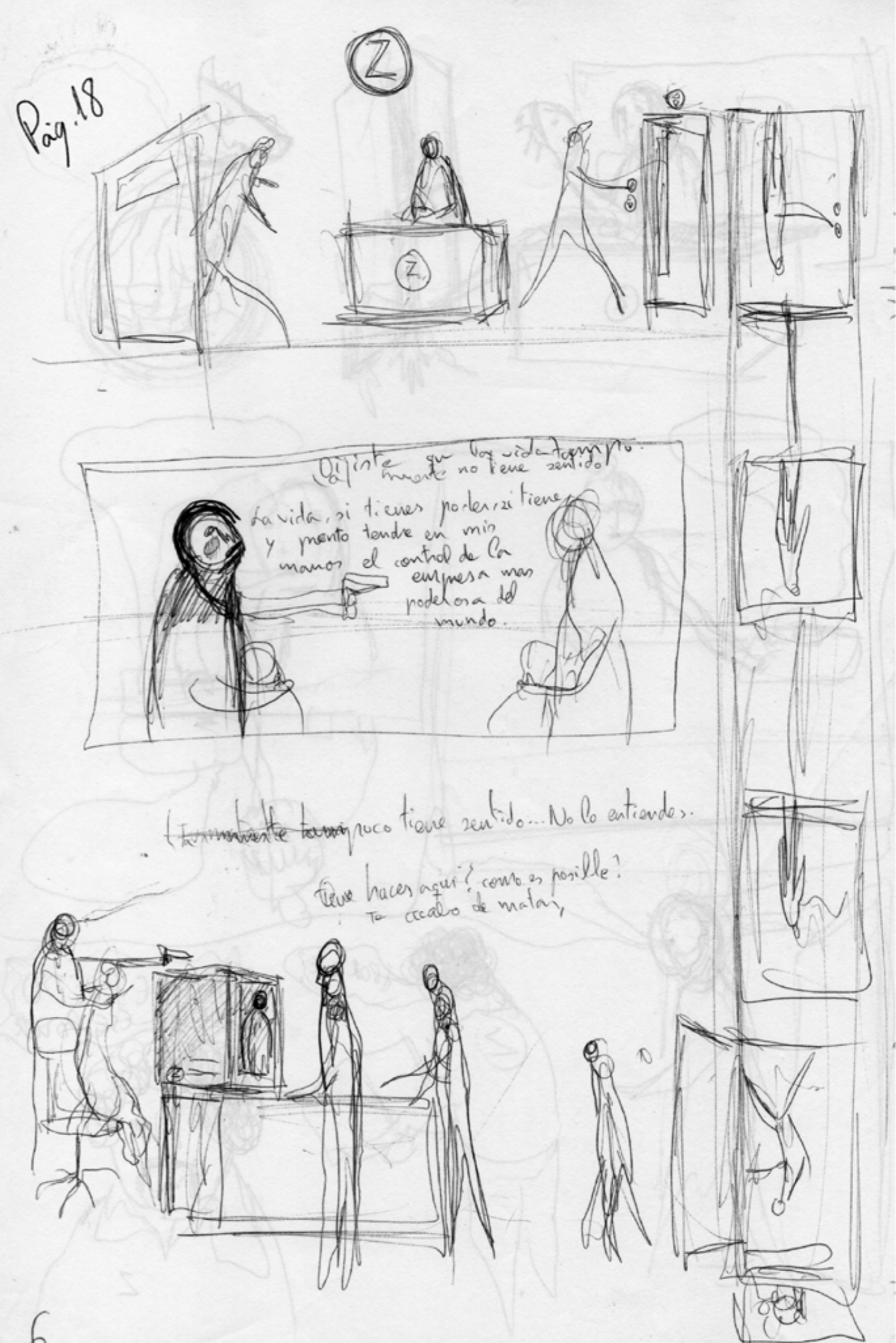
Pag. 17



15

Pag. 17









LA MUERTE TAMPOCO QUENIA SENTIDO... NO TE LO IMAGINAS... AUN... PERO LA VIDA SI TIENES PODER, PUEDE QUE SI QUE TENGA...

NOOO

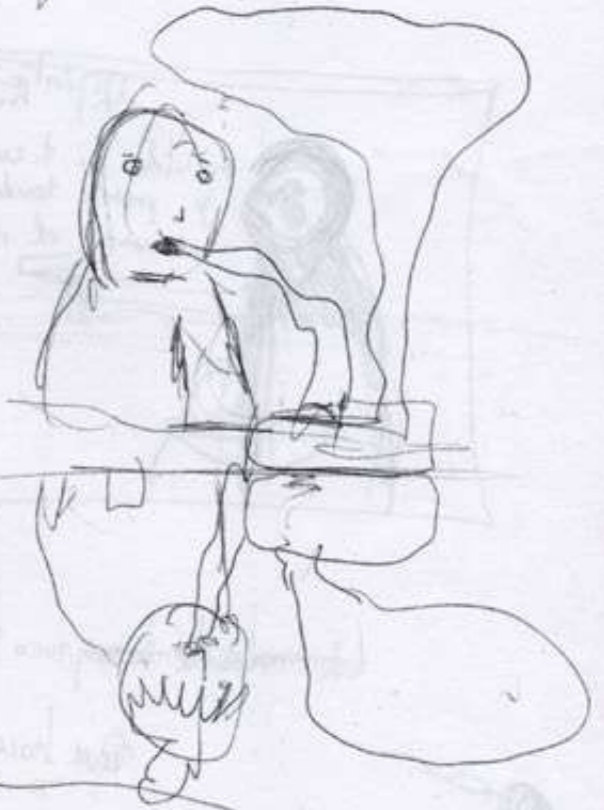
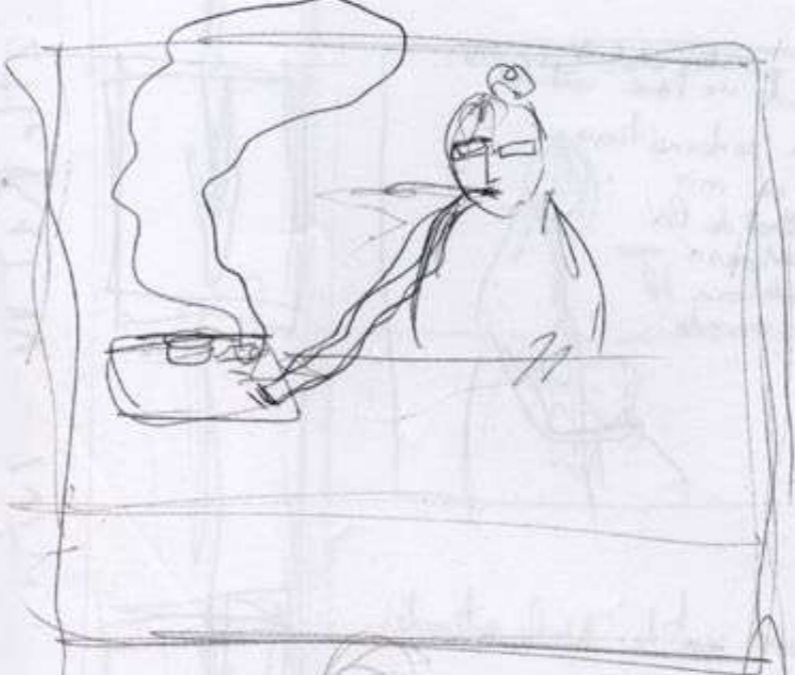
SE QUE LO PARECE PERO NO ES NINGO PERSONAL, TU PADRE ES UNO DE LOS HOMBRAS MAS PODEROSOS DE LA TIERRA...

VEF... NO HA SIDO NADA FACIL VOLVER... ¿SABES? ¿CAMBIAR?!

VEO LAS COSAS DE MIA...

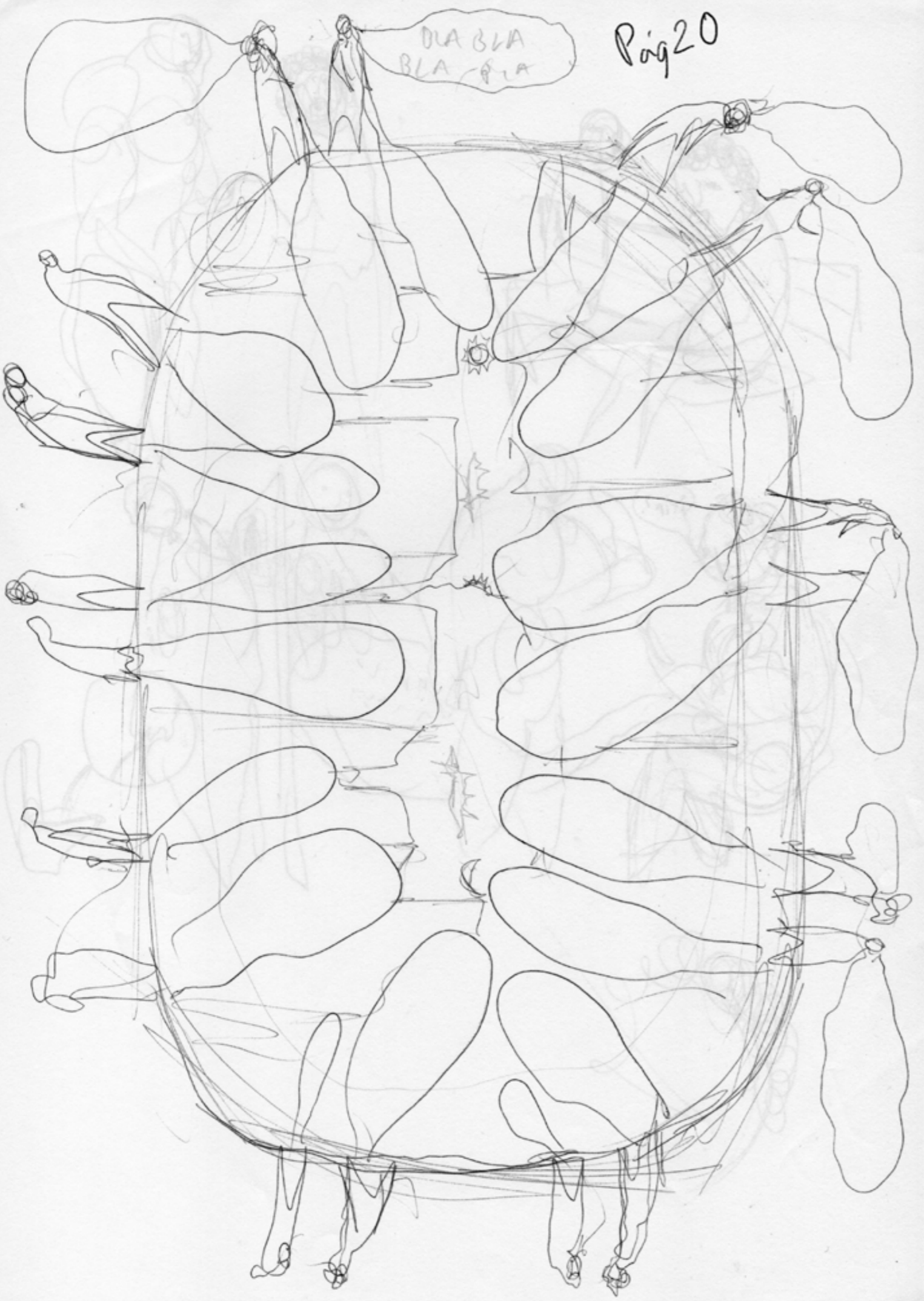
HIZO!

TU! COMO ES POSIBLE! ACABO DE ENTERRARTE! JODER... PERO QUE...

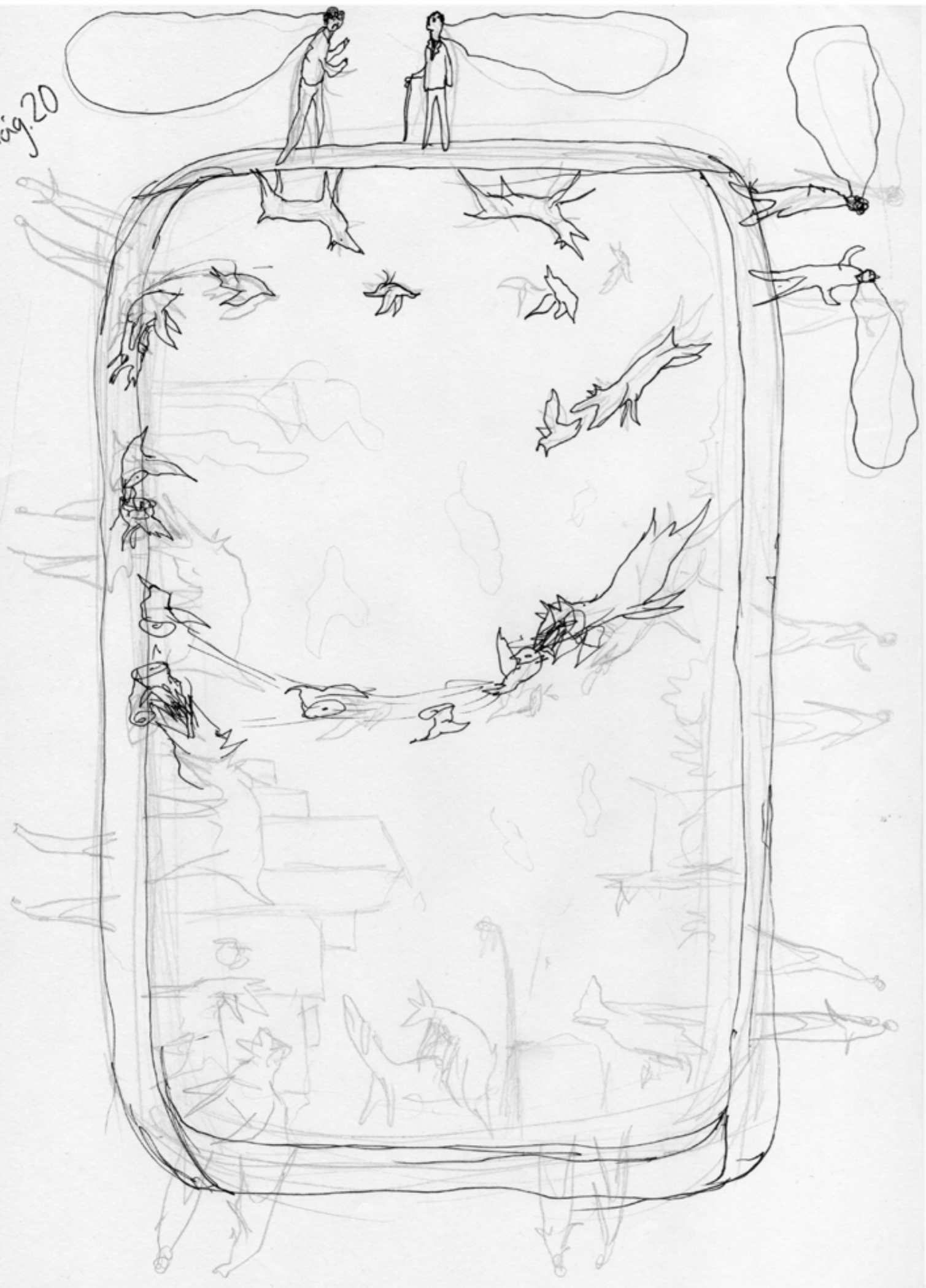


¿POR QUE? POR QUE PUEDO TENER ESE PODER

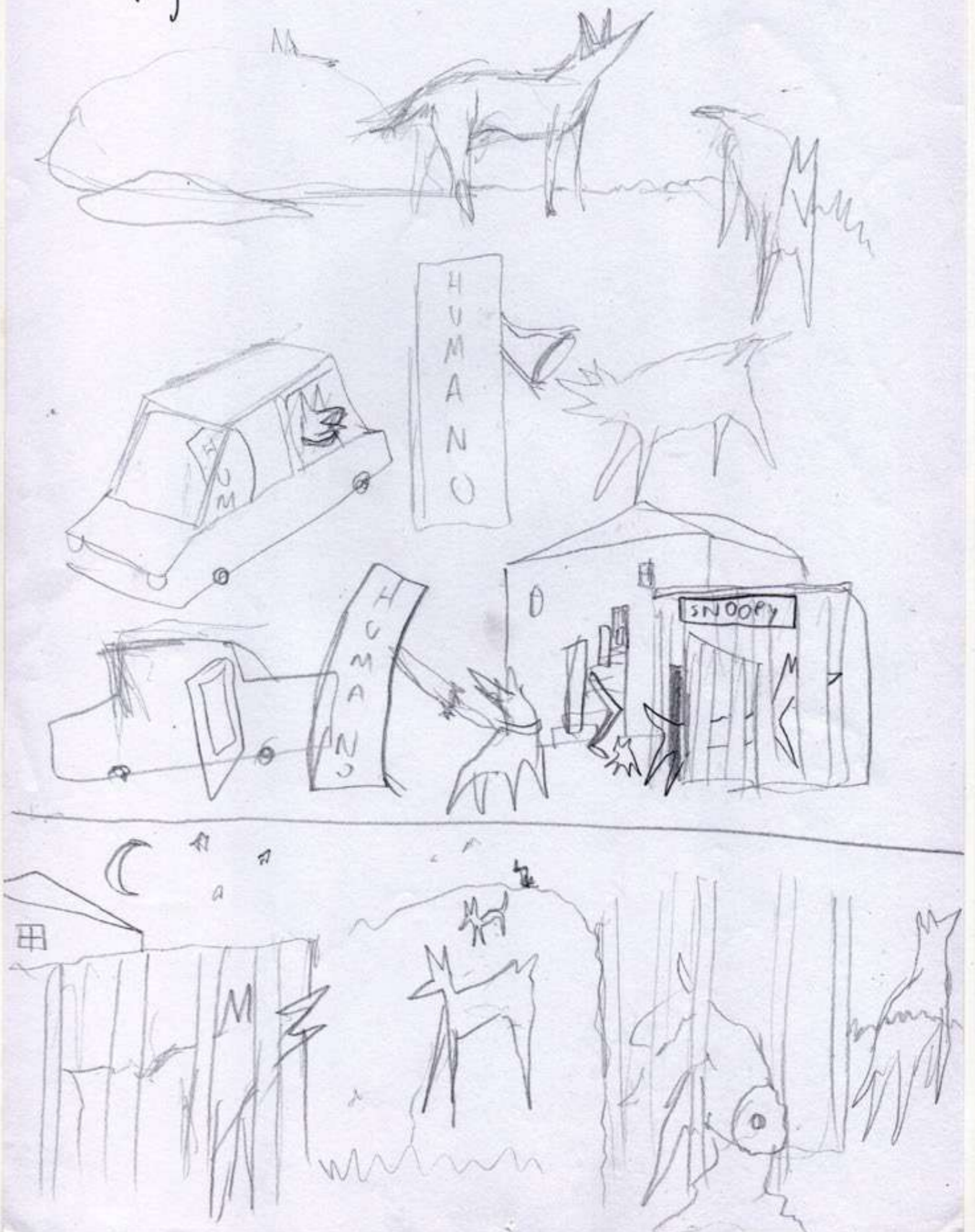




Page 20



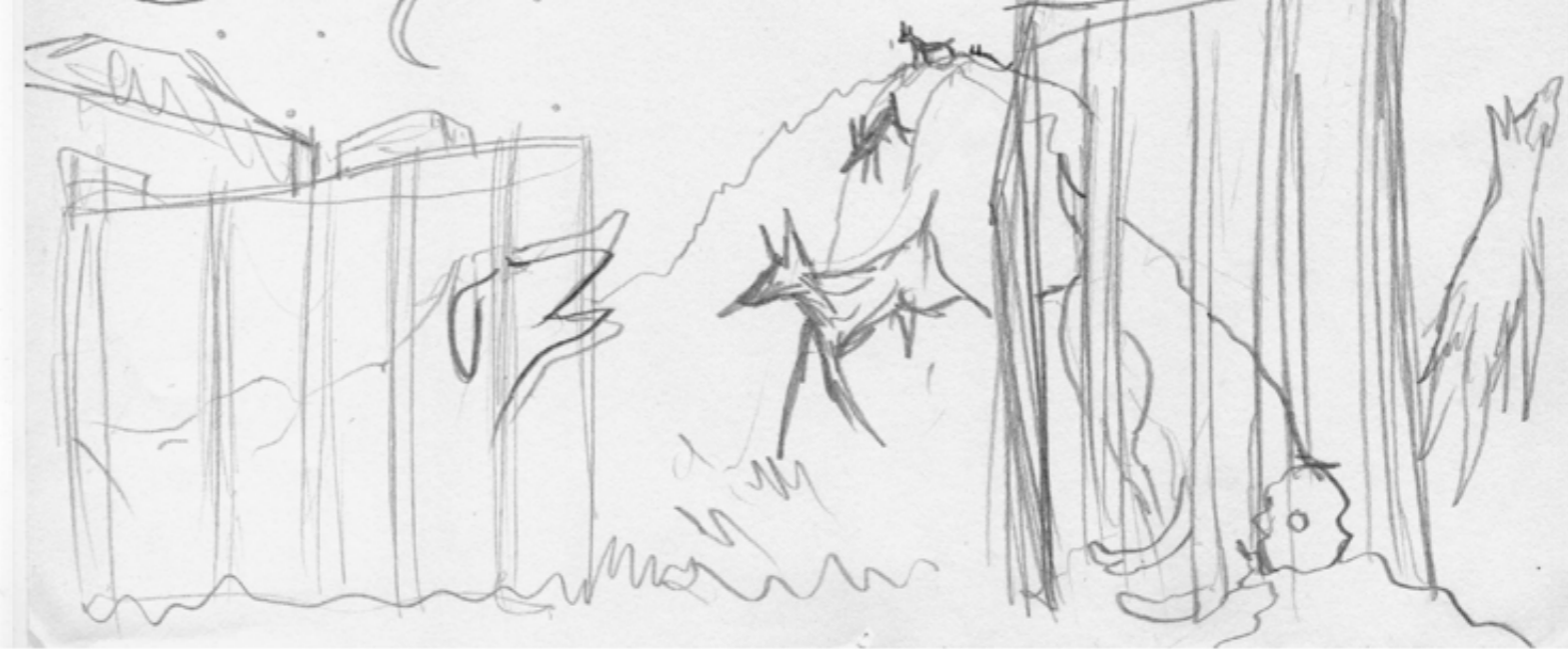
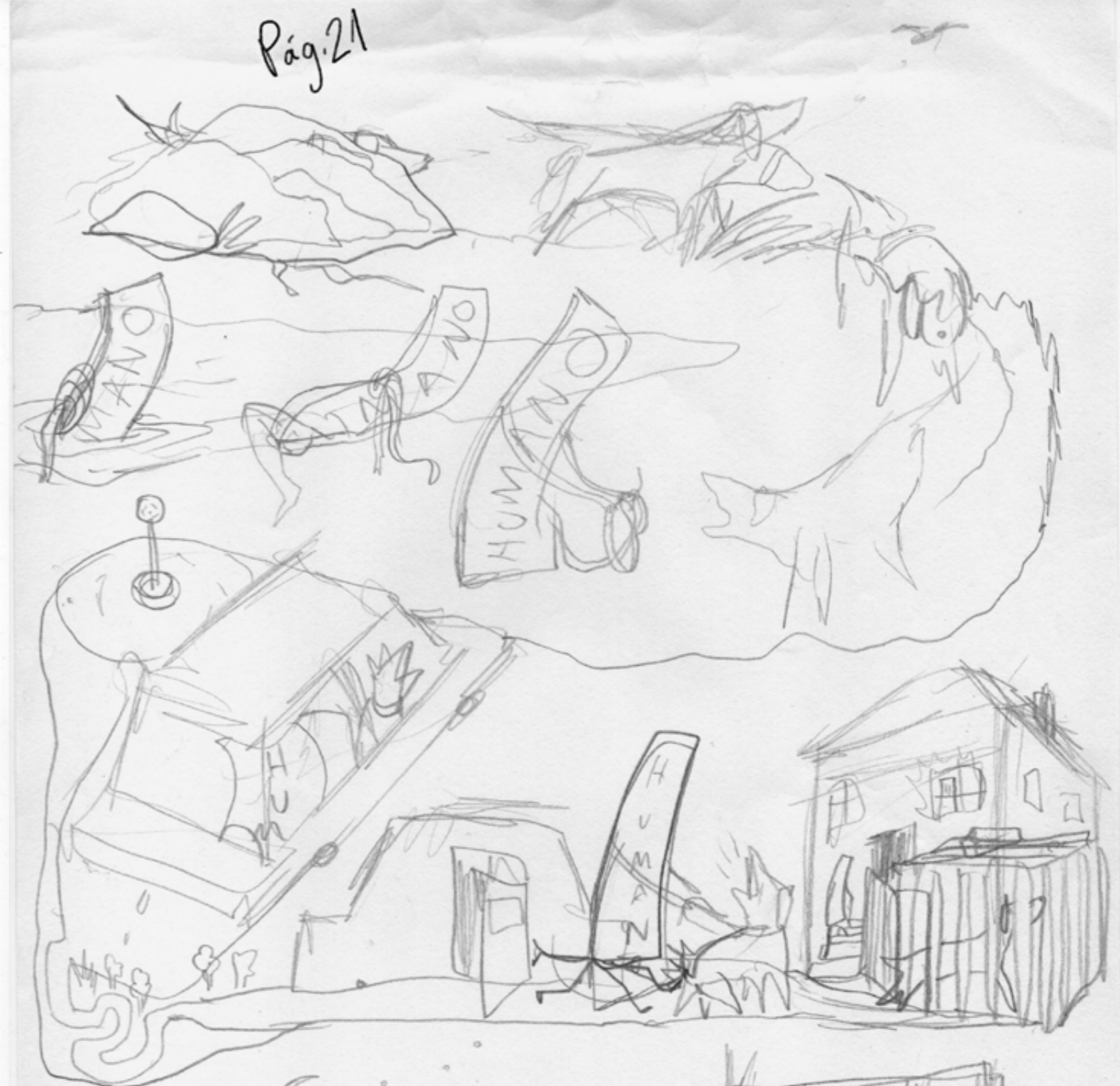
Page 21

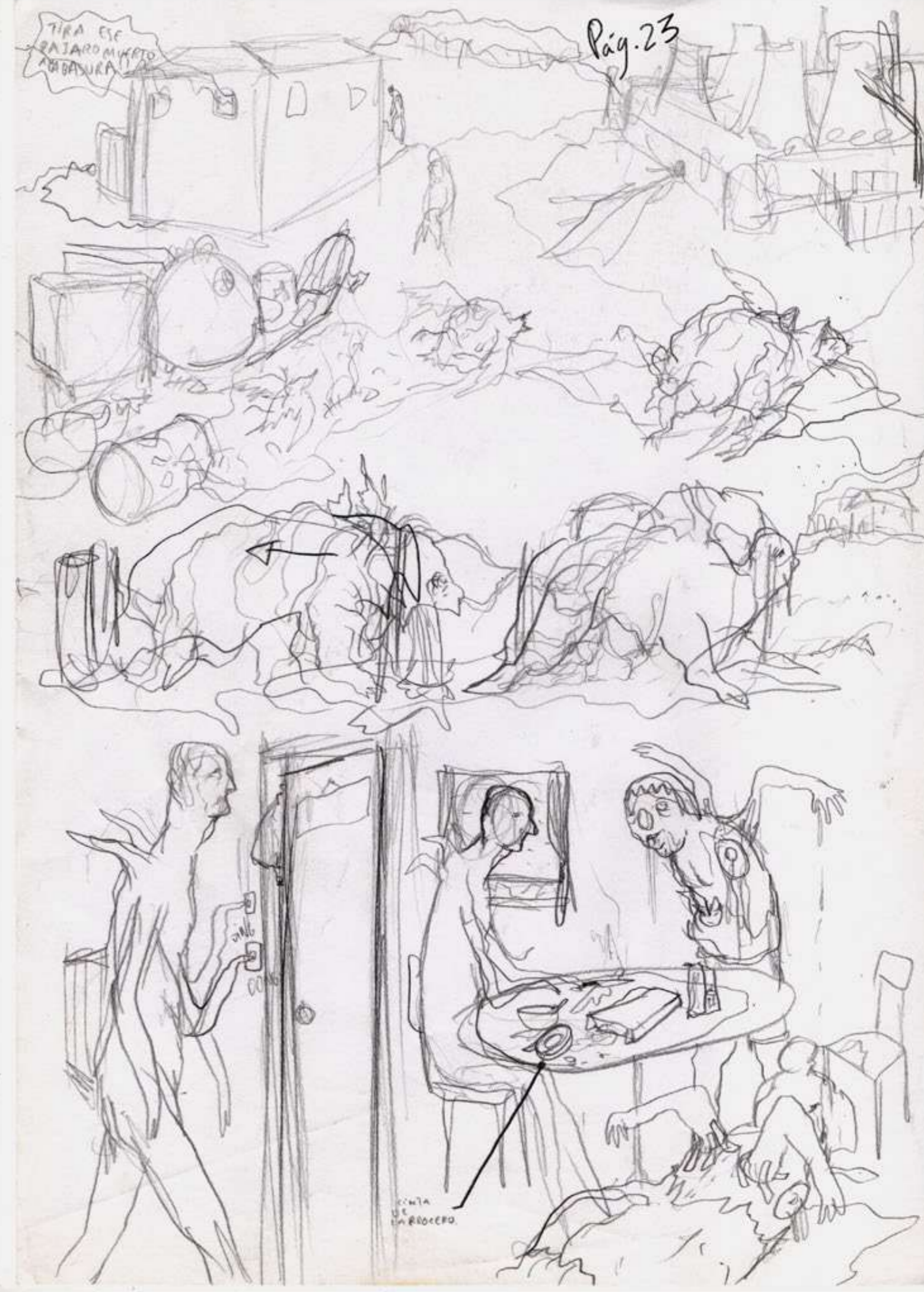


Pág. 21



Pág. 21





Pag. 24

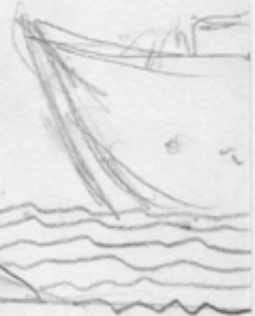
MIRAME ...  
ESTOY SOLA.



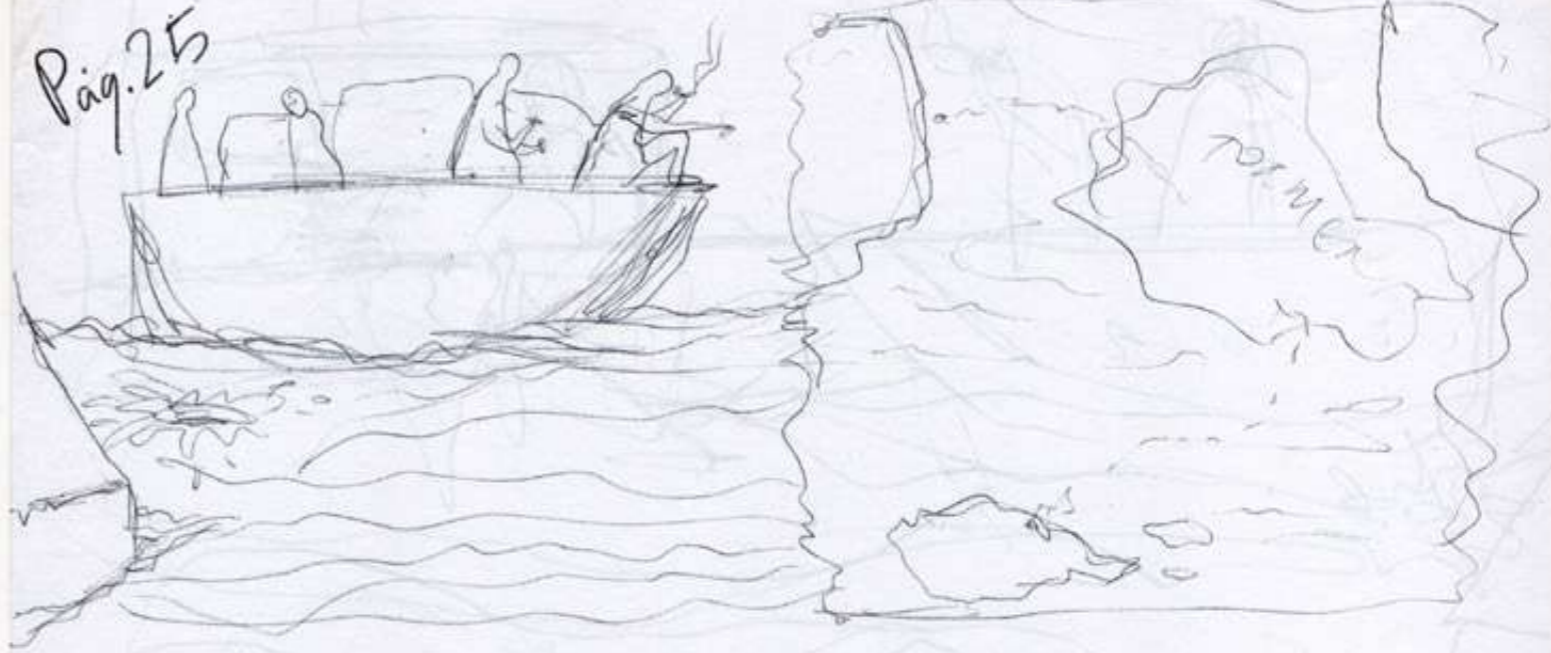
¿NO TE APETECE  
ALGO DE CONTACTO  
HUMANO O ¿ESTRANGERO?  
FORASTERO?

HUM

¿humano?



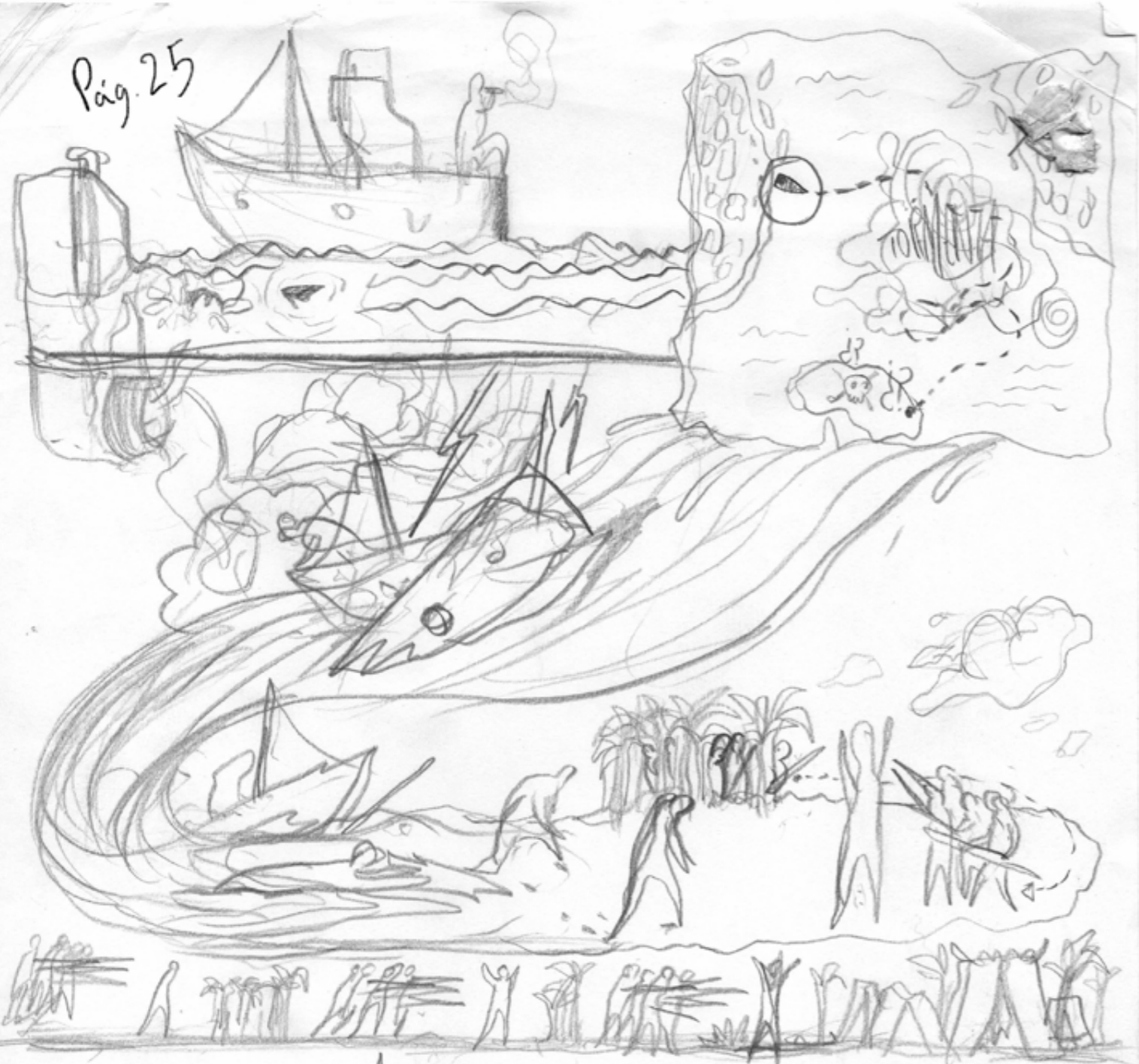
Pag. 25



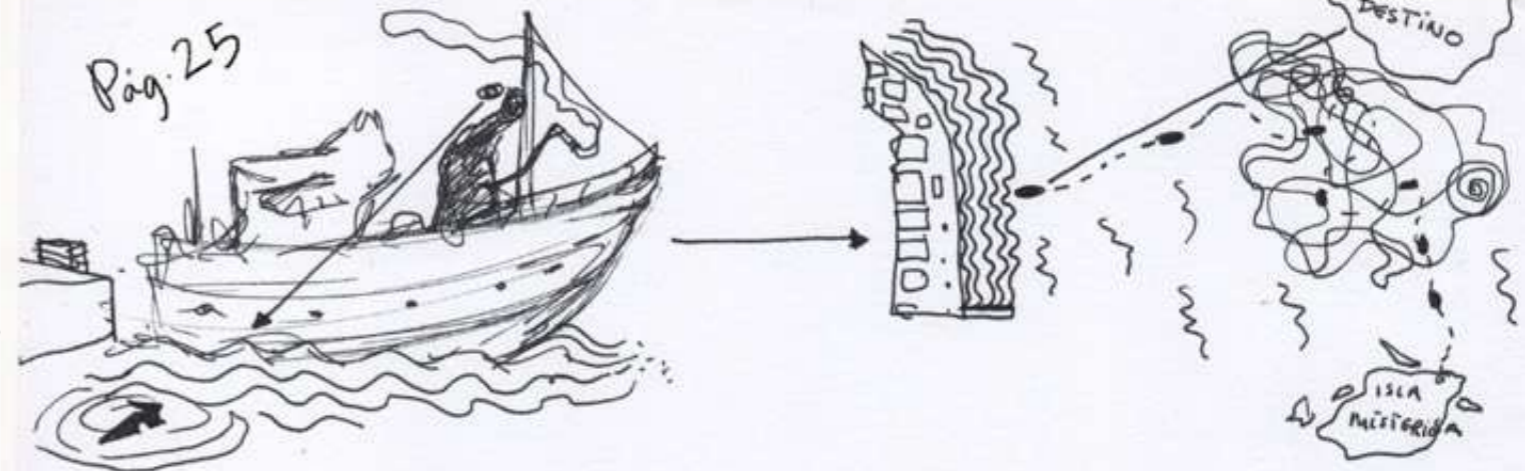
tormenta



Pág. 25



Pág. 25



Pag. 26



Pag. 26







Pag. 28



Pag. 29



NO TE MUEVAS  
MIL CARAS, ESTA  
DETERMINADO POR... POR  
ROBAR TODAS ESAS  
CARAS...

QUE TE HA  
PASADO EN  
LA CARA?



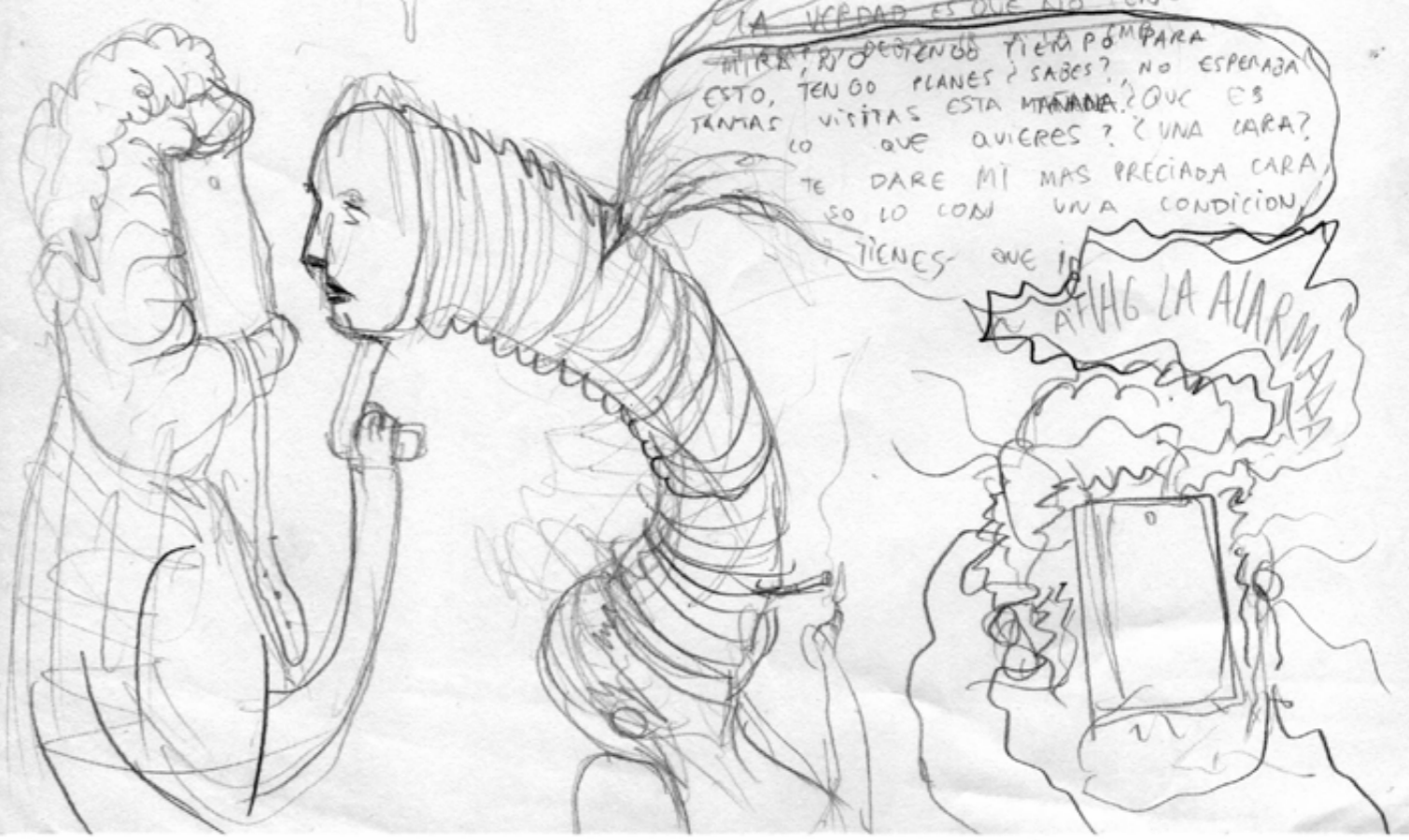
HABIE LA A PRIVARME  
DE MI VENGANZA  
TENDI MUCHO ESPERANDO  
ESTA COLECCIONISTA  
DE CARAS.

VENGANZA? AHH  
TUERES EL DEL AUTOBUS...  
SUPONGO QUE QUIERES  
SABER PORQUE NO  
TE ARRANQUE LA  
CARA, VERDAD?

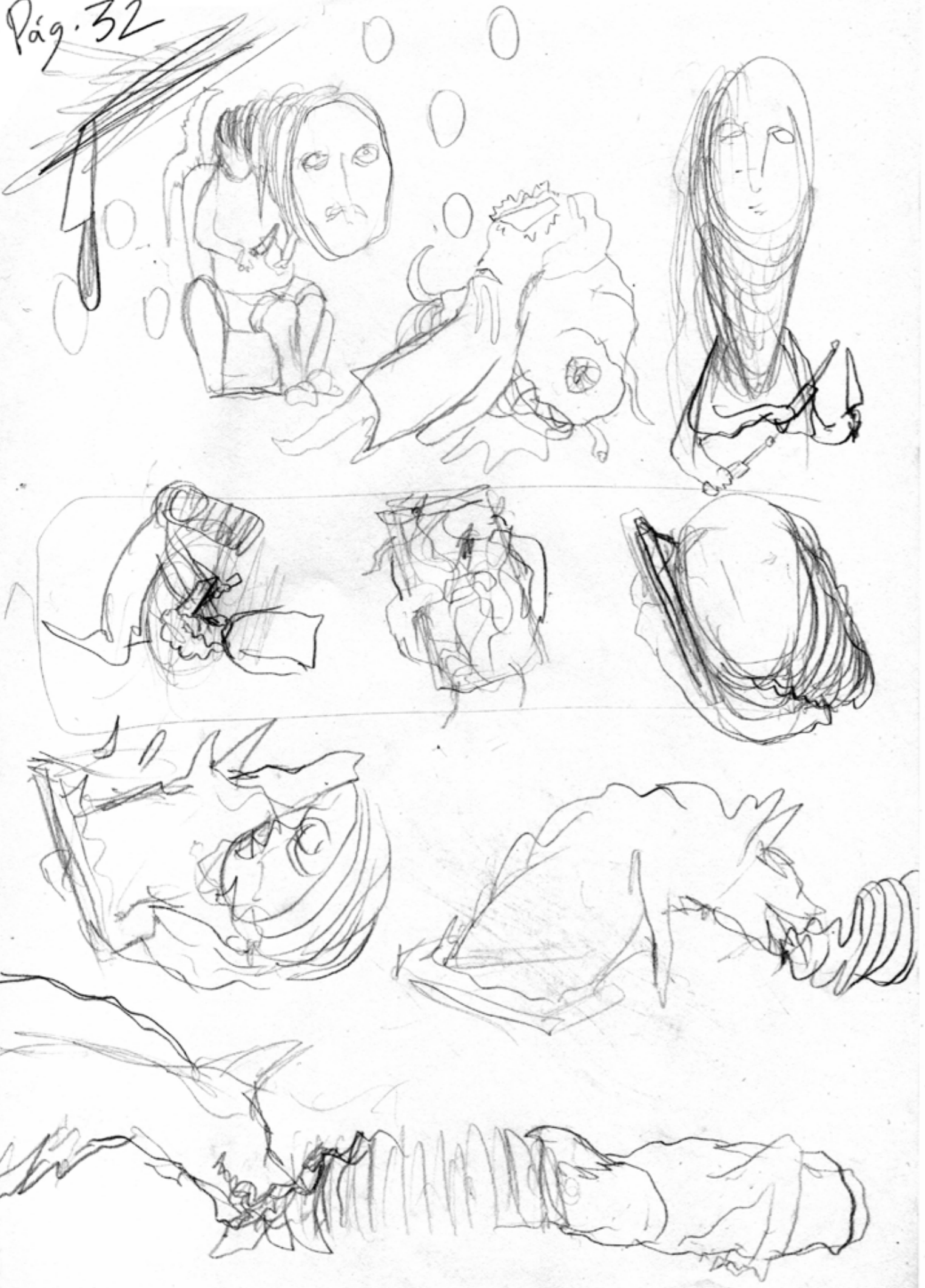


LA VERDAD ES QUE NO TENGO  
MIRA, ¿DETONOS TIENEN PARA  
ESTO, TENGO PLANES? SABES? NO ESPERABA  
TANTAS VISITAS ESTA MAÑANA? ¿QUE ES  
LO QUE QUIERES? ¿UNA CARA?  
TE DARE MI MAS PRECIADA CARA  
SO LO CON UNA CONDICION  
TIENES QUE...

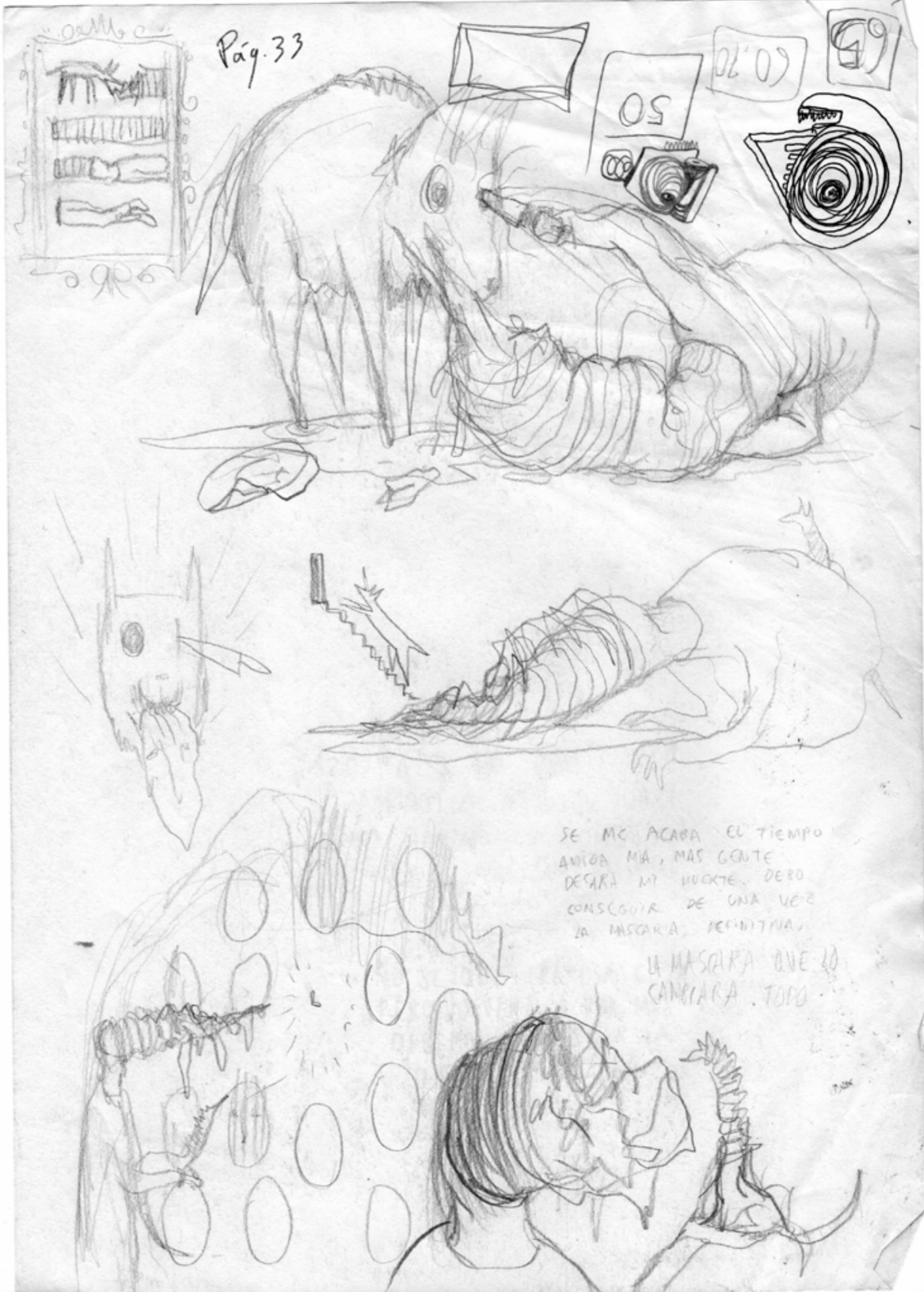
¡AH! LA ALAR



Pág. 32



Pág. 33



SE ME ACABA EL TIEMPO  
 ANIDA MA, MAS GENTE  
 DESARA MI HUETE. DEBO  
 CONSEGUIR DE UNA VEZ  
 LA MASCARA DEFINITIVA,  
 LA MASCARA QUE LO  
 CAMBIARA TODO.

# MUNDO DE LOS MUERTOS

Pág. 34



SEÑOR REVERENDO,  
ES ESTO EL CIELO?

Pág. 37



SEÑOR REVERENDO, ES ESTO EL CIELO DEL QUE TANTO HABLABAS?

DESALD, YA HE TENIDO SUFICIENTES BROMAS.

TOMA ESTE FOLLETO.

BUSCAS RESUESTAS? EL PROFESOR ACCIDENTADO SOLUCIONARA TU ANGUSTIA POSTUVA. UN PUEDES SER

PASA PASA

A VER PROFESOR, ILUMINAME QUE ESTOY EN ESTA MIERDA

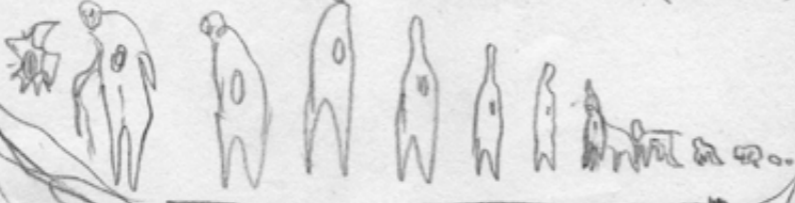
ASI QUE CRES UN CURA EH?

TEORIA 1  
1º VIDA  
2º MUERTE  
3º RENACERES  
4º ??

TEORIA 2  
VIDA EN LA MUERTE

¿CUAL MUERES, DA VIDA - ESTAS DESPERTANDO, ETCETERAS. OTRA VIDA, EN ESTA ERES MAS CONSCIENTE,

VIDA EN LA MUERTE.  
LLEGAS MUERTO -> RESURRENCES -> DESAPARECES (RENACERES)



Pág 35

Pág. 36

GRACIAS

ADONDE EL PREGTO POR CONSULTA ES DE DOS AÑOS TUOS, NECESITO MANTENERME MUERTO, NO QUIERO REMORIR, ¿SABES? MI SECRETARIA LEVARA EL TRAMITE. GRACIAS. TENGO CITA CON UN MEDICO RECEN AUTOMOBILADO. SI ME DISCULAS.

DOS AÑOS...

OK, DEJAME ADONDE DEBEN DE VENIR.

ME GUSTARIA QUEDAR Y, YA SABES... CENAR Y ESAS COSAS.

PUES EN PARTE SI. JA JA JA.

ES AGRAVADO DE SALIR CONTIGO. PUEDES PONERTE EN ESTE LADO? ES MI INDO BUENO.

DEJAME DECIRTE ALGO QUE HE OIDO POR DENTRO Y POR FUERA, Y TENES LOS ORGANOS MAS BONITOS QUE HE VISTO

Pág. 37



Pág. 38



SIEMPRE JUNTOS. SIEMPRE.

YA ME QUEDARÉ POCO

LOCE

EBURO

ES UN CORAZO PASAR POR ESTO OTRA VEZ...

A MI AMOR ME QUEDAN UNOS AÑOS

DEJAME SABER SI AUN CREES... PUN PUEDES APOYARME TUS ÚLTIMOS AÑOS!

SIENTO AVER MUERTO TAN JESÚ. DEBI AVERME SUICIDADO CUANDO TU MORISTO! AHORA SERIAMOS IGUALES.

PERO NO PODRIAMOS MOVERNOS ME ALEGRO DE QUE HAYA SUCE DIO ASI, ENSERIO, PERO YA ESTA BIEN MI AMOR, NO PASES POR ESTO OTRA VEZ. HACE AÑOS QUE NO SONRIES.

TE QUIERO!

SI HAY WA ROMUENTE, Y ES ASI, NO ME DUELOS. NO TENEMOS PUEBLO SEGUIR LIGADOS SIEMPRE. TE QUIERO. HAY QUE SABER DEJAR IR.

SIEMPRE JUNTOS



ES UN CORAZÓN PASAR POR ESTO OTRA VEZ

A MI BUN ME DUELA...

DEJA MO SMO, AHÍ CREO...  
MÁS ENCONTRO APROVECHAR  
TUS ÚLTIMOS AÑOS.

SIENTO HABER MUERTO  
TAN VIEJA, DEBI  
SUICIDARME CUANDO  
TU MORISTE, AHORA  
ESTARÍAMOS  
IGUALES.

SI FUERAMOS IGUALES  
NO PODRÍAMOS  
Movernos, ME  
ALEGRO DE QUE  
HAYA SUCEDIDO ASI,  
PERO YA ESTA BIEN,  
NO PASES POR  
ESTO OTRA VEZ.  
HACE AÑOS MUERTOS  
QUE NO SONRIS.

SI RESULTA QUE  
HAY UNA REMUERTE,  
Y SE PARECE  
A ESTA MIERDA,  
NO ME BUSQUES,  
NO TENEMOS PORQUE  
SEGUIR LIGADOS SIEMPRE.  
TE QUIERO PERO HAY  
QUE SABER DEJARTE  
Y ADEM...

LOSE.  
TE QUIER



MIRA HIJO, DÍRO  
ARRIBUNDO AMONADO...  
NO NO TE BEJACE SOLO.

¿AUN TIENSAS  
EN EL ACCIDENTE  
DE COCHE PARA?



LA MEMORIA ES UNA  
MALEDICION... MUCHOS  
COMPARAN ESTO CON  
LA VIDA DE ANTES...  
PERO NO ES LO MISMO...  
ARRASTRAMOS DEMASIADAS  
COSAS HASTA AQUI...  
ES UNA BROMA  
MACABRA...  
OJALA SE PUDIERA OLVIDAR  
TODO... QUIZAS SERIA MAS  
FACIL...  
OLVIDAR.

SI LE OLVIDAMOS  
AHORA NO ESTARIAMOS  
JUNTOS PADRE.

CIERTO HIJO.  
VAMOS.

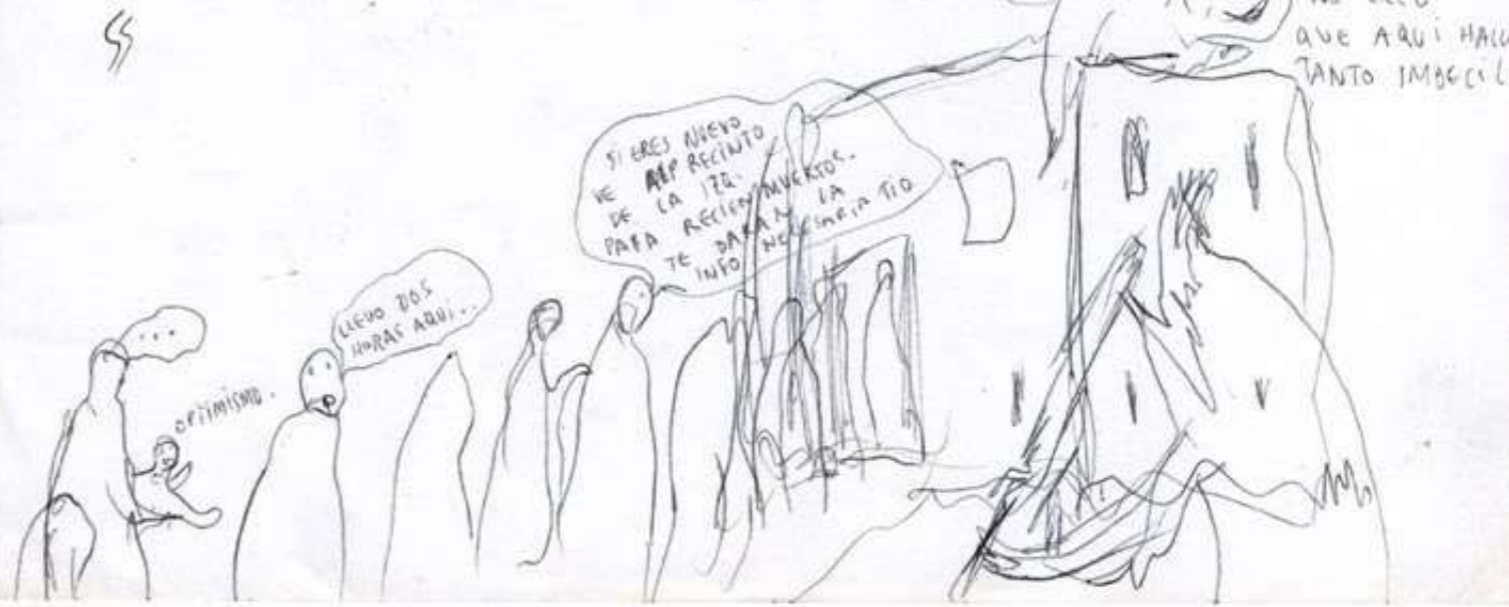
EN CIERTA MANERA, TUVISTE SUERTE DE MORIR JOVEN  
HIJO, EL GOLPE ES MAS FUERTE... PARA MI  
ES DIFICIL ACEPTAR ESTO...



ANIMO ¿NO TIENES  
CURIOSIDAD POR SABER  
QUE SIGUE? ES  
COMO UN VIDEOJUEGO!  
SUPERAREMOS ESTA PANTALLA.

ARREGLEMOS  
ESTE ~~PROBLEMA~~ PROBLEMA  
Y LUEGO  
EA SIGUIENTE,  
LOS MORIBUNDOS  
MERECEM  
UNA MUERTE  
DIGNA,  
VAMOS

AL AYUNTAMIENTO.  
NO CREO  
QUE AQUI HAYAN  
TANTO IMBECIL.



OPTIMISMO.

LLEVO DOS  
HORAS AHI...

SI ERES NUEVO  
VE AL RECINTO  
DE LA IZQ.  
PARA RECIBIR INSTRUCCIONES.  
TE DARAN LA  
INFO NECESARIA TIO



MIRA HIJO, OTRO  
MORIBUNDO ABANDONADO.  
JAMÁS TE DEJARE  
SOLO. NO TENGAS  
MIEDO.

NO TEMO A NADA  
PADRE. ¿AUN  
PIENSAS EN  
EL ACCIDENTE DE COCHE?

LA MEMORIA ES UNA  
Maldición...  
MUCHOS COMPARAN  
ESTO CON LA VIDA DE  
ANTES.



¿VE COSONES...  
DONDE ESTOY...

¡NO ME JODAS!  
QUIERO DEJAR  
DE SENTIR.

DEBE MORIR DE FORMA  
NATURAL PARA QUE  
SE CREE EL CICLO...  
PURIFICARTE PARA  
LA OTRA VIDA.

NO LE HAGAS  
CASO A  
MI NIETO.

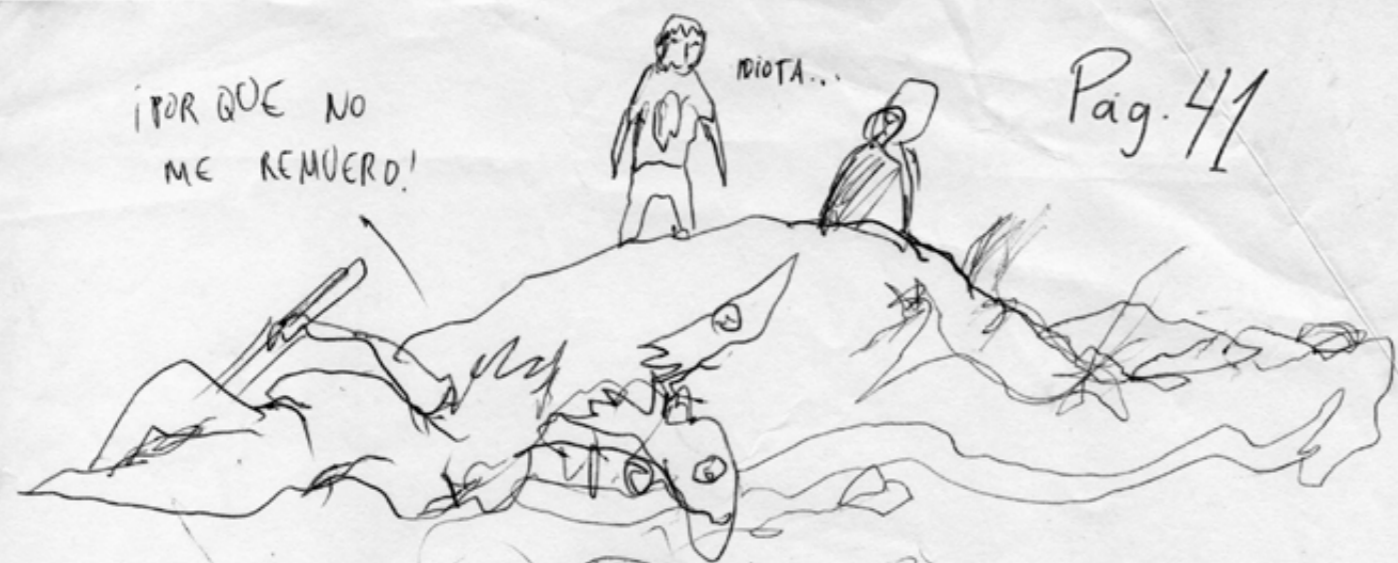
¿SABES ESCAPARAS  
DE TI MISMO.  
HAZ LO QUE  
QUIERAS. NO SE  
QUE HAY DESPUES  
PERO YA NO ME  
SORPRENDERA.

ESO YA LO  
VEREMOS.

¡POR QUE NO  
ME REMUERD!

BIOTA...

Pag. 41



NECESITO  
VOLVER,  
¿A DES  
COMO?

¿VOLVER?  
¿A RA VE?

¿DESIAME  
DE ACHA  
PAR EN  
TAR?



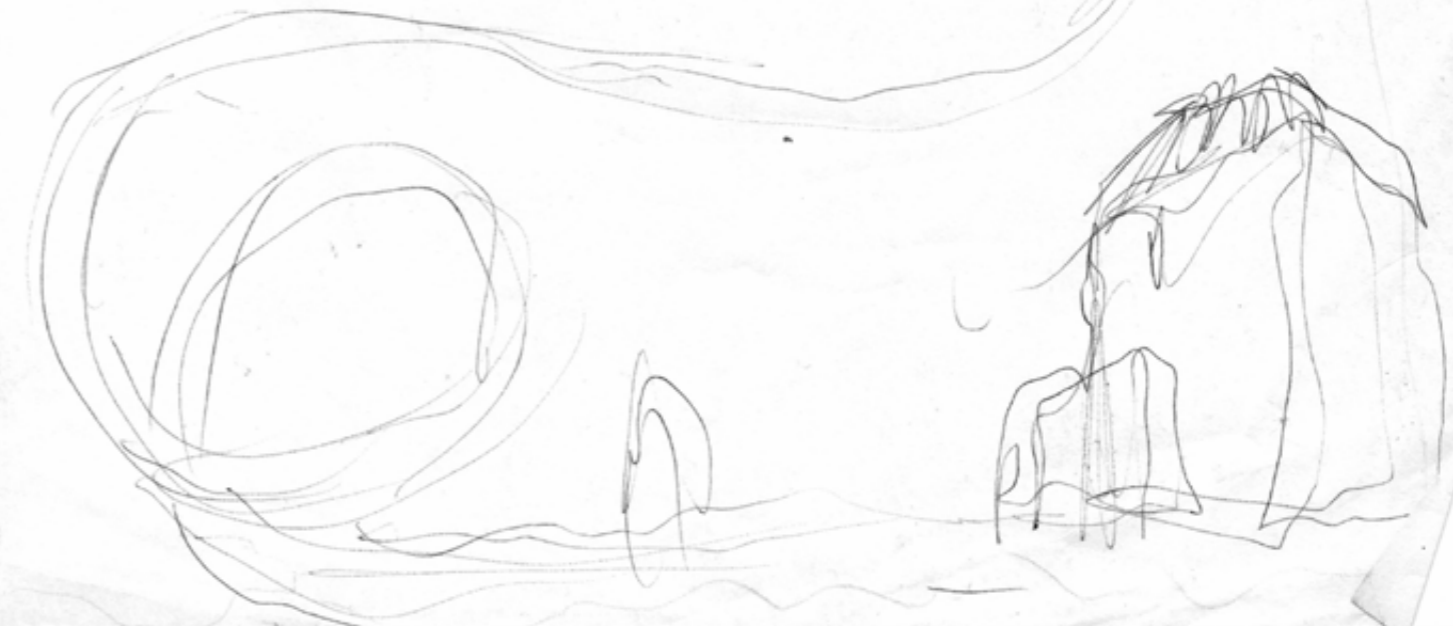
HE OIDO ALGO,  
UNA TAL  
ADUANA.  
PERO ES  
SOLO UN  
RUMOR!

¡RECORD QUE  
EN LA RESIDENCIA  
DE FETOS Y BEBES  
HOY ALGO DE  
QUE SOLO  
PUEDES VOLVER  
UN TIEMPO  
LIMITADO.



Pag. 42

NECESITO SALIR DE AQUI.  
VOLVER.





ULTIMAMENTE  
VIENEN MUCHAS  
PERSONAS,  
Y SE VAN  
EN BUSCA DE  
SU SEGUNDA  
MUERTE



NO SE AVANA Y NO ES  
FACIL ATRAVESAR LA  
FRECUENCIA GRAN PUERTA,  
¿CUALES SON TUS MOTIVOS?



¿VENGAN ZA?  
OTRA VEZ?  
ERES EL TERCERO  
QUE VIENE HOY.

EL MUNDO DEPENDE  
DE MI.

PODE  
CRUZAR

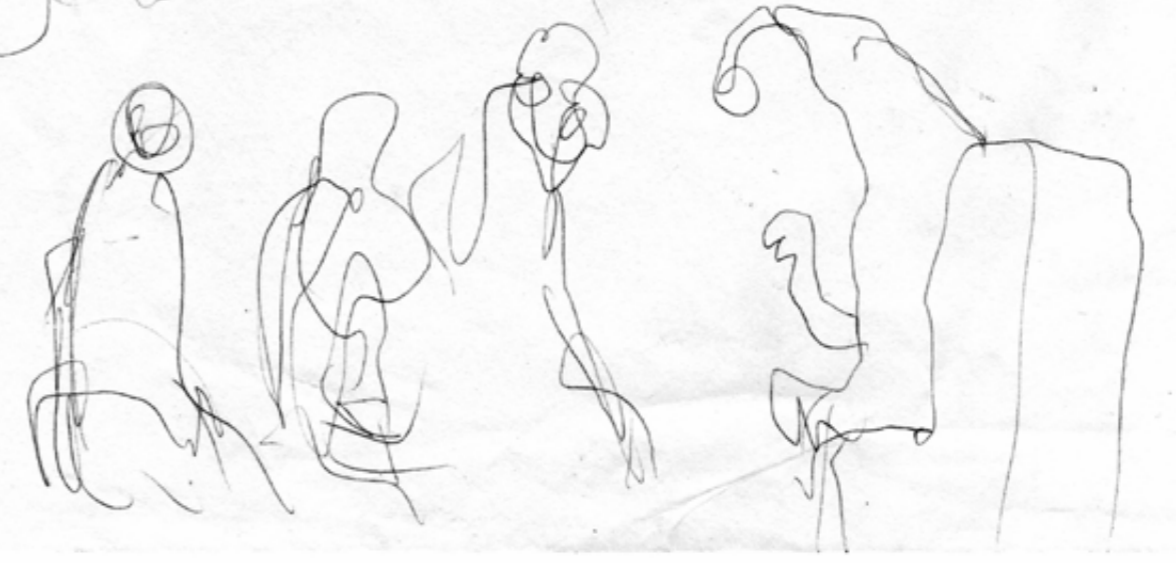


PERDONAME VENAS, ~~EL~~  
CULPABLE DE ESTO ES  
EL CARAS, ¿A LO HONOR  
HA ILADO NO?

PRIMERO A CARAS, LUEGO  
ME ENCARGO DE TI



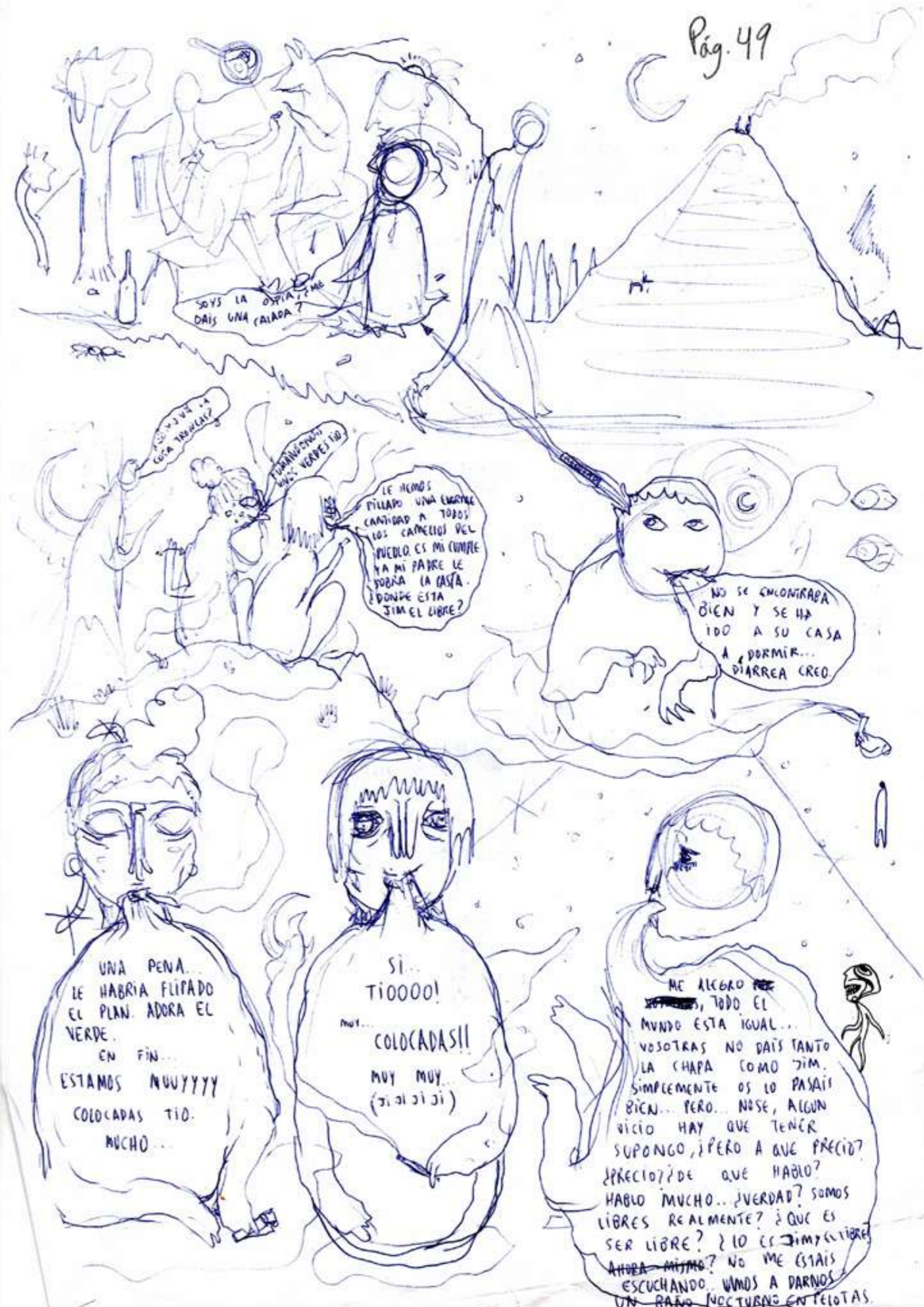
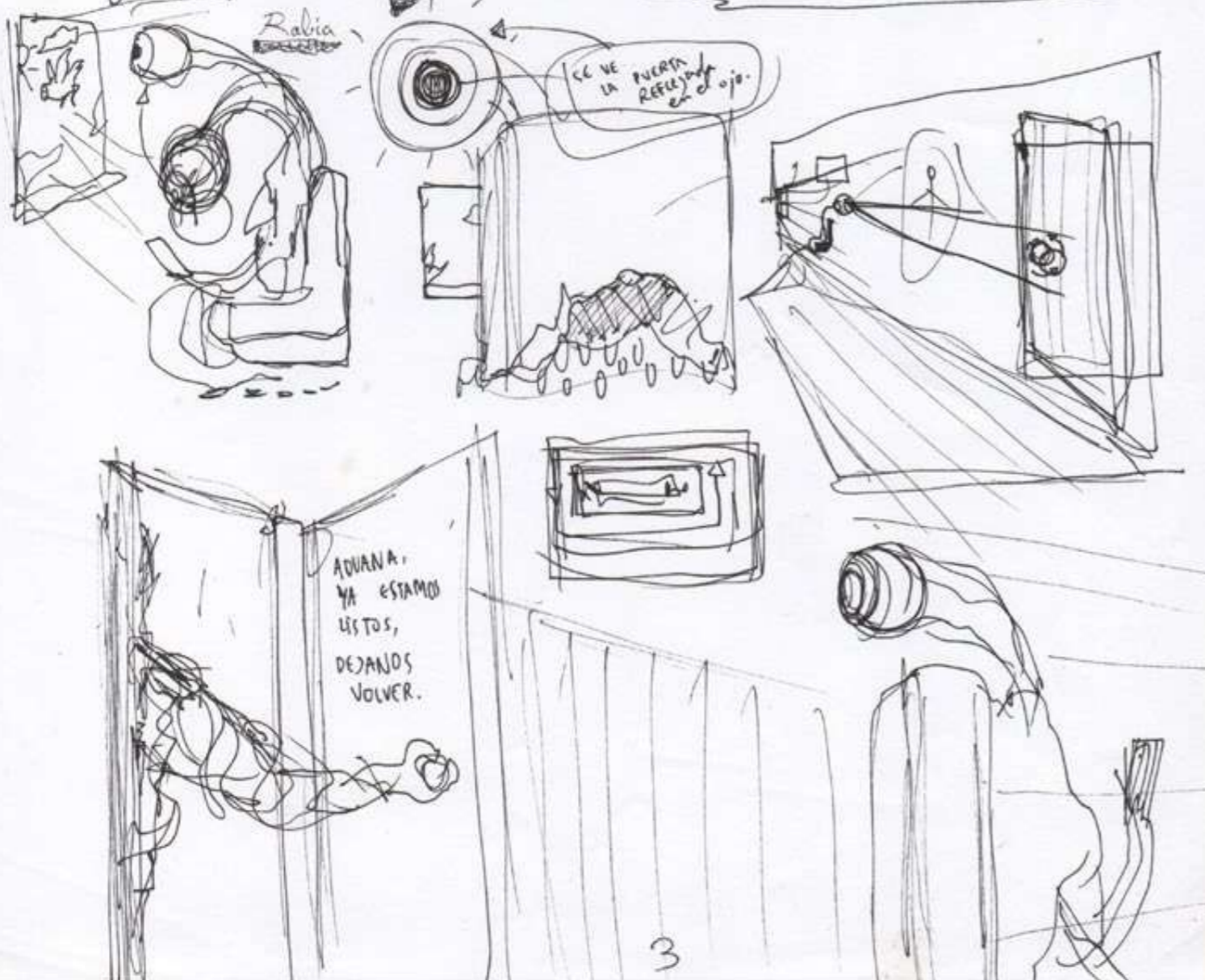
SOLO UNO PUEDE  
PASAR, PERO ANTES  
DEESO OIVIERU  
CONTAROS UNA  
HISTORIA, PARA  
DISUADIDOS DE VOLVER





CORRE!









LA VIOLENCIA  
ES MALA.  
DEBES RECORDAR EL VERDE. FUMAR  
VERPE... VIVIR VERDE



TRANQUILLO TIO.

DEBES FUMAR  
VERDE.  
RECUERDAS  
EL VERDE  
TIO.

TIA OS DEO  
SOLIOS / VOY  
A CARGAR EL  
MOVIL.  
O



RELA SATE TIO.  
VERDE.  
VERDE.







MALDITOS PAJAROS, QUIEN  
IDA A PENSAR QUE ASI  
SCRJAMOS MAS FELICES

Pag. 58



VERDAD  
QUE SI  
HIJO?

ESPERA,  
TU... TU NO  
ERES MI HIJO.

NUESTRO HIJO  
FUE RAPADO POR  
EL DIOS HAZO UN GADOR  
RECRIAI SEMIROS  
ORGULLOSOS, YO SOLO  
NECESITABA CARIÑO  
Y UN TECHO... PE



RECUPERA A  
NUESTRO HIJO  
POR FAVOR.  
Y TE  
DEJAREMOS  
VIVIR AQUI.

NO TE  
PREOCUPES,  
LO HARE  
GRATIS.  
YA NADA  
IMPORTA  
YA NO  
PUEDO  
VER  
PORNO  
EN EL  
MOVIL.

ENCUENTRALO  
QUE  
VINE.



Pag. 58



MALDITOS  
PAJAROS...  
QUE EN IRA A PENSAR  
QUE ESTARIAMOS  
MAS FELICES  
SCRJAMOS  
SIN IMPULSOS  
ESTOS NO  
SON  
LA PIEL  
DE N MADRE

¿TU HIJO  
MÁS  
FELICES  
SCRJAMOS?

ESPERA!  
NO, ERES MI  
PEQUENITO!

HIJO DE PUTA!  
¿PORQUE ESTAS  
NUESTRO HIJO?!

¡TODO  
ESTE TIEMPO...

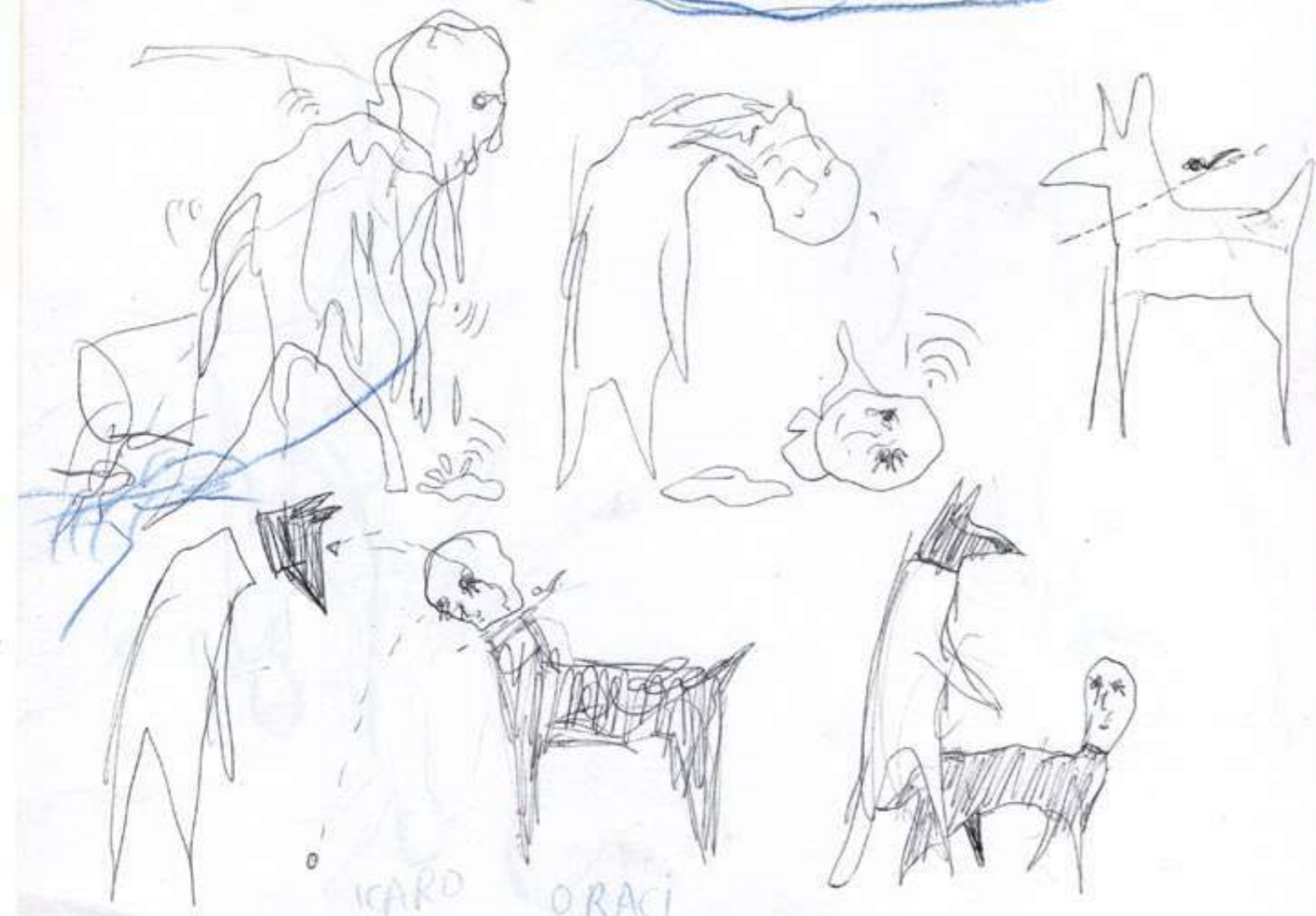
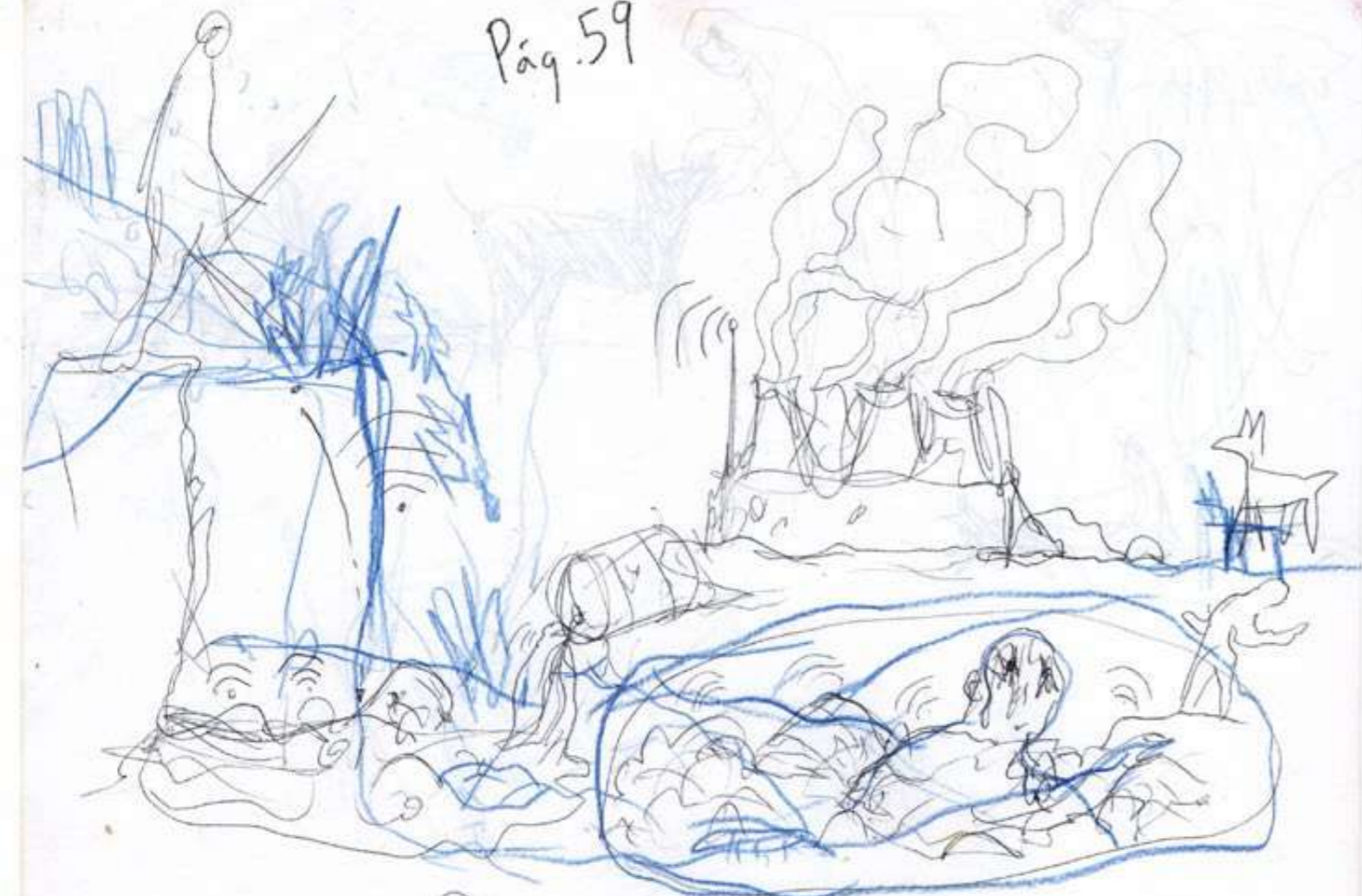
LO SIENTO.  
NO SEI DONDE  
IR. ¿VUESTRO  
HIJO SE LO  
LLEVO? EL DIOS  
PAJAROS HAZO UN  
GADOR. FUE  
EL ÚLTIMO QUE  
VI. ¿CONSERVA  
PARA LOS  
DIOS...

LO HARE NO  
COMO PERD NO PARARE  
HASTA ENCONTRARLO.  
MI ÚLTIMO  
ACTO HUMANO DESPUES  
JURO QUE ENTERRARE  
MIS PIERNAS EN UNA PLANTA

ENCUENTRALO POR  
FAVOR. TRAE A  
NUESTRO PEQUENITO DE  
VUELTA Y  
UN HOGAR.

EL PEQUENITO  
TALVEZ TE  
ENCUENTRE  
TEN CUIDADO.

Pág. 59

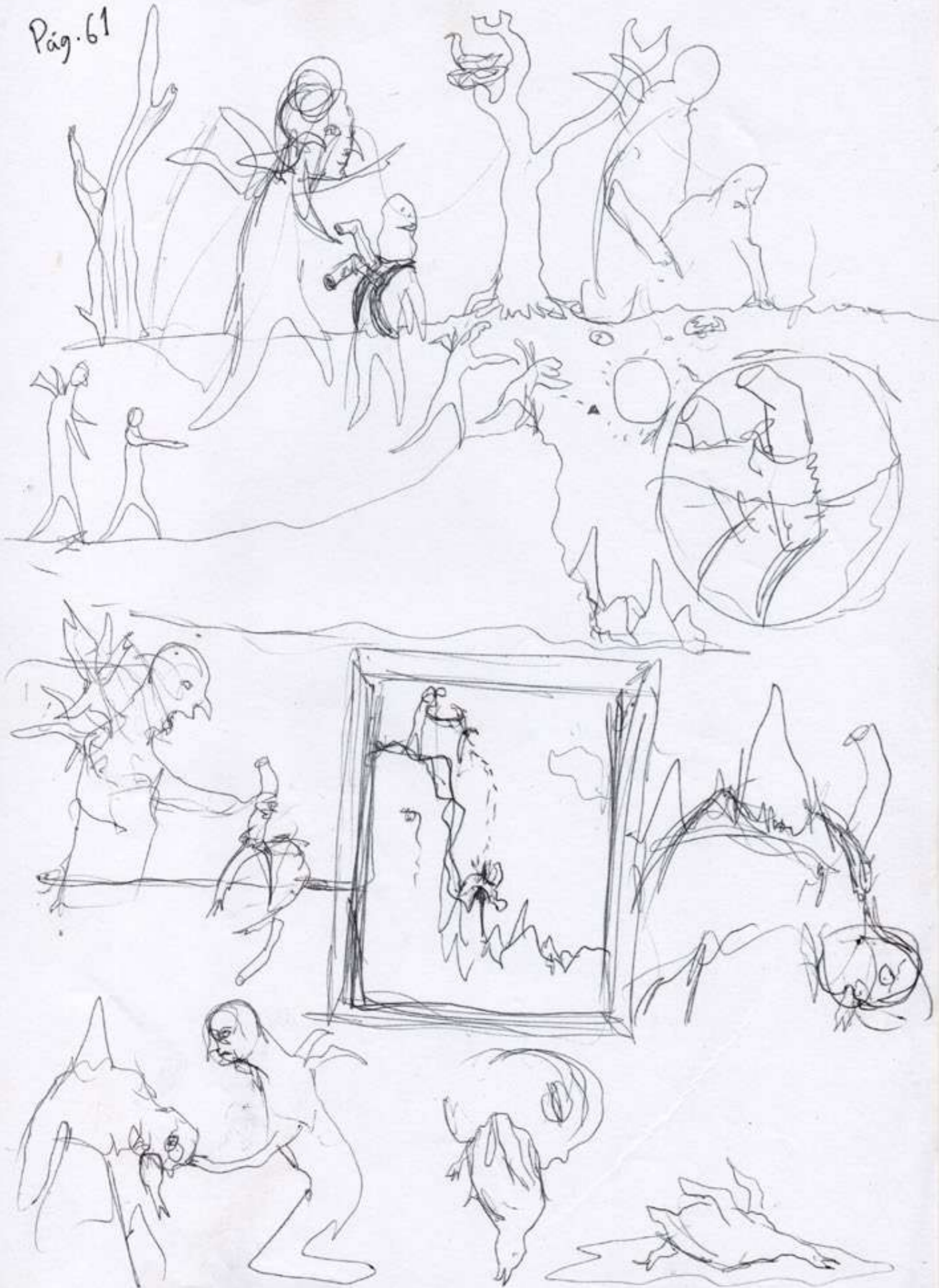


ICARO ORACI

Pág. 59



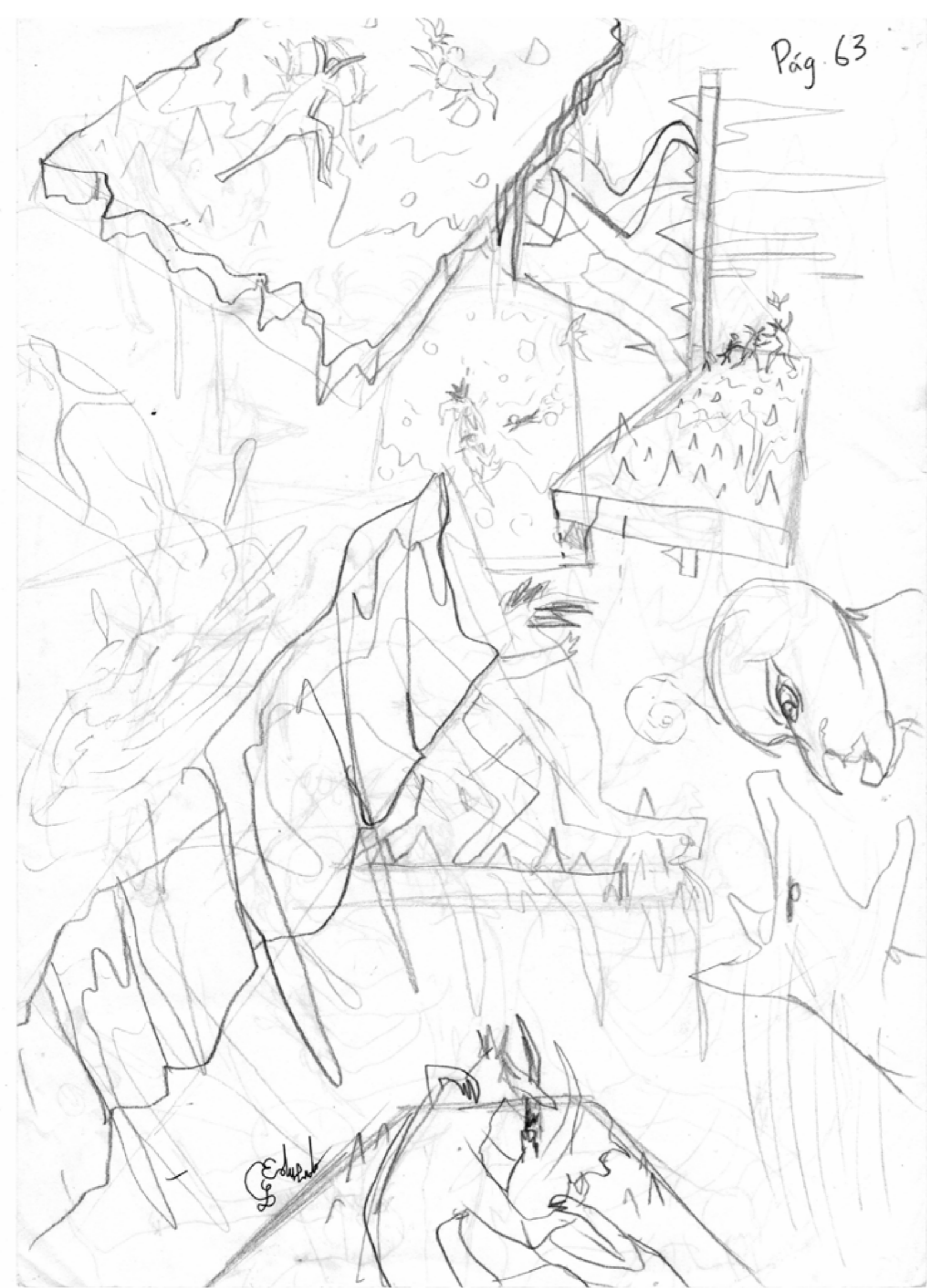
Pag. 61



Pag. 62



Page 63



Page 64



Pág. 64



Pág. 64



