

**ARQUITECTURA, CIENCIA-FICCIÓN y COMIC-BOOKS.
 Vanguardias, Evolución y Lenguaje.**

Tesis presentada para obtener el título de Doctor
 por la Universidad Politècnica de Catalunya

AUTOR: **Fernando C. Ayala Zapata**
 DIRECTOR: **Miquel Barceló García**
 CO-DIRECTOR: **Eduard Bru i Bistuer**

DEPARTAMENT DE PROJECTES ARQUITECTÒNICS
 ESCOLA TÈCNICA SUPERIOR D'ARQUITECTURA
 UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE CATALUNYA

VOLUMEN 3

BARCELONA, martes 14 de febrero de 2012

"...La naturaleza especial del arte secuencial merece una seria consideración tanto por parte del crítico como del profesional. Así lo confirman la moderna aceleración de la tecnología gráfica y el advenimiento de una época que depende en gran medida de la comunicación visual."⁵⁹

"El proceso de lectura en el cómic es una extensión del texto. La lectura de un libro supone un proceso de lectura que convierte la palabra en imagen. Eso se acelera en el cómic, que ya proporciona la imagen. Cuando ese proceso se realiza como ha de ser, va más allá de la conversión y la velocidad y se convierte en un todo perfecto."⁶⁰

Mediante el prodigioso fenómeno sinestésico, el cerebro humano interpreta los mensajes icónico-visuales como recibidos por otros umbrales sensitivos: gusto, tacto, olfato u oído. Y lo hace con tal eficiencia que el lector de imágenes puede vivir el tema ofrecido como historieta con todo tipo de transferencias de sensaciones, sueños y fantasías."⁶¹

"Así que en cierto modo, la teoría me llevó a la forma; encontré que ese era un lugar donde podía intentar nuevas cosas interesantes. Si esto es verdad para las películas, verdad para la música, verdad para los libros, ¿por qué no iba a ser verdad para los cómics? No importa lo que decidas hacer artísticamente, siempre hay sitio para nuevas teorías, nuevas ideas y nuevos experimentos."⁶²

"Parece ser que las ciudades imaginarias de los dibujantes de comic y las ciudades imaginarias de los arquitectos utópicos contemporáneos proceden de una misma fantasía. (...) Y los títulos de sus proyectos arquitecturales [sic] tienen gran parecido con títulos de álbumes. (...) En resumidas cuentas, nuestra arquitectura contemporánea es más fantástica de lo que creemos, y nuestro comic más realista de lo que se piensa."⁶³

Caso de Estudio 06.

WILL EISNER y SCOTT McCLOUD. Teoría del Comic-Book.

⁵⁹ Texto extraído de "El comic y el arte secuencial", de Will Eisner. Norma Editorial, Barcelona, España, 1988. Pág. 7.

⁶⁰ Texto extraído de "La narración gráfica", de Will Eisner. Norma Editorial, Barcelona, España, 1998. Pág. 5

⁶¹ Texto extraído de "El lenguaje del cómic", de Tomás Llorente Rebollo. Artículo publicado en *Didáctica (Lengua y Literatura)* 1990, 2: 141-160.

⁶² Texto extraído de "Scott McCloud habla hasta por los codos", entrevista Joe Zabel, publicada en "The Webcomic Examiner", Traducido y publicado en 04 de septiembre de 2004, en la web "entrecomics". <http://www.entrecomics.com/?p=395>.

⁶³ Michel Ragon, "La prospectiva, Espacios fantásticos, La fantasía". Texto extraído de la Revista Cairo "Especial Arquitectura", Norma Editorial, Barcelona, España, 1984. Pág. 40



Secuencia = Concepto + Espacio
ARQUITECTURA-FICCIÓN
FORMATO Y MULTIDIMENSION

CADA VEZ MÁS, LA CONDICIÓN DE MATERIALIDAD Y PERMANENCIA SON OBJETO DE DESARROLLO Y EVOLUCIÓN DENTRO DE LA DISCIPLINA ARQUITECTÓNICA. NUEVOS PROYECTOS CONTEMPORÁNEOS QUE JUEGAN ENTRE MOMENTOS Y EVENTOS PROPONEN UNA EFIMERALIDAD DE LA MATERIA, EN PRO DE LA PERMANENCIA DE LOS CONCEPTOS. LA IMPORTANCIA MISMA DEL ACTO DE COMUNICAR LA "IDEA" DE UN ESPACIO DENTRO DE UN TIEMPO DIEGÉTICO, SU HISTORIA, ENTORNO Y SENTIDO.

SON ESTOS CAMBIOS EN LA TEMPORALIDAD DEL PROYECTO LO QUE HACE PENSAR EN LA EXISTENCIA DE UN TIPO DE ARQUITECTURA NO PERMANENTE, QUE SE HACE EN TANTO ES COMUNICADA, NARRADA, GENERALMENTE ESTA TRANSMISIÓN SE EFECTÚA VISUALMENTE, APOYADA O NO EN ALGUNOS TEXTOS COMPLEMENTARIOS. ESTE CONCEPTO "FÍSICO PERO IMMATERIAL" PUEDE SER DERIVADO DE LA CONDICIÓN McLUHANIANA QUE ES DIRECTAMENTE APLICADA SOBRE EL MEDIO; EL TRANSMISOR, QUE AL MISMO TIEMPO SE TRANSFORMA Y ES EL MENSAJE.

ES DECIR POR EJEMPLO, QUE SI UN ARQUITECTO QUIERE COMUNICAR ALGÚN CONCEPTO, Y LOGRA ESA TRANSMISIÓN, EN ESE MOMENTO SE HA GENERADO ARQUITECTURA. NO ES NECESARIA LA CONSTRUCCIÓN PARA EL HABITAR, SI LO QUE SE QUIERE ES UN TRASPASO DE CONOCIMIENTO, MUCHO MEJOR SI ESTE CONOCIMIENTO ES POTENCIALMENTE APLICABLE.

LA IDEA PRINCIPAL (ARQUITECTÓNICA) QUE PERSISTE TRAS ESTAS TEORÍAS ES MUCHO MÁS AMPLIA, Y SE PUEDE SERVIR DE CUALQUIER MEDIO PARA LOGRAR LA GENERACIÓN DEL ACTO DE HABITAR INSTANTÁNEO Y EFÍMERO QUE SE LOGRA CON EL LENGUAJE. ESTO QUIERE DECIR QUE GRACIAS A PROCESO INTERNOS DE NUESTRA IMAGINACIÓN, PODRÍAMOS "EXPERIMENTAR" UN ESPACIO, SI NOS ES COMUNICADO CON EFECTIVIDAD. NUESTRO INTERIOR LOGRA TENER SENSACIONES SINESTÉSICAS QUE JUNTO A UNA NARRACIÓN, EMULAR EL SENTIDO DE ESTAR.

QUIZÁS LO MÁS DIFÍCIL -Y EN CIERTA FORMA INÚTIL- EN ESTA FORMA DE PROYECTO, ES INTENTAR ACOTAR UNA DEFINICIÓN PRAGMÁTICA DEL "TIPO" DE OBRA ARQUITECTÓNICA, PUES HASTA AHORA, LA PREDOMINANCIA DE LA MATERIA ES FUNDAMENTAL PARA CONCEBIR EL ESPACIO (QUE NO EL HABITAR, QUE PERMANECE EN VILO HASTA QUE LLEGA UN USUARIO), Y VALORAR SU ARQUITECTURA. AQUÍ SE TRATARÍA DE UN "MENSAJE", Y SU "COMUNICACIÓN", AMBAS COMO PARTES DEL DISCURSO ARQUITECTÓNICO DEL PROYECTO.

EN ESTE ESTUDIO, UNA DE LAS HIPÓTESIS SE PLANTEA ES QUE UNO DE LOS MODELOS MÁS COMPLETOS DE ESTA "ARQUITECTURA INMATERIAL" SUBYACE EN EL LENGUAJE, FORMA Y ARTE DE LOS COMIC BOOKS, UN MEDIO QUE SE HA DESARROLLADO A LO LARGO DEL SIGLO XX, EN EL CUAL SUS OBRAS TIENEN UN LENGUAJE ESPECÍFICAMENTE DESARROLLADO PARA LOGRAR UNA COMUNICACIÓN, EN ESTE CASO, MASIVA. INSERTO DENTRO DE SUS MECANISMO, HERRAMIENTAS Y TÉCNICAS, RESIDE UNA FORMA DE PROYECTO DE ARQUITECTURA HASTA AHORA DESPRECIADA.

SI BIEN ES BASTANTE RECONOCIDA UNA CIERTA RELACIÓN ENTRE LAS DOS DICCIPLINAS, PRINCIPALMENTE POR LA AFINIDAD COMPARTIDA A ALGUNAS TÉCNICAS, COMO EL DIBUJO, Y LOS CONTINUOS ENTRECruzamientos PROFESIONALES (MUCHOS ARQUITECTOS O ESTUDIANTES DE ARQUITECTURA HAN DERIVADO EN SER ARTISTAS DEL CÓMIC, EL CASO CONTRARIO ES MUCHO MENOS FRECUENTE), NO EXISTE MUCHO INTERÉS POR EL ANÁLISIS ESPECÍFICO DE AMBAS DISCIPLINAS EN INTERACCIÓN, TANTO A UN NIVEL CONCEPTUAL, COMO A UN NIVEL TÉCNICO.

ESTE PRETENDE SER UN ESTUDIO PARA LOGRAR ENTENDER Y APLICAR LOS VALORES DE CADA DISCIPLINA DENTRO DE LA OTRA, COMICS Y ARQUITECTURA, A FIN DE PRODUCIR UNA EVOLUCIÓN CREATIVA EN AMBAS. SE PONDRÁ ESPECIAL ÉNFASIS AL INTRODUCIR A LA CIENCIA-FICCIÓN DENTRO DE LOS ANÁLISIS, POR SER PARTE DE LA TESIS PRINCIPAL.

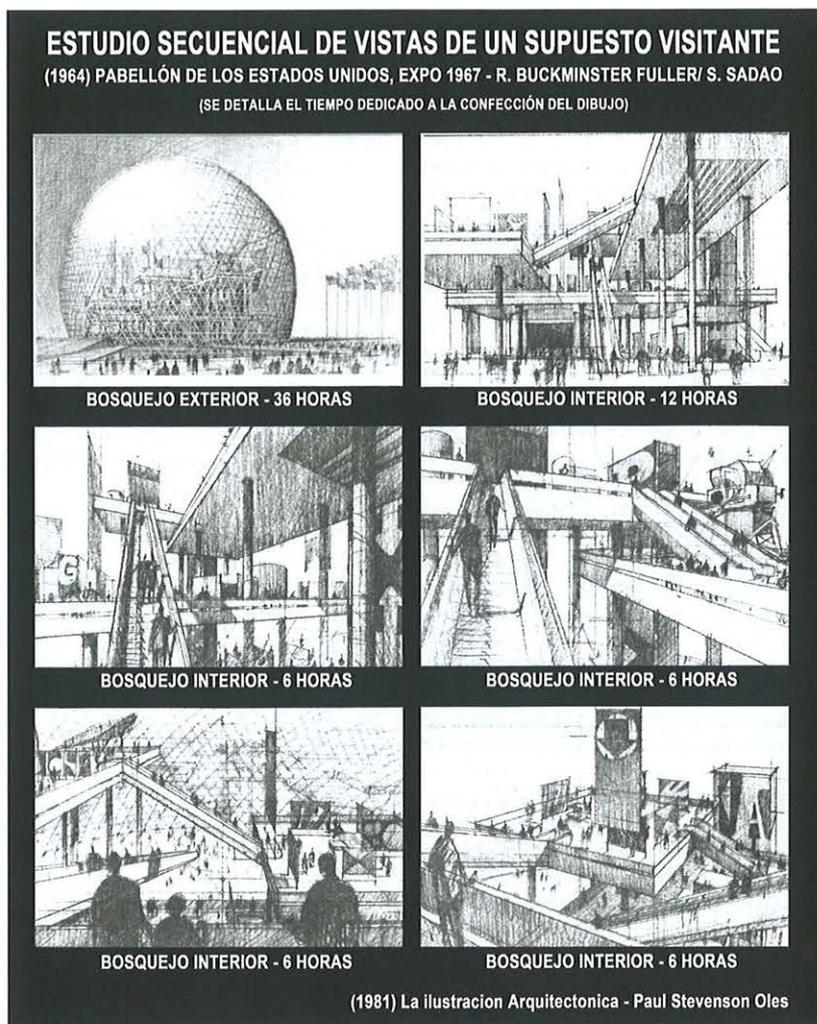
0.-	ÍNDICE	
0.-	ÍNDICE.....	89
1.-	INTRODUCCIÓN.....	93
2.-	BIOGRAFÍAS.....	95
2.1.-	Will Eisner.....	95
2.2.-	Scott McCloud.....	96
3.-	RESEÑA HISTÓRICA DEL ARTE SECUENCIAL.....	97
3.1.-	Momentos trascendentes en los cómics como disciplina.....	127
3.2.-	Tabla de subgéneros del cómic.....	130
4.-	DEFINICIÓN Y ANÁLISIS DE LA FORMA DE LOS COMIC-BOOKS.....	133
5.-	EL TIEMPO-ESPACIO EN EL LENGUAJE PICTOGRÁFICO.....	145
5.1.-	Tabla de espacios y su representación.....	151
5.2.-	Referentes de escala y posición espacial en los comic books.....	152
6.-	LA CLAUSURA O PROCESO DE CERRADO.....	159
6.1.-	Diferenciación de cerrados.....	160
6.2.-	Tabla de procesos de cerrado en los comic books.....	162
7.-	IMAGEN, GRADOS DE ABSTRACCIÓN Y EL LENGUAJE DE LOS SÍMBOLOS E ÍCONOS.....	163
7.1.-	Imágenes diegéticas sensoriales.....	163
7.2.-	Imágenes diegéticas no sensoriales.....	163
7.3.-	Imágenes hermenéuticas.....	164
8.-	FORMATOS DE LECTURA, TIPOS Y ESPACIOS EN LA PÁGINA.....	169
8.1.-	Relaciones espaciales en la página de un cómic.....	170
8.2.-	Tabla de capacidades espaciales en un cómic.....	172
8.3.-	Análisis de formatos de página en un cómic.....	173
9.-	ELECCIÓN Y FORMAS ESPACIALES DE LA SECUENCIA.....	177
9.1.-	Elección de momento.....	178
9.2.-	Elección de encuadre.....	179
9.3.-	Elección de imagen.....	180
9.4.-	Elección de texto.....	181
9.5.-	Elección de flujo.....	182
9.6.-	Secuencias espaciales (interiores del formato, en viñetas).....	183
9.7.-	Espacios secuenciales (exteriores al contenido de las viñetas).....	186
10.-	PROCESOS Y CONCEPTOS PARA LA COMUNICACIÓN MASIVA.....	189
10.1.-	Tabla de fases en la elaboración de un cómic.....	190
11.-	RELACIONES ENTRE VIÑETA, IMAGEN, SÍMBOLOS Y TEXTOS.....	193
11.1.-	Relación viñeta-imagen-globo de texto.....	193
11.2.-	Relación viñeta-imagen-cartela.....	195
11.3.-	Relación viñeta-imagen-símbolo.....	195
12.-	GLOSARIO DE TÉRMINOS EN LOS COMIC-BOOKS.....	197
12.1.-	Listado de conceptos de uso frecuente.....	197
12.2.-	Acto - encapsulación - elección de momento.....	203
12.3.-	Bocadillo - Globo de texto.....	204
12.4.-	Didascalia - cartela - cartucho.....	206
12.5.-	Doble página - Splash page - Establishing shot.....	207
12.6.-	Gutter - calle - espacio entre viñetas.....	208
12.7.-	Libro - Comic-book - fascículo.....	209
12.8.-	Onomatopeya - efectos sonoros - texto ilustrado.....	210
12.9.-	Página - soporte sincrónico básico.....	212
12.10.-	Símbolo cinético - sinestesia de base visual.....	213
12.11.-	Tira Cómica - secuencia de viñetas.....	215
12.12.-	Viñeta - encuadre de momento - soporte diacrónico.....	216

13.- LA ARQUITECTURA VISTA DESDE LOS COMIC-BOOKS.....	221
13.1.- Arquitecturas antiguas e históricas.	223
13.1.1.- Egipto.	224
13.1.2.- Grecia.	224
13.1.3.- Roma.	225
13.1.4.- Época medieval.	225
13.1.5.- La ciudad Árabe.	226
13.1.6.- La ciudad Precolombina.	226
13.1.7.- El campamento Indígena.	227
13.1.8.- El Lejano Oeste.	227
13.2.- La Arquitectura de la era industrial.	228
13.2.1.- Europa.	229
13.2.2.- Estados Unidos.	229
13.3.- Arquitectura moderna y contemporánea.	230
13.3.1.- Futurismo y Expresionismo.	231
13.3.2.- El Movimiento Moderno.	231
13.3.3.- La Vivienda Unifamiliar.	232
13.3.4.- Los Rascacielos.	232
13.3.5.- La Arquitectura de noche.	233
13.3.6.- El interior de la vivienda.	233
13.3.7.- Cementerios.	234
13.3.8.- Escaleras.	234
13.3.9.- Planimetrías.	235
13.3.10.- Obras de construcción.	235
13.3.11.- Los Arquitectos en el cómic.	236
13.3.12.- Barcelona en el cómic.	236
13.4.- Arquitecturas de Ciencia-ficción.	237
13.4.1.- Arquitectura de la Ruina.	238
13.4.2.- Arquitectura en el Espacio.	238
13.4.3.- Arquitectura en la Fantasía.	239
13.4.4.- Arquitectura en la Utopía.	239
14.- ESTUDIO: CONTENIDO ARQUITECTÓNICO EN COMIC-BOOKS.....	243
14.1.- Clasificación de arquitecturas en Comics Books.	243
14.2.- Representación de arquitecturas existentes.	244
14.3.- Representación de arquitecturas imaginadas.	247
15.- CONCLUSIONES Y PROPUESTAS.....	255
15.1.- Comic-books como formato para "arquitecturas-mensaje".	257
15.1.1.- Narrativa espacio-temporal.	258
15.1.2.- Comic-Books y Arquitectura.	263
15.1.3.- Diferentes marcos de relación entre arquitectura y cómics. .	267
15.1.4.- Sistemas y técnicas del arte secuencial.	270
15.1.5.- Integración de los Comic-books en proyectos arquitectónicos.	273
15.1.6.- Fusión texto-imagen en la comunicación de proyectos.	279
15.1.7.- Imaginación fragmentada, sinestesia visual y cerrado.	282
15.1.8.- Formatos y figuras para un comic-book arquitectónico.	285
15.1.9.- Diacronías y sicronías. Usos en "arquitecturas-mensaje". ...	291
15.1.10.- Efectos expresivos en narrativas espacio-temporales.	304
15.1.11.- Docencia experimental a través de la secuencia.	307
15.2.- Unidades estructurales narrativo-gráficas en Arquitectura.	313
15.2.1.- Cuerpos narrativos dentro de proyectos arquitectónicos.	314
15.2.2.- Antecedentes a la narrativa: Personaje-habitante.	316
15.2.3.- Primera unidad narrativa: Espacio-Tiempo.	319
15.2.4.- Segunda unidad narrativa: Montaje-Ritmo.	322
15.2.5.- El Raccord, las elipsis espaciales y temporales.	325
15.2.6.- Efecto máscara, personaje contras el entorno.	328
15.3.- Fusión Actual: Arquitectura y Comic-book.	331
15.3.1.- Tabla: Actual interacción Arquitectura vs. Comic-books.	332
16.- ÍNDICE DE IMÁGENES.....	335
17.- FUENTES Y RECURSOS ESPECÍFICOS DE INVESTIGACIÓN.....	351

18.- ANEXO I. LISTADO DE ESTUDIOS DISCIPLINARIOS SOBRE COMIC-BOOKS..... 353

19.- ANEXO II. LISTADO DE ESTUDIOS SOBRE COMIC-BOOKS Y ARQUITECTURA..... 357

"Desde el premio pulitzer especial de "Maus" hasta ahora, el reconocimiento del valor del cómic desde los mundos del arte y la literatura ha sido creciente, y no sólo en Estados Unidos y Francia, grandes centros industriales y creativos de la historieta occidental, sino también en países periféricos de la actividad cultural, como es España. En 2007 el Gobierno concedió por primera vez un premio nacional de historieta (...) Los departamentos de literatura e historia del arte de las universidades dedican cada vez mayor atención a las viñetas."⁶⁴



"(...) no son los escritos de arquitectura como la historia y los poemas. La historia, por sí misma, interesa a los lectores con la esperanza de nuevos y variados sucesos; los poemas por su parte, con el ritmo y la disposición de los pies métricos, con la elegante colocación de las palabras y de los pensamientos y el diálogo en verso, entre personajes diferentes, al deleitar la sensibilidad de los lectores, permiten que éstos lleguen sin tedio al último capítulo de la obra. Pero esto no puede ocurrir con los tratados de Arquitectura, porque los vocablos formados por necesidad y exigencias del arte oponen al entendimiento la obscuridad del sentido, por la insólita manera de expresarse. Y como además las cosas no son de por sí claras, y por otra parte los vocablos con que se las designa no son de uso corriente, si los preceptos descritos son difusos y vagos, y no están condensados y explicados con breves y concisas expresiones, quedarán confusas las ideas en la mente de los lectores y la misma cantidad y abundancia de las palabras constituirá una barrera más a su inteligencia. Estas razones me moverán más a ser breve en la exposición de cosas oscuras o de relaciones de medidas deducidas de los miembros de los edificios, para que se confíen fácilmente a la memoria y puedan retenerse sin dificultad."⁶⁵

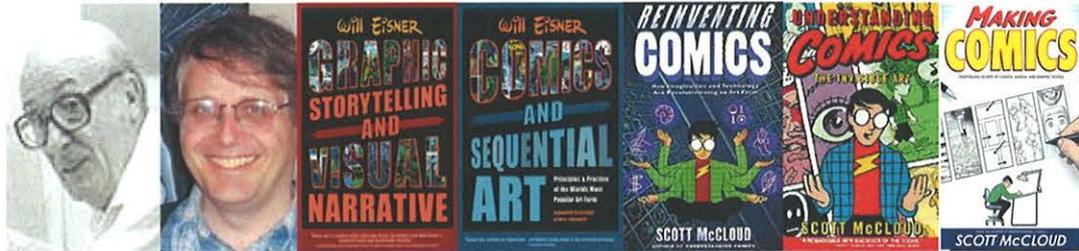
⁶⁴ De "LOS DIEZ LIBROS DE ARQUITECTURA", de Marco Lucio Vitruvio (Siglo I A.C. Editorial Iberia, Barcelona, 1982. Traducción directa del latín de Agustín Blánquez). Texto extraído del comic-book "From Hell" (1993-1997), de Alan Moore y Eddie Campbell, en la contraportada del capítulo tercero de la repolipación editada por Planeta de Agostini.

⁶⁵ Texto extraído de "La novela gráfica", de Santiago García. Astiberri, Bilbao, España. 2010

1.- INTRODUCCIÓN

Esta investigación forma parte de la Tesis general sobre las relaciones entre Arquitectura, ciencia-ficción y comic-books, y específicamente se centra alrededor del estudio de dos importantes autores, críticos, teóricos y eruditos del género de los comic-books en Estados Unidos, Will Eisner y Scott McCloud.

A través del análisis y las síntesis explicativas de algunas de sus obras (que describen de forma inusualmente gráfica, ilustrativa y secuencial todos los conceptos y técnicas del lenguaje lexipictográfico), se pretende extraer los conceptos de mayor utilidad para las posibles "arquitecturas-ficción", una de las propuestas experimentales que es base de la tesis general. Se complementan estos análisis con textos e imágenes extraídos de otros autores y estudiosos de la disciplina de los comic books.



Tanto Eisner como McCloud, en sus libros sobre el género, que de alguna forma son concebidos en oposición a los manuales didácticos que enseñan técnicas y estilos, dan las pautas generales para entender y practicar el arte secuencial según los conceptos estructurantes, normas y variables narrativas que se han ido definiendo a lo largo del periodo en que este tipo de expresión artística apareció, se ha ido perfeccionando y perfilando como un arte en sí mismo.

Estas obras son necesarias y útiles para esta tesis, en el sentido de ayudar a comprender conceptual y formalmente las diferentes posibilidades del género, y aplicar correctamente este lenguaje y sus técnicas y herramientas en la optimización de un formato comic-book de tipo arquitectónico para cualquier proyecto.

Existen diferentes tipologías y estilos dentro del género de los comic-books. Ficción, Aventuras, Misterio, Serie negra, Novela Gráfica, Romántica, Histórica, Del Oeste, Bélica, Fantástica, Ciencia-ficción, Space opera, Superhéroes, Fantasía heroica, Terror clásico, Terror moderno, Sátira y Humor, Vanguardia, Underground, Biografía, Crónica, Reportaje, Ensayo, etc. cada una es abordable desde el punto de vista arquitectónico, con mayor o menor incidencia disciplinaria, según grado de relación que guarde la temática y la puesta en escena con aspectos espaciales como soporte de la narrativa, como puede ser un interior, la ciudad o el entorno.



Se pretende evidenciar visualmente, a través de textos e imágenes, todas las potencialidades que los lenguajes gráfico-narrativos ofrecen a la disciplina arquitectónica aplicables tanto en los proyectos como en la docencia, en el desarrollo de propuestas para concursos, en la difusión disciplinaria, etc.

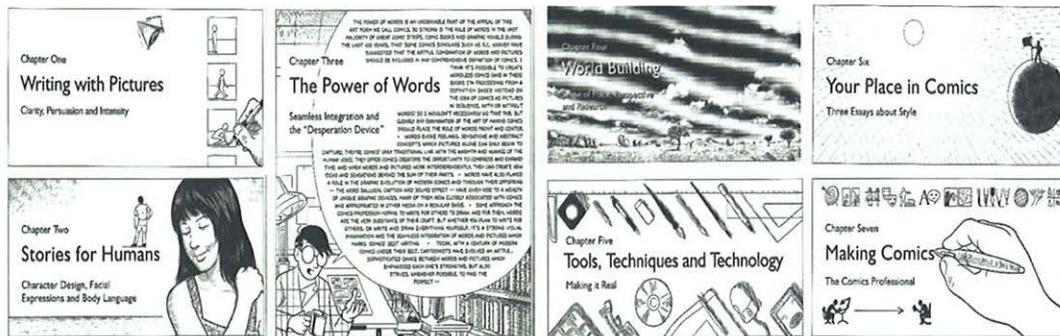
Se clasificarán las herramientas y recursos gráficos para transmitir mensajes de imagen, tanto aquellos para lograr rapidez de transmisión como aquellos que fomentan la claridad del mensaje.

*La representación en el mundo del comic de estas arquitecturas de superficies tersas, planos acristalados, nítidos volúmenes maclados, agrupación asimétrica de las masas... apuesta desde el principio por la "línea clara", creando un lenguaje grafico que se identifica plenamente con la arquitectura real."*⁶⁶

Se introduce así un nuevo (al menos poco explorado) concepto y forma de comunicación masiva en arquitectura. Se propone analizar ideológicamente el proyectar revistas de arquitectura-ficción, que sólo puedan ser habitadas mediante la difusión de secuencias espaciales, que expliquen la experiencia del autor al proyectar y habitar espacios inconstruibles. Se aplicará estas premisas en la definición de una nueva arquitectura de revista, en formato de comic-book, con visual de difusión masiva y gráfica comunicacional, que relate teorías arquitectónicas y las evoluciones tecnológicas del habitar, tanto para gente relacionada con la disciplina como aquella que no.

*"Cómo no podía ser de otra forma, las imágenes de aquí derivadas y plasmadas sólo como bocetos por los arquitectos A. Sant'Elia, M. Chiattonne, A. Vesnin..., resultan muy sugerentes a aquellos dibujantes (en muchos casos con formación arquitectónica), que sitúan sus aventuras en ciudades que se nos ofrecen como una premonición de un próximo futuro, así podemos ver a F. Schuitten dibujar una espléndida Urbicanda con referencia explícitas a los arquitectos. Citados. Igualmente D. Torres incorpora como Schuitten el boceto de edificio cupulado de Sant'Elia en Saxxon"*⁶⁷

Como cruce disciplinario se plantea el análisis desde el punto de vista secuencial de manifestaciones arquitectónicas como las presentaciones de concurso y algunas planimetrías y representaciones de proyectos singulares que muestran herramientas propias de los comic-books para transmitir ideas.



Una nueva interfase de visualización es la propuesta que se busca como conclusión de este capítulo de la investigación. El lenguaje y medio de los comic books, la lexipictografía, narrativa gráfica o arte secuencial, se caracteriza por **visualizar y representar el tiempo con espacio**, de una manera cómplice, interactiva y simple para el lector. La mezcla de textos e imágenes incentivan sensaciones y sentidos cuando son leídas, se logra evocar percepciones que en cierta forma pueden emular características arquitectónicas, para que puedan ser transmitidas, narradas. Las viñetas, entendidas en secuencia, cambian y se pueden transformar tanto en espacios visuales como en ventanas de inspiración, incluso ser entendidos como relatos de experiencias usuarias sobre arquitectura.

La Arquitectura en muchas de sus facetas es una disciplina que utiliza la secuencia para diseñar y desarrollar un proyecto. El proceso creativo, la forma en que las decisiones de espacios son tomadas, las visualizaciones mentales y gráficas que un arquitecto desarrolla para plasmar una idea que luego será construida, etc., son procesos que involucran un pensamiento secuencial, dinámico. Esta es otra de las razones por las que esta tesis se piensa en una unificación multidisciplinaria.

⁶⁶ Texto extraído de "L'arquitectura i el comic", Publicacions Tecniques COAA, n°47, con motivo de la exposición "L'arquitectura i el comic", España, Noviembre 2001
⁶⁷ Texto extraído de "L'arquitectura i el comic", Publicacions Tecniques COAA, n°47, con motivo de la exposición "L'arquitectura i el comic", España, Noviembre 2001

2.- BIOGRAFÍAS

2.1.- Will Eisner.

*"Will Eisner is widely considered the father of the American graphic novel. When Eisner began his work, comics were looked down on by those who worried about what young people were reading; by the 2000s, however, Eisner was widely appreciated as the man who elevated comic book methods—telling stories with words and sequential pictures—to respect in the form of the graphic novel."*⁶⁸

Hijo de inmigrantes judíos, nació en Brooklyn, Nueva York, el 6 de marzo de 1917 y murió en Lauderdale Lakes, Florida, el 3 de enero de 2005. Personaje principal en el desarrollo de los cómics como publicación comercial autónoma, evolucionando desde las tiras cómicas hasta el formato de venta en kioscos.

Conocido por ser un influyente historietista con un estilo propio y también por ser el creador del personaje "The Spirit", en 1941. Fue el principal popularizador del concepto "novela gráfica", en un esfuerzo de otorgar una calificación superior a un arte generalmente entendido y popularizado como infantil, juvenil y sin mucha trascendencia.

*"En 1940 dibujó The Spirit, un cómic en el que introdujo sus nuevas técnicas gráficas y narrativas (encuadres cinematográficos, insinuación del tiempo que pasa, del sonido, etc.), que marcarían a toda una generación de dibujantes."*⁶⁹

En sus inicios creó y trabajó en una de las primeras editoriales exclusivamente dedicada a la elaboración de historias gráficas, por las que pasaron varios de los autores (guionista y dibujantes) que luego serían famosos en su profesión.

Perfeccionó herramientas, procesos y técnicas de diseño e impresión para transformar a los cómics en un producto masivo, como es por ejemplo la división de los trabajos en dibujo, guión, entintado, color, rotulación, etc. con lo que se lograba una mayor rapidez en terminar las publicaciones.

*"...Cuando empecé a separar los complejos ingredientes, listando los elementos calificados hasta entonces como "instintivos", y al tratar de examinar los parámetros de esta forma artística, descubrí que estaba implicado en un "arte de comunicación" más que en una simple aplicación del arte."*⁷⁰

Además de su carrera como historietista, Eisner fue profesor de técnicas del cómic en la Escuela de Artes Visuales de Nueva York, y escribió dos de las obras fundamentales acerca de la creación del género: El cómic y el arte secuencial (Comics and Sequential Art, 1985) y La narración gráfica (Graphic Storytelling and Visual Narrative, 1996), que serán objeto de análisis en este caso de estudio.

En su honor se ha creado el Premio Will Eisner a la mejor publicación del año (1988). Unas de las primeras obras de Eisner de los años 1950s, el "PS Magazine", creado para la armada de EEUU, fue un cómic creado como interpretaciones de los manuales técnicos estándares de mantenimiento, fomentando el uso de este lenguaje (además del humor) como herramientas de transmisión de conocimiento. Con éstas y muchas otras obras, Eisner colaboró decisivamente en la evolución de los cómics, a nivel teórico y a nivel práctico, de consumo.

*"Sensibilizado por el papel que el comic puede desempeñar como instrumento de comunicación, fundó la American Visuals Corporation, que produjo fascículos y periódicos profesionales para diversos servicios oficiales norteamericanos. También realizó numerosas recopilaciones humorísticas. A finales de los años 60, los intelectuales redescubrieron la obra de Eisner, quien se decidió a reeditar The Spirit e incluso a dibujar nuevas aventuras."*⁷¹

⁶⁸ Texto extraído de "UXL graphic novelist", de Tom and Sarah Pendergast. Thomson Gale, New York, 2007. Pág. 93

⁶⁹ Texto extraído de "Diccionario del Cómic". Larousse Planeta, Barcelona, España, 1996. Pág. 116

⁷⁰ Texto extraído de "El comic y el arte secuencial", de Will Eisner. Norma Editorial, Barcelona, España, 1988. Pág. 8

⁷¹ Texto extraído de "Diccionario del Cómic". Larousse Planeta, Barcelona, España, 1996. Pág. 116

2.2.- Scott McCloud.

*"Scott McCloud –author of two works that have dissected the ways that comics and the comics industry work–has been called a "cartoonist's cartoonist" and "comic's resident futurist." As one of the few people ever to make a systematic study of the ways that comics tell stories, McCloud is widely considered to be the leading intellectual working in comics in the 1990s and 2000s."*⁷²

Nació en los Estados Unidos en 1960, en Boston, Massachusetts. Es un autor de larga trayectoria, prolífico ensayista y teórico especializado en el género de los comic-books. Conocido a nivel disciplinario como uno de los principales impulsores de la historieta moderna y contemporánea como medio artístico individual, también es uno de los primeros promotores de los Webcómic como una actual variedad del género, con dinámicas y distintas posibilidades que las de sus predecesores impresos.

Reconocido en el nivel teórico, dentro del ambiente de los comic-books, tras la publicación en 1993 de su ensayo "Understanding Comics: The invisible art" (publicado en España bajo el título de "Entender el cómic"), que explica, utilizando la misma forma artística de historieta, los conceptos, técnicas, tipos de lenguaje, la historia y los diferentes modelos de este lenguaje y medio de comunicación masivo.

*"In the beginning I was mostly just a show-off. I wanted to play with the boundaries of the medium –something that, in the end, I came back to later. But first I had to understand what basic storytelling is all about."*⁷³

Influenciado por algunas manifestaciones "artísticas" en relación a los cómics de la época underground (algunas propiciadas por Art Spiegelman y su ensayo "Cracking Jokes" de 1975), y algunas obras de tipo "pedagógico" (como la "Cartoon History of the Universe", de Larry Gonick), McCloud al igual que Will Eisner pretende, en primer lugar transmitir un conocimiento, en este caso relativo a su profesión, y luego fomentar el desarrollo del arte de los cómics como medio y forma de expresión.

Scott McCloud publicó en el año 2000 "Reinventing Comics" (conocido en España como La revolución de los Cómics), donde propone una siguiente y necesaria evolución del formato, que según él se realizará a través de ambientes digitales, internet y la prensa online. En el año 2006 publicó su tercer ensayo en forma de historieta llamado "Making Comics", creada principalmente como una guía optimizada para la creación de cómics, sin llegar a ser un manual de "Know How" sobre técnicas y herramientas, pues sus temáticas siguen siendo enfocadas a la teoría más que a la puesta en práctica.

*"If you have a novel that runs to three hundred pages, and you decide to reprint it at a smaller trim size or at a bigger font size, that text is going to reflow however it wants, and it's still the same book. It doesn't matter. There's no reflow in comics, though. Space is vitally important, whether you're two thirds down the page or you're in a big panel at the top of the page or a little panel at the bottom of the page. That all matters. That affects the reading experience."*⁷⁴

Con todas estas obras teóricas, Scott McCloud que no muestra y define las potencialidades de los comic-books, como lenguaje y como medio. Todas ellas serán objeto de análisis en este estudio, estudiadas dentro de su contexto histórico, cultural y social, incluso político y geográfico, extrayendo imágenes y secuencias, con el fin de obtener algunas de las variables que podrían ser necesarias en la implementación de los comic books dentro de la disciplina de las "arquitecturas-ficción".

*"That's the one thing that comics has that no other form has. In every other form of narrative that I know of, past, present, and future are not shown simultaneously –you're always in the now. And the future is something you can anticipate, and the past is something you can remember. And comics is the only form in which past, present, and future are visible simultaneously."*⁷⁵

⁷² Texto extraído de "UXL graphic novelist", de Tom and Sarah Pendergast. Thomson Gale, New York, 2007. Pág. 297

⁷³ Texto extraído de una entrevista realizada por el semanario electrónico "The Believer" a Scott McCloud, en Abril del 2007. http://www.believermag.com/issues/200704/?read=interview_mccloud.

⁷⁴ Texto extraído de una entrevista realizada por el semanario electrónico "The Believer" a Scott McCloud, en Abril del 2007. http://www.believermag.com/issues/200704/?read=interview_mccloud.

⁷⁵ Texto extraído de una entrevista realizada por el semanario electrónico "The Believer" a Scott McCloud, en Abril del 2007. http://www.believermag.com/issues/200704/?read=interview_mccloud.

3.- RESEÑA HISTÓRICA DEL ARTE SECUENCIAL.

Definiremos inicialmente el objeto de este caso de estudio como "comic-book" (libro de "cómic" palabra genérica para referirse a la disciplina), también conocido en español como historieta, a una forma artística basada en una serie de dibujos que unidos secuencialmente constituyen un relato, con texto o sin él, así como al libro o revista que la contiene. Tanto Will Eisner como Scott McCloud (y muchos otros teóricos sobre la forma artística) han elaborado dentro de sus estudios diversas definiciones sobre el medio:

*"Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información y/o obtener una respuesta estética del lector".*⁷⁶

EL CÓMIC ES UN MEDIO MONOSENSORIAL PARA PODER TRANSMITIRNOS TODO UN MUNDO DE EXPERIENCIAS, CUENTA CON TAN SÓLO UNO DE LOS CINCO SENTIDOS.



PERO ¿QUÉ PASA CON LOS OTROS CUATRO?



*"Narración gráfica: Descripción genérica de cualquier narrativa que se sirve de la imagen para transmitir una idea. Tanto el cine como el cómic recurren a la narración gráfica. Cómic: despliegue secuencial de dibujo y globos dialogados".*⁷⁷

Este medio de expresión fue durante mucho tiempo considerado como un subproducto cultural, enfocado a lectores infantiles, principalmente por sus características estéticas y las temáticas inicialmente desarrolladas, pero con el correr de los años se ha intentado su reivindicación artística. Francis Lacassin (Saint-Jean-de-Valériscle, 1931-2008) periodista, editor, guionista y un especialista en el estudio de la cultura popular y sus formas de expresión, ha promovido considerar la historieta dentro de las disciplinas artísticas mayores, bautizando a este medio de comunicación como el "novenno arte", aunque sea anterior a aquellas disciplinas a las que habitualmente se les atribuyen las condiciones de octavo (fotografía, de 1825) y séptimo (cine, de 1886).

*"En el arte del cómic, la suma del estilo y la sutil aplicación de la composición, énfasis y trazo se combinan para lograr belleza y transmitir un mensaje".*⁷⁸

Los comic-books han adoptado diferentes nombres según la ubicación geográfica. El nombre Historieta (diminutivo de origen catalán, historia pequeña, de poco rigor, tal vez con un grado de humor incorporado), se aplica en Argentina, Cuba, España o Perú, aunque en castellano existen otras formas locales de denominarla: tebeo (España), monitos (México y Chile) y muñequitos (Cuba). El concepto recibe diferentes nombre en otros idiomas: Comics (Inglés), Bande Dessinée (Francés), Fumetto/Fumetti (Italiano), Quadrinhos (Portugués de Brasil), Lianhuanhua (Chino), Manhwa (cantonés de Hong-Kong) Manhua (Corea) y Manga (Japón). También aparece desde el movimiento contracultural el término comix (o cómix en castellano, que suele utilizarse para obras y publicaciones de temática y/o estilo underground).

Obviamente, los comics no tiene porque ser cómicos y, por este motivo, los franceses usan el término Bande Dessinée. El portugués tradujo el nombre francés para usar Banda Desenhada, mientras que en Brasil le denominan Quadrinhos (cuadrados). Tal vez, desde el punto de vista semántico, este último sea el mejor término, junto con el chino Lianhuanhua (imágenes encadenadas), para definir al género, ya que amplían la referencia de la tira a la página o al simple procedimiento sintáctico de la historieta.

⁷⁶ Texto extraído de "Entender el cómic", Mc CLOUD, Scott. Bilbao, Astiberri, 2005

⁷⁷ Texto extraído de "La narración gráfica", Eisner, Will. Barcelona, Ed. Norma, 1998

⁷⁸ Texto extraído de "El comic y el arte secuencial", de Will Eisner. Norma Editorial, Barcelona, España, 1988. Pág. 16

"la historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba y que funciona según toda la mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores (...), así, los cómics, en su mayoría reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes".⁷⁹

Art Spiegelman, (Estocolmo, 1948) famoso autor estadounidense que ha ganado el primer premio pulitzer otorgado a un comic-book, con la publicación de "Maus" en 1992, ha señalado un uso semántico medieval del término "historia", que significaba hilera de imágenes en un edificio.

Para comenzar a entender la historia de los comic-books, y partiendo de su definición básica (el hecho de comunicar un evento o situación a través de imágenes narrativas), deberíamos retroceder en el tiempo algunos siglos. Podríamos decir que las pinturas rupestres, plasmadas en grutas o talladas en piedras, son susceptibles de consideradas como cómics, al igual que los frescos y relieves egipcios, griegos, romanos y aztecas.



"Sequential art dates back to the beginning of humanity's artistic expression. Between 10,000 and 25,000 years ago, juxtaposed images in sequence used to convey simple narratives were painted or scratched onto cave walls in France and Spain. Since that time humanity has engaged in a wide array of image sequencing practices, or sequential art, ranging from Egyptian tomb paintings (circa 1300 BC), to the Bayeux Tapestry (circa 1100 AD), to Mexican codices (circa 1500 AD)."⁸⁰

McCloud prefiere no zanjar la discusión del origen del cómic, aunque apunta varios ejemplos; un manuscrito "descubierto" por Hernán Cortés, alrededor de 1519, donde se cuenta la historia de un gran líder militar, "Ocho Venado Garra de Jaguar", como un perfecto ejemplo del lenguaje de los comic-books, traducido por el arqueólogo e historiador mexicano Alfonso Caso. También, y retrocediendo aún más en la historia, presenta los trabajos en los "Tapices de Bayeux", que cuenta la conquista normanda de Inglaterra, como otra forma de arte secuencial hecha en el año 1066 hasta 1082.



En relación a las representaciones gráficas egipcias, McCloud diferencia los jeroglifos de las pinturas, definiendo a los primeros como los antecesores de la escritura, pues las imágenes grabadas representan sonidos, tal como lo hace el alfabeto tradicional. Con las pinturas egipcias no ocurre lo mismo; ellas sí que son antecesores del arte secuencial, como las pinturas de la tumba de "Menna", un escribano egipcio, donde cerca del año 1300 A.C. se relataba secuencialmente (en un formato de lectura en zig-zag, de abajo hacia arriba) la forma de vivir, trabajar, gobernar y comerciar en la época.

⁷⁹ Humberto Eco, citado en "El cómic y su utilización didáctica", Rodríguez Diéguez, J.L., Barcelona, Gustavo Gili, 1986

⁸⁰ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 10

"With the invention of printing, the art-form which had been a diversion of the rich and powerful now could be enjoyed by everyone! (...) The sophistication of the picture-story did grow, however, reaching great heights in the nimble hands of William Hogart."⁸¹

Tal y como apunta McCloud, William Hogarth (Londres, 1697-1764) artista, grabador, ilustrador, pintor satírico y crítico social es considerado uno de los pioneros de las historietas occidentales, por su serie pictórica "Modern moral subjects", concebida como una serie de seis pinturas diseñadas para ser observadas una al lado de la otra (yuxtapuestas) y en forma secuencial, que luego fueron vendidas y popularizadas como portafolio de grabados.

"Hogarth produced seven sets of sequential narratives on "Modern Moral Subjects". The first three of these sets were originally done in the form of paintings: "A Harlot's Progress" (1731), "The Rake's Progress" (1735), and "Marriage a la Mode" (1743). (...) Hogarth refined his narrative technique. "The Rake's Progress" displays a much more considered approach towards visual sequencing, and "Marriage a La Mode" has a much more strip-like and consistent left-to-right construction."⁸²

Hogarth realizó "A harlot's Progress" y "A rake Progress", que se lograron popularizar a través de los "grabados", un atractivo formato pictórico masivo, pudiendo extender el conocimiento de su obra a nuevos públicos, llevando sus dibujos y críticas sociales hasta espectadores antes sin posibilidad de apreciarlo. Este hecho, la masificación del arte mediante la reproducción mecánica, fue uno de los hechos que influyó notablemente en la creación de nuevas leyes de protección al autor.



"The father of the modern comic in many ways is Rodolphe Töpffer, whose ligh satiric picture stories, starting in the mid-1800's, employed cartooning and panel borders, and featured the first interdepend combination of words and pictures seen in Europe."⁸³

Como afirma McCloud, las obras de Rodolphe Töpffer (Ginebra, 1799-1846) que fue un pedagogo, a la vez que escritor, pintor y caricaturista, lo hacen ser considerado por teóricos del género como el padre de la historieta moderna, aunque según la opinión de McCloud sus obras tienen mayor semejanza con el posterior concepto de Eisner de "novela gráfica".



En todo caso, e inspirado por los trabajos de Hogart, Töpffer fue un pionero en la utilización de elementos gráficos (como caricaturas, viñetas y bordes) en la narración de sus historias, incorporando textos en la imagen. Su único error, según McCloud (que cita a Goethe opinando sobre Töpffer), fue posicionar su invención a niveles frívolos y anodinos.

⁸¹ Texto extraído de "Entender el cómic", Mc CLOUD, Scott. Bilbao, Astiberri, 2005. Pág. 16

⁸² Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 20

⁸³ Texto extraído de "Entender el cómic", Mc CLOUD, Scott. Bilbao, Astiberri, 2005. Pág. 17

"Topffer's works were rather quickly translated into a number of different languages, including English. One of the English translations, perhaps a pirated copy of a British edition, made its way to America in the early 1840s as *The Adventures of Obadiah Oldbuck*. The American edition was 8 1/2 X 11 and forty pages in length. It was printed on both sides of the paper, with six to twelve panels per page. In other words, it looked a lot like a modern comic book (Beerbohm, Obadiah). After only a few of his albums had been published, Topffer began to inspire imitators, including the famed illustrator Gustave Doré (1832-1883), whose *The Labours of Hercules* (1847) was a picture-story album that followed the Töpffer model in form, tone, and style, but was superior in draftsmanship. Töpffer had created the art form, now it just awaited a medium of transmission, a means of production and distribution."⁸⁴

Con todo, McCloud ve en Töpffer al personaje clave para entender los cómics, la persona que supo relacionar al artista pictórico y al escritor dentro de la figura de un creador, definiendo un lenguaje propio, híbrido, que transformaba uno en el otro. Supo ver en los cómics una herramienta para el desarrollo social e histórico de la sintaxis verbal, así como conceptualizar algunos de los códigos propios de una imagen para la narración visual, si bien es cierto que pensaba que este tipo de expresión literaria-pedagógica era solamente enfocable a niños y a la masa no educada. El siguiente es un extracto de su "Ensayo sobre fisonomía", para algunos considerado como el primer texto teórico sobre los comic-books. Fue publicado el año 1845:

"La historia en cuadros a la cual la crítica de arte no presta atención, y que raramente inquieta a los doctos, no ha dejado en cambio de ejercer una gran atracción. Y esto en mayor grado que la literatura misma puesto que a partir del hecho de que existe más gente que mira que gente que lee, ejerce su atractivo especialmente sobre los chicos y las masas, ese público al que se puede pervertir y que por lo mismo sería particularmente deseable ayudar a educarse. El cuento dibujado, con esa doble ventaja que le viene de su mayor concisión y de su relativamente mayor claridad, puede y debe vencer a otros medios de expresión en tanto puede dirigirse con una actitud realmente viviente a un mayor número de espíritus, y puesto que aquel que lo utiliza -cualquiera que fuera el contexto- tendrá ventaja sobre aquellos que eligen expresarse por medio de libros"⁸⁵

De aquí en adelante es cuando se comienza a desarrollar esta nueva forma de expresión y comunicación visual, apoyado principalmente por el éxito popular de las caricaturas en las revistas inglesas de fin del siglo XIX. McCloud considera la forma moderna de los cómics como un producto cultural de la modernidad industrial y de la política occidental, que surgió en paralelo a la evolución de la prensa, primer medio de comunicación de masas. De este modo, un cómic sólo lo sería en tanto que es reproducido por medios mecánicos y difundido masivamente, relacionando su origen con el de la caricatura y la imprenta. A pesar de que Gutenberg había introducido y optimizado en el año 1446 la imprenta en Occidente, la reproducción masiva del dibujo no fue posible hasta 1789, año en el que se descubrió la litografía.



Así, el modelo de desarrollo de la historieta en Europa serían las revistas gráficas, semanales o mensuales. El 4 de noviembre de 1830, la revista satírica "Le Caricature" inauguraría la tradición contemporánea de la caricatura política y social, por medio de imágenes satíricas realizados por artistas de la talla de Honoré Daumier o Gustave Doré. Luego otra revista,

⁸⁴ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 25-26

⁸⁵ Texto extraído de "Ensayo sobre fisonomía", Töpffer, Rodolphe. 1845. Considerado por muchos como el primer texto teórico del cómic. Publicado en George Perry & Alan Aldridge: *The Penguin Book of Comics*. Middlesex, Penguin Books Ltd., 1967, pág. 15. (Traducción de Oscar Masotta en *La historieta en el mundo moderno*, pág. 124).

Fuente: Wikipedia. http://es.wikipedia.org/wiki/Rodolphe_Töpffer, acceso 3 de julio de 2011

"Le Charivari" (1832), intentó una variación de la crítica política, en favor de un formato de revista humorística. En 1841, La revista británica "Punch Magazine", (mencionada por H. G. Wells en "la guerra de los mundos") comenzó la expansión mundial del formato historieta. De periodicidad mensual, se dirigía a un nuevo y floreciente sector, fruto de la revolución social e industrial: la infancia.

"As the movable-type printing press technology spread throughout Europe, so did a new form of popular entertainment -the broadsheet- a single large piece of paper with a series of images on it, usually accompanied by text. Although the text was placed above or below the image rather than incorporated into it, the broadsheet manifested the essential form and function of the modern comic strip. Broadsheets were the first type of sequential art to create a balance and a degree of interdependence between picture and text. Broadsheets were popular in Germany, France, England, and Holland from about 1450 to 1800, and they were often sold at fairs and festivals. Governments and churches even attempted to use this powerful new medium to disseminate news and teach moral lessons."⁸⁶



A la novedad del proyecto se uniría una indiscutible calidad de ilustradores como John Tenniel (Londres, 1820-1914) que será conocido por su trabajo cinematográfico de ambientaciones en "Alicia" de Lewis Carroll. El modelo de "Punch Magazine" fue imitado a lo largo del mundo; En Alemania daría lugar a "Fliegende Blätter" (1848) con Wilhelm Busch y una de las historietas más compleja hecha hasta la fecha, "Max und Moritz" (1865). En Estados Unidos inspiraría a los magazines "Puck" (1871), "Life y Judge". Ahí publicaron algunas de sus obras autores decisivos del medio, como Richard Fenton Outcault y George Herriman.

"Frans Masereel, caricaturista político belga del diario LA FEUILLE, empezó a producir "novelas sin palabras". En 1919 publicó *Passionate Journey*, novela contada en 169 grabados en boj (...), Masereel llegó a publicar más de 20 "novelas sin palabras". Le siguió Otto Nückel, un alemán, cuyo *DESTINY*, novela con dibujos, apareció en 1930, publicada en los Estados Unidos por Farrar&Rinehart."⁸⁷

Un grupo de expertos reunidos en Salón de Lucca (Italia) determinarían como posible fecha del nacimiento del cómic el 25 de Octubre de 1896, día de la publicación de la tira de prensa "The Yellow Kid and his new Phonograph" de Richard Fenton Outcault en el New York Journal. Fue la primera en combinar la organización de su discurso en secuencia de imágenes y la integración de la palabra escrita mediante herramientas gráficas, esencia del lenguaje lexipictográfico, del arte secuencial.

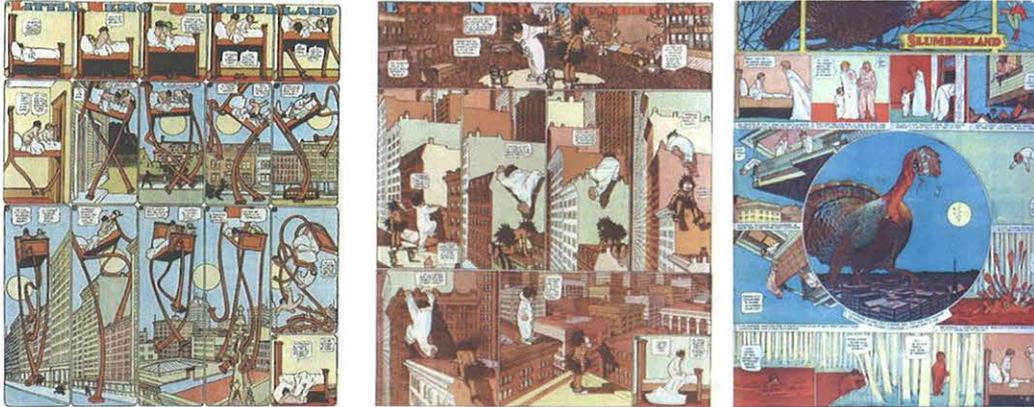


⁸⁶ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 22

⁸⁷ Texto extraído de "La narración gráfica", EISNER, Will. Barcelona, Ed. Norma, 1998. Pág. 1

Ese mismo año la revista inglesa "Comic Cuts" (1890-1953) estableció el nombre genérico por el cual hoy es conocida mundialmente la historieta. El invento (al parecer estadounidense) de los globos o bocadillos que indican cuando un personaje está hablando, no se introduciría en Europa hasta 1908 con "Les pieds nickelés de Forton" y no se generalizaría hasta después de la Primera Guerra Mundial con "Zig et Puce" (1925) de Alain Saint Ogan. Hasta entonces los comics europeos colocaban los textos al pie de la viñeta.

*"The first characters to populate the comic book pages did not wear capes or leap tall buildings. They tended to be youngsters with names like Buster Brown, Little Nemo, and the Katzenjammer Kids. The first mass media products that began to look like modern comic books and were called comic books were actually reprint collections of popular newspaper comic strips."*⁸⁸



"Little Nemo in Slumberland" (1905) es reconocido primer gran clásico de la historia del cómic. Obra del estadounidense Winsor McCay (Michigan, 1869-1934), se publicó por primera vez en la edición dominical del New York Herald el 15 de octubre de 1905, cuando la posibilidad de imprimir a color toda una página dedicada a narrar una historia en imágenes era una forma de atraer a los lectores, y al mismo tiempo de experimentar con el formato del cómic. Curiosamente, uno de los recursos utilizados por McCay en su obra es utilizar escenográficamente el urbanismo y la arquitectura para ambientar sus historias, jugando con la escala, los estilos, las perspectivas y la secuencia gráfica para compner verdaderos "decorados urbanos", frutos de la fragmentación del medio gráfico utilizado y los conceptos oníricos de la historia, dando los primeros ejemplos de una arquitectura (y un urbanismo) experimentable de diferente manera a través de la narración gráfica.

Winsor McCay estableció, anticipándose al cine, el moderno lenguaje visual dinámico en base a encuadres, planos y raccords, además de ser pionero de los dibujos animados. Little Nemo incorpora al cómic la estética modernista propuesta por el Art Decó.

Con todo esto, era bastante claro que en las primeras décadas del siglo XX el principal centro mundial de producción e innovación en el campo de los cómics fueron los Estados Unidos. Era la época dorada de la prensa americana, y los dos principales editores del país, William Randolph Hearst (del New York Journal e inventor de la prensa amarilla) y su rival Joseph Pulitzer (del New York World), decidieron usar la historieta como una manera de vender sus periódicos a un nuevo cliente; una población emigrante que no entendía muy bien el idioma pero que se apoyaba en las imágenes para comprender.

*"At the dawn of the twentieth century, pulp magazines were beginning to replace dime novels as a form of cheap entertainment for the middle class and educated lower class. Beneath their often lurid covers, pulp magazines contained rough-edged wood-pulp pages filled with crude but powerful storytelling that helped establish most genres of popular fiction and launched the careers of many of America's best-known writers, from Ray Bradbury to Raymond Chandler."*⁸⁹

⁸⁸ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 26

⁸⁹ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 27

Inicialmente en tiras de prensa, los funnies, como es aún conocido el cómic de prensa norteamericano, comenzaron como pequeños gags episódicos de una viñeta (macroviñeta, cuando eran a página completa) y tenían un carácter auto-conclusivo. Luego se transformaron, al parecer gracias a una idea de Hearst, en una secuencia de viñetas en The Yellow Kid.

En 1914 William Randolph Hearst fundó el "Kings Feature Syndicate", al que pronto copiarían sus rivales con otras agencias para la distribución de las tiras entre los periódicos de un mismo editor y para su publicación en periódicos extranjeros. Son las editoriales de los cómics de prensa. Las series germinales de la historieta de prensa norteamericana fueron el ya mencionado "The Yellow Kid" de Outcault, Little Jimmy (1904-1958) de James Swinnerton, un niño que siempre pierde sus encargos, y The Katzenjamer Kids (1912-1949) de Rudolph Dirks cuya pareja protagonista son un par de pícaros, inspirados en Max y Moritz de Wilhelm Busch, además de Krazy Kat (1913-1944), de George Herriman, y Little Nemo in Slumberland (1905), de Winsor McCay.



La trama de "Krazy Kat" de George Herriman es repetitiva; Una gata/ enamorado/a de un ratón, es constantemente rechazado/a por este mediante adoquinazos que el/ella interpreta como signos de amor. El triángulo se completa con un perro comisario, enamorado de Krazy Kat, que siempre encarcela al ratón. Herriman invertía y variaba el orden lógico y racional de los acontecimientos dentro de la página, recursos que abrieron nuevas formas de expresión dentro del cómic, basados en el absurdo (tanto de historia como de estructura gráfica) y la corriente artística del dadaísmo como flocklore estadounidense.

En esta época comenzaron a aflorar algunas vanguardias en lo relativo al nuevo lenguaje de los cómics. Un gran ejemplo es "The Upside Downs" (1903) del estadounidense Gustave Verbeek, estaba organizada en una páginas que componían la historia primero del derecho para continuarse del revés al invertir la página, es decir 6 viñetas que en realidad son 12. Luego vinieron "The Kin-der-Kids" (1906-1907) y "Wee Willis Winkies World" (1906-1907) las dos obras del famoso pintor, miembro fundador y profesor de la Bauhaus Lyonel Feininger, que comenzó con el uso no-naturalista del color e incorporando la antropomorfización de los personajes no humanos.



No obstante, la mayoría de las tiras más populares de la época tenían un registro temático restringido. Oscilaban entre el humor físico del "slapstick" (bufonada en inglés, referido a un tipo de comedia que exagera la violencia absurda) y los problemas de adaptación a la modernidad y liberalidad de costumbres de ciertos, generalmente un núcleo familiar o una banda de amigos. Los ejemplos más famosos fueron "Mutt and Jeff" (1907) de Bud Fischer, "Polly and her pals" (1912) de Cliff Sterret, "Bringing up father" (1913-2000) de George McManus, "Gasoline Alley" (1918) de Frank King, "Little Orphan Annie" (1924) de Harold Gray, "The Bungle Family"

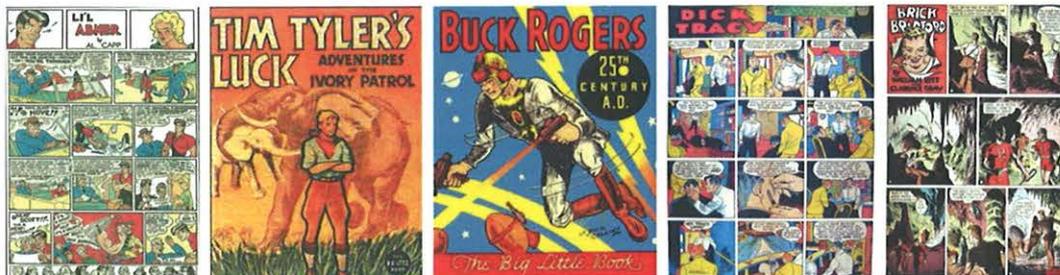
(1918) de Harry J. Tuthill y "Blondie" (1930) de Chic Young. En España, la revista "TBO" (Buigas, Estivill y Viña, 1917-1998), comenzaba su edición dirigida principalmente al público infantil, y es la que otorga la denominación española de "tebeo" al medio que contiene historietas.



La experiencia moderna sobre la narración gráfica se truncaría con la depresión de 1929, lo que empujaría a una renovación del cómic de prensa, y a expandir su distribución en otros formatos de venta, e incluso como regalos al comprar algún producto. Se acaba con el comentario sociológico, y los excesos artísticos son ahora demasiado caros. A pesar de la existencia de series "Thimble theater" (1919) en la que E.C. Segar crearía a "Popeye" (1929), o "Li'l Abner" (1934-1977) de Al Capp, los siguientes años estarían marcados por las tiras de aventuras y del género de la ciencia-ficción, en abierta expansión.

*"With their costumes, secret identities, and abilities beyond those of ordinary mortals; it is easy to see that this new breed of pulp heroes had a direct influence on the superhero comic books that appeared in the late 1930s and 1940s. Ironically, the immense popularity of their progeny, such as Superman and Batman, is one of the factors that led to the rather precipitous decline of the pulp magazine industry."*⁹⁰

Obras de éxito comercial como "Wash Tubbs" (1924-1988) de Roy Crane, que introdujo el plano general, "Tim Tyler's Luck" (1928-1996) de Lyman Young, "Buck Rogers" (1929, considerado como la primera tira cómica de ciencia-ficción) obra de Dick Calkins, "Dick Tracy" (1931-1977) de Chester Gould y "Brick Bradford" (1933) de William Ritt y Clarence Gritt, catapultaron el éxito del cómic para relatar historias de ciencia-ficción.



"King Features Syndicate" contrató a Alex Raymond para hacer dos series dominicales: "Flash Gordon" (1934) y "Jungle Jim", y una diaria, "Secret Agent x-9". Tanto Raymond como Harold Foster, quien adaptó "Tarzán" en 1929 para el lenguaje de los cómics, en el mismo año del lanzamiento de Buck Rogers, y que además creó "Prince Valiant" (1937), son dos autores que definirían la nueva estética de las tiras de aventuras y de ciencia-ficción: pictorialista, magistral, detallista y minuciosa; elegante y, sobretodo, atmosférica y bien escenificada. "Flash Gordon" quizás sea el ícono más popular de la imaginaria de la ciencia-ficción clásica de antes de los 60.

*"Las aventuras de Brick Bradford nunca han perdido su carácter de ciencia-ficción. Es siempre viajero de un "tromo del tiempo" o cronosfera, que le permite viajar a la cuarta dimensión y ser dueño del tiempo."*⁹¹

⁹⁰ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 28

⁹¹ Texto extraído de "Los Héroes de Papel", Luis Gasca. Editorial Taber/Epos, España, 1969. Pág. 210.

"The American comic book industry was born at Eastern Color Printing Company in New York. In 1929 Eastern Color printed *The Funnies*, the first product from George Delacorte's Dell Publishing Company. (...) *The Funnies* is significant for a number of reasons. It was the beginnings of Dell, a company that was destined to become one of the most prolific and successful comic book publishers. Also, while still consisting of one-page comic strips, it contained original material, not reprints of newspaper comic strips. And perhaps most importantly, it gave a couple of Eastern Color employees ideas."⁹²



"Lo que películas como "El planeta de los Simios" y particularmente "2001: una odisea del espacio" están haciendo hoy en día a favor de la ciencia-ficción filmica, lo hizo en su momento -dentro del medio de expresión que es el comic- [Alex] Raymond con su Flash Gordon. España tuvo también su héroe espacial, que constituyó un éxito muy apreciable. Diego Valor, Piloto del Futuro, [Guión E. Jarber, ilustraciones A. Buylly y B. Rodríguez, 1954] aún no ha sido olvidado por la generación que vivió sus aventuras."⁹³

En 1933 entra en la historia de los cómics Maxwel Charles Gaines (c.1894-1947), en ese entonces empleado de la empresa de impresión en color "Easter Color" (EC), que desvela el verdadero potencial individual del lenguaje narrativo gráfico, a partir de la posibilidad de aumentar las ventas de cualquier producto, no solamente periódicos. Ya en 1934, Gaines, reuniendo tiras cómicas y agrupándolas en un formato tipo revista, perfecciona el formato y las dimensiones definitivas de este nuevo tipo de medio de comunicación, que son 7 1/2" x 10 1/2", en aparición mensual. Era el nacimiento de los comic-books, y EC se transformaría en su mayor editor.

"Legend has it that Gaines stickered a 10 cent price on the covers of a few dozen of I he books and talked some newstands into participating in his experimento They sold out over the weekend, and the news vendors wanted more. Gaines is often credited with hcing the first person to have the idea of sell-ing a book of comics as a product in and of irself, but, of course, books of comic strip rprints, in one form or another, had been sclling briskly for decades."⁹⁴

También en 1934, el "Chicago Tribune New York News Syndicate", empezaría a distribuir una de las más importantes tiras de aventuras: "Terry and the Pirates" de Milton Caniff (Ohio, 1907-1988). Caniff, ilustrador de gran maestría técnica, adoptó el nuevo lenguaje cinematográfico dentro de la expresión espacial, tomando muchos de sus recursos como el plano americano (que recorta la figura por las rodillas, para así poder mostrar la acción de las manos) así como reformulaciones de los plano-secuencia.



El mayor aporte de Milton Caniff al formato de los cómics es haber sustituido definitivamente lo episódico de una historia por la serie de

⁹² Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 28

⁹³ Texto extraído de "Los Héroes de Papel", Luis Gasca. Editorial Taber/Epos, España, 1969. Pág. 198.

⁹⁴ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 29

continuidad, siendo el "suspense" al final de tira (o página) fundamental para lograr el clímax. Caniff llevó esta lógica al extremo: las tiras diarias se conectaban entre sí y con el dominical pero, además, la serie se podía leer sólo con las páginas dominicales o, también, sólo con las diarias. De tal modo, el instinto de repetición se vio sustituido por crear una continuidad narrativa como nueva política, cuyo objetivo final no era otro que el fidelizar lectores, y aumentar la empresa editora.

El crack de 1929 consolidó a nivel mundial la historieta norteamericana que, principalmente a través del "Kings Feature Syndicate", invadió el ámbito europeo con sus "funny animals", caricaturas infantiles de animales. El semanal francés "Le Journal de Mickey" (1934-1944) se considera parte del nacimiento de cómic moderno y de la introducción del cómic norteamericano en Europa. Aparecían revistas como "Coeurs Valliant" (1929), la primera que incluyó a un cómic de aventuras que es anterior a los americanos: "Les aventures de Tintín et Milou" (1929-1976), creada por el belga George Remi "Hergé" (Etterbeek, 1907-1983), que instauró un estilo estético dentro del género, denominado "la línea clara". Gran Bretaña resistió la introducción norteamericana del cómic gracias a "The Beano" (1938-presente).



De vuelta en Estados Unidos, las historias comienzan a mejorar en calidad, los escritores y dibujantes adquieren un estilo característico al que se denomina "americano" y surgen las historias de detectives, como "Dick Tracy" (1931-1977), obra de Chester Gould para el "Detroit Mirror". Es alrededor de ésta época, que ya consolidaba el medio de expresión de los cómics y las tiras de prensa como algo cotidiano, y muchos artistas lo veían como un medio de expresión y un lenguaje en sí mismo, que se publican los primeros "comic-books" (revistas de cómics). Luego de que Maxwell Gaines publicara "Funnies on parade", surgen compañías como Detective Comics (1937), "Action Comics" (1938), "All Star Comics" (1940), precursoras del comic-book actual.



Lee Falk (1911-1999), escritor, director de teatro y productor, continuaría el género de aventuras como guionista en la publicación "Mandrake the magician" (1934-presente) al mismo tiempo que "The Phantom" (1936-presente), dos ejemplos que pueden ser considerados como pioneros, el nexo primario entre el género de aventuras extremo y el nacimiento de los superhéroes dentro de los comic-books; personajes más atractivos que lo normal de un mundo criminal, y con habilidades superiores a las humanas.

*"Of course, the first issue of "Action Comics" introduced Superman, a character who single-handedly established the identity of the American comic book. Writer Jerry Siegel was always a bundle of nervous energy, always wired. Artist Joe Shuster was very quiet. He was small, but worked out a lot to try to be more muscular."*⁹⁵

⁹⁵ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 29

"A finales de los años treinta. se inicia en Estados Unidos una revolución editorial: la de los "comic-books" o cuadernos en colores con aventuras completas. Unos recogen a diferentes personajes procedente, generalmente, de la misma sindicación, otros se dedican en exclusiva a un héroe. Se trata de una era que luego ha sido calificada como "Los años dorados del comic USA. Superman reina como mito imbatible. Y así, un año después de la creación, por Siegel y Schuster, del paranoico Superman, nace en el número 27 de la revista "Detective Comics" correspondiente a Mayo de 1939, "Batman". Su autor es un muchacho de 19 años, recién salido de la De Witt Clinto School, se llama Bob Kane y, evidentemente, es un aficionado al cine negro y a los folletines por entregas de su aún cercana niñez"⁹⁶

"Superman" (Jerry Siegel y Joe Shuster, 1938) se considera el primero de los superhéroes según la definición tradicional, luego cronológicamente vendría "Batman" (Bob Kane y Bill Finger, 1939) y "Wonder Woman" (William Moulton Marston, 1941) a los que seguirían una infinidad de caracteres y personajes. En los inicios, los superhéroes tenían esquemas narrativos muy similares a las tradicionales tiras de aventuras o de ciencia-ficción: historias vertiginosas entre la realidad y la ficción, en forma de serie continua, basada en un protagonista carismático con doble identidad, máscara/disfraz o complementos.



"Gradually, however, the shop system gave way to writers and artists working directly for publishers, and that arrangement has given way to a freelance system for most creators. Just as the shop system grew to support the boom in superhero comic books, it is not coincidental that the shops began to close as superhero titles went into decline. The turning point year for the superheroes came in 1947."⁹⁷

En esta época aparecen comic-books dedicados exclusivamente a las historias de terror y fantasía, iniciados según algunos con la publicación del número "Dr Jekyll and Mr. Hyde" de la publicación "Classic Comics" (1943). "EC Comics" (1944), fundada por Max Gaines es heredada por su hijo William Gaines (New York, 1922-1992), un importante referente de esta temática, con las publicaciones periódicas "Eerie" (1947), "Adventures into the Unknown" (1948), "Tales om The Crypt" (1950) y "Crime Suspenstories", que llevaron el horror gráfico y visual, el suspenso y el dramatismo gráfico secuenciado a niveles incluso cuestionados por la sociedad estadounidense, que aún pensaba que los cómics sólo eran lectura para niños y adolescentes. Vinieron censuras fuertes hacia el medio, con controles exhaustivos sobre temáticas y contenidos. Retrospectivamente, la carga nociva de las historias no era más transgresora que lo habitual dentro de otros medios, por ejemplo de lo que sería el "cine noir" de la época.



Desde el punto de vista industrial, serían los superhéroes y las historias de terror gráfico las que acabarían de alguna forma con la "edad de oro" de

⁹⁶ Texto extraído de "Los Héroes de Papel", Luis Gasca. Editorial Taber/Epos, España, 1969. Pág. 264.

⁹⁷ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 34

los cómics de prensa norteamericanos, pues el mercado sería desviado hacia un nuevo público, a través de un cambio de formato, los pulp magazines. Este es el fenómeno editorial que "EC Comics" ayudaría diversificar los cómics en Estados Unidos, principalmente en variaciones de sus temáticas, con nuevos lectores atentos al progreso científico, social y cultural, logrando al mismo tiempo perfeccionar los sistemas de producción, agrupar artistas y creadores y fomentar toda una industria moderna detrás de una publicación gráfica, enfocada principalmente a la ciencia-ficción, con historias adaptadas de personajes célebres del género literario.



"Moon Girl" (Max Gaines, Gardner Fox y Sheldon Moldoff, 1947), mezclaba terror, amor y western, "Weird Science" (Bill Gaines y Al Feldstein, 1950-1954) era una antología de ciencia-ficción gráfica bimensual, al igual que "Weird Fantasy" (Bill Gaines y Al Feldstein, 1950-1954), continuación de la mencionada "Moon Girl". Luego de la censura aplicada en Estados Unidos a la industria del cómic, por considerar que se estaban extralimitando en su influencia sobre los infantes, EC Comics casi en la ruina publicó "Weird Science-Fantasy" (Bill Gaines y Al Feldstein, 1954-1955) e "Incredible Science Fiction" (Bill Gaines y Al Feldstein, 1955-1956), con los que se cierra una etapa marcada por la imaginación, la fantasía y la ciencia-ficción en los comic-books de los años 50.

*"William [Gaines] began reshaping the small line of comics. Soon "Tiny Tot Comics" and "Animal Fables" were replaced by "Crime Patrol" and "Saddle Justice". The new books seemed to have a hit more market appeal, but Gaines was still not satisfied. So he decided to shake things up. In 1950, with the help of editor-writer-artist Al Feldstein, Gaines launched the EC "New Trend" line of comic books: "The Vault of Horror", "The Hunt of Fear", "Weird Science", "Crime SuspenStories", "Two-Fisted Tales", and "Crypt of Terror" (which was later renamed "Tales from the Crypt")."*⁹⁸

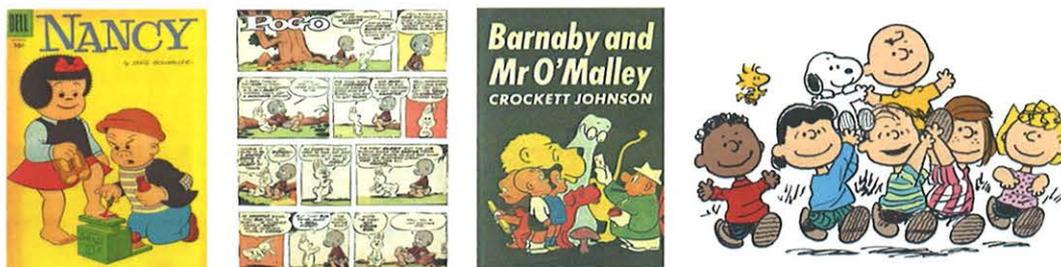
Si bien es cierto que fue un cambio radical en cuanto a formato en desmedro de las tiras de prensa, éstas seguirían siendo atractivas para el lector de periódicos, con temáticas de aventuras y de ciencia-ficción como el aún vigente "Flash Gordon" o "Buck Rogers". Pronto llegarían "Spirit" (1940-1952) de Will Eisner, "Johnny Hazzard" (1944-1977) de Frank Robbins o "Rip Kirby" (1946-1986) del mismo Alex Raymond, perpetuando un arte a través de sus acabados guiones y calidad gráfica.



Las temáticas infantiles, que lideradas por los "funny animals" habían comenzado a invadir las tiras de prensa, y como contrapartida presentaban en sus guiones altas cargas intelectuales y contenidos emocionales. "Nancy" (1933) de Ernie Bushmiller, "Barnaby" (1942) de Crockett Johnson, "Pogo" (1948) de Walt Kelly y otro ícono; "Peanuts" (1950-2000) de Charles Schulz,

⁹⁸ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 38

tal vez la tira cómica más leída en todo el mundo, a la vez que una de las historias más largas relatadas en las tiras diarias de cuatro viñetas, y que ha sido traducida a más de 21 idiomas, y de la que nacería el famoso personaje (de la corriente de los funny animals) "Snoopy".



En Europa, René Pellarin (Lyon, 1900-1998), conocido por el seudónimo "Pellos", es considerado como el primer autor de una saga de ciencia-ficción en Francia, titulada "Futurópolis" (1937-1977), que contó además con la secuela "Electrópolis" (1940), aunque Pellos también era conocido por sus trabajos en "Les Pieds Nickelés". Como Pellos, durante la postguerra, en el lenguaje de los comic-books adquieren un gran desarrollo las escuelas extranjeras, fuera del mercado estadounidense: en Argentina, de la mano de artistas como Héctor Germán Oesterheld (Buenos Aires, 1919-1978) y Francisco Solano López (Buenos Aires, 1928) con "El Eternauta" (1957-1959), o en Francia y Bélgica (muchas veces tratadas en conjunto con Suiza como la escuela franco-belga), Gracias a André Franquin (Etterbeek, 1924-1997) y su continuación de 1946 de "Spirou et Fantasio" (1938), o "Lucky Luke" (1946) de Maurice De Bevere "Morris" (Kortrijk, 1923-2001) o también "Les Schtroumpfs" (1958) de Pierre Culliford "Peyo" (Bruselas, 1928-1992).



También en oriente las narraciones gráficas están desarrollándose desde su tradición ancestral, aunque con algunas variaciones sustanciales, como la dirección de la lectura, invertida a la tradición occidental. En Japón el cómic se hace popular, denominado "manga", que hace referencia a la historieta en general, gracias a autores como Osamu Tezuka (1928-1989) y sus obras "Kimba the White Lion" (1951) y "Astroboy" (1952). Tezuka adapta el estilo americano (y algunas características como los "ojos largos") a la particular visión oriental de una historieta, y los mezcla con ejemplos que vienen desde el año 1902, con "Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu" considerado el primer manga, de Rakuten Kitazawa (1876-1955), hasta la publicación de Sazae-san (1946) obra de Machiko Hasegawa.



En los años sesenta, en la escena del cómic internacional, la expansión del género de los superhéroes es mayor, DC Comics, derivada de "detective Comics", sigue ampliando la huella de "Superman" (1938), "Batman" (1939) y del primer "equipo" de superhéroes, la "Justice Society of America" (Sheldon

Mayer y Gardner Fox, 1940). La editorial saca provecho y comienza a recrear personajes antiguos con series individuales; "Flash" (Gardner Fox y Harry Lampert, 1940), "Green Lantern" (Bill Finger y Martin Nodell, 1940), "Hawkman" (Gardner Fox y Dennis Neville, 1940) o "Captain Atom" (Ben Flinton y Bill O'Connor, 1940), todos renovados en su apariencia, y que conformarían un renovado nuevo equipo de superhéroes, "Justice League of America" (1960).

*In 1956, DC bought out Quality Comics and its stable of heroes, including Plastic Man, Blackhawk, and Uncle Sam. (...) DC Comics had a number of advantages that helped them weather the hard times. They were a large enough company that they had always maintained a fairly diverse line of titles. That meant they could see which genres caught the readers' imaginations, and then shift resources accordingly. DC also had top talent and the most recognizable characters."*⁹⁹



*"Unlike Marvel's earlier approach to reviving the same character, DC, under the editorial guidance of Julius "Julie" Schwartz, experimented with reviving the concept of "the Flash". This "Flash" had similar powers to his predecessor, but a different identity and costume. (...) And an emboldened Schwartz attempted a second revival, this time with a makeover of the "Green Lantern". Spurred on by a second success, Schwartz pursued reviving the concept of the superhero team, first piloted by DC in the 1940s with the "Justice Society of America". (...) Along with his two new stars, the "Flash" and "Green Lantern", Schwartz added the "Martian Manhunter" and stalwart characters "Aquaman" and "Wonder Woman"."*¹⁰⁰

Mientras, una compañía rival a "DC comics", "Marvel Comics", que también explota con éxito la veta super heroica, comienza a hacerse con una parte importante del mercado del cómic. Publican "Fantastic Four" (Stan Lee y Jack Kirby, 1961), "Spider-man" (Stan Lee y Steve Ditko, 1962), "Hulk" (Stan Lee y Jack Kirby, 1962), "Avengers" (Stan Lee y Jack Kirby, 1963) y "X-Men" (Stan Lee y Jack Kirby, 1963) todos superhéroes propios, similares a la competencia, pero con un ingrediente extra: humanidad. A esta época, entre los años 1950 y 1965, que incluye el revival de los superhéroes, se le conoce como "La edad de plata" de los comic-books, en referencia directa a la inmediatamente anterior "época de oro", entre los años 1930 y 1949.



⁹⁹ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 38

¹⁰⁰ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 45

"*Fantastic Four #1 debuted in 1961 and featured a take on superheroes that was very different from anything DC was putting out. Superficially, these superheroes had no secret identities, they (initially) wore no costumes, and one of their members was the grotesquely misshapen Thing. Upon closer inspection, readers would discover characters who bickered amongst themselves, struggled with self-esteem issues, and had financial woes.*"¹⁰¹

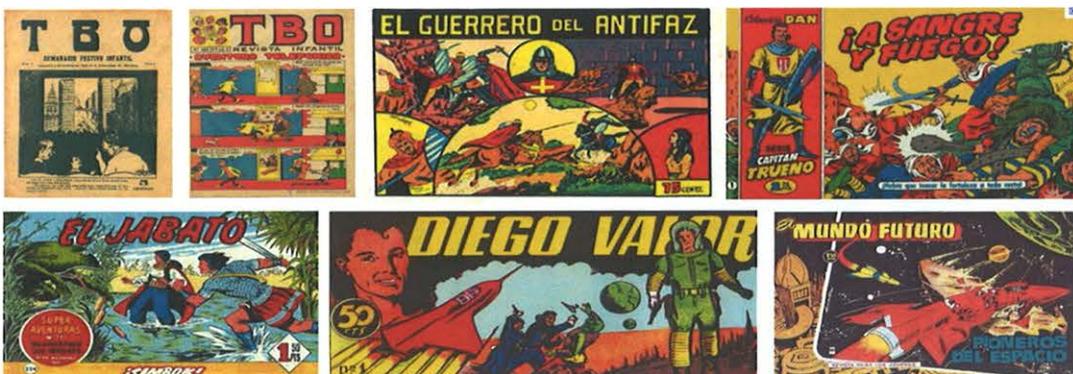
Con la "época de plata" de los cómics, donde los superhéroes pueden ser personas comunes, con problemas sociales o con imperfecciones de conducta, se afianza una nueva conciencia del medio de comunicación que representan los comic-books, tanto a nivel estadounidense como en Europa, donde se sigue desarrollando la tradición histórica de la narración gráfica, se comienza a producir un intercambio cultural y una universalización del género. Es la época en que comienzan a proliferar los fans, verdaderos generadores de la creatividad orientada a la cultura popular.

"*In addition to his wizardry for revitalizing stale properties, Schwartz was also a supporter of the emerging comics fandom. Fans are audience members who express their devotion, and Schwartz understood them, as he himself had been an early organizer among science fiction fans. He took the time to respond to fan letters, to help fans connect with one another, and ultimately to support their gatherings at conventions. Doing so helped these fans feel a connection to each other and to the men who created the comic books they loved.*"¹⁰²

Este auge internacional, de la mano de la publicación inglesa "Eagle" (1950-1969) que publicó en su primer número a un héroe de ciencia-ficción, "Dan Dare" (Frank Hampson, 1950-presente), se observa sobre todo en Francia, Bélgica y Suiza, aunque también como ya se ha dicho, comienza a extenderse a Italia y España, desde donde comienza a expandirse por América del sur; Argentina con "Hora Cero" (1957-1959), Chile con "Condorito" (Pepo, 1955-presente), o México con "La Familia Burrón" (Gabriel Vargas, 1948-2009).



Poco a poco, a comienzos de los años 60s la historieta irá dejando de ser solamente un producto masivo y popular, industrialmente dedicado en exclusiva a la infancia, para convertirse en un medio artístico minoritario, una forma compleja de expresión adulta, que a la vez es un gran medio de comunicación y aprendizaje (manuales e instrucciones utilizan constantemente este lenguaje para transmitir didácticamente los pasos a seguir en determinada tarea) y un lenguaje apto para cualquier sistema pedagógico y de transmisión de conocimientos, sean estos de tipo creativo o artístico, culturales, sociales, e incluso científicos y técnicos.



¹⁰¹ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 46

¹⁰² Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 45

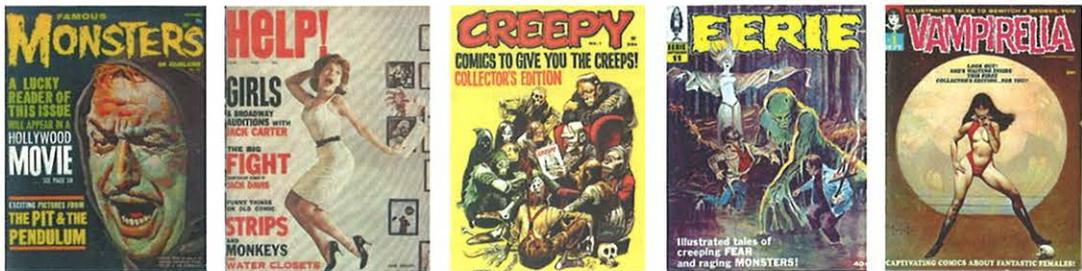
En España, históricamente posicionada en la industria de las revistas de historietas con "TBO" (Buigas, Estivill y Viña, 1917-1998), era tradicional el formato apaisado para narrar aventuras, como "El Guerrero del Antifaz" (Manuel Gago García, 1944-1980) y "El Capitán Trueno" (Víctor Mora y Miguel Ambrosio "Ambrós", 1956-1968). Las temáticas de ciencia-ficción también eran abordadas, como futurista Diego Valor (Enrique Jarnés, Adolfo Buylla y Bayo, 1954-1958), o "Mundo Futuro" ("Boixcar", 1955-1958). Luego vendría otro personaje de aventura, "El Jabato" (Víctor Mora y Francisco Darnís, 1958-1966). Autores como José Escobar realizaban historietas populares de lenguaje infantil, como "Zipi y Zape" (1948-1994), al que seguiría la aún más famosa "Mortadelo y Filemón" (Francisco Ibáñez, 1958-presente).

Mientras, en Francia se publicaba el gran trampolín del cómic europeo: la revista "Pilote" (1959-1989), que se perfiló como principal expositor de la escuela franco-belga, con obras tan diversas como "Astérix", (René Goscinny y Albert Uderzo, 1959-2010), dedicada al humor y la caricatura, sobre personajes de la antigüedad europea, u obras del tipo spaghetti-western, como "Blueberry" (Jean-Michel Charlier y Jean Giraud, 1963-presente).



Aparece en escena una editorial estadounidense que forma parte de la moderna evolución de los comic-books, y que consolida el mercado de los magazines, principalmente de terror; "Warren Publishing" (James Warren, 1957-1983). Esta editorial, intentando sobrepasar la censura impuesta en los años 50 por el "Comic Code", argumenta como alternativa un idea interesante: a través de un cambio de formato, además de un precio elevado, se obtiene una revista dirigida al público adulto, con pocas posibilidades de ser adquirida y leída por niños o jóvenes. En los inicios, "Warren Publishing" comenzó a perfilar una revista sobre el cine de terror, ideada por Warren junto al coleccionista Forest J. Ackerman (Los Angeles, 1916-2008).

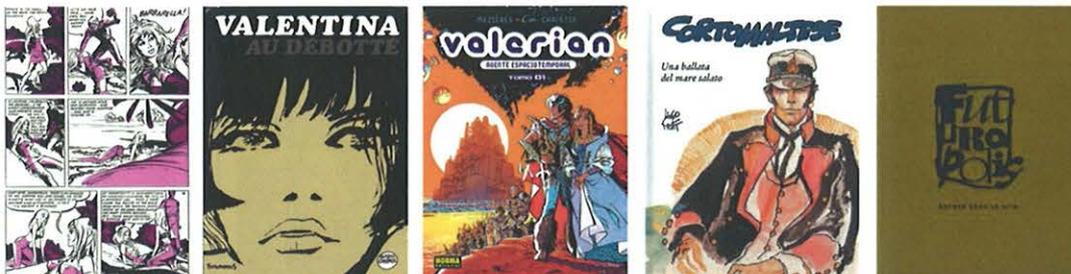
Así surge "Famous Monsters of Filmland" (James Warren y Forest J. Ackerman, 1958-1983). También intentan cambiar hacia el humor satírico. Contratando y siguiendo las ideas del antiguo fundador de "MAD", se crea "Help!" (James Warren y Harvey Kurtzman, 1960-1965), en un estilo completamente underground y alternativo, aunque también explotaban la temática del terror y la ficción. Luego, cuando el mercado fue inaugurado, siguieron publicaciones como "Creepy" (Russ Jones, 1964-1983), "Eerie" (Archie Goodwin, 1966-1983) y la destacable "Vampirella" (Forest J. Ackerman, 1969-1983), en donde aparecía la clásica heroína del cómic de vampiros, extendiendo las temáticas basadas en el horror y un cierto erotismo.



Durante estos años comienza a experimentarse con fuerza la introducción en el cómic de la contracultura, la sicodelia, el erotismo y la libertad propia de los años 60, con artistas gráficos que mezclan la ilustración artística con el lenguaje secuencial, que de alguna forma recuperan la crítica social

y cultural del medio, sin dejar de entretener con historias cada vez más complejas y elaboradas. En Francia se publica "Barbarella" (Jean-Claude Forest, 1962), ícono de los comics en su transición hacia un reconocimiento artístico, en Italia aparecía "Valentina" (Guido Crepax, 1965), también de temática de ciencia-ficción, realizada por un autor que estudió arquitectura e ilustración que exploraba además las facetas del cómic erótico.

"Con el nacimiento de "Barbarella", no sólo se abre un camino a la futura y hoy numerosa publicación de libros en forma de tebeo, destinado a lectores adultos, sino que las viñetas consiguen alcanzar una categoría estética que hasta 1962, les estaba negada. El "pop art", entonces en sus balbucesos, inicia sus primeros tratamientos europeos, partiendo del personaje de Forest, que de la noche a la mañana se convierte en un símbolo. La primera campanada suena en el Congreso Mundial de Comic, celebrado en la localidad italiana de Bordighera, hace tres años [1962]. Allí, ante los inmensos paneles que reproducen y amplían algunas viñetas de Barbarella, no sólo se extasian Alain Resnais, Umberto Eco, filósofos, escritores, hombres de cine, sino que dibujantes americanos consagrados en el mundo entero, como Al Capp, padre de Li'l Abner y el veterano y cordial Alfred Andriola, creador de Charlie Chan y Kerry Drake, comentan alborotados: ¡es arte!, ¡el comic es un arte!".¹⁰³



Con el éxito artístico y cultural de "Barbarella", el cómic francés encuentra un campo de desarrollo, dentro de temática de ciencia-ficción y con alto contenido visual, como "Valérien et Laureline" (Pierre Christin y Jean-Claude Mézières, 1967-presente). Luego seguirían las aventuras de "Corto Maltese" (Hugo Pratt, 1967-1989), de temática mas costumbrista, demostrando la utilidad de un dibujo sobrio, elegante, exacto y expresivo, con reminiscencias de las técnicas y estilos de los años treinta.

En suma, sería en esta época el género de la ciencia-ficción, el motivo del éxito de las revistas de comic-books, y el verdadero impulsor de editoriales especializadas en Europa, como la francesa "Futurópolis" (1972-1994), y de festivales internacionales dedicados al comic-book, de gran influencia en España e Italia, como el "Festival d'Angoulême" (1973-presente).



Spontaneously across America [EEUU], creative and unconventional young people who had grown up reading the genre fantasies mass-produced by the traditional comic book publishers began to make their own comics. A number of these comics first appeared in college humor magazines and counterculture newspapers. (...) The content and even the style of the artwork were a conscious rebellion against the Comics Code restrictions, editorial policies, and genre formulas of traditional comic books. These convention-defying, politically charged, and independently produced comics became known as underground comix."¹⁰⁴

En Estados Unidos nace el comic "Underground", muchas veces denominado "Comix", dentro de una atmósfera contracultural, "hippie" y libertaria, con luchas por las igualdades sociales en todos los frentes. De la mano de la ya conocida publicación de "MAD" (Harvey Kurtzman y William Gaines, 1952-2004),

¹⁰³ Texto extraído de "Los Héroes de Papel", Luis Gasca. Editorial Taber/Epos, España, 1969. Pág. 279.

¹⁰⁴ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 52

magazine hecho con gran despliegue técnico y basado según Kurtzman en la sátira de la cultura "pop" y del consumismo imperante, supo evitar los vetos en medio de la represión y la censura impuesta por el gobierno. La publicación "God Nose" (Jack Jackson, 1963) es considerado uno de los primeros ejemplos de la corriente vanguardista contracultural del comix underground junto con "Texas Ranger" (Gilbert Sheldon, 1962) publicado por la Universidad de Texas, al que seguiría "Wonder Wart-Hog" (Gilbert Shelton y Tony Bell, 1967).

*"Underground comix in the standard comic book format, or at least resembling it, did not appear until near the end of the decade, but scores of edgy, obscene, and anti-authoritarian comics were published in college humor magazines and underground newspapers throughout the 1960s. (...) One such cartoonist, Robert Crumb, had been making comic books and fanzines since the age of eight, and saw the underground newspapers as a promising venue for his work."*¹⁰⁵

Cada vez más influyente, el comix underground nacido a nivel juvenil universitario se nutre de autores rebeldes y subversivos como Robert Crumb (Philadelphia, 1943) que gracias a algunos fans, comienza a publicar "Zap Comix" (1967), que se transformó en uno de comix (con x) más populares, al igual que otras creaciones libertarias, hippies y rebeldes, como "Fritz the Cat" (Robert Crumb, 1965-1972) o con posterioridad "American Splendor" (Harvey Pekar, 1976-2008), un ejemplo de que las temáticas más tradicionales y ordinarias, a través de una historia autobiográfica, pueden ser tratadas con gran éxito mediante el lenguaje de los comic-books.

Fuera de Estados Unidos, y siguiendo una tradicionalmente explotada línea superheroica, "Power Comics" (1964-1968) comenzó a reeditar en Inglaterra los comic de la edad de oro, a través del lanzamiento de cinco líneas editoriales con nombres onomatopéyicos y de clara referencia a los contenidos; "Wham!" (1964-1968), "Smash!" (1966-1971), "Pow" (1967-1968), "Fantastic" (1967-1968) "Terrific" (1967-1968), publicaciones que a lo largo del tiempo fueron fusionándose y mezclándose, siempre enfocado a un público infantil y juvenil, siguiendo omnipresente línea editorial marcada por el tradicional y aún vigente comic "The Beano" (1938).



Por su parte, "Marvel Comics" intenta evolucionar, adecuarse y unirse a esta moderna visión underground, igualitaria y contracultural de la sociedad estadounidense, aunque con acciones particulares y desde la tradicional perspectiva de un superhéroe; por ejemplo, transforma a un ciego y discapacitado en un defensor con "Daredevil" (Stan Lee y Bill Everett, 1964), o también proclamándose una editorial antirracista, publicando "Black Panther" (1966), el primer superhéroe afroamericano.

*In the fall of 1969, in an atmosphere of increasing demands of equality for blacks in American society and the exploits of real-life heroes such as Martin Luther King, jr, Marvel introduced the "Falcon", its first African American super hero, The first superhero of color, the "Black Panther", had appeared in "The Fantastic Four" three years earlier, but he was an African native, not an African American."*¹⁰⁶

Todo esto lo hace apoyado en figuras sobresalientes como guionistas y dibujantes. "Silver surfer" (Stan lee y Jack Kirby, 1966) es la historia de un lacayo extraterrestre que se rebela a su dios y señor en beneficio de una humanidad que no le pertenece. En suma, los años 70s no son benevolentes con

¹⁰⁵ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 52

¹⁰⁶ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 59

los cómics llamados "mainstream", aquellas publicaciones populares con temáticas supereróicas o de aventuras, aunque resiten y permanecen en base a nuevas reinterpretaciones, cambios de formato y adaptaciones.



Siguiendo esta línea, "Marvel Comics" edita una serie recuperando gráficamente al bárbaro personaje (creado para el pulp magazine "Weird Tales" en 1932 por Robert E. Howard) "Conan the Barbarian" (Roy Thomas, Barry Smith, John Buscema, 1970-1993), mientras que "DC Comic" lanza al mercado "Swamp Thing" (Len Wein y Berni Wrihston, 1972), otorgando al desarrollo de los personajes una primacía argumental importante, al mismo tiempo que se siguen renovando algunas series de superhéroes desde los clásicos años 40, como "Captain Marvel" (C. C. Beck y Bill Parker, 1939) comprado por DC Comics a Fawcett Comics, relanzado en el año 1972.

*"DC's desire to connect with the sensibilities of teens and young adults in the late sixties and early seventies, and thus sell them more comic books, was aided by an influx of young talent being hired. (...) Not only were most of the writers who had been carrying the workload at DC in their fifties, but in 1968 they had banded together in a failed attempt to unionize and demand a piece of the concepts they created, as well as some sort of benefits package. Just as management had reason to be easing out the old writers, there were a hord of young aspiring writers clamoring to get in the door."*¹⁰⁷

En Europa, se gesta una nueva forma de comercializar las historias; a través de "magazines" del tipo "pulp", como los publicados a través de la corriente underground estadounidense, con bajo precio pero gran contenido, tanto en la calidad gráfica como en las temáticas y todo lo concerniente a este innovador medio de comunicación. De la mano de publicaciones como las de "Warren Publishing" acerca de películas de terror "Famous Monsters of Filmland" (1958-1983) o de ciencia-ficción como "Comix International" (1974), que innovaban en la relación con el consumidor de la revista, en 1974 aparece en Francia una publicación dedicada a la recopilación de historias de ciencia-ficción y horror, principalmente para adultos, "Metal Hurlant" (Jean Giraud y Philippe Druillet, 1974-2004). Los fundadores de la publicación son dos importantes artistas del género, que junto a otros integrantes darán cuerpo a "Les Humanoïdes Associés", un colectivo editorial y de publicación, que con "Metal Hurlant" desarrollarían y perfeccionarían un ya establecido arte gráfico y secuencial.



Rápidamente, la revista será publicada en Estados Unidos con el nombre de "Heavy Metal" (1977-presente), y comenzará una época marcada por la perfección técnica, la calidad y el detalle, ejemplificada por autores de trayectoria, que realizan historias en series periódicas. En Inglaterra, siguiendo la tradición temática de la publicación "Eagle", se comienza a comercializar un nuevo magazine, también de antologías de ciencia-ficción: "2000 AD" (IPC Magazines, 1977-presente). De sus páginas han salido historias y personajes tan conocidos como "Judge Dredd" (John Wagner, Carlos Ezquerro y Pat Mills, 1977), que rápidamente se transformó en todo un ícono de la ciencia-ficción contemporánea.

¹⁰⁷ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 59



Siguiendo con el desarrollo de la escuela franco-belga, en Francia se publicará "À Suivre" (Casterman, 1978-1997). Su nombre es la traducción del concepto de "continuará..." presente en los magazines y revistas de cómics. Por último, y a raíz del éxito de "Heavy Metal", "Warren Publishing", lanza al mercado "1984" (1978-1983), magazine especializado, como no, en la ciencia-ficción y la fantasía de la colaboración entre artistas europeos y estadounidenses, al que seguirían otros más, como "Epic Illustrated" (Marvel, 1980-1986), las que pronto tendrían sus homónimos en Europa.

Es una época donde proliferan las revistas heredadas del "pulp", mezclando ediciones a color con el blanco y negro, que presentan cómics de temáticas complejas, contraculturales, artísticas y muchas veces subversivas y antisistema, popularmente conocidas en EEUU como "Ground Level". En España esta época coincide con el "Boom del cómic adulto", pues salen a publicación un gran número de revistas en poco tiempo, de la mano principalmente de Josep Toutain (Barcelona, 1932-1997), fundador de "Selecciones Ilustradas" (1956), y "Toutain Editor" (1973-1992). Toutain tenía contactos con la Estadounidense "Warren Publishing", famosa por sus magazines sobre el cine de terror y la ciencia-ficción. Toutain, junto al denominado "grupo de la floresta" fusionaron la industria del cómic español con el estadounidense. Compartió autores y artistas durante un tiempo, generando publicaciones que perfeccionaban el medio abarcando todas las temáticas y estilos, aunque prevaleciendo sin embargo la ciencia-ficción y la fantasía.



"1984" (Josep Toutain, 1978-1984), bebe directamente de la experiencia anterior de Toutain de realizar antologías de ciencia-ficción en comic-book, "Delta 99" (Josep Toutain, 1967-1968), y de la homónima publicación norteamericana de "Warren Publishing", y que más tarde pasaría a llamarse "Zona 84" (Josep Toutain, 1984-1988). Un año antes aparecería "Totem" (Nueva Frontera, 1977-1986), que difundía material extranjero inédito, francés e italiano principalmente. Todos estos magazines y muchos más forman parte de este denominado "Boom del cómic adulto en España", es iniciado por una nueva clasificación de los comic-books, según la edad de sus destinatarios, como en su época (años 50) lo hizo "MAD" en Estados Unidos. Se editaron importantes publicaciones dedicadas al cómic, que fomentaron el desarrollo y prestigio del medio, como "Cimoc" (San Roman, 1979-1995) y "EL Víbora" (1979-2005), la de más larga circulación, hasta el año 2005.

*"The term ground level was first applied by Star*Reach publisher Mike Friedrich in 1974 "to denote overground genres being explored with an underground sensibility" (...). Mainstream artists such as Jim Starlin and Howard Chaykin who contributed to Star*Reach, [could obtain] ownership of the characters they created and relative freedom from editorial restrictions. The stories in Star*Reach were science fiction and fantasy (...). The U.S.-Soviet space race, especially once it culminated in humans landing on the moon in 1969, heightened interest in the science fiction genre. The fantasy genre was given a boost when J.R.R. Tolkien's trilogy, Lord of the Rings, became a cult favorite with mainstream geeks and counterculture hippies alike."*¹⁰⁸

¹⁰⁸ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 59



Dentro de esta lista siempre influenciada por la ciencia-ficción y la fantasía, también están las publicaciones "Ilustración+Comix Internacional" (Josep Toutain, 1980-1986), "Infinitum 2000" (Producciones Editoriales, 1980), "Cairo" (Norma, 1981-1991), una de las pocas revistas dedicadas a la denominada "línea clara" (de influencia de Hergé). Luego se sumaría la edición española de "Metal Hurlant" (Nueva Frontera, 1981-2002) y "Epic" (Distrinovel, 1982). Entre todas estas publicaciones, el cómic en España comienza a observar una valoración importante, como ya lo era en el ambiente internacional. Se fue generando dentro del ambiente del cómic español una corriente artística reivindicativa, en base a un replanteamiento cultural sobre expresiones artísticas y los contenidos que era posible abordar desde el lenguaje secuencial y la narrativa gráfica, con diferencias que incluso fueron tema de debate interno dentro de la disciplina en busca de un sentido evolutivo formal, social y cultural, a la vez que el sentido estético.



A estas publicaciones siguieron por ejemplo, "Rambla" (Distrinovel, 1982-1985), realizada solamente con material nacional catalán, o una renovada "Totem" (Josep Toutain, 1987-1991). Gracias a todas estas publicaciones, la valoración del artista de cómics fue aumentado hasta proporciones exageradas, lo que fomentó una "burbuja" en su ambiente; si bien la calidad cada vez iba en aumento, la industria no podía soportar la crisis del medio. A comienzos de los años 90s una fuerte crisis continuaba y las editoriales terminaron con casi la totalidad de revistas que quedaban en circulación, desde entonces el medio de los magazines de comics nunca más se pudo recuperar.

En todas estas revistas se presentarán los trabajos de los mejores artistas del momento, tanto europeos como internacionales; Esteban Maroto, Carlos Giménez, Hugo Pratt, Milo Manara, Jean-Claude Forest, Jacques Tardi, H.R. Giger, François Bourgeon, F'Murr, Ted Benoît, Guido Crepax, Vittorio Giardino, François Schuiten, Benoît Sokal, François Boucq, Druillet, Moebius (pseudónimo de Jean Giraud), Enki Bilal, Alan Moore, Neil Gaiman, Richard Corben, Alejandro Jodorowsky, Josep M^a Beà, Pere Joan, Mariscal, Nazario, Daniel Torres, Horacio Altuna, Juan Giménez, Fernando Fernandez, Miguel Ángel Gallardo, Antonio Segura, José Ortiz, y un largo etcétera.

"Richard Kyle, a prominent and outspoken member of the growing comic book fan community, was aware of the more mature work being produced in European comics and he expressed a desire for similar comics work in America. As early as 1964, Kyle advocated using the terms "graphic story" and "graphic novel" to distinguish serious works from run-of-the-mill newsstand comic books (...). Graphic novel was the term that caught on. (...) In 1978 Will Eisner's "A Contract with God", distributed in both bookstore chains and direct market comic book shops, garnered wide attention and firmly established graphic novel as the term for a longer comics work with literary intent."

109

*"Over the past thirty years the number of graphic novels in comic books shops -and more recently in major bookstore chains- has steadily increased, due in part to a new generation of alternative cartoonists who, inspired by the work of their underground and independent predecessors, are creating ambitious long-form comics."*¹¹⁰

A nivel internacional, este auge artístico, social y cultural de los cómics dentro de magazines especializados, viene seguido de múltiples ejemplos de cómo se transformaría a este lenguaje y medio de comunicación en un producto ligado a su autor, utilizando sus cualidades y trayectoria como nuevo sistema de referencia de la popularidad en la publicación de las obras. Así, junto con la corriente underground, en la nueva forma artística de los comic-books las temáticas realistas serían las que otorgan la carga valórica y el sentido a una historia, con superhéroes o sin ellos.

*"Relevant comics were getting positive media attention and apparently being noticed in some unexpected quarters. In 1971 an official at the United States Department of Health, Education, and Welfare encouraged Stan Lee to use "Marvel Comics", in particular their most popular character, "Spider-Man", to educate young people about the dangers of drug use. (...) Teen hero "Speedy" with a drug syringe was a shocking image for comic book readers, but the true loss of innocence for superheroes and their fans occurred in "Amazing Spider-Man #121 (1973). (...) Only the readers know that by stopping her fall so suddenly, Peter snapped his girlfriend's neck."*¹¹¹



"Blackmark" (Gil Kane y Archie Goodwin, 1971-1978) es considerada una de las primeras "novelas gráficas" que se introducirían al "mainstream", un ejemplo de formato e historias que será rápidamente emulado, a través por ejemplo de la obra "Bloodstar" (Richard Corben, 1976), "Chandler" (Jim Steranko, 1976) o posteriormente "Sabre" (Don McGregor y Paul Gulacy, 1978). Con anterioridad ya se habían publicado algunos magazines que estudiaban esta nueva forma de ver los comics, como fue "Graphic Story Magazine" (Bill Spicer, 1967-1974), buscando las características más cercanas a la literatura, tanto en temáticas como en personajes. Pronto comienzan a aparecer estudios teóricos y disciplinarios que avalan las nuevas categorías y denominaciones, tales como "arte secuencial" o "novela gráfica", conceptos recopilados principalmente por Will Eisner (New York, 1924-2005), a través de sus obras, dejándolo de manifiesto en uno de los que será un gran precursor del género de la novela gráfica, "A contract with God" (1978).

*"By the end of 1978, the "DC Implosion" left more than two dozen titles, or about half its line, canceled. Although DC was forced to curtail the number of ongoing monthly titles it could commit to publishing, in 1979 it began experimenting with the concept of a limited series that would only last for a specified number of issues. The first one, "The World of Krypton", was written by Paul Kupperberg, with art by Howard Chaykin and Murphy Anderson, and it retold the story of the last days of Superman's home planet."*¹¹²

Mientras tanto, el clásico "The Silver Surfer" (Stan Lee y Jack Kirby, 1966) de Marvel Comics, se une a esta nueva visión del formato "libro" o "novela gráfica", en detrimento del universal "comic-book". Se promociona al lector que, con los mismos materiales que se fabrican los magazines normales, se pueden obtener unas obras de calidad "literaria", que permite su venta a través de librerías y no solamente el kiosko de la esquina o el las tiendas de comic-books. Así, renace el clásico "The Silver Surfer" (Stan Lee y Jack Kirby, 1982), publicado como novela gráfica en un solo tomo. Luego vendría

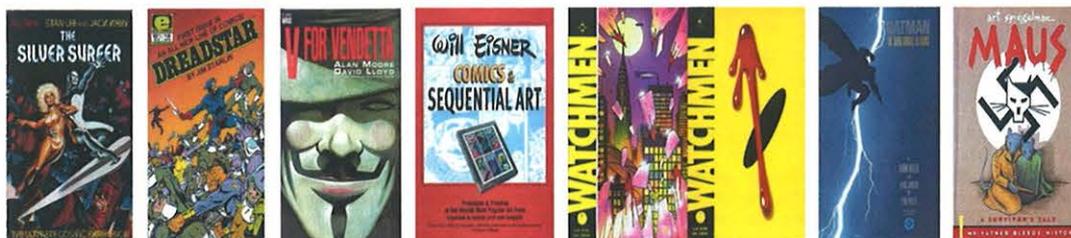
¹⁰⁹ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 70

¹¹⁰ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 70

¹¹¹ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 59

¹¹² Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 63

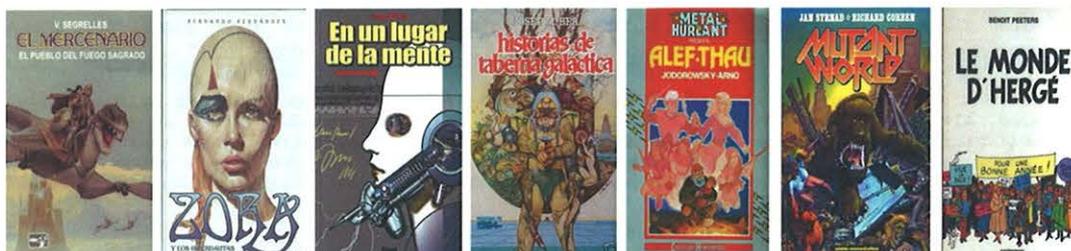
"V for Vendetta" (Alan Moore y David Lloyd, 1982-1989), otro precursor de la novela gráfica. Will Eisner publica su primer trabajo teórico sobre su profesión; "Comics and Sequential Art" (Will Eisner, 1985). Eisner, explicando en detalle el mundo de la secuencia narrativa, intentó cambiar con esta obra las categorías a la que se dirigía el comic en la época, lo que se vio reflejado en la industria. Los "universos" editoriales del "mainstream", buscan renovación, y se comienza a elevar la calidad.



*"The limited series would become an important tool for publishers in the years to come because of the flexibility it offered to their lineups. But the shrinking market for comic books in general would need more than new formats to keep the industry afloat. It would also need a new business model, which would be introduced shortly in the form of the direct market, thanks to alternative comics."*¹¹³

Se publica "Watchmen" (Alan Moore y Dave Gibbons y John Higgins, 1986-1987) convirtiéndose en símbolo de una nueva era de superhéroes, más violentos humanos y moralmente complejos, a la que siguió un renovado "Batman: The Dark Knight Return" (Frank Miller, 1986), un personaje clásico dentro de una historia futurista, tal vez el mejor "Batman" publicado en los últimos años, y que supuso una revolución dentro del subgénero de los superhéroes, en contraste con los estilos simples, autobiográficos e independientes como sería "Maus: A survivor's tales" (Art Spiegelman, 1989-1991), de sátira política contemporánea, importante dentro del género por ser el primer cómic en ganar un premio Pulitzer en el año 1992.

*"The publication of Art Spiegelman's "Maus: A Survivor's Tale" brought mainstream attention to the potential of comic books to tell stories other than those about superheroes. "Maus" is a "memoir" about Art trying to relate to his father; Vladek, a survivor of the Holocaust. (...) Spiegelman had actually begun to publish sections of his narrative in underground comic anthology "Funny Animals" [sic] in 1972 and returned to the work in 1977, publishing installments serially in Raw. In 1986 he published the collected chapters to much acclaim. (...) Spiegelman would go on to produce a second volume of the memoir and publish it in 1992. That volume would win the Pulitzer Prize Special Award, the first and only comic book to earn one of publishing's most prestigious prizes."*¹¹⁴



En Europa, todo el material de calidad comercializado en las revistas de la época del "Boom del Cómic Adulto" (1967-1986) comienza a ser publicado como "comics de autor"; con el cambio del formato tradicional al "álbum", de características y calidades muy similares a la novela gráfica, que permite la lectura completa de las historias de los 60s y 70s. Son obras con técnicas de ilustración aplicadas al cómic, algunas con temáticas de fantasía, como "El Mercenario" (Vicente Segrelles, 1980-2003), otras de ciencia-ficción, como "Zora y los Hibernautas" (Fernando Fernández, 1980-1982), e incluso temáticas psicológicas, casi siquiátricas, como "En un Lugar de la Mente" (Josep M^a Beà, 1981-1982). Las sagas galácticas o "space

¹¹³ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 63

¹¹⁴ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 63

operas" de la época son obras cargadas de aspectos plásticos relevantes y unas narraciones precisas, como "Alef-Thau" (Alejandro Jodorowsky y Arno, 1983-1998), o "Mutant World" (Richard Corben, 1982). Benoit Peeters se suma a los profesionales del cómic que investigan sobre la disciplina, con la publicación dirigida a quien será su ejemplo a seguir: "Le Monde D'Hergé" (Benoit Peeters, 1983) en formato ilustrado.



"Lobo" (Roger Slifer and Keith Giffen, 1983) es publicado por DC Comics, siguiendo el estilo comprobado de un antihéroe complicado, extremadamente duro, siniestro y oscuro, como el representado en "Batman: The Dark Knight Return" de Frank Miller. Las temáticas de superhéroes están en un momento de desorden y estancamiento creativo, que ha complejizado en extremo las continuidades entre series. "Crisis on Infinite Earths" (Marv Wolfman y George Pérez, 1985-1986) es un ejemplo de ello; a través de una serie de 12 ejemplares "DC Comics" intenta simplificar y justificar los más de 50 años de evolución y la continuidad de sus personajes, actuales y futuros.

*"Frank Miller had already earned a reputation for spinning gritty narratives with his run on Marvel's "Daredevil" series (1979-1983) and a miniseries he had done for DC called "Ronin" (1983) when he had the opportunity to create "Batman: The Dark Knight Returns". The four-part limited series is set several years in the future, where a middle-aged Bruce Wayne find himself drawn back to his former life as a masked vigilante. (...) Like Frank Miller, Alan Moore explores the real-world implications of people dressing up in colorful costumes and taking to the streets to dispense vigilante justice. In late 1986, DC Comics began to publish "Watchmen", a twelve-issue limited series by Moore in collaboration with artist Dave Gibbons. Watchmen is regarded as quite possibly "the most complex and ambitious superhero series ever published" (...) due to its layered narrative of plots and subplots all weaving together and leading to an unanticipated climax."*¹¹⁵

A ejemplo de los comic-books con temáticas de horror, como "Hellblazer" (Jamie Delano y John Ridgway, 1988-presente), "DC Comics" complementando a "Swamp Thing" (Len Wein y Berni Wrightson, 1970), comienza la publicación de otro gran ejemplo seriado de novela gráfica, con temáticas intelectuales; "The Sandman" (Neil Gaiman, 1989), inaugurando la línea "Vertigo", dirigida exclusivamente al público adulto. Por esta misma época se publica "Sin City" (Frank Miller, 1991-2000), otro ejemplo de calidad gráfica y narrativa dentro del cómic, que optimizaría por completo las nociones cinematográficas aplicadas a los comics, mientras que "The Cartoon History of the Universe" (1990, Larry Gonick) es un ejemplo de cómo el cómic como formato y lenguaje es utilizado para narrar pedagógicamente temas históricos o educativos.



Una nueva era de superhéroes cambia la escena tradicional, se publica "Spawn" (Todd McFarlane, 1992) y "Hellboy" (Mike Mignola, 1993), ofreciendo a demonios como nuevos héroes. Un punto de inflexión en los comic-book de este subgénero, las tradicionales publicaciones de superhéroes, es el desenlace en 1993 de la publicación "The Death of Superman" (1992-1993), donde se narra el asesinato y funeral de Superman, ícono de la edad de oro

¹¹⁵ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 71-72

de los comic-books, historia también reflejada en el crossover "Zero Hour: Crisis in Time" (Dan Jurgens y Jerry Ordway, 1994), en un nuevo intento por dar continuidad a un universo superheróico caótico y desorganizado.

Con una industria estadounidense que dominaba la mayor parte de las publicaciones, y con una calidad extrema en las obras, la forma artística de los comics comienza seriamente a ser estudiada y promocionada, y se proponen fines inexplorados por este medio de comunicación. "Understanding Comics: The Invisible Art" (Scott McCloud, 1993), realizado también en lenguaje de cómics, es otra gran muestra del potencial de este medio, tanto a nivel artístico como pedagógico, social, cultural e incluso filosófico, ofreciendo algunas pautas para el estudio y aplicación de técnicas y conceptos del formato comic.

A este intento de McCloud de profundizar (y no por eso intelectualizar) en las potencialidades de la narración gráfica propuesta por Eisner, se suman otros ejemplos de lo que puede llegar a ser esta disciplina; "Acme Novelty Library" (Chris Ware, 1995-2000) directamente extraído de la prensa escrita "New City" (en Chicago) y la adaptación al cómic de la exitosa novela de Paul Auster "City of Glass" (Paul Auster, David Mazzucchelli y Paul Karasik, 1994), que sigue la huella dejada por "Maus" de Spiegelman, a nivel del contenido gráfico pero sobretodo narrativo.



Los "álbumes" de autor en Europa son cada vez más frecuentes, y las revistas mas escasas, por lo que las editoriales se vuelcan a este nuevo formato. El hilo conductor de estas publicaciones son la maestría técnica y la ficción (y la fantasía) como temática. "Les Terres Creuses" (Luc Schuiten y Francois Schuiten, 1980-1990), "L'Incal" (Alejandro Jodorowsky y Juan Giménez, 1980-1988), "Cuestión de Tiempo" (Juan Giménez, 1982). La editorial "Casterman" publicaba "Les Cités Obscures" (Francois Schuiten y Benoît Peeters, 1982-presente), una serie que la que se destaca poderosamente la influencia en el autor de la disciplina arquitectónica, principalmente en el diseño de las ciudades fantásticas donde se desarrollan las distintas historias. También se desarrollan en esta época temáticas variadas, como el erotismo a través de "Il Profumo dell'invisibile" (Milo Manara, 1986), o las temáticas de aventuras con personajes más realistas, intrigas económicas y empresariales, como el renovado aristócrata en "Largo Winch" (Jean Van Hamme y Phillippe Francq, 1990-presente).



Con todos estos autores consagrados y con líneas editoriales que fomentan el crecimiento y valorización del actual medio de comunicación en que se ha transformado el lenguaje de los cómics, tanto la forma artística como la industria y el comercio generado comienza a vivir una nueva etapa, con cada vez mejores ejemplos de las capacidades del formato. "Arzach" (Moebius, 1975-1976) es una muestra de ello, donde casi sin palabras, el autor es capaz de sumergir al lector en un mundo imaginado, lleno de fantasía heroica y lugares extraños, donde los escenarios cobran tanta importancia como los personajes. "Le Guide de les cités" (Francois Schuiten y Benoît Peeters) es otro ejemplo de la continuidad y prevalescencia del urbanismo y del entorno como otro personaje dentro de la historia. "La Caste des Metabarons"

(Alejandro Jodorowsky y Juan Giménez, 1998-2003) es una muestra de una "space opera" visualmente guionizada, con un desarrollo épico a gran nivel ilustrativo de los mundos y universos relatados. Otro ejemplo de este nuevo carácter escenográfico dentro de la historia de ciencia-ficción es "Golden City" (Daniel Pecqueur y Nicolas Malfin). "Blacksad" (Juanjo Guarnido y Juan Díaz Canales, 2000-presente) es un referente en la utilización de temáticas de cine "noir" y personajes ficticios, hechos con animales antropomorfizados, como tradicionalmente eran los comic infantiles de los años 40s.



Todo este nuevo carácter que se ha ido granjeando el cómic a través de los años, hace que surjan nuevos esfuerzos por definir y promocionar esta forma socio-artística. "Graphic Storytelling and Visual Narrative" (Will Eisner, 1996) ofrece conceptos y descripciones de lo que ya es una forma concreta, un medio con potenciales más allá de las temáticas y los autores. También se reinterpretan una vez más enfoques clásicos, como el superheróico, comenzando por la serie "Marvels" (Kurt Busiek+Alex Ross, 1994). Comienza una etapa de nostalgia, seguida por "Astro City" (Kurt Busiek, 1995) y "Kingdom Come" (Alex Ross y Mark Waid, 1996). Rompiendo este esquema de evocación del pasado glorioso de los superhéroes, está "Transmetropolitan" (Warren Ellis y Darick Robertson, 1997-2002), un comic representante de la corriente "cyberpunk", predominante en la ciencia-ficción.

*"The Era of Reiteration [in comics] has thus come to be characterized not only by the reintroduction of superheroes with updated backgrounds and appearances, but also by the coexistence of multiple versions of the same character coming forth from its publisher simultaneously. (...) One result of this emphasis has been fewer and fewer original superheroes being introduced, and more and more reiteration of those that are already proven commodities."*¹¹⁶

La temática histórica se funde con el lenguaje gráfico-narrativo; la batalla de las Termópilas es relatado en "300" (Frank Miller, 1998), mientras que "Planetary" (Warren Ellis y John Cassaday, 1998-2009), aclamada novela gráfica, utiliza épocas y elementos reales de la historia popular, para generar un universo de ficción al estilo de los superhéroes. En el estilo "noir", se publica el thriller "100 Bullets" (Brian Azzarello y Eduardo Risso, 1999-2009). Por su parte Scott McCloud reanaliza el ya complejo mundo de la narración gráfica con "Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form" (Scott McCloud, 2000), buscando esta vez soluciones específicas para que los cómics puedan sobrevivir como medio, enfocando las respuestas al mundo digital y las publicaciones online.



Nuevamente una historia costumbrista y autobiográfica entra al lenguaje de comics; "Persépolis" (Marjane Satrapi, 2000-2003), que narra temáticas sociales y políticas como lo hizo "Maus" de Spiegelman o "City of Glass" de Auster y Mazzuchelli. La fantasía heroica y la ciencia-ficción siguen relatadas en "Les technopères" (Alejandro Jodorowsky y Zoran Janjetov, 1998-2002), al igual que "La Trilogie Nikopol" (Enki Bilal, 1999), comenzada en 1980 por su autor y rescatada en un solo volumen tipo "álbum" por "Les Humanoïdes Associés". "Megalex" (Alejandro Jodorowsky y Fred Beltrán, 2000)

¹¹⁶ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 71-72

es otro ejemplo de temáticas de ciencia-ficción distópica, donde las megalópolis son casi un personaje en sí mismo, que controlan las poblaciones y el accionar de sus habitantes.

Dentro de España, el desarrollo del cómic traspasa límites disciplinarios, se editan nuevos estudios sobre la capacidad inexplorada del formato comic-book, ahora desde dentro del ambiente académico. Ejemplos de esto son "La sinfonía gráfica" (Sergio García, 2000), "Los Cómic de la Transición" (Francesca Lladó, 2001), "Historia de una Página" (Sergio García, 2002) o "Tebeosfera" (Manuel Barrero, 2003)



Ya el universo de los comic-books se presenta globalmente, para un lector formado, sin diferencias de origen ni temáticas prohibidas. Se publica gran variedad de temáticas tradicionales, como historias de personajes míticos de la era victoriana de ficción, en "The league of Extraordinary Gentlemen" (Alan Moore y Kevin O'Neill, 1999-2002), o de western, como en "Bouncer" (Alejandro Jodorowsky y Francois Boucq, 2001-2009). Nuevos héroes y antiheroes nacen o se reinterpretan dentro de su historia tradicional, como "The Punisher" (Garth Ennis, 2000) o "Daredevil" (Brian Michael Bendis, y Alex Maleev, 2001) dentro de la línea "Marvel Knights".

Dentro de este ambiente superheróico, las nuevas editoriales independientes también se publican obras de carácter experimental, tanto en recursos gráficos como en temáticas. La novela gráfica "Jimmy Corrigan: The Smartest Kids on Earth" (Chris Ware, 2000) es una de ellas, donde el autor experimenta dentro de la narración gráfica con el formato de la página y la forma de lectura de las secuencias. También digna de mención es "Pilules Bleues" (Frederic Peeters, 2001) que experimenta con temáticas sociales complicadas pero contemporáneas, como el sida.



Nuevas novelas gráficas de calidad llegan al mercado, como la apocalíptica "Y, The Last Man" (Brian K. Vaughan y Pia Guerra, 2002-2008). También se narran historias en planetas de ciencia-ficción, como en "Piranèse, la planete prison" (Milo Manara, 2002). En Francia, se sigue con la publicación cada vez mas detallada de los mundos y ciudades creadas en "Les Cités Obscures" (Francois Schuiten y Benoit Peeters, 1982-presente), mientras que "Fables" (Bill Willingham, 2002-presente) explora el mundo fantástico, onírico y folclórico de los cuentos de hadas a través del lenguaje narrativo-secuencial.

*"Other publishers have been less commercially successful than "Image" or "Dark Horse", but have produced works held in high esteem by critics. "Fantagraphics" has promoted the work of a number of reputable and influential cartoonists, including Chris Ware (Acme Novelty Library, 1993), Peter Bagge (Hate, 1990), Daniel Clowes (Eightball, 1989), and Los Bros Hernandez (Love and Rockets, 1982). Many of these cartoonists tell slice-of-life stories far removed from the fantasies offered by mainstream comic book publishers. (...) From established independent publishers like "Drawn & Quarterly" to recent start-ups like "IDW", independent publishers have set a precedent for the diversity of stories to which the medium can be applied."*¹¹⁷

¹¹⁷ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 71-72

Los superhéroes aún persisten y dan cuerpo a los trabajos publicados con "The New Frontier" (Darwyn Cooke, 2003-2004), donde se vuelve románticamente a la edad de oro, los años 50 de la editorial, intentando crear un punete entre esta época y la inmediatamente siguiente, la edad de plata. Como complemento a esta nueva forma de resurgir de los superhéroes clásicos, así como todos los demás que se han creado en todos estos años por la editorial, también se publica "The DC Comics Encyclopedia" (Scott Beatty y Pkil Jimenez, 2004)

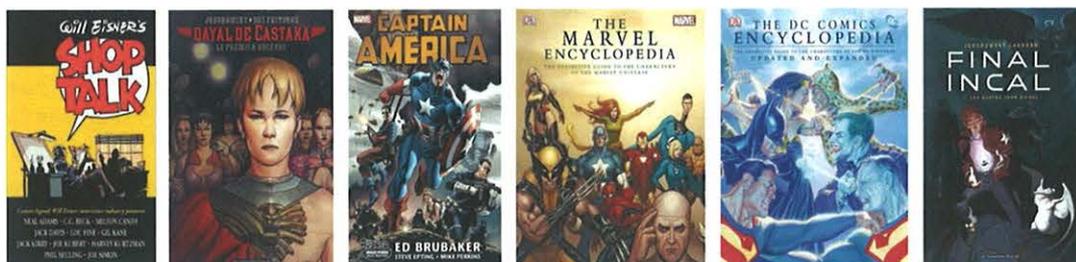


"A number of factors have contributed to the growing popularity of the graphic novel. One is the support that graphic novels have been given by professional librarians. (...) This interest came to a flashpoint in 2002, when the American Library Association invited creators Jeff Smith (Bone), Neil Gaiman (Sandman), Art Spiegelman (Maus), and Colleen Doran (A Distant Soil) to speak at its annual convention. (...) Another factor is the surge in popularity for Japanese comics, or manga, in the American market. While the indigenous Japanese comic book industry had operated successfully for decades (...), it was only in the late eighties, with the translation of manga series like "Akira" (1988), that American audiences began to take note of the comics."¹¹⁸

"Identity Crisis" (Brad Meltzer y Rags Morales, 2004), pretende emular a los anteriores "crossovers" ("Crisis on Infinite Earths" e "Infinite Crisis") y dar nuevos aires al "Universo DC", al igual que "Green Lantern: Rebirth" (Geoff Johns y Ethen Van Sciver, 2004-2005). La competencia editorial contraataca, aprovechando la ocasión para publicar "The Marvel Encyclopedia" (2006). Dentro del marco europeo, las inagotables temáticas de las "Ciudades oscuras" aumentan con la publicación en Francia "Les portes du Possible" (Francois Schuiten y Benoit Peeters, 2005), en base a unos relatos gráficos en forma de periódicos del mundo futuro imaginado por los autores.

"Making Comics" (Scott McCloud, 2006) es hasta ahora el último ensayo hecho por este teórico de los cómics, que luego de sus dos obras anteriores estudiando la forma y futuro de la disciplina, diseña y muestra una completa guía de herramientas, útiles en la creación de secuencias narrativas, que sirvió de base para una gira estadounidense y europea de promoción del medio.

"All Star Superman" (Grant morrison y Frank Quitely, 2005-2008) es un intento final por volver a los orígenes del personaje, luego de evoluciones, muerte e involuciones. Este ejemplo es seguido por otros personajes de la editorial, como Batman, a través de simplificar los personajes para dar mayor libertad a los autores para contar historias, sin necesidad de mantener la restringida continuidad editorial.



Will Eisner, recopila en un libro escrito una serie de conversaciones que él mismo ha tenido a lo largo de su carrera con otros importantes autores, guionistas y dibujantes. Los publica bajo el nombre de "Shop Talk" (Will

¹¹⁸ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 71-72

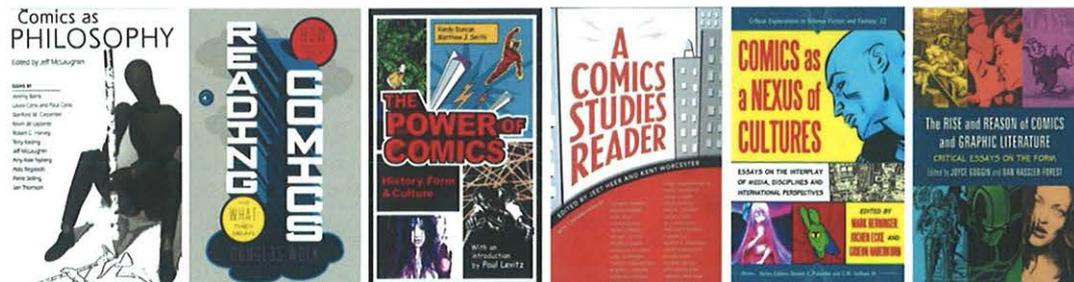
Eisner, 2001), donde se retrata la actividad profesional reinante en la disciplina, y se abordan los diferentes métodos y herramientas de cada autor para realizar un cómic, y cómo cada uno se ha ido adecuando a la evolución de su profesión, al mismo tiempo que compartir técnicas y gustos. La evolución actual de los comic-books se rige principalmente por depurar las técnicas tanto gráficas como narrativas, por la exploración en las variaciones dentro de la página como soporte tradicional

Como aportaciones finales a esta reseña histórica están, dentro de Europa, la publicación de "Dayal de Castaka" (Alejandro Jodorowsky y Das Pastoras, 2007), una continuación de lo realizado en "La Casta de los Metabarones", al menos en el sentido de los personajes y su universo, y "Final Incal" (Alejandro Jodorowsky y José Ladrönn, 2008), también secuela, esta vez de "L'Incal". A nivel de los incombustibles superhéroes, tal vez previendo alguna suerte de reinterpretación general de las temáticas, personajes y ambientes, o demostrando la fertilidad del subgénero en crear nuevos héroes, las editoriales principales publican renovadas enciclopedias "The DC Comics Encyclopedia" (2008) y "The Marvel Encyclopedia" (2009), al mismo tiempo que renacen en manos de nuevos artistas, héroes tan conocidos como "Captain América:Reborn" (Ed Brubaker, 2009-2010)



Los últimos ejemplos de la integración disciplinaria de la que están siendo objeto desde hace algún tiempo dentro de la historia del medio y la forma artística de los comic-books, y que partió principalmente desde la literatura, el Periodismo, las Pedagogías, pasando por la Ilustración y todas las artes plásticas, muchos de los cuales fueron relatados en la época de los magazines, están los contemporáneos ejemplos de publicaciones con marcadas derivaciones arquitectónicas, incluso existen algunos experimentos desde dentro del ambiente de la Arquitectura y el Urbanismo.

Así, por ejemplo "La Maison Autrique: Métamorphose d'une maison Art Nouveau" (Luc Schuiten y Francois Schuiten, 2004) es un comic-book realizado para narrar la historia de un edificio, la vida y obra de su autor, un personaje clave en la arquitectura Art Nouveau europea, Victor Horta (Ghent, 1861-1947), "Asterios Polyp" (David Mazzucchelli, 2009) es la historia de un arquitecto teórico universitario hecha con un diseño marcadamente arquitectónico, y donde se alude a temas como la relación forma-función, "Yes is More" es la publicación de los trabajos e investigaciones de un real despacho de arquitectura, hecho con el lenguaje de los comic-book, "Filiaton Schuiten" (2009) narra las genealogías dedicadas al diseño dentro de la familia de los hermanos autores de "Les Terres Creuses", uno de los cuales es arquitecto. Esta interacción entre Arquitectura y cómic, históricamente a través de varios formatos es por último reflejada en la publicación de la exposición "Archi et BD" (2011), y en las publicaciones de viaje sobre las posibilidades turísticas del urbanismo, dentro de ciudades como "Bruxelles, Itineraries" (Francois Schuiten y Christine Coste, 2010).



Con todo, a través de la historia, desde su concretación como forma comunicacional, las posibilidades ilimitadas del cómic son perfectamente capaces de derribar cualquier tipo de barrera expresiva, y posee herramientas y utiliza técnicas de forma que, dentro del limitado espacio bidimensional de la página, cualquier idea puede virtualmente materializarse, por imposible que parezca. Es esta cualidad la que hace inimaginable cuál será la próxima evolución del medio. Al menos, y tomando como ejemplo los últimos sobre la interacción disciplinaria, sabemos que últimamente se está intentando dentro de disciplinas tan herméticas como la Arquitectura.

Los comic-books son una forma artística, a la vez que disciplina y medio de comunicación masiva que ha sabido permanecer y evolucionar en el tiempo, perfeccionándose, algunas veces ampliándose y otras reinterpretándose, en la medida que los cambios históricos han ido aconteciendo, y los potenciales del género se iban desarrollando. Como lenguaje han sabido experimentar y cambiar el formato, o adaptarse y alimentarse de la revolución industrial, a la vez que colaborar a niveles disciplinarios y pedagógicos. Siempre se ha intentado mejorar la calidad de cada uno de los componentes de una publicación, y aumentar el nivel plástico y narrativo del medio, así como evolucionar ramas temáticas en busca de nuevas inspiraciones que atraigan a mayor cantidad de lectores.

En esta reseña histórica, se ha intentado dar una mirada rápida a la cronología completa de los comic-book, refiriéndose brevemente a los autores y obras que cuentan con un mayor reconocimiento público dentro del género, y relatando algunos acontecimientos de importancia dentro del desarrollo de los comic-books, siempre desde la particular perspectiva y conocimientos del autor, y no necesariamente siguiendo las estadísticas o las recomendaciones y pautas de algunos estudios anteriores.

No forma parte integral de esta reseña histórica la nueva evolución contemporánea del medio, los comics digitales, un tipo especial de arte secuencial de distribución y visionado online, exclusivo a través de Internet. Según McCloud es una nueva forma artística de los cómics que presenta nuevas potencialidades narrativas y estéticas.

Para nuestro estudio no implica en sí mismo una diferencia sustancial a la hora del análisis del lenguaje tradicional, además que las bases y herramientas de esta nueva forma de comunicación de comic-books aún están en desarrollo. Si se quiere una mejor comprensión de esta vanguardia, McCloud escribió un libro llamado "La revolución de los Cómics" (Reinventing Comics: How imagination and technology are revolutionizing an art form, 2000) que entre otras cosas, habla profusamente del ambiente digital y los desafíos que presentan para su aplicación.

*"As comic books continue into the twenty-first century, the quest for wider acceptance comes at a time when the medium's core audience finds itself distracted by more and more competing media messages. Ever since television offered up an inexpensive alternative to graphic storytelling in the 1950s, the comics audience has spent less time -and money- on reading comic books. The widespread acceptance of video games in the 1980s, and then the adoption of the Internet in the 1990s, have only increased competition among media for attentive eyeballs. Still, comic books establish an intimacy between storytellers and readers that is unlike the communication occurring in television, video games, or most websites. Successfully inviting people to experience that connection will be an ongoing challenge sure to help define the next era of the comics medium's history."*¹¹⁹

¹¹⁹ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 82

3.1.- Momentos trascendentes en los cómics como disciplina.

Como complemento a la reseña histórica se ofrece esta lista de los momentos importantes en la investigación sobre los cómics, obtenida de "the Power of Comics", extendida con hitos (en su mayoría europeos) sobre el estudio disciplinario de los comic-books.

MOMENTOS IMPORTANTES EN LA VALORACIÓN DISCIPLINARIA Y EN LA INVESTIGACIÓN ACADÉMICA DE LOS COMIC-BOOKS

AÑO	DESCRIPCIÓN
1940s	"The Spirit" de Will Eisner introduce profundidad y resonancia emocional en los comic-books. Narra historias de interés humano dentro del contexto de aventuras. Experimenta con la forma y el formato de siete páginas alcanzando un grado de densidad narrativa y complejidad sin precedentes.
1947	Historietista Frederik Coultton Waugh crea "The Comics", una de los primeros ensayos críticos sobre los cómics, que incluye una examinación del género a través de la historia
1948	En Buenos Aires S. W. TENCER publica "Arte y Ciencia de la Historieta", Un análisis sobre la forma artística y las herramientas que el medio ha desarrollado.
1950s	Harvey Kurtzman produce los "EC war comic-books", el primer comic-book en tener, en cierto grado, todas las virtudes de la literatura: Kurtzman usa su maestría de quiebres narrativos y la composición para crear historias antiguerra realistas y emocionales, que trabajan en múltiples niveles de lectura.
1954	Dr. Fredric Wertham publica "La Seducción del Inocente", el más influyente -y devastador- libro acerca de los cómics
1958	El autor argentino y editor Enrique Lipszyck publica "La historieta Mundial", un ensayo acerca del desarrollo del medio a nivel internacional
1961	El periodista y escritor italiano Carlo Della Corte publica "I Fummetti, Enciclopedia Popolare"
1964	Umberto Eco publica "Apocalittici e Integrati, Comunicaciones de massa e teoría del linguaggio de massa", en Milán
1965	Historietista Jules Feiffer produce uno de los primeros ensayos críticos acerca de los cómics, accesible a un público amplio, publicado por Dial Press como "The Great Comic Book Heroes"
1965	Se inaugura la primera edición del "Festival de bande dessinée de Lucques" en Bordighera, Italia. Es el más antiguo evento sobre los comic-books en Europa, ahora transformado en un festival que incluye, Juegos y animación.
1966	El editor perteneciente a la primera generación de teóricos y estudiosos de los cómics en España, Luis Gasca, publica "Tebeos y cultura de masas", uno de los primeros estudios teóricos sobre el medio
1966	La socióloga francesa Evelyne Sullerot escribe su ensayo social "Bandes dessinées et culture", en París.
1967	Primer fascículo de "Journal of Popular Culture", una publicación académica periódica, fundada por el editor y profesor de la Bowling Green State University Ray B. Browne. Promocionaba todos los estudios académicos y escolares sobre la cultura popular, incluyendo los cómics
1967	Primer fascículo de la revista especializada en cómics "Cuto", la primera de España, bajo la dirección de Luis Gasca
1967	Pierre COUPERIE, Proto DESTEFANIS, Édouard FRANÇOIS, Maurice HORN y Claude MOLITERNI publican en París "Bande dessinée et figuration narrative" y "A History of the Comic Strip".
1968	El escritor Terenci Moix publica "Los cómics, arte para el consumo y formas pop", un ensayo que reivindicaba al medio en España y ofrecía conceptos sobre su historia y forma artística.
Final 1960s	Mientras muchos simplemente atacan y debilitan los valores establecidos, lo mejor del comix underground en EEUU provee muchas formas de comentario social y sátira político-cultural
1968	Antonio Martín y Antonio Lara, dos teóricos españoles de los cómics, publican BANG!, una de "información y estudios sobre la historieta", lanzada por el Grupo de Estudios de las Literaturas Populares y de la Imagen (GELPI)
1969	El periodista francés Gérard Blanchard publica en Francia "La Bande dessinée. Histoire des histoires en images. De la préhistoire a nos jours"
1969	Se lleva a cabo en Sitges, cerca de Barcelona la "Primera Reunión nacional de dibujantes de historietas", reuniendo a autores y teóricos.
1969	Luis Gasca publica "Los Heroes de Papel", dentro de la colección Cómics, de la editorial Tober/Epos y "Los Cómics en España" con la editorial Lumen
1969	Antonio Lara publica "El apasionante mundo del Tebeo", análisis teórico de los elementos del cómic, su definición y una crítica a la censura de la época
1970	El profesor Russel B. Nye entrega material que servirá para fundar lo que sería la Comic Art Collection at Michigan State University. Dirigida por el bibliotecario Randall W. Scott, es una de las más extensas
1970	Un número creciente de publicaciones e historias sobre el medio comienzan a aparecer, como "History of Comics" de Jim Steranko, o "All in Color for a Dime", de Dick Lupoff y Don Thompson. La publicación "Comix: a history of comic books in america" salió en 1971
Inicio 1970s	El realismo introducido en los comic-books se consolida con la aparición del tema autobiográfico como eje central de una historia
1970	Se inaugura en San Diego, EEUU, la "San Diego Comic-Con International", originalmente dedicado a los seguidores y fanáticos de los cómics, la ciencia-ficción y la fantasía. Actualmente es el evento de mayor tamaño en su tipo en América.
1970	En Florencia, Italia, Gaetano Strazzulla publica dos estudios sobre el cómic, "I Fummetti" y "Enciclopedia del Fummetti"

- 1972 Se inaugura la primera edición del "Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias" evento de historieta que se celebra anualmente. Es el más antiguo de España y uno de los más antiguos de Europa.
- 1972 El escritor, historiador y catedrático Román Gubern publica en España "El lenguaje de los Cómic" un estudio en base a ejemplos sobre la estructuras y significado de los comic-books
- 1972 El profesor Jerry Bails y Hames Ware comienzan con "The who's who of American Comics" un libro de referencia para los escolares acerca de la profesión del autor de comics.
- 1972 El profesor Donald Ault ofrece uno de los primeros cursos a nivel universitario enfocado al estudio de los cómics: "Literature and popular culture" en la University of California, Berkeley
- 1972 Un ensayo traducido como "El mito de Superman", realizado por el respetado filósofo italiano Umberto Eco es traducido al inglés y se transforma en una pieza de criticismo sobre el cómic en EEUU (originalmente publicado en 1962)
- 1972 Comienza la edición de "Comics Camp, Comics In", un fanzine español sobre la historieta, por el sello "Comics 90" de Mariano Ayuso
- 1973 El primer volumen del análisis histórico de David Kunzle "The Early Comic Strip", explora algunas de las formas de narrativa en los cómics que se convertirán en los precursores del medio moderno
- 1973 Josep Toutain funda Toutain Editor, S. A. Una editorial de tebeos que publicó hasta 1992. Es fundamental en la historia de la historieta en España por su determinante influencia teórica, creativa e industrial durante los años 70 y 80.
- 1973 Estudiantes de reúnen en la University of California para la primera convención de comics de Berkeley, una de las primeras conferencias académicas dedicadas al comic
- 1974 Se inaugura la primera edición del "Festival international de la bande dessinée d'Angoulême" el principal evento sobre los cómics en Francia, y que actualmente sigue en funcionamiento.
- 1974 Pierre COUPERIE, Henri FILIPPLINI y Claude MOLITERNI publican en Francia la "Encyclopédie de la bande dessinée" en dos volúmenes, completando la obra de 1967.
- 1974 Román gubern publica "La Literatura de la Imagen", un análisis sobre la función y el lenguaje de los cómics, al mismo tiempo que un estudio sobre la evolución y futuro del medio.
- 1974 Se comienza a publicar "EL Wendigo", una revista española de información, estudio y crítica de la historieta en Gijón. Se inició como fanzine, pasando al formato revista en el número 5. Bajo la dirección de Faustino Rodríguez Arbesú.
- 1975 David Kunzle traduce "How 128128ritic Donald Duck: Imperialist Ideology in the Disney Comics", una influyente crítica sobre los cómics, hecha por Ariel Dorfman y Armand Matterlat (originalmente publicada en Chile en 1971)
- 1975 Se inaugura la primera edición de "Comiket", la más grande feria del cómic del mundo, orientada a las publicaciones independientes y al mercado general e internacional de los comic-books y en especial de su contraparte japonesa, el Manga
- 1976 "American Splendor", de Harvey pekar demuestra que se puede mantener un trabajo narrativo continuo a través de historias desde puntos de vista personales.
- 1976 Boris EIZIKMAN y Daniel RICHE, publican "La Bande dessinée de science-fiction américaine" en paris, un acercamiento al género particular dentro de los cómics
- 1976 El estudiante de comics francés Maurice Horn publica "The World Encyclopedia of Comics" en Ingles. Es una publicación de dos volúmenes que supuso un primer esfuerzo de catalogar los comics en diferentes culturas
- 1976 Los editores Gary Groth y Mike Catron comienzan la transformación de "the Nostalgia Journal" a "The comics Journal", con lo que comienza una de las más importantes y controvertidas publicaciones sobre crítica y periodismo de comic-books
- 1978 El editor e historiador Antonio Martín Martínez, teórico del comic de la primera generación española, publica "Historia del comic español: 1875-1939", obra fundamental para conocer este periodo de la historieta española
- 1978 Considerada oficialmente como la primera "Novela Gráfica", "Contrato Con Dios" de Will Eisner se presenta como la base de muchas teorías del medio que pretenden hacer ver las obras gráficas dentro del ambiente literario.
- 1979 El historietista Robert C. Harvey comienza a desarrollar un vocabulario para la crítica cuando publica "The Aesthetic of the Comic Strip" en el Journal of Popular Culture.
- 1979 Danny DE LAET e Yves VARENDE publican "Beyond the Seventh Art - History of the Belgian Cartoon" en Bruselas.
- 1979 El respetado estudiante de literatura M. Thomas Inge publica "Comics as Culture", una colección de ensayos profundos que exploran la forma artística de los cómics desde una perspectiva cultural.
- 1980 "Raw" de Art Spiegelman y Françoise Mouly introduce un intento consciente de crear comic-book como arte, bajo una línea creativa pictórica.
- 1981 Modesto Vázquez publica en México "La historiética. Todo lo relativo al lenguaje lexipictográfico" un libro manual que incluye secciones como legislación y acuerdos entre editores y autores.
- 1981 Se inaugura la primera edición del "Salón internacional del Cómic de Barcelona" evento anual que es una referencia importante del medio en España
- 1982 "Love and Rockets", de Jaime y Gilbert Hernández se convierte en la serie de mayor éxito de los cómics realistas (ground-level), demostrando la existencia de una audiencia adulta para los comic-books.
- 1983 Frederik L. Schodt escribe Manga! The World of Japanese Comics, llevando el estudio del manga a la atención del hablante inglés mucho antes que el fenómeno manga se desatara en EEUU
- 1983 Bajo la dirección editorial de Thomas Andrae y Geoffrey Blum, el primer volumen de "Carl Barks Library" aparece, lanzando una de la primeras colecciones de comic y crítica en inglés
- 1983 Se publica en Barcelona "Ante la degradación cultural de los cómics", firmado por autores y críticos como Blasco, Coma, Gubern, etc. en represalia a la visión simplista que se quiere imponer a los comics.
- 1983 Toutain editores, bajo la dirección de Javier Coma publica "Historia de los Comics", que aborda la historia a un nivel global, de parte de varios autores importantes del medio
- 1983 Alan Moore comienza a escribir y publicar "Swamp Thing", incorporando subtextos a la

	imagen, comentarios sociales y resonancias emocionales dentro de un cómic "mainstream" de una de las editoriales importantes, DC Comics.
1985	El autor de comics Will Eisner publica su primer libro sobre cómo crear cómics, "Comics & Sequential Art"
1985	Trina Robbins y Chaterine Yronwode publican "Women and the Comics", un libro sobre la contribución de la mujer en el medio
1986	Marjorie Alessandrini junto a otros autores publica "Encyclopédie des bandes dessinées" en París
1986	"Maus" de Art Spiegelman es recibido como el más altamente aclamado trabajo en la historia del medio. Aún así, existen algunos críticos que rehúsan clasificarlo como un comi-book.
1986	DC Comics rompe con la concepción tradicional de los comic-book de superhéroes publicando "Batman: The Dark Knight Return" de Frank Miller, y "Watchmen", de Alan Moore y Dave Gibbons
1988	Luis Gasca y Roman Gubern publican "El discurso del Cómic" una completa investigación documental sobre las herramientas y técnicas de los cómics a lo largo de la historia, con ejemplos gráficos de cada fenómeno
1988	La serie "Sandman" de DC comics, escrita por Neil Gaiman comienza a circular como un esfuerzo literario dentro de los comic-books "mainstream". Este trabajo recibe alabanzas del medio mainstream y nuevos lectores adultos para los comic-books. Quizás incluso más que "Maus", esta serie aumentó la credibilidad del medio porque nadie podía negar que era efectivamente un cómic.
1989	Bajo la dirección editorial de M. Thomas Inge, la University Press of Mississippi comienza a publicar una serie de libros dedicados al estudio artístico del cómic, comenzando con "Comic Books as History" de Joseph Witek
1991	El autor de cómics Harvey Kurtzman publica "From Argh to Zap: Harvey Kurtzman's Visual History of the Comics"
1992	Peter Coogan y Randy Duncan fundan la "Comic Art Conference", la primera conferencia académica anual dirigida exclusivamente al estudio de los comics, que desde 1998 se ha sostenido conjuntamente con la "San Diego Comic Con International"
1993	Dentro de la Viñeta fue una publicación teórica sobre historieta editada desde Avilés, entre 1993 y 1997 como fanzine y entre 1999 y 2006 como revista. Fue dirigida en sus dos fases por Jorge Iván Argiz
1993	El autor de comics Scott McCloud publica "Understanding Comics: The Invisible Art", un libro de teoría del cómic narrada en forma de cómic, que despierta interés y es aclamado por la crítica
1993	El Investigador y profesor de la universidad de Bolonia, Daniele Barbieri, publica "Los Lenguajes del Cómic", en Barcelona, un verdadero "manual" sobre la historieta y sus técnicas
1994	Bajo la dirección editorial de Lucy Sheltin Caswell, curadora de la "Cartoon Research Library" de la Ohio State University, se publica "Inks: Cartoon and Comic Art Studies" que se transforma en el primer journal académico enfocado exclusivamente en el medio del cómic
1994	Paul Karasik y David Mazzucchelli adaptan la novela "City of Glass" de Paul Auster en una novela gráfica, manteniendo elementos de la narración y en el proceso demostrando el potencial de los comics como forma distinta de medio narrativo y comunicacional
1996	Will Eisner publica su segundo libro sobre la teoría de los cómics "Graphic Storytelling and Visual Narrative", que muestra un acercamiento académico a la revisión del lenguaje de los comics
1997	Comienza "The International Comic Arts Festival", reuniendo a estudiantes de comics de todo el mundo en una cita anual
1997	Los historiadores Robert L. Beerbohm y Richard D. Olson comienzan a abrir nuevas perspectivas en el desarrollo del cómic histórico en EEUU con el artículo "The Platinum Age (1883-1938)" y luego "Victorian Age (1828-1883) publicado en el "Overstreet Comic Book Price Guide"
1998	Se inaugura la primera edición de "Viñetas desde el Atlántico", un festival de historieta en la ciudad de La Coruña que organiza la Concejalía de Cultura de su Ayuntamiento. Su director, desde sus inicios, ha sido Miguelanxo Prado.
1999	El profesor John A. Lent lanza "The International Journal of Comic Art", un journal estudiantil dedicado al estudio de los cómic a través de las culturas
2000	El profesor de la U. de Granada, Sergio García Sanchez publica "Sinfonía Gráfica", una investigación aplicada sobre el lenguaje de los cómics y su potencial narrativo
2000	Jesús Cuadrado, cineasta y crítico de la historieta en España, perteneciente a la segunda generación de teóricos sobre los cómics, publica "De la historieta y su uso 1873-2000"
2000	Scott McCloud publica "Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form", un estudio crítico de las nuevas evoluciones del medio y la utilización de tecnologías digitales para los nuevos formatos electrónicos.
2001	Francesca Lladó publica en base a su tesis doctoral "Los cómics de la Transición (el boom del cómic adulto 1975-1984)", un análisis exhaustivo al fenómeno cultural y social del arte secuencial en esa época en España
2001	El importante premio literario "The American Book Award" reconoce la obra de Chris Ware "Jimmy Corrigan: The smartest Kid on Earth" como "un importante y sin precedentes logro literario".
2004	La University of Florida comienza el primer journal online acerca de los cómics, "ImageText: Interdisciplinary Comic Studies"
2006	Scott McCloud publica "Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels" un nuevo libro sobre teoría y técnica de los cómics, enfocado al proceso de transmisión de los mensajes a través del arte secuencial
2006	La revista "Time" nombra la obra de Alison Bedchel "Fun Home: A Family Tragicomic" un ejemplo de la corriente "memoir", como el mejor libro del año.
2007	Se crea el "Premio Nacional del Cómic de España", otorgado por el ministerio de Cultura de España, en el marco de los premios nacionales, que ha contribuido a aumentar el reconocimiento del medio y de sus profesionales.
2009	Luis Gasca y Roman Gubern publican el "Diccionario de las onomatopeyas en los cómics" una detallada muestra de los diferentes estilos y formas que puede tomar este elemento en los comic-books

2009 Randy Duncan y Matthew J. Smith, profesores y pedagogos universitarios de EEUU, publican "The Power of Comics" un primer acercamiento introductorio para estudios artísticos sobre el cómic

3.2.- Tabla de subgéneros del cómic.

Categorización básica de los géneros más populares dentro de los comic-books que han sido creados a lo largo de la historia de este medio. La base de esta lista se extrajo del libro "the Power of Comics" (Randy Duncan y Mathew J. Smith (Continuum, 2009), traducida y complementada en esta tesis:

EJEMPLOS DE GÉNEROS DENTRO DEL CÓMIC		
GÉNERO	CARACTERÍSTICAS	EJEMPLOS
Aventuras	Viajes extraordinarios, situaciones asombrosas, medios de transporte, lugares extremos	Las aventuras de tintin (1929) Blake y mortimer (1946) Largo Winch (1970)
Western	Historias de oeste, duelos, rifles y pistolas, caballos, pueblos abandonados	Western pictures stories (1937) Tomahawk (1947) BlueBerry (1963) Jonah Hex (1985)
Ciencia-ficción	Futurismo, tecnología, utopía, extraterrestres, guerras galácticas, mundos extraños, dimensiones paralelas, viajes en el tiempo.	Flash Gordon (1934) Futurópolis (1937) The long tomorrow (1976)
Superhéroes	Hombres con super poderes dentro de la vida real, grupos de héroes, villanos y grupos de villanos, multiversos.	La casta de los metabarones (1998) Superman (1938) Batman (1939) Crisis on infinite earths (1985) Spawn (1992)
Fantasia	Acerca de Dioses, brujos, mundos imaginados pero sin la carga científica, relativo a la magia.	Weird tales (1923) Den (1973) Warlord (1975)
Capa y espada	Relativo a épocas medievales, mitos y leyendas de épocas antiguas, épocas de conquistas y reinos.	Conan (1970) Blackmark (1971) Red Sonja (2005)
Humor adolescente	Historias sobre jóvenes, colegio, universidad, vacaciones, fiestas	Archie (1941)
Romance	Historias serias de amor, pasión, citas, melodrama, relaciones de gente normal	Josie and the pussycats (1960) Young Romance (1947) Girls love stories (1955) Young loves (1977)
Animales divertidos	Relativo al concepto de antropomorfismo, animales con características humanas	Krazy Kat (1913) Mickey Mouse (1940) Howard the duck (1973)
Horror	Relativo a lo sobrenatural, fantasmagórico, muertos, zombies, lo desconocido, oscuro, tenebroso	Eerie (1946) Tales from the crypt (1950) Hellblazer (1990)
Memoir	Relativo a la no-ficción, la vida de personajes comunes y corrientes en situaciones reales	American Splendor (1976) Maus (1991) Home (2006)
Crimen	Historias sobre crímenes, tanto de la vida real como imaginarios, en entornos costumbristas	Crime does not pay (1942) Crime Suspensstories (1950) Mr. District Attorney (1950)
Detectives	Relativo a agentes especiales, investigadores privados, policiaas y detectives	Detective comics (1937) Dick Tracy (1948) Ms. Tree (1981)
Educacional	Utilizados para entrenar a gente en una variedad de temas, casi a nivel de manuales o instructivos, generalmente con énfasis en aspectos sanitarios y sociales	Picture Stories from American History (1945) Classic Illustrated (1947) Amazing Spider-man battles ignorance (1992)
Jungla	Inspirados por tarzan, aventuras dentro de la selva, animales, indígenas, tribus, ciudades ocultas	Jumbo Comics (1938) Korak, son of tarzan (1964) Shanna the devil (1972)
Niños	Temáticas infantiles, diversión, inocencia, interacciones imaginativas con adultos	Little lulu (1948) Richie Rich (1960) Little Archie (1957)
Kung fu	Relativo a las artes marciales, peleas, culturas orientales, mafias, clanes y familias, honor	Master of Kung Fu (1974) Yang (1973)
Películas	Adaptaciones de películas, además de radio programas, series de televisión, video juegos	Karate Kid (1976) Adventures of Jerry Lewis (1952) Star wars (1977) Predator (1989)
Promocionales	De temáticas diversas, generalmente distribuidos como obsequios o premios al consumo, son ayudas para publicitar algún producto	Funnies on parade (1933) Captain América goes to war against drugs (1990) King James (2004) Zap Comics (1968)
Underground	Historis que reflejan tabúes sociales, política, sexualidad, temas sensibles y polémicos	Fabulous Furry Freak Brothers (1971) Wimmen's comicx (1972)
Guerra	Relativos a conflictos bélicos, armas, regimientos, vida y muerte en combate, hazañas, y héroes	Two-fisted tales (1950) Sgt. Rock (1959) The 'Nam (1986)
Arquitectura	Relativos a la disciplina arquitectónica, proyectos o vidas de arquitectos	Illustrated Stories Le Corbusier (1968) Yes Is More (2009) Asterios Polyp (2010)

Para visionar cómo con el paso del tiempo y la evolución social y cultural ha hecho reformular, investigar y desarrollar el género de los comic books, se entrega una tabla con las referencias principales de los cómics de superhéroes en EEUU. La base de esta lista también se extrajo del libro "the Power of Comics" (Randy Duncan y Mathew J. Smith (Continuum, 2009), que se ha traducido a lo largo de esta tesis:

Era de la Invención

Inicio	1842	"The Adventures of Obadiah Oldbuck" (traducción de "Les Amours de Monsieur Vieux Bois"), de Rodolphe Töpffer
Fecha importante	1897	"The Yellow Kid" en "McFadden's Flat (Yellow Kid Magazine)
Efectos finales		Se establecen las características de la forma artística (calles, bocadillos, etc.) y del medio (económico, desechable)

Era de la Proliferación

Inicio	1934	"Famous Funnies" n°1
Fecha importante	1938	"Action Comics" n°1
Efectos finales		Los superhéroes comienzan a ser fuertemente asociado con el comic book

Era de la Diversificación

Inicio	1940	"Planet Comics" n°1 (Science-fiction) "Wings Comics" n°1 (Aviation) "Walt Disney's Comics & Stories" (Funny animals)
Fecha importante	1947	William Gaines inherit "Educational Comics"
Efectos finales		Se establecen un gran número de diferentes géneros que han sido repetidos y revisados por los autores posteriores

Era de la Reducción

Inicio	1952	Competición por el auge de la televisión y un declive de la industria
Fecha importante	1954	"Seduction of the innocent" y el "Comics Code Authority" crean censura
Efectos finales		Apremios en el contenido de los cómic de la corriente principal, limitando la complejidad de la narración

Era de la Conexión

Inicio	1956	"Showcase" n°4
Fecha importante	1962	"Amazing Fantasy" n°15
Efectos finales		El Superhéroe es más falible, llegando eventualmente al antihéroe, y el fenómeno de los fans, el "fandom" de los comics comienza a surgir

Era de la Independencia

Inicio	1958	"Humbug", de Harvey Kurtzman
Fecha importante	1968	"Zap" n°1
Efectos finales		Emergen los cómic alternativos y los de la prensa pequeña, permitiendo diversos grados de libertad sobre el estándar tradicional de la corriente principal (mainstream)

Era de la Ambición

Inicio	1978	"A contract with God", de Wllii Eisner
Fecha importante	1986	"Maus" "Watchmen" "The Dark Knigth Returns"
Efectos finales		Se editan trabajos ambiciosos que pretenden llamar la atención de las corrientes principales

Era de la Reiteración

Inicio	1986	"The man of Steel", de John Byrne y Dick Giordano
Fecha importante	1994	"Marvels" "Zero Hour"
Efectos finales		Los principales editores del "mainstream" continúan abasteciendo a una audiencia más pequeña, pero sumamente especializada

"ARQUITECTURA, CIENCIA-FICCIÓN y COMIC-BOOKS. Vanguardias, Evolución y Lenguaje."
Memoria Explicativa de Tesis Doctoral. Autor: Fernando Cristian Ayala Zapata.

4.- DEFINICIÓN Y ANÁLISIS DE LA FORMA DE LOS COMIC-BOOKS.

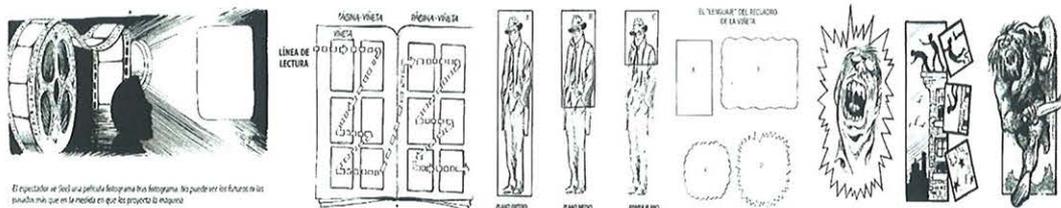
"Poco a poco la lectura [el hecho de leer] ha sido motivo de reconsideración. Las últimas investigaciones han demostrado que la lectura de palabras no es sino parte de una actividad humana mucho más amplia, que incluye el desciframiento de símbolos, la integración y organización de la información (...) En efecto, la lectura -en su sentido más amplio- puede considerarse una forma de actividad de percepción. La lectura de palabras es tan sólo una manifestación de esa actividad, pero hay muchas otras: la lectura de dibujos, mapas, diagramas, notas musicales..."¹²⁰

Tanto Will Eisner como Scott McCloud, dos expertos en el lenguaje y la forma artística de los comic-books o novelas gráficas, reconocen como primordial dentro de una definición formal de este lenguaje (que además es un medio de comunicación masiva) las dinámicas relaciones que existen entre tiempo y espacio a lo largo de una lectura de un cómic; ambos autores apuntan hacia un mecanismo invisible, propio dentro de la secuencia narrativa, alejado de estilos y técnicas, que hace que un lector-espectador "visualmente" experimente sensaciones como el paso del tiempo, sonido, olores, la traslación espacial o la velocidad de un objeto, con el sólo desplazar de la mirada y su campo de visión sobre las páginas y viñetas de un comic-book.



Ambos autores realizan la comparación entre los comic-books y otros medios secuenciales, como por ejemplo el cine. En una película, la posibilidad de yuxtaponer (Poner algo junto a otra cosa o inmediata a ella) las imágenes que se ofrecen al espectador es nula, lo que les lleva a la conclusión de que en los comics existe una transformación dimensional. Según ellos, la cuarta dimensión, percibida en la rigidez del tiempo de visionado lineal de una película, es "invisiblemente" transformada, mediante técnicas gráfico-narrativas, para ser percibida (en principio, y no solamente), como áquel espacio (gutter, calle) que existe entre una viñeta y otra en un cómic.

"La función fundamental del arte de los cómics, comunicar ideas o historias por medio de palabras y dibujos, implica el movimiento de ciertas imágenes (ya sean personas o cosas) a través de un espacio. Para habérselas con la captura o encapsulación de estos acontecimientos en el flujo de la narración, es preciso desmenuzarlos en una secuencia de segmentos. A estos segmentos se les llama viñetas, y no corresponden exactamente a fotogramas cinematográficos. Más que el resultado de la tecnología, las viñetas son sobre todo parte del proceso creativo."¹²¹



Eisner fue uno de los primeros en exponer con claridad las herramientas que estructuran el lenguaje de los cómics, mientras que McCloud es el que ha expuesto en sus estudios la definición más acotada y precisa de lo que básicamente es un cómic;

"Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector".

¹²⁰ Tom Wolf, en un artículo publicado en "Harvard Educational Review", en Agosto de 1977. Texto citado extraído de "El comic y el arte secuencial", de Will Eisner. Norma Editorial, Barcelona, España, 1988. Pág. 10

¹²¹ Texto extraído de "El comic y el arte secuencial", de Will Eisner. Norma Editorial, Barcelona, España, 1988. Pág. 40

"...el arte secuencial como medio creativo de expresión, materia de estudio en sí mismo y forma artística y literaria que trata de la disposición de los dibujos o las imágenes y palabras para contar una historia o escenificar una idea"¹²²

Eisner tiene una visión más general al momento de proponer una definición, según él, el cómic es ante todo un "arte secuencial" de tipo gráfico, un particular formato en el que se desarrolla una "secuencia narrativa", que tiene su origen en la palabra escrita pero que ha evolucionado para ser un híbrido entre ambas artes, la literatura y la imagen, a través de mecanismos visuales y herramientas gráficas y de comunicación.



Siendo la imagen de los cómics muy diversa, generalmente el público tiende a confundir la caricatura con el cómic, siendo que ésta solamente forma parte del "arte del cómic"; es un manera de dibujar que facilita la comprensión conceptual, y no el medio de comunicación. Asimismo, se entiende que una definición formal del lenguaje de los cómic pasa por no depender de las temáticas (los cómics no son solamente de superhéroes, o de historias infantiles, ni de los materiales o herramientas con los que está hecho (tinta, fotografía, papel, etc), ni de los estilos, ni escuelas o corrientes de expresión artísticas.

"Tanto el cine como el cómic se sirven de palabras e imágenes. La película añade el sonido y la ilusión del movimiento. A diferencia del cine, el cómic necesita de un soporte estático. El cine utiliza la fotografía y tecnologías vanguardistas para producir imágenes realistas. Los límites del cómic son los propios de la impresión. El cine pretende hacer vivir una experiencia real, mientras que la historieta te cuenta esa experiencia. Esas particularidades son las que hacen que el cineasta y el autor de cómics aborden de manera diferente un mismo relato."¹²³



"Resulta interesante observar cómo sólo en fechas recientes el arte secuencial ha comenzado a irrumpir como disciplina perceptible, junto al cine, del que puede considerarse precursor"¹²⁴



Al igual René Magritte (Bélgica, 1898) cuestionaba la relación entre las imágenes y las cosas basada en la semejanza representativa, McCloud, al igual que Eisner, reconoce extrañas relaciones entre imagen, palabras y realidad dentro del lenguaje de los comic-books. Existen imágenes, que no son cosas, solamente copias, representaciones de ella, al igual que hay

¹²² Texto extraído de "El comic y el arte secuencial", de Will Eisner. Norma Editorial, Barcelona, España, 1988. Pág. 7
¹²³ Texto extraído de "La narración gráfica", de Will Eisner. Norma Editorial, Barcelona, España, 1998. Pág. 71
¹²⁴ Texto extraído de "El comic y el arte secuencial", de Will Eisner. Norma Editorial, Barcelona, España, 1988. Pág. 7

palabras que no son sonido, movimiento que no es real, olores visuales..., en nuestra lectura inconscientemente se producen efectos sinestésicos, donde los sentidos son de alguna forma mezclados, intercambiados o fusionados en la experiencia de lectura, generando ilusiones sensibles, entre imagen y texto. Generalmente el texto deja de ser un elemento conceptual estático y prefabricado, para pasar a ser una imagen (o sonido, u olor) que participa de la experiencia visual multisensible de la secuencia narrativa.



Junto a esta capacidad de ilusión sensible y sensitiva es que se estructuran las técnicas de representación y se articulan las viñetas del cómic, en base a la secuencia, generando en su conjunto y desde el punto de vista arquitectónico (para el interés de esta tesis), una de las representaciones que con mayor facilidad y practicidad puede transmitir las sensaciones formales y técnicas del edificio, además de relatar visualmente a sus posibles usuarios, los materiales empleados y las diferentes funciones espaciales que tendrán los recintos a lo largo de un tiempo determinado.

Todo este potencial de representación espaciotemporal que existe dentro de las páginas de un cómic, está compuesto de dos elementos fundamentales, la imagen y la palabra. Bajo una conducción arquitectónica a nivel de visualización espacial, las herramientas del cómic pueden diluir el hecho constructivo para experimentar el habitar físico, pues las ilusiones sinestésicas de la secuencia narrativa gráfica puede presentar de antemano todas las intenciones del arquitecto, si son bien empleados los mecanismos, herramientas y técnicas del lenguaje de los comic-books en el proceso de diseño (y experimentación) arquitectónico.



Además de los estudios de Eisner y McCloud, existen otros autores que buscan definir las herramientas y características del lenguaje de los comics. En el libro de estudio "El discurso del cómic", sus autores Luis Gasca y Román Gubern, pertenecientes a la primera generación de teóricos del medio en España, definen para un análisis formal de este medio de comunicación y forma artística, tres apartados básicos, a su vez divididos en secciones más detalladas. Actualmente se considera que muchas de estas convenciones son heredadas de medios preexistentes o coetáneos al nacimiento de los cómics, y generalmente todas son aplicadas según la visión subjetiva y particular de cada autor. A saber:

- | | | |
|---|---|--|
| <p>ICONOGRAFÍA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- encuadres 2.- perspectivas ópticas 3.- estereotipos 4.- gestuario 5.- situación arquetípica 6.- símbolos cinéticos 7.- descomp. del movimiento 8.- distorsión de realidad 9.- metáfora visual | <p>EXPRESIÓN LITERARIA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- cartuchos con textos 2.- globos o locigramas 3.- rotulación 4.- monólogos 5.- idiomas cripticos 6.- palabrotas 7.- voz en off 8.- letreros 9.- onomatopeyas | <p>TÉCNICAS NARRATIVAS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- montaje de viñetas 2.- paso del tiempo 3.- acciones paralelas 4.- flash-back 5.- zoom 6.- Puntos de vista 7.- guiño al lector. |
|---|---|--|

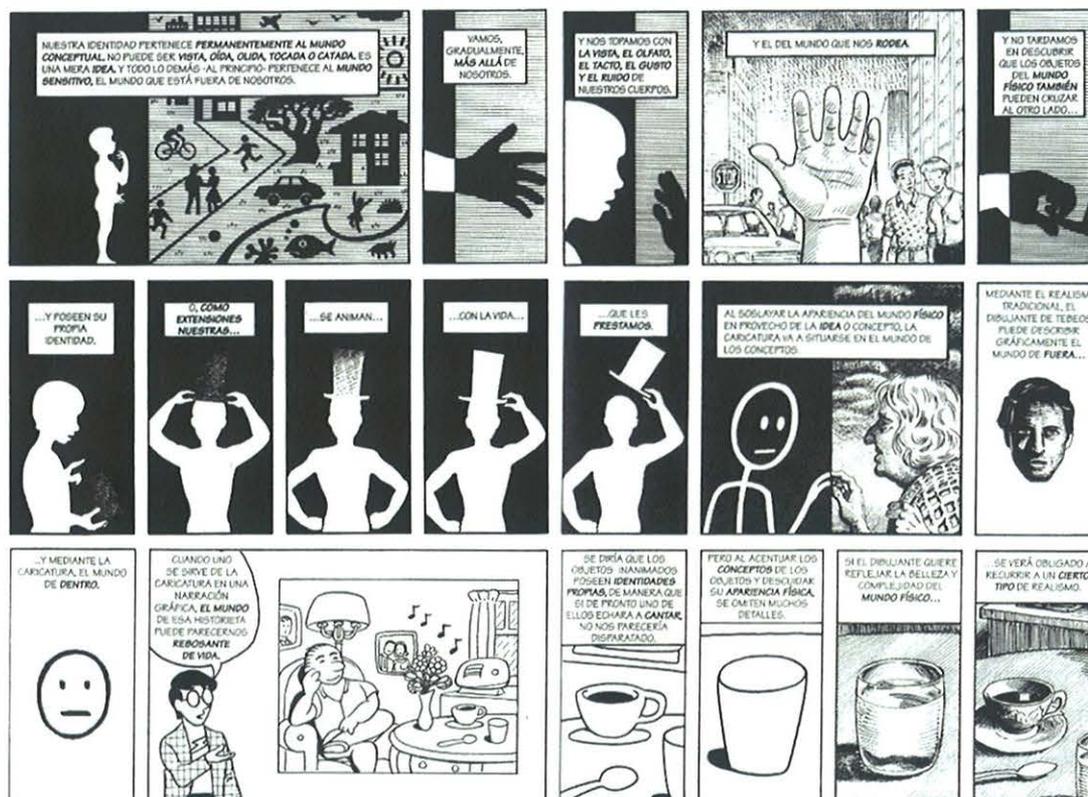
En base a estas tres secciones se puede definir al cómic, además de algunas otras características que a lo largo de los años se han ido añadiendo al repertorio de los cómics, en parte gracias a la maduración del medio como algo más que diversión infantil, en parte a los aportes de grandes artistas que han perfeccionado y desarrollado muchas de las potencialidades actuales de los comic-books, incluso, como lo pretende esta tesis, en Arquitectura.

*"El cómic es, por esencia, un medio visual compuesto de imágenes. Si bien la palabra constituye uno de sus componentes vitales, son las imágenes las que cargan con el peso de la descripción y narración, imágenes comprensibles para todo el mundo, realizadas con la intención de imitar o exagerar la realidad."*¹²⁵

Pero hay algo inherente a los cómics que pretende ser útil en este estudio, una herramienta básica, que trasciende todas las categorías y definiciones anteriormente expuestas, y que transforma la lectura de imágenes en algo más íntimo y participativo, pues esperan del lector la complicidad en su identificación personal: es la abstracción icónica y la caricatura, que acentúa los conceptos, el mundo interior, lo nunca percibido, para lograr transmitir conceptos e ideas. En contraposición, y también útil para representar lo real, siempre perceptible y medible, está el realismo gráfico que se puede aplicar a una viñeta, aportando la complejidad física.

*"Cuando uno examina un Comic-book en su conjunto, el despliegue de sus elementos particulares adquiere la característica de un lenguaje (...) los cómics se comunican en un "lenguaje" basado en una experiencia visual de la que participan tanto el profesional como el público (...) se les puede llamar "lectura" en un sentido más amplio del que se suele entender por esta palabra"*¹²⁶

El siguiente extracto de "Understanding Comics" de Scott McCloud, habla de esta magia dual que se puede conseguir en el cómic, para transmitir según qué, o conceptos, o realidad, o lograr en la lectura la jerarquización de uno por contraposición o superimposición al otro. El mundo interior se corresponde con la caricatura y el mundo exterior con el realismo.



¹²⁵ Texto extraído de "La narración gráfica", de Will Eisner. Norma Editorial, Barcelona, España, 1998. Pág. 2

¹²⁶ Texto extraído de "El comic y el arte secuencial", de Will Eisner. Norma Editorial, Barcelona, España, 1988. Pág. 9

"La comprensión de una imagen requiere una experiencia común. El historietista necesita conocer la experiencia vital del lector. Se ha de establecer una influencia recíproca, pues el dibujante evoca imágenes que están almacenadas en la cabeza de ambos."¹²⁷

Si unimos a esta capacidad del lector de identificarse y comprender fácilmente el o los aspectos conceptuales de una idea a través de la abstracción icónica y la caricatura, con las técnicas de inclusión de textos a través de la ilustración y las demás herramientas del cómic (bocadillos, onomatopeyas, etc.), y a esto se le añade la capacidad de sintetizar y encapsular gráficamente un momento, idea o estado, entonces no encontramos frente a un medio perfeccionado de transmisión de conocimiento, que utiliza solamente recursos básicos (llámese papel, lápiz y todos los mecanismos visuales de lectura, además del tiempo de creación y desarrollo) para ello.

"El comic-book consiste en un montaje de palabra e imagen, y por tanto exige del lector el ejercicio de sus facultades visuales y verbales. En realidad, las particularidades del dibujo (perspectiva, simetría, pincelada) y las particularidades de la literatura (gramática, argumento, sintaxis) se superponen unas a otras. La lectura del comic-book es un acto de doble vertiente: percepción estética y recreación intelectual"¹²⁸

Es precisamente esta característica la que ha relegado los cómics a un segundo plano dentro de las disciplinas artísticas, pues inicialmente fue (y aún hoy) un medio dirigido a niños y personas con poca capacidad de comprensión de lectura, e incluso para analfabetos, por su capacidad de "ilustración" fácil y elocuente sobre cualquier tema. Sólo hacía falta identificar al lector con el contenido, a través de la caricatura y temáticas de entretenimiento, para lograrlo. Muchas instituciones y gobiernos se han valido de este lenguaje para concienciar a los ciudadanos e incluso explicarles temas importantes a nivel cívico, como los impuestos, la guerra, el terrorismo, etc.



Los diferentes grados pictóricos entre la realidad y la abstracción de los cómics son los que piden un menor o mayor nivel de percepción por parte del lector; así mismo como una mayor densidad de los textos exige una mayor comprensión por sobre la percepción, mientras menor es la complejidad del texto, más se acerca a un elemento pictórico de fácil percepción.

Es por lo tanto el cómic, a nivel de comprensión, una herramienta que puede variar tanto su forma como su contenido dependiendo del sector de público al que está dirigido, involucrando directamente su temática en sus estrategias de comunicación. No será similar un cómic de superhéroes tradicional a un cómic para transmitir filosofía académica, aunque ambos utilicen las mismas herramientas de comunicación gráfica secuencial.



¹²⁷ Texto extraído de "El comic y el arte secuencial", de Will Eisner. Norma Editorial, Barcelona, España, 1988. Pág. 15

¹²⁸ Texto extraído de "El comic y el arte secuencial", de Will Eisner. Norma Editorial, Barcelona, España, 1988. Pág. 10

"No debemos perder de vista que tratamos con un medio gráfico que, por medio del dibujo, transmite al lector impresiones y otros conceptos abstractos. El estilo del dibujo no es sólo un enlace entre el lector y el dibujante; tiene en sí mismo el valor de un lenguaje. No hay que confundir técnica con estilo. El dibujante usa el plumado, la aguada y el sombreado a la manera que un músico con jazz se sirve de los riffs. El estilo, tal como se ha dicho, es el "look" y la "sensibilidad" de la técnica puestos al servicio de la historia."¹²⁹



Además de las condicionantes para la comprensión y percepción de lo dibujado en los comic-books, útiles en todo momento para simular el habitar arquitectónico, otro elemento clave para su estructura y funcionamiento como medio narrativo es el proceso mental que se produce en nuestro cerebro cuando vemos dos viñetas consecutivas y conectamos su significado, creando la ilusión de secuencia entre momentos discontinuos fijos. A este proceso se le conoce como "cerrado" o "clausura", y es el responsable de crear "la ilusión del cómic", la sensación del paso del tiempo o la traslación espacial de una escena a otra, siempre encuadradas en las viñetas. El cerrado es el mismo mecanismo que nos hace transformar fragmentos visuales en unidades, como los píxeles de una pantalla o las teras de una palabra.



Este proceso es relativamente inconsciente e inmediato (dependiendo de las técnicas de cómic utilizadas y aptitudes artísticas del autor), y además de hacer ver el todo sólo con fragmentos, desvela un componente extra en el lenguaje de los cómics; la dimensión o el espacio que queda entre viñeta y viñeta, lo que se conoce como "calle" o "gutter", y que es el resultado de yuxtaponer secuencialmente un encuadre con otro.

Es aquí donde esta tesis centra un punto de atención, en la posibilidad gráfica de transformar el tiempo en espacio, y crear la ilusión de habitar un espacio representado secuencialmente a través de la mirada. En la analogía del cine con los comic-books este espacio (que puede ser mayor o menor, formal o informal) es el que recrea el paso del tiempo en el filme, de fotograma en fotograma, aunque en el cómic, para no hacer monótono el paso de muchas viñetas demostrando un movimiento, usualmente se puede resumir y sintetizar hasta con solamente dos viñetas.



¹²⁹ Texto extraído de "La narración gráfica", de Will Eisner. Norma Editorial, Barcelona, España, 1998. Pág. 155

Por consecuencia, la unidad estructural mayor donde se distribuyen tanto las viñetas como los espacios entre ellas, la página, también pasa a ser un elemento importante si se quiere lograr, siempre con la complicidad del lector, la sensación de habitar, o el transcurso del tiempo y lugar, pues muchas veces hace falta más de dos viñetas para transmitir un concepto o idea. Al poder manipular al mismo tiempo la forma de las viñetas y su distribución en la página, se crea una suerte de dimensión extra, reflejada espacialmente y que se corresponde con el formato de la página completa.

*"En realidad, en los cómics hay dos tipos de "fotogramas": la página entera, en la que figuran una serie de viñetas, y cada una de éstas, en las que se desarrolla la acción. Ambos son instrumentos de control del arte secuencial."*¹³⁰

Una vez entendiendo como es posible detectar y manipular estos elementos estructurales "externos" de los cómics, la viñeta y la página, es necesario prestar atención a las diferentes maneras en las que se puede descomponer una historia gráfica en estas viñetas o encuadres.

Según Scott McCloud existen 6 tipos de transiciones entre dos viñetas, que definen el lenguaje gráfico de la secuencia, por el contenido de ellas y su relación narrativa a partir del cerrado, a saber:



Esta categorización sirve para todas las composiciones que sobre la página se quieran hacer con tal de realizar una narración, o en el caso de esta tesis, de transmitir ideas y conceptos arquitectónicos avanzados, futuristas o imposibles de construir físicamente en la actualidad. También es importante tener en cuenta a la página como un formato extra donde se permiten varias dimensiones e interacciones.

*"Dado que las escenas de acción y otros acontecimientos no tienen porqué distribuirse uniformemente, algunas páginas deberán contener más escenas individuales que otras. Conviene tener en cuenta que cuando el lector pasa la página, se produce una pausa. Esto permite un cambio de tiempo, un salto de escenario, una oportunidad para controlar la atención del lector. Aquí se juega con la retención tanto como con la atención. La página, al igual que la viñeta, debe montarse como una unidad de contención, aunque en el fondo no sea más que una parte del todo que forma la historia."*¹³¹

Algunas de estas transiciones son más aptas para hablar del "habitante" o el usuario de los espacios dentro de la historia, otras para transmitir conceptos más abstractos, otras para situarnos o explicarnos el entorno o algún detalle en particular, otros para el proceso de construcción (y cualquier otro proceso o procedimiento, civil, intelectual, profesional o técnico dentro de la larga cadena de acontecimientos que definen un proyecto antes de su edificación), e incluso algunas para ejemplificar los procesos y etapas de la posible construcción o detallar las funciones del edificio.

Más adelante, en esta tesis se indentificarán, clasificarán y postularán algunas de los potenciales de cada una de estas transiciones según su aplicación al proyecto arquitectónico, siempre pensando en la realización de un tipo de proyecto que puede basar su materialidad en los conceptos, en la transmisión del conocimiento, estados, percepciones y propuestas que dentro de la Arquitectura se puedan comunicar a la sociedad en general.

¹³⁰ Texto extraído de "El comic y el arte secuencial", de Will Eisner. Norma Editorial, Barcelona, España, 1988. Pág. 43

¹³¹ Texto extraído de "El comic y el arte secuencial", de Will Eisner. Norma Editorial, Barcelona, España, 1988. Pág. 65

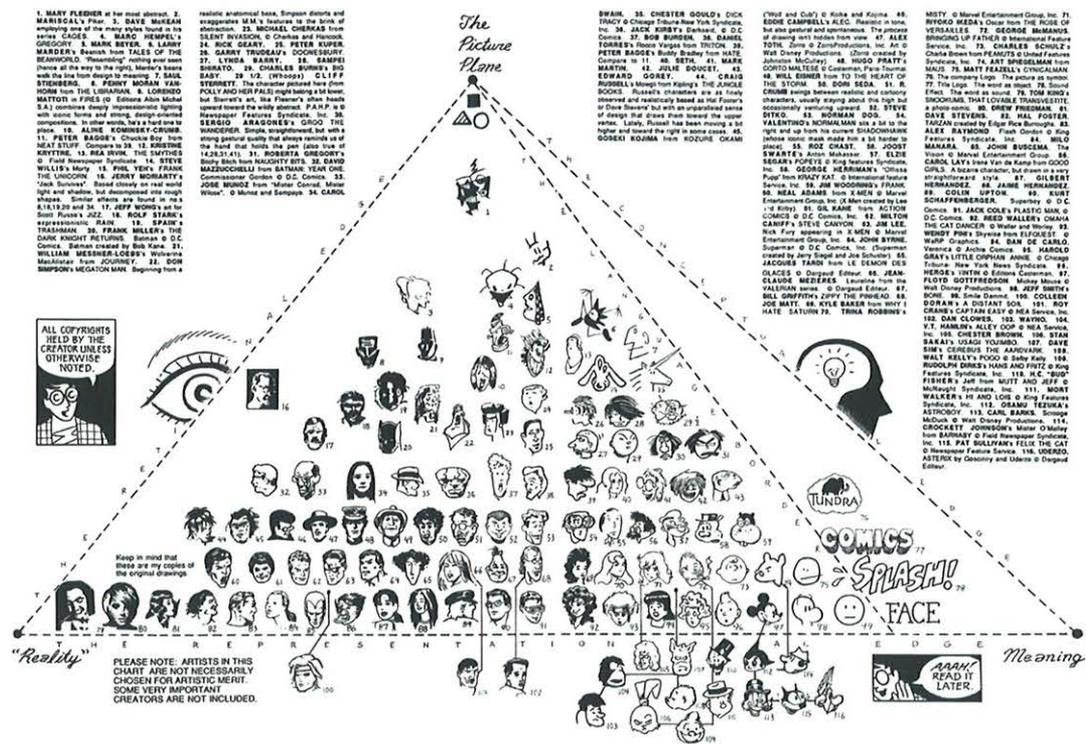


Es indudable que dentro de todas las herramientas y técnicas que tiene el cómic, sintetizando más allá de las cualidades artísticas y profesionales y las temáticas que han evolucionado con el paso del tiempo, lo que del medio queda es que mientras mejor sea la fusión entre texto e imagen, mejor es la transmisión del mensaje, y con mayor facilidad se logra la comunicación, y muchas veces esta ventaja fue la que produjo la división entre la literatura y este nuevo lenguaje nacido de la narración pero apoyado con imágenes.

"En general, y por motivos muy relacionados con el uso y la temática, el arte secuencial ha sido desdenado, considerado indigno de serio debate. Mientras que sus principales elementos integrantes, a saber, el diseño, el dibujo, la caricatura y la escritura, han recibido consideración académica por separado, la combinación de todos ellos en un formato único se ha ganado un lugar insignificante en el mundo literario y artístico"¹³²

Es este potencial el que lo hace ser, como Eisner ya vaticinaba a finales de los años 40, una herramienta insuperable a nivel educacional, pedagógico y docente, aún más en esta época en que la información y la divulgación se realiza por medios masivos, como lo es por definición el cómic. McCloud en su libro "Understanding Comics, the invisible art" logra hacer una clasificación gráfica de las diferentes expresiones que pueden salir dentro de los comic books, dependiendo de tres puntos atractores que definen el plano existente en la relación entre la imagen y la palabra, y que son:

- 1.- la "realidad" (siempre representada), 2.- el significado (a través del lenguaje/icono) y 3.- el plano del dibujo (abstracto o técnico)

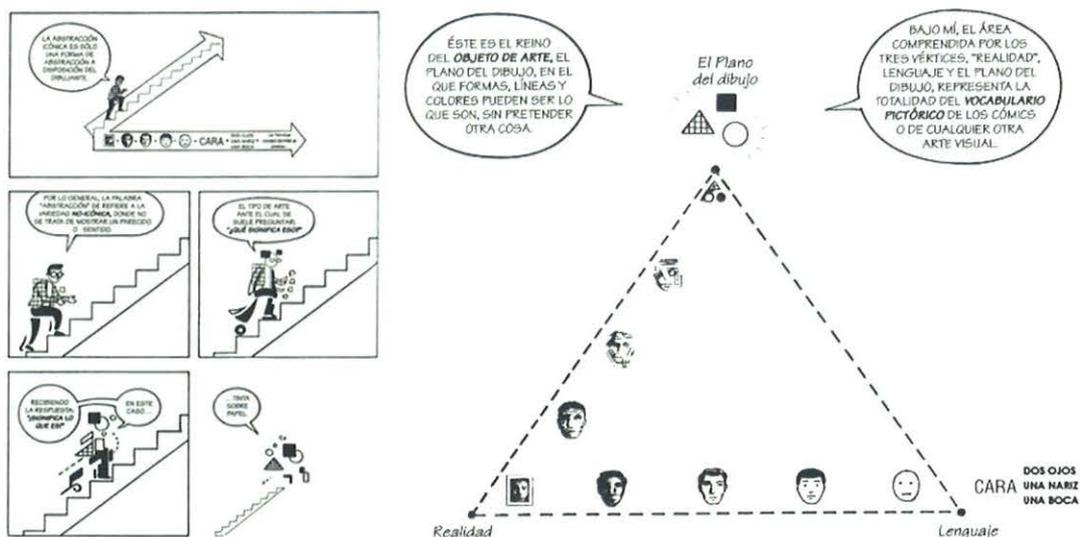


¹³² Texto extraído de "El comic y el arte secuencial", de Will Eisner. Norma Editorial, Barcelona, España, 1988. Pág. 7

McCloud dice que el cómic, como cualquier otra arte visual, tiene estos tres vértices principales, y está contenido dentro de lo que llama "el reino del objeto de arte", el plano del dibujo totalmente abstracto, y que bajo él, entre la realidad y el lenguaje, se va desarrollando el cómic, desde la representación realista hasta la iconización mediante imágenes simplificadas (en el eje de la "representación" horizontal de base), luego símbolos hasta llegar al lenguaje. La realidad se une con el objeto del arte por el "eje retinal" o visual, que es la diagonal izquierda del triángulo, y se une la realidad con el significado a través del "eje del lenguaje"

Si tomamos por ejemplo la representación arquitectónica planimétrica (la que es desarrollada en papel, mediante planos, perspectivas, croquis y dibujos, incluso la derivada de modelados digitales), y la definimos como un "arte visual", entonces todas las manifestaciones que pretenden reflejar un proyecto de arquitectura, real o nunca edificado, están contenidas en el gráfico de McCloud, y podríamos clasificarlas según autores.

Así, un "render" digital, derivado de un modelo digital perfeccionado mediante software para reproducir fielmente la realidad estaría en la base de la pirámide a mano izquierda, las planimetrías estarían hacia el vértice superior (sin llegar a él pues perdería el significado técnico), y los croquis y esquemas estarían en el vértice inferior derecho. Como en los cómics, se pueden presentar múltiples mezclas e interacciones, según la finalidad del "documento arquitectónico". Por ejemplo, en una lámina para concurso se pueden mezclar muchos tipos de representación, y la cantidad de texto es superior al normal de las planimetría técnicas, mucho más abstractas, y generalmente, además se presentan croquis, dibujos, diagramas y/o representaciones conceptuales.



Dentro de este esquema piramidal que define todas las tipologías de expresión de las artes visuales, McCloud hace un inciso para incorporar una nueva superficie triangular adyacente al eje del lenguaje, prolongando el eje horizontal de representación. Es el lugar donde según el especialista se desarrollan las herramientas propias del cómic; sean los textos ilustrados, la rotulación, las onomatopeyas, los logos e imatipos, etc., que de alguna manera expresan algunas de las variables ocultas del paralenguaje escrito (volumen, tono, ritmo, etc) y transmiten junto con la imagen las condiciones sinéstesis que se pueden obtener de este lenguaje.

Su borde exterior es denominado el eje conceptual, y el nuevo vértice creado es el "significado", un poco más allá del lenguaje, que intenta llegar al lector o espectador a través de conceptos e ideas, gráficamente expresados a través de esta fusión entre texto e imagen. Es en esta superficie donde también se pueden encontrar los referentes creativos de casi cualquier proyecto de arquitectura, aunque generalmente todas esta "intención conceptual" queda oculta al cliente (o jurado) son íntimas del arquitecto.

Dentro de este esquema que define las posibilidades visuales de cualquier tipo de dibujo según McCloud, es que discurre el pasado, presente y futuro de los cómics. Todos los autores y sus obras pueden identificarse, clasificarse y posicionarse dentro de él, según sus relaciones a cada uno de los vértices y a los lados (o ejes) de la gráfica. Aunque ésta es una realidad que es ajena a las temáticas, géneros e ideas a transmitir, es posible distinguir diferentes autores según la zona del gráfico que discurren sus obras, o también detectar movimientos clásicos, modernos y contemporáneos dentro de la historia de los cómic.



Las diferentes posibilidades de lograr la transmisión de conceptos e ideas como lo hace el cómic, a través de la fusión de imágenes y palabras desde lo realista a lo icónico, con mayor o menor grado de abstracción, es sólo uno de los potenciales de este medio. La verdadera "magia" del cómic se logra combinando este mecanismo con otros procesos derivados de la narración pero optimizados al medio visual; como es el poder de síntesis o la elección del momento que se quiere narrar para ejemplificar la situación. Sumado a esto se incorporan la composición propia de cada uno de los elementos gráfico-narrativos, el ritmo y flujo de la sintaxis de la imagen, y la adición de todos los efectos que pueden complementar y definir el paralenguaje.



La concepción generalizada de que la literatura es uno de los artes superiores y dentro del cual la predominancia de la imagen es por lo menos nociva y que degrada de alguna forma la pureza de la narrativa, ha existido y existe, al igual que muchas valoraciones que vienen de academias tradicionales que no ven en la evolución un nuevo paradigma de conocimiento. Se tiende a creer que la madurez implica la captación de información y conocimiento superior mediante la lectoescritura.

Pero esta opinión cada vez es rebatida con mayor fuerza, liderados por autores de cómics que con sus obras han logrado que muchas de las críticas, y sobretodo el público al cual está dirigida, comiencen a comprender que es este lenguaje es la optimización de una transmisión de conocimiento, y que va en total acuerdo con la evolución del hombre y los medios que ha inventado para su comunicación y desarrollo. Esta evolución también viene dada por la introducción de otros medios, como el cine y la televisión, que han ayudado a que a todo nivel de conocimiento, la imagen (intervenida o no) pueda ser un vehículo de comunicación.

"... no siempre han podido sortearse las tangencias o solapamientos entre lo que pertenece a mostrar (iconografía) y lo que pertenece al narrar (expresión literaria y técnicas narrativas). En todo caso, estos entrecruzamientos e interconexiones corroboran la rica complejidad del sistema semiótico del cómic, que constituye, no lo olvidemos, un medio escrito-icónico basado en la narración mediante secuencias de imágenes fijas que integran en su seno textos literarios. Y esta narración está gobernada por ello por códigos diversos de lenguajes o paralingüajes diferentes, verbales e icónicos (escenografías, gestualidad de los personajes, vestimentas, etc.)."¹³³

Para esta tesis es fundamental llegar a comprender el potencial que pueden significar los cómics dentro de la disciplina arquitectónica, y es por esto que se ha hecho este capítulo que define elementos y características principales del medio en general. La fusión entre textos e imágenes, reales o representadas son algo particularmente común dentro de la profesión de arquitecto, forman gran parte de sus herramientas de trabajo, la representación es donde el proyecto está entre el reino de los conceptos y la factibilidad técnica, y es usada con este fin por la disciplina.

La forma de los cómics puede tener la solución para ajustar las proporciones necesarias de los elementos de la comunicación arquitectónica. La narrativa gráfica puede describir y transmitir espacialidades y sensaciones, de diferentes maneras y con predominancia o del texto o de la imagen, si se comienza a investigar sobre ello.

"The most prevalent reductive device in comics is synecdoche, using a part to represent the whole or viceversa. For example, in the majority of panels, only a portion of a character's body is drawn to represent the reality of the entire body (...). This is true even more often for objects (cars, building, etc.). In the static medium of comic books, the frozen moments of prime action stand for the entire action. If this reduction is done with thought and skill, readers understand the whole from the parts presented."¹³⁴

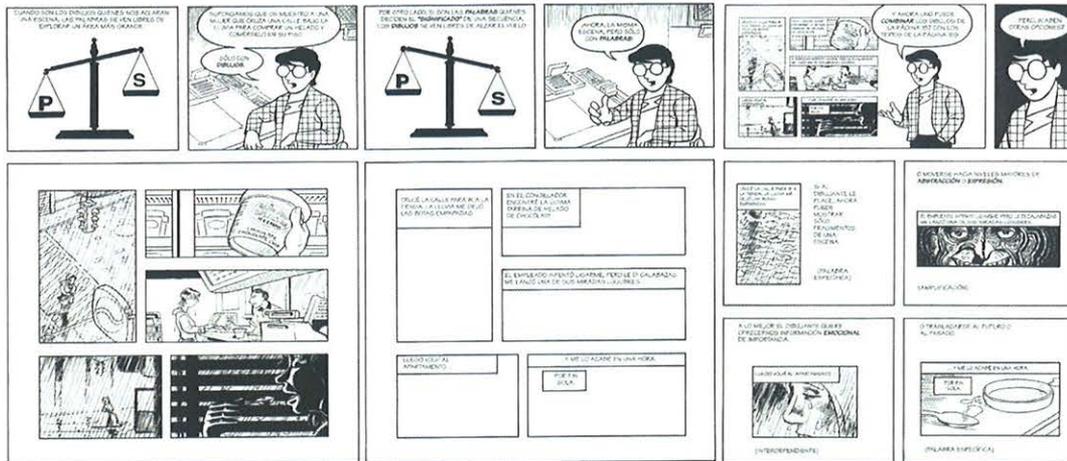
Al igual que el cómic, el arquitecto utiliza la visión fragmentada para conformar la totalidad, recurre a la secuencia para proyectar un recorrido, y a símbolos gráficos y dibujos planimétricos para explicar los conceptos, formas y procesos. Estos recursos de comunicación, el cómic los ha explotado y transformado en mejores transmisores, añadiéndole complementos de lenguaje y paralingüaje, efectos para lograr la identificación con el lector y las técnicas de continuidad creativa para sostener el placer del lector.

¹³³ Texto extraído de "El discurso del cómic", de Luis Gasca y Román Gubern. Ediciones Cátedra, Madrid, España, 2001. Pág. 14

¹³⁴ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 133

Pero el arquitecto, en vez de eso, y generalmente motivado por la misma concepción tradicional que la literatura, tiende a desechar la comunicación visual permanente, relegándola solamente a una práctica técnica limitada al proceso preconstructivo.

Si logramos sobrepasar la generalizada opinión de que los cómics pertenecen a una determinada área de cultura, y al mismo tiempo entendemos que la representación ya es arquitectura, estamos frente a un mundo lleno de posibilidades de desarrollo a favor interdisciplinario.



Como apunta McCloud y muchos teóricos contemporáneos del cómic en sus libros, todo cómic es texto e imagen, incluso con la falta de uno de ellos, siempre que exista como tal la secuencia gráfica sobre una página, que es la unidad de estructura principal de los cómics.

"Comic book readers have to make inferences not only about the function of images, but also about the contexts and relationships in which those images appear. Images in a comic book do not exist in isolation; they are encapsulated in a panel. And each panel exists within larger units of meaning -the page, the sequence, and the story." ¹³⁵

Un autor de comic books puede narrar una historia con control constante de esta relación entre texto e imagen; así, puede contar una historia sólo con imágenes dispuestas en secuencia, o sólo con palabras dentro de esas viñetas, pero McCloud apunta que la verdadera magia de la comunicación está en fusionar ambas para lograr las sensaciones más allá de la narración, y provocar una reacción del lector, estética, sensible y pseudosensorial.

Un comic book, a nivel general, puede tener como fin la comunicación de una historia al lector/espectador, y además esta historia puede tener diferentes conceptos que transmitir. La capacidad gráfica de representación, unido a técnicas de iconización y abstracción visual pueden hacer que el lector se identifique y se introduzca dentro de la historia, y las técnicas gráficas de paralingüaje gráfico escritas como la onomatopeya, símbolos cinéticos, líneas de olor puede lograr sinestesias con los demás sentidos a través de la vista. La utilización de perspectivas, diferentes planos y encuadres amplifican la transmisión de un momento de la secuencia, aún más si la elección del momento y el flujo de la narración tiene un ritmo definido.

El desglose y estudio de cada uno de los elementos característicos de los cómics, explicados en este apartado, es la materia a seguir en los próximos capítulos, a fin de entenderlos en su funcionamiento y servir de guía para una potencial adaptación a la narración arquitectónica (conceptual y constructiva), a través de la secuencia gráfica, pues el potencial de experimentación en fase de proyecto se amplía extremadamente con esta fusión, como ya lo viene experimentando el cine y la televisión, que cada vez más utilizan las ventajas del cómic como base de comunicación.

¹³⁵ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 161

5.- EL TIEMPO-ESPACIO EN EL LENGUAJE PICTOGRÁFICO.

"La civilización moderna ha ideado un artefacto mecánico, el reloj, para ayudarnos a medir el tiempo visualmente. No hay que desestimar la importancia que ello tiene para los seres humanos. La medición del tiempo no sólo tiene un enorme impacto psicológico, sino que también nos permite adaptarnos a la genuina tarea de vivir. Podría llegar a decirse que en la sociedad moderna es básico para la supervivencia. En los cómics, es un elemento estructural de primer orden."¹³⁶

En las páginas de un cómic, las representaciones gráficas de una historia están siempre en relación con el espacio en el que se desarrollan, primeramente sobre el medio de dos dimensiones que es la página, y luego dentro de los espacios representados en las viñetas; incluso en su conjunto (sean todos éstos espacios internos "reales", fantásticos o psicológicos).

También tienen un tiempo relativo, variable establecido en primer lugar por el período de tiempo que tarda una persona en leerlo, y luego por cada intervalo de tiempo contenido dentro de la historia secuenciada a través de las viñetas. Además de este tiempo relativo, al igual que el espacio, dentro de las viñetas, entre ellas y en su conjunto, existen tiempos "internos", que pueden transcurrir en milisegundos o implicar eras completas.



UNA MEDIDA DE TIEMPO



El código morse o un pasaje musical pueden compararse a una tira en la medida que ésta se sirve del uso del tiempo para expresarse.

"El tiempo es algo que se encuentra siempre presente de forma visual en el cómic, ya que la viñeta que miramos es el presente, la anterior es el pasado, y la posterior el futuro, y todas están presentes en la misma unidad estructural, la página (...) Donde quiera que tus ojos estén enfocados, eso es AHORA. Pero al mismo tiempo tus ojos captan el PAISAJE CIRCUNDANTE del PASADO Y FUTURO!"¹³⁷

En los cómics se produce visualmente una relación indisoluble entre estas dos variables dimensionales, tiempo y espacio (que involucran en total cuatro, si contamos que el espacio tiene tres). Es ésta relación la que se utiliza frecuentemente como base técnica para generar la ilusión narrativa visual. Mediante las herramientas del lenguaje se crean sensaciones en el lector que implican efectos espacio-temporales, como traslación espacial o el transcurso del tiempo.

Como apunta Will Eisner en su libro "La narración gráfica", existen diferentes técnicas para demostrar el paso del tiempo en los cómics, desde la elección del encuadre hasta la encapsulación del momento, que sintetiza la acción a narrar, pasando por todas las técnicas gráficas para su representación, siempre entendiendo que se trata de un efecto, una emulación de la cuarta dimensión dentro de una superficie de dos dimensiones.

"La más elemental técnica narrativa de los comics es la que se utiliza para expresar el paso de tiempo, fundamento básico de la transitividad y de la narratividad. Aunque la convención establece que en el interior de las viñetas se produce generalmente un paso de tiempo, como plasmación de un "instante durativo" determinado por la acción y/o los diálogos, el motor de la narratividad reside fundamentalmente en el paso de una situación a la siguiente, por medio de viñetas o lexipictogramas consecutivos, por obra de cartuchos que explicitan un paso de tiempo determinado y también por otros recursos (hojas de calendario, relojes, etc.)."¹³⁸

¹³⁶ Texto extraído de "El comic y el arte secuencial", de Will Eisner. Norma Editorial, Barcelona, España, 1988. Pág. 27

¹³⁷ Texto extraído de "Understanding Comics, The invisible Art", de Scott McCloud. HarperPerennial, New York, EEUU, 1994. Pág. 104

¹³⁸ Texto extraído de "El comic y el arte secuencial", de Will Eisner. Norma Editorial, Barcelona, España, 1988. Pág. 642

Scott McCloud incorpora otros elementos a este esquema, elementos que están más en complicidad íntima con el lector/espectador, que hace que éste ejecute un tipo de proceso cognitivo de lectura visual a través del tiempo, idealmente "guiado" por el autor a través del guión creando, en conjunto con las herramientas del cómic a las que apunta Eisner, la ilusión del paso del tiempo. Éste es siempre controlado por el autor, pero experimentado y manipulado al antojo por el lector, con sólo desplazar la vista sobre la página o dar vuelta éstas.

*"In comics, time is a subjective experience -the time it takes to read a few lines of dialogue does not equal the time depicted in the panel, and furthermore the artist can compress, extend or reverse the amount of time an action takes by modifying the amount of space an action uses."*¹³⁹

Existe un mecanismo invisible que nos hace intentar "leer" inconscientemente el paso del tiempo entre una viñeta y otra de los cómics, y conectar el significado fragmentado de la viñeta precedente con la siguiente y en sucesión, para generar el todo completo de la historia. Es lo que se conoce como "proceso de cerrado", similar a la sinécdoque (o la metonimia). La sinécdoque es una licencia retórica mediante la cual se expresa o representa la parte por el todo. Sucede frecuentemente, cuando alguien es descrito por una sola parte o característica del cuerpo, como los ojos o la nariz.

Este proceso puede ser manipulado para una narración, introduciendo el ritmo dentro de la historia, que puede crear una nueva forma de "tiempo", de alguna forma suspendido y prolongado, de la misma forma que en el cine se crea el "suspense", pero esta vez, en la medida que el espacio de la página es llenado con viñetas intermedias.

*"Al estar nuestras vidas inmersas en un mar de espacio-tiempo, nos vemos obligados a dedicar gran parte de nuestro aprendizaje a la comprensión de esas dimensiones. Medimos el sonido de forma audible, según a la distancia que esté de nosotros. El espacio, por lo general, lo percibimos y visualmente. El tiempo resulta más engañoso; lo medimos y lo percibimos por medio de la memoria de la experiencia."*¹⁴⁰

TIEMPO



Acción sencilla que transcurre en escasos segundos

RITMO



Acción sencilla, en la que se prolonga el resultado final para intensificar la emoción.

La sensación del paso del tiempo en los cómics está además vinculada a la representación del movimiento. A lo largo de una historia, diferentes autores han creado y desarrollado diferentes recursos para dar la sensación el movimiento, otras maneras de representar una acción o el paso del tiempo-espacio. Se pueden diferenciar según los estudios, al menos 6 técnicas de encapsulación de acciones y movimientos, a saber:

- 1.- por la simple postura del personaje
- 2.- líneas cinéticas adicionadas a la postura
- 3.- dibujo parcial del personaje en la posición previa
- 4.- repetición múltiple de posturas en el tiempo
- 5.- diferencias de posición del personaje entre paneles
- 6.- movimiento subjetivo del fondo



¹³⁹ Texto extraído de "Dr. Manhattan's Pathos: Synchronic and Diachronic Experience in Comic Books and Architecture". De Samuel Charles Stuart Stribling. Tesis de master en Arquitectura, Universidad de Cincinnati, EEUU, 2009. Pág 13

¹⁴⁰ Texto extraído de "El comic y el arte secuencial", de Will Eisner. Norma Editorial, Barcelona, España, 1988. Pág. 27

Al igual que sucede con la representación de movimiento, existen formas de encapsulación (congelación y síntesis) del tiempo en los comic-books, y también varias formas de traducirlo al ambiente gráfico. Sabemos que raramente una viñeta captura un instante simple, corto, es más acertado decir que una viñeta "captura" un período de tiempo, el "instante durativo" del que habla Eisner. Así, la cantidad de tiempo encapsulado en una viñeta puede variar desde un instante, un momento hasta períodos extensos de minutos u horas, o incluso ser una especie de secuencia de momentos inmersos en uno sólo. Generalmente, los autores de algunos cómics plantean que tanto la acción como la reacción a un hecho tienen y deben ser contenidas dentro de la misma viñeta.



"Imagínalo como si fuera música. Imagina que cada vez que pasas el borde de una viñeta oyes un "bump". Cuando te estás moviendo a través de viñetas pequeñas, estás escuchando ese "bump-bump-bump-bump" a una frecuencia bastante alta. Cuando tienes una buena viñeta alargada, es solamente un "bump" seguido de una agradable calma relajante. Así que si quieres tener a alguien sentado en una duna de arena contemplando el fin del mundo, no lo harías en una de esas deslizantes pequeñas viñetas. Porque la gente lo pillaría, incluso si nunca han leído ni un poco de teoría de los cómics, incluso si son niños de cuatro años leyendo la tira de hoy de Mutts en el periódico." ¹⁴¹

La forma, su línea y el tamaño de la viñeta (sin contar su contenido) pueden ser utilizados como uno de los elementos para indicar el paso del tiempo en la narrativa de los cómics. Es aquí donde se vislumbran ideas y las primeras nociones de la transformación de una dimensión temporal (4ª dimensión) a un medio de dos dimensiones (la página).

También esta acción espacio-temporal provoca una reacción, que transforma a la página en un elemento multidimensional, un soporte que se desdobra sobre sí mismo para ser capaz de contener dentro de sus dos dimensiones una tercera (a través de la perspectiva), e incluso una cuarta (a través de la secuencia gráfica). Esto sin contar al tiempo relativo al lector/espectador en su lectura de la historia, ni otros elementos que pueden intervenir.



Scott McCloud afirma que en los cómics el tiempo es igual al espacio, y que en realidad son una unidad mientras uno se transforma en el otro y viceversa, poniendo de manifiesto la naturaleza espacial de los cómics. Este hecho es fundamental para esta tesis, a la hora de proponer este lenguaje como herramienta y medio para el proyecto de arquitectura. El único problema es que no existen normas para esta transformación, ni una forma de conversión objetiva para la fórmula tiempo=espacio.

"Espacio=tiempo no es realmente una deficiencia del cómic; es lo que Dylan Horrocks y Chip Delaney podrían encontrar más valioso, es una descripción funcional. Espacio=tiempo no te ayuda a ordenar el mundo en cómics y no-cómics. Pero describe uno de los centros de interés "esenciales" en los cómics." ¹⁴²

¹⁴¹ Texto extraído de "Scott McCloud habla hasta por los codos", entrevista Joe Zabel, publicada en "The Webcomic Examiner", Traducido y publicado en 04 de septiembre de 2004, en la web "entrecomics". <http://www.entrecomics.com/?p=395>.

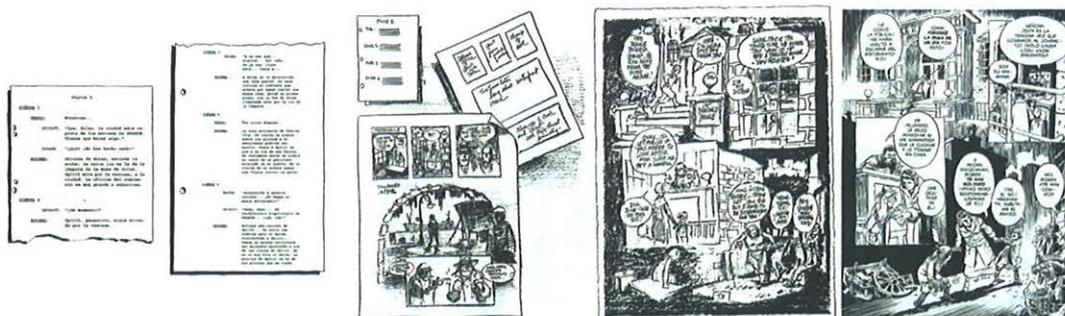
¹⁴² Texto extraído de "Scott McCloud habla hasta por los codos", entrevista Joe Zabel, publicada en "The Webcomic Examiner", Traducido y publicado en 04 de septiembre de 2004, en la web "entrecomics". <http://www.entrecomics.com/?p=395>.

A modo de ejemplo de esta relación, se tiene dentro del lenguaje de los cómics, que si se modifica el largo de la viñeta (en el sentido horizontal, de lectura), esto implica generalmente la representación de un tiempo más prolongado, hecho que también queda representado si se eliminan los bordes de la viñeta. Estas normas dan la pauta para pensar que las viñetas "contienen" espacialmente el tiempo, que puede extenderse o ser infinito.

Los textos también son otro elemento que juega junto con las imágenes en crear la ilusión del tiempo en los cómics. Cuando el autor completa una escena mediante la encapsulación y lo complementa con textos, onomatopeyas y bocadillos, éstos tienen que guardar estrecha relación con el tiempo representado en la viñeta de la que forma parte. Esta sincronía muchas veces es imposible de lograr, pero al acercarse a ella se aportan condiciones para comprender el paso del tiempo al interior de la viñeta, o incluso en la composición o layout de éstas en la página-soporte.

*"Perhaps the most significant and elusive element of comic book encapsulation is the unique blend of words and pictures that must occur for the art form to communicate effectively. An important consideration of how language and picture are encapsulated is the correspondence of the words to the action/scene. Balloons or captions can be synchronous, occurring at the same time as the action, or asynchronous with the picture. The relationship between the words and the static image can never be absolutely synchronous, but skillful comics creators make an effort to create panels in which the words correspond to the duration of the action."*¹⁴³

Dentro del arte narrativo de los comic-books, en su proceso creativo generalmente se produce una transformación de una base literaria, contenida tanto en espacio como en tiempo, dentro del significado de las palabras y frases leídas. La transformación sigue hasta lograrse un formato visual-espacial-temporal guionizado por la historia escrita, pero que aumenta sus dimensiones perceptivas (que no imaginativas) mediante el control espacial de la página. Generalmente este proceso tiene fases creativas intermedias que ayudan a lograr la efectiva transmisión gráfica secuencial de los conceptos representados por la escritura.



Es así como un guión escrito y descrito en palabras, se transforma en un elemento espacial bidimensional que contiene en su posibilidad de lectura gráfica más dimensiones que las ofrecidas inicialmente, tanto en tiempo como en espacio, sean éstos conceptos de carácter real o relativo, representados gráficamente o experimentados por el lector.

La capacidad de lograrlo con mayor o menor interacción (preferiblemente se habla de una fusión) entre textos e imágenes, depende en cierta forma de lo explicado sobre la sincronía de la viñeta y su texto asociado. Muchas veces el espacio es el representado de forma dibujada, dejando al texto la labor de dirigir el tiempo, como si el espacio fuera la necesidad para contener el tiempo, pero muchas otras veces es el texto el que da la sensación espacial y el la imagen la que nos ofrece la visión del tiempo.

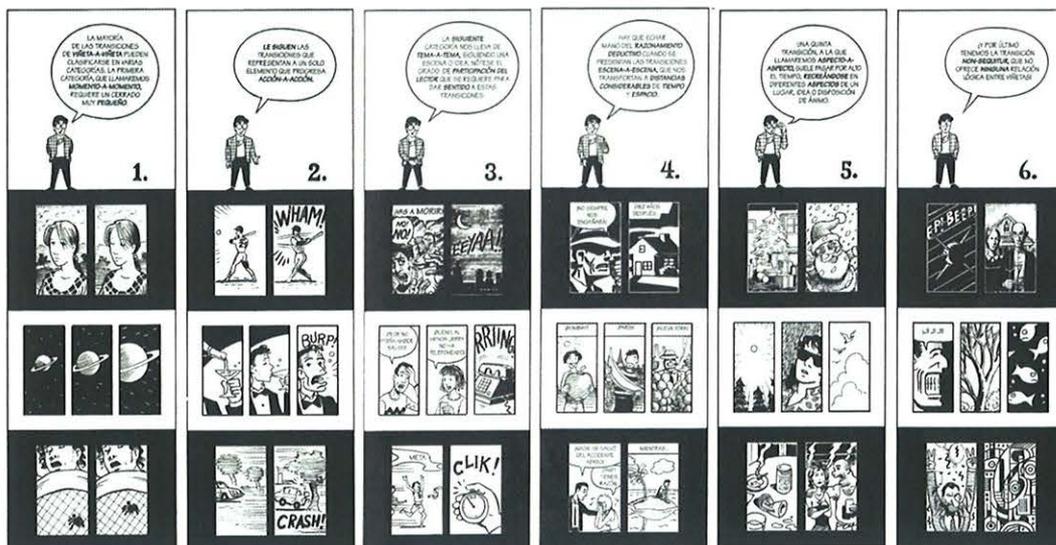
"Pero el contenido obviamente tiene algún efecto en eso, ¿no? Puedes tener una viñeta grande que describe una gran explosión; o puedes tener una viñeta grande que describe una fiesta en la que varias personas están teniendo pequeñas conversaciones, y puede llevarte un minuto leerla entera.

Sí; incluso antes de que entremos en la cuestión de las palabras, que fuerzan una cierta duración, incluso en paneles mudos esto es absolutamente cierto -es lo que llamo "densidad narrativa".

¹⁴³ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 138

Así como se puede diferenciar 5 diferentes técnicas y herramientas en la representación del movimiento en los cómics, y que a su vez cada uno de éstos caminos implican una manera de representar el tiempo, Scott McCloud analiza los diferentes métodos para demostrar el paso del tiempo, pero esta vez de viñeta en viñeta, fijándose únicamente en su contenido relacional. McCloud logra diferenciar 6 tipos de "transición temporal", que identifican diferentes lapsos de tiempo, que incluso pueden relacionarse o modificar la sensación y visualización del espacio representado. Los tipos de transición "viñeta a viñeta" que según McCloud afectan directamente al paso del tiempo y modifican la condición espacial interna de cada viñeta en relación a las adyacentes (algunas veces colindantes) son:

- 1.- **Momento a Momento.** Efectuado con viñetas perceptiblemente similares en contenido, representan un período pequeño de tiempo y una variación a nivel espacial mínima. Generalmente requieren de procesos de cerrados mínimos para su comprensión.
- 2.- **Acción a Acción.** Las viñetas varían susceptiblemente su contenido para mostrar la evolución del objeto representado. Son continuas y casi invariables a nivel temporal y espacial, pero están regidas por una progresión dinámica de los elementos. El cerrado es básico.
- 3.- **Tema a Tema.** La continuidad espacial es intervenida con mayor efecto que la noción temporal, y se necesita una complicidad con el lector para lograr los procesos de cerrado.
- 4.- **Escena a Escena.** Tanto el tiempo como el espacio son manipulados considerablemente, y es necesario el razonamiento deductivo para lograr darle sentido a la secuencia.
- 5.- **Aspecto a Aspecto.** Es la que intenta mantener inalterables las condiciones espaciales, modificando levemente las variables temporales para hacer una descripción de un lugar, una idea o un aspecto.
- 6.- **Non Sequitur.** La lógica entre espacio y tiempo son inexistentes, los contenidos no son asimilables en su conjunto mediante reglas espaciales o temporales.



Cada una de estas transiciones demuestran la cercana relación que el formato tiene que tener con el lector para producir una comunicación óptima, al mismo tiempo que ofrece algunas posibilidades dentro del amplio espectro de relaciones entre espacio y tiempo que se puede obtener con la secuencia gráfica. Mirando con ojo arquitectónico, es fácil comprender que algunas transiciones son útiles (y muchas veces empleadas) para algunas intenciones de un proyecto de arquitectura, mientras que otras son asociadas a otras etapas, como la construcción, el uso, o las condicionantes urbanas.

Además de estas relaciones de tiempo y espacio entre viñetas yuxtapuestas, que define la acción principal del guión de la historia, existen otros tiempos y espacios contenidos y continentes en la medida que observamos las cercanías de la relación entre dos viñetas. La página es un soporte que contiene estos pequeños cambios de espacio y tiempo, en el sentido lineal de la historia, pero además nos presenta de manera espacial la relación temporal entre todos los componentes.

En definitiva, en la página de un cómic, se mezcla pasado, presente y futuro en forma yuxtapuesta, en la que nuestro ojo es el que decide en que espacio y tiempo quiere efectuar la lectura, teniendo toda la línea temporal en su visión periférica. Todo en una página de cómic es espacio, pero la lectura transforma ese espacio en tiempo, sonido, olor, etc.



Los bocadillos o globos de texto son una de los elementos del cómic que se utilizan para manipular el tiempo dentro de una viñeta. Entendemos que cuando vemos una viñeta con dos personajes conversando, en el que salen dos globos indicando la opinión de cada uno, cada globo está dicho en un momento diferente del otro, generalmente en una progresión de lectura normal, es decir, de izquierda a derecha. Si bien entendemos que la viñeta representa un momento particular, sabemos que tiene una duración que no es instantánea, y que está represental que comparte su experiencia



Esta relatividad en la representación gráfica del tiempo a través del texto, reafirma en los cómics la capacidad espacial (ilusoria) de contener el tiempo de una experiencia colectiva, como puede ser una reunión o evento. La síntesis espacial gráfica es aumentada a una cuarta dimensión por el mero hecho de representar con globos diferentes instantes de diálogo entre los participantes. Cada globo representa una unidad de tiempo que se suma dentro de ese mismo espacio, dando a lugar al "momento durativo". Muchos autores prefieren dividir este moento en diferentes viñetas, que observa un efecto diferente; parece como si cada personaje estuviera en un espacio íntimo, en el que comparte su experiencia principalmente con su "vecino" de viñeta



*Doy un ejemplo en mis clases y en el nuevo libro de una viñeta de Jason Lutes en la que su protagonista entra en su apartamento de una sola habitación. Lutes pone tanta densidad narrativa en esta pequeña viñeta que el ojo puede detenerse sobre ella por minutos, porque cada detalle nos dice tanto, tanto acerca del personaje que vive allí. Un primer plano de los ojos furiosos del Capitán América no tienen la misma densidad narrativa, así que se pasa más rápido.*¹⁴⁴

144 Texto extraído de "Scott McCloud habla hasta por los codos", entrevista Joe Zabel, publicada en "The Webcomic Examiner", Traducido y publicado en 04 de septiembre de 2004, en la web "entrecomics". <http://www.entrecomics.com/?p=395>.

5.1.- Tabla de espacios y su representación.

La siguiente es una enumeración más que una clasificación de los diferentes "espacios" que se pueden detectar en los comic books. Se realiza una diferenciación entre la generalidad del ambiente (que incluso sobrepasa la escala tradicional de una publicación para llegar hasta realizaciones editoriales continuas y periódicas en el tiempo), y lo que acontece dentro de la viñeta, como unidad narrativa básica de un cómic.

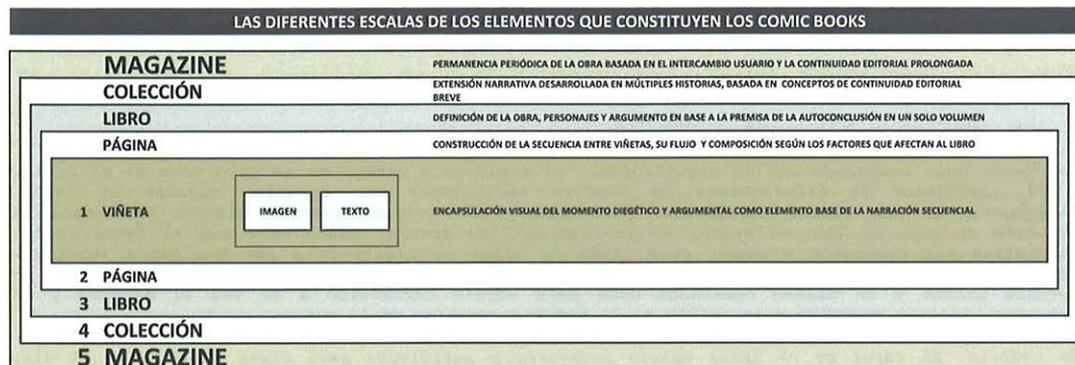
Para esta clasificación se considera "espacio" a toda referencia visual que indique un sentido de lugar o cualidad espacial, partiendo de la base que todas son representaciones bidimensionales estáticas, que como las viñetas, se distribuyen hasta quedar fijas sobre la página. Muchas veces la calidad visual de los elementos del cómic inducen o evocan características del espacio, por lo que son dentro de su sinestesia, considerados como verdaderos espacios, de alguna forma conceptuales, abstractos.

Se entiende que la capacidad de percepción de los espacios representados en su mayoría dependerá de la complicidad del lector, que utiliza su razonamiento deductivo e inductivo, para realizar los procesos de cerrado o clausura que dan sentido espacial a los dibujos, y también que esta capacidad perceptiva puede ser manipulada por las relaciones secuenciales y diegéticas entre las formas y los contenidos, tanto de los espacios como de la historia.

EL ESPACIO Y SU REPRESENTACIÓN EN LOS COMIC BOOKS																																																					
<table border="1"> <thead> <tr> <th>TIPOLOGÍAS ESPACIALES GENERALES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1.- ESPACIOS COMO TIEMPO</td></tr> <tr><td>2.- ESPACIOS DENTRO DE VIÑETAS</td></tr> <tr><td>3.- EL TEXTO LEÍDO COMO ESPACIO</td></tr> <tr><td>4.- TEXTOS ILUSTRADOS COMO ESPACIO</td></tr> <tr><td>5.- GLOBOS DE TEXTO COMO ESPACIOS</td></tr> <tr><td>6.- CARTELAS DE TEXTO COMO ESPACIOS.</td></tr> <tr><td>7.- ONOMATOPEYAS COMO ESPACIOS.</td></tr> <tr><td>8.- ESPACIOS CONFORMADOS POR VIÑETAS</td></tr> <tr><td>9.- ESPACIOS DENTRO DE LA PÁGINA</td></tr> <tr><td>10.- ESPACIOS DIEGÉTICOS DIACRÓNICOS</td></tr> <tr><td>11.- ESPACIOS DIEGÉTICOS SINCRÓNICOS</td></tr> <tr><td>12.- ESPACIOS SENSORIALES</td></tr> <tr><td>13.- ESPACIOS NO SENSORIALES</td></tr> <tr><td>14.- ESPACIOS HERMENÉUTICOS</td></tr> <tr><td>15.- MULTIDIMENSIONALIDAD DE LA VIÑETA</td></tr> <tr><td>15.- MULTIDIMENSIONALIDAD DE LA PÁGINA</td></tr> <tr><td>10.- MULTIDIMENSIONALIDAD DE LA HOJA</td></tr> <tr><td>11.- MULTIDIMENSIONALIDAD DEL LIBRO</td></tr> <tr><td>12.- MULTIDIMENSIONALIDAD DE LA COLECCIÓN</td></tr> <tr><td>13.- MULTIDIMENSIONALIDAD DEL MAGAZINE</td></tr> </tbody> </table>	TIPOLOGÍAS ESPACIALES GENERALES	1.- ESPACIOS COMO TIEMPO	2.- ESPACIOS DENTRO DE VIÑETAS	3.- EL TEXTO LEÍDO COMO ESPACIO	4.- TEXTOS ILUSTRADOS COMO ESPACIO	5.- GLOBOS DE TEXTO COMO ESPACIOS	6.- CARTELAS DE TEXTO COMO ESPACIOS.	7.- ONOMATOPEYAS COMO ESPACIOS.	8.- ESPACIOS CONFORMADOS POR VIÑETAS	9.- ESPACIOS DENTRO DE LA PÁGINA	10.- ESPACIOS DIEGÉTICOS DIACRÓNICOS	11.- ESPACIOS DIEGÉTICOS SINCRÓNICOS	12.- ESPACIOS SENSORIALES	13.- ESPACIOS NO SENSORIALES	14.- ESPACIOS HERMENÉUTICOS	15.- MULTIDIMENSIONALIDAD DE LA VIÑETA	15.- MULTIDIMENSIONALIDAD DE LA PÁGINA	10.- MULTIDIMENSIONALIDAD DE LA HOJA	11.- MULTIDIMENSIONALIDAD DEL LIBRO	12.- MULTIDIMENSIONALIDAD DE LA COLECCIÓN	13.- MULTIDIMENSIONALIDAD DEL MAGAZINE	<table border="1"> <thead> <tr> <th>TIPOLOGÍAS ESPACIALES DENTRO DE LA VIÑETA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.- ESPACIO TRIDIMENSIONAL REALISTA</td> </tr> <tr><td>1.1.- Interior</td></tr> <tr><td>1.2.- Exterior</td></tr> <tr><td>1.3.- Urbano</td></tr> <tr> <td>2.- ESPACIO TRIDIMENSIONAL ABSTRACTO</td> </tr> <tr><td>2.1.- Ilimitado</td></tr> <tr><td>2.2.- Contenido</td></tr> <tr><td>2.3.- Deformado</td></tr> <tr> <td>3.- ESPACIO BIDIMENSIONAL REALISTA</td> </tr> <tr><td>3.1.- Interior</td></tr> <tr><td>3.2.- Exterior</td></tr> <tr> <td>4.- ESPACIO BIDIMENSIONAL ABSTRACTO</td> </tr> <tr><td>4.1.- Ilimitado</td></tr> <tr><td>4.2.- Contenido</td></tr> <tr><td>4.3.- Deformado</td></tr> <tr> <td>5.- ESPACIO SICOLÓGICO O CONCEPTUAL</td> </tr> <tr><td>5.1.- Interior del personaje</td></tr> <tr><td>5.2.- Exterior del personaje</td></tr> <tr> <td>6.- TRIDIMENSIONALIDAD INTERVENIDA</td> </tr> <tr><td>6.1.- Textual</td></tr> <tr><td>6.2.- Onomatopéyica</td></tr> <tr> <td>7.- BIDIMENSIONALIDAD INTERVENIDA</td> </tr> <tr><td>7.1.- Textual</td></tr> <tr><td>7.2.- Onomatopéyica</td></tr> <tr> <td>8.- ESPACIALIDAD CINÉTICA</td> </tr> <tr><td>8.1.- Objetiva</td></tr> <tr><td>8.2.- Subjetiva</td></tr> <tr> <td>9.- ESPACIALIDAD INTERACTUAL</td> </tr> <tr><td>9.1.- Hacia el interior</td></tr> <tr><td>9.2.- Hacia en exterior</td></tr> </tbody> </table>	TIPOLOGÍAS ESPACIALES DENTRO DE LA VIÑETA	1.- ESPACIO TRIDIMENSIONAL REALISTA	1.1.- Interior	1.2.- Exterior	1.3.- Urbano	2.- ESPACIO TRIDIMENSIONAL ABSTRACTO	2.1.- Ilimitado	2.2.- Contenido	2.3.- Deformado	3.- ESPACIO BIDIMENSIONAL REALISTA	3.1.- Interior	3.2.- Exterior	4.- ESPACIO BIDIMENSIONAL ABSTRACTO	4.1.- Ilimitado	4.2.- Contenido	4.3.- Deformado	5.- ESPACIO SICOLÓGICO O CONCEPTUAL	5.1.- Interior del personaje	5.2.- Exterior del personaje	6.- TRIDIMENSIONALIDAD INTERVENIDA	6.1.- Textual	6.2.- Onomatopéyica	7.- BIDIMENSIONALIDAD INTERVENIDA	7.1.- Textual	7.2.- Onomatopéyica	8.- ESPACIALIDAD CINÉTICA	8.1.- Objetiva	8.2.- Subjetiva	9.- ESPACIALIDAD INTERACTUAL	9.1.- Hacia el interior	9.2.- Hacia en exterior
TIPOLOGÍAS ESPACIALES GENERALES																																																					
1.- ESPACIOS COMO TIEMPO																																																					
2.- ESPACIOS DENTRO DE VIÑETAS																																																					
3.- EL TEXTO LEÍDO COMO ESPACIO																																																					
4.- TEXTOS ILUSTRADOS COMO ESPACIO																																																					
5.- GLOBOS DE TEXTO COMO ESPACIOS																																																					
6.- CARTELAS DE TEXTO COMO ESPACIOS.																																																					
7.- ONOMATOPEYAS COMO ESPACIOS.																																																					
8.- ESPACIOS CONFORMADOS POR VIÑETAS																																																					
9.- ESPACIOS DENTRO DE LA PÁGINA																																																					
10.- ESPACIOS DIEGÉTICOS DIACRÓNICOS																																																					
11.- ESPACIOS DIEGÉTICOS SINCRÓNICOS																																																					
12.- ESPACIOS SENSORIALES																																																					
13.- ESPACIOS NO SENSORIALES																																																					
14.- ESPACIOS HERMENÉUTICOS																																																					
15.- MULTIDIMENSIONALIDAD DE LA VIÑETA																																																					
15.- MULTIDIMENSIONALIDAD DE LA PÁGINA																																																					
10.- MULTIDIMENSIONALIDAD DE LA HOJA																																																					
11.- MULTIDIMENSIONALIDAD DEL LIBRO																																																					
12.- MULTIDIMENSIONALIDAD DE LA COLECCIÓN																																																					
13.- MULTIDIMENSIONALIDAD DEL MAGAZINE																																																					
TIPOLOGÍAS ESPACIALES DENTRO DE LA VIÑETA																																																					
1.- ESPACIO TRIDIMENSIONAL REALISTA																																																					
1.1.- Interior																																																					
1.2.- Exterior																																																					
1.3.- Urbano																																																					
2.- ESPACIO TRIDIMENSIONAL ABSTRACTO																																																					
2.1.- Ilimitado																																																					
2.2.- Contenido																																																					
2.3.- Deformado																																																					
3.- ESPACIO BIDIMENSIONAL REALISTA																																																					
3.1.- Interior																																																					
3.2.- Exterior																																																					
4.- ESPACIO BIDIMENSIONAL ABSTRACTO																																																					
4.1.- Ilimitado																																																					
4.2.- Contenido																																																					
4.3.- Deformado																																																					
5.- ESPACIO SICOLÓGICO O CONCEPTUAL																																																					
5.1.- Interior del personaje																																																					
5.2.- Exterior del personaje																																																					
6.- TRIDIMENSIONALIDAD INTERVENIDA																																																					
6.1.- Textual																																																					
6.2.- Onomatopéyica																																																					
7.- BIDIMENSIONALIDAD INTERVENIDA																																																					
7.1.- Textual																																																					
7.2.- Onomatopéyica																																																					
8.- ESPACIALIDAD CINÉTICA																																																					
8.1.- Objetiva																																																					
8.2.- Subjetiva																																																					
9.- ESPACIALIDAD INTERACTUAL																																																					
9.1.- Hacia el interior																																																					
9.2.- Hacia en exterior																																																					

5.2.- Referentes de escala y posición espacial en los comic books.

Las escalas básicas en los cómics han ido variando a través de los años, según se ha ido desarrollando la disciplina. La unidad mínima de escala es la viñeta, la que a su vez está formada por texto e imagen en relación narrativa. Muchos otros referentes de escala en los cómics existen para que el lector los reconozca y utilice, y muchos otros están en relación con el autor y sus procesos de creación. Existen también unas escalas mayores ya definidas por la masividad de los cómics, que se utilizan en las editoriales e imprentas dedicadas a la fabricación industrial y su distribución.



Los cómics a nivel de lectura (respecto a su uso y consumo) tienen una primera escala física definida por las dimensiones de la publicación. Existen unos estándares para este tipo de publicación, en las que puede variar por ejemplo la cantidad de páginas dentro del libro (o magazine), pero principalmente su formato se mantiene clásico para la comodidad de lectura y transporte. También existen experimentaciones sobre el formato establecido, dirigidas a cambiar la visión popular y captar mayor público, aunque generalmente se mantiene el formato. En cualquier caso, el libro es la primera referencia de escala en los cómics para el lector, que puede ser aumentada o subdividida según como se trabaje un determinado volumen.

Una segunda referencia (subdivisoria) en la escala del lector es la página, el soporte estructural básico. Sobre ella, se disponen las viñetas, como el elemento narrativo mínimo. Esta interacción entre un formato fijo (la página) y un formato variable (la viñeta), a disponer en forma, número y cantidad sobre la página), marca las segundas referencias escalares que el lector tiene. En este caso, nuevamente se forman otras sub-escalas, de las cuales el lector tiene que extraer sus características para comprender el proceso secuencial.

La viñeta a su vez como elemento, tiene su propia escala en relación con las dimensiones de la página, pero también en su interior nuevamente se forman otros referentes de escala, en este caso de tipo diacrónica, significativa sólo para la viñeta (sin contar las relaciones con las otras) y que muchas veces está relacionada con el plano de visión. A su vez, la relación entre texto e imagen, los dos elementos básicos en la viñeta y que conforman el lenguaje de los cómics, también tienen relaciones escalares que son tratadas, a nivel de diseño, para completar un único elemento dinámico y visual, que se relaciona, dentro de la página, con otros elementos de sus mismas características.

Tomando nuevamente como referente al libro o volumen, al llamado comic book, pero ahora en el sentido editorial expansivo de la obra, la temática o algún personaje, es que se pueden encontrar nuevas variantes escalares obtenidas con fuerza por la industria editorial que rodea al formato. Muchas veces, el encargo es realizar una colección de libros de cómic, con un argumento en común, en el que cada volumen signifique una parte (detalle o complemento) de la historia general. En estos casos, generalmente se presenta una división de la parte creativa en al menos dos focos, representados por el guionista y el dibujante, y casi siempre las entregas de los diferentes volúmenes siguen el concepto de continuidad, estudiada de antemano.

En la mayor escala está el Magazine, que es una publicación periódica, en la que se agrupan autores y obras según temática, y se van ofreciendo capítulos (autoconclusivos o no) de las historias, por un periodo de tiempo prolongado. Sin embargo, la referencia espacial y espacial que sintetiza todas las variantes que se puedan obtener es la viñeta, que relata una parte mínima de la historia, y que contiene los espacios y escalas que se pueden representar dentro de sus contornos.

A continuación se ofrecen fragmentos del artículo escrito por Frederic Edelman, para la Revista Cairo y su "Especial Arquitectura", de año 1984, titulado "La ciudad, Mobiliario urbano, Un accesorio luminoso", que habla de la importancia de elementos espaciales (en este caso el farol) posicionados dentro de la viñeta para definir el o los espacios internos en ésta, así como las relaciones entre los personajes, la historia a narrar y la disposición de éstos elementos espaciales, que derivan a nivel del lector, en una sensación espacial inducida.

"Es cierto que, comparado con la arquitectura, el mobiliario urbano no es gran cosa en el comic. ¿Y si suprimimos la arquitectura de nuestro raciocinio? Por ejemplo, cojamos un farol. Coloquémoslo en una viñeta cualquiera, pero virgen. De vulgar cuadrado blanco, la viñeta se convierte en espacio, con su suelo, su profundidad, su escala. Claro está que el farol podría sustituirse por numerosos objetos, pero ¿cuál de ellos se limitaría a ser una barra vertical, dejando virgen la mayor parte del espacio? ¿Y cuál de ellos, en la mente del lector, es lo bastante grande y de tamaño constante como para seguir definiendo a la vez el espacio y el horizonte, incluso reducido a un palito en la esquina superior de la viñeta?"

Más todavía: El farol es el único objeto necesario y suficiente para crear la noche y el día, según esté encendido o apagado. Apague el farol, ¡hop!, es de día. Enciéndolo, ¡hop!, es de noche. El día, la noche, el espacio, la escala, y por añadidura una primera indicación geográfica de la acción; con un farol es evidente que nos encontramos en el exterior, de lo contrario nos conformaríamos con una lámpara, lo que reduce considerablemente la ambición de nuestra viñeta, y por ello mismo de nuestro propósito.

Porque una lámpara se desplaza. Un farol está fijo. De lo que se infiere una segunda y preciosa indicación de la acción. Para ello, hagamos entrar a un personaje. ¿Estará cerca, lejos, a la derecha, a la izquierda, delante o detrás del farol?... A continuación, hagamos que el personaje se mueva. Como no puede desplazar al farol, una de dos: o lo desprecia y si te he visto no me acuerdo, o lo contornea para no tropezar con él, y, al hacerlo se le plantea la primera reflexión de su existencia como imagen: ¿por la izquierda o por la derecha? En efecto, el farol tiene eso de extraordinario, que proporciona un eje al universo y le confiere un sentido. Es con respecto al comic lo que la relatividad de Einstein con respecto al espacio, al tiempo y a nuestra vida cotidiana.

Por último, el farol encarna de modo elemental todos los estilos y por ello permite precisar la época. Farol romano: un cadáver de cristiano ardiendo en lo alto de una percha. Farol medieval: un villano puesto en la picota y que sostiene con elegancia una antorcha en una mano que le queda libre. Farol Luis XIII, Luis XIV, Luis XV, Luis XVI: ver las patas de los sillones correspondientes. Farol revolucionario: aristócrata colgado del artilugio. Y hasta los siglos XXI y XL, conforme al deseo y fantasía del dibujante, que puede llegar incluso a suprimir los faroles de sus dibujos, lo que demuestra a las claras la flexibilidad de estos utensilios.

En algunos casos, el farol puede ser de gran ayuda. Volvamos a hacer entrar a nuestro personaje. Acérquesele el farol y permitase al personaje que se abraza a él. Estamos dando a entender dos cosas: la proximidad de un bar y la capacidad de la calle de responder a todas las llamadas, a toda suerte de soledades. Ahora hagamos entrar a un perro. El can capta al momento la importancia del farol en el comic y se dirige hacia él sin tardanza.

Un farol, un hombre, un perro. Añadamos una calle, aceras, una tienda grande, su clientela, coches, camiones, la ópera de París en perspectiva, los Reyes Magos, unos cantantes del Ejército de Salvación, un héroe del comic, su fiel acompañante, un cacharro extraterrestre y su tripulación, una pelea, etc. Y ahora intente hacer entrar en el decorado un mueble, por pequeño que sea... Como por casualidad, sólo sobrevive el farol, y nos permite, además, que le colguemos una guirnalda de estrellas.

Conclusión: salvo el farol, pieza maestra del comic, el mobiliario urbano no tiene cabida sino en función de las necesidades de la escenificación, del sitio que queda en la viñeta y de la sobriedad del dibujante."¹⁴⁵

¹⁴⁵ Frederic Edelman, "La ciudad, Mobiliario urbano, Un accesorio luminoso". Texto extraído del la Revista Cairo "Especial Arquitectura", Norma Editorial, Barcelona, España, 1984. Pág. 34

TIPOS (O ESCALAS) DE PLANO EN LOS COMICS Y SU VISIÓN ARQUITECTÓNICA.

Plano panorámico o gran plano general

El plano panorámico muestra casi o la totalidad de un gran escenario, un paisaje abierto o una multitud. Frecuentemente, el sujeto de la acción (protagonista) o no está físicamente, o bien queda diluido en el entorno, lejano, perdido, disminuido a una pequeña escala.

Este encuadre tiene en principio un valor meramente descriptivo, pero puede adquirir un valor expresivo (dramático) cuando se pretende destacar las sensaciones de amplitud espacial, a través de la soledad o la pequeñez del hombre frente al medio. En cualquier caso, la función principal es la de crear un contexto o el sentido de lugar.

A nivel arquitectónico, su escala puede ser tal como para enseñar desde una gran porción de territorio, con la disposición y relaciones entre las construcciones y las infraestructuras sobre él, hasta edificios de gran escala o megaestructurales, así como para visualizar a nivel general (en perspectivas aéreas generalmente) un entorno urbano consolidado.

Plano general

Presenta a los personajes de cuerpo entero y muestra con detalle el entorno que les rodea. Su visualización abarca gran parte del escenario natural, de las escenografías o de los decorados. Integra, dentro de la historia, a los personajes en su ambiente. Generalmente se utiliza para comenzar una escena o para situar una acción (establishing point).

Optimizado para localizar y emplazar la escena; tanto personajes como sus construcciones, pudiendo así mostrar con detalle la relación de la obra arquitectónica con el entorno, tanto en su forma y diseño exterior (rural, urbano, etc.) como en la representación del espacio interior habitable y visualizar relaciones entre usuarios y continente.

La reiteración de planos generales en una página tiende a sobreponer el entorno a los personajes de la narración, acercándose a transmitir conceptos arquitectónicos, al comunicar las relaciones entre los usuarios (personajes) y su entorno-arquitectura (fondos), incluso directamente entre arquitecturas (urbanismo).

Plano Tres Cuartos o plano americano.

El plano tres cuartos o plano americano deriva directamente del ambiente cinematográfico y las películas de western, donde era necesario mostrar los movimientos de las manos y de la parte superior del cuerpo en los duelos, sin por ello tener que ver los pies de los personajes (se dice que esto también es consecuencia de alto costo de las botas y zapatos que llevaban los cowboy representados).

A nivel arquitectónico, no reviste ninguna utilidad este tipo de encuadre, pues su referencia directa es el cuerpo humano, con lo que su utilización va en directa relación a la visualización de los usuarios contra un fondo o espacio arquitectónico, o las funciones que los habitantes pueden realizar en zonas programáticas de los proyectos, generalmente como contrapunto secuencial a un plano general.

Plano medio - toma doble

Definido como el enfoque o punto medio entre un primer plano y un plano americano, se caracteriza por mostrar en los personajes la zona superior del cuerpo, desde el busto hacia la cabeza. Es la distancia adecuada para mostrar con especificidad y simultaneidad la realidad y las acciones entre dos sujetos protagonistas de una narración o historia, o como ocurre en el caso de las entrevistas. Generalmente se utiliza para interiores y lugares cerrados

Este encuadre que por definición tiene directa relación con los personajes de una narración más que con su entorno, a nivel arquitectónico, puede ser útil para explicar requerimientos de los usuarios. Principalmente recogería la interacción entre ellos, e incluso representar acciones puntuales del espacio habitable sobre el habitante.

Primer plano y primerísimo primer plano

En el caso de la figura humana, recogería el rostro y los hombros. Este tipo de plano se corresponde con una distancia íntima entre obra y espectador, y es utilizado para mostrar expresivamente alguna confidencia e intimidad respecto al personaje.

Definido para enfatizar, transformar en protagonista los detalles de la obra arquitectónica, tanto la forma exterior como el espacio interior. Tiene la ventaja de pormenorizar, añadir características a una escala táctil e incluso sensorial de los espacios y construcciones. "Pone de relieve" tanto aspectos físicos como de carácter de los personajes, detallando gestos faciales y la actitud de mirada.

Esta transmisión de características físicas es importante en la comunicación arquitectónica de un primer plano, para hacer "protagonista" una parte del diseño frente a otra, en la narración secuencial de la obra. Se pueden demostrar acciones de "causa y efecto", añadir valores espaciales psicológicos o expresivos, como tranquilidad, agresividad o dramatismo.

Plano detalle

Su finalidad es inherente a los objetos que forman parte de una escena, para mostrarlos en su máxima expresión, tanto en disposición, materialidad, luz y color. Es un encuadre donde se concentra la máxima capacidad expresiva. En los cómics sirve para enfatizar algún elemento de la realidad narrada. Permite ver una figura, persona u objeto de más cerca para mayor fijación.

En la representación arquitectónica tradicional los planos de detalles son comúnmente utilizados, para explicar con profundidad un diseño o parte de éste. Tienen un significado práctico, con un diseño que no transmite más que el despiece de la obra a construir en sus partes integrantes.

Plano secuencia

De origen cinematográfico, en realidad es dentro de la película una narración visual espacio temporal, en base a una secuencia filmada en continuidad, sin cortes entre planos, con una cámara que se desplaza de acuerdo a una planificación espacial. En el cómic solamente se puede traducir como un plano panorámico o general compuesto de varias viñetas yuxtapuestas que en conjunto forman la visión completa del paisaje.

En los cómics es imposible recrear un plano secuencia como los travellings del cine, pues todo debería acontecer en una viñeta, y por definición no se pueden superimponer las viñetas unas sobre otras (al cambiar de plano). De hecho, el plano secuencia representado a nivel de un storyboard es recursivamente una definición del cómic.

Plano subjetivo

Es la toma o encuadre que representa el punto de vista de un personaje de la narración, lo que produce en el espectador el efecto de ver la acción y los acontecimientos como si fuera el personaje mismo dentro de la historia.

Su construcción en los cómics se basa generalmente en la contraposición frente a los demás planos en el resto de viñetas, y al hecho de presentar en algún momento al personaje del que se hace el plano subjetivo.

Puede resultar muy útil y didáctico a nivel arquitectónico, principalmente al momento de tener que transmitir sensaciones usuarias dentro de la narrativa espacial. Las múltiples intenciones de proyecto que se tiene por ejemplo, de la captura de las vistas y el entorno desde una obra arquitectónica, se basan en este principio de subjetividad visual dirigida.

"Los puntos de vista insólitos, como las violentas angulaciones en picado o en contrapicado, permiten ofrecer a veces representaciones distorsionadas del espacio óptico y perspectivas violentamente exageradas (...) Los cómics, nacidos en la era de la ubicuidad obtenida por la aviación, no dependieron como la fotografía o el cine de un engorroso utillaje reproductor (...). El dibujante podía obtener los más audaces puntos de vista recurriendo únicamente a su imaginación."

146

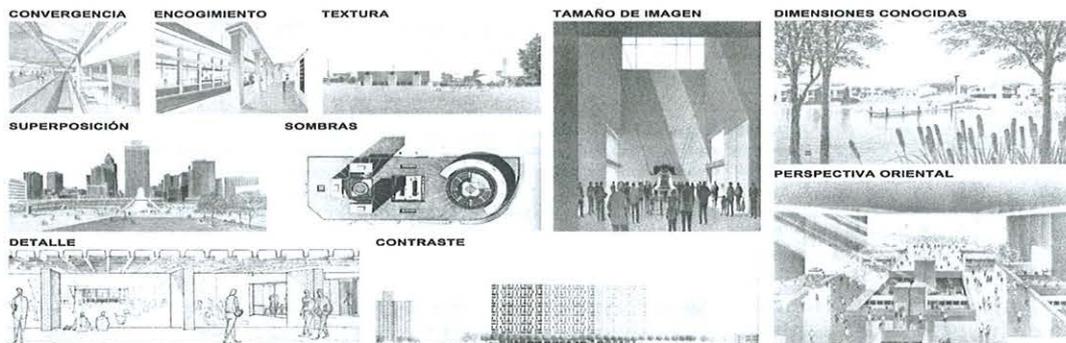
¹⁴⁶ Texto extraído de "El discurso del cómic", de Luis Gasca y Román Gubern. Ediciones Cátedra, Madrid, España, 2001. Pág. 22

PERSPECTIVAS ÓPTICAS Y LOS MOVIMIENTOS DE IMAGEN

La perspectiva como recurso pictórico aplicado dentro del dibujo de los espacios de una historia de un comic-book, tiene similares, sino los mismos elementos y variantes técnicas que los históricamente utilizados en arquitectura para la representación de los proyectos. No obstante, hablando de los movimientos de imagen que se pueden dar dentro de éstas perspectivas (entendiendo estos movimientos como aquellos derivados del cine, donde la cámara se desplaza por un espacio en un tiempo determinado) en arquitectura no son comunmente utilizados complementando las vistas o perspectivas, mientras que en los cómics son parte importante del desarrollo narrativo y visual, que ayudan a describir los ambientes, tanto en su información sensorial como no sensorial, e incluso la psicológica.

*"While is true that the images on the printed page are static, they are two types of "movement" that can be implied in comic books: "primary movement" (of people or objetc in the frame) and "secondary movement" (of the frame itself)."*¹⁴⁷

En arquitectura muchas veces se preparan vistas perspectivadas para tener una (o más) visiones tridimensionales del edificio, que complementa la imformación planimétrica requerida para su construcción. Generalmente, se realizan una o varias vistas que se consideran "importantes" o "atractivas" para la comprensión del edificio, hechas según las descripciones de los planos, y la elección del arquitecto.



INDICADORES GRAFICOS DE PROFUNDIDAD

(1981) La Ilustración Arquitectónica - Paul Stevenson Oles

Una de las diferencias entre ambas disciplinas y su empleo de la perspectiva en sus acciones, estriba principalmente en su utilización dinámica, basada en el tiempo y el movimiento, dos componentes necesarias para la experiencia arquitectónica. Mientras en arquitectura las vistas tiende a ser estáticas y sin relación unas a otras (cuando hay más de una), en los cómics, muchas veces estas representaciones están visualmente, e incluso narrativamente ligadas, conectadas unas a otras a través de la "secuencia espacial".

Se logra así una comunicación espacial en base al movimiento y al tiempo, que a lo largo de la historia de los cómics se ha ido perfeccionando, mientras que en la arquitectura, las vistas y perspectivas no son pensadas generalmente para armar una secuencia, ni con la intención de ofrecer una continuidad espacial y temporal dirigida, sino más bien como momentos indefinidos de una porción del edificio. (tampoco la necesidad de hacerlo es importante, pues el fin último, la construcción de edificio, suplirá en su momento todas las necesidades de visualización sincrónica y simultánea)

Otra diferencia en la utilización de las representaciones espaciales de la perspectiva entre arquitectura y cómics radica en la "intención" que prima sobre la elección de determinados puntos de vista. Mientras en arquitectura las condicionantes se basan principalmente en lograr una comprensión abstracta de los volúmenes y espacios (excepto en casos donde la comunicación es muy necesaria, como para los concursos y exposiciones), en los cómics las vistas están escogidas para producir una determinada "reacción" en el lector con respecto o al espacio en sí o los elementos

¹⁴⁷ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 144

dentro de él, haciendo en el fondo a este espacio "personaje", que puede interactuar visualmente para transmitir diferentes estados y sensaciones.

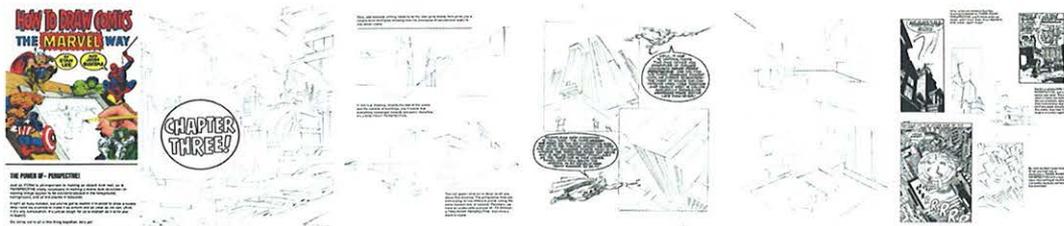
"Linguist Mario Saraceni reminds us that "the point of view from which each individual panel is drawn is a major aspect of the way in which meaning is conveyed in comics". The extreme high angle, or bird's-eye view, can be used to present a subjective experience, suggest relationships, or make the reader an omniscient viewer. The high-angle view can be used to make something or someone seem small and weak, or make the reader feel detached from the action. Panels that present an eye-level view tend to create identification with the characters and a sense of involvement in the action. A low angle can make the person or object being viewed seem powerful or menacing. The extreme low angle, or worm's-eye view, can make whatever is shown seem towering and powerful, but it can also make the reader feel omniscient by taking a vantage point usually unavailable to humans."¹⁴⁸



Por último, es esta capacidad de secuencia en base a las vistas de un proyecto (lo que en cómics se llama "movimiento secundario", del encuadre) lo que puede ser atractivo en una adaptación para las técnicas de representación arquitectónica, principalmente cuando se plantea la necesidad de desarrollar un tipo de proyecto "comunicacional"; aquellos en los que prima la transmisión de mensajes o información disciplinaria (independiente del receptor) por sobre el hecho constructivo.

"Secondary movement, or implied movement of the frame, can be used to direct reader attention, control mood and tempo, suggest relationships, and make the reader feel involved in the action. The changing view in successive panels can mimic the five basic movements of the frame in film: panning (moving sideways), tilting (moving up or clown), rolling (tilting to the side or even completely around), tracking or dollying (following a moving subject), and craning (can combine any or all of the other types of movement; a freedom of movement made possible in film by attaching a camera to a crane)."¹⁴⁹

En los cómics, el espacio es activo en su representación. La guionización de estos movimientos secundarios sobre las vistas espaciales, crean la ilusión de continuidad espacial a lo largo de una narración, el argumento se mezcla con lo tridimensional aumentando la experiencia lectora a una "experiencia espacial", de recorridos y movimientos. Esto puede ser muy útil para la expresión arquitectónica de cualquier espacio que se pretenda proyectar y construir, por la rapidez de transmisión de la información de la obra, pero aún mayor utilidad reviste en el desarrollo y aplicación en lo que para este estudio es denominado "arquitecturas mensaje".



En este tipo de proyectos, el fin constructivo (muchas veces inexistente) no impide que las informaciones del proyecto sean desarrolladas de manera comunicacional, y la utilización de los recursos secuenciales de los cómics, y las herramientas narrativas que se emplean para secuenciar los espacios y las vistas tridimensionales, pueden ser el inicio de una definición interdisciplinaria (arquitectura+cómics) de metodologías que se dirijan al objetivo de definir las y desarrollar su potencial.

¹⁴⁸ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 143

¹⁴⁹ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 144

6.- LA CLAUSURA O PROCESO DE CERRADO.

"Comics are reductive in creation and additive in reading. That is, creators reduce the story to moments on a page by encapsulation, and readers expand the isolated moments into a story by a process called closure."¹⁵⁰

Tanto Will Eisner como Scott McCloud argumentan que el lector-espectador de un cómic es el responsable de aplicar, de manera cómplice con el autor, las herramientas y procesos invisibles que transforman viñetas y dibujos en un lenguaje secuencialmente experimentado. El denominado "proceso de cerrado" (también descrito como "clausura") es uno de estos procesos, que se refiere específicamente a la capacidad del lector de "completar" (al menos hacerse una imagen visual interna) un "todo" con fragmentos, o también de armar una secuencia con momentos independientes puestos en continuidad.

"The most prevalent reductive device in comics is synecdoche, using a part to represent the whole or viceversa. For example, in the majority of panels, only a portion of a character's body is drawn to represent the reality of the entire body (...). This is true even more often for objects (cars, building, etc.). In the static medium of comic books, the frozen moments of prime action stand for the entire action. If this reduction is done with thought and skill, readers understand the whole from the parts presented."¹⁵¹



El cómic se vale de este proceso en varios aspectos de su forma; la representación gráfica en sus niveles grados de abstracción, desde la simbólica hasta lo icónico se valen de este concepto para su ejecución. La caricatura es una forma de cerrado, en el que se utilizan los elementos característicos para representar una idea, el "ahorro" por parte de autores al mostrar sólo una parte de los personajes o cosas, también es otra forma de cerrado, y por supuesto, la acción de unir el significado de una viñeta con otra separada por el "gutter" es el mayor proceso de cerrado de este lenguaje. Para Scott McCloud, comprendiendo que todo el entorno creativo del medio se basa en esta figura de la retórica que representa el todo con una parte, y viceversa, "el cómic es el cerrado" (Understanding Comics).



"Así pues, la cuestión vital es disponer la secuencia de acontecimientos (o dibujos) de forma que se llenen los vacíos de la acción. De tal forma que el lector pueda completar los acontecimientos interpuestos por medio de la propia experiencia."¹⁵²

¹⁵⁰ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 133

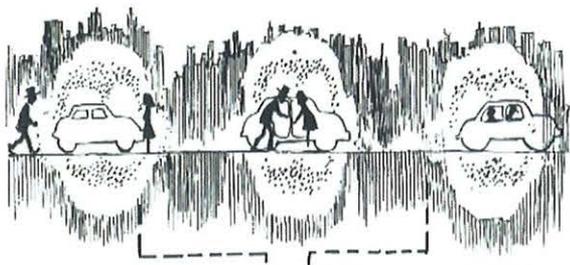
¹⁵¹ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 133

¹⁵² Texto extraído de "El comic y el arte secuencial", de Will Eisner. Norma Editorial, Barcelona, España, 1988. Pág. 40

6.1.- Diferenciación de cerrados.

Dependiendo del motivo de su empleo por parte del autor, así como de los diferentes grados en que se tiene que involucrar el lector para intentar comprender el argumento y la historia, los procesos de cerrado se pueden especializar y diferenciar entre sí para lograr un ritmo narrativo determinado.

Existen los "cerrados automáticos" (inconscientes, de la relación visual y el proceso mental de identificación) y los que requieren la interacción del individuo. El cómic se posiciona como uno de los medios que más utiliza los dos sistemas para comunicarse con el espectador-consumidor, utilizándola como arma que dispara al mismo tiempo la memoria e imaginación del lector. Del proceso de encapsulación hecho por el autor para resumir y sintetizar un momento, el lector tiene que utilizar el cerrado para volver a descomprimir la información, mediante su experiencia, memoria y razonamientos inductivos. De alguna manera el autor tiene que "adelantarse" al lector y ofrecerle las señales básicas para que él logre mentalmente armar el todo sólo con una viñeta mediante lo que denominaremos el "cerrado de encapsulación".



La escena captada a través de los ojos del lector... tal y como la ve él en su cabeza.

ENCAPSULACIÓN



Viñeta final seleccionada de la secuencia anterior.

Del proceso que realiza el o los autores de un cómic para narrar gráficamente una historia, unido al hecho comprometido por parte del lector de "comprender" secuencialmente el sentido de la disposición de las viñetas, y así crear en su mente la ilusión del paso del tiempo, o de traslación espacial o de un movimiento, olores, sabores y cualquier tipo de sensación no visual, podemos extraer otro tipo de cerrado, que tiene representación espacial (el gutter), al que llamaremos "cerrado interviñetas".



Al proceso de cerrado referente a la opción del autor de dibujar las partes de un elemento o personaje como representación del todo, lo denominaremos "cerrado fragmentario", que generalmente requiere poco esfuerzo por parte del lector, pues nuestro inconsciente tiene naturalmente a "completar" los significados formales de las cosas conocidas.

Cuando el autor recurre a una representación simplificada mediante la caricatura, la abstracción o alguna forma de iconización a través de pocas líneas o símbolos, para representar de forma genérica el complejo mundo real, lo denominaremos "cerrado sintético". Así, un coche tiene para nuestra mente varias formas sintéticas determinadas, y al ver cualquiera de ellas, se nos transmite y entendemos la imagen conceptual de un coche real, incluso en movimiento, con sonido y sensación de velocidad y traslación espacial.

La optimización de cada uno de estos procesos de cerrado dentro de los cómics ha sido el factor que ha impulsado su continuidad y desarrollo como medio a lo largo de la historia. Si bien al principio sólo se valoraron sus potenciales infantiles y didácticos por su "simpleza" comunicacional, a lo largo del tiempo se ha visto que el cerrado no hace más que dirigirse hacia la imaginación del lector, que al igual que con un libro, el lector es guiado pero otorgándosele mediante la gráfica y el espacio entre viñetas, la libertad de imaginación para conformar la historia.



A nivel espacial, como se ha dicho, dentro de la página generalmente el cerrado se hace físico, visible, medible en algún sentido. Es comúnmente representado por el "gutter", el espacio que queda entre viñetas, expresado a nivel de "residuo" dentro de la página al disponer las viñetas, o trabajado gráficamente para representar en sí mismo un espacio importante dentro de la estructura diegética principal. Muchas veces estos cerrados, involucrados mayormente con las transiciones entre viñetas y las representaciones de movimiento, son inducidos por recursos de dibujo y/o de la rotulación de los textos.



En este sentido, se podría decir que es la propia imaginación del lector, detonada por el autor, la base de todos los procesos de cerrado del cómic. Ésta imaginación tiene dentro de la página una representación espacial, el gutter, que tiende a identificarse con el lector y su imaginación. Éste espacio está mínimamente delimitada por los contornos de la página.

El autor de comic books tiene que realizar una serie de decisiones para no perder en demasía la continuidad diegética y narrativa de la historia; tiene que poder construir un tipo de cerrado que vincule la viñeta anterior con la siguiente, a nivel gráfico general, particular y empleando las herramientas de texto (narrativas y gráficas), al mismo tiempo que reduce la representación del dibujo para, mediante la caricatura, generalizar y detonar la memoria asociativa del lector.

*"Es importante constatar que en los cómics no hay presiones de tiempo como las hay en una película o en un film de dibujos animados. La cantidad de tiempo de que dispone el lector para examinarlo, mirarlo, leerlo, digerirlo o asumir el papel de los protagonistas es prácticamente ilimitado. Hay tiempo para aproximarse y recrearse con él, abordándolo desde distintos ángulos. A diferencia de la rigidez de la fotografía, la amplia generalización del dibujo permite la comicidad, con lo que se consigue alcanzar antes el objetivo propuesto e influenciar al lector."*¹⁵³

¹⁵³ Texto extraído de "El comic y el arte secuencial", de Will Eisner. Norma Editorial, Barcelona, España, 1988. Pág. 146

6.2.- Tabla de procesos de cerrado en los comic books.

Dependiendo de la finalidad que tiene el cerrado dentro de una página, se pueden clasificar y definir algunas de las características particulares de cada uno. A continuación se muestran unas tablas donde se definen los procesos de cerrado según la transición secuencial o según la representación de movimiento que se desea transmitir.

TRANSICIONES EN COMIC BOOKS		TIPO DE CERRADO INTERVIÑETAS
TIPO DE TRANSICIÓN	CARACTERÍSTICAS	
1.- MOMENTO A MOMENTO	1.1.- Visualmente similares 1.2.- Períodos cortos de tiempo 1.3.- Variación espacial mínima	CERRADO MÍNIMO
2.- ACCIÓN A ACCIÓN	2.1.- Visualmente diferentes 2.2.- Temporalmente continuas 2.3.- Variación espacial progresiva	CERRADO BÁSICO
3.- TEMA A TEMA	3.1.- Visualmente diferentes 3.2.- Temporalmente pseudocontinuas 3.3.- Variación espacial completa	CERRADO CÓMPLICE
4.- ESCENA A ESCENA	4.1.- Visualmente diferentes 4.2.- Variación temporal completa 4.3.- Variación espacial completa	CERRADO DEDUCTIVO
5.- ASPECTO A ASPECTO	5.1.- Visualmente diferentes 5.2.- Variación temporal mínima 5.3.- Variación espacial descriptiva	CERRADO INDUCTIVO
6.- NON SEQUITUR	6.1.- Visualmente diferentes 6.2.- Temporalidad inexistente 6.3.- Variación espacial ilógica	CERRADO DIEGÉTICO

MOVIMIENTO EN LOS COMIC BOOKS		TIPO DE CERRADO
TIPO DE EXPRESIÓN	CARACTERÍSTICAS	
1.- Postura del personaje/objeto	1.1.- Visualmente dinámicos 1.2.- Exageración de posturas 1.3.- Desenfoque del dibujo	CERRADO SINTÉTICO
2.- Líneas cinéticas	1.1.- Linealidad dinámica 1.2.- Elementos de velocidad 1.3.- Opacidad baja (fondo)	CERRADO CÓMPLICE
3.- Postura previa parcial	1.1.- Visualmente fragmentada 1.2.- Bidimensionalidad lineal 1.3.- Opacidad media (plano)	CERRADO BÁSICO
4.- Repetición de posturas	1.1.- Visualmente dinámicos 1.2.- Fragmentación temporal 1.3.- Opacidad media (volumen)	CERRADO MÍNIMO
5.- Movimiento en viñetas	1.1.- Visualmente estáticos 1.2.- Cerrado por memoria 1.3.- Opacidad nula	CERRADO DEDUCTIVO
6.- Movimiento subjetivo	1.1.- Visualmente dinámicos 1.2.- Manipulación del entorno 1.3.- Opacidad alta	CERRADO INDUCTIVO

7.- IMAGEN, GRADOS DE ABSTRACCIÓN Y EL LENGUAJE DE LOS SÍMBOLOS E ÍCONOS.

Según Randy Duncan y Matthew J. Smith, autores del libro "The power of Comics", para entender la comunicación en los comic books, los lectores deben hacer inferencias sobre las funciones de las imágenes que están viendo, tanto los textos como los dibujos. Muchas de estas imágenes son usadas para representar y explicar el mundo (siempre ficticio, por ser una representación) de la historia, lo que comúnmente se denomina diégesis, que deriva del vocablo griego διήγησις (relato, exposición, explicación).

Los lectores deben distinguir entre tres tipos de imágenes que explican el mundo de una historia; en primer lugar están las "imágenes diegéticas sensoriales", las cuales representan los personajes, objetos y el entorno (ambiente) sensorial del mundo de la historia; las "imágenes diegéticas no sensoriales", las cuales representan memorias específicas, emociones o sensaciones ocurridas a los personajes en el mundo de la historia, pero no detectables por los sentidos; y por último las "imágenes hermenéuticas", las que no son parte del mundo de la historia, pero en vez de eso comentan sobre la historia y influyen cómo los lectores la interpretan.

7.1.- Imágenes diegéticas sensoriales.

Todas las que son procesadas a través de nuestros sentidos: vista, oído, olfato, tacto, gusto. Si bien es cierto que todo cómic es predominantemente visual, siempre se pueden lograr sinestias específicas con los otros sentidos mediante las herramientas y técnicas gráficas, que ayudan a tener una "percepción visual extendida", haciendo sentir con un sentido lo que normalmente se obtiene con otro.

*"We experience the world through our five senses (seeing, hearing, tasting, smelling, touching). Yet, aside from the tactile sensation of holding and turning the pages of a printed volume, reading a comic book is almost totally a visual experience. And, in fact, the vast majority of pictures in a comic book represent visual experience: the people and objects we would see if we lived in the world of the story. Much of what we see in the real world is in motion."*¹⁵⁴

*Non-visual sensory experiences have to be suggested by visual imagery, and the readers have to "participate in the acting out of the story" in order to "feel" the sensory experiences suggested by author's encapsulation and composition choices."*¹⁵⁵

7.2.- Imágenes diegéticas no sensoriales.

Todas las procesadas por razonamientos psicológicos. Se incluyen las sensaciones, emociones, estados de ánimo e impresiones sobre o de un elemento de la historia, ambiente o personaje. El cómic también tiene técnicas y herramientas para representar visualmente estas sensaciones, que incluyen desde dibujos y encuadres con líneas expresionistas, hasta su expresión literal en textos, símbolos y bocadillos.

*"There are also aspects of existence-like thoughts, emotions, and psychological states -that must be perceived by other means. While they cannot actually be seen in the real world, in a comic book narrative these non-sensory aspects of the diegesis have to be represented visually. Sometimes the communication is direct, as with thoughts written out in scalloped thought balloons (...). For instance, one of the conventions established in comic strips is to use dotted lines and a dagger that seem to be emanating from a character's eyes to indicate the anger behind a look."*¹⁵⁶

*"The comic book form cannot truly show the world of the story, but can only suggest it by employing the device of synecdoche, using a part of something to represent the whole of the thing. All images on the comic book page stand for more reality than they can depict. First, the images are, by necessity, an abstraction from the real. Comic book drawings are often highly exaggerated or simplified, but even the most detailed drawings or paintings fall far short of reproducing reality. Second, because panels occupy a finite and often small space, the images in them usually show only a portion of objects and beings. Readers use their background knowledge to understand what is not shown."*¹⁵⁷

¹⁵⁴ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 155

¹⁵⁵ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 155

¹⁵⁶ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 157

¹⁵⁷ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 158

7.3.- Imágenes hermenéuticas.

Son aquellas intervenciones en la historia realizadas desde un punto externo a ella misma, sin estar insertas en su diégesis. Pueden ser comentarios sobre todo o algo en particular que acontece en la narración, pero sin venir, al menos directamente, de sus personajes o el mundo de la historia.

*"Commentary on the narrative occurs primarily in hermeneutic pictures that can be very rich in meaning. Such images do not simply represent something that exists in or is occurring in the world of the story."*¹⁵⁸

Muchas veces este tipo de imágenes representan una comunicación dirigida directamente hacia el lector-espectador, para hacerle ver cosas que no están a simple vista en el resto de las imágenes. Generalmente son textos, que son imágenes sobre la página, carecen de paralenguaje o tratamiento gráfico que resalte su importancia, más que a nivel de contenido lingüístico.

*"Hermeneutic images, whether linguistic or pictorial, are not meant to represent sounds or objects that exist in the world of the story; instead they comment on the story itself. Words that serve a hermeneutic function are not embedded in the story; no one in the world of the story is speaking or thinking these words. Instead, these words are commentary on the story, and are addressed directly to the reader."*¹⁵⁹

Son imágenes que se utilizan para lograr (generalmente sobre la diégesis o la explicación del mundo de la historia) una mejor comunicación a nivel personal con el lector. Se utilizan para describir escenarios más íntimos directamente a él. El espectador debe utilizar su razonamiento deductivo y la complicidad lectora para encadenar estas imágenes a la narración, pues en general quieren expresar algo que no está explícitamente dicho. Existen tres tipos de imágenes hermenéuticas en los cómics: la imagen psicológica, las metáforas visuales y las referencias intertextuales.

Imágenes psicológicas. Representan directamente el carácter de un personaje, su personalidad, su estado de ánimo o mental. Generalmente representadas con técnicas pictóricas expresionistas, agresivas y exageradas.

*"A psychological image represents some aspect of a character's personality or state of mind. It operates much like the sort of non-sensory diegetic image (...). However, diegetic images portraying a state of mind are usually objective, an attempt to portray a "reality" of the world of the story, while hermeneutic images tend to be subjective, reflecting a particular narrative point-of-view."*¹⁶⁰

Metáforas visuales. Son las que utilizan a otras imágenes para enseñar una idea o concepto, buscan la evocación de la memoria del lector a través de representaciones gráficas muchas veces apoyadas (y fusionadas) con textos.

*"Visual metaphors use a picture of one thing to evoke the idea of something else. (...) What we are terming visual metaphors are not always strictly pictorial in nature, because picture images and text images in a panel often work together to create the association. It is also usually true that the reader must understand broader contexts than just the information on the page in order to understand the metaphor."*¹⁶¹

Imágenes intertextuales. Recurre a la memoria del lector para explicar o referenciar algo de la historia, utilizando a los demás medios (televisión, cine, prensa, etc.) como fuente de estereotipos o escenas inolvidables.

*"Intertextual images remind the reader of something he or she has encountered in other media (movies, books, paintings, TV shows, etc.). Some intertextual pictures refer to real-life events, but of course, most of us only see those events indirectly, as reports in newspapers or on television. (...) Even the pencil lines with which a picture is drawn and the brush strokes with which it is inked can have a hermeneutic function."*¹⁶²

¹⁵⁸ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 159

¹⁵⁹ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 159

¹⁶⁰ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 160

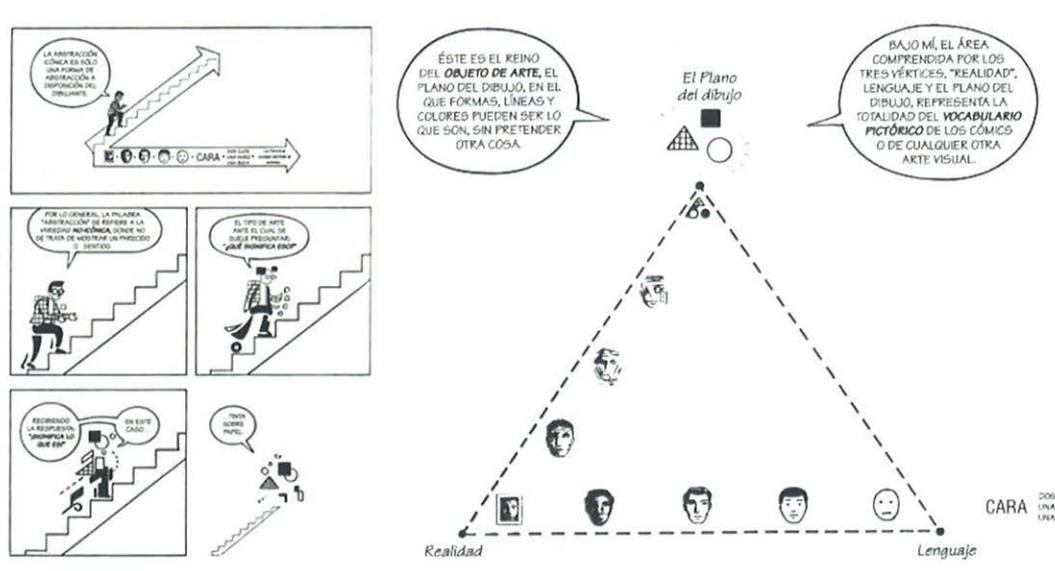
¹⁶¹ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 160

¹⁶² Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 161

Una vez definidos los diferentes tipos de imágenes (incluyendo el texto) que pueden ser utilizados en los cómics para narrar una historia, es necesario que el lector logre entender los diferentes tratamientos que cada una de ellas puede presentar, dependiendo del efecto que se quiera conseguir en el lector, y el tipo de comunicación que se quiera establecer con él.

"Finally, the choice of which and how many moments to encapsulate on a particular page determines, to a great extent, how successfully the page operates as a unit."¹⁶³

Como ya hemos visto, Scott McCloud define una superficie triangular en la cual se desarrollan todas las alternativas del arte visual de los cómics, y que está definida por tres vértices (realidad, lenguaje y plano del dibujo) y tres ejes que los unen (eje de representación, eje de lenguaje y eje del dibujo). Dentro de este esquema, los diferentes tipos de imagen explicados se mueven al antojo del autor.



Dependiendo del alejamiento que tiene una imagen o representación del vértice de la "realidad", ésta se transforma para lograr una explicación o bien más sencilla y abstracta o bien más estereotipada e icónica, dependiendo de se acerca al vértice abstracto o al del lenguaje. Will Eisner plantea que tanto símbolos como iconos son utilizados por los cómics directa o indirectamente, pues un símbolo abstracto puede ser la base para una postura o algún objeto de la narración, así como una imagen puede ser iconizada mediante su tratamiento gráfico. En cualquiera de los casos, la finalidad es lograr una identificación con el lector mediante metáforas que disparen su imaginación y establezcan una complicidad con él.



McCloud apunta una sutil distinción entre ícono y caricatura, diferenciando el grado pictórico (a nivel de su abstracción) que se tiene que aplicar a uno y a otro para hacer variar su significado y su relación con la realidad. Sin embargo, la caricatura es sobretodo una iconización de la realidad, una simplificación para una mejor comunicación de conceptos e ideas.

¹⁶³ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 10



El ícono gráfico es una herramienta fundamental en la comunicación moderna, su utilización es cotidiana, y aunque no nos demos cuenta, nos facilita la vida del día a día, pues aumenta la velocidad de la transmisión de conocimientos asociados a su imagen. Al ser de fácil factura, pues su complejidad inhibe su efecto transmisor, es representado por líneas claras y nulos matices, por lo que fue inmediatamente adoptado por los autores de cómic para sus obras.



Muchos íconos y símbolos, por tener un significado casi absoluto, ya sea por la elocuencia de su forma, como por haber sido tomado como convención a lo largo de la historia, pueden producir los denominados "efectos sinestéticos" del cómic, momentos de la lectura en que son llamados visualmente otros sentidos, como el olfato, el oído, y que el lector asocia a su lectura para tener una compenetración mas directa en la historia. Lo mismo sucede con muchas de las líneas cinéticas o tratamientos de movimiento en las viñetas, en las que muchas veces el lector experimenta, en base a símbolos, sensaciones de velocidad o movimiento, propiciadas por las visiones dinámicas y subjetivas del entorno sobre el personaje.



Mientras más cercana a la caricatura es la representación de un personaje determinado dentro de los cómics, mayor puede resultar el grado de identificación que un lector pueda tener sobre él, y al mismo tiempo,

mientras más caricaturizado sea el personaje, soporta con mayor facilidad las incorporación de imágenes hermenéuticas, que denotan la personalidad, estado de ánimo o psicológico del personaje, por fuera de la historia y en directa relación con el lector, produciéndose así un doble acercamiento.



"Al igual que los restantes medios y géneros de la cultura de masas, los cómics han generado unas densas familias de estereotipos, de personajes arquetípicos sometidos a representaciones icónicas características y muy estables, a partir de rasgos peculiares que se convienen en sus señas permanentes de identidad. (...) Pero junto a esta colección de estereotipos humanos severamente codificados, y que resultan inequívocos para el lector, se catalogan también formas muy estereotipadas para representar vivencias y estados de ánimo: el asombro, el dolor, el terror."¹⁶⁴

El color en los cómics es otra herramienta que puede funcionar como símbolo o ícono. Además de agregar vistosidad, por mucho tiempo un elemento básico en el consumo de comic-books, y de dotar de forma y contorno objetivo a cada elemento coloreado, el color puede representar conceptos e ideas si son referidos a alguna forma familiar asociada.

Los superhéroes son los primeros en sacar provecho de este poder icónico del color, cada personaje con superpoderes tiene asociada una combinación y proporción de colores única y diferenciable del otro, lo que unido a los símbolos de sus vestimentas (elemento casi omnipresente en este tipo de publicaciones) conformaban la imagen icónica del héroe.



"Most mainstream comic books have traditionally been ablaze with the bright primary colors (red, blue, and yellow) thought to appeal to adolescent males. Certainly the colorful costumes are part of the appeal of superheroes. How would the concept of the Batman be altered if his costume was a pastel color? Would the Flash seem as fast if he wore gray instead of red?"¹⁶⁵

Los autores del medio pronto se dieron cuenta que el color, además de servir para simbolizar personajes, o para tener una visión más realista aún con un grado de abstracción notable en la imagen, pueden servir para dar una mayor profundidad y espacialidad al dibujo, así como para representar elementos hermenéuticos complejos, como estados de ánimo o sensaciones.



McCloud afirma que el blanco y negro hace al dibujo más cercano al lenguaje (escrito) porque no existe una complejidad añadida al significado de la imagen, por el contrario el color puede ser un gran generador de espacio y formas dentro de la viñeta, aportando un sentido de realidad a líneas bidimensionales, cargándolas de expresión y muchas veces con un fuerte contenido real, al menos en relación a la misma imagen en blanco y negro.

¹⁶⁴ Texto extraído de "El discurso del cómic", de Luis Gasca y Román Gubern. Ediciones Cátedra, Madrid, España, 2001. Pág. 32
¹⁶⁵ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 142

"Color can serve a number of narrative functions. Most mainstream comic book characters, from superheroes to cowboys to dueles, have a recognizable and unvarying color scheme. As European comics scholar Ann Miller points out, color can make the story easier to follow "by allowing characters to be rapidly recognizable from one panel to the next". Color can also create or amplify the emotion in a story. "Generally, anger, violence or any impact panel will have a hot color like red, yellow, or orange. Cool colors like blue and purple are used when the mood is sad and depressed" (Oliver)."¹⁶⁶

Todas estas, junto con otras de difícil definición, son las características de la "imagen" dentro de los cómics, entendiendo como imagen tanto textos como dibujos dispuestos en la página, sean éstos dibujos realistas o no. De la caracterización y utilización de los íconos y los símbolos dentro de la composición, depende muchas veces el éxito en la transmisión de la idea.

Estos símbolos e íconos pueden ser tanto aplicables a los personajes como al entorno, objetos o espacios, e incluso al formato mismo de soporte (la página o el libro) y sirven para denotar características sólo visibles al lector, y para ampliar la percepción de éste de manera cómplice. También hacen posible ejemplificar acciones difíciles de describir gráficamente en un medio bidimensional y con dibujo estático, incluso dirigidas a otros sentidos de percepción y que son transmitidos por el sentido de la vista.

De su utilización y complejidad depende el buen desarrollo diegético de la historia. A continuación se presentan dos tablas que muestran algunas de las variantes, componentes y recursos utilizados para la realización de un cómic, y los procesos requeridos en el lector para la decodificación del mensaje y la comprensión de la historia.

ELEMENTOS CONFORMADORES DE LA IMAGEN DE UNA VIÑETA EN LOS COMIC BOOKS			TIPO DE CERRADO EN VIÑETAS
TIPOS DE IMAGEN	TIPOS DE TEXTO	RELACIONES TEXTO-IMAGEN	TIPO DE CERRADO EN VIÑETAS
1.- Imagen diegética sensorial	1.- Globos de texto	1.- Texto específico	CERRADO DE ENCAPSULACIÓN
1.1.- Todos los sentidos	2.- Cartela	2.- Imagen específica	CERRADO SINTÉTICO
2.- Imagen diegética no sensorial	3.- Onomatopeya	3.- Dual específico	CERRADO FRAGMENTARIO
2.1.- sensación objetiva	4.- Texto ilustrado	4.- Intersección	
3.- Imagen Hermenéutica subjetiva		5.- Interdependiente	
3.1.- Imagen psicológica		6.- Paralelo	
3.2.- Metáfora visual		7.- Montaje	
3.3.- Imagen intertextual			

TRANSICIONES ENTRE VIÑETAS		TIPO DE CERRADO INTERVIÑETAS
TIPO DE TRANSICIÓN	CARACTERÍSTICAS	TIPO DE CERRADO INTERVIÑETAS
1.- MOMENTO A MOMENTO	1.1.- Visualmente similares 1.2.- Períodos cortos de tiempo 1.3.- Variación espacial mínima	CERRADO MÍNIMO
2.- ACCIÓN A ACCIÓN	2.1.- Visualmente diferentes 2.2.- Temporalmente continuas 2.3.- Variación espacial progresiva	CERRADO BÁSICO
3.- TEMA A TEMA	3.1.- Visualmente diferentes 3.2.- Temporalmente pseudocontinuas 3.3.- Variación espacial completa	CERRADO CÓMPICE
4.- ESCENA A ESCENA	4.1.- Visualmente diferentes 4.2.- Variación temporal completa 4.3.- Variación espacial completa	CERRADO DEDUCTIVO
5.- ASPECTO A ASPECTO	5.1.- Visualmente diferentes 5.2.- Variación temporal mínima 5.3.- Variación espacial descriptiva	CERRADO INDUCTIVO
6.- NON SEQUITUR	6.1.- Visualmente diferentes 6.2.- Temporalidad inexistente 6.3.- Variación espacial ilógica	CERRADO DIEGÉTICO

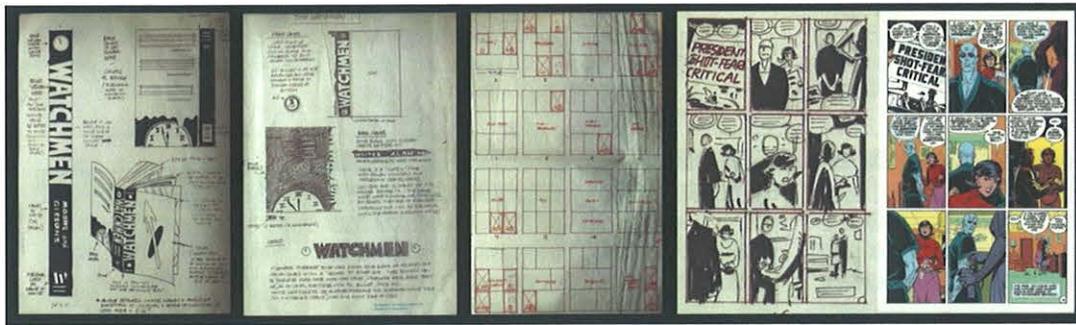
¹⁶⁶ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 142

8.- FORMATOS DE LECTURA, TIPOS Y ESPACIOS EN LA PÁGINA.

Sin importar el tamaño, proporción, disposición y relación de las viñetas, por sobre el dibujo, la página es un soporte estructural de primer orden en los cómics, y es la que concentra en su desarrollo gráfico la mayor parte del potencial comunicacional y creativo de un comic book.

La página es la que soporta la distribución de las viñetas para conseguir la ilusión secuencial a través de la gráfica y el dibujo, aunque también puede darse el caso que dentro de la viñeta el tratamiento del momento durativo puede implicar el transcurso del tiempo y movimiento, como hace Eisner con sus "macroviñetas". Incluso con estas variables, es finalmente la página, su formato gráfico bidimensional (una cara de una hoja de papel) la que conforma la estructura básica de un cómic.

Sobre ella, el guión, mediante la fusión de imágenes y textos, además de la utilización de la secuencia y medios expresivos, se conforma una unidad; la interfase de transmisión (medio de comunicación) que al mismo tiempo es un formato de expresión (medio artístico/literario). La longitud de la historia o el tipo de mensaje influirá en el número de páginas que se unen para efectuar la narrativa.



*"Layout concerns the relationship of a single panel to the succession of panels, to the totality of the page, and to totality of the story. A cartoonist or writer-artist team constructing a comic book page must consider how the meaning of each panel is affected by the variables of size, sequence, and juxtaposition."*¹⁶⁷

En la composición o layout general, el tamaño relativo de una viñeta no necesariamente indica una importancia diegética predominante de esa viñeta en particular sobre otras. El caso que mejor ilustra esta heterarquía entre viñetas son las "splash pages", viñetas que tienen el tamaño de una página completa, que generalmente se encuentra cerca del inicio de la historia emplazando en un determinado espacio el origen de la narrativa.

Este tipo de especial de página raramente ilustra el clímax de una historia, y junto con las "páginas dobles", actúan frecuentemente como retratos detallados del héroe entrando en acción, o como la representación de un extenso escenario para las batallas. Muchas veces la historia requiere una descripción gráfica sobre la grandeza o monumentalidad de un paisaje, ciudad, o en general cualquier emplazamiento, y se recurre a ellas.

*"Finally, the choice of which and how many moments to encapsulate on a particular page determines, to a great extent, how successfully the page operates as a unit."*¹⁶⁸

En una página de cómic, el juego de diferentes espacialidades es un recurso ampliamente utilizado a favor de la narrativa. Como McCloud afirma, muchas veces el tiempo se debe transformar directamente en espacio para poder ser representado. Se puede hacer una clasificación de las interrelaciones que se pueden encontrar entre tiempo y espacio y espacio-espacio con sólo estudiar los diferentes elementos que componen el lenguaje de los cómics. En un

¹⁶⁷ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 139

¹⁶⁸ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 10

primer de la forma artística y conceptual de los cómics se pueden distinguir al menos ocho relaciones de importancia, que siempre van relacionadas con algún recurso o técnica gráfica y al mecanismo secuencial.

8.1.- Relaciones espaciales en la página de un cómic.

ESPACIOS YUXTAPUESTOS COMO TIEMPO. En la página se representan junto con las viñetas un determinado número de espacios "secundarios" conceptuales, resultantes de la descomposición básica de la narrativa en fragmentos (encapsulación) y de la disposición yuxtapuesta de ellos para su visionado y entendimiento diegético a través del cerrado. En estos casos, el espacio que queda entre las viñetas, que puede ir en su dimensión desde ser inapreciable hasta ser incluso superiores a las viñetas que lo conforman, representa físicamente el tiempo que es necesario para encadenarlas, al mismo tiempo que evidencian un plano mayor de soporte sincrónico, la página.

TIEMPO-ESPACIO DENTRO DE VIÑETAS. En las viñetas el espacio interior, que generalmente queda delimitado por los bordes de ésta, puede ser tratado para representar una, dos, tres o cuatro dimensiones, si contamos el tiempo inherente a la escena, lo que Eisner llama el "instante durativo". Estos espacios en las viñetas pueden ser reales o ficticios, representaciones físicas o psicológicas, que para su encapsulación están contenidos dentro de una forma que los define como un instante de tiempo-espacio dentro de la historia. En la página, como mínimo pueden haber tantos "espacios" como viñetas distribuidas sobre ella, o también uno sólo visto en secuencia.

ROTULACIÓN, TEXTOS COMO ESPACIO. Muchas veces los textos, generalmente las onomatopeyas, son utilizados como conformadores o intervinientes del espacio representado, tanto que incluso pueden traspasar los límites de éste y relacionarse con otras viñetas y espacios. Estos textos guían visualmente al lector a través de los espacios, y si bien son íconos, que de alguna forma se deberían comunicar a nivel conceptual y hermenéutico con el lector, muchas veces conforman una visión tridimensional de sonidos, actitudes, etc., que complementan e incluso "llenan" el espacio de una viñeta.

ESPACIOS CONFORMADOS POR VIÑETAS. Cuando las viñetas tienen sus límites o bordes definidos según una forma especial no tradicional, o incluso cuando se llega a suprimir los límites de la viñeta, generalmente es porque dicho elemento, y su espacio relativo y representado, forma parte integral de una composición espacial mayor, entre dos o todas las que conforman la página. A través de su forma, el autor nos está indicando alguna característica espacial a considerar para mejor comprensión del mensaje. Esta manifestación de "espacios" a partir de otros "espacios" (viñetas) aumenta y enriquece a la página, que es evidenciada como estructura soporte.

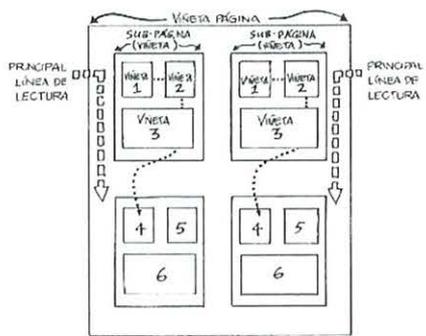
ESPACIOS DIEGÉTICOS IN & OUT. Si en una historia la narrativa cuenta con un personaje omnisciente que relata la historia, y lo hace por ejemplo a través del texto de las cartelas de cada viñeta, podemos decir que existe un nuevo "espacio" y un nuevo "tiempo" involucrado en la narración de la historia. En esta forma de relación diegética muchas veces se puede vincular estos diferentes momentos, con recursos a nivel gráfico como los "flashbacks" y los "flashforwards". Cuantos más "comentarios" o personajes externos comenten o se relacionen con las viñetas, más "espacio-tiempos" son agregados a la experiencia visual.

GLOBOS DE TEXTO COMO ESPACIOS. Los bocadillos pueden contener una parte del tiempo-espacio que conforma el instante durativo de una viñeta, si es que están sincronizados con la acción representada. También pueden formar parte de los nexos narrativo-espaciales que ayudan al cerrado entre viñetas y a la comprensión diegética. Muchas veces, por sus características formales y gráficas, los globos de texto han sido utilizados como nuevos espacios independientes en los que se desarrollan otras acciones, sin llegar a ser viñetas, para mostrar alguno "espacios psicológicos" de un personaje, o hacer referencia a sueños, fantasías e imaginaciones.

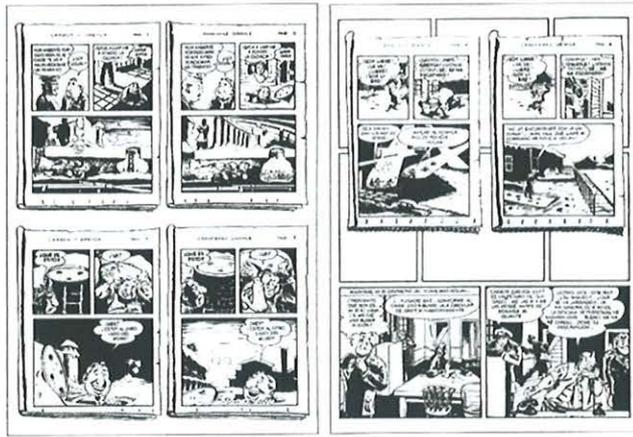
ESPACIOS DIRECTOS AL LECTOR. Como parte de los recursos de la narrativa, muchas veces el autor de un cómic intenta comunicarse con el lector, en el espacio conceptual dentro de esa íntima "complicidad" que adquieren ambos al

efectuar el espectador el proceso de lectura. Si bien esto es característico de algunos tipos y temáticas concretas de los comic books, cuando se lleva a cabo se realiza en un espacio diferente al de la historia o a la del narrador, que generalmente queda limitada a los "gutters", los espacios que hay entre las viñetas, o muchas veces en los espacios bordes de la página, convenientemente optimizados, mediante la gráfica, para ello.

MULTIDIMENSIONALIDAD DE LA PÁGINA. Cuando los diferentes "espacios" (físicos y dibujados) que pueden utilizarse para narrar una historia, son combinados y fusionados en el arte y composición (layout) de una página, ésta puede adquirir condiciones dimensionales extendidas, superiores a la de un plano bidimensional. Puede entonces expresar una tercera dimensión (volumen) o una cuarta (tiempo), y la ilusión de la mezcla de ambas (movimiento). Lo interesante es que lo puede hacer repetitivamente y recursivamente según cuantas viñetas se distribuyan, plegando y desplegando dimensiones de tal manera que, en el total, la página se ve invadida por otras dimensiones, tiempos y espacios que conjuntamente hablan de una historia.



El diagrama muestra la línea de lectura en este tipo de montaje. Hay que tener muy en cuenta el control de la visión del lector.



Will Eisner desarrolló una gran cantidad de técnicas y recursos para unificar los espacios "residuales" (gutter, calles, espacio entre viñetas) dentro de la estructura de la página, creando lo que denominada "macroviñetas". En estas "macropáginas" podía dividir espacios y acciones en directa relación con su posición relativa sobre otros. Incluso era capaz de relatar dos historias diferentes en una misma página, en la que guiaba la lectura diferenciada a través de diagramaciones y formas preestablecidas, generando la ilusión de viñetas como "minipáginas".

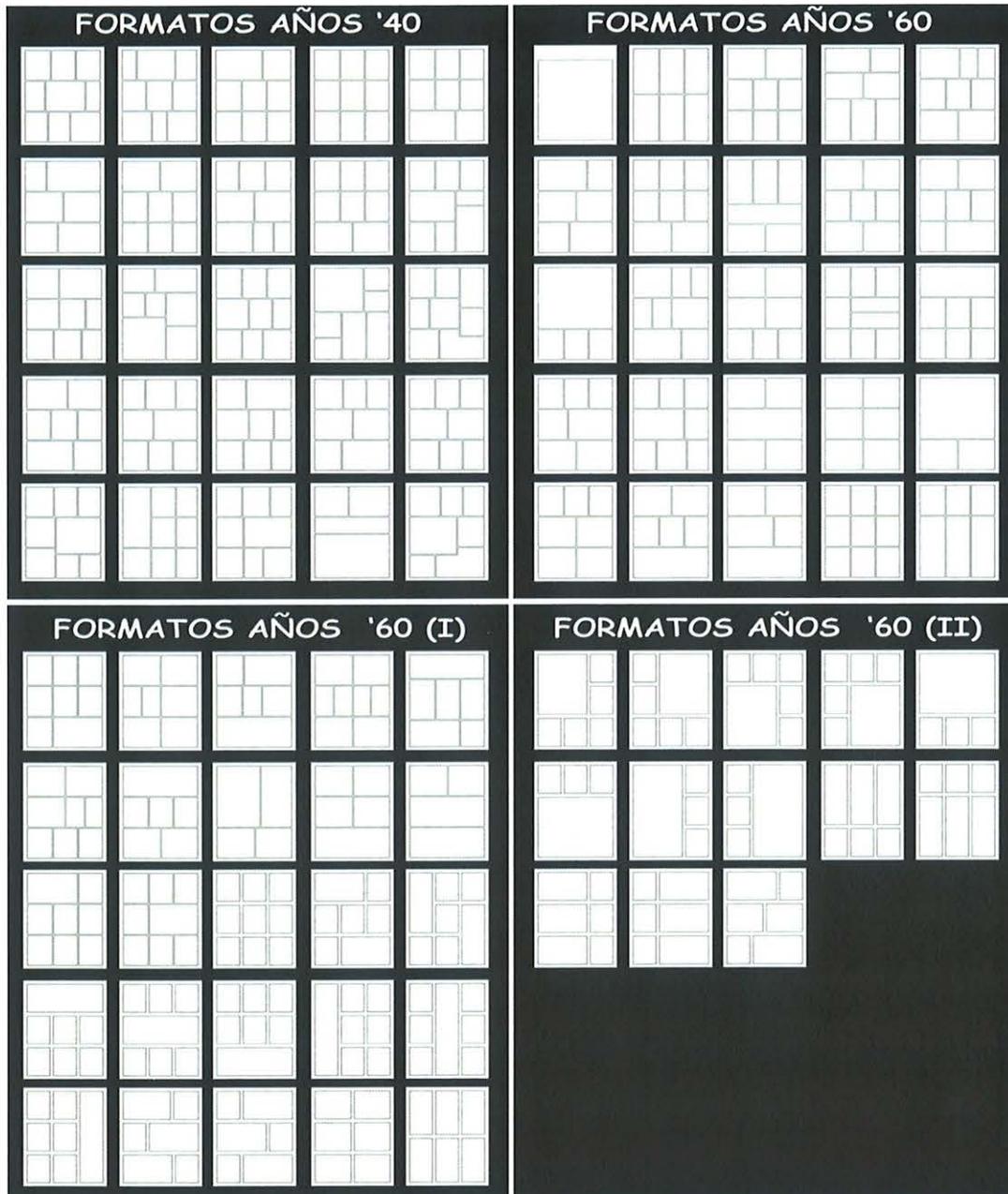


Eisner es quizás el autor que más importancia otorgó a la página, su diseño y su composición, como elemento estructural primario del medio. En ella se desarrollan y desenvuelven las unidades narrativas como viñetas, textos y su fusión. Entendió que existe una capacidad espacial maleable dentro de la rigidez y estaticidad del dibujo, que puede hacer "recorrer" visualmente una página, o crear, sin necesidad de espacios entre viñetas, el cambio de escena si todo está ocurriendo en un mismo espacio.

8.2.- Tabla de capacidades espaciales en un cómic.

CAPACIDAD DE REPRESENTACIÓN DE LA "REALIDAD" EN LAS VARIABLES QUE AFECTAN LA PERCEPCIÓN EN UNA VIÑETA DE COMIC BOOKS											
CARACTERÍSTICAS "REALES"	ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS GRÁFICAS DE LOS COMIC BOOKS									FORMA	
	GENERALMENTE DENTRO DE LA VIÑETA				INTERMEDIO		GENERALMENTE FUERA DE LA VIÑETA			CARACTERÍSTICAS "VIRTUALES"	
	IMAGEN	GLOBO DE TEXTO	ONOMATOPEYA	TEXTOS GRÁFICOS	CARTELA	NARRADOR	FORMA O BORDE	GUTTER	PÁGINA		
2 DIMENSIONES	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	NARRATIVA
3 DIMENSIONES	X		X	X		X				X	ESPACIALIDAD
4 o + DIMENSIONES	X					X		X		X	SECUENCIALIDAD
TIEMPO	X	X	X	X	X	X		X		X	TEMPORALIDAD
POSICIÓN ESPACIAL	X	X	X	X	X	X	X	X		X	UBICACIÓN
MOVIMIENTO	X		X	X		X	X			X	CINETICA
VELOCIDAD	X		X	X		X	X			X	DINÁMICA
SONIDO	X	X	X	X		X					SINESTESIA SENSORIAL
OLOR	X		X			X					SINESTESIA NO SENSORIAL
SABOR			X			X					
TEXTURA	X	X	X			X		X			HERMENÉUTICA
SENSACIONES	X	X		X	X	X	X			X	
ESTADO DE ANIMO	X	X		X	X	X				X	
SENTIMIENTOS		X		X	X	X				X	
VALOR HERMENÉUTICO	X	X		X	X	X	X	X	X	X	
SICOLOGÍA DIEGÉTICA	X	X		X	X	X	X	X	X	X	
COMENTARIO EXTERNO		X			X	X	X	X	X	X	EXPERIENCIA
	En la medida que se puedan ir sumando todas las características, la imagen (abstraída del significado del texto que puede ir fusionada a ella) adquiere una multidimensionalidad que puede superar la noción de la perceptiva visual tradicional, aportando elementos sensoriales, no sensoriales y hermenéuticos a una experiencia secuencial, que logra aproximarse a una realidad virtual/real basada en una sinestesia sensible y perceptual a través de la imaginación del lector, del espacio y del tiempo en el que se efectúa la lectura.	En la medida que se van sumando las características, el o los globos de texto incorporados a una viñeta (abstraídos del significado de la imagen) adquieren una imaginario o conceptual, que aumenta el significado de la imagen, en un proceso que está basado en una sinestesia sensible y memorial, que exige del lector la comprensión de la lectura, tanto de su sentido como parte de la imagen de la viñeta, como en su sentido diegético correspondiente a la narración precedente.	La onomatopeya aparte de introducir sonidos asociados a acciones y movimientos puede invadir temporal y espacialmente la viñeta, transformando su contenido conceptual-literario en un elemento físico, dotado de las condiciones espacio temporales de la viñeta. Un potencial visual que es usado por autores para diseñar elementos que pueden guiar el flujo de la mirada del lector sobre la viñeta, aumentando la sensación espacial de ésta. En cierto modo se expande el paralelismo asociado al resto de la viñeta, pero no la dota de significado psicológico ni hermenéutico.	Cuando un texto es tratado gráficamente, puede aumentar su significado hermenéutico, acercándose a las metáforas visuales para evocar en el lector sensaciones que no están descritas en los mismos textos. Estos textos pueden intervenir espacialmente el interior de la viñeta, o posicionarse en los espacios interviniendo, creando una sensación de espacialidad conceptual lograda con medios gráficos y contenido literario. La asociación gráfica del sonido da características extras a un personaje, generalmente relativas a su psicología	La didascalia o cartela generalmente es utilizada para posicionar espacial y temporalmente al lector dentro de la viñeta, aunque en los últimos tiempos también ha sido utilizada para transmitirle forma omnisciente pensamientos psicológicos de algunos personajes de la viñeta. En cualquiera de los casos, la cartela actúa como una herramienta de narración, inserta o no dentro de la viñeta, pero claramente asociada a ella. Además de tiempo y posición, también puede involucrar las dimensiones de un narrador externo a lo representado	La didascalia o cartela generalmente es utilizada para posicionar espacial y temporalmente al lector dentro de la viñeta, aunque en los últimos tiempos también ha sido utilizada para transmitirle forma omnisciente pensamientos psicológicos de algunos personajes de la viñeta. En cualquiera de los casos, la cartela actúa como una herramienta de narración, inserta o no dentro de la viñeta, pero claramente asociada a ella. Además de tiempo y posición, también puede involucrar las dimensiones de un narrador externo a lo representado	Cuando la mirada diacrónica, que nos lleva a la espacialidad individual de cada viñeta, queda supeditada por la visión periférica del lector, que se abstrae en su espacio para volver a enfocarse esta vez con una mirada sincrónica, a la totalidad de la página, suele buscar una pauta visual que complete su experiencia secuencial a través de espacios diacrónicos. Muchos autores utilizan este reflejo de buscar significado en la totalidad compleja, modificando los bordes y las formas de la viñeta para que interactúen entre ellas a nivel de la página.	El espacio entre viñetas generalmente es considerado un "residuo" que define, en dos dimensiones y de forma anónima, el tiempo que pasa entre viñetas, dejando al lector y el proceso de cerrado la definición de su duración. Pero también, incluso sin tener que pasar por una representación en tres dimensiones, puede albergar cuatro dimensiones o más, si es habitado por personajes con sus propios globos de texto, líneas cinéticas, etc. Como sea, este espacio siempre está albergado dentro del plano de la página.	La página como elemento estructural principal de los cómics, presenta la capacidad como soporte bidimensional de ser el organizador y contenedor de múltiples espacios, tanto interiores a la diegética como exteriores a ella. A nivel sensorial físico posee tacto y dimensiones, y está directamente vinculada con las acciones voluntarias de "dar vuelta" o pasar a la otra", que muchas veces involucran decisiones del autor en cuanto a pausas y flujo de la narrativa. La página posee una multidimensión casi infinita, si es utilizada como soporte activo de las acciones.		
REALIDAD	PERCEPCIÓN DIACRÓNICA (ESPACIALIDAD INDIVIDUAL FRAGMENTADA)					VISIÓN SECUENCIAL				VIRTUALIDAD	
	FRAGMENTO SECUENCIAL			PERCEPCIÓN SINCRÓNICA (ESPACIALIDAD TOTAL CONTINUA)							
CONCEPTO	ENCAPSULAMIENTO DIACRÓNICO				NEXO DIEGÉTICO "PEDAGÓGICO"		DESCOMPRESIÓN SINCRÓNICA			CONOCIMIENTO	

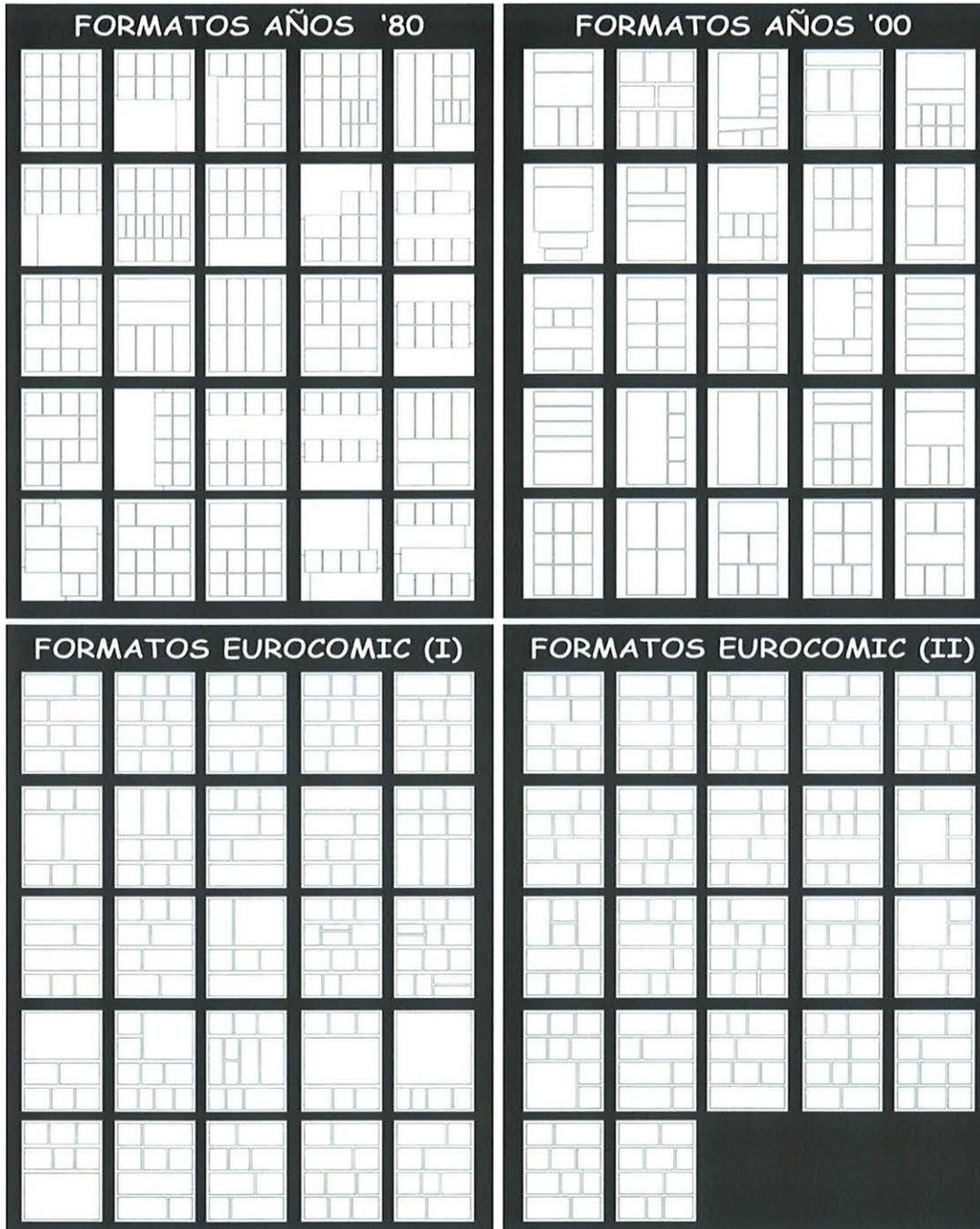
8.3.- Análitica de formatos de página en un cómic.



Como una primitiva forma de sintetizar posibilidades básicas de la partición espacio-temporal dentro de la página, se han analizando los diferentes formatos de página ofrecidos por "Comic Life" ¹⁶⁹, un software específico para realizar comic books de manera aficionada (en un principio, ahora todo formato es válido si tiene un interés creativo).

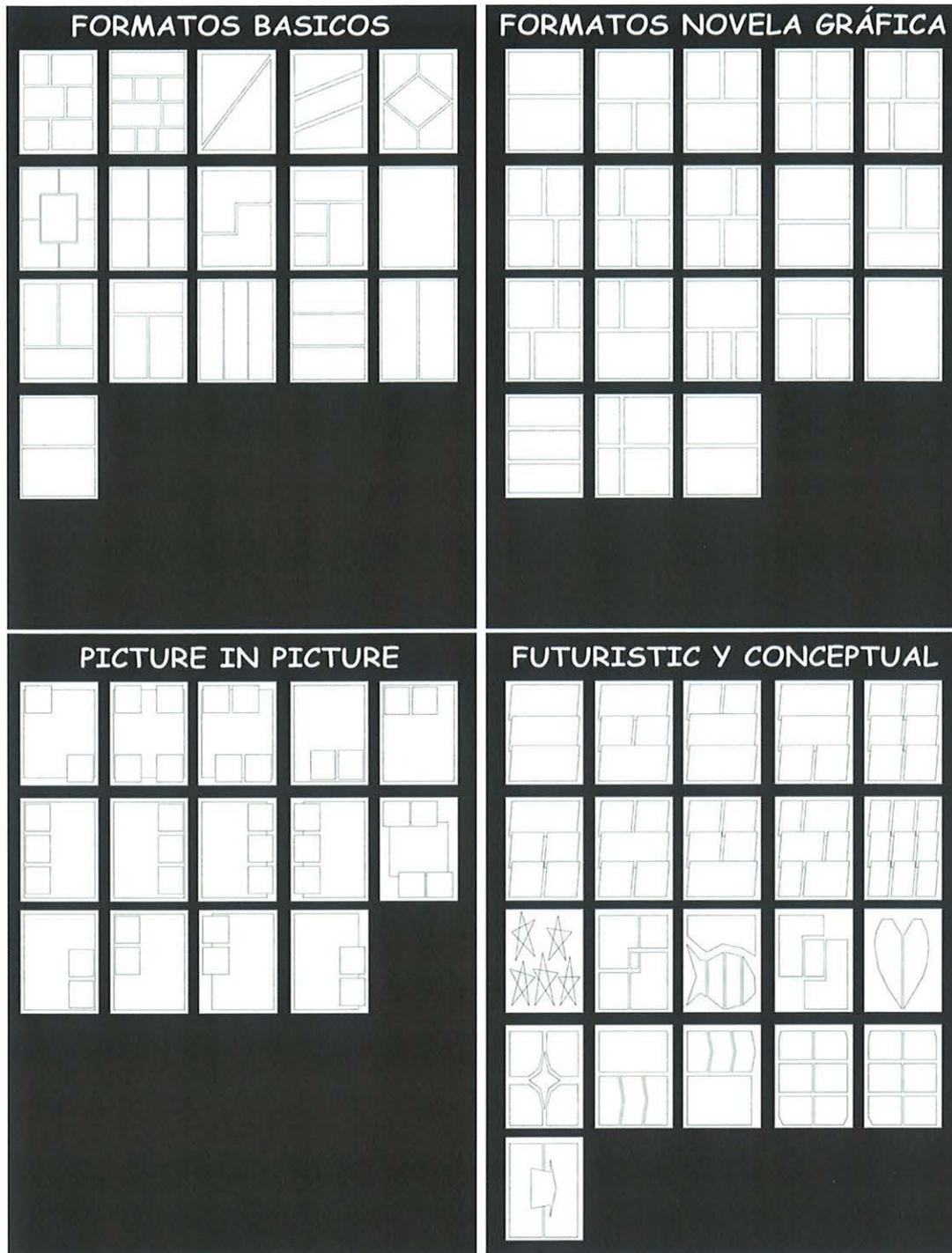
Para ofrecer opciones de diseño, el programa divide por épocas las diagramaciones. En la figura superior se observan los tipos estándar para los años '40s y '60s. A nivel cuantitativo los últimos ofrecen un mayor número de posibilidades, mientras que al inicio de la disciplina se seguían formatos estandarizados. Otro punto a destacar es la aparición de viñetas de diferentes tamaños, aunque generalmente siguiendo la grilla principal que divide la página en tercios, una constante que hasta el presente se sigue explotando.

¹⁶⁹ Programa obtenido por el autor en <http://plasq.com/products/comiclife>



En la medida que pasan los años, el formato original basado en tres tiras horizontales es empleando regularmente por los autores, pero pronto se integran las cuatro tiras, que en los años '80s produjo una serie de formatos que jugaban con esta nueva división que aumentaba las viñetas por página.

A finales de los '70s comienza a emplearse un tipo especial de viñeta, que se sale del margen de la página, generalmente cuando se quiere evocar un espacio no contenido o de dimensiones excesivas. Es también una forma de "congelar el tiempo" a nivel gráfico, al no definirse un límite que contiene el lapso, este de alguna manera, como apunta McCloud, se hace infinito. El formato de cómic europeo, según las opciones del programa, se restringe a las cuatro tiras, aunque las dimensiones de las viñetas pueden tener cualquier largo, el alto es tradicionalmente mantenido, a no ser que se inserten viñetas de mayor tamaño o macroviñetas, que siguen las directrices de las cuatro tiras como proporción.



Además de las posibilidades de formato que usan autores y creadores, también el programa ofrece otras variantes creativas, por ejemplo modelos para la actualmente en boga "novela gráfica", que observa un menor número de viñetas por página, así como un estilo denominado "picture in picture", con claras reminiscencias a las diagramaciones pop, que quieren ofrecer detalles sobre un elemento o personaje.

También se observan otras diagramaciones que a simple vista ofrecen algunas dificultades para narrar una secuencia, pero que son muy útiles para hacer macroviñetas si se trabajan los bordes de las viñetas menores. La modificación formal de los bordes de la viñeta cuando no son para asimilar formas contenidas, generalmente son de uso conceptual, o para añadir alguna carácterística asociada con el tipo formal.

"ARQUITECTURA, CIENCIA-FICCIÓN y COMIC-BOOKS. Vanguardias, Evolución y Lenguaje."
Memoria Explicativa de Tesis Doctoral. Autor: Fernando Cristian Ayala Zapata.

9.- ELECCIÓN Y FORMAS ESPACIALES DE LA SECUENCIA.

La secuencia es la forma en la que diariamente interactuamos y percibimos el mundo físico, una vez que hemos comprendido el concepto tradicional del paso del tiempo. Junto con la preeminencia de los elementos y matices captados por la vista, a veces de manera sobreimpuesta y otras veces yuxtapuestas, nuestro cerebro asimila de una manera secuencial (que no en orden) nuestras percepciones, traduciéndolas y procesándolas a lo largo del tiempo en que éstas son recibidas.

El cómic "recrea" en cierta forma algunas de las maneras que tiene nuestro razonamiento de procesar y analizar las percepciones, ofreciendo imágenes y textos que se fusionan en una percepción extendida más allá de la visual, en cierto sentido sinestésica a partir de la percepción visual. Lo similar del cómic con la forma habitual de percibir el entorno, es que ofrece una narrativa compuesta de imágenes, las que cobran sentido al ser vistas en secuencia bajo un patrón de lectura guionizada, es decir, tras ser razonadas y procesadas en el tiempo.

En la **unidad estructural** básica, la página, se distribuye en número variable y según una disposición establecida por el autor, la **unidad narrativa** básica, la viñeta, que es tratada en su conjunto para ser entendida de forma secuencial. En el cómic, el tiempo se despliega en momentos encapsulados y se yuxtaponen sus representaciones (las viñetas o pictogramas) en un sentido lexicopictográfico, orientado a su lectura.

Se obtiene así una representación pluridimensional, que incluye en sus fragmentos varias temporalidades y espacios encadenados sobre un soporte bidimensional estático. La totalidad del conjunto, la unión de los fragmentos, puede ser observado de manera **diacrónica** (cada uno por separado, incluyendo su tiempo, espacio y movimientos) como de forma **sincrónica** (la página como un paisaje de acontecimientos), y muchas veces están concebidas para evidenciar esta dualidad compositiva de la experiencia lectora.

La finalidad por parte del autor del cómic es lograr, en cada momento de la "pictolectura", una perfecta transmisión conceptual y formal del mensaje principal que forma parte de la narrativa, y que guioniza su relato gráfico. En esto forma parte la percepción sincrónica que se puede obtener con la visión periférica del lector, intensifica la "curiosidad" visual por ver la viñeta siguiente, dando pie a la complicidad que permite efectuar fácilmente los procesos de cerrados para la comprensión diegética.

Para obtener lo que Scott McCloud llama la "Claridad" en la comunicación y transmisión del mensaje, ofreciendo al lector una rápida y fácil **comprensión diegética**, es necesario realizar cinco elecciones básicas por parte del autor de comic-books.

Estas elecciones, que simplifican la forma como el cómic recrea la perceptiva común del mundo, son similares a las que se deberían tomar, por ejemplo, durante el proceso creativo del proyecto arquitectónico. Esto es así por la referencia directa a un método para la planificación espacial y temporal de una narrativa, que puede ser asimilable como sistema de visualización para cualquier intención de un proyecto de arquitectura.

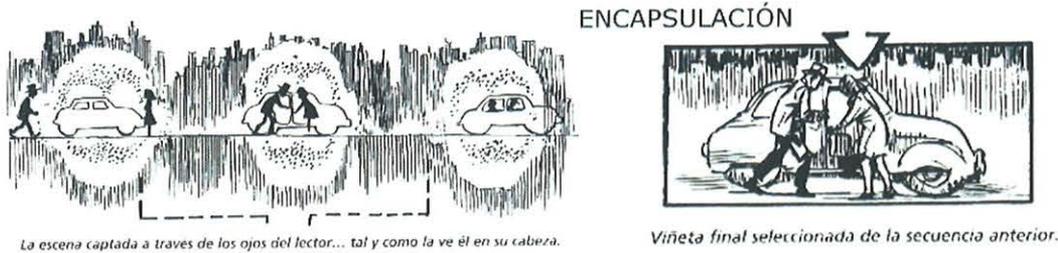
Se definen como los cinco elementos necesarios para una óptima comunicación narrativa secuencial (espacio-temporal) en los comic-books, a saber:



9.1.- Elección de momento.

Un comic-book no visualiza, o verbaliza con textos, cada momento presente en todas las acciones a narrar. En vez de eso, se utiliza un método que sintetiza creativamente; se elige unos momentos específicos de la narración, seleccionados por el escritor o artista, y "encapsulados" en un espacio discreto, llamado viñeta, que simboliza este resumen visual y que puede o no tener unos límites o bordes definidos.

Este proceso de elegir el encapsulamiento de momentos precisos, conlleva decisiones creativas que son principales para lograr la comunicación fluida del mensaje narrativo y la secuencia de los comic-books.

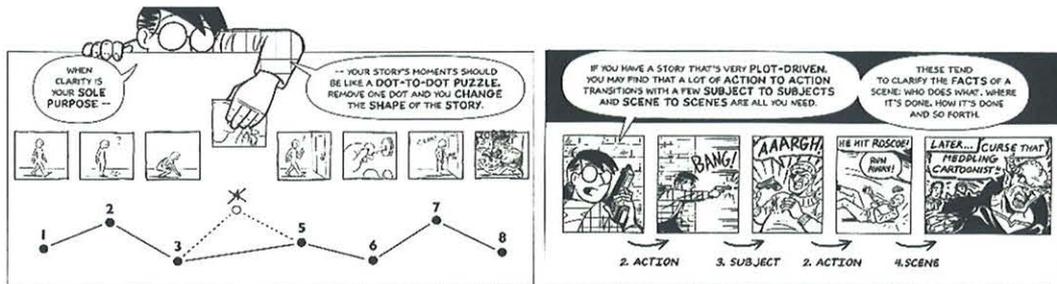


El objetivo de este proceso es lograr la claridad mediante la simplificación de las acciones o acontecimientos, mostrando sólo los momentos que importan en la narrativa, y concentrandola en una viñeta, de manera que esta idea sea "descomprimida", aumentada y comprendida en su espectro amplio por la imaginación del lector, y asimilada como una acción dentro de la historia.

El autor utiliza el encapsulado sabiendo de antemano que posee seis herramientas para hacerlas interactuar entre ellas para formar el lenguaje gráfico narrativo, y elegir así la secuencia lexipictográfica que encierra el mensaje. Son las "transiciones" entre viñeta y viñeta, que detonan diferentes procesos de cerrado en el lector, definidos por Scott McCloud:

HERRAMIENTAS DE ELECCIÓN DE MOMENTO Seis transiciones viñeta a viñeta

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| 1.- Momento a momento | 4.- Escena a escena |
| 2.- Acción a acción | 5.- Aspecto a aspecto |
| 3.- Tema a Tema | 6.- Non Sequitur |



En la medida que el cómic se ha ido desarrollando en la historia, tanto a nivel temático, narrativo y gráfico, cada vez ha ido cobrando mayor importancia la definición y síntesis espacio-temporal del momento elegido para representarse, que conlleva la elección de la viñeta y la relación entre ellas mediante las transiciones. Elegir finalmente las secuencias de momentos a encapsular se vuelve mas importante, muchas veces porque dentro de la "densidad narrativa", los paneles adyacentes pueden interactuar espacialmente (en un tipo de visión sincrónica, periférica) para crear un nivel de significado que no existe en un panel individual solitario.

Se entiende para este proceso que la viñeta es la suma o fusión de texto e imagen contenida dentro de una forma definida, aunque sus límites no estén gráficamente explicitados.

9.2.- Elección de encuadre.

El encuadre es la representación subjetiva de lo que se percibe visualmente, implica la elección de los elementos que formarán parte de la composición de la imagen, así como la distancia y punto vista en la que son observados. De manera simple, cada vez que cambiamos nuestra mirada estamos realizando un encuadre. El autor de cómics puede transmitir imágenes desde punto de vista insólitos, que influyen tanto en la perspectiva o dibujo como en la forma en la que son delimitados (la forma de la viñeta puede ser motivo del encuadre elegido).

En la mayoría de las veces se enfrenta al lector como si de una cámara se tratara, la que está observando lo que acontece a través de una "ventana" o un marco. Aquí sucede una suerte de definición espacial diferenciada entre el lector y lo que acontece "en" (por decir "dentro de") la viñeta.

El autor sitúa al espectador a un lado de la página, la realidad, donde con la complicidad del lector la narración es efectiva o "construida", y "dentro de la página" enmarcado por la viñeta (o el espacio entre ellas) está el espacio-tiempo de lo narrado, la historia. Dependiendo muchas veces del encuadre, el lector está más alejado o incluso dentro de este marco virtual, identificándose con algún personaje o situación, ayudado por técnicas gráficas que facilitan la evocación o el sentirse "como" algún personaje.

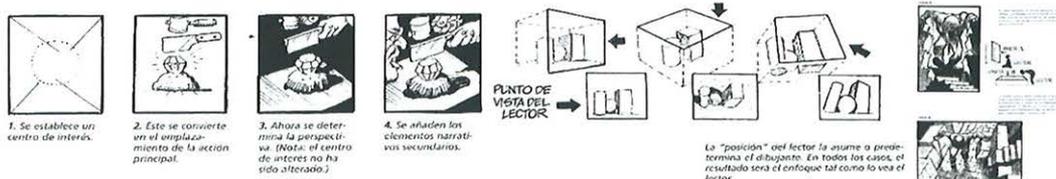


El objetivo genérico del encuadre es entonces, mostrar a los lectores qué es lo que necesitan ver del encapsulado que ha efectuado el autor, creando en el lector de la viñeta percepciones específicas de espacio y perspectiva, basados en una sensación de lugar, posición y enfoque.

Al igual que con el proceso de encapsulado, McCloud define al menos tres de las herramientas que definen, dirigen y facilitan los procedimientos de encuadre hacia el lector por parte del autor de cómics, a saber:

HERRAMIENTAS PARA LA ELECCIÓN DEL ENCUADRE

- 1.- Tamaño y forma de la viñeta
- 2.- Ángulos de la cámara, distancia, altura, balance y centrado
- 3.- El "establecimiento de la toma" y el enfoque del lector



Todas estas decisiones del autor se efectúan haciendo un proceso reductivo visualmente, los dibujos son más simples y conceptuales cuando se alejan de la representación realista acercándose a la caricatura. Se produce un proceso sintetizador de la imagen, revelando a la vez que se va reteniendo información, para así poder guionizar la experiencia narrativa controlando el enfoque y el punto de vista del lector.

9.3.- Elección de imagen.

La forma artística de representación de un espacio en una viñeta, o los elementos que dicho espacio contiene, y el tiempo y movimiento asociados, así como las diferentes calidades del entorno, como luz, color, forma, composición, efectos, etc. es otra de las interrogantes que componen los procesos de elección que efectúa el autor de cómics para transmitir el mundo de la historia a los lectores.



La mayoría de los comic books intentan mediante la secuencia transmitir efectivamente una narrativa visual, tienen como principal objetivo ser claros y rápidos en hacer evocar al lector la apariencia de los personajes, objetos, ambientes y símbolos. La elección de la imagen es la salida que tiene el autor para fusionar en un "pictograma" una idea a comunicar, que de cualquier otra forma que no involucre texto e imagen sería complicado e incluso imposible de representar, con la brevedad que en una viñeta se presenta.

Al igual que con el proceso de encapsulado, McCloud define al menos tres de las herramientas que definen, dirigen y facilitan los procedimientos de elección de la imagen por parte del autor de cómics, a saber:

HERRAMIENTAS PARA LA ELECCIÓN DE LA IMAGEN

- 1.- Todos los dispositivos artístico/gráficos inventados
- 2.- Semejanza, especificidad, expresión, lenguaje corporal y el mundo natural
- 3.- Dispositivos estilísticos expresivos para modificar humores, estados y emociones



Muchas veces, para lograr mayor rapidez en la identificación de un personaje por parte del autor, la elección de la imagen pasa por realizar unos "backgrounds", el tratamiento del entorno a modo escenográfico, con un grado de realismo elevado, mientras que los personajes son simplificados e iconizados a nivel de caricatura. Aparte de estos tratamientos duales de elección de imagen, la mayoría de los cómics presentan una cierta homogeneidad del dibujo, entintado, color y efectos.



La elección de la imagen muchas veces define visualmente la temática de la narrativa, la ciencia-ficción por ejemplo, depende de una elección de la imagen que prepondera el detalle del entorno inmediato (tecnología, diseño), próximo (arquitectura, urbanismo) y lejano (planetas, constelaciones) de los personajes, mientras que éstos pueden ser dibujados más o menos abstractos.

9.4.- Elección de texto.

Los textos incluidos dentro de una viñeta son herramientas que pueden optimizar la transmisión de conceptos que no son claramente visualizados al ver una imagen. La búsqueda del autor de cómics es lograr la fusión, sea complementaria, sustractiva, aditiva o repetitiva de los conceptos involucrados con la representación visual y los expresados en los textos, sean estos texto gráficamente tratados o no. Si bien la intervención gráfica en los textos es dispar según la función específica de cada expresión, para los cómics, el texto siempre es una imagen.



Los textos pueden ser empleados para comunicar aquellas cosas que son difíciles de conceptualizar en imágenes, o que deben ser comunicados al mismo tiempo que la imagen gráfica comunica su significado a través de su forma o signifiicante. También tienen diferentes grados de relación con la imagen de la viñeta, según sea la intención del autor. Sin entrar en clasificaciones ni la fenomenología de los textos en los cómics, se puede decir básicamente que su objetivo es comunicar ideas, también comunicar voces y sonidos, muchas veces provenientes de la misma imagen que los acompaña, otras veces no pero en clara y fluida fusión con ella.

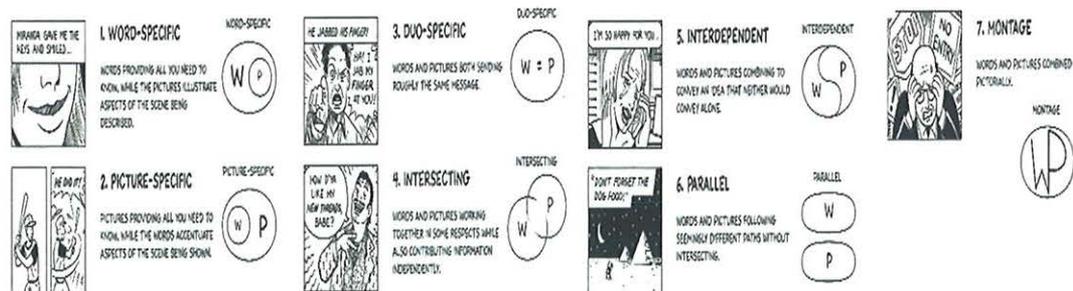
Al igual que con el proceso de encapsulado, McCloud define al menos tres de las herramientas que definen, dirigen y facilitan los procedimientos de elección del texto por parte del autor de cómics, a saber:

HERRAMIENTAS PARA LA ELECCIÓN DEL TEXTO

- 1.- Todos los dispositivos literarios y lingüísticos inventados
- 2.- Rango, especificidad, la voz humana, conceptos abstractos, la evocación de otros sentidos
- 3.- Bocadillos, efectos de sonido y palabra/sonido integrado, onomatopeyas

En cuanto a la relación entre imagen y texto, McCloud diferencia al menos siete interacciones posibles, a saber:

- 1.- **Palabra específica:** el texto lo dice todo para entender la viñeta, aunque la imagen aporte parte de la información, el texto la supera.
- 2.- **Imagen específica:** la imagen lo dice todo acerca de la narrativa, el texto mas bien reafirma lo que acontece gráficamente dentro de la viñeta.
- 3.- **Dual específica:** tanto texto como imagen dicen lo mismo, se reiteran.
- 4.- **Intersección:** textos e imagen colaboran para transmitir información, que cada una aporta individualmente pero que trabajan en conjunto.
- 5.- **Interdependiente:** textos e imagen se fusionan para transmitir un concepto o idea que no es posible transmitir de forma individual
- 6.- **Paralelo:** textos e imagen siguen aparentemente caminos diferentes sin llegar a conectar, involucra un cerrado complice del lector.
- 7.- **Montaje:** los textos y las imágenes son combinadas pictográficamente, mediante la intervención del dibujo en su representación.



9.5.- Elección de flujo.

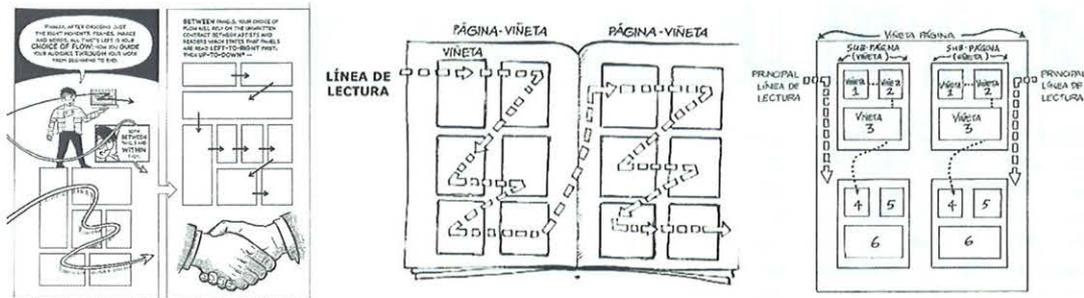
Dentro de la composición espacio-temporal de la página como el elemento estructural básico del lenguaje de los cómics, el autor debe decidir la manera en la que quiere dirigir el desplazamiento de la visión del lector sobre la página, en la lectura de sus pictogramas o viñetas. Se puede decir que en cierta manera es la forma lexipictográfica, la yuxtaposición en número, forma y posición de las viñetas como unidad básica narrativa sobre el soporte, como encadenar las palabras de una frase incluyendo su paralelenguaje (volumen, tono, color, etc).

Esta elección es responsable en algunas partes de la representación del tiempo y del ritmo en que este es manipulado, con el fin de añadir percepciones y sensaciones extras a las de dimensión gráfica. El objetivo de una buena elección es lograr guiar a los lectores entre y dentro de las viñetas para crear así una experiencia similar a la de la lectura, intuitiva, lógica y transparente, muchas veces invisible, pero que es una de las bases de una buena narrativa si se quiere obtener la complicidad del lector para comunicar fácilmente conceptos e ideas.

Al igual que con el proceso de encapsulado, McCloud define al menos tres de las herramientas que definen, dirigen y facilitan los procedimientos de elección del flujo por parte del autor de cómics, a saber:

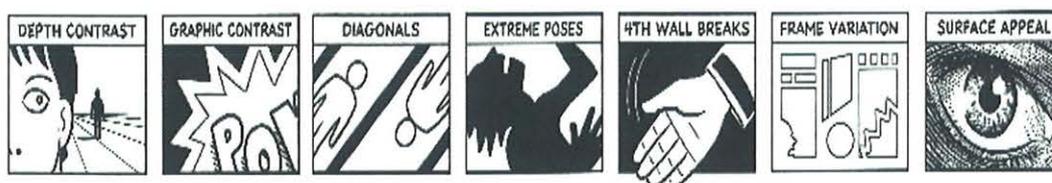
HERRAMIENTAS PARA LA ELECCIÓN DEL FLUJO

- 1.- La disposición de las viñetas en una página o pantalla, y la disposición de elementos dentro de la viñeta
- 2.- Dirigiendo el ojo (visionado) a través de las expectativas del lector y el contenido de la historia
- 3.- Usando momento, encuadre, imagen y texto en conjunto



A nivel de relación espacial, en este momento de elección de flujo es cuando se superponen e interactúan dos elementos espaciales diferentes, que juntos crean la ilusión temporal y cinética de los cómics; el espacio dentro de la viñeta, y su representación gráfica, y el espacio bidimensional de la página como soporte y la composición o layout como organizador de las relaciones.

Muchas veces lo que ocurre dentro de la viñeta concierne el flujo a elegir para narrar la secuencia, y muchas veces ocurre lo contrario, a una disposición preestablecida sobre la página, se deciden las imágenes para obtener el efecto de flujo necesario para lograr sorprender, cautivar o emocionar a un lector. Existen varias formas de lograr al mismo tiempo el flujo y el ritmo de narración en una página de cómic, algunas involucran al interior de la viñeta, su composición, nivel de realismo, dinámica pictórica, etc., y otras están en relación con la forma de la viñeta, sus bordes, los contrastes gráficos entre ellas, etc. Todas ellas ayudan a implementar un ritmo y una fluidez de comunicación visual, lexipictográfica.



9.6.- Secuencias espaciales (interiores del formato, en viñetas).

Una vez entendiendo las dos posibilidades básicas del espacio-tiempo dentro de los cómics, una referida al intervalo espacial y temporal de cada viñeta por sí misma, y otra referida a la espacialidad de la página, podemos llegar a una diferenciación dual de la forma perceptiva en la que se nos comunican acciones, ideas y conceptos al leer una página de comic books.

*"The third act of encoding the comic book message is composing the individual panels. While most readers superficially take in the overall panel for a sense of what is happening, there are techniques of composition that artists can use to direct attention and movement through the panel once the reader becomes immersed in it."*¹⁷⁰

Se puede afirmar que la lectura independiente de una viñeta, en la que el lector se "inserta" dentro de ella, visualizando y observando cada detalle y acción representada, es una percepción **diacrónica**, que analiza la viñeta como un momento aislado en sí mismo. Del mismo modo, se puede afirmar que la visión de la página completa por parte del lector, es una visión **sincrónica**, donde todos los momentos coexisten en un mismo espacio gráfico (Es un ejercicio común en los lectores de cómics recrearse viendo la página en su conjunto una vez se ha leído viñeta a viñeta, muchos autores utilizan este dato para realizar composiciones que evidencian un cuidado por lograr un tratamiento completo de la página como característica de la obra).



Dentro de cada espacio diacrónico, representado por una viñeta como elemento básico, que representa la encapsulación narrativa del autor, la percepción que puede tener un lector es variable, y no siempre la duración del tiempo acontecido es el mismo en una viñeta. El autor con las decisiones tomadas en el diseño de la viñeta, puede guiar al lector dentro de la viñeta como si del flujo de una página se tratara, y muchas veces el espacio de una viñeta es continuado en la siguiente, lo que puede ser percibido por la visión periférica, responsable de la "sensación sincrónica", y muchas veces se articulan percepciones con la retención visual y la memoria del lector.

*"Film borrowed from theater the concept of mise-en-scène, or "putting in the scene." Most of the mise-en-scène elements present on stage or screen can be depicted in a comic book panel: background details, color, "lighting", distance, angle, and "movement". Comic books also have some unique elements of composition: visualized sound, the blending of the pictorial and the linguistic, and art style."*¹⁷¹

Es decir, de alguna manera el dibujante de cómics posee herramientas con las que puede simultáneamente si se quiere, guiar la visión lectora tanto en un espacio tridimensional definido, representado al interior de la viñeta, como en un espacio bidimensional (en principio) como es la página-soporte como el paisaje de los acontecimientos relatados en cada viñeta.

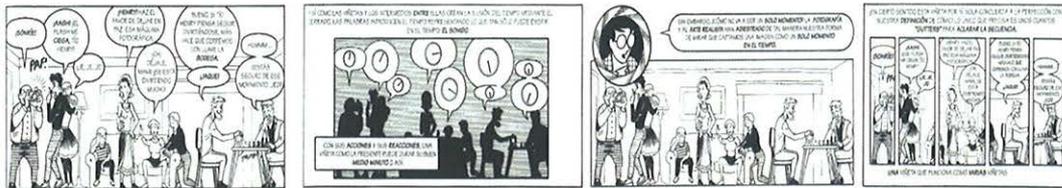
En lo referente al interior de la viñeta, un elemento importante a nivel espacio-temporal que define algunas características espaciales al interior de la ilusoria "cuatridimensionalidad" de la viñeta, son los globos de texto, su disposición en la viñeta, la relación temporal con los personajes y el espacio, así como las características gráficas de su paralenguaje, que también afectan a nivel gráfico el espacio. Se suele convenir que percibimos

¹⁷⁰ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 141

¹⁷¹ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 141

cada globo de texto como un tiempo determinado, definido básicamente por el tiempo de lectura. En este sentido McCloud apunta a una extensión temporal dentro de una viñeta donde hay muchos globos, si bien pretenden representar un momento acotado, son en realidad "relatos secuenciales" de un momento, extendido gráficamente a un "paisaje temporal" para comprender la situación general.

En estos casos la percepción espacial es de la multiplicidad de ocupación de un continente o espacio, delimitado o "enmarcado" por la viñeta. Esta percepción es al mismo tiempo es tridimensional en espacio (el interior de la viñeta se percibe tridimensional, aunque sea un tratamiento sin volumen ni perspectiva) y bidimensional en texto (el globo generalmente se percibe "plano", pero se escucha sinestésicamente en la cabeza del lector), que está pautado y dilatado temporalmente mediante estos mismos textos.



Entendemos entonces que la percepción espacial dentro de las viñetas también puede ser secuencial, en la medida que es intervenida con elementos representativos del **sonido**, que en su visualización integra variables temporales al contenido "espacial" de la viñeta (incluso si ésta es tratada de forma bidimensional en su dibujo). Existe otro elemento que puede influir significativamente en la percepción espacial al interior de la viñeta de un cómic, es el **movimiento**, y las formas de representación que tiene el cómic para expresarlo, muchas de las cuales que se han convenido a lo largo de la historia del lenguaje secuencial gráfico narrativo.

Dependiendo de la forma en que esté expresado el movimiento contenido dentro de la viñeta, podemos entender la duración, dirección y velocidad que lo caracterizan. Puede ser que los elementos se muevan dentro del encuadre, o también que el encuadre adopte condiciones cinemáticas con un tratamiento dinámico de su expresión, en los casos de la visión subjetiva, cuando todo se observa a través de la visión del elemento en movimiento, por ejemplo. De cualquier forma, el espacio es intervenido por un elemento dinámico que influye en la percepción espacial y temporal de la viñeta.



Con todo, la percepción "espacial" que al final guarda el lector de la viñeta, guarda directa relación con el tipo de imágenes que la conforman, entendiendo imágenes tanto al texto como al dibujo. Una internalización en términos sensoriales de los conceptos expresados en la viñeta, es decir, si la información es o no procesada por los sentidos (aunque sea sinestésico-visual) es fundamental para percibir, si es realista, o imaginar, si no lo es, la espacialidad contenida por el borde de la unidad narrativa básica.

"In order to understand comic book communication, readers must make inferences about the functions of images, both pictures and words as images on the page (...). Most of these images are used to depict the world of the story, or what is often referred to as the "diegesis". Readers must distinguish between *sensory diegetic images*, which depict the characters, objects, and sensory environment of the world of the story; *non-sensory diegetic images*, which depict specific memories, emotions, or sensations occurring within characters in the world of the story but undetectable by the senses; and *hermeneutic images*, which are not part of the world of the story, but instead comment on the story and influence how readers interpret it."¹⁷²

¹⁷² Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 155

DIFERENTES TIPOLOGÍAS ESPACIALES REPRESENTADAS DENTRO DE LAS VIÑETAS.

- 1.- Espacio tridimensional realista (espacios diegéticos sensoriales)
 - a.- Interior, límites visibles hacia el exterior de la viñeta, las formas son perspectivadas, generalmente con uno, dos o tres puntos de fuga.
 - b.- Exterior, sin límites visibles excepto la línea de horizonte, las formas son perspectivadas en visión panorámica o no.

- 2.- Espacio bidimensional abstracto (espacios diegéticos no sensoriales)

Los límites aparentes son débiles y no están en perspectiva, la sensación de lugar es dependiente de los personajes y objetos, no hay exterior ni un interior que sea perceptible como espacio.

- 3.- Espacio psicológico o conceptual (espacios hermenéuticos)
 - a.- Interior, representa el "espacio" mental o de pensamiento de algún personaje cuando está imaginando, razonando, soñando. Generalmente representado con fondos pictóricos sin sentido de lugar específico.
 - b.- Exterior, cuando las propiedades representativas del espacio interior de un personaje son extendida a la representación de un espacio real, donde interactúan los personajes. Tampoco representan un sentido de lugar y espacio definidos.

- 4.- Tridimensionalidad intervenida (espacios diegéticos sensoriales + no sensoriales)
 - a.- Textual, Cuando las representaciones "reales" del espacio, de construcción tridimensional, son intervenidas bidimensionalmente por los globos de textos, gráficamente tratados o no, pero que denotan un cierto "momento durativo", un tiempo agregado a la comprensión diegética, sincronizado o no con el interior de la viñeta.
 - b.- Onomatopéyica, cuando la intervención de la viñeta se realiza de manera tridimensional, al agregar a los textos, generalmente bidimensionales, características extras como volumen, ecualización tono, etc., de manera gráfica. Hay técnicas espaciales para la ocupación onomatopéyica de la viñeta, que guían al lector a través de ella, como lo hacen los globos de texto a nivel temporal.

- 5.- Bidimensionalidad intervenida (espacios diegéticos no sensoriales + hermenéuticos)

Cuando la viñeta sin definición de entorno o límites, se le agrega información en forma de texto, sean globos u onomatopéyas, la sensación sobre la tridimensionalidad de la viñeta aumenta, aunque dichos elementos sean también imágenes de dos dimensiones, la sinestesia auditiva colabora en la sensación espacial tridimensional.

- 6.- Espacialidad desbordada (espacios extra diegéticos sensoriales)

Muchas veces para lograr el flujo de lectura las viñetas varían su forma, y por consiguiente su espacio interior, para conectarse con otras viñetas o protagonizar una acción sobre la página. En estos casos los espacios están diseñados para incidir formalmente en otros.

- 7.- Espacialidad cinética (espacios extra diegéticos no sensoriales)

Las percepciones espaciales pueden ser distorsionadas por la ilusión de movimiento dentro de la viñeta, y su tratamiento gráfico puede variar desde las líneas cinéticas simples, ala repetición de movimiento o incluso al movimiento subjetivo, que representa al espacio en movimiento según la vista del que se mueve.

9.7.- Espacios secuenciales (exteriores al contenido de las viñetas).

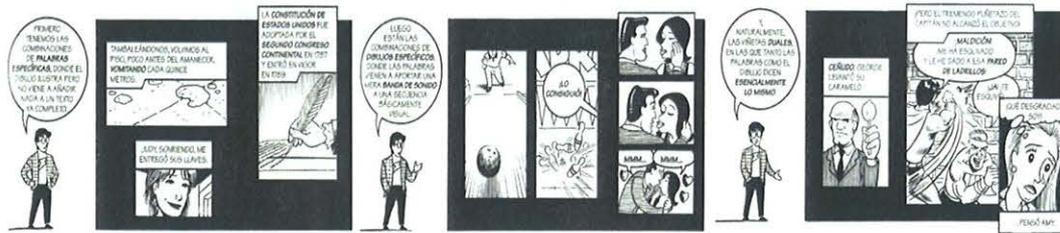
Una de las interacciones básicas que tiene la viñeta como unidad narrativa, es la que guarda relación con los textos, que trabajan en fusión con la imagen representada, y que sirven muchas veces para agregar información a la escena, realismo diegético y colaborar en estructurar la ilusión espacio-temporal de la viñeta (incluso pueden aportar sensaciones, sensibilidad y emociones).

La unidad estructural básica de los cómics, la página, también guarda una estrecha relación con los elementos de texto que la pueden intervenir, variando las "espacialidades" y "dimensiones" tradicionales dependiendo del grado y forma de interacción con textos e imágenes.

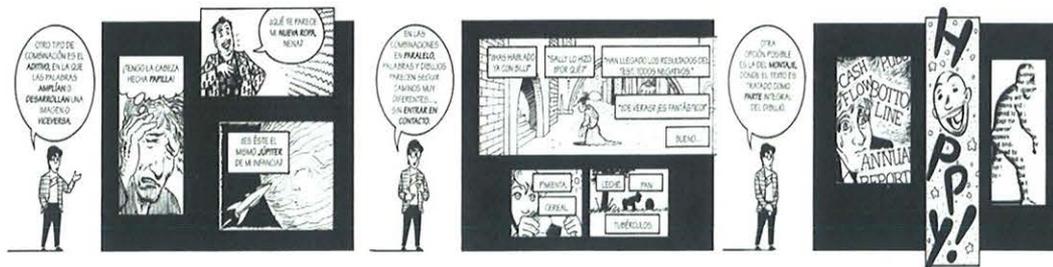
"The meaning of each image is affected by its relationship with other images. whether those in the same panel, in other panels, or in other texts, The interpretation of an image is also likely to be affected by the reality, the individual experience, of each reader." 173

La adición de mensajes y textos "externos" a la viñeta, por ejemplo a modo de comentario o demostración, como los que hace McCloud en sus libros "Understanding Comics" y "Making Comics", son efectos que pueden aumentar la "dimensionalidad" de la página, al presentar nuevas unidades de espacio (al menos narrativo, o descriptivo) y tiempo dentro de la viñeta. Es posible entonces ampliar o complementar una descripción gráfica, o incluir nuevos personajes "externos" a la diégesis principal, dentro de la historia.

Aquí nuevamente se pueden utilizar las clasificación de McCloud sobre las interacciones entre texto e imagen dentro de la viñeta, aunque esta vez para las relaciones externas al pictograma:



- 1.- **Palabra específica:** el texto lo dice todo para entender la viñeta, aunque la imagen aporte parte de la información, el texto la supera.
- 2.- **Imagen específica:** la imagen lo dice todo acerca de la narrativa, el texto mas bien reafirma lo que acontece gráficamente dentro de la viñeta.
- 3.- **Dual específica:** tanto texto como imagen dicen lo mismo, se reiteran.
- 4.- **Intersección:** textos e imagen colaboran para transmitir información, que cada una aporta individualmente pero que trabajan en conjunto.
- 5.- **Interdependiente:** (o aditivo) textos e imagen se fusionan para transmitir un concepto o idea que no es posible de forma individual
- 6.- **Paralelo:** textos e imagen siguen aparentemente caminos diferentes sin llegar a conectar, involucra un cerrado complice del lector.
- 7.- **Montaje:** los textos y las imágenes son combinadas pictográficamente, mediante la intervención del dibujo en su representación.



173 Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 163

Al igual que con lo que sucede dentro de las viñetas, la relación interdependiente entre textos e imágenes es la que en mayor número es utilizada en la diégesis de los cómics, cuando se trata de evaluar las relaciones externas del texto con las viñetas de la página. Esta relación es la que imide la supresión de cualquiera de los elementos, textos o imagen, pues se perdería información necesaria para comunicar diegéticamente el significado general de la escena al espectador.

La relación espacial de textos externos a la viñeta puede realizarse con una de las o actuar en conjunto con otras o todas las viñetas de la página. En cualquier caso, la expansión dimensional será relativa a los elementos y personajes de este nuevo "espacio de comentario", en el cual las dimensiones, la expresión de movimiento, tiempo, velocidad o las variables paralingüísticas son similares a las que acontecen dentro de la viñeta, pero en una dimensión ajena a ellas, más cercana al lector y su visión sincrónica de la página que al contenido interior de las viñetas intervenidas.



DIFERENTES TIPOLOGÍAS ESPACIALES REPRESENTADAS FUERA DE LAS VIÑETAS.

1.- GUTTER BÁSICO ESPACIO-TIEMPO

Es la representación espacial del tiempo una vez se han encapsulado los momentos de la secuencia y han sido dispuestos sobre la página por el autor. A éstos espacios "residuales" que quedan entre viñetas, que representan espacialmente el tiempo entre ellas, se denomina "gutter". En este caso, no presenta ningún tratamiento especial.

2.- PÁGINA COMO MACRO ESPACIO

Utilizado generalmente en las "splash pages" y en las "superviñetas", no existen espacios residuales en tanto son elementos compositivos en el layout de la página. Personajes del interior de la viñeta pueden interactuar con este espacio, así como el espacio ser generador formal de algunas viñetas.

3.- GUTTER EXPANDIDO ESPACIO-TIEMPO

Cuando el espacio interviñetas de una página es expandido a nivel multi dimensional para establecer o una nueva forma de narración, derivada de algún personaje, o realizar el autor algún comentario sobre la diégesis o cualquier aspecto de la narrativa.

4.- ESPACIO DE PAGINAS EN CONJUNTO

Como unidad estructural básica de un cómic, la página puede ser tratada como un espacio propio e individual en sí misma, que establece relaciones de continuidad con las otras páginas del libro. Estas interacciones son físicas con el lector, involucran acciones como el dar vuelta la hoja, o la transición de la mirada hacia la unidad que conforma la doble página, actúen en conjunto o no.

"ARQUITECTURA, CIENCIA-FICCIÓN y COMIC-BOOKS. Vanguardias, Evolución y Lenguaje."
Memoria Explicativa de Tesis Doctoral. Autor: Fernando Cristian Ayala Zapata.

10.- PROCESOS Y CONCEPTOS PARA LA COMUNICACIÓN MASIVA.

La finalidad última de los cómics siempre ha sido la venta masiva de sus obras, mayormente influenciado por el mercado de la prensa escrita donde se desarrolló inicialmente a nivel de las tiras cómicas de prensa, inventadas para aumentar el tiraje de la publicación periodística. Los cómics son un negocio editorial y de impresión, que a través del trabajo artístico encuentra el material para comerciar una vez se hayan realizado los procesos industriales para su distribución y comercialización masiva.

"La tradicional producción de cómics a cargo de un solo individuo dio pie, a lo largo de los años, a la predominancia de equipos (guionista, dibujante, entintador, colorista y rotulistas). Mientras el dibujante/guionista asume la total responsabilidad de la narración, el equipo en su totalidad, debe sentirse conetado a la articulación de la historia."¹⁷⁴



Para llegar al resultado final en un cómic; el momento de la impresión de una obra en determinado número para su distribución y venta, a menudo pasan entre medio muchas etapas productivas y creativas, que dependiendo de la demanda del público, la temática o la estrategia de marketing, requieren más o menos personas para realizar las distintas fases del desarrollo de un cómic. En el fondo un cómic funciona como cualquier otro producto del mercado, con la diferencia que parte de una labor casi individual para terminar siendo prefabricado según su consumo.

En esta labor individual se encuentran los autores, que puede ser un solo individuo, que inventa la historia, la redacta y dibuja, o varios autores, si hay uno que hace el guión, otro dibuja y reparte el trabajo a entintadores, rotulistas, coloristas, arte de portada etc. en cualquier caso, cuando es más de un autor, generalmente entre el guionista y el dibujante es donde se crea el vínculo creativo, pues cada uno desde su porción y perspectiva artística intentará representar la idea general de la obra, la mejor forma de comunicar diegéticamente una narración.



¹⁷⁴ Texto extraído de "La narración gráfica", de Will Eisner. Norma Editorial, Barcelona, España, 1998. Pág. 2

10.1.- Tabla de fases en la elaboración de un cómic.

DIFERENTES FASES EN LA ELABORACIÓN DE UN CÓMIC

0.- IDEA	Generación del concepto o idea (con finalidades creativas, artísticas, sociales, culturales y/o pedagógicas) y la necesidad de comunicarlo y transmitirlo a nivel masivo, enfocado a un segmento de la población que encuentra en los cómics un medio válido de comunicación más que una fácil herramienta de lectura para niños y analfabetos
1.- HISTORIA	Decisión sobre la temática que envuelve la idea o mensaje, y la forma en la que se quiere narrar una historia en el formato de cómic. La elección de realizar una narrativa gráfica actualmente puede estar propiciada a título individual de un autor, o por el encargo de alguna empresa editorial o cliente particular que quiera producir una obra
1.- GUIÓN	Desarrollo de la historia a nivel literario, composición de la diégesis, las figuras narrativas, personajes, escenas, etc. Puede algunas veces involucrar texto y dibujo simultáneamente, cuando por ejemplo el guionista es el dibujante, o derivar en los sketches y storyboards que forman parte del inicio del dibujo final.
2.- DIBUJO	Traducción del guión a una interfase gráfica visual, que incorpora las herramientas de la narrativa secuencial para realizar los encapsulados y detonar el cerrado y la descompresión diegética en el lector. Muchas veces el dibujo antecede o modifica una definición del guión, lamayoría de las veces terminan trabajando en conjunto para lograr una mejor comunicación e identificación con el consumidor
3.- ENTINTADO	Etapa en que los dibujos son optimizados para su reproducción mecanizada. Muchas veces el mismo dibujante es el que realiza este trabajo, pero también existe la tradición de diferenciar las actividades para industrializar el proceso y reducir el tiempo de edición
4.- COLOR	Generalmente también una labor diferenciada de las demás por intentar optimizar la producción, los coloristas dependen del tipo de impresión que se quiera realizar, así como de algunas normas y convenciones editoriales para diferenciarse de la competencia. Durante la época de los comix underground, la falta de color por su costo derivó en un sinfín de estilos creativos que con el blanco y negro lograban transmitir conceptos e ideas.
5.- ROTULACIÓN	Los textos, las formas y posición de los globos o bocadillos, generalmente son dispuestos por el dibujante cuando diseña la viñeta, pero luego son derivados para su ejecución. Existen proceso manuales y digitales. Una gran parte de esta fase es utilizada cuando son necesarias traducciones a otras lenguas de los comic books
6.- ARTE DE PORTADA	Muchas veces el autor de la portada es diferente al que ha dibujado el contenido de un cómic, esta estrategia es principalmente utilizada como reclamo comercial de los editores para aumentar las ventas de la obra. Generalmente las portadas son en color, y en ellas más que una representación diegética de la historia se pretende sorprender y cautivar al lector mediante el dibujo y sus efectos.
7.- IMPRESIÓN	Dentro del proceso de impresión se incluye la reducción de los originales (generalmente son dibujados y coloreados a mayor escala para tener una mejor definición) y todas las técnicas de reproducción tanto en blanco y negro como en color (tipografía, offset, xerox, cuatricolor, etc) Se incluyen aquí los nuevos procesos de digitalización y reproducción digital. (muchos autores ya realizan su trabajo en medios digitales, lo que acelera el proceso de edición e impresión)
8.- DISTRIBUCIÓN	A través de la historia el cómic ha pasado por muchos formatos de distribución, partiendo desde estar incluido en los periódicos como tiras semanales o las páginas dominicales, hasta independizarse en formatos propios que se han ido modificando o estandarizando con el paso de los años. Su distribución en kioscos de periódicos poco a poco se ha ido postergando en favor de la distribución en tiendas especializadas, hasta la actual tendencia de ser vendidos en librerías tradicionales. Aún falta ver el alcance de una distribución online.
9.- LECTURA	Objeto de todo el proceso que involucra la creación de un cómic, es el proceso racional de un lector/espectador de intentar comprender, mediante la observación visual, la utilización de la memoria, la complicidad lectora y sobretodo los procesos de cerrado, las diferentes informaciones que conllevan la descompresión diegética de la historia, que encierra en su narrativa gráfica secuenciada la idea o concepto que el autor intenta transmitir masivamente.

Las herramientas físicas con las que cuenta el dibujante de cómics son las mismas que se utilizan en cualquier arte visual, y las mismas que se emplean en el dibujo y la representación arquitectónica tradicional, la realizada con planimetrías, dibujos, maquetas y modelos. Actualmente el cómic sufre la misma transformación tecnológica a nivel de representación que la que sufre la disciplina arquitectónica, con la introducción de tecnologías digitales para facilitar la ejecución de los trabajos gráficos.



La gran diferencia a nivel productivo que tienen los cómics con la representación arquitectónica es que el formato "final" de cada una está definido por escalas opuestas; mientras las planimetrías (planos, gráficos, perspectivas, etc.) son hechas a una escala menor que la futura construcción, el cómic se realiza (dibujo, color, entintado, etc.) a una escala mayor que la que es impresa o "construida" serialmente. Otra gran diferencia, quizás aún más profunda radica en el hecho de que el resultado físico de un cómic casi permanece invariable en su formato de libro, por muy disímiles que sean sus contenidos, mientras que la arquitectura varía considerablemente cada formato que es realizado o construido.

Esta diferencia en la transmisión de los conceptos espaciales ofrece un gran potencial a los cómics en respecto al proyecto de arquitectura; las herramientas del lenguaje gráfico secuencial, unidos a una narrativa (que fácilmente puede ser cualquier poética relativa al espacio) pueden crear la "ilusión" del habitar en las etapas iniciales o conceptuales del proyecto, evidenciando errores y aciertos de un determinado diseño, sin tener que llegar a la etapa constructiva para "habitarlo". Aquí radica un potencial arquitectónico de los cómics, que bien utilizado podría propiciar una positiva transmisión de herramientas y conceptos útiles a los cómics, pero esta vez desde la disciplina arquitectónica.



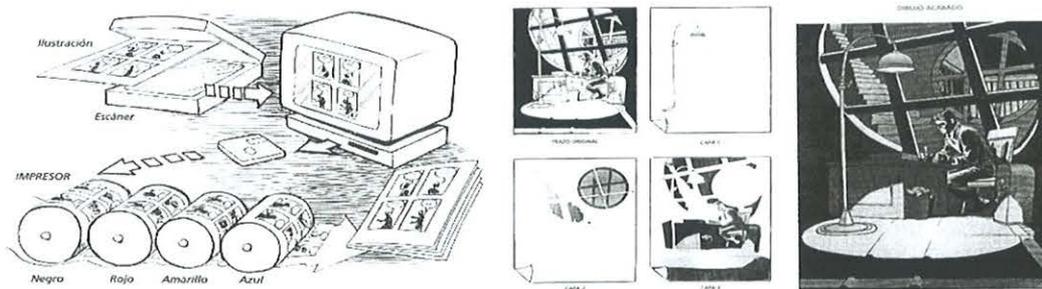
Los procesos para la comunicación masiva en los cómics pasan directamente por su producción industrial, por procesos mecánicos y prefabricados que tienen como resultado muchas copias reducidas del original. Luego de la invención de la imprenta, tanto la literatura como un incipiente número de autores de "arte secuencial" vieron aumentada sus ventas, lo que produjo cambios sociales y culturales a gran escala, en la medida que los conceptos e ideas reflejadas en las obras fueron siendo captadas por un mayor número de personas en porciones más amplias de territorio. Con la aparición de la impresión en color sucedió algo parecido al nivel de los cómics. Los efectos que produce un cómic en color sobre el lector ayuda a aumentar el consumo de las obras, pues tienen un poder de sorpresa y atracción elevado, iconizado cada vez más en la sociedad de consumo actual. Es una ventaja que tiene el formato, la visión generalizada de su potencial comunicacional masivo.

Los diferentes medios de impresión otorgan diferentes calidades y cualidades a las obras, y muchas veces definen el número de "lectores potenciales" que pueden tener. Mientras menos es el costo del proceso, mayor puede ser el número de copias y ediciones, aunque muchas veces la claridad se reduce en forma proporcional a la reducción del costo.



El cómic está estereotipado como un formato de bajo costo, hecho con papel de pulpa de celulosa, barato pero que no da una buena definición al imprimir, pues su color no se acerca al blanco ni es brillante. Las revistas "pulp" estadounidenses, de gran popularidad en los años '40s y '50s, son referentes de la cultura popular y parte del imaginario tanto de los cómics como de la ciencia-ficción.

A los lectores de esa época no les importaba que la calidad no fuera la óptima, les interesaba más poder adquirir la historieta y poder leer su contenido. Ése fue uno de los verdaderos potenciales del cómic de aquella época, donde los autores podían abstraer, con dibujos simplificados y herramientas gráfico-secuenciales, los conceptos de una historia para poder ser transmitidos con medios de impresión económicos. Si algún tema o idea era tratado en su interior, era un gran número de personas las que se enteraba del asunto, lo que ofreció grandes posibilidades a la educación cívica y social de ese entonces.



Actualmente, las nuevas tecnologías digitales han hecho que la calidad y la definición de los cómics haya aumentado considerablemente, aunque en su precio relativo también han repercutido las mejoras, hecho que hace más que reducir el número de lectores y estancar la industria. También ha surgido un nuevo medio de distribución, el ambiente online de internet.

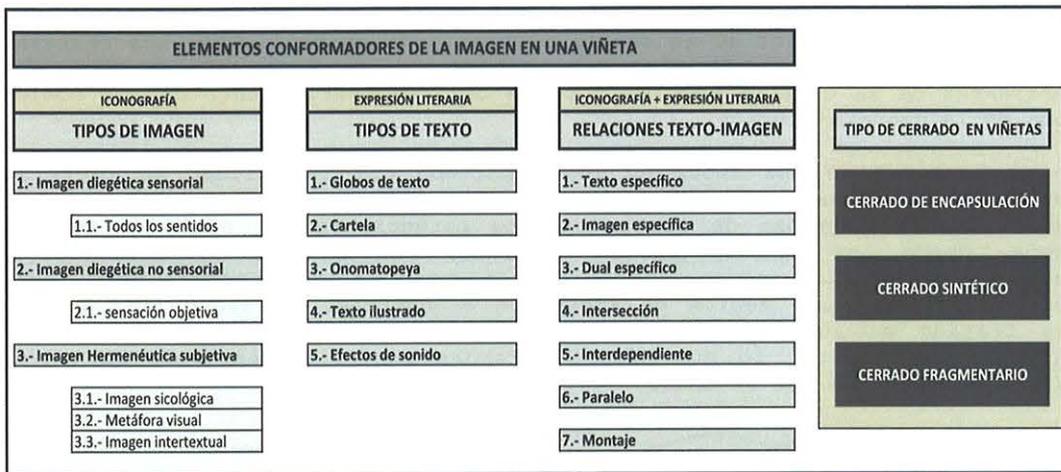
El cómic también ha sufrido su propia "burbuja inmobiliaria", en un momento de auge en que sobrevaloró su estándar y su valor potencial, principalmente iniciado a nivel de coleccionismo, y de los posibles beneficios que se podrían obtener de tener alguna edición especial. Pronto se entendió que en la industria masiva de la comunicación el valor está en la historia, en el artista, y no en sí mismo en el documento, aunque es importante cuidar su calidad teniendo en cuenta su actual venta en librerías tradicionales. Aún así, las especulaciones monetarias sobre autores y títulos son los que influenciaron todas las estrategias del mercado de los años '90.



11.- RELACIONES ENTRE VIÑETA, IMAGEN, SÍMBOLOS Y TEXTOS.

Para este estudio no estaría correcto el decir una "imagen" vale más que mil palabras. Actualmente, en un mundo donde los significados visuales están continuamente intervenidos por valores no sensoriales y hermenéuticos, que añaden valor a las cosas o productos, sería más preciso afirmar que una "imagen con palabras" vale más que mil palabras o mil imágenes, pues la fusión de lo conceptual en lo literario, junto a lo imaginativo de la representación visual, es lo que aporta el verdadero significado a un elemento visual diseñando para la comunicación. Toda la información visual que nos llega del exterior está continuamente representada por la fusión de imágenes y palabras, el medio más eficaz de captar y retener la atención.

El cómic y la ilustración son las disciplinas que con mayor efectividad fusionan estos dos elementos de comunicación. Específicamente el cómic tiene una serie de tipologías tanto de imagen como de texto, así como una serie de posibles relaciones que se pueden dar entre ellos, para así construir una unidad narrativa básica, conocida como viñeta.



11.1.- Relación viñeta-imagen-globo de texto.

Dentro de las posibilidades de insertar texto en una viñeta, quizás si la más recurrida por su versatilidad sean los globos de texto, figuras planas con forma de globo o de bocanadas de humo (de ahí su denominación fummetti en italia) que contienen en su interior el texto. Tanto Will Eisner como Scott McCloud, explicitan las posibilidades formales de estos elementos, grafiando ejemplos de cómo según la forma del bocadillo se pueden obtener diferentes "sensaciones auditivas".



Puede verse el ruido del aire caliente, exhalado durante la conversación. Es la que combinan lo que se ve dentro de lo que se ve, con el resultado de una imagen que representa el acto de hablar.

A eso los americanos lo llaman "bubbling" (globo o bocadillo). Los japoneses llaman "fumetti" a esas nubes parlantes, nombre por el que también se conocen sus cómics.

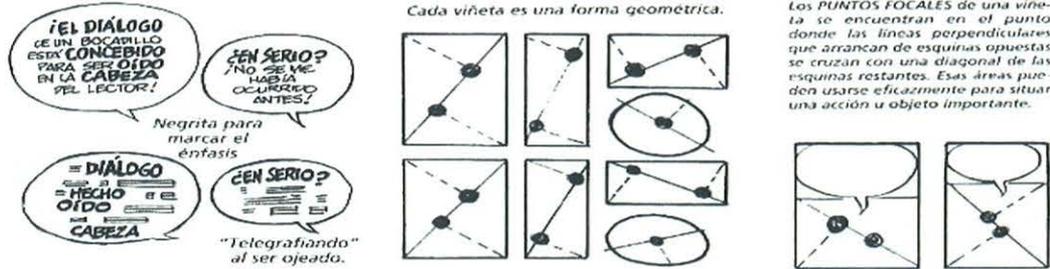
Cuando el uso del bocadillo se fue extendiendo, su contorno sirvió para algo más que contener palabras. Los contornos de los globos no tardaron en asumir la tarea de incrementar el significado y transmitir el tono de la narración.

¡LA ORIENTACIÓN DEL LECTOR AYUDA A MEDIR EL TIEMPO TRANSCURRIDO!

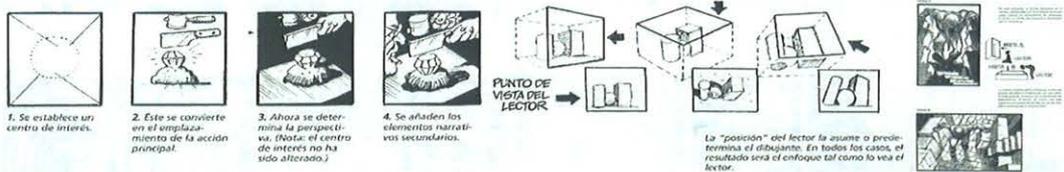
¡La orientación del lector ayuda a medir el tiempo transcurrecido!

Un bocadillo rotulado a mano confiere una personalidad muy diferente al de la tipografía mecánica. También suele tener un efecto sobre el "sonido" y el estilo del habla.

Eisner perfeccionó la forma como percibimos el diálogo de los cómics a través de los globos de texto, que es aplicable a cualquier manifestación escrita dentro de la página. Al igual que la encapsulación sintetiza un momento clave en la diegética de una historia, Eisner enfatiza gráficamente algunas palabras dentro del globo para producir un "efecto telégrafo" en la escucha mental del lector, facilitando la transmisión de mensajes textuales.



La posición de los globos de texto también es importante dentro de la composición individual de la viñeta, así como para el layout general de la página. Generalmente los globos se posicionan en la parte superior de la viñeta (seguramente por el hecho de "flotar" como el sonido), y Eisner apunta que a nivel de composición espacial las relaciones visuales que ejercen los globos afectan a la viñeta y su interior hasta el punto de volver a redefinirla visualmente, otorgándole por ejemplo, otros puntos focales (los centros de atracción visual de las formas geométricas planas) diferentes a los que tendría la viñeta si no tuviera los globos de texto.



Una vez vuelto a definir los centros de interés, definidos por los puntos focales de la forma de la viñeta resultante, se procede a escalar la imagen y añadirle las dimensiones espaciales. Luego se define el punto de vista y se deciden los elementos elegidos para ser visualizados.

En muchas ocasiones que el globo de texto no representa cambios visuales dentro de la viñeta, ya sea por su tamaño o por su ubicación dentro de los límites de la viñeta, por lo que su tratamiento no influye directamente en la composición. Igualmente, muchas de estas veces el contenido o el tratamiento del globo y del texto de su interior es manipulado gráficamente para obtener reacciones de sorpresa o dinamismo en el lector, o para incorporar nociones hermenéuticas o metafóricas en la historia.



Muchas veces la supresión de los globos de texto, y la incorporación de éste dentro de la página o viñeta de una manera ilustrada, formando o no parte de la imagen completa, es una de las técnicas que Eisner utilizaba para añadir sensaciones no sensoriales en la visualización, como dramatismo, romance, misterio, etc. A fin de eliminar completamente los textos, recurría a las metáforas visuales o a los símbolos y signos icónicos para transmitir los conceptos. La ilustración de textos añade sensibilidad en su lectura.

11.2.- Relación viñeta-imagen-cartela.

Si bien los globos de texto tienen relación directa con personajes o elementos dentro de la viñeta, no suelen ser utilizados para complementar la información del "entorno" en el que dichos personajes están hablando. Esta labor generalmente la realizan a nivel de texto las cartelas, muchas veces en conjunto con la imagen de "fondo", la representación espacial donde está inmerso el personaje. La complejidad descriptiva de un texto puede transmitir cualidades no visualizables del entorno, y llegar a un grado de comunicación normal o metafórica capaz de describir con precisión.



TÈCNICA DE CATALUNYA

Esto resulta muy útil a la hora de representar por ejemplo, los "espacios psicológicos" de los personajes, o la sensación que de un determinado espacio el autor quiere que percibamos, generalmente de forma como lo perciben los personajes dentro de la historia, siguiendo la diégesis de la narrativa.

Esto es similar en algunos puntos al proceso por el que comprendemos el espacio; generalmente, cuando percibimos en el espacio, almacenamos secuencialmente -y no siempre asociado a una imagen- sensaciones sobre el lugar y su espacialidad. Estas sensaciones no visuales, aportan a la memoria del lugar evocaciones metafóricas a la que según Scott McCloud se puede llegar mediante imágenes con técnicas expresivas aplicadas a los "fondos" o entornos espaciales de la viñeta.



La deformación espacial por medio del dibujo puede expresar intenciones en la concepción arquitectónica de dicho espacio, que pueden ser útiles en la expresión inicial de un proyecto, e incluso influir en su concepción formal real (o al menos tridimensional mas tiempo).

La aportación secuencial de imágenes relacionadas con una diégesis no sensorial y de la hermenéutica del espacio según un narrador que se dirige directamente al lector, otorga unas sensaciones espaciales aumentadas que pocas técnicas de representación arquitectónica pueden alcanzar.

11.3.- Relación viñeta-imagen-símbolo.

Los símbolos se pueden definir como la representación perceptible más simple que convencionalmente se tiene de una idea. Un ícono es diferente, es un signo que sustituye un objeto mediante su significación, su representación o por analogía. Ambos son reducciones sintéticas sobre ideas y conceptos.



Diferentes grados de abstracción pueden ser observados tanto en íconos como en símbolos, y en el cómic ambos elementos son comúnmente utilizados en la comunicación de personajes, formas, entornos físicos e imaginarios. La

utilización icónica y simbólica de las líneas puede caracterizar un personaje o toda una obra de cómic, transmitiendo tiempo una idea sintetizada por su dibujo y carga simbólica. Según McCloud, las líneas en su expresión, forma y posición, por sí solas pueden representar "valores" simbólicos, la ilustración que de ellas se puede obtener de una idea es bastante completa, sin necesidad de caer en la expresividad compleja. Las líneas se clasifican en su sentido por sí mismas.



Un tipo de línea que ha sido apropiado por los autores de cómics para representar características del movimiento a partir de un dibujo estático, son las llamadas "líneas cinéticas", algunas derivadas de las tendencias pictóricas de cubistas como Marcel Duchamp. Es un tipo de línea que invade espacialmente el contenido de una viñeta para demostrar o una traslación en el espacio de algún elemento, o para denotar la velocidad a la que se puede movilizar este mismo objeto.

La viñeta se relaciona directamente con las líneas cinéticas, y generalmente prevalece el límite de la primera por sobre las características de la segunda, es decir, las líneas de movimiento son contenidas dentro del espacio-tiempo (instante durativo) de la viñeta y sus bordes.



Existen varios tipos de líneas para expresar el movimiento, que representan diferentes intervenciones sobre el fondo de la viñeta, desde algunas líneas suaves sobre el fondo siguiendo la trayectoria del objeto, las que ayudan a una comprensión mejor del entorno, hasta una invasión completa de las líneas sobre el espacio, transformando en movimiento en subjetivo, observado desde el punto de vista del objeto en movimiento.



TIPOS DE LÍNEAS CINÉTICAS Y SU RELACIÓN CON LA VIÑETA

Estilo y cantidad de líneas

Grado de intervención

- 1.- Líneas suaves
- 2.- Repetición de posturas
- 3.- Posturas mas líneas
- 4.- Líneas de traslación subjetiva
- 5.- Movimiento subjetivo

Las líneas dejan ver y comprender en detalle el entorno donde se efectúa el movimiento, la acción narrativa se concentra en el movimiento.
 Se dificulta la comprensión del entorno, pues la idea es representar la acción visual, la velocidad y algunas posturas específicas del objeto en su movimiento.
 Intenta transmitir el mismo grado de información acerca del movimiento del objeto como del entorno en el que lo hace, existe un balance visual.
 El entorno es total o parcialmente reducido a líneas cinéticas, para lograr la sensación de estar observando en movimiento desde un punto de vista móvil.
 Se busca lograr el mismo efecto de traslación en el espectador, pero desde el punto de vista no de un observador sino del personaje mismo de la acción.

12.- GLOSARIO DE TÉRMINOS EN LOS COMIC-BOOKS.

Como complemento a las ideas, características y conceptos descritos en esta parte del estudio, y que hacen referencia a la disciplina de los comic-books, su forma artística, su historia y el potencial que pueden ofrecer de cara a la disciplina arquitectónica, se entrega una recopilación de términos específicos utilizados en el ambiente del arte secuencial.

La base de esta lista (en inglés) se encuentra en la publicación "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith, editada por Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 315-320. Para este estudio, se ha realizado la traducción del original y se ha completado su contenido con otros conceptos estudiados.

Las definiciones se han hecho resumidas para poder abarcar un espectro amplio de términos, tanto de la historia de la disciplina, como de su forma artística y el ambiente en el que se desarrolla. En una segunda parte, al final de este glosario, se extiende este análisis a una descripción más en profundidad sobre algunos de los términos básicos y las herramientas más recurrentes involucrados dentro de la forma artística de los comic-books.

12.1.- Listado de conceptos de uso frecuente.

ALBUM	<i>Colección de comics previamente serializados (en entregas periódicas) reunidos o editados en un solo volumen.</i>
ALFABETIZACIÓN	<i>Habilidad de usar texto (ahora también imagen) para comunicarse a través del espacio y el tiempo. La capacidad de interpretarlo y obtener conocimiento de él. Incluye imágenes y símbolos culturales determinados.</i>
ALTERNATIVO	<i>Cómics no pertenecientes a las corrientes dominantes, usualmente creados por un único autor (guionista, dibujante) y que presenta un punto de vista singular y personal sobre algún tema.</i>
AMPLIFICACIÓN	<i>El aumento del significado (conceptual, a nivel de conocimiento general) obtenido cuando la gente comenta y opina (se comunica) sobre un "acto de la comunicación".</i>
ANÁLISIS DE CONTENIDO	<i>Método de investigación en el cual los modelos, frecuencia y patrones de las variables seleccionadas, se investigan a través de mensajes de los medios.</i>
ANIME	<i>Películas de animación Japonesa, generalmente asociadas al fenómeno manga, lo más parecido a los comic-books de ese país.</i>
ANTROPOMORFISMO	<i>Dispositivo creativo, literario y visual, mediante el cual se les otorga cualidades, características (y defectos) humanos a criaturas no humanas.</i>
ANTI-HEROE	<i>Personaje (protagonista o no) dentro de una historia que adolece de una o varias características y cualidades clásicas de un héroe idealizado.</i>
APA	<i>[en EEUU] Una alianza editorial a nivel amateur, donde su miembros publican colecciones de sus propios trabajos además de distribuirlos internamente.</i>
ARTE SECUENCIAL	<i>Cualquier trabajo artístico que comprenda elementos dispuestos en una secuencia narrativa, con la finalidad de contar una historia.</i>
ASÍNCRONO	<i>La representación de sonido (diálogos, efectos sonoros, o música) en una viñeta, pero que no está ocurriendo de forma simultánea con los eventos que están dibujados en la viñeta.</i>
AUTEUR	<i>El principal "autor" de un trabajo, generalmente en que le imprime una visión artística unificada, incluso dentro de un proceso de producción colaborativo como comúnmente sucede en los cómics.</i>
BANDE DESSINÉE (BD)	<i>"Tiras dibujadas", la denominación en lenguaje francés para los cómics, derivadas de la tradición europea de las "broadsheet" (página completa) de la prensa, sistema de comunicación social masivo que utilizaba textos e imágenes.</i>
BOCADILLO	<i>Elemento gráfico que funciona como contenedor de los textos que representan los diálogos o pensamientos de los personajes.</i>
CALLE (GUTTER)	<i>Espacio (generalmente blanco) que está entre viñetas.</i>
CANON	<i>Lista definitiva de los trabajos más importantes y significativos, o de los autores más talentosos e influyentes.</i>
CONTORNO	<i>Perímetro de la viñeta, puede ser dibujado o no.</i>

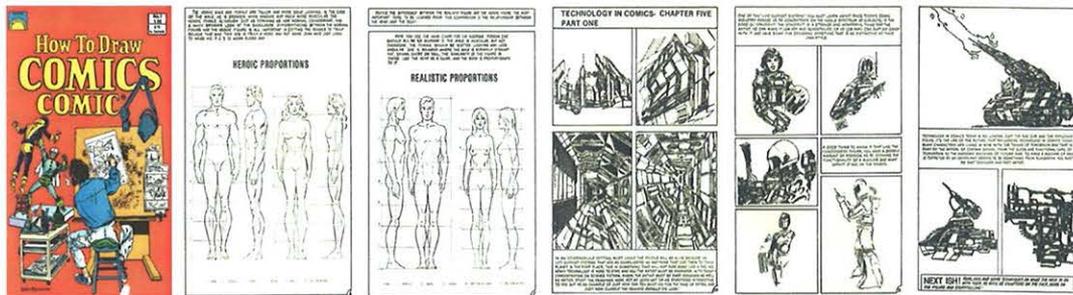
CONTRAPICADO	Escena enfocada desde un punto de vista inferior, muy cercano al suelo.
CLAROSCURO	Manejo de un alto contraste entre luz y sombra.
CERRADO (CLAUSURA)	Mediante la aplicación del conocimiento adquirido y un entendimiento de las relaciones entre imágenes encapsuladas, la capacidad cómplice de un lector de sintetizar por unificación una secuencia de viñetas y transformarlas en un evento o acción.
COMICS	Imágenes yuxtapuestas en secuencia.
COMIC-BOOK	Un libro (volumen, tomo) dentro del cual todos los aspectos de la narrativa están representados por imágenes (pictóricas y lingüísticas) que encapsulan momentos narrativos, formando las viñetas y las páginas que están todas yuxtapuestas y en secuencia deliberada.
COMICS CODE AUTHORITY	[en EEUU] Una iniciativa [de censura] propiciada por un sector de la industria editorial para revisar, evaluar y visar el contenido de los comic-books antes de su distribución y puesta en venta.
COMPOSICIÓN	véase LAYOUT.
COMUNIDAD VIRTUAL	Grupo de personas relacionadas unas con otras a través de una comunicación mediática, debido a la falta de proximidad geográfica entre ellos.
CONTINUIDAD	La derivación editorial de la existencia de un hilo argumental que relaciona consistentemente diferentes historias de cómics. También la solución a la voluntad de reunir en una publicación diferentes obras divididas en capítulos enlazados (magazine).
COPYRIGHT	El control legal que un dueño tiene sobre una propiedad intelectual. Generalmente en manos del autor o creador, también este derecho puede ser traspasado o comprado por una empresa, editorial, etc.
CORRIENTE POPULAR	véase MAINSTREAM.
CUALITATIVO	Análisis de un fenómeno usando métodos calificativos o comparativos.
CUANTITATIVO	Análisis de un fenómeno usando datos numéricos.
DIACRONÍA DIEGÉTICA	la capacidad argumental de cada viñeta para contener una porción (tiempo y espacio) individual y única de la historia general, que marca un antes y un después dentro de la narrativa, y que puede ser entendido como elemento narrativo básico.
DIFERENCIACIÓN	El proceso para distinguir, tanto una forma narrativa como una temática específica de otra, situadas dentro de un mismo género.
DISTRIBUCIÓN	Etapas en la industria de los medios de comunicación donde las entidades entregan productos de comunicación mediática desde el productor hacia el expositor y/o vendedor.
EDAD DE ORO	Referencia a la época de los comic-books comprendida entre 1938 y 1945, que marcó los comienzos de la popularidad masiva del medio en base al género de los superhéroes.
EDAD DE PLATA	Referencia a la época de los comic-books comprendida entre 1956 y 1969, que coincide con el primer renacimiento del género de los superhéroes.
EFEKTOS DIRECTOS	Teoría del consumo de los medios masivos que postula que las audiencias imitan lo que ellos ven retratado en los mensajes de los medios, publicitarios o no. También conocida como la "teoría hipodérmica" de los efectos mediáticos de la propaganda.
ELECCIÓN PARADIGMÁTICA	El conjunto de las imágenes elegidas, sumadas a todas las imágenes que pueden haber tenido sentido de ser elegidas para comunicar (con un mayor o menor grado de exactitud) un significado determinado, en aquel preciso instante diegético, y en el mismo espacio de la viñeta y de la página.
ELECCIÓN SINTAGMÁTICA	El proceso de seleccionar una determinada viñeta (incluidos sus componentes internos) para la representación correcta de la progresión narrativa en una historia.
ENCAPSULADO	Proceso mediante el cual el autor sintetiza en una viñeta un momento diacrónico como componente de una historia sincrónica, teniendo en cuenta la secuencia, la narrativa visual y las herramientas de fujo, ritmo y transición entre viñetas.
ESCASEZ	La (relativa) disponibilidad limitada de un objeto, que incide directamente en la definición de su valor.
ESCENA	Una unidad de la historia que usualmente, pero no necesariamente, posee una unidad de tiempo y espacio para representar una acción continua.
ESTADO DE GRACIA	Un conjunto de poderes, o de rasgos de apariencia, personajes secundarios de soporte, y comportamiento que se deben conservar en una forma

	<i>reconocible por el interés económico de la corporación que posee los derechos sobre un personaje.</i>
ESTANDARDIZACIÓN	<i>El proceso de incluir suficientes elementos reconocibles para que una narrativa claramente pertenezca a un género determinado.</i>
ESTEREOTIPO	<i>Una generalización reconocible de un tipo o modelo.</i>
ESTILO	<i>Manera de dibujar.</i>
ESPECULADORES	<i>Coleccionistas que compran cómics como inversión.</i>
ENCAPSULACIÓN	<i>Proceso de selección de las imágenes (imágenes y textos) que capturan de mejor manera un momento del flujo de la experiencia, y su composición dentro de una viñeta como parte de una narrativa.</i>
EXHIBICIÓN	<i>Etapas dentro de la industria de los medios masivos donde las entidades venden productos mediáticos a los consumidores.</i>
FAN	<i>Miembro de la audiencia (espectador, lector) que muestra afinidad y una clara tendencia hacia el mundo de los comic-books.</i>
FANDOM	<i>Comunidad de fans producida en torno a actividades y eventos organizados.</i>
FANZINE	<i>Magazine producido por fans.</i>
FOTONOVELA	<i>Cómic en el que las viñetas están compuestas por una mezcla de escenas fotográficas y textos.</i>
FUMETTI (FUMMETTO)	<i>Denominación en lenguaje italiano para los cómics, derivadas de la forma abstracta que tienen los globos de texto, imitando humo.</i>
FORMA ARTÍSTICA	<i>Tipología de expresión artística que define para su realización la utilización de propios materiales, técnicas y herramientas, que comportan todos los grados de libertad y limitación que tiene el artista.</i>
FREELANCER	<i>Trabajador independiente que acepta trabajo para encargos particulares.</i>
GÉNERO	<i>Una clase o tipo, dentro de una forma artística, determinada por la aparición y recurrencia de similitudes entre los diferentes trabajos que la componen.</i>
GESTO	<i>Movimiento corporal, facial o postural que genera una expresión humana.</i>
GROUND LEVEL	<i>Non-mainstream comic books that allowed creators to tap into the underground sensibility and work in genres other than superhéroes.</i>
GUTTER	<i>véase CALLE.</i>
HEGEMONÍA	<i>La perpetuación de las diferencias de poder en una cultura a través de la capitulación de aquellos reprimidos y retrasados por el sistema.</i>
HÍBRIDO	<i>Una narrativa que combina cualidades de dos o más géneros.</i>
HISTORIETAS	<i>En catalán "Pequeñas historias", es la denominación común en América latina para los cómics, derivados de la época de los "funny animals".</i>
HISTORIETISTA	<i>Generalmente, aquel creador que escribe y dibuja cómics, con un estilo basado en lo cómico, dentro del mundo de la historieta.</i>
HISTORIA DEL ORIGEN	<i>Narrativa que explica la naturaleza fantástica del nacimiento de un superhéroe y que generalmente involucra una transformación en éste. También suele referirse a ella como "el origen secreto".</i>
ÍCONO (SIGNO)	<i>Las señales visuales que representan sintéticamente las cosas, por su similitud en el aspecto (e.g., un gráfico simple de un coche, derivado de un coche antiguo, basta para transmitir la idea de un coche real).</i>
IDEOLOGÍA	<i>Un conjunto de ideas que individualmente o fusionadas, funcionan como herramientas para otorgar sentido a grupos de personas.</i>
IMÁGENES DIEGÉTICAS	<i>Dibujos y textos que representan (describen visualmente) personajes, objetos y ambientes sensoriales pertenecientes al mundo de la historia.</i>
IMPERIALISMO CULTURAL	<i>[en EEUU] La erosión de las culturas nativas, incluyendo su sistema de valores, lenguaje y tradiciones, llevado a cabo por culturas mucho más dominantes, a través de la influencia en la distribución de los medios masivos.</i>
INDEPENDIENTE	<i>Pequeña editorial que intenta competir con las editoriales establecidas ofreciendo comic-books del género de ficción orientado a audiencias del mainstream (las corrientes principales y/o populares).</i>
INTERANIMACIÓN DEL SIGNIFICADO	<i>Una imagen (dibujos o textos) dispuesta en proximidad (en una viñeta o en una página) puede afectar directamente el significado de otra, y juntas</i>

	crear un significado más allá de lo que cada una puede comunicar por separado.
IMAGEN INTERTEXTUAL	Una imagen puntual llevada al estereotipo; que recuerda al lector algo que él o ella ha encontrado dentro de otro medio de comunicación, como la televisión, el cine, la prensa, etc.
IMAGEN NO SENSORIAL	Aquella imagen (texto mas imagen) que ofrece datos e información para ser absorbidos mediante la deducción no sensorial, interna y sensible de cada ser humano (sentimientos, sensaciones, etc).
IMAGEN SENSORIAL	Aquella imagen (texto mas imagen) que ofrece datos para ser absorbidos por cualquiera de los cinco sentidos: vista, oído, olfato, tacto y gusto.
IMAGEN SICOLÓGICA	Una imagen que representa algunos aspectos de la personalidad de un personaje, o su estado de ánimo o mental.
IMPOSICIÓN	Disponer elementos uno sobre otro, superpuestos.
INSTANTE DURATIVO	Paso del tiempo dentro de la viñeta, que aunque la imagen es fija, es representado. También descrito como el instante escenificado.
JUXTAPOSICIÓN	Disponer elementos uno al lado de otro, inmediatamente.
LAYOUT (COMPOSICIÓN)	Las relaciones creadas entre una viñeta individual y la sucesión de viñetas, con la totalidad de la página, y con la totalidad de la historia; involucra elecciones de tamaño, ritmo, flujo, secuencia y yuxtaposición. La selección y ubicación de elementos visuales (dibujos y textos) en una página de cómics, así como en el interior de las viñetas del mismo cómic.
LECTURA NEGOCIADA	Una interpretación de un mensaje que acepta de alguna manera la intención general de los creadores mientras se rechazan otros elementos.
LECTURA PRETENDIDA	Una interpretación de un mensaje que en su globalidad coincide con la intención inicial de los creadores.
LECTURA OPOSICIONAL	Una interpretación de un mensaje que es contraria a la intención interna y primaria del creador del mensaje.
LICENSING	La asignación de los derechos de la marca registrada por parte del poseedor de éstos a un concesionario, que puede utilizar un determinado personaje para su aplicación a la comercialización de productos.
LÍNEA CLARA	Estilo de dibujo (incluso de algunas temáticas) que simplifica la imagen asignándole igual valor a todas las líneas dentro de la viñeta, y que desenfatisa el sombreado. Se presume derivado de las corrientes modernas y racionales tanto del arte como de la arquitectura.
MAINSTREAM (CORRIENTE)	Conjunto de todos los comic-books producidos por las editoriales más famosas, rentables y establecidas del mercado.
MANGA	Lo más parecido a un cómic en Japón, que tiene un sistema de lectura inverso al occidental; traducido significa "dibujos irresponsables".
MANGAKA	Creadores profesionales que trabajan en mangas japoneses.
MÉTODO MARVEL	Un sistema de producción colaborativa en los cómics que otorga mucho más control sobre la narrativa final al dibujante, por sobre el guionista o escritor. Los dibujos se realizan en base a una historia, que finalmente son complementados con los textos y diálogos.
MEDIO	Un canal de comunicación, el transporte mediante el cual un determinado mensaje o conocimiento es llevado de un poseedor a otro.
METÁFORA VISUAL	Una imagen de una cosa determinada utilizada para evocar la idea de otra cosa distinta.
METONIMIA	La utilización de un detalle asociado para la representación del todo.
MERCADO DIRECTO	El sistema de distribución de los comic-books a tiendas especializadas.
MONOMITO	La arquetípica historia del viaje o proeza heroica repetida a través de múltiples versiones.
MONOPOLIO	Un mercado caracterizado por por solamente un proveedor y sin ninguna competencia.
MOVIMIENTO PRIMARIO	El movimiento (a representar) realizado por los personajes o los objetos dentro de un cuadro o escena de un cómic.
MOVIMIENTO SECUNDARIO	La acción que implica el movimiento del cuadro (o viñeta).
MULTIMODAL	Un lenguaje el cual comunica a través de más de un sistema de símbolos, como lo es el cómic (visual y textual) o la televisión (visual y aural).
NOVENO ARTE	Título asignado a la disciplina artística de los cómics por el estudioso Claude Beylie, quien argumenta que los cómics, al igual que la televisión

	<i>merecen estar dispuestos junto a las demás artes: arquitectura, música, pintura, escultura, poesía, danza y cine.</i>
NOVELA GRÁFICA	<i>Una etiqueta aplicada por algunos creadores y editoriales para enaltecer y distinguir a un comic-book el cual es, en práctica, más extenso de lo habitual y muchas veces autoconclusivo, en contraste con la periodicidad del resto de las publicaciones del medio.</i>
OLIGOPOLIO	<i>Un mercado caracterizado por relativamente pocos competidores.</i>
ONOMATOPEYA	<i>Palabras inventadas que imitan (o representan) sonidos determinados.</i>
PÁGINA	<i>Una hoja de la publicación principal, o el área total de trabajo que conforma la unidad estructural básica de los cómics.</i>
PARALENGUAJE	<i>Cualidades y calidades del lenguaje hablado (volumen, tono, énfasis, color, grado, etc.).</i>
PICADO	<i>Escena enfocada desde un punto de vista elevado, toma desde arriba.</i>
PORTERO	<i>Cualquiera que tenga la autoridad para seleccionar, editar o modificar los mensajes a comunicar a través de un medio.</i>
POSTURA	<i>Actitud del cuerpo, utilizada para acentuar una acción, intención o estado por parte de un personaje. Generalmente es exagerada en el dibujo.</i>
PROBLEMÁTICA DE LA NARRATIVA	<i>El reto principal que debe ser superado o resuelto antes de que el "final feliz" sea alcanzado en la historia narrada.</i>
PRODUCCIÓN	<i>Etapas en la industria de los medios masivos donde las entidades crean los productos mediáticos.</i>
PROLIFERACIÓN NARRATIVA	<i>El foco de interés de la obra no reside en la construcción y resolución del suspenso dramático por el que atraviesa el texto entero (la historia), sino en la intención (épica) de la narrativa desplegada para relacionar aventuras de la vida del héroe (mitología de éste).</i>
PROPAGANDA	<i>Una serie de actos comunicacionales relacionados que difunden una determinada y particular interpretación de un evento.</i>
PROZINE	<i>Un fanzine con unos valores de producción más elevados y realizados por un equipo de características y status más profesional que amateur.</i>
PULPS	<i>Magazine realizado con pulpa de papel barata, promocionando sensacionales historias de ficción (detectives, ciencia-ficción, aventuras, fantasía, superhéroes).</i>
PERIODISMO CÓMIC	<i>Narración de acontecimientos reales presentados en forma de cómics.</i>
PROCESO ARTESANO	<i>Método de producción que involucra principalmente una ejecución individual de los textos (guión, rotulación) y del dibujo (lápiz, tinta, color) en la creación de un cómic.</i>
PROCESO INDUSTRIAL	<i>Método de producción optimizado que involucra la ejecución de tareas especializadas en un sistema de colaboración, para la rápida creación de comic-books.</i>
PROPIEDAD INTELECTUAL	<i>Un trabajo original de palabras, textos, imágenes, o ideas que son legalmente reconocidas como propiedad de su creador.</i>
QUADRINHOS	<i>Denominación en lenguaje portugués para los cómics, derivadas de la forma que tienen generalmente las viñetas, en la época de los "funny animals".</i>
RABO	<i>Signo que sale del bocadillo y señala al personaje que habla.</i>
REINICIACIÓN	<i>Comienzo de una serie completa en base a las nuevas revisiones hechas al mito establecido en las encarnaciones previas a la serie propuesta.</i>
REPRESENTACIÓN	<i>La muestra, evidencia (o falta de ella) y definición de un grupo social en los mensajes de los medios masivos.</i>
RESPUESTA AFECTIVA	<i>Reacciones emocionales (excitación, miedo, alegría, sorpresa, compasión) que aparecen sin un esfuerzo consciente.</i>
RESPUESTA COGNITIVA	<i>El proceso mental de percibir, ordenar e interpretar los símbolos en una estructura de paginación para construir un significado.</i>
RUIDO	<i>Cualquier tipo de interferencia que distorsiona en parte o completamente el significado de un mensaje.</i>
SECUENCIA	<i>La compilación de escenas relacionadas, usualmente consecutivas, y la ilusión del paso del tiempo generada por ellas a través de su lectura.</i>
SERIES LIMITADAS	<i>Una colección seriada de comic-books planificada desde su lanzamiento para ser un producto conclusivo.</i>

SÍMBOLO	Patrones o modelos arbitrarios, como una palabra, que hace referencia a una idea, concepto o cosa.
SIGNO VISUAL	Elemento del lenguaje visual destinado a representar algo más, otra cosa, generalmente como representación de una cualidad o calidad.
SIGNO INDICATIVO	Señales visuales que tienden fácilmente a ser relacionadas con estados, ideas o cosas representadas no explícitamente (e.g., una exclamación que indica sorpresa).
TESIS YELLOW KID	Una polémica afirmación que sostiene que el medio de los comic-books comenzó con el trabajo de Richard Fenton Outcault, titulado "Hogan's Alley, donde se presentó el personaje de "Yellow Kid".
TIENDAS ESPECIALIZADAS	Tiendas que venden comic-books y parafernalia asociada a ellos.
SPLASH PAGE (SPLASH PANEL)	Viñeta de página completa, usualmente ubicada al inicio de una narrativa de cómics, usada para establecer el contexto general, el humor o la ambientación en la que se desarrolla la narrativa.
SINCRONÍA DIEGÉTICA	La posibilidad en los cómics de ser espectador simultáneo tanto del pasado, como del presente y futuro de la narración, cuando enfocamos la página como un todo compositivo, una secuencia desplegada que cambia el tiempo por espacio, la yuxtaposición visual por la imposición.
SINCRÓNICO	La representación de sonido (diálogos, efectos sonoros, o música) dentro de una viñeta y que emana de ella simultáneamente a la acción dibujada.
SINEDOQUE	Figura de la retórica que permite que un componente de algo sirva para representar el todo, y viceversa.
SINERGIA	El lanzamiento o distribución coordinada de productos unidos a la propiedad de medios determinados, para así aumentar la exposición y por consiguiente la rentabilidad de los productos.
TAPADURA	Un libro publicado con una portada sensiblemente mas durable.
TÉCNICA:	Conocimientos que aporta el dibujante a su trabajo.
TIRA:	Serie de viñetas (de izquierda a derecha) de una página.
TRADE PAPERBACK (TPB)	Un cómic que usualmente tien más páginas que una publicación periódica, y que está editado con cubiertas de mayor durabilidad, sin llegar a ser un cómic de tapas duras.
UNDERGROUND COMIX	Comic-books de factura independiente, generalmente de temáticas alternativas, contraculturales y socialmente rebeldes. Tuvo su nacimiento y esplendor entre los años '60s y '70s en EEUU.
VIÑETA	Recuadro dentro de la página de un cómic que contiene una escena concreta. Un área reconocible formalmente, que integra en su interior textos e imágenes sobre un momento específico de la historia.
VIÑETA FRAGMENTADA	Las palabras y las imágenes (dibujos) que conforman la viñeta como un conjunto, no están contiguos dentro de la composición, con lo que se genera un espacio entre ellos.



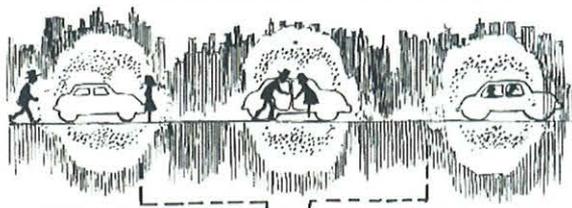
12.2.- Acto - encapsulación - elección de momento.

En un comic-book no se presenta literalmente cada uno de los momentos en la narrativa de una historia, aún más cuando la historia representa tener muchos detalles o abarcar un intervalo temporal extenso; el autor generalmente sintetiza las escenas importantes y sus elementos, decidiendo cuáles de las imágenes (textos, ilustraciones, etc) serán los representados para contar una historia.

En este proceso de resumen el autor, sin perder de vista la secuencia general de la narración, ni las secuencias particulares del momento a describir, "encapsula", selecciona o encuadra, las escenas para realizar las representaciones de aquellos momentos, y las coloca dentro del segundo elemento estructural (y primer elemento narrativo) que es la viñeta.

*"The major building blocks of the story are sequences. A sequence is comprised of of related and usually consecutive scenes. Scenes are imprecise units of the story that usually, but not necessarily, have unity of time and space and portray a continuous action. Scenes are unified by a central concern, be it a location, an incident, or a stream of thought."*¹⁷⁵

Según Scott McCloud, una de las elecciones que tiene que hacer el autor, y que define la claridad en la transmisión de los mensajes a través de los cómics es ésta de la encapsulación. Con ella se muestra la intención narrativa al mismo tiempo que se logra una gran rapidez de interpretación de la secuencia, que ayuda al ritmo y al flujo de la obra, comenzando por la viñeta, pasando por la página y terminando en la historia, su significado y el mensaje general.



La escena captada a través de los ojos del lector... tal y como la ve él en su cabeza.

ENCAPSULACIÓN



Viñeta final seleccionada de la secuencia anterior.

Elegir finalmente el flujo, las secuencias de los momentos encapsulados se vuelve importante, muchas veces porque dentro de la "densidad narrativa", el ritmo visual e informativo de los paneles adyacentes pueden interactuar espacialmente (en un tipo de visión sincrónica, periférica) para crear un nivel de significado que no existe en un panel individual solitario.

*"Al mirar la escena desde arriba, el espectador siente una cierta separación respecto a la acción: es observador más que participante. Ahora bien, cuando el lector contempla una escena desde abajo, experimenta un sentimiento de pequeñez que suscita una sensación de miedo. La forma de la viñeta combinada con la perspectiva fomenta esas reacciones como respuesta al entorno. Una viñeta estrecha te hace sentirte encerrado, mientras que una viñeta amplia sugiere un espacio ancho en el que moverse o escapar."*¹⁷⁶

La elección por parte del autor cuando realiza un encapsulamiento se puede dividir en dos etapas; una es la ELECCIÓN PARADIGMÁTICA, que tiene referencia al interior de la viñeta, y la otra es la ELECCIÓN SINTAGMÁTICA, en relación a los elementos para la representación correcta de la progresión narrativa. La composición entre ambas logra una correcta comunicación de un mensaje (o mensajes) a través de los cómics.

Como herramientas básicas para la elección del encapsulado, el autor tiene las transiciones entre viñetas, que son de 6 tipos diferentes, y que ayudan a definir el flujo, el ritmo y la densidad narrativa:

- 1.- momento a momento, 2.- acción a acción, 3.- tema a tema, 4.- escena a escena, 5.- aspecto a aspecto, y 6.- non sequitur.

¹⁷⁵ Texto extraído de "The Power of Comics". De Randy Duncan y Matthew J. Smith. The continuum International Publishing, New York, EEUU, 2009. Pág. 131

¹⁷⁶ Texto extraído de "El comic y el arte secuencial", de Will Eisner. Norma Editorial, Barcelona, España, 1988. Pág. 91

12.3.- Bocadillo - Globo de texto.

Los globos de texto, denominado coloquialmente en español como "bocadillo", "phylactere" en francés o "fumetto" en italiano, es el espacio que rodea al texto hablado por los personajes representados en un comic, y que está enmarcado por una línea de variada expresión según su significado y tipo de sonido hablado. Estos bocadillos suponen un verdadero medio de expresión que une al dibujante y al guionista. El dibujante según la composición de la viñeta, puede variarlos formalmente según su conveniencia, representando desde aspectos curvos hasta rectangulares.

*"Los globos o bocadillos (balloons, en inglés) son los recipientes simbólicos o contenedores de las locuciones de los personajes parlantes, cuya procedencia se indica con un rabo o delta invertido dirigido al emisor de la locución inscrita. Descendientes de las filacterias de la pintura medieval, perpetuadas luego por los dibujantes satiristas ingleses, los globos se convirtieron en un elemento importantísimo para activar la narratividad de los cómics primitivos, ya que las posibilidades narrativas de las historietas mudas eran muy limitadas."*¹⁷⁷

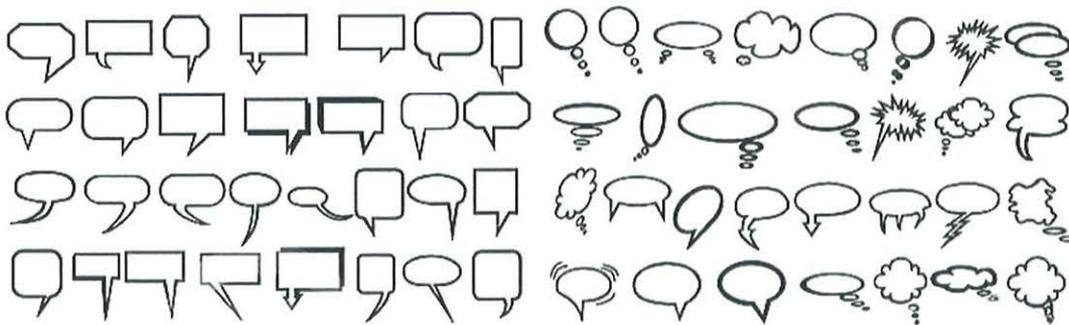


Un globo de texto también pueden ocupar un papel importante a nivel gráfico suplementario dentro de la viñeta (su instante durativo) o dentro de la página (instante secuencial), representada por efectos visuales y gráficos al vibrar o explotar, por ejemplo, o simplemente por las formas que puede adoptar para representar entonaciones o tipos de conversaciones.

*"Dentro del bocadillo, la rotulación refleja la naturaleza y emoción del habla. Suele ser tan sintomático de la personalidad del dibujante (estilo) como del personaje que habla."*¹⁷⁸

El primer autor de cómics que empleó el bocadillo de forma casi sistemática fue Richard F. Outcault (en Yellow Kid) a partir de 1896, luego de poner textos sobre la ropa del protagonista, se le ocurrió utilizar esta figura para representar las palabras dichas por un loro que aparecía dentro de la historia. A partir de 1900 lo emplea la gran mayoría de dibujantes norteamericanos. En Europa se siguió utilizando durante muchos años el sistema de publicación en el que la viñeta iba colocada sobre bloques de texto (cartelas), o bien eran imágenes sin texto.

*"Los globos con locuciones inscritas constituyen por tanto verdaderos locogramas, en los que hay que distinguir un continente señalado por una línea delimitadora (perígrama) y un contenido escritural, que es el texto lingüístico emitido. Las formas de los perígramas han llegado a ser muy variadas y caprichosas, aunque algunas se han formalizado y han servido para designar un estado de ánimo (sensogramas) o para connotar una locución."*¹⁷⁹



¹⁷⁷ Texto extraído de "El discurso del cómic", de Luis Gasca y Román Gubern. Ediciones Cátedra, Madrid, España, 2001. Pág. 422

¹⁷⁸ Texto extraído de "El comic y el arte secuencial", de Will Eisner. Norma Editorial, Barcelona, España, 1988. Pág. 29

¹⁷⁹ Texto extraído de "El discurso del cómic", de Luis Gasca y Román Gubern. Ediciones Cátedra, Madrid, España, 2001. Pág. 422

Las formas que puede adoptar un globo de texto dependerá en gran medida de si se quiere expresar gráficamente una calidad especial de sonido, que pueda ser sinestésicamente transmitida a través de símbolos visuales o el estilo de la representación. Dependiendo de esta necesidad, los globos de texto pueden pasar a ser verdaderas "ventanas mentales" que nos dejan ver los sueños o formas de pensamiento de una persona, un espacio gráfico individual a cada personaje, donde ellos pueden representar sus pensamientos de forma escrita, pero también de forma gráfica, icónica o caricaturesca.

*"Si bien los globos se inventaron para exponer los diálogos de los personajes, con el tiempo, ampliaron su función e incluyeron símbolos icónicos, para escenificar un sueño o exhibir una idea o visión de los personajes, con lo que el locograma original se transmutó en pensipictograma. Esta ampliación de las funciones de los globos resultaría muy fecunda, de tal modo que los globos extendieron su función inicial de soportes de la producción lingüística a la de soportes o receptáculos de la producción imaginaria de los sujetos representados."*¹⁸⁰

Otra característica asociada a los globos de texto es su capacidad para contener y expresar la sensación del paso del tiempo dentro de los límites de la lectura de su texto. Al menos, el tiempo que tarda el lector en leer un determinado bocadillo es el tiempo o instante durativo que determinado personaje interactúa dentro de la viñeta. Pero no siempre y necesariamente el tiempo de los bocadillos coincide con el tiempo representado por las imágenes, por lo que se generan los conceptos de sincronía y asincronía intertextual dentro de la viñeta, en el sentido del grado de ajuste temporal entre la información visual (imagen) y la escrita (texto).

*"Globos agregados e interconectados. Para expresar una secuencia de frases que se encadenan, o bien unas frases simultáneas que se solapan, se utilizan en los comics constelaciones de globos unidos, a veces tangentes y a veces muy juntos y en ocasiones interconectados, que traducen visualmente el abigarramiento o la densidad verbal de la escena representada."*¹⁸¹

También los globos de texto colaboran en la generación de la "densidad narrativa" dentro de una página, cuando el autor así lo requiere o los conceptos que se intenta transmitir son extremadamente difíciles de representar con imágenes. Cuando en una misma viñeta son muchos los personajes, y todos tiene alguna cosa que decir, al mismo tiempo que sinestésicamente se alarga la sensación del tiempo transcurrido dentro de la viñeta, se nos transmite la sensación de complejidad literaria y narrativa. También se puede dar el caso de la mezcla de palabras estritas y símbolos ideográficos o icónicos para representar ideas o conceptos, que junto con la simbología empleada para representar lenguajes extranjeros pueden añadir características sonoras gráficas a la historia.

*"El dream-balloon fue inventado, tal como su nombre inglés lo indica, para plasmar las representaciones psíquicas de los sueños, de las alucinaciones y del pensamiento. Su perigrama se diferenció, adquiriendo el contorno más vaporoso de una nube y su rabo fue eliminado o sustituido por unas pequeñas nubecillas discontinuas, que reforzaban el carácter inmaterial de la representación. De este modo los globos extendieron su función inicial de soportes lingüísticos hacia la expresión de contenidos icónicos, aunque más tarde este tipo de globos se utilizarían también en los monólogos interiores. El globo de pensamiento con contenido icónico es de naturaleza pensipictórica, mientras el de contenido lingüístico es un locograma pensifónico."*¹⁸²

Por último, existen los bocadillos de tipo "diegético", argumental y narrativo, que pueden ser dinámicos en su composición dentro de la página, interviniendo tanto el gutter o espacio que queda entre las viñetas, como directamente intervenir en otras viñetas. Muchas veces se utiliza el recurso de utilizar bocadillos sin un personaje específico desde el que salgan los sonidos, generando una especie de "narrador omnisciente" que interviene desde el exterior de la historia (fuera de la viñeta, pero dentro de la página) y se involucra en la representación exterior de la historia. Los globos de texto derivados de este narrador deben ser diferenciados de los textos de la historia, y generalmente son representados mediante la variación en la forma o muy a menudo del color y letra de los bocadillos especiales en relación a los internos de cada viñeta.

¹⁸⁰ Texto extraído de "El discurso del cómic", de Luis Gasca y Román Gubern. Ediciones Cátedra, Madrid, España, 2001. Pág. 422

¹⁸¹ Texto extraído de "El discurso del cómic", de Luis Gasca y Román Gubern. Ediciones Cátedra, Madrid, España, 2001. Pág. 440

¹⁸² Texto extraído de "El discurso del cómic", de Luis Gasca y Román Gubern. Ediciones Cátedra, Madrid, España, 2001. Pág. 452

12.4.- Didascalia - cartela - cartucho.

De apariencia y funcionalidad similar a los globos de texto, los cartuchos o cartelas con generalmente un espacio rectangular o cuadrado que sirve para recoger el texto dentro de una historieta, y que se coloca siempre fuera de la imagen, a modo de inciso, flotando sobre la misma viñeta o entre dos diferentes, distinguiéndose así del globo por su no pertenencia directa con algún personaje, sino con la escena misma. Su posición más frecuente es la horizontal, ya sea al pie o en la parte superior de la imagen.

"Al abordar la expresión literaria en el seno de los comics, el primer texto escritural que examinamos es el de los cartuchos, cápsulas insertas dentro de la viñeta o entre dos viñetas consecutivas (las primeras se denominan a veces apoyaturas), cuyo texto inscrito cumple la función de aclarar o explicar el contenido de la imagen o de la acción, facilitar la continuidad narrativa, o reproducir el comentario del narrador. Como puede observarse, sus funciones son tan amplias como las que Roland Barthes denominó anclaje (para desvanecer la polisemia o ambigüedad de una imagen) y conmutación (cuando el mensaje lingüístico complementa las imágenes, para hacer avanzar la narración)."¹⁸³

El uso más frecuente de la cartela es situar rápidamente al lector en un determinado tiempo o espacio, evidenciar el paso del tiempo o la traslación que han hecho los personajes de una viñeta a otra. Son herramientas sencillas que facilitan el cerrado cuando la transición utilizada es "escena a escena", o simplemente cuando se quiere enseñar acciones simultáneas o en paralelo con el argumento principal.



Existen las cartelas tradicionales que siguen conteniendo algunos textos prototípicos como "mientras tanto...", o "15 minutos después", o "en ese mismo instante, pero en otro sitio...", que permiten estos saltos de escena a escena sin perder el ritmo en la continuidad, así como las hay que complementan de modo más complejo al la imagen de la viñeta, introduciendo por ejemplo comentarios del narrador, cuando una historia lo presenta dentro de su guión.

Estas últimas manifestaciones de la cartela se escapa de ser un recurso optimizador de la narración para pasar a complementar y aportar información al contenido de la viñeta. No son funciones marcadamente narrativas, hechas para facilitar la lectura y mantener el ritmo. Autores como Allan Moore, que en su obra "V for Vendetta", sin recurrir al recurso del narrador, utiliza las didascalias para mostrar pensamientos de los personajes como recurso gráfico, cambiándolo por un elemento formal, que añade mayor seriedad a la narración, convirtiéndolo al personaje, el "actor" de la historia, en un esporádico narrador, que no tiene que expresar "en voz alta" sus pensamientos, ni sus acciones ni estados de ánimo, para que el lector los pueda asimilar.

¹⁸³ Texto extraído de "El discurso del cómic", de Luis Gasca y Román Gubern. Ediciones Cátedra, Madrid, España, 2001. Pág. 274

12.5.- Doble página - Splash page - Establishing shot.

La atracción de la atención del lector es uno de los mayores retos a los que se enfrenta un autor (guionista, dibujante) al momento de realizar la obra. No todas las viñetas dentro de una página tienen la misma importancia relativa, pero el tamaño de estas viñetas tampoco es un indicador de esa importancia. Teniendo la viñeta como elemento narrativo básico, y la página como elemento estructural básico, el tamaño y escala en el formato de los comic-books, para transmitir mensajes secuenciales gráficos, es aquel que generalmente varía entre estas dos dimensiones, viñeta y página.



Una variación especial de esta relación son aquellas viñetas que sensiblemente son mayores que el resto de las existentes en la página. Aún más especial, hay comics en los que existen algunas viñetas que llegan a alcanzar en tamaño completo de la página, e incluso utilizan la sumatoria de dos páginas contiguas para emplazarse y desarrollarse. Todos estos ejemplos, hablan de la necesidad en algún momento de la historia por un gran espacio para detallar un momento narrativo, para el cual es mucho más importante la visión diacrónica, limitada a ese momento, que la visión sincrónica, diegética, como parte de una secuencia narrativa y de una historia general.

*"La primera página de una historia (splash page) funciona como introducción. Lo que contenga o lo que ocupe depende del número de páginas que sigan. Es una plataforma de lanzamiento para la narración y en muchas historietas establece un marco de referencia."*¹⁸⁴

Generalmente, estos formatos no son los de mayor importancia narrativa, más bien tienen una componente visual orientada al detalle, para generar dentro de la acción involucrada una pausa, un estado de expectación por parte del lector, que se recrea visionando la escena. Por esta razón, los autores utilizan principalmente estos formatos para los "establishing points", una herramienta para situar al lector en el ambiente de la historia, presentar el título de la historia, los personajes e incluso los autores, generalmente al principio de la narración.

También las splash pages son utilizadas para representar al héroe realizando alguna proeza o destreza física, o una toma general de una batalla, momentos específicos generados por el autor para demostrar su habilidad en la representación detallada de un momento. Aún siendo por definición una sola viñeta, que tiene el tamaño de una o dos páginas, es válida la incorporación de diferentes momentos dentro de la escena, reflejados en, por ejemplo, los globos de texto de los personajes y sus diálogos, las onomatopeyas, o los recursos gráficos de raccord o símbolos cinéticos.



¹⁸⁴ Texto extraído de "El comic y el arte secuencial", de Will Eisner. Norma Editorial, Barcelona, España, 1988. Pág. 64

12.6.- Gutter - calle - espacio entre viñetas.

Si bien nos es fácil entender a este elemento de los cómics como un residuo resultante de la disposición de las viñetas sobre la página según una diagramación, o como aquellos "espacios en blanco, sin color" que rodean a las viñetas, la simpleza de este razonamiento indica las características menos útiles y versátiles de este espacio gráfico contenido en la página.

*"The majority of comic book panels are presented in an orderly progression of framed rectangles, usually separated by a white space known "the gutter". However, borders and gutters are not necessary or defining elements of the panel. The unit of comic book communication known as a panel occupies a finite space on the page and encapsulates a finite, if sometimes indeterminate, span of time."*¹⁸⁵

Este gutter, el espacio entre las viñetas también representa en su dimensión, quizás de una forma metafórica a nivel visual, el tiempo que transcurre entre el instante durativo de una viñeta y el de la siguiente. Si bien el gutter suele tener dimensiones constantes según la diagramación utilizada, puede "contener" o representar periodos de tiempo muy irregulares unos de otros, que utilizan diferentes procesos de cerrado en el lector.



El autor de cómics tiene que tener la suficiente habilidad artística para poder conectar temporalmente (en base al guión, la encapsulación y las transiciones) cada una de las viñetas, a través del espacio entre ellas, que se transforma en un articulador gráfico (algunas veces intervenido, otras no) de la secuencia entre dos viñetas. Aquí surgen nuevas características "espaciales" del gutter: la posibilidad de actuar él mismo como viñeta interconectora, de tener una propia representación tridimensional, e incluso personajes que la habiten, que pueden forzar y sostener algunos procesos de cerrado que comportan una alta complejidad para su realización.



El potencial del gutter como espacio narrativo es aplicable tanto a nivel editorial, aplicable dentro del mundo de los cómics en nuevas publicaciones, como también es extrapolable a otros niveles disciplinarios, que trascienden a la forma artística y se enfocan más en las características y potenciales que representa el noveno arte como medio de comunicación, específicamente dentro de ambientes educativos y pedagógicos.

La posibilidad de intervenir el espacio que soporta las elipses de tiempo que se generan entre las viñetas (vistas como símbolos icónicos o como momentos durativos) implica en cierta manera la manipulación temporal, tanto a nivel de contenido como a nivel narrativo. Al mismo tiempo, este espacio puede representar la imaginación del lector, al contener el proceso de cerrado. Con lo que se ofrecen herramientas también para poder intervenir (que no manipular) directamente dentro de la imaginación creativa y cognitiva del espectador, herramienta pedagógica potente a la hora de transmitir conocimientos a través de imágenes y textos.

¹⁸⁵ Texto extraído de "The power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 132

12.7.- Libro - Comic-book - fascículo

Entendiendo que el término "cómic" (comics en inglés) define al conjunto de obras, autores, herramientas, técnicas y estilos que componen la forma artística de lo que Will Eisner define como "arte secuencial" o narrativa gráfica, un comic-book es una manifestación específica de los cómics. Se caracteriza por ser un libro editado, en el sentido de que está compuesto de páginas, generalmente impreso en un papel no de excelente calidad, con una portada y contraportada algo más gruesa que las páginas, impresa en color.

"El primer comic book -como se lo concibe hoy día- data de 1933 y se titulaba *Funnies On Parade*. En 1937 aparece *Detective Comics*, el primero consagrado a un tema preciso. En junio de 1938 la publicación de *Superman* de Jerry Siegel y Joe Shuster en el primer número de *action Comics* desencadena un éxito sin precedentes. Se multiplican los editores, títulos y personajes y se desarrolla lo que los especialistas del cómic estadounidense llaman «The Golden Age» (la edad de oro)." ¹⁸⁶

Quizás el punto que más puede ayudar a definir a un comic-book y diferenciarlo de, por ejemplo, la novela gráfica, es su periodicidad; según la temática (personajes, entorno, etc) y la popularidad alcanzada, las historias son llevadas al mercado en fascículos de aparición regular, cada uno de ellos denominado un comic-book. El ritmo de aparición es variable: de seis a doce números por año, acompañados a veces de números especiales.



En general, en el mercado existen dos grandes tipos de comic-book como producto editorial: aquellos que publican material original, especialmente concebido para ellos, y aquellos que publican historias sobre personajes ya aparecidos en la prensa o en otros medios. También el origen es diverso; puede tratarse de segundas publicaciones o de versiones diferentes.

"El «comic book» se presenta en sus orígenes como un fascículo de un formato cercano a los 17,5 por 26 cms, de treinta y dos páginas en blanco y negro o color. La tapa blanda posee un dibujo y un texto atractivos. La primera página llamada «splash panel» presenta un gran dibujo espectacular que inicia o resume la historia, junto a los créditos de los intervinientes. Cada fascículo se especializa en un género y puede dedicarse al personaje que le da título, lo que no impide que albergue a otras."

El concepto de "continuidad" inherente a los comic-books, a nivel temático y editorial genera situaciones narrativas, comunicacionales y económicas que estrechan los vínculos entre los autores y los lectores. La necesidad de provocar suspenso, y promover las ganas masivas de seguir el desarrollo de la historia hasta el punto de esperar el siguiente fascículo, hace que surgan nuevas formas y herramientas de comunicación dentro del medio, que involucran un trato más directo y retroactivo hacia el consumidor.

Así surgen por ejemplo los comic-book magazines, formato impreso donde existen secciones editoriales, cartas al lector, etc. que fomentan, al igual que las herramientas narrativas de tensión y asombro, una complicidad en el diálogo con el lector. En España, entre los años '70s y '80s, en la denominada "época del boom del cómic adulto", éste fue un formato popular que ayudó a entender artísticamente el lenguaje de la narración gráfica.

"En España, a principios de siglo, las revistas para niños comenzaron a acoger cuentos e historietas dibujadas. Aparecieron *Dominguín* (1915), *TBO* (1917), *Pulgarcito* (1921) y *Pinocho* (1925) entre otras. *TBO* fue la que alcanzó mayor resonancia hasta el punto de que la palabra «tebeo» pasó a designar «revista infantil de historietas» en el lenguaje popular. Los años 30 significaron tanto para España como para el resto de Europa la consagración definitiva del cómic como fenómeno social. La llegada de las series norteamericanas, que iban dirigidas a un público de más edad, vino a estructurar este tipo de publicaciones."

¹⁸⁶ Texto extraído de "Diccionario del Cómic". Larousse Planeta, Barcelona, España, 1996. Pág. 84

12.9.- Página - soporte sincrónico básico.

La página en los cómics se define como la **unidad estructural básica**, la que en su sumatoria compone un fascículo, volumen o libro. En los comic-books se suele componer un formato tradicional en base a 34 o 38 páginas, las cuales a su vez están compuestas internamente por las unidades narrativas básicas, las viñetas. Cada fascículo es distribuido periódicamente, y las historias que contiene puede ser autoconclusiva o de continuidad.

*"La plancha de cómic se corresponde a lo que será publicado como página de revista o álbum. Esta puede variar de tamaño según el gusto del dibujante y por lo general se organiza en múltiples tiras horizontales de viñetas". La cantidad de tiras y de viñetas tiene que ver, desde luego, con la narración, pero también varía según las épocas. Si se observan los cómics europeos de los años 50 se puede comprobar que cada plancha contenía una media de cuatro tiras horizontales y en torno a la docena o la quincena de viñetas. Los dibujantes actuales prefieren emplear tres tiras y una menor cantidad de viñetas por tira."*¹⁹²

No hay que olvidar que la plancha (hablando del original a escala real, cada vez más en desuso por las herramientas digitales de dibujo), o en definitiva la página de un cómic, no es más que un elemento dentro de la historia, y que no tiene importancia individual relevante, más que la que tienen con respecto a la página precedente y la página posterior (salvo en las ocasiones que se trate de un mini-relato completo).

*"Occasionally pages will be primarily decorative in nature, and the layout decisions (panel size, sequence, and position) are more influenced by aesthetic principles than they are by service to the narrative."*¹⁹³

Los autores de cómics utilizan este concepto en sus obras. En Europa, Hergé, aparte de generar un estilo pictórico particular (la línea clara) entendió muy bien esta relativa importancia de cada página, y el hecho de que se crea una pausa provocada instantáneamente al cambiar de página, por lo que se esforzaba en situar (gráficamente y también a nivel narrativo), suspense en cada última viñeta de las páginas, de alguna manera resumiendo una intención diacrónica (de cada viñeta) en una mensaje sincrónico (de toda la página), que tiene al parecer su resolución en la siguiente unidad estructural.

*"The page is, by necessity of the form, a unit of encapsulation. There must be a conscious decision about which panels will appear together on a page. The same is also true of any two facing pages of the history."*¹⁹⁴



Si bien cada viñeta individual puede contener dentro de sí misma una secuencia temporal, es la página la que posibilita la creación dinámica e interactiva de secuencias gráficas de un cómic. Esta generación secuencial se obtiene mediante la forma, disposición y transiciones que entre ellas manipule el autor para mantener una narrativa, y para esto utiliza en primer lugar a la página como formato soporte.

Esta importancia relativa de la página sobre la viñeta ha hecho que a lo largo de la historia de los comic-books se haya experimentado con diferentes posibilidades de composición, que parten desde la básica división ortogonal y regular de la página en recuadros rectangulares, llegando a la utilización de las imágenes mismas como contenedores y transiciones pictóricas, incluso llegando a transformar a la página en un verdadero elemento contenedor.

¹⁹² Texto extraído de "Diccionario del Cómic". Larousse Planeta, Barcelona, España, 1996. Pág. 252

¹⁹³ Texto extraído de "The Power of Comics". De Randy Duncan y Matthew J. Smith. The continuum International Publishing, New York, EEUU, 2009. Pág 141

¹⁹⁴ Texto extraído de "The Power of Comics". De Randy Duncan y Matthew J. Smith. The continuum International Publishing, New York, EEUU, 2009. Pág 131

12.10.- Símbolo cinético - sinestesia de base visual.

La imaginería visual que caracteriza a los cómics, en base al dibujo, sintético o caricaturizado, que puede tener diferentes grados de abstracción o simplicidad, y que es utilizada para representar la realidad (el concepto de la *eidos*, la idea que contiene lo representado, a diferenciación de la *eikos*, la imagen real que contiene lo representado) posibilita, a diferencia de la fotografía, la incorporación fusionada (dentro del mismo lenguaje de dibujo) de señales indicativas extrasensoriales, o elementos de información que son difícilmente transmisibles a nivel visual.

*"El dibujo de los cómics genera imágenes estáticas, que por definición no pueden reproducir miméticamente el movimiento del mundo real. La dinamicidad narrativa de los cómics procede de la continuidad seriada de sus imágenes secuenciales, pero dentro de cada imagen o pictograma sus figuras están condenadas al estatismo. (...) Los dibujantes inventaron artificios gráficos (moviligramas) para simbolizar la movilidad de los personajes y de los objetos. El invento no resultó difícil, pues ya Velázquez se había planteado en 1660 este problema en las hilanderas y lo había resuelto brillantemente, traduciendo el movimiento en términos de borrosidad y de brillo, con una técnica precursora de los pintores impresionistas."*¹⁹⁵

Si bien es cierto que la incorporación de textos en la imagen aumenta los tipos de información que recibe el lector, la velocidad con la que éstos son recibidos, traducidos y asimilados varía susceptiblemente cuando la transmisión (siempre de tipo visual) es tendiente a lo gráfico-icónica mas que en base al léxico o significado de lectura textual.

En el cómic se han adoptado ciertas convenciones, a lo largo del desarrollo histórico de la disciplina, para provocar una mayor rapidez en la lectura visual de las viñetas y los elementos que éstas contienen, generalmente para evidenciar aspectos que escapan a la lectura visual y que involucran a otros sentidos, como el olfato, el gusto o el tacto (para el oído ya hay otras herramientas como la onomatopeya o el texto ilustrado).



El movimiento (su visualización) también es un factor que en los cómics se ha trabajado de manera convincente, según McCloud en base a efectos gráficos derivados de los estudios de Marcel Duchamp y de las convenciones que poco a poco se fueron aceptando dentro del lenguaje. Las líneas cinéticas son la forma más común de representar el movimiento de un objeto o personaje dentro de una viñeta, luego quizás del efecto producido por el cambio de postura (e incluso la postura misma) de algún personaje u objeto de una viñeta a otra.



Estas líneas, dispuestas generalmente a continuación del elemento que está en movimiento, tiene diferentes grados de influencia sobre el objeto del movimiento y sobre el espacio en el que se mueve, que diferencian los impactos visuales que pueden ser transmitidos al lector, de alguna forma variando la "velocidad" de desplazamiento y la "sensación" que se puede percibir de ésta además de la influencia de algo dinámico en un entorno.

¹⁹⁵ Texto extraído de "El discurso del cómic", de Luis Gasca y Román Gubern. Ediciones Cátedra, Madrid, España, 2001. Pág. 194



Existen varios tipos de líneas para expresar el movimiento, que representan diferentes intervenciones sobre el fondo de la viñeta. Los tipos van desde algunas líneas suaves sobre el fondo, siguiendo la trayectoria del objeto, que ayudan a una comprensión mejor del entorno, hasta tipos que ejercen una invasión completa sobre las demás líneas que forman el espacio dentro de la viñeta. Éstos últimos tipos modifican directamente el entorno, transformando en movimiento en subjetivo, representando lo que es observado desde el punto de vista del objeto en movimiento.

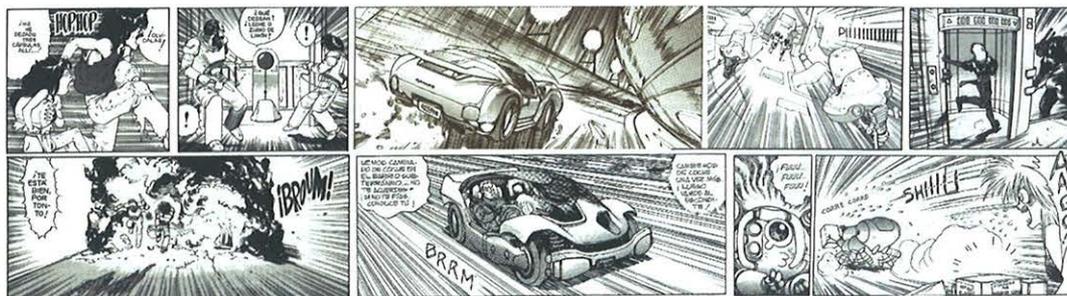
TIPOS DE LÍNEAS CINÉTICAS Y SU RELACIÓN CON LA VIÑETA

Estilo y cantidad de líneas	Grado de intervención
1.- Líneas suaves	Las líneas dejan ver y comprender en detalle el entorno donde se efectúa el movimiento, la acción narrativa se concentra en el movimiento.
2.- Repetición de posturas	Se dificulta la comprensión del entorno, pues la idea es representar la acción visual, la velocidad y algunas posturas específicas del objeto en su movimiento.
3.- Posturas mas líneas	Intenta transmitir el mismo grado de información acerca del movimiento del objeto como del entorno en el que lo hace, existe un balance visual.
4.- Líneas de traslación subjetiva	El entorno es total o parcialmente reducido a líneas cinéticas, para lograr la sensación de estar observando en movimiento desde un punto de vista móvil.
5.- Movimiento subjetivo	Se busca lograr el mismo efecto de traslación en el espectador, pero desde el punto de vista no de un observador sino del personaje mismo de la acción.

"Otro recurso gráfico para simbolizar el movimiento de seres u objetos, ha consistido en descomponer la imagen de la figura cuya movilidad desea expresarse en contornos múltiples y a veces incluso en figuras que plasman las diferentes fases consecutivas de su acción física. De este modo, el personaje genera una especie de eco óptico de gran expresividad plástica."¹⁹⁶



La viñeta tiene una relación directa con las líneas cinéticas incorporadas y su configuración. Generalmente prevalece el límite de la primera por sobre las características de la segunda, es decir, las líneas de movimiento son casi siempre contenidas dentro del espacio-tiempo (el instante durativo) de la viñeta, y la conformación de sus bordes, e influye sólo dentro de ella. El movimiento subjetivo representado en los cómics generalmente elimina el "fondo" espacial de la acción, y la reemplaza por líneas dinámicas, sin intervenir fuera del borde de la viñeta, lo que potencia su ilusión de movimiento.



¹⁹⁶ Texto extraído de "El discurso del cómic", de Luis Gasca y Román Gubern. Ediciones Cátedra, Madrid, España, 2001. Pág. 274

12.11.- Tira Cómica - secuencia de viñetas.

La tira cómica es otro formato particular de los cómics, que junto con los comic-books es el formato más utilizado de arte secuencial de nuestra cultura. Se diferencia de los comic-books según varios puntos de vista, que guardan relación con su producción, distribución, forma artística y cultura.

*"La tira diaria (o "daily strip" en su término original norteamericano), se presenta como una sucesión de imágenes (por lo general entre tres y cuatro), dispuestas horizontalmente -aunque algunas pudieran estarlo verticalmente-, que se publicaban en la prensa diaria. Al ser Piker Clerk (1904) de Clare Briggs una serie muy efímera, podemos considerar como la primera, tanto por fecha como por duración, a la serie "Mutt and Jeff" de Bud Fisher, aparecida el 15 de noviembre 1907 en el San Francisco Chronicle."*¹⁹⁷

A nivel de producción ambos son productos impresos, del sector de la prensa, y la única diferencia está en los límites de producción, siendo mayor el de las tiras cómicas. A nivel de la distribución, la tira cómica pertenece al mundo del periódico, mientras que los comic-books son del ambiente de los magazines, aunque ahora con la proliferación de tiendas de cómics el medio de los magazines no es muy utilizado para distribuir los comic-books. Con la revolución digital, los medios de distribución tanto de las tiras cómicas como de los comic-books se han ampliado.

Desde el análisis de la forma artística, existen diferencias marcadas, y aunque prevalece un compartido uso de las herramientas de lenguaje (la encapsulación es básica en cada uno), se presentan diferentes formas de layout y composición.

TIRAS CÓMICAS	COMIC-BOOKS
1.- MUY POCAS VIÑETAS (3, 4 o 5)	1.- MUCHAS VIÑETAS Y PÁGINAS
2.- LA VIÑETA ES LA ÚNICA UNIDAD DE ENCAPSULACIÓN, MUY POCAS VECES LO ES TAMBIÉN LA TIRA COMPLETA	2.- LAS UNIDADES DE ENCAPSULACIÓN SON: LA VIÑETA, LA PÁGINA, LA DOBLE PÁGINA Y LAS VIÑETAS INSERTADAS (DE DETALLE)
3.- EL LAYOUT ES NORMALMENTE RÍGIDO	3.- EL LAYOUT PUEDE SER CREATIVO
4.- LA COMPOSICIÓN DEL ESPACIO Y LOS FONDOS ES USUALMENTE SIMPLE	4.- LA COMPOSICIÓN DEL ESPACIO Y LOS FONDOS PUEDE SER COMPLEJA

Quizás el aspecto que con mayor relieve marca la diferencia ente la tira cómica y los comic-books sea el aspecto cultural inherente a cada una de las expresiones, cada uno existe por diferentes razones y sirven a diferentes públicos (en principio).

Es así como la tira cómica nace y existe para aumentar la venta de los periódicos, y llegar a los lectores en cierta medida de una forma "gratis", incluida de el periódico como suplementos. Está profundamente arraigada en la sociedad, y es profusamente leída (en EEUU). Influye mínimamente en la vida del lector, haciéndole amena la jornada con humor y aventuras.

Por su parte, el comic-book no está ligado a otra publicación para su distribución, existe desde siempre como un producto individual, entre literario y artístico, que se puede obtener luego de una pequeña búsqueda específica. Su lectura es más reducida, en relación a las tiras son pocas las personas que leen comic-books, pero son personas a las que les puede influir en su forma de vida (fans, clubes, etc)

*"Las tiras de prensa, por ejemplo, son más proclives a los diálogos densos que ciertos tipos de cómics alternativos (...) También hay diferencias en el encuadre, (...) en las tiras de prensa tiende a ser bastante fija. Algunas tiras de prensa se pueden pasar meses sin que la cámara se mueva ni una sola vez. Esto era especialmente cierto en las primeras tiras, que estaban influidas por la herencia del vodevil. Era como te hubiéramos sentado en la primera fila de un teatro de vodevil y los personajes estuvieran representando su obra."*¹⁹⁸

¹⁹⁷ Texto extraído de "Diccionario del Cómic". Larousse Planeta, Barcelona, España, 1996. Pág. 309

¹⁹⁸ Texto extraído de "Scott McCloud habla hasta por los codos", entrevista Joe Zabel, publicada en "The Webcomic Examiner", Traducido y publicado en 04 de septiembre de 2004, en la web "entrecomics". <http://www.entrecomics.com/?p=395>.

12.12.- Viñeta - encuadre de momento - soporte diacrónico.

*"La plancha [o página] original se compone de múltiples dibujos que representan una secuencia o un momento en particular; estas ilustraciones independientes están enmarcadas en lo que parecen recuadros y se les denomina viñetas. Su forma suele ser rectangular o cuadrada, y estar separada de la precedente y posterior por un tramo en blanco."*¹⁹⁹

Si la página es la unidad estructural básica de los comic-books, la que da cuerpo al fascículo o libro, no es la que le da el sentido narrativo a la obra. Esa tarea recae en la viñeta, definida como la **unidad narrativa básica** de los cómics, la que crea en su combinación con otras la secuencia, y la ilusión de visualizar una narración contenida dentro de recuadros que contienen momentos representados de la historia.

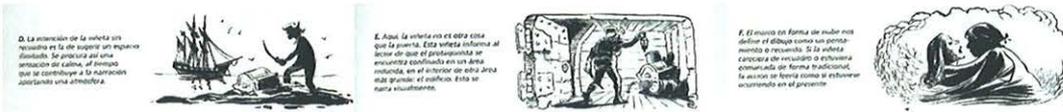
Individualmente cada viñeta es un momento "diacrónico", entendido desde su unidad interna, compuesto generalmente de una fusión de imagen mas texto, y que representa la elección del momento argumental, diegético y narrativo específico para entregar una información sobre la historia. Dependiendo de la forma en que se disponga el texto y la imagen, así como del contenido informativo que proyecte cada elemento de texto e imagen, el momento capturado (encapsulado) puede variar en su significado.



También es importante la forma de la viñeta, que puede ser diversa y variada, aunque conceptualmente siempre puede ser entendida como un "marco" que en su interior (espacio que puede ser mucho más grande que lo que se ve a través de este marco, incluso infinito) contiene un tiempo determinado, más que un espacio controlado.

*"Cada viñeta delimita una porción de espacio en el que se representa mediante el dibujo un espacio ficticio, en cuyo interior acontece una acción de duración variable. Como sea que la imagen es fija y la acción representada implica a veces un cierto paso de tiempo, el instante escenificado es, en realidad, un instante durativo."*²⁰⁰

Muchas veces la viñeta es el resultado del momento contenido, que trabajado gráficamente puede interactuar activamente dentro de la página, incluso llegando a intervenir sobre otras viñetas o un conjunto de ellas. Will Eisner llamaba "superviñeta" (y algunas veces "macropágina") a las composiciones que él mismo realizaba sobre una página, de manera que una serie de este tipo de viñetas informes, orgánicamente relacionadas en la página a través de su forma y contenido. Estas composiciones, de alguna forma "poemas visuales", pueden ser "leídas" en detalle según el sentido que Eisner quería que tomara el ojo del lector. Para ello, utilizaba solamente unas técnicas depuradas de ilustración y dibujo, y un sentido experto de la comunicación visual y la caricatura.



*"Mostrar la acción en viñetas no sólo define sus contornos, sino que establece la posición del lector con respecto a la escena y muestra la duración de los hechos. Efectivamente, las viñetas "narran" el tiempo (...) el hecho de enmarcar en viñetas separa las escenas y actúa como signo de puntuación. Una vez establecida y montada la secuencia, las viñetas se convierten en criterio con el que juzgar la ilusión del tiempo."*²⁰¹

¹⁹⁹ Texto extraído de "Diccionario del Cómic". Larousse Planeta, Barcelona, España, 1996. Pág. 309

²⁰⁰ Texto extraído de "El discurso del cómic", de Luis Gasca y Román Gubern. Ediciones Cátedra, Madrid, España, 2001. Pág. 16

²⁰¹ Texto extraído de "El comic y el arte secuencial", de Will Eisner. Norma Editorial, Barcelona, España, 1988. Pág. 30



Ejemplo del uso de una puerta o ventana que, aunque nos recuerda a una viñeta, funciona como una estructura en el decorado de la historia.

"El uso del perímetro de la viñeta como elemento estructural, cuando se emplea así, sirve para involucrar al lector y abarcar mucho más que una viñeta-contenedor. La innovación de la reciprocidad entre espacio contenido y el "no espacio" (el margen) entre viñetas transmite asimismo un mayor significado dentro de la estructura narrativa."²⁰²

La viñeta puede utilizarse como medida de tiempo, tanto por su forma como por su número y disposición. McCloud lo describe perfectamente en su libro "Understanding Comics: The invisible Art" utilizando diferentes ejemplos para demostrarlo. Comienza proponiendo que la reiteración de una viñeta expresa un período de tiempo perceptiblemente más prolongado que si sólo hubiera una viñeta. Luego propone reemplazar este aumento del número de viñetas y aumentar el espacio entre las viñetas. Como entendemos que este espacio, el "gutter" es la medida bidimensional que tenemos del tiempo entre viñetas, mientras mayor lo percibimos la percepción temporal.



Otros recursos gráficos para extender el tiempo en los cómics, utilizando las viñetas como medio de transmisión de la percepción temporal es variar la forma de ésta. Si al ejemplo anterior de multiplicar el número de viñetas, le reemplazamos las viñetas iguales por una que tiene la misma longitud que varias de ellas, entonces también la sensación temporal es de un tiempo más prolongado.



Por último, McCloud apunta a un fenómeno particular, que dice relación con la "contención" temporal que se le supone al marco de la viñeta. Como conceptualmente mediante la encapsulación el autor retiene un momento específico dentro de la viñeta, para hacerlo interactuar con otras, al eliminar este marco, el tiempo también tiende a percibirse como extendido, ilimitado en cierta forma. Esto sirve tanto para la expresión temporal como para la descripción espacial, consiguiendo la extensión perceptual general.



"La viñeta sin recuadro hace alusión a un espacio ilimitado. Tiene el efecto de englobar un fondo conocido pero que no se ve (...) El marco de la viñeta (o su ausencia) puede llegar a ser parte de la misma historia. Se puede emplear para transmitir algo referente al sonido o al clima emotivo en el que transcurre la acción, así como contribuir a la atmósfera de la página en su conjunto."²⁰³

²⁰² Texto extraído de "El comic y el arte secuencial", de Will Eisner. Norma Editorial, Barcelona, España, 1988. Pág. 51

²⁰³ Texto extraído de "El comic y el arte secuencial", de Will Eisner. Norma Editorial, Barcelona, España, 1988. Pág. 47

"Choosing the size of the panel can affect the emphasis given to a moment in the panel, as compared to moments in other panels. The size of the panel can also affect the amount of time of that moment, both in terms of reading time and the relative time span within the overall narrative."²⁰⁴

Además de la forma, tamaño y disposición de las viñetas sobre la página, hay que entender a esta unidad narrativa básica como una especie de "marco" a través del cual miramos un determinado instante durativo. Este instante durativo es aquel momento encapsulado por el autor, en espera que el lector mediante la "pictolectura" (o el arte invisible de los cómics), lo despliegue en todo su contenido informativo, mucho más allá de lo visual, y entendido en el contexto de una secuencia narrativa.

Conceptualizando esta definición de la viñeta como un marco que restringe nuestra observación sobre un espacio mayor, podemos entender la aplicación de los puntos de vista, y los diferentes enfoques que éstos ofrecen para representar de cara al lector, información diegética y argumental sobre una misma escena.

"The unit of comic book communication known as a panel occupies a finite space on the page and encapsulates a finite, if sometimes indeterminate, span of time."²⁰⁵

También la utilización de la perspectiva es una técnica que puede dar características tridimensionales al interior de la viñeta, mientras que la aplicación de los planos de tipo cinematográfico (primer plano, plano general, panorámica, plano detalle, etc) pueden incorporar intenciones desde el autor y complementar las sensaciones a transmitir hacia el observador.



A lo largo de la historia del arte secuencial no son muchas las nuevas experimentaciones y descubrimientos se han hecho alrededor de la viñeta de cómic. Aunque si se ha observado una marcada variación en las geometrías que rigen una determinada diagramación, así como en el número de viñetas por página, generalmente se opta por las composiciones tradicionales.

Son pocos los autores que han introducido mejoras en la forma artística que involucra a la viñeta, pero aunque escaso, este afán experimental continúa constantemente ofreciendo herramientas y técnicas que mejoran y especifican un lenguaje narrativo para ser adaptado a muchas disciplinas, pero principalmente para evolucionar en la forma en que actúa como medio de comunicación masivo. Will Eisner, E P Jacobs y Guido Crepax son algunos de los autores que han incorporado nuevas herramientas dentro de las viñetas, tanto en su factura, forma o composición.

"En los años 60 el italiano Guido Crepax, aunque conserva las formas cuadradas o rectangulares de las viñetas, rompe la monotonía al introducir incrustaciones; procedimiento que utilizaría a partir de entonces para simbolizar simultaneidad de acción o para acentuar algún detalle."²⁰⁶

²⁰⁴ Texto extraído de "The Power of Comics". De Randy Duncan y Matthew J. Smith. The continuum International Publishing, New York, EEUU, 2009. Pág 10

²⁰⁵ Texto extraído de "The Power of Comics", de Sandy Duncan y Matthew J. Smith. Continuum International Publishing Group, New York, EEUU, 2009. Pág. 132

²⁰⁶ Texto extraído de "Diccionario del Cómic". Larousse Planeta, Barcelona, España, 1996. Pág. 309

"ARQUITECTURA, CIENCIA-FICCIÓN y COMIC-BOOKS. Vanguardias, Evolución y Lenguaje."
Memoria Explicativa de Tesis Doctoral. Autor: Fernando Cristian Ayala Zapata.