



A la conquista de la libertad

Represión y control onírico en el cómic *Reparador de sueños* (2012)

Elizabeth Orrego López

Monografía presentada para optar al título de Filóloga Hispanista

Asesor

Carlos Hernando Rivas Polo, Doctor (PhD) en Vanguardia y posvanguardia en España e
Hispanoamérica

Universidad de Antioquia
Facultad de Comunicaciones y Filología

Letras: Filología Hispánica

Medellín, Antioquia, Colombia

2023

Cita	(Orrego, 2023)
Referencia	Orrego, E. (2023). A la conquista de la libertad: represión y control onírico en <i>Reparador de sueños</i> . [Trabajo de grado profesional]. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.
Estilo APA 7 (2020)	



Biblioteca Carlos Gaviria Díaz

Repositorio Institucional: <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

Rector: John Jairo Arboleda Céspedes

Decano/Director: Olga Vallejo

Jefe departamento: Nancy López Peña

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

Tabla de contenidos

Resumen	6
Abstract.....	7
Introducción.....	9
Capítulo 1 Aproximaciones al mundo académico de los cómics.....	18
Capítulo 2 Glosario de términos del cómic	29
1. Línea.....	30
2. Relleno.....	32
3. Sombreado	33
4. Fondo.....	34
5. Textos (sonidos).....	34
5.1. «Ruidos violentos» (Onomatopeyas).	35
5.2 «Globos» (De diálogo y pensamiento).	36
5.3 «Didascalías» (Cuadro de texto).	38
6. Encuadres.....	38
7. Viñeta	39
8. <i>Gutter</i>	41
9. Organización de la página de cómic.....	43
Capítulo 3 Análisis	45
Conclusiones.....	90
Referencias bibliográficas.....	93
Bibliografía recomendada.....	93
1. Libros sobre cómic y arte visual	93
2. Artículos académicos y tesis sobre cómic	94
Repositorio digital	95
1. Asociaciones y fundaciones	95
2. Páginas web	96
3. Revistas académicas.....	96

Tabla de ilustraciones

Ilustración 1 Cubierta de Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafin.....	9
Ilustración 2 Solapas de Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafin.....	10
Ilustración 3 Balón en <i>Haikyuu!</i> (2012) de Haruichi Furudate	30
Ilustración 4 Personaje de My Hero Academia! (2014) de Horikoshi Kohei.....	31
Ilustración 5 Tiro del pitcher en Diamond no Ace Act II (2015) de Terajima Yuji	31
Ilustración 6 Líneas de dirección en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafin	32
Ilustración 7 Itou-san (2015) de Kuraka Sui.....	32
Ilustración 8 Cartel en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafin.....	33
Ilustración 9 Cacho sueña en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafin	34
Ilustración 10 Sonido del timbre en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafin	35
Ilustración 11 Vibración del sueño-motor en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafin.....	35
Ilustración 12 Globos de diálogo y pensamiento en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafin	36
Ilustración 13 Variación de los globos de diálogo en My Hero Academia! (2014) de Horikoshi Kohei .	37
Ilustración 14 Cuadro de texto en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafin	38
Ilustración 15 Suelo invisible en Manuel (1983) de Rodrigo	39
Ilustración 16 Viñetas en Given (2013) de Kizu Natsuki	40
Ilustración 17 Viñeta larga Given (2013) de Kizu Natsuki.....	41
Ilustración 18 Gutter en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafin	42
Ilustración 19 Función del gutter en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafin	43
Ilustración 20 Página completa del cómic My Hero Academia! (2014) de Horikoshi Kohei	44
Ilustración 21 Mafalda (1964) de Quino.....	51
Ilustración 22 Página de Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafin	53
Ilustración 23 Página de Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafin	55
Ilustración 24 Polenia en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafin	57
Ilustración 25 Polenia en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafin	58
Ilustración 26 La Fábrica Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafin.....	58
Ilustración 27 Gobierno Real en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafin	59
Ilustración 28 Policías en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafin.....	59
Ilustración 29 Policías en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafin.....	60
Ilustración 30 Carros en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafin.....	60
Ilustración 31 Tranvía en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafin.....	61
Ilustración 32 Máquina principal de La Fábrica en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafin.	62
Ilustración 33 Modificaciones físicas en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafin.....	62
Ilustración 34 Experimentación en humanos en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafin	63
Ilustración 35 Sueñomotores en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafin.....	63
Ilustración 36 Abejas avizoras en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafin	64
Ilustración 37 Gobierno Real en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafin	65
Ilustración 38 Secuestro de Elizabeth Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafin	66
Ilustración 39 Helicóptero sobrevuela la ciudad en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafin	67
Ilustración 40 Propaganda en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafin.....	67
Ilustración 41 Gobierno Real en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafin	68
Ilustración 42 Gobierno Real en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafin	69
Ilustración 43 Gobierno Real en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafin	70
Ilustración 44 Variación globo de diálogo en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafin	71

Ilustración 45	Variación de globo de diálogo en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafín.....	72
Ilustración 46	Fondo blanco en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafín.....	73
Ilustración 47	Fondo blanco en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafín.....	74
Ilustración 48	Fondo negro en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafín	75
Ilustración 49	Globo de pensamiento en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafín.....	76
Ilustración 50	Variación globos de pensamiento en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafín	77
Ilustración 51	Variación globos de pensamiento en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafín	78
Ilustración 52	Variación globos de pensamiento en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafín	81
Ilustración 53	Variación del gutter en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafín.....	83
Ilustración 54	Variación del gutter en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafín.....	84
Ilustración 55	Variación del gutter en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafín.....	87
Ilustración 56	Variación del gutter en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafín.....	88
Ilustración 57	Cacho carga a Elizabeth en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafín	89

Resumen

Al ser el cómic un medio gráfico, este depende enteramente de sus elementos visuales a la hora de narrar sus historias. Como resultado, sus componentes gráfico-narrativos se han ido convencionalizando con el paso del tiempo y se han dividido en dos grupos de elementos que Barbara Postema (2013) clasifica como «textuales» y «paratextuales». Las funciones que cada uno cumple no son las mismas: el primer grupo se encarga de otorgar significado y movilizar la historia —con los fondos, los globos de diálogo, etc.—, el segundo se encarga de brindar una organización sobre la página de manera que el cómic sea legible —márgenes de la página, *gutter*, etc.—.

Sin embargo, los autores del cómic argentino *Reparador de sueños* (2012) crean un diálogo entre ambos grupos al desdibujar los límites que normalmente los separan. Una vez esta disrupción se hace notoria, es posible descubrir la existencia de dos planos narrativos que ocurren a la par: el del control y la represión, representado por los elementos «textuales»; y el de la libertad, el cual se muestra a través de los elementos «paratextuales».

Palabras clave: cómic, historieta, Postema, McCloud, elementos textuales, elementos paratextuales, *Reparador de sueños*

Abstract

Since comics are a graphic medium, they depend entirely on their visual elements to narrate their stories. As a result, the graphic-narrative components inside them have been conventionalized over time and divided in two groups that Barbara Postema (2013) classifies as «textual» and «paratextual» markers. These groups fulfill different jobs: the first one provides meaning and allows the story to move forward —with backgrounds, balloons, etc.—, while the second one works as an organizational medium over the page to make the comic legible —with the gutter, margins, etc.—.

However, the authors of the Argentinian comic *Reparador de sueños* (2012), create a dialogue between the two groups by erasing the limits that divide them. Once this disruption is made clear it can also be noted that inside the story there are two different narrative layers occurring side by side: the first one is all about control and repression, represented by the «textual» markers; the second one is all about freedom, and it can be seen through the «paratextual» markers.

Keywords: comic, Postema, McCloud, textual markers, paratextual markers, *Reparador de sueños*

When you see a painting in a museum, and you don't understand it,
you blame your own lack of knowledge.

When you see a comic strip, and you don't get it,
you think the guy who made it is an idiot¹.

—Chris Ware

¹ «Cuando ves una pintura en un museo y no la entiendes, le echas la culpa a tu falta de conocimiento. Pero cuando ves una tira cómica y no la entiendes, crees que el que la hizo es un idiota». Traducción propia.

Introducción

En el año 2011, en Argentina, la editorial Ediciones de la Flor y la Revista Cultural Ñ² realizaron la convocatoria para el Primer Concurso Ñ de Historieta, con el propósito de difundir autores locales de cómic, a la par que crear un premio para ellos. En dicho evento concursaron un total de 150 trabajos, de entre los cuales *Reparador de sueños* —nuestro objeto de estudio— fue el ganador³. Como resultado, la historia se presentó oficialmente en el *stand* del grupo editorial

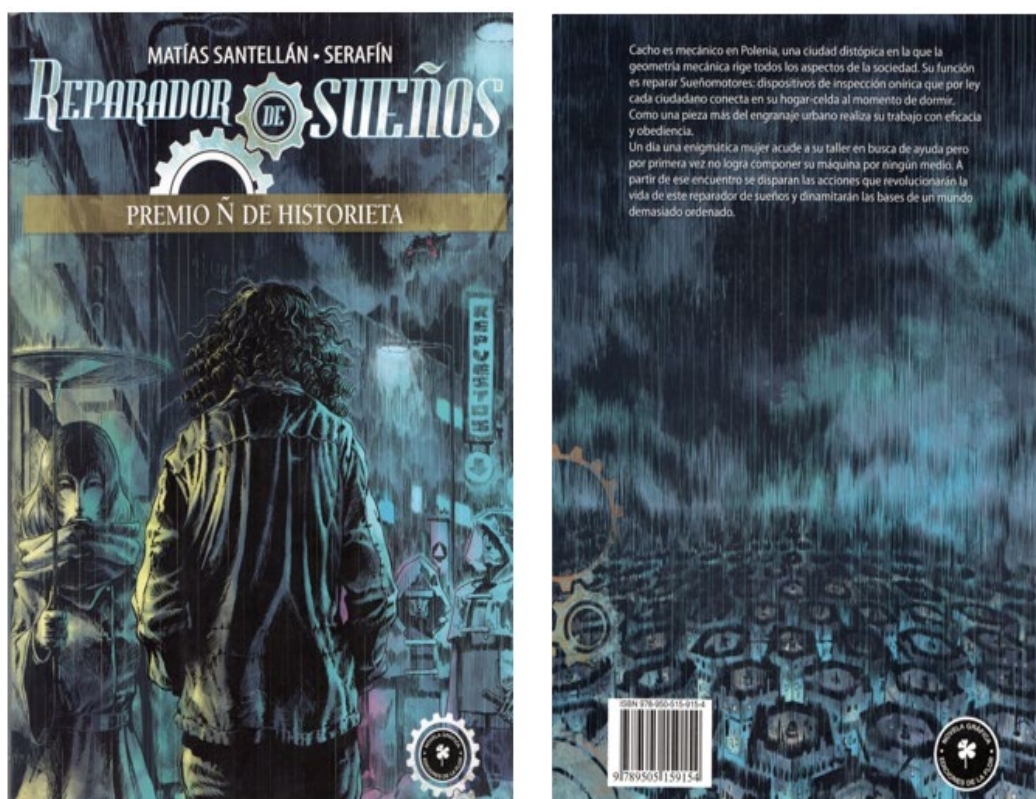


Ilustración 1

Cubierta de *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafín

durante la Feria del Libro del 2012. Allí mismo, en un acto público, se entregó el galardón del

² Esta revista hace parte del Grupo Clarín, entidad periodística que cuenta con diversos medios de comunicación en Argentina, entre ellos canales de radio, de televisión y un diario. <https://grupoclarin.com/institucional/origen-evolucion>

³ El resultado de la convocatoria se anunció en el periódico Clarín. https://www.clarin.com/sociedad/reparador-suenos-ganadora-premio-historieta_0_B1jUxBHnPXl.html

Premio Ñ de Historieta a los dos autores de la obra: Matías Santellán, el guionista, y Pablo Guillermo «Serafín», el ilustrador. La obra se publicó con un tiraje de 5 000 ejemplares.

*Reparador de sueños*⁴ es un cómic que consta de un solo volumen. En términos materiales el libro presenta unas medidas de 27.5 cm de largo por 19.5 cm de ancho. Tiene una cubierta a todo color, con solapas en su interior que proveen información sobre el premio, los autores y otros títulos de la editorial. El total de páginas es 88, en donde se cuentan la portada y la presentación de la obra por parte de Juan Sasturain, uno de los jurados de la convocatoria.



Ilustración 2

Solapas de *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafín

⁴ En adelante: *Reparador*.

La historia comienza en la página 7, y se narra a través de 384 viñetas en blanco y negro, repartidas en 6 capítulos enumerados desde el 0 hasta el 5. La distribución de las viñetas por capítulos es la siguiente: cap. 0 (23 viñetas), cap. 1 (52 viñetas), cap. 2 (62 viñetas), cap. 3 (72 viñetas), cap. 4 (105 viñetas), cap. 5 (71 viñetas).

Reparador se desarrolla en Polenia, una ciudad ficticia y futurista que se encuentra bajo la supervisión del Gobierno Real: una tríada de mandatarios que han hecho de la geometría mecánica el punto angular de la estructura social. Este modo de organización se ha extendido a todos los aspectos de la vida diaria con el propósito de mantener el orden, la prosperidad y la salud de sus ciudadanos. Esto ha impulsado el desarrollo de la industria tecnológica, pero también ha acarreado grandes prohibiciones, entre ellas la práctica del «sueño natural». Para asegurarse de que las personas no desobedezcan tal mandato, el Gobierno Real dispone de presencia militar en todas las zonas públicas de la ciudad, además de robots vigías que detectan cualquier infracción dentro de los hogares. Así se fuerza a la gente de Polenia a utilizar un artefacto llamado «sueñomotor», dispuesto tanto en espacios públicos como privados, para que se lleve a cabo el único sueño avalado por el gobierno: el «sueño artificial».

Cacho, el protagonista de esta historia, es un «mecánico onírico» con años de experiencia en el mantenimiento y la reparación de los «sueñomotores». Un día aparece en su tienda una clienta que trae consigo una máquina averiada y Cacho no parece dar con el fallo del equipo, pese a ser tan bueno en lo que hace. Sin embargo, a partir de este encuentro nacerá una relación romántica que permitirá a Cacho descubrir la verdad detrás de aquel «ordenado» sistema que rige a Polenia y a sus ciudadanos.

En cuanto a la narración, *Reparador* se cuenta a través de viñetas debido a su naturaleza de historieta. Por eso, durante este trabajo se tendrán en cuenta teorías propuestas específicamente

para el estudio de obras de este tipo. Si dentro de los cómics los elementos visuales componen la estructura narrativa, las características formales que deben atenderse son las gráficas⁵, y no otras. Por eso no compararemos *Reparador* con obras pertenecientes al cine o a la literatura, ni usaremos teorías de otras áreas para exponer nuestra lectura o conclusiones sobre lo que sucede en este cómic: la investigación y análisis de este monográfico se realizará únicamente a partir de la teoría del cómic. Se toma esta decisión porque a lo largo de los años los cómics han ido puliendo su propia teoría, lo que ha permitido que exista una *amplia* bibliografía que puede usarse sin necesidad de prestar herramientas de otras áreas, que no suelen tener en cuenta la naturaleza gráfica de estas historias.

Otro motivo que impulsa esta posición es el de dar visibilidad dentro de la academia colombiana a la bibliografía⁶ que versa sobre los cómics como objetos completos y que los estudia desde sí mismos, pues son pocos los textos de este tipo en nuestro país⁷. Cabe aclarar que no se busca desacreditar los ejercicios académicos existentes, solo señalar que, en lo que respecta al estudio de las historietas como historietas, nuestra academia cuenta con un vacío apreciable.

Creemos que así como la literatura se aborda bajo la luz de la teoría literaria, y el cine a través de la teoría del cine, el cómic debe trabajarse a partir de la teoría del cómic. Por eso nace este trabajo: se espera que sirva como una invitación para que todos los interesados en estudiar el cómic en Colombia lo hagan a partir de las propuestas del medio, pues son estas las que nos brindan

⁵ Gráfico: «del griego “graphicos” (lo que concierne al arte de escribir, pintar o dibujar), derivado de la raíz "graphe" (escritura) y el verbo “grapho” (grabar, arañar, rascar, escribir, dibujar)». (Diccionario Etimológico Castellano en Línea, 2021).

⁶ Esta bibliografía se compone de trabajos que analizan las características formales, editoriales, culturales, históricas, lingüísticas, semióticas, entre otras, propias de los cómics. También se hallan trabajos que parten de otras disciplinas para estudiar las historietas, o que las comparan con obras del cine y la literatura.

⁷ Luego de un barrido por varios repositorios de universidades nacionales se encontraron 25 trabajos sobre cómic, divididos entre monográficos y reseñas, enfocados en el mercado editorial colombiano o en consideraciones pedagógicas, historiográficas, económico-políticas y sociológicas.

la metodología para el análisis de su forma, composición y terminología⁸. Una vez que se utilizan teorías propias del cómic es posible no solo identificar las particularidades que los componen, sino también entenderlas y nombrarlas.

Como en otros campos artísticos las historietas también han convencionalizado sus elementos —en su caso, gráficos—, pero estas convenciones no solo están constituidas dentro de ellas, sino que son también *constitutivas* de ellas. Es decir, estos elementos gráficos que hacen «parte» de un cómic también permiten a los lectores el «identificarlo» como tal. Tomemos como ejemplo el globo de diálogo: la función de este componente formal es la de encerrar el diálogo de los personajes dentro de un cómic, lo que da a entender que estos hablan o murmuran. Al mismo tiempo, una vez que el lector nota la presencia del globo de diálogo este sabe que se encuentra frente a una historieta/libro de cómic, y no frente a una novela o un libro académico.

Ahora bien, la existencia de estas convenciones gráfico-formales dentro del cómic no implica que los autores se encuentren limitados por ellas. Al menos no en comparación con otros medios, como el escrito. Esto se debe a lo que Postema (2013) señala como la particularidad más obvia y a la vez más poderosa del cómic: «ser gráfico». Al ser un medio que se dibuja no es difícil encontrar nuevas propuestas de sentido gracias a cambios en lo gráfico-formal, especialmente si estos ocurren en elementos altamente reconocibles/convencionalizados. Gracias a las alteraciones gráficas dentro de los cómics los autores crean nuevos diálogos entre la forma, función y contenido⁹.

⁸ Ver «Capítulo 2. Glosario de términos del cómic».

⁹ Vale la pena aclarar que esta capacidad de reinención del cómic no hace que la convención deje de tener valor; por el contrario, parece enriquecerla enormemente dentro del contexto de la obra. Esto lo miraremos con más detalle en el apartado del análisis, con ejemplos específicos de *Reparador*.

Que los elementos convencionalizados pueden obtener nuevos grados de significación gracias a la variación gráfica que sufren nos resulta de gran interés para este trabajo, debido a que los autores de *Reparador* aplicaron cambios gráficos en determinados elementos formales dentro de su historia, y con ello generaron un impacto estético que no pudo haberse obtenido de forma distinta. Pero para entender bien estas variaciones que Santellán y Serafín ofrecen en *Reparador* es importante traer a colación la propuesta que brinda Postema en su libro *Narrative Structure in Comics: Making Sense of Fragments* (2013). La autora, tras mencionar la importancia de lo gráfico en la composición de las historietas, divide este en dos grupos:

1) Elementos gráficos «textuales»: tienen como función proveer un mensaje directo, claro y explícito —las ilustraciones de los personajes y objetos, los fondos, los globos de diálogo y pensamiento, así como la iluminación dentro de las viñetas¹⁰— que permitan movilizar la historia y aportar significado.

2) Elementos gráficos «paratextuales»: aquellos que no aportan significación, pues tienen como función servir como método de organización. Es decir que no tienen más uso que el de proveer una estructura legible para el lector —espacio entre márgenes del libro y viñetas, etc.—.

Para ejemplificar y esclarecer esta diferencia entre los dos grupos que propone Postema (2013), y entender la libertad que los cómics tienen en comparación con el medio escrito, pensemos en un libro de texto. Entenderíamos los elementos «textuales» como las palabras sobre las páginas, pues estas son las que aportan significado directo a los lectores. Por su parte, los elementos «paratextuales» corresponderían a las márgenes, a la fuente usada para el texto, al color de las páginas, al tipo de papel y al material de la portada. Sabemos que por facilidad de lectura y de

¹⁰ Todos estos términos se tratan en el glosario ofrecido en el «Capítulo 2. Glosario de términos del cómic».

costos la industria editorial ha determinado siempre una fuente, un tamaño de letra y un material para las páginas y la portada. Estos factores no tienen como propósito transmitir un significado directo al lector; sus funciones son netamente de *marketing*, lo que afecta al libro como entidad material. Así, según cómo se presente un libro, este puede ser una «edición de lujo» o «de bolsillo». Sin embargo, esta clasificación nunca será importante para el contenido del libro como tal.

Pese a ello, supongamos que el autor del libro de texto decide innovar con sus elementos «paratextuales»: ha decidido mezclar tipografías en su novela para denotar la intención del hablante en determinadas escenas; también ha variado el espacio que existe entre el texto y los márgenes cada cierta cantidad de páginas. A medida que la lectura avance esta se irá haciendo más difícil y tediosa, debido al poco consenso entre páginas. Así, más que aportar nuevas significaciones, se perderá el poder del verdadero elemento significante del libro: las palabras.

Esta situación cambia por completo en el cómic. Como mencionamos anteriormente, al ser un medio que *se dibuja* y que por tanto depende de lo visual, es más fácil introducir cambios incluso en elementos cuya función es, por lo general, solo la de delimitar un espacio. Estos cambios permiten que dicho elemento cumpla su función original —meramente organizacional—, a la par que agregan una nueva capa de significado. Es así como un elemento gráfico «paratextual» adquiere una función «textual». Dichas variaciones, además, no deben ser extravagantes para contar como tal: el dibujar líneas más gruesas donde normalmente son delgadas, o darle un color diferente a un espacio que normalmente es blanco, son cambios que, aunque sutiles, impactan enormemente al momento de leerse gráficamente sobre la página. Este es el poder de lo visual en el cómic.

La diferenciación que ofrece Postema (2013) entre los grupos gráficos «textuales» y «paratextuales» nos permitió identificar en *Reparador* la existencia de dos planos narrativos. En

un principio estos ocurrían en paralelo: nunca estaban destinados a tocarse. El plano de la narración gráfica «textual» hablaba de temas como la represión y el control estatal; nos presentaba los sucesos de violencia de forma explícita y sin tapujos, a la par que denotaba las limitaciones de los personajes. El segundo plano, el de la narración gráfica «paratextual», nos contaba sobre los deseos de los personajes, sobre su intimidad y la difícil lucha por la libertad que debían atravesar internamente. Esta nueva significación en lo «paratextual» creció a medida que se avanzaba en la lectura, se hizo más fuerte y notoria dentro de su propio espacio, hasta que este no pudo contenerla más e inevitablemente colisionó con el plano «textual» en el momento de mayor tensión de la historia.

Con el propósito de que la explicación de esta división y encuentro de planos dentro del análisis resulte de fácil entendimiento, se ha decidido dedicar los dos primeros capítulos a constituirse en abrebocas para el lector. En el Capítulo 1. «Aproximaciones al mundo académico de los cómics» se ofrece, *grosso modo*, un breve repaso sobre las teorías del cómic que se enfocan en su historiografía y definición. También se toma posición frente a la definición de historieta a la cual se adscribe este trabajo. En el Capítulo 2. «Glosario de términos del cómic» se presentan definiciones básicas de los elementos más importantes del medio; cada una con ejemplos visuales.

En el Capítulo 3. «Análisis», se expone una lectura crítica del *Reparador* bajo la teoría de Postema (2013). Este capítulo también cuenta con ejemplos gráficos sacados de nuestra obra objeto de estudio, para que el lector pueda apreciar de forma visual aquello de lo que se habla. Posteriormente se encuentran las conclusiones del trabajo y, finalmente, una bibliografía dividida en tres secciones «Referencias bibliográficas», «Bibliografía recomendada» y «Repositorio digital». En este espacio se enlistan páginas web, revistas, libros y artículos académicos que versan

sobre el cómic, tanto desde una perspectiva académica como cultural. Se espera que resulte provechoso para todo aquel que desee adentrarse más en la investigación de las historietas.

Capítulo 1

Aproximaciones al mundo académico de los cómics

No podemos ofrecer una fecha exacta para el nacimiento del estudio sobre los cómics. Sin embargo, tras revisar la bibliografía consultada, sí podemos señalar varios títulos que fueron publicados hace por lo menos 50 años —o poco más—. Es el caso de *Apocalípticos e integrados* (1964), de Umberto Eco, en donde el semiólogo expresa su interés en este tipo de producciones y su creciente popularidad. A dicho estudio le seguirían publicaciones de índole similar, como la de Román Gubern en su libro *El lenguaje de los cómics* (1972) o *Los lenguajes del cómic* (1998) de Daniele Barbieri. También es importante destacar que nuestra bibliografía se vio limitada a textos en español e inglés, pero que varios de estos autores referencian textos en francés por fechas similares y anteriores.

Pero el interés por las historietas no se despertó únicamente en los académicos de este campo —semiología—. Tenemos el caso de José Luis Rodríguez Diéguez (1988), quien direccionó sus estudios a la enseñanza, a Javier Coma (1978) que se interesó por un enfoque más cultural y a Steve McCloud (1995) que ofreció su análisis como autor de cómic. Asimismo, muchos más estudiosos de diversas áreas como la historia, la psicología, el cine y la literatura también aportaron su granito de arena, por lo que esta bibliografía ha crecido considerablemente.

Es justamente debido a esta multidisciplinariedad que resulta importante que todo investigador tome posición sobre la definición de cómic con la cual va a trabajar en su documento. Como gran parte de los estudios publicados en este medio parten de teorías pertenecientes a otros ámbitos/objetos artísticos, al tomar posición el investigador informa al lector cómo planea abordar las historietas: si lo hará entendiéndolas como un objeto de estudio capaz de ofrecer sus propias

herramientas de análisis, o si lo hará desde otro ámbito que tendrá en cuenta características distintas a las gráficas.

Nosotros hacemos parte del grupo de investigadores que no utiliza teorías ajenas para acercarse a las historietas, pero no todos los investigadores comparten esta visión. De hecho, en términos cuantitativos, son más los trabajos que presentan al cómic como un producto híbrido entre la literatura y el cine, o la literatura y el dibujo. Sin embargo, consideramos que los argumentos en los que se basan estos intentos definitorios no son tan contundentes como aquellos en donde se le da peso a lo visual por encima de lo textual. Con el propósito de ilustrar esto señalaremos *grosso modo* tres líneas investigativas que se identificaron al indagar en la bibliografía, de modo que el lector pueda comparar unas con otras y sacar sus propias conclusiones respecto al por qué elegimos adscribirnos a una y no a otra.

1) La línea cultural: cuando esta línea define los cómics como «productos culturales» no se refiere al hecho de que hacen parte de una cultura artístico-humana sino, como lo señala Gubern en su libro *El lenguaje de los cómics* (1972), a que estas obras son productos de una «cultura de masas» debido a su carácter reproductivo. Por ello el autor se opone a la propuesta de una historiografía de las historietas, pues esta sugiere que existe un predecesor artístico de las mismas, así como sucedió con la pintura y el cine:

Uno de los caracteres específicos de los comics reside en su naturaleza de medio de expresión de difusión masiva que nace y se vehicula gracias al periodismo, durante la era de plenitud del capitalismo industrial, lo que significa que toda analogía con aquellas formas de expresión artesanales o semiartesanales es cualitativamente errónea y se basa en un juego de abstracciones formales, carentes de base sociológica y aun estética (p.13).

Este enfoque goza de interés por parte de varios semiólogos, quienes tratan de explicar lo que llaman el «lenguaje de los cómics» y que identifican como la combinación de lenguaje escrito e

iconográfico. También ha sido un campo al que han contribuido los estudiosos que buscan similitudes entre los cómics y la literatura, la pintura y el cine. Finalmente, están también aquellos investigadores que, al entender el cómic como un producto de masas, buscan aplicar teorías de otros campos del saber. Por ejemplo: aquellos que analizan una historieta desde lo pedagógico, lo psicológico, lo político, etc.

En esta línea de investigación el papel de los elementos gráficos queda relegado a un segundo plano. No solo se considera lo visual como menos importante a la hora de transmitir significado, sino que es esto lo que, a sus ojos, hace del cómic un producto «menor» en comparación con el cine y la literatura. No se le considera un producto original y completo, sino un pobre resultado entre ambos lenguajes —escrito y visual—; un intento a medias, porque ligan la importancia de la narración a lo textual.

Este apego por el carácter reproductivo de los cómics y el desprecio por las ilustraciones a la hora de establecer esta definición cultural surge de la creencia de que el inicio de las historietas se da con la publicación de Richard F. Outcault titulada *The Yellow Kid* (1895). Esta historia gozó de mucha popularidad entre los lectores de los periódicos estadounidenses al momento de publicarse, lo que llevó al *boom* editorial del género y al crecimiento industrial de los periódicos. Tras ello, los dos diarios estadounidenses más famosos del momento —*The New York World* y *The New York Journal*— empezaron a pelear por adquirir determinados dibujantes, para obtener así más lectores que su competencia.

Nuevas historietas y en mayor cantidad comenzaron a aparecer en los diarios. Incluso adquirieron su propia sección en los periódicos, lo cual denotaba su popularidad, pues debido a los costos solo se les otorgaba sección propia a los contenidos más apetecidos. Con estos cambios que incluían más espacio y propaganda comenzaron a serializar determinados títulos de historietas, por

lo que semanalmente los artistas con las obras más famosas entre los lectores presentaban una nueva aventura con sus personajes. Esto trajo consigo una clara evolución del medio artístico y tecnológico, no solo porque se exigía cada vez más a la imaginación de los creadores, sino también porque los periódicos buscaban más formas de captar la atención de sus lectores, lo que llevó a la creación de las impresiones a color y a nuevas técnicas de presentación que cumplieran con los nuevos estándares.

Gubern (1972) señala como cuna de las historietas al periódico *The New York World*, propiedad de Joseph Pulitzer, donde originalmente se publicó la obra de Outcault. Pero luego comenta que este diario se vería superado en términos de publicación de tiras cómicas por su rival, *The New York Journal*, gracias a «la astucia y visión comercial de Hearst» —dueño del periódico— quien «transportó el centro de gravedad a su negocio, arrebatando dibujantes de talento a su rival» (p.25).

Como se mencionó anteriormente, la idea de los cómics como «productos de la cultura de masas» no hace referencia a la obviedad de que son objetos que pertenecen a una cultura al haber sido creados por el hombre. Por el contrario, como lo explicita Gubern (1972), esta calificación surge ante el desprecio de un sector poblacional de clase alta frente a las historietas, pues al momento de su aparición —con *The Yellow Kid* (1895)— se popularizaron entre los migrantes que «dominaban mal el inglés y no leían libros ni iban al teatro» (p.26).

Cuenta Gubern (1972, p.25) que estas historias no solo traían poco texto y mucho material ilustrado, lo que las hacía fáciles de leer para niños e inmigrantes, sino que también se publicaba en los *periódicos*, no en libros, lo que las hacía obras «baratas» y por tanto de «fácil acceso», de modo que cualquiera podía leerlos pese a las limitaciones económicas. Así creció la idea de que este tipo de contenido era el preferido debido a su simpleza y poca exigencia de lectura, y que por

eso estaba destinado a un público menor: tanto en términos de cultura, de inteligencia, de poder adquisitivo y de edad.

La descripción de los cómics como un «producto menor» está bastante extendida en varios textos que los estudian desde este enfoque. Esta es una percepción clasista, carente de objetividad: con la constante comparación de las historietas con el cine, la literatura, la pintura, etc., esta línea investigativa busca dar a entender que este medio ha tomado de dichas artes —las «verdaderas» artes— todos los elementos que pueden llegar a hacerlos parecer estéticos. Al hacer esto, la línea de estudios culturales parece desconocer —quizás a propósito— que al igual que los cómics, la música, el cine, la literatura y las artes plásticas *también* dependen de la tecnificación y mercantilización para subsistir.

No resulta lógico obviar este hecho en las definiciones de unas áreas artísticas en comparación con otras. Con más razón, si no es un factor definitorio para el cine, la música y la literatura, no ha de tenerse en cuenta para definir al cómic, pues al igual que ocurre con los otros campos artísticos, la explicación de lo que es y de lo que puede ofrecer no se halla en su expansión editorial.

Daniel Gómez Salamanca (2013) comenta que esta creencia se mantiene por la forma particular en que las historietas se crean, presentan y venden. Para él, estos objetos están demasiado relacionados con su proceso de reproducción. Sostiene que son a la vez un lenguaje y un medio de comunicación y por ello muchos investigadores, en sus intentos de delimitarlos, han «incorporado como elementos de la definición lo que, en realidad, son tendencias de mercado» (p.63)¹¹.

¹¹ Como el peso no se le da al objeto en sí mismo, esto lleva a un segundo plano lo que en realidad son aspectos esenciales, y nos resulta un enfoque poco satisfactorio para dar verdadera cuenta de lo que es un cómic. De esta línea cultural han participado semiólogos como Umberto Eco en *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*

2) La línea histórica: los investigadores interesados en trazar una línea de tiempo que marque el inicio de los cómics suelen acercarse a ellos desde una perspectiva más amplia y universal. Puede decirse que buscan explicar los aspectos que dieron origen al medio y se interesan en su proceso de expansión, más que en buscar definirlos. Sin embargo, al dedicarse al desarrollo histórico, esta línea se contrapone a la línea cultural porque marca el nacimiento de los cómics con otro autor y en otro tiempo: el profesor suizo Rodolphe Töppfer en 1831.

Al hacer esto, la idea de los cómics como un «producto de masas» deja de existir para dar paso a la idea de que los cómics son la evolución de una práctica artística-visual que surgió a la par que la pintura en Europa. Así lo señala Neil Cohn (2018), lingüista inglés dedicado al estudio de las historietas, quien dice que así como los libros son el resultado natural del lenguaje escrito, los cómics y el cine son el resultado natural del lenguaje visual¹². Esta idea puede verificarse con los datos históricos arrojados en los trabajos historiográficos del cómic europeo, en donde se aprecia que ya en el siglo XIX comenzaban a darse los elementos propicios para la posterior aparición de las historietas.

Las obras de Töppfer aparecieron en 1831, 64 años antes que *The Yellow Kid* (1895), gracias a la amplia trayectoria de la imprenta europea y a una cultura ya existente del lenguaje visual que se usaba para retratar aspectos sociales en revistas políticas de tono satírico. Varios investigadores mencionan, por ejemplo, la revista inglesa *Punch* (1841), donde se publicaban chistes sobre los regentes en tiras, todas con un alto grado de caricaturización. Mucho antes de que

(1964); Javier Coma en *Los cómics: un arte del siglo XX* (1978), Roman Gubern en *El lenguaje de los comics* (1972) y Daniele Barbieri en *Los lenguajes del cómic* (1993).

¹² Su teoría sobre la «gramática del lenguaje visual» la ha aplicado a historietas de diversos orígenes (occidentales u orientales). Actualmente ha recopilado varia información de libre acceso en su página web, la cual está referenciada en la bibliografía de este trabajo. Consideramos su propuesta de gran valor en el campo de los estudios de cómic.

en Estados Unidos se diera el *boom* editorial de los cómics, ya los europeos experimentaban no solo con el contenido de sus historietas, sino también con el uso de la fragmentación en viñetas¹³.

Por esta razón ha de tomarse con pinzas la idea de que *The Yellow Kid* (1895) es la precursora de los cómics en occidente y que, por tanto, los cómics son solo el resultado de la reproducción masiva. Es cierto que tras la aparición de esta obra vendría un crecimiento tecnológico en los periódicos norteamericanos, lo que permitiría la difusión de más historietas y mayor innovación en las formas de publicación a nivel mundial, pero marcar el inicio de los cómics en los Estados Unidos es desconocer la historia, el desarrollo y la expansión del lenguaje visual humano que ya había comenzado en Europa.

No está de más señalar que para los autores de la línea cultural es necesario ubicar el nacimiento de los cómics con *The Yellow Kid*, porque así se mantiene la idea de que historietas y «masificación» van de la mano. Muchos de los cómics que en ese entonces nacieron en Europa no se publicaban en masa; aunque varios fueron reproducibles, no llegaron a los niveles industriales que crearían los estadounidenses con sus periódicos años después. Thierry Groensteen, en su texto *Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization?* (2009), hace alusión a ello al decir que:

By celebrating the so-called Centenary of Comics in 1996, some of these have simply chosen to ignore everything that was published between 1833 —when Töpffer printed *Monsieur Jabot*— and the release of the Yellow Kid. Over half a century of French, English, German, Dutch, Spanish, and even American comics denied existence because they weren't mass-produced!¹⁴ (p.4).

¹³ La tesis de Gómez Salamanca (2013), titulada *Tebeo, comic y novela gráfica: la influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España*, si bien se centra en el sector editorial español de las historietas, ofrece valiosa información histórica sobre la expansión del cómic en Europa.

¹⁴ «Al celebrar el llamado Centenario de los cómics en 1996, muchos han decidido ignorar todo aquello que fue publicado entre 1833 —cuando Töpffer imprimió *Monsieur Jabot*— y el lanzamiento de *The Yellow Kid*. ¡Más de

3) La línea formal: como su nombre lo indica, esta línea parte de la composición visual de las historietas para fundamentar su definición. Es decir, su enfoque está en los aspectos gráficos de las obras, por lo que estos investigadores parten de los componentes y estructuras visuales de las historietas para entenderlas, sin fijarse en circunstancias externas como lo son el impacto cultural y la masificación. Y aunque se considera el carácter histórico y evolutivo del medio, este tampoco tiene mayor peso en la definición. Consideramos que esto la hace una de las líneas de estudio más objetivas dentro de la bibliografía consultada, y por esa razón nos adscribimos a la línea formal en este monográfico. Para este trabajo citamos a dos autores que han participado de esta línea y que consideramos de gran valor: Postema (2013) y McCloud (1995).

Postema (2013) define el comic como «a system in which a number of disparate elements or fragments work together to create a complex whole. The elements of comics are partly pictorial, partly textual, and sometimes a hybrid of the two» (p. XII)¹⁵. Si bien la autora menciona la aparición de texto, hace la salvedad de que este no es necesario para la existencia de las historietas y su narración, lo que la separa de la línea de estudios culturales que considera la parte textual como la más esencial dentro de los cómics. Postema (2013) señala que el texto es importante para las obras en donde se hace uso de él, pero ello no significa que los cómics lo necesiten. En esto concuerda con McCloud (1995), quien también considera que los componentes gráficos son primordiales en el cómic en comparación con el texto, al cual califica como no indispensable.

Para Postema (2013), debido a la naturaleza propia de los cómics, el tratar de analizarlos sin referirse a su forma, aunque sea de manera superficial, es imposible. Esto se debe a que la

medio siglo de creación de comics franceses, ingleses, alemanes, holandeses, españoles e incluso estadounidenses a los que no se les reconoce la existencia porque no fueron producidos en masa!» (Traducción propia).

¹⁵ «Un sistema en el cual varios elementos o fragmentos dispares trabajan en conjunto para crear un todo más complejo. Estos elementos de los cómics son parcialmente pictóricos, parcialmente textuales y, a veces, una combinación de ambos». Traducción propia.

organización gráfica no solo cumple la función de ser visible, sino que es vital para diferenciar al cómic de otros medios artísticos. La narración gráfica juega un papel fundamental en la lectura y el entendimiento de este tipo de obras.

Ahora bien, no solo los elementos gráficos hacen parte de la narración en los cómics. McCloud, en su libro *Entender el cómic* (1995), define este como «un conjunto de ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector» (p.9). El autor señala así otro factor importante del medio, que Postema (2013) no menciona tan explícitamente en su definición: el carácter secuencial que se deriva de la presentación fragmentada de las imágenes. McCloud (1995) reconoce en esa capacidad de ilación una enorme diferencia entre la secuencialidad de las historietas y la que aparece en otro tipo de obras ilustradas.

Barbieri (1993) es otro autor que también hace alusión a la importancia de la secuencialidad del cómic por sobre el texto, pese a pertenecer a la línea cultural:

La imagen del comic *cuenta*, la imagen de la ilustración *comenta*. En otras palabras, la ilustración es normalmente ilustración *de* algo, y ese algo puede existir incluso sin la ilustración: su papel es, por tanto, proporcionar un comentario externo, que *añade* algo al relato (o al texto en sentido general) de partida. En el cómic, por el contrario, cada viñeta tiene una función directamente narrativa; incluso en ausencia de diálogos y de didascalias o texto narrativo, la viñeta cuenta un momento de la acción que constituye parte integrante de la historieta, y prescindir de ella supone perjudicar en buena medida la comprensión (p.21-22).

Otro factor clave de la línea formal es que esta puede ser aplicada a todos los «formatos» de cómic que existen hoy en día, ya que todos ellos comparten los mismos elementos gráficos. Independientemente del medio de publicación, del género y de su extensión, las historietas cuentan

a través de lo gráfico y de la secuencia: así aparezcan en la página de un periódico o en una página de internet, así se publiquen por entregas o sean una historia que concluye en un solo volumen. Identificar que estas características se repiten independientemente del contenido, extensión y formato es clave, porque así es posible identificar cuáles análisis parten de opiniones poco objetivas. Esta falta de objetividad que define a los cómics como productos masificados dentro de una cultura de masas ha permitido que surjan nuevos términos como «novela gráfica» o «narrativa gráfica» para tratar de diferenciar violentamente unos cómics de otros. Son nombres que responden a intenciones editoriales.

Que el «cómico» sea un término con el que se identifican «obras menores» con contenido para niños o personas poco intelectuales, permite la existencia de un término que, por oposición, recoja las obras «adultas» y «capaces». Tal rótulo es el de «novelas gráficas». Al colocar a sus cómics estos nuevos nombres las librerías y editoriales pretenden venderlos como algo más «sofisticado», menos masificado, más cercano a nuestro concepto de «la literatura»: productos en formato «libro», generalmente de un solo volumen, en contraposición a las múltiples entregas bajo las cuales muchas historias de cómics han visto la luz, especialmente aquellas de superhéroes. Esta visión clasista, heredera de la línea de investigación cultural, pone al cómic en una posición similar a la que atravesaron en su momento las novelas por entregas de Conan Doyle y Charles Dickens, aparecidas en periódicos.

Como, pese a la diferencia de intención entre los nombres, los elementos gráficos y secuenciales del cómic se repiten independientemente del formato, hemos usado indistintamente los términos «cómico» e «historieta» desde el inicio de este monográfico. Se continuará con esto hasta el final. No se usará, sin embargo, el término «novela gráfica», porque no lo encontramos

como un sinónimo apropiado¹⁶. Desde nuestro punto de vista la línea formal es la única que responde a la pregunta «qué es un cómic», a la vez que provee las herramientas teóricas para estudiarlo a partir del análisis de cada uno de sus elementos gráficos, y a la manera en que estos trabajan en conjunto para producir significado.

¹⁶ En Japón existe un formato específico de novelas donde el texto lleva el protagonismo, y solo determinadas escenas se ilustran para acompañarlo. Se conocen con el nombre de novelas gráficas, y consideramos que dicho término es apropiado solo para ese tipo de obras. No lo es para los cómics, sin embargo, en donde las ilustraciones juegan un papel principal en comparación con el texto.

Capítulo 2

Glosario de términos del cómic

El cómic depende de sus elementos gráficos para narrar, pues cada uno de ellos cumple una función determinada. Empero, como lo señala Postema (2013), nuevas significaciones y funciones pueden desprenderse de las variaciones sufridas por estos elementos, aunque sean mínimas. Para apreciar correctamente dichos cambios y saber *cuándo* ocurren, es necesario tener una idea clara de cómo se presentan normalmente —en su convención— tales componentes gráficos.

Por ese motivo presentamos en este capítulo los que consideramos como los nueve elementos visuales/gráficos principales que pueden encontrarse dentro de un cómic. Vale la pena aclarar que el propósito de este capítulo es ayudar al lector a familiarizarse con las definiciones más importantes para facilitar la lectura del análisis; especialmente cuando se traten los cambios formales sufridos por estos elementos. Para una comprensión más profunda de las palabras aquí presentadas, y de sus usos, se invita a revisar la bibliografía recomendada al final de este monográfico. Allí hay varios libros y artículos que ahondan en profundidad sobre lo que aquí se expone.

Los ejemplos utilizados en este glosario fueron extraídos mayormente de la obra *Reparador*, nuestro objeto de estudio. Sin embargo, también se han colocado ejemplos extraídos de cómics japoneses¹⁷, ya que en ellos pueden apreciarse fácilmente las tecnificaciones/variaciones de los componentes. En este último caso, la lectura de las imágenes

¹⁷ Cada ilustración utilizada se encuentra cuidadosamente titulada con el nombre del autor, el año de publicación y el título del cómic.

deberá realizarse en sentido inverso al acostumbrado: es decir, de derecha a izquierda. Esto se advertirá cuando se introduzcan dichas ilustraciones.

1. Línea

La línea es el elemento principal en la construcción de una ilustración, motivo por el cual es el primer término de este glosario. Barbieri (1993), partiendo de la psicología de la percepción, señala que sus funciones son:

- 1) [...] representar *ella misma el cuerpo* del objeto; como en el caso de una línea que represente una cuerda o el brazo de una persona en un dibujo infantil; [Ilustración 3]
- 2) [...] representar *el contorno* de un objeto; pensemos en un círculo que represente una pelota, o en la línea del perfil de un rostro; [Ilustración 3]
- 3) [...] *crear un relleno, una retícula* que dé una idea de la intensidad luminosa de una superficie. [Ilustración 4] (p.27)



En este ejemplo, el autor usa la línea para señalar como *cuerpo* la malla de voleibol, mientras que usa un círculo para representar el *contorno* del balón y trazar así la trayectoria que siguió en su movimiento. Tales usos permiten generar la idea de acción de una persona u objeto.

Ilustración 3
Balón en *Haikyuu!* (2012) de Haruichi Furudate

La línea como *relleno* la podemos ver en el dibujo de este personaje: el brillo sobre su pelo sugiere que está recibiendo luz, a la par que sirve para caracterizarla. Esta adolescente, con aparentes dotes musicales, tiene en su cabello la representación gráfica de una onda de sonido. Barbieri (1993, p.31) agrega que, dependiendo del grosor e intensidad, la línea también señala diferencias notables en niveles de iluminación y distancia dentro de un dibujo.



Ilustración 4

Personaje de *My Hero Academia!* (2014) de Horikoshi Kohei



Ilustración 5

Tiro del *pitcher* en *Diamond no Ace Act II* (2015) de Terajima Yuji

Además de los casos anteriores, también es posible hallar otras funciones con el uso de la línea en caso de que se trate del movimiento, como observamos en la Ilustración 5. Aquí, la acción del lanzamiento de la pelota se ve acentuada por líneas en perspectiva que generan un efecto de profundidad al dirigir la mirada a un punto específico. Las líneas consiguen así los efectos de *velocidad* y *fuerza*.



Si contrastamos la escena anterior con esta imagen de *Reparador*, encontramos líneas de movimiento cuyo efecto revela un nuevo detalle: al aparecer curvadas ya no solo es notorio el movimiento y la velocidad, sino también la *dirección*. Gracias a ello sabemos que el vehículo ha girado a la izquierda.

Ilustración 6

Líneas de dirección en *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafín

Postema (2013, p.20) agrega que la línea no solamente indica movimiento, sino que

también marca el *tiempo*, puesto que toda acción requiere de un determinado número de minutos para llevarse a cabo.

2. Relleno

El relleno es una base dentro de un espacio definido. Barbieri (1993) lo describe como un elemento expresivo, puesto que «una vez que hemos reconocido los objetos, es decir, una vez que sabemos *qué* son, nos dice, en efecto, también *cómo* son. Nos dice si son lustrosos o bastos, luminosos u oscuros, si están cerca o lejos...» (p. 35).

Ilustración 7

Itou-san (2015) de Kuraka Sui

La función del relleno depende ampliamente del tipo de cómic en cuestión,



ya que según el efecto que busque el autor, su uso variará en gran medida. En las obras en blanco y negro los autores se ven obligados a jugar con las tonalidades del negro para poder conseguir distintos efectos. Es el caso de la Ilustración 7, en donde la figura del callejón se funde con la oscuridad de la noche, lo que hace difícil reconocer sus facciones. Se crea así la sensación de amenaza y peligro.

3. Sombreado



El sombreado es el contraste de la luz que da profundidad a un dibujo; que juega con los efectos de lo claro y de lo oscuro. El sombreado sigue instrucciones lógicas en términos del lenguaje visual, relacionadas con la dirección de la luz, y su función es la de hacer que un objeto posea más efecto 3D.

Ilustración 8

Cartel en *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafín

También permite ambientar los espacios, señalar la iluminación del ambiente y la posición de los personajes y objetos, además de establecer si dentro de la historia es de día o de noche. En la Ilustración 8 vemos que el sombreado sirve para denotar que el personaje está frente al cartel, y que de espaldas a él se encuentra el sol o una fuente de luz que lo ilumina.

4. Fondo

Este término hace referencia a lo que podríamos llamar la «decoración» del espacio de la viñeta, pues es el escenario donde suceden las acciones. Puede ser dibujado por el autor o ser una fotografía sobre la cual se han puesto los dibujos; puede contener patrones o aparecer totalmente en blanco. Dependiendo, pues, del efecto que se busque transmitir, el autor puede hacer uso del fondo como mejor considere.



Ilustración 9

Cacho sueña en *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafín

En la Ilustración 9, por ejemplo, el efecto que vemos en el fondo tiene el propósito de representar el sueño que está teniendo el personaje, mientras que en las Ilustraciones 6 y 7 vemos de fondo escenarios de la ciudad.

5. Textos (sonidos)

Como dijimos con anterioridad, el texto no es un elemento indispensable dentro de una historieta. Pero dentro de la variedad de obras que sí usan los textos, existe una relación de importancia entre las palabras y las imágenes, entendiendo que cada una aporta a la narración diferentes grados de significación. Ya que el cómic es un medio donde lo visual es de gran importancia, también es significativa *la grafía* con la cual dicho texto aparece.

Barbieri (1993) señala que la relación entre los textos y las historietas es análoga a la relación palabra-imagen en la publicidad: el texto es importante para la imagen no solo desde el punto de vista narrativo, sino también desde el punto de vista gráfico. Por lo tanto, el texto es un

elemento gráfico-narrativo y literario-narrativo, porque contiene lo que piensan o dicen los personajes a la par que se presenta de una manera particular, específica, que obedece a las intenciones del autor, ya sean estéticas o de sentido. Por consiguiente, entrega una significación. Barbieri (1993) divide el texto en tres grupos: «ruidos violentos», «globos» y «didascalias» (pp.175-176).

5.1. «Ruidos violentos» (Onomatopeyas).



Ilustración 10

Sonido del timbre en *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafín

Este elemento es para Barbieri lo que la mayoría de los autores reconoce como «onomatopeyas». El cómic ha tecnificado su uso para acompañar determinada variedad de sonidos realizados por personas —el llanto, la risa— u objetos —la vibración de un celular, el sonido de un carro—.

Las onomatopeyas no acompañan únicamente ruidos violentos, motivo por el que el nombre que propone Barbieri no es el más adecuado. Por el contrario, señalan una gran variedad de sonidos existentes en nuestra realidad e imaginario colectivo¹⁸. Como se ve en las Ilustraciones 10

Ilustración 11

Vibración del sueño-motor en *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafín



¹⁸ Las onomatopeyas varían su sentido y escritura según el país de origen, ya que existen diferencias en los sonidos de ciertos animales y objetos según el idioma.

y 11, la grafía suele cambiar según la onomatopeya a la que va unida, pues busca asemejar gráficamente el sonido al que corresponde.

5.2 «Globos» (De diálogo y pensamiento).

Los globos son los contornos que contienen las conversaciones, sueños o pensamientos de los personajes. Suelen tener forma redonda u ovalada y ser de color blanco en su versión más tecnicada, pero puede darse el caso de que se presenten de manera distinta. Siempre que hablamos de los globos, no importa solo su contenido, sino también *cómo* contienen aquello en su interior, pues en el mundo de los cómics es normal obtener significación a partir de algo tan «general»



como lo es la forma de estos elementos. Aquí la grafía de los globos importa tanto como la grafía del texto en su interior.

Ilustración 12

Globos de diálogo y pensamiento en *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafín

En la Ilustración 12 se pueden apreciar versiones estándares de globos de diálogo y de pensamiento: suelen diferenciarse por los rabillos conectados a ellos, pues el rabillo de diálogo usa una forma curvada y constante, mientras que el rabillo de pensamiento presenta un estilo fragmentado en pequeñas nubecillas. Los rabillos de ambos globos normalmente se conectan a los personajes, para indicar quién dijo o pensó algo.

En la Ilustración 13, que ha de leerse de derecha a izquierda por pertenecer a un cómic japonés, tenemos varias innovaciones en una viñeta en donde hay un diálogo entre dos personajes. El personaje de la derecha, llamado Izuku, está dando un cumplido al personaje de la izquierda,

llamado Katsuki, quien no quiere aceptarlo. El rechazo a ese comentario positivo no se da a través *solo* de palabras. Como vemos en esta viñeta tanto el personaje, como la grafía de su diálogo y de su globo, aportan mensajes de significación que transmiten ese rechazo.

Si miramos al personaje de la derecha, vemos que su globo aparece con la forma estándar. El texto que contiene está en letra redonda y las líneas del globo son suaves, lo que denota un tono de voz normal y una



Ilustración 13

Variación de los globos de diálogo en *My Hero Academia!* (2014) de Horikoshi Kohei

actitud tranquila. Su cara transmite su jocosidad. El globo de la izquierda, en cambio, aparece delante de Katsuki para señalar que este está hablando, pero no posee un rabillo que lo conecte a su boca, pues esta está ocupada mordiendo el globo de diálogo ajeno.

El globo no tiene la forma circular normal, sino que se presenta de manera irregular y con puntas, por lo que asemeja una explosión: esto, unido al grosor de las líneas de ese globo y a la grafía del texto que contiene —*itálica y negrita*— permite señalar la intensidad de su respuesta y de su tono de voz: Katsuki está gritando su negativa ante el comentario positivo, al tiempo que su lenguaje corporal denota rabia y rechazo.

5.3 «Didascalias» (Cuadro de texto).



Ilustración 14

Cuadro de texto en *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafín

Los cuadros de texto sirven al narrador, y a veces al autor, para incluir su voz. Estos elementos obedecen por completo a lo textual y buscan presentar una situación o explicación por medio de la escritura y no de las ilustraciones. Resultan muy útiles para hablar del paso del tiempo dentro de la historia o para introducir a los lectores a un

nuevo lugar, personaje y/o escena dentro de la narración. No está de más el aclarar que su uso no es obligatorio ni necesario, especialmente en los cómics en donde no se usa el texto.

6. Encuadres

Este término parte de la terminología cinematográfica y está relacionado con el manejo de la cámara: hace alusión al espacio, o fragmento de espacio, presentado por su lente. Barbieri (1993) define el encuadre contraponiendo la idea de una «foto instantánea» con la idea de una escena retratada por un pintor; y dice que aunque la fotografía parezca más objetiva, no debe olvidarse que detrás de ella también se esconde la intención de quien la ha tomado, por lo que:

La elección del encuadre no es casual, [...]el encuadre justamente elige unos objetos y unas figuras excluyendo otros, entonces habrá obviamente una razón para haber hecho una cierta elección: el encuadre subraya las figuras encuadradas, reclamando sobre ellas nuestra atención (p.135).

La función del encuadre es otorgar a la viñeta una carga emocional o intencional que afecta significativamente el desarrollo y la interpretación. Como da a entender Barbieri (1993): no es el objeto por sí mismo el que narra, sino el modo de presentarlo. Otro factor importante del encuadre dentro de las historietas es la libertad del medio para experimentar y presentar distintos ángulos y puntos de vista, debido a que permite visiones imposibles en la realidad. Este detalle lo comentan Gasca y Gubern al introducir uno de los ejemplos de su libro *El discurso del cómic* (2011), donde el suelo de la Gran Vía Madrileña debería de ser transparente para que tal encuadre fuera posible (Ilustración 15).

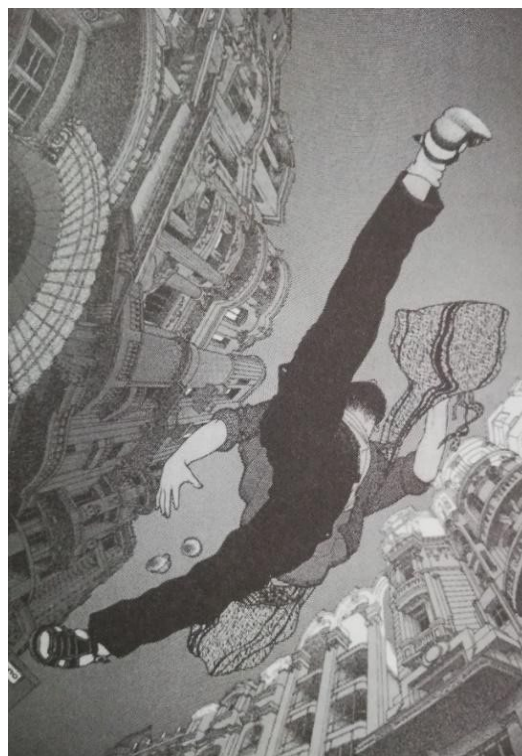


Ilustración 15
Suelo invisible en *Manuel* (1983) de
Rodrigo

Si bien este aspecto es tomado de la teoría cinematográfica, decide mencionarse en este glosario porque el entendimiento del término «encuadre» posibilita identificar escenas en donde hay una visión que no corresponde con la realidad. Tales «tomas» pueden tener intenciones tanto significativas como estéticas.

7. Viñeta

Todos los elementos definidos con anterioridad hacen parte de lo que se conoce como viñeta. Por tanto, todos confluyen dentro de ella e impactan individual y grupalmente la obra. La definición más conocida de viñeta es la de un «recuadro» que contiene en su interior la información gráfica y textual, por lo que ha de ordenarse una al lado de la otra —en algunos casos, una debajo de la otra— para crear el hilo narrativo.

Las imágenes utilizadas para ejemplificar los términos de este glosario muestran distintas viñetas, pero es importante señalar que dichos ejemplos no recogen todas las formas en las que estas pueden presentarse dentro de una historia. Ya que el cómic se compone de la sucesión de un determinado número de estos «recuadros», es normal que su presentación o forma varíe acorde a lo que cuentan y significan, tanto por sí mismas como por el conjunto del que hacen parte. Como lo señalan Gubern (1972): «la elección del formato y dimensiones de la viñeta jamás es (o debiera ser) arbitraria ni indiferente» (p.127).



Ilustración 16
Viñetas en *Given* (2013) de Kizu Natsuki

Esto implica que no todas las viñetas se leen de la misma forma, pues no todas cuentan con el mismo grado de detalle. Las intenciones del autor dictan el uso de los «recuadros». La «voz narrativa» o «estilo» se crea en los cómics a partir del orden de las viñetas que entrega el dibujante, por lo que la capacidad de exploración e innovación de una persona

podrá brindar nuevas formas de interpretación. En la Ilustración 16 —que ha de leerse de derecha a izquierda—, vemos que las viñetas aparecen de forma alargada hacia arriba en vez de hacia los lados, manteniendo la sensación de «recuadro», pero sin ser un cuadrado. Todas están dispuestas una al lado de la otra. Si comparamos esto con la Ilustración 17, en cambio, nos encontramos con que aquí se presenta una sola viñeta, mucho más larga hacia los lados, sin ninguna otra imagen que la acompañe.



Ilustración 17
Viñeta larga *Given* (2013) de Kizu Natsuki

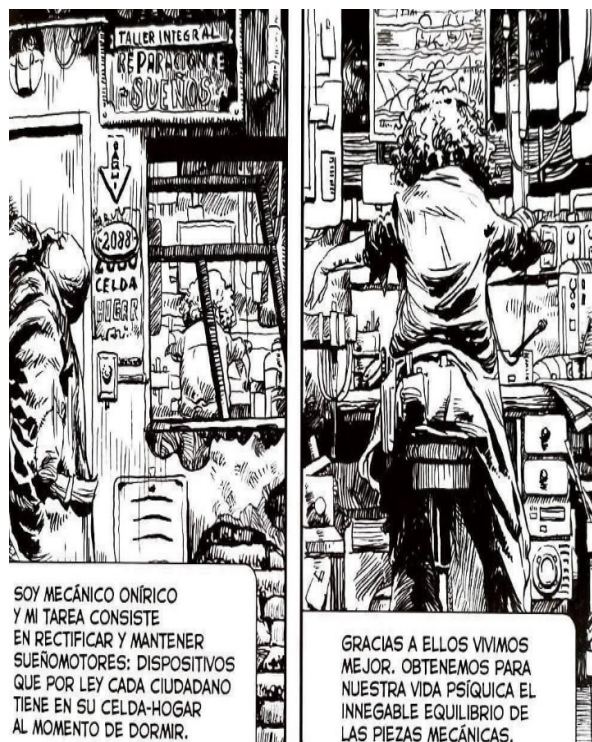
Ambas formas sirven para distintos propósitos. Por ejemplo, en la Ilustración 16, la intención era la de presentar una acción hilada a través de las viñetas —la venía, la orden de uno de los personajes a otro—. En la Ilustración 17 la intención era la de señalar el lenguaje corporal del personaje que sostiene la guitarra, quien se encuentra demasiado nervioso antes de la presentación en vivo que van a dar.

Así como esta variación de forma y de contenido se presenta en estas Ilustraciones, puede haber muchas otras diferencias entre viñetas, incluso dentro de un mismo cómic. Puede darse el caso de viñetas sin líneas que las encierren, o de viñetas con formas que no son geométricas. La convencionalidad de este «recuadro» no es un elemento incuestionable a la hora de construir un cómic. Eso sí, estos cambios y los efectos que de ellos se desprenden son apreciables en el nivel macro de la obra, porque la única forma de ser conscientes de que la viñeta no tiene una forma típica es si esta está inmersa en un hilo narrativo junto a otras.

8. *Gutter*

La narración en las historietas ocurre en el momento en que las viñetas se colocan una al lado de la otra, pues es en conjunto como entregan un significado global gracias a la secuencialidad. Pero para que estos momentos fraccionados tengan un ritmo y un sentido se requiere del *gutter*, que es

ese espacio entre los «recuadros» que actúa como hilo conductor. McCloud (1995) dice al respecto que «en el limbo del “gutter”, la imaginación coge dos imágenes separadas y las convierte en una sola idea» (p.66).



SOY MECÁNICO ONÍRICO
Y MI TAREA CONSISTE
EN RECTIFICAR Y MANTENER
SUEÑOMOTORES: DISPOSITIVOS
QUE POR LEY CADA CIUDADANO
TIENE EN SU CELDA-HOGAR
AL MOMENTO DE DORMIR.

GRACIAS A ELLOS VIVIMOS
MEJOR. OBTENEMOS PARA
NUESTRA VIDA PSÍQUICA EL
INNEGABLE EQUILIBRIO DE
LAS PIEZAS MECÁNICAS.

Ilustración 18

Gutter en Reparador de sueños (2012) de Santellán y Serafin

Su presencia hace de la transición entre una y otra viñeta algo natural, porque permite al lector entender que uno de los fragmentos ha acabado, y ahora debe comenzar a leer el siguiente, a la vez que debe mantener la relación entre ambos. Eso es lo que McCloud (1995) denomina el «cerrado»: «la acción por la cual el ser humano percibe el todo cuando mira las partes» (p.63).

Gracias al *gutter* el lector completa automáticamente las secuencias fragmentadas y les da un sentido. Miremos el espacio de color blanco entre ambas viñetas de la Ilustración 18: este funciona como fragmentador de lugar y tiempo. Por un lado, permite el cambio de escena: ya no se observa al personaje a través de una ventana, desde *fuera*, sino desde dentro de su taller; pasamos de estar lejos a estar cerca. Por otro lado, los brazos del personaje se encuentran en una posición distinta, lo que denota también el paso del tiempo entre ambas viñetas, pues nos dice que *se ha completado* una acción. Tal sensación de conectividad entre una escena y otra es posible gracias al *gutter*.

En la Ilustración 19, vemos la misma acción —el llanto de Elizabeth— en diferentes momentos, lo que denota la continuidad: si miramos el rostro de la mujer en la viñeta de arriba del centro, vemos que hay una lágrima que resbala por su mejilla. Si nos fijamos en las manos de ambos en la viñeta debajo de esa, nos encontramos con 3 onomatopeyas que representan el sonido de *varias*



Ilustración 19
Función del gutter en *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafín

lágrimas cayendo. Esto implica que han pasado varios segundos de una misma acción —llanto— separada y conectada al mismo tiempo por el *gutter*.

9. Organización de la página de cómic

Las historietas recogen diversas presentaciones y estilos acordes a la intención del autor al momento de contar su historia, por lo que no existe un modo único e inamovible a la hora de construir una página. Es importante que apenas las viñetas varíen su forma, todas se acoplen entre sí para crear una continuidad de lectura; un ritmo. Barbieri (1993) comenta que:

El efecto de conjunto de la página y de la historieta es lo que cuenta en el cómic (...). La planeación gráfica de la página es, desde el punto de vista visual, el momento más importante en la realización de un cómic (p.153).

Dicha planeación gráfica es lo que Barbieri llama «equilibrio de página», y es lo que presentamos en la Ilustración 20, que corresponde a una página de la historieta japonesa *My Hero Academia!*

(2014). Allí el autor propone un juego entre las distintas viñetas: en primer lugar, ninguno de los «recuadros» sigue un esquema tradicional, pues sus formas asemejan el desorden que sucede dentro de ellos. Por eso no vemos cuadrados, ni rectángulos, ni formas enteras; únicamente identificamos algunos fragmentos visibles de las viñetas, porque pareciera que estas se desmoronan al igual que las rocas dibujadas que contienen.

En segundo lugar, todas esas viñetas funcionan en pro de dar énfasis a la mano del villano: este, al estirarla, «rompe» los límites que deberían «contenerlo» como personaje que existe dentro de la historieta. No escapa el detalle de que es a través del brazo y de la división de sus dedos que se separan los momentos dentro de la página: brazo y dedos sirven de *gutter* y de viñeta, lo que demuestra la creatividad del autor a la hora de jugar con el espacio.



Ilustración 20

Página completa del cómic *My Hero Academia!* (2014) de Horikoshi Kohei

Capítulo 3

Análisis

El propósito de este análisis es demostrar la existencia de dos planos gráfico-narrativos en la obra *Reparador*, a partir de la propuesta teórica de Postema (2013), que divide los elementos visuales de los cómics en dos grupos: el «textual» y el «paratextual». Según la autora, una vez que los elementos «paratextuales», normalmente vacíos de significado, sufren de una variación gráfica, pueden comenzar a aportar *también* un significado a la obra, sin perder su función organizacional.

Para poder ejemplificar esto con claridad dentro de la obra, en este apartado ofrecemos un recuento más preciso de la trama a través de imágenes de *Reparador* que den cuenta de estos cambios. Todo ello con el fin de pasar a la explicación de la terminología de Postema (2013) y su uso en este análisis. Igualmente, recordamos que en el Capítulo 2 de este monográfico ofrecimos un glosario que contenía términos como *gutter*, «cerrado», onomatopeya, globos de diálogo, globos de pensamiento, viñeta y organización sobre la página. Es importante tener frescas estas definiciones de ahora en adelante.

3.1 Sucesos de la obra

Reparador nos presenta los acontecimientos a través de Alberto Ferro, un mecánico onírico conocido como Cacho, que se precia de ser muy bueno en su trabajo. Por muchos años ha reparado y prestado mantenimiento a las máquinas conocidas como «sueñomotores», mecanismos que por ley cada ciudadano debe poseer en su casa. Estos artefactos sirven para practicar el sueño artificial, la única versión de sueño avalada por el gobierno, ya que el sueño natural se considera perjudicial para la salud: incluso se cree que conduce a la muerte, motivo por el que ha sido prohibido.

Un día, llega a la tienda de Cacho una mujer llamada Elizabeth. Su «sueñomotor» presenta una falla terrible, que es la «compulsión a la repetición». El artefacto muestra una y otra y otra vez la misma imagen: Elizabeth sale de su casa; hay un hombre que la espera en la puerta. Una vez que se encuentran, se besan. Por más que lo intenta, ella no ha logrado que la máquina detenga tal imagen por medios naturales. Cacho tampoco logra detenerla en sus mantenimientos; ni siquiera da con el motivo de la falla. Ante esto, ella desespera, pero el mecánico continúa trabajando de forma diligente para solucionar el problema, lo que la tranquiliza. Ante tal consuelo la mujer llora, y sus lágrimas caen sobre el aparato, causando una reacción nueva que parece positiva.

Tras ello, algo parece conectar entre los dos. Una parte que parecían haber perdido ha sido recuperada, el problema de la repetición de la máquina se ha detenido y ambos pasan la noche juntos en casa de ella. Pero al despertar al día siguiente, Cacho está solo: Elizabeth parece haberse esfumado. Él trata de buscarla en el apartamento, sin suerte, y posteriormente lo hace en la calle. A pesar de tener los recuerdos de ella frescos en la memoria, todo parece indicar que esa mujer nunca existió y que todo fue un extraño sueño.

Pero Cacho está convencido de que no soñó nada de eso, de que fue una realidad. Por eso decide comenzar a buscar pistas en donde tiene la seguridad de encontrarlas: el «sueñomotor» que sigue en su taller, prueba irrefutable de que ella existe y de que fue a verlo el día anterior. Pero esta vez Cacho no se conecta al mecanismo de forma artificial; por el contrario, altera el mecanismo para practicar el sueño natural por primera vez. Es en sus sueños donde Cacho logra verla nuevamente, y esto lo impulsa a continuar con la búsqueda de su paradero.

Bajo la excusa de necesitar un repuesto, Cacho se encamina hacia La Fábrica, en donde siente que están las respuestas a tal acertijo. Después de todo, La Fábrica es el lugar donde los «sueñomotores» se fabrican y en donde los censores del sueño se aseguran de que nadie participe del sueño natural. Sin duda, las pistas para hallar a Elizabeth deben estar ahí. Al llegar se encuentra con César, su antiguo profesor universitario, quien tiene el puesto de censor central. El hombre lo invita a trabajar allí, pero Cacho se niega, interesado únicamente en conseguir información y alejarse del edificio.

Mientras Alberto espera por el repuesto, uno de los trabajadores comienza una revuelta en pleno turno, pidiendo la liberación del sueño natural. Su intención era la de atacar a César y a cualquiera que se le pusiera por delante, por lo que Cacho lo protege. Al hacerlo, aprovecha el revuelo causado para robar una memoria USB que César tenía en sus manos en el momento de ser atacado. El censor, agradecido, le ofrece nuevamente un puesto de censor en La Fábrica. Esta vez Cacho decide pensarlo, pues tras el altercado siente que las cosas dentro de ese lugar no son lo que parecen.

Esa noche, al regresar a su casa, utiliza la memoria USB para aprender sobre el verdadero propósito de los «sueñomotores»; así se da cuenta de que no son un mecanismo que pretenden proteger a los ciudadanos del sueño natural, sino que su verdadera función es la de permitirle a los trabajadores de La Fábrica acceder a los sueños de quienes se conectan a ellos, para así remover todo aquello que consideren inapropiado según lo estipulado por el Gobierno. No buscan cuidar a la gente, sino obligarla a olvidar partes de sus sueños y de sus recuerdos. Cacho entiende ahora que debe aceptar el puesto ofrecido por César, pues Elizabeth debe encontrarse retenida en La Fábrica.

Tras una larga entrevista con el Gobierno, entidad que dirige La Fábrica, y gracias a la recomendación de César, Cacho obtiene el puesto. A medida que descubre las instalaciones se entera de que Elizabeth fue secuestrada y se encuentra en un sueño artificial provocado, pues su cuerpo está en la sala de experimentación junto al de otras personas que parecen compartir su mismo destino. Alberto sabe que debe salvarla cuanto antes, pues están a merced de los censores. Así, aprende del uso de las máquinas de La Fábrica y recoge información para encontrar dónde se almacenan las partes de sueño que extirpan de los sujetos: cree que si devuelve a Elizabeth esos fragmentos puede despertarla.

Sin embargo, tras intentar con los fragmentos de ella nada ocurre. Elizabeth no responde a sus propias sueño-partes. Por tanto, Cacho decide intentar con las sueño-partes de él, esas memorias de ella que a él le extirparon. Sin embargo, nada sucede. Peor aún, como Elizabeth fue sometida a tal grado de experimentación, no logra sobrevivir a los intentos de Cacho por devolverle la memoria y despertarla. Ella muere en sus brazos.

Pese a ello, gracias a sus intentos por combinar las sueño-partes, Cacho rompió la maldición de los demás ciudadanos: sus partes en conjunto crearon un código de error que se expandió a través de los «sueñomotores» de todos los ciudadanos de Polenia, conectando sus mentes y liberándolos del control onírico. Al despertar, todos son conscientes de lo que el gobierno les ha quitado, y ante esto estalla una revolución en la ciudad. Una lucha por mantener la recién adquirida libertad.

3.2 Terminología del análisis: elementos «textuales» y «paratextuales»

La narración en las historietas, como hemos visto a lo largo de los capítulos anteriores, se da a través de lo gráfico y de la secuencialidad de las viñetas, gracias al elemento conocido como *gutter*,

que liga el contenido gráfico de una con la otra. Por eso, como los autores tienen que decidir con cuidado *qué y cómo* mostrar, todo cuanto aparece en una viñeta es deliberado; es material significativo. Dice Postema (2013) que dentro de los «recuadros» se encuentran los personajes, escenarios, globos de diálogo, globos de pensamiento y otras líneas expresivas que «are often used to indicate emotions in characters»¹⁹ (p.2). Como demostramos en el Glosario, todos ellos tienen un propósito.

Esos elementos gráficos contenidos dentro de la viñeta hacen parte de lo que Postema (2013) califica como los «elementos textuales» del cómic (p.XVII). Son aquellos que entregan al lector un significado y contexto de la historia de manera más explícita a través de escenarios, acciones de los personajes, textos de narración y diálogos. En contraposición, los «elementos paratextuales» (p.XVII) como los márgenes, *el gutter*, el color de las páginas, etc., son «espacios vacíos» (p.49) de significado, cuya función es la de crear «the material conditions for the comics text»²⁰ (p.49). En otras palabras, su papel es netamente organizacional.

Estos elementos «textuales» y «paratextuales» se necesitan mutuamente para que el cómic sea lo que es: una viñeta por sí misma no es una historieta, ya que requiere de otras viñetas que se hilen con precisión y continúen la secuencia para que el material significativo en su interior movilice la historia. Sin márgenes, *gutter*, personajes, escenarios y fondos no puede hablarse de historietas. Así pues, no puede existir cómic si no hay presencia de ambos grupos.

Postema (2013, p.4) señala que varios de estos elementos gráficos pueden tener no una, sino varias funciones de significación al mismo tiempo. Esto puede deberse a causas naturales, es

¹⁹ «Son usadas con frecuencia para indicar las emociones de los personajes». Traducción propia.

²⁰ «Las condiciones materiales para el texto del cómic [entiéndase «texto del cómic» en esta cita no como la aparición de texto o grafía, sino como los «elementos textuales» descritos anteriormente]». Traducción propia.

decir, a la naturaleza misma del elemento, como es el caso del *gutter*, que no solo separa físicamente las viñetas unas de las otras, sino que permite la secuencialidad de estas; o puede deberse a causas artificiales, derivadas de las intenciones determinadas del autor, que dotan elementos de nueva información significativa. Esto lo vimos en la Ilustración 13 del Capítulo 2, cuando el elemento convencionalizado —que en este caso era el globo de diálogo— pasó de ser únicamente un medio para contener el texto, a ser un modo de *expresión* de las emociones del hablante gracias a su variación en el aspecto —púas, grosor, tipografía, etc.— por parte del autor.

Tomemos otro ejemplo de esto: la Ilustración 20 del Glosario, en donde la mano del villano se extiende hacia nosotros los lectores. Allí vimos que el autor utilizó los dedos como *gutter*, haciendo que el espacio entre ellos se convirtiera en pequeñas viñetas, para dar a entender *el poder* destructivo e intimidante de ese personaje. A esto se refiere la autora al asegurar que no solo a través de los elementos textuales se puede obtener significado: los elementos «paratextuales», al llamar la atención sobre sí mismos por haber roto su uso convencional, adquieren significación también (p.XVII). En el momento en que dichos elementos dejan de cumplir únicamente una función organizacional gracias a la intervención de los autores, su significación será tan importante para la historia como aquella dada por los elementos «textuales».

Sin embargo, para entender que los elementos que normalmente se encontraban vacíos ahora portan significado es necesario que exista una forma de organización sobre la página que señale *tal cosa* —como sucede en la Ilustración 20—. Postema (2013) identifica 6 formatos²¹ de organización de la página del cómic que se han convencionalizado, en donde uno de ellos es

²¹ Postema advierte que pueden darse variaciones entre los formatos de organización dentro de una misma obra. Es decir, una sola historia puede contener dentro de sí el uso de varios formatos de organización de la página a lo largo de sus capítulos. Ya que cada uno afecta de forma distinta la experiencia de lectura, los autores eligen los que consideran mejores para suscitar determinadas emociones.

propenso a permitir a los autores el juego de la innovación. Específicamente el tercer formato, el cual compararemos con el primero para dar una idea clara de cómo opera.

3.3 Formato de la página del cómic en *Reparador*

El primer formato es el más famoso. Es ese que encontramos en las páginas de los periódicos o en las recopilaciones en formato libro de lo que se conoce como «tiras cómicas». Aquí, la función del *gutter* es la de separar e hilar una viñeta con otra dentro de una misma tira, que normalmente es auto conclusiva: el *gutter* empieza y acaba en donde empieza y acaba «la tira». Así pues, este formato no hilará dos tiras diferentes una entre otra, por más que aparezcan juntas²² (p.30).

Como esta configuración se centra en narrar sucesos cortos, raras veces requieren los autores el pensar en un modo de organización de la página que varíe la convención, puesto que los limita el método y lugar de publicación. Muchas de estas historias nacieron y continúan en los periódicos, lo que desarrolló y mantuvo ese tipo de estructura.



Ilustración 21
Mafalda (1964) de Quino

El tercer formato, en cambio, es aquel que hila una historia completa en contraposición a un solo suceso. La autora lo describe como aquel en que se disponen varias viñetas por página, rodeadas de espacio blanco en todos sus lados —arriba, abajo, a los laterales—, por lo que «the

²² Para entender mejor cómo funciona esta primera configuración puede pensarse en *Mafalda* o en *Peanuts*, obras cuyos capítulos son tiras auto conclusivas que no tienen conexión temporal con otras tiras de la misma obra. Incluso al publicarse en formato de libro, las tiras no guardan conexión entre sí. Cosa que no pasa con los libros de cómics que cuentan una historia completa a lo largo de sus páginas.

panels can function as a sequence within the single page»²³ (p.35). A diferencia del primer formato, en donde la secuencia solo existe en una línea única conocida como «tira», en este formato la página entera es una secuencia hilada a la página que sigue, y a la que sigue, lo que crea *una historia completa*. Todas las viñetas se relacionan a través del *gutter*, desde la primera hasta la última. El papel del *gutter* en esta configuración es más activo porque hila la secuencia de un libro entero.

Reparador obedece a este tercer formato. Para ejemplificarlo usaremos 2 páginas del principio del libro, en donde Elizabeth aparece con el «sueñomotor» averiado en el taller de Cacho. Tanto en la Ilustración 22 como en la 23 el enfoque se va a mantener en la reparación del aparato. Si nos fijamos en estas dos páginas será posible entender que este tipo de historia, por su longitud, *no* puede ser presentada en el formato 1 descrito por Postema. Que Cacho arregle el «sueñomotor» de Elizabeth no es una anécdota auto conclusiva, sino uno de los sucesos que sirve como catalizador de *muchos otros* sucesos dentro de una historia más larga.

²³ «Las viñetas pueden funcionar como una secuencia dentro de la misma página». Traducción propia.



Ilustración 22

Página de *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafín

La primera viñeta de la izquierda en la Ilustración 22 muestra a Cacho listo para levantar el equipo que está en el maletero del auto de Elizabeth, pero en la segunda viñeta ya tenemos un cambio de escena en donde ambos están dentro del taller. Cada «recuadro» en esta situación está hilado, y su formato es distinto del ejemplo brindado en la Ilustración 21.

Como vemos, una de las diferencias fundamentales en ambos tipos de presentación sobre la página es que, si bien ambas mantienen una apariencia simétrica entre cada recuadro, todas las viñetas de la Ilustración 21 miden casi lo mismo entre ellas y siempre deben ir una al lado de la otra; cosa que no aplica para las Ilustraciones 22 y 23. Dentro de una misma página vemos cambios de tamaño entre un recuadro y otro, y por supuesto aparecen recuadros uno debajo del otro.

Esta diferencia de presentación hace que, si bien ambos formatos compartan los mismos elementos «textuales» y «paratextuales», los autores tengan más libertad de innovar con el uso del *gutter* y otros factores en el formato 3 en comparación con el 1, en gran medida porque el medio de publicación final será un libro y no una página de periódico.



Ilustración 23

Página de *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafin

3.4 El papel del lector

Dice McCloud (1995) al mencionar el «cerrado» que «toda acción trasladada al papel por el dibujante se ve ayudada y respaldada por un cómplice silencioso. Un socio en la actividad criminal conocido con el nombre de lector» (p.68). Dado que la historieta es un «medio mono sensorial» (p.89), que únicamente cuenta con material gráfico para narrar, requiere y exige del lector una participación bastante activa: en primer lugar, este debe prestar atención a todos los detalles contenidos dentro de una viñeta; en segundo lugar, tiene que mantener el hilo narrativo entre un recuadro y otro a partir del esfuerzo mental de completar acciones que recibe incompletas; en tercer lugar, no puede pasar por alto las variaciones que cualquiera de los elementos gráficos pueda presentar, porque de hacerlo se pierde de componentes significativos necesarios para una lectura completa.

Postema (2013) agrega al respecto que las historietas proveen «both the text and the manual for how to read them. In this way comics very directly involve and address their readers. What pulls together the fragments [...] is, ultimately, the reader»²⁴ (p.xx). Por tanto, es tarea del lector no solo el leer la historia, sino el identificar los juegos que los autores hacen con las opciones gráficas, puesto que es a él a quien, en últimas, van dirigidos. Como hemos visto, estas variaciones rara vez tienen función puramente estética, ya que al ser un campo que requiere mostrar para contar, nada puede ser dejado al azar.

3.4 Polenia, una ciudad «hexagonal»

²⁴ Postema (2013) agrega al respecto que las historietas proveen «tanto el texto como el manual de cómo ser leídas. De esta manera se dirigen al lector a la par que lo envuelven directamente en el proceso. Es el lector el que, finalmente, unifica los fragmentos». Traducción propia.

Polenia, la ciudad donde transcurre la historia, se caracteriza por ser un lugar avanzado y organizado. Es descrita como un lugar donde la vida se rige por la geometría mecánica, por lo que esta se encuentra presente en la construcción arquitectónica, en la organización sociopolítica, en los avances tecnológicos y en la salud física y mental de los habitantes, que tienen modificaciones fisiológicas y un estilo de vida acordes a lo que exigen sus tiempos. A continuación, introduciremos ejemplos de estas situaciones dentro de la historia en tres diferentes apartados: organización social y arquitectura; organización política y avances tecnológicos.

3.4.1 Organización social y arquitectura de la ciudad



Ilustración 24
Polenia en *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafín

Esta viñeta en la Ilustración 24 nos permite ver el tamaño de Polenia, a la par que la arquitectura predominante de la ciudad. Identificamos varias construcciones de forma hexagonal que, juntas, recuerdan un panal de abejas. Estos edificios están erigidos alrededor de antenas, con excepción de los pocos rascacielos con forma cilíndrica que vemos ubicados más al fondo de la imagen. La sensación de infinitud se consigue por la repetición de esos hexágonos, que parecen extenderse más allá del horizonte. También juega un papel importante el plano usado, que bajo la teoría del cine se conoce como «picado». Si miramos con detenimiento los edificios, que son realmente las casas de los ciudadanos, no es posible el distinguir diferencias sustanciales entre unos y otros, lo que nos da el primer indicio descriptivo de la ciudad con base a su arquitectura: la uniformidad.

Esta viñeta en la Ilustración 24 nos permite ver el tamaño de Polenia, a la par que la arquitectura predominante de la ciudad. Identificamos varias construcciones de forma hexagonal que, juntas, recuerdan un panal de abejas. Estos edificios están erigidos alrededor de antenas, con excepción de los pocos rascacielos con forma cilíndrica que vemos ubicados más al fondo de la imagen. La sensación de infinitud se consigue por la repetición de esos hexágonos, que parecen extenderse más allá del horizonte. También juega un papel importante el plano usado, que bajo la teoría del cine se conoce como «picado». Si miramos con detenimiento los edificios, que son realmente las casas de los ciudadanos, no es posible el distinguir diferencias sustanciales entre unos y otros, lo que nos da el primer indicio descriptivo de la ciudad con base a su arquitectura: la uniformidad.

A lo largo de la historieta también son apreciables construcciones como puentes, un metro aéreo, además de una plaza principal que nos es introducida por primera vez durante el discurso del Gobierno Real. La aparente sensación de orden pareciera demostrar, en un primer momento, que la ciudad goza de bastante prosperidad: gráficamente no hay nada que demuestre la existencia de diferencias sociales marcadas.



Ilustración 25
Polenia en *Reparador de sueños* (2012)
de Santellán y Serafín

Uno de los edificios más importantes es La Fábrica, constantemente destacado dentro de la obra. Aparece por primera vez cuando Cacho va de regreso

a su casa tras no haber encontrado a Elizabeth, y en un caso contrario a lo visto en la Ilustración



Ilustración 26
La Fábrica *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y
Serafín

24, se presenta en un plano «contrapicado», lo que sugiere poderío y grandeza. Si nos fijamos en lo que dice Cacho, entendemos que el alcance de La Fábrica es amplio, pues maneja un alto nivel de producción de «sueñomotores» y sus partes. Este lugar continuará

apareciendo varias veces a lo largo de la historia, pero lo hará mayormente desde su interior.

3.4.2 Organización política

Ilustración 27

Gobierno Real en *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafín

La ciudad tiene como dirigentes al Gobierno Real, también conocido como «Triángulo Real». Es un trío compuesto por dos hombres y una mujer, descritos como un «triumvirato de ingenieros». Ellos diseñaron e implantaron el sistema actual de Polenia, basado en el control social de los sueños, en la promoción del sueño artificial y en la geometría mecánica.

Los introducen por primera vez en una charla frente a los ciudadanos, en donde se puede apreciar que gozan de bastante aceptación —Ilustración 27 y 28—. La gente de Polenia está convencida de que el plan

del gobierno, al igual que la entidad, funcionan. Pero tan clara como el gobierno es también la presencia de la policía, no solo en la plaza, durante el discurso, sino también a lo largo de la ciudad. Constantemente aparecen policías en diversas viñetas en las que Cacho camina por las calles, y también son vistos en lugares públicos como el metro, y dentro de La Fábrica. La fuerza pública siempre está presente.



Ilustración 28

Policías en *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafín

Empieza a surgir la pregunta de por qué se requiere de tanta vigilancia por parte del Estado. El hecho de que salgan en tantas viñetas durante el desplazamiento de Cacho implica que no están ubicados en puntos específicos, que pueden considerarse zonas peligrosas, sino que están esparcidos por toda Polenia: desde lugares públicos como la plaza hasta apartados privados y residenciales, como se ve en la Ilustración 29, donde un policía ronda una de las «celda-hogares» identificada con el rótulo «C 500».



Ilustración 29
Policías en *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafin

3.4.3 Avances tecnológicos

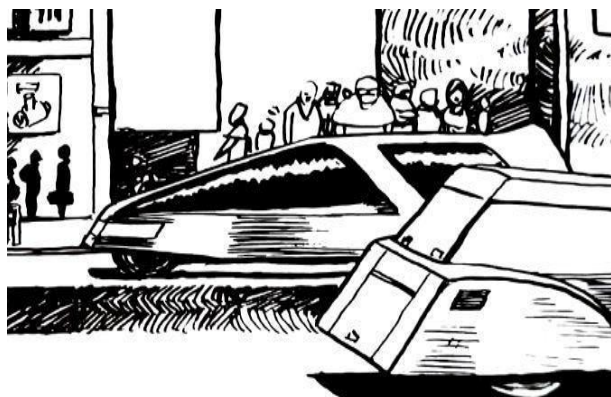
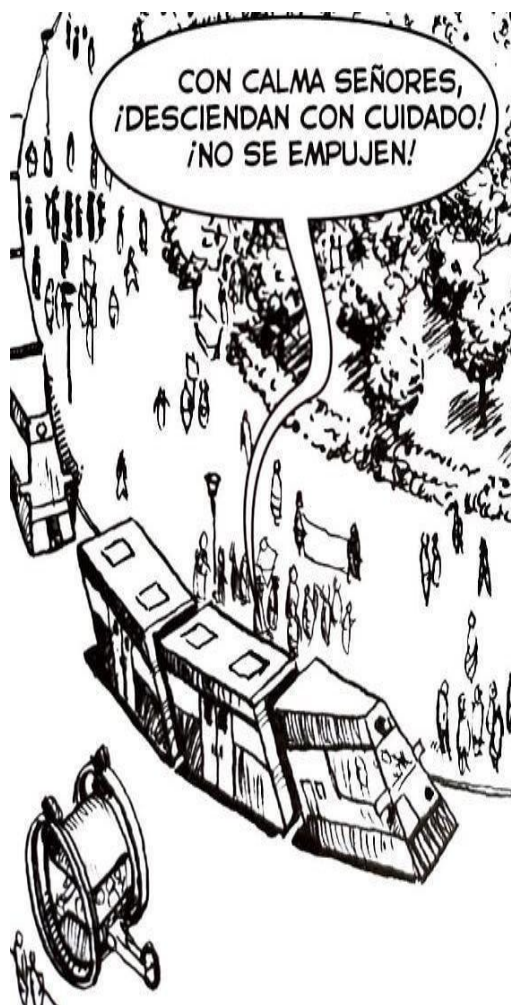


Ilustración 30
Carros en *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafin

Se pueden clasificar los avances tecnológicos que repercuten en la calidad de vida de los habitantes en 3 grupos: el primero corresponde a la evolución de objetos que son útiles al ser humano en general, y de los cuales los ciudadanos se pueden aprovechar, porque parecen haberse adecuado mejor a los tiempos que transcurren en

Polenia; el segundo grupo corresponde a avances que tocan más íntimamente al ser humano, de aparente uso libre; el tercero corresponde a los avances que, aunque repercuten en la gente de Polenia, solamente le son provechosos al gobierno.



En el primer grupo se encuentran objetos como las sombrillas, visores, computadores y medios de transporte como los autos, los trenes y el tranvía. Podemos ver en la Ilustración 30 que los carros, a pesar de tener una apariencia medianamente distinta a la que conocemos en nuestra actualidad, todavía cuentan con ruedas. Comienzan a evolucionar, respondiendo a las necesidades de los ciudadanos, pero no están completamente inmersos en un ambiente futurista. Lo mismo sucede en la Ilustración 31, donde se ve el tranvía y un carruaje que parece impulsarse por sí mismo, sin necesidad de caballos y jinete.

Ilustración 31
Tranvía en *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafín

A diferencia de lo que sucede con este primer grupo, notamos que el segundo grupo contiene avances que pueden considerarse más invasivos, pero aun así resultan de uso común para la gente de Polenia. Es el caso de las modificaciones físicas que podemos ver en el brazo de Cacho en la Ilustración 32, y que usa para conectarse directamente a los «sueñomotores» y revisarlos.

Dentro del tercer grupo, que corresponde a los avances que solo le son provechosos a los mandatarios, tenemos los chips que implantan en el cerebro de cada ciudadano al momento de nacer, los cuales emiten ondas que son captadas por los «sueñomotores» y posteriormente enviadas —a través de las antenas que vemos en el centro de las casas en la Ilustración 24—, hasta La Fábrica.

Allí, estos datos que son los sueños son revisados por trabajadores con el cargo de «censores del sueño» y, de ser necesario, extirpados. Para lograr esto hacen uso de



Ilustración 33
Modificaciones físicas en *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafin

una máquina que asemeja las partes del cerebro humano. Al extraer determinadas partes mecánicas



Ilustración 32
Máquina principal de La Fábrica en *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafin

de esta máquina, extraen también los sueños del cerebro de la gente. Así, las «sueño-partes» nocivas son archivadas y con ello todos los recuerdos del ciudadano relacionados con aquel incidente se pierden, de modo que solo recuerdan lo que el gobierno quiere que recuerden.



Ilustración 34
Experimentación en humanos en *Reparador de sueños*
(2012) de Santellán y Serafin

Con esta maquinaria también pueden controlar los niveles de sueño a los cuales someten a sus ciudadanos. Esta función la utilizan dentro de la sala de experimentación —Ilustración 34— con los sujetos que han sido catalogados como demasiado peligrosos para la sociedad. Todo recuerdo sobre ellos

es eliminado de la mente del resto de ciudadanos que los conocían, para que no intenten buscarlos. Sin nadie que los reclame, son usados como conejillos de indias para el desarrollo de nuevas técnicas de control dentro de La Fábrica. Como el gobierno tiene la capacidad de remover fragmentos de sueño y de memoria, este tipo de delitos quedan impunes.

El siguiente avance corresponde a los «sueñomotores», como el que vemos en la Ilustración 35. Son aparentemente provechosos para los ciudadanos, pues su función es el velar por su salud al inducirlos al «sueño artificial», ya que el sueño natural mata. En realidad, son un mecanismo que le permite a La

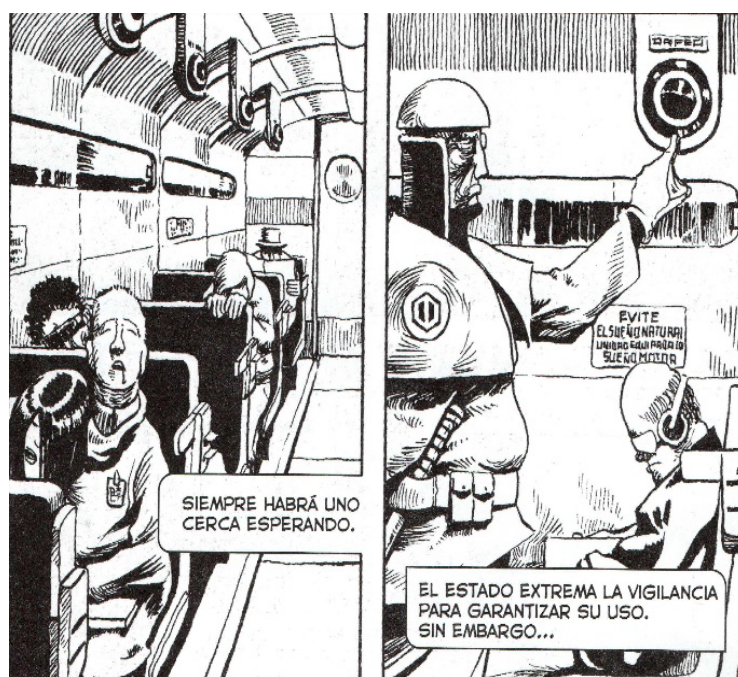


Ilustración 35
Sueñomotores en *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafin

Fábrica y al gobierno el acceder a los sueños y recuerdos de la gente. Estos dispositivos no solamente están, por ley, dentro de cada hogar, sino que también puede vérselos en el transporte público, en donde hay policías siempre encargados de encenderlos en caso de que alguien se quede dormido de forma natural.



Ilustración 36
Abejas avizoras en *Reparador de sueños*
(2012) de Santellán y Serafin

Si llega a suceder que los ciudadanos olvidan el encender su «sueñomotor», los mandatarios cuentan con otro avance que hace las veces de vigilante implacable. Esta vez, a diferencia de la fuerza pública, este ayudante está designado específicamente para el ámbito privado: son pequeños robots en forma de abejas que, en enjambre, acuden a las casas en donde se detecta la señal del sueño natural. Su función es la de alertar a la gente con molestos zumbidos para que así no

pierdan tiempo y se conecten al «sueñomotor». Las abejas, una vez su cometido ha sido cumplido, regresan por donde han venido. Tal invento permite controlar de forma remota la conectividad de todos los ciudadanos a través del «sueñomotor», asegurándose de que ninguna mente quede exenta de la censura.

3.5 Dispositivos simbólicos de la represión

Dentro de Polenia existen varios avances que se presentan como óptimos para los ciudadanos, pues dicen preservar su salud, pero en realidad se encargan de servir como mecanismos para la opresión. Estos avances tecnológicos relacionado con el sueño artificial no existen para simplificar y proteger la vida humana; son por el contrario mecanismos opresivos de un gobierno que controla

a sus ciudadanos sin que ellos se enteren. Algunos de estos avances, a lo largo de la historieta, sirven como simbología del poder de mandatarios egoístas.

Tenemos La Fábrica como un símbolo «tangible» del dominio, el primero y más fuerte después del triunvirato como tal, porque cuenta con una gran capacidad tecnológica que no solo permite que «cientos de sueñomotores» se produzcan allí «a cada minuto», como comenta Cacho en la Ilustración 26, sino que se establece como la base de operaciones de un gobierno que miente, secuestra y reprime a los ciudadanos gracias a los productos manufacturados en su interior.



Como vemos en la Ilustración 37, el «Triángulo Real» se encarga de realizar las entrevistas para contratar a los trabajadores del edificio, lo que crea un círculo de gente afín y leal a ellos, para asegurarse de mantener el control tanto por dentro como por fuera de La Fábrica.

Ilustración 37
Gobierno Real en *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafín

La fuerza pública y los robots abeja que mantienen vigiladas las calles y los hogares funcionan como extensiones de los gobernantes y sus deseos: son tanto ojos como brazos ejecutores de la ley de censura, asegurándose de que no quede persona sin ser alienada. Su trabajo es el de usar la fuerza para conseguir este fin y deshacerse, de ser necesario, de aquellos que

resultan ser un peligro para los planes del Estado, ya sea porque se oponen al triunvirato o porque recaen una y otra vez en actividades nocivas que los censores del sueño no logran erradicar.

Esto lo comprobamos cuando la policía secuestra a Elizabeth en la Ilustración 38. Sus sueños son demasiado vívidos y libres para gusto de los censores, por lo que César ordena su detención. La información de la mujer aparece en el computador de La Fábrica con el rótulo de «sujeto potencialmente peligroso». La pantalla muestra también la cantidad de veces que ha necesitado de la reparación de su «sueñomotor».

Ilustración 38
 Secuestro de Elizabeth *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafín



Adicionalmente, la señal recibida por el aparato les permite también identificar la ubicación de su casa y el hecho de que no se encontraba sola, como vemos también en la Ilustración 38, en donde uno de los policías da a entender que el nivel de sueño de Cacho se aumentó artificialmente para que no fuera consciente del secuestro. Así, La Fábrica cuenta con infinidad de datos que vulneran la seguridad e intimidad de cada ciudadano una vez que se conectan al «sueñomotor», porque tiene acceso directo a sus cerebros, para así mantenerlos alienados.

Otro símbolo del poder es el helicóptero que sobrevuela la Plaza el día en que Cacho atiende al discurso del Gobierno Real — Ilustración 39—. Esto, junto a los robots abeja y los computadores confirma que El Gobierno cuenta con tecnología de punta para ejercer su vigilancia, lo que manda un mensaje fuerte y claro a los ciudadanos para que no se les ocurra desobedecer.



Ilustración 39
Helicóptero sobrevuela la ciudad en *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafín

Los medios de comunicación también juegan un papel importante —Ilustración 40—, pues se encargan de transmitir el mensaje sobre lo perjudicial que es el «sueño natural»; esto mantiene



Ilustración 40
Propaganda en *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafín

la idea de una falsa salud y orden bajo el modelo de gobierno actual. El dominio sobre los distintos canales de transmisión les permite alienar a sus ciudadanos desde otro flanco: el de la información seleccionada. Así se esparce el miedo ante el sueño natural y se obliga a la gente a depender de su tecnología.

Vale la pena el señalar también los trajes del Gobierno Real. Si bien no son un dispositivo tecnológico, juegan un papel simbólico a la hora de retratar el poder del que gozan. Como se puede apreciar en la Ilustración 41, sus ropas están cargadas de alusiones sacerdotales: tienen albas y estolas que los identifican como los ingenieros creadores del nuevo sistema.

Se les ve dando un discurso de carácter «objetivo», en este caso equivalente a los mensajes presentados



Ilustración 41
Gobierno Real en *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafín

en las sinagogas, cuando los sacerdotes aleccionan y «guían a sus ovejas». Este discurso solamente habla sobre lo positivo que ha resultado el plan social del control de los sueños frente a una gran multitud que los apoya. No pasa desapercibida la manera en que el Triunvirato gesticula, o los ademanes que usan en su discurso de cara al público: se ubican en un punto determinado para formar con sus diferentes alturas la imagen de un triángulo y alzan los brazos hacia al cielo mientras sonríen con gesto afable. Cuentan adicionalmente con un logo que los representa, propio también de los grupos políticos o entidades con varios seguidores, y que podemos ver en la

Ilustración 42: un triángulo blanco dentro de un hexágono negro. La figura triangular hace alusión



a ellos como triunvirato, pero también se relaciona en la matemática con la idea de la figura perfecta. En este caso resalta la supuesta perfección de la sociedad basada en la geometría mecánica, a la par que permite al Gobierno Real ubicarse como eje central de la ciudad.

Ilustración 42
Gobierno Real en *Reparador de sueños*
(2012) de Santellán y Serafín

3.6 Casos de opresión y deseo: variación en los elementos «textuales» y «paratextuales»

Dentro de *Reparador*, ciertos elementos de cada uno de los dos grupos señalados nos resultan de especial interés para el análisis. Estos son: los globos de diálogo, los esquemas de color de los fondos, los globos de pensamiento —elementos «textuales»—, la organización sobre la página y el *gutter* —elementos «paratextuales»—.

Comenzaremos por revisar los elementos «textuales». Si nos fijamos en las Ilustraciones 27, 28, 37, 40, 41 y 42, notamos que los globos de diálogo que aparecen en esas viñetas tienen una particularidad: el fondo es de color negro, en comparación con el resto de los ejemplos, cuyo fondo es blanco. Este color negro de las Ilustraciones señaladas aparece al momento de introducir al

Gobierno Real frente al público, también cuando estos hablan a sus ciudadanos —Ilustración 41, 42—, y al momento de dar información en la radio relacionada con los temas de prohibición y organización estatal —Ilustración 40—.

Al revisar la Ilustración 43, en donde aparecen los miembros del gobierno conversando



Ilustración 43

Gobierno Real en *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafin

entre ellos, vemos que sus globos de diálogo esta vez son blancos. Tal cambio permite al lector inferir que debe haber un motivo por el cual en determinadas escenas aparece un color y en otras, otro. El negro, al ser la ausencia de luz, suele relacionarse con lo negativo, especialmente si se contrapone con el blanco.

Hay unas pequeñas variaciones de forma en los globos de diálogo que transmiten la voz humana a través de

aparatos como la radio, los parlantes y los micrófonos, todos a merced del gobierno. Esto es apreciable en las Ilustraciones 28, 37 y 40, en donde el globo sigue cuadrado y de color negro, pero se nota la presencia de una línea que hace alusión a las ondas de sonido. El hecho de que el color negro se mantenga siempre que hacen acto de presencia las figuras del poder, o las voces de

aquellos relacionados con el poder, especialmente cuando están hablándole a los ciudadanos de Polenia, denota que estos ignoran *la malicia* de quién las dice y *las mentiras* detrás de lo que se dice.

Los globos cuentan con otra variación: su forma. En las ilustraciones anteriores en donde aparece el gobierno, notamos que los globos del triunvirato son cuadrados, en contraposición con los que tienen otros personajes a lo largo del cómic, que son ovalados. Esto se debe a la intención de ellos 3 como hablantes: son personas frías, calculadoras, por lo cual sus palabras cargan con la rigidez de tales formas. También es una alusión al poder que ejercen sobre los demás, ya que son el único grupo de personas que tienen una forma distinta al resto de ciudadanos. En la Ilustración



Ilustración 44

Variación globo de diálogo en *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafín

44, aunque también se perciben las emociones del hablante gracias al grosor de las líneas del globo de diálogo, este no varía su forma ovalada, idéntica al del resto de personajes.

En cuanto al rabillo del globo de diálogo, vemos que el del trabajador en la Ilustración 44 asemeja un rayo: esto sucede porque su grito interrumpe la tranquilidad que se tenía hasta ese momento en el

espacio de trabajo. Sin embargo, con excepción de este caso y otro que veremos en la Ilustración 45, no se aprecian otras diferencias en los rabillos de los globos de diálogo que tengan función

significante. El resto de estos rabillos se presentan acordes a lo descrito en el glosario: con líneas rectas para representar diálogo.

En la siguiente Ilustración, la 45, se presenta la violación de Elizabeth a manos de César. Aquí el globo de diálogo y su rabillo se *derriten*, lo que denota la lascivia del atacante. Resulta importante resaltar la segunda viñeta, en donde se nota la presencia de un plano «oblicuo», el cual según Gustavo Mercado (2011) se obtiene «colocando la cámara ladeada, de manera que el horizonte no esté en línea» (p.119). Que el lector pueda ver la violación desde atrás, y que sobre ambos personajes se encuentre tal variación del globo de diálogo, da a la escena un toque grotesco.

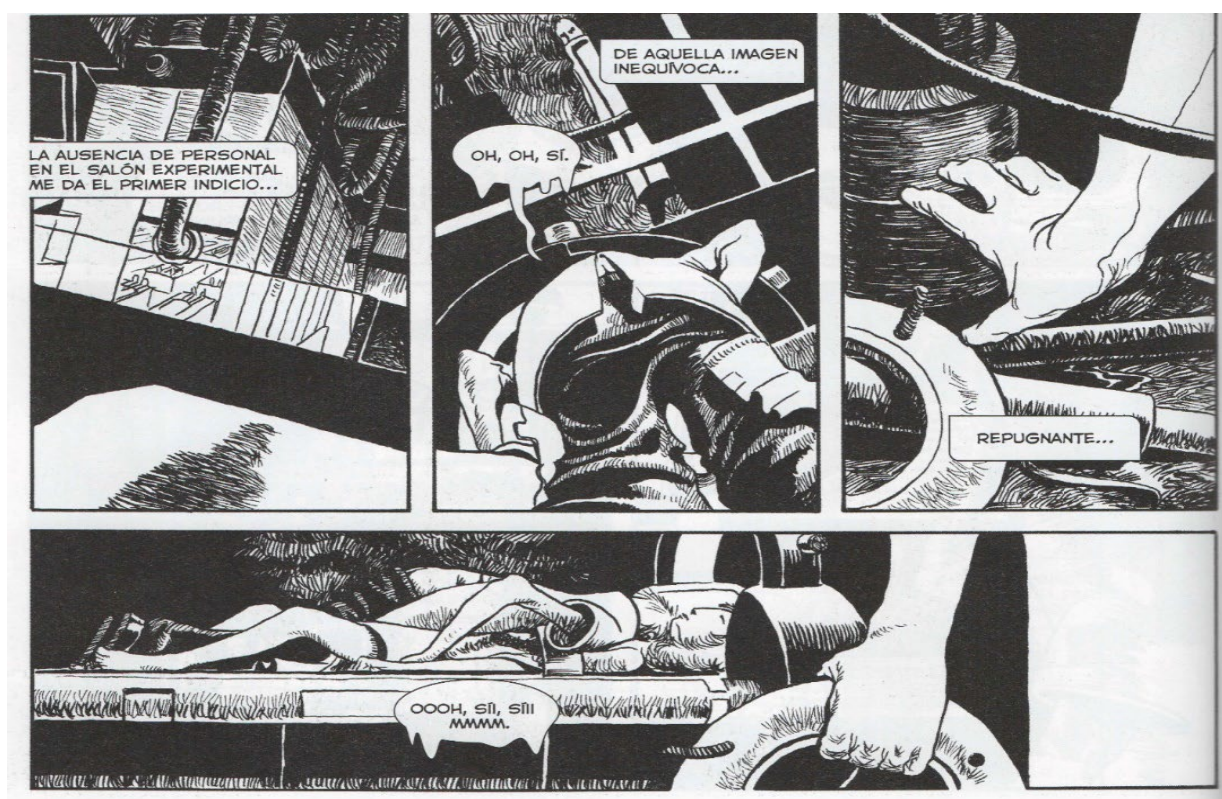


Ilustración 45

Variación de globo de diálogo en *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafin

La Ilustración 45 resalta otro aspecto que varía continuamente durante la lectura de la obra: el color predominante de los escenarios según determinadas situaciones. Si comparamos el negro que rige las imágenes en donde Elizabeth es violada con la Ilustración 46, notamos que tras el

golpe que Cacho le da a César para salvar a su amada, este color se esfuma para abrirle paso al blanco.



Ilustración 46

Fondo blanco en *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafín

En el momento en que César cae muerto, el fondo —que era la habitación de experimentación— casi que se ha desvanecido en su totalidad. Este patrón de color blanco se va a mantener por completo en la siguiente página, en donde el prisionero que César arrastra con él al suelo, y que no es otro que aquel que intentó matarlo en la fallida revuelta, despierta.

El blanco solo desaparecerá y volverá a dominar el negro en el

momento en que Cacho se aleja de este espacio de recién adquirida libertad para encarar la maquinaria de La Fábrica, de la cual Elizabeth es aún prisionera —Ilustración 48—. Así pues, el lector puede obtener gracias a estos constantes juegos entre lo claro y lo oscuro la noción de que los espacios en blanco representan la seguridad de los ciudadanos de Polenia, porque es el espacio libre de toda represión y control. Nuevamente, el color negro como fondo se asocia en esta obra con la represión.

Colocaremos a continuación las páginas siguientes a la Ilustración 46, para que pueda apreciarse este cambio de color de mejor manera.



Ilustración 47

Fondo blanco en *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafin



Ilustración 48

Fondo negro en *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafin



En el Capítulo 2 describimos que los globos de pensamiento suelen presentarse en forma de nube, con un conjunto de nubecillas separadas y más pequeñas como su rabillo. En *Reparador*, los globos de pensamiento, como se ven en las Ilustraciones 49 y 50, sí presentan un rabillo fragmentado, pero no compuesto por nubes, sino por figuras circulares.

Ilustración 49

Globo de pensamiento en *Reparador de sueños* (2012)
de Santellán y Serafín

Esto es importante, ya que existen momentos dentro de la historieta donde sí vemos que aparecen globos con forma de nube: siempre que los personajes sueñan, o en el momento en que Cacho recuerda a Elizabeth. En teoría, tanto sueños como recuerdos suceden en la cabeza de los personajes, al igual que los pensamientos, por lo que la forma que los contiene no debería ser diferente según la teoría del cómic y su convención... Sin embargo, lo es. Además, en el interior de estos globos de memoria/recuerdo, encontramos *imágenes* en vez de texto, en comparación con los globos de pensamiento. Esto es otra variación que debe tenerse en cuenta.

En la Ilustración 50 se ve el momento en que Cacho se despierta y no encuentra a Elizabeth dentro del apartamento. El recuerdo de la noche anterior está fresco, y mientras se repasan con texto los acontecimientos/acciones tomadas la noche anterior, la remembranza o evocación de Elizabeth se da con el uso de imágenes —no texto— encerradas en una nubecilla. Pero esta nubecilla no se parece a la forma rígida que se ve en la Ilustración 49.



Ilustración 50
Variación globos de pensamiento en *Reparador de sueños*
(2012) de Santellán y Serafín

Nótese que su voz interior, que repasa los acontecimientos, no está encerrada en un globo de diálogo ni tampoco dentro de los globos de recuerdo/pensamiento. El texto ha sido total y completamente opacado por las nubecillas del recuerdo, que ocupan grandes porciones de la viñeta en contraposición con los cuadros de texto.

En la Ilustración 51 vemos sueños de ciudadanos de Polonia. Estos *también* se encuentran encerrados en esas nubecillas de gran tamaño dentro de las viñetas, como si sueños y memorias no pudiesen estar contenidos en la inflexibilidad de los óvalos, y su poder pictórico fuera tal que tampoco pudiesen ser puestos en palabras por la magnitud de todo lo que implican. Tal fuerza requiere de nubes *grandes*, capaces de sobreponerse a la rigidez de las viñetas y a la realidad del día a día.

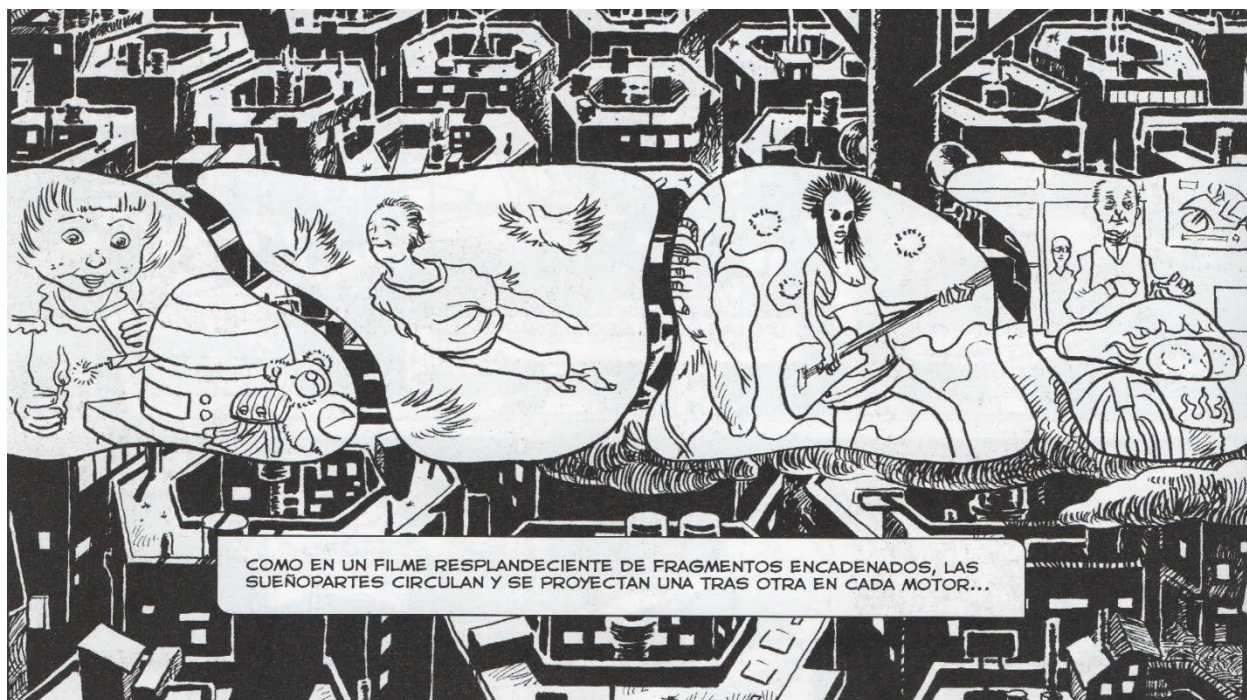


Ilustración 51

Variación globos de pensamiento en *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafín

Si se comparan los globos de diálogo de las Ilustraciones 47 y 48 con los globos de pensamiento de las Ilustraciones 48 y 49 se notan variaciones de formato poco significativas. Ambos tienden a las figuras ovales o circulares, y solo se diferencian por el rabillo: el de los globos de diálogo está compuesto por líneas enteras, el de los globos de pensamiento se conforma por un par de círculos bien definidos pero separados, que guardan simetría.

Esto sugiere que en Polenia los ciudadanos deben cuidar no solo su forma de hablar, sino también su forma de pensar. Están alienados, constantemente alertas, pero a su vez moldeados para mantenerse así, pues recordemos que los mandatarios revisan todas las noches los sueños de cada ciudadano y eliminan aquello que consideran innecesario, demasiado libre para su sociedad. La analogía con la colmena regresa más fuerte que nunca: ya no solo se han erradicado las diferencias en el espacio físico-geográfico de la ciudad, sino también en el interior de las mentes de los ciudadanos: todos piensan de manera similar, todos hablan de manera similar; todos obedecen las

reglas de los mandatarios, como abejitas obreras sin voluntad propia. Esto también se observa cuando se revisan las Ilustraciones que suceden al interior de La Fábrica: los ropajes y cortes de cabello son de formas similares. Incluso Cacho, en el momento en que fue admitido dentro del edificio, fue sometido a un corte en donde sus rizos, claro *diferenciador*, fueron extirpados de raíz.

La geometría mecánica domina qué se dice, cómo se piensa, cómo se vive: por eso vemos que las formas estrictas encierran dichas acciones, a diferencia de las figuras que aparecen en la Ilustración 50 y 51, que contienen los deseos y recuerdos de maneras menos tiesas. Solo en la intimidad del inconsciente la gente de Polenia puede ser libre de todo control ejercido en sus mentes, al menos hasta que llegan los censores del sueño a dominarlos y eliminan así todo rastro de deseo, pasión e individualidad.

Con todo esto hemos visto que los elementos «textuales» dan indicios respecto al control poblacional a través de fondos en negro y estructuras rígidas, que condicionan a los personajes. Salvo la excepción de cuando los personajes sueñan o recuerdan, que es cuando las figuras rígidas desaparecen y el color blanco predomina.

Pasemos ahora a revisar la variación de los elementos «paratextuales» —la organización sobre la página y el *gutter*—.

En las Ilustraciones 22, 23, 47 y 48 aparecen páginas enteras de *Reparador*. Si se revisan estos ejemplos puede notarse que a lo largo del cómic son pocos los cambios de diseño en la organización de la página. Sin embargo, estos suceden en dos situaciones: la primera se da en la página 15, que corresponde a la Ilustración 50: allí se narra el momento en que Cacho no encuentra a Elizabeth en el apartamento y sale a buscarla.

Como ya mencionamos, aquí los globos de recuerdo comienzan a eclipsar los demás objetos dentro de la viñeta, como vemos en los dos primeros «recuadros»: aparece primero una nubecilla en la viñeta de la izquierda, de gran tamaño, sobre la cara de Cacho. Después se ven ya dos nubecillas en la viñeta que le sigue, que ocupan más espacio esta vez, hasta que finalmente se convierten en 3 globos que se acomodan en el *gutter*. Recordemos que el *gutter* es el espacio que separa una viñeta de otra, y que por consiguiente es el lugar donde *una viñeta debería estar*. Sin embargo, acá *no existe viñeta* alguna. El espacio en blanco está siendo ocupado por 3 globos que, por ser elementos «textuales», deberían estar *dentro* de una viñeta. En cambio, estos elementos están *fuera* de las viñetas y *flotan* en la página, junto a la narración de Cacho y un globo de diálogo en que se llama a la mujer. No hay recuadro que los encierre: están libres, en este limbo del espacio en blanco que es el *gutter*.

Nótese, sin embargo, que pese a esto los autores mantienen el equilibrio de la página, haciendo que el espacio que ocupan estos globos sea el equivalente al de una viñeta. Así no se deforma la presentación, la sensación de simetría. Para ilustrar esto como es debido colocaremos toda la página en la Ilustración 52.



Ilustración 52

Variación globos de pensamiento en *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafín

La segunda situación en donde hay un cambio de formato ocurre en la Ilustración 53, cuando Cacho decide practicar el sueño natural por primera vez, con la esperanza de encontrar pistas sobre el paradero de Elizabeth. Aquí se nos muestran detalles del rostro de Cacho y de la habitación donde él se encuentra dentro de los «recuadros», los cuales aparecen fragmentados. Pero ojo: no es el *gutter* la entidad que los fragmenta, como hasta el momento lo ha hecho, sino que son otras imágenes, con la cara de su amada, quienes lo hacen. Tal lugar que debería estar en blanco, ya que sirve como separador para que el lector unifique los fragmentos, ha sido ocupado por completo por el recuerdo de la mujer.

Sucede lo mismo que en la Ilustración 51: la organización y diseño han mutado, abriendo paso a la presencia *del recuerdo de Elizabeth*. En ambos momentos es el rostro de ella el que en forma de imágenes aparece por fuera de los límites que establecen las líneas que conforman las viñetas. El poder del recuerdo de Elizabeth es tal que la realidad, establecida por los límites de lo «textual», se rompe. En ambas situaciones Cacho está libre de los efectos de la censura onírica: en el primer caso —Ilustración 51— está despierto, y como el «sueñomotor» solo puede actuar mientras las personas duermen, no tienen poder sobre sus recuerdos en ese momento. En el segundo caso la máquina ya ha sido alterada, así que al dormir escapa del dominio del gobierno y puede soñar con libertad. Hay que resaltar, igualmente, que estas imágenes que ocupan un lugar por fuera de las viñetas no pierden conexión con el personaje y la narración al interior de ellas: Cacho en la Ilustración 51 recuerda a Elizabeth, en la 52 la sueña. Los globos en el *gutter* no aparecen separados de las acciones que los generaron.

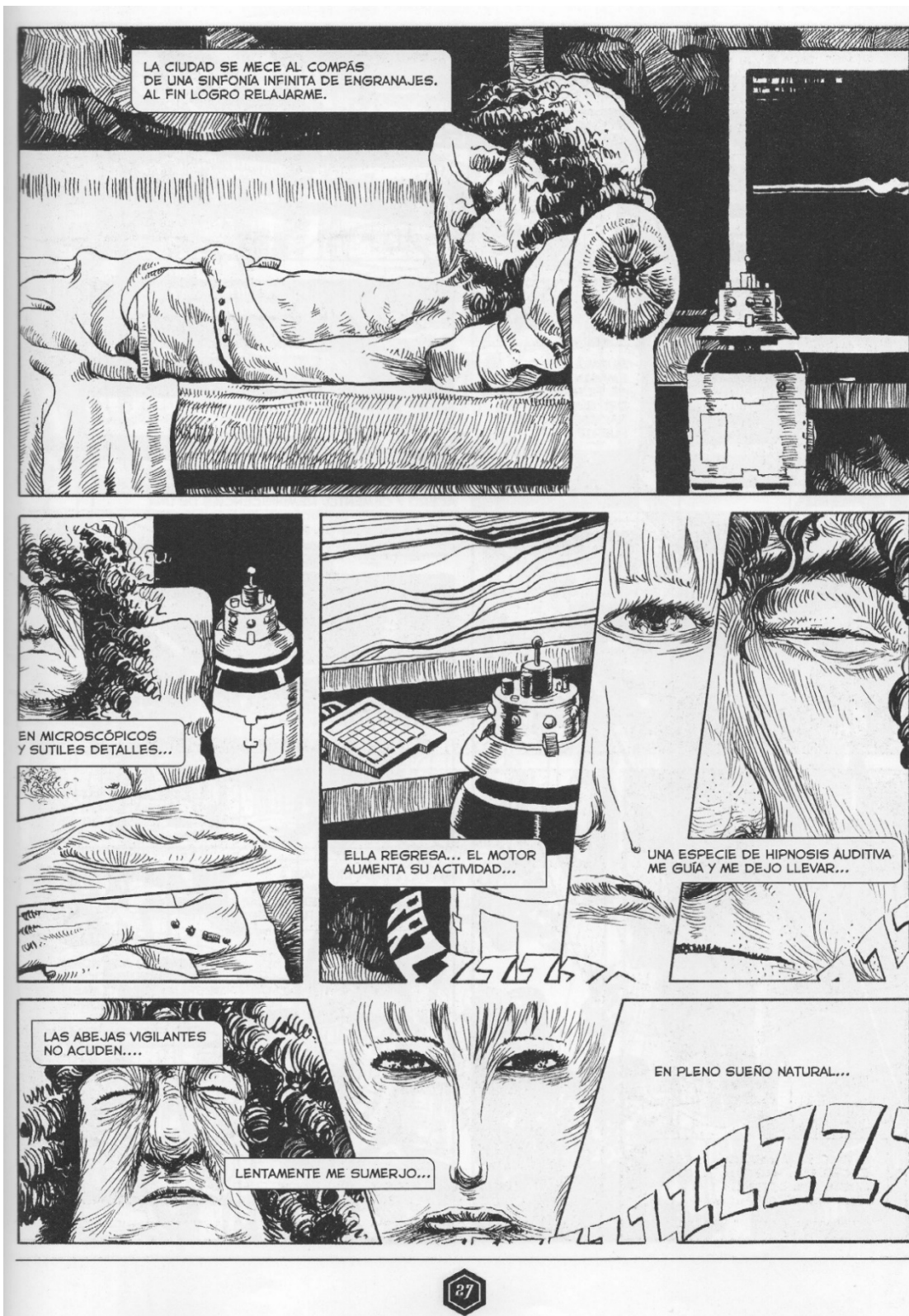


Ilustración 53
Variación del gutter en *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafín

Numeradas en rojo se encuentran las viñetas analizadas en la página anterior, para que pueda apreciarse mejor cómo el rostro de Elizabeth funciona como *gutter*.

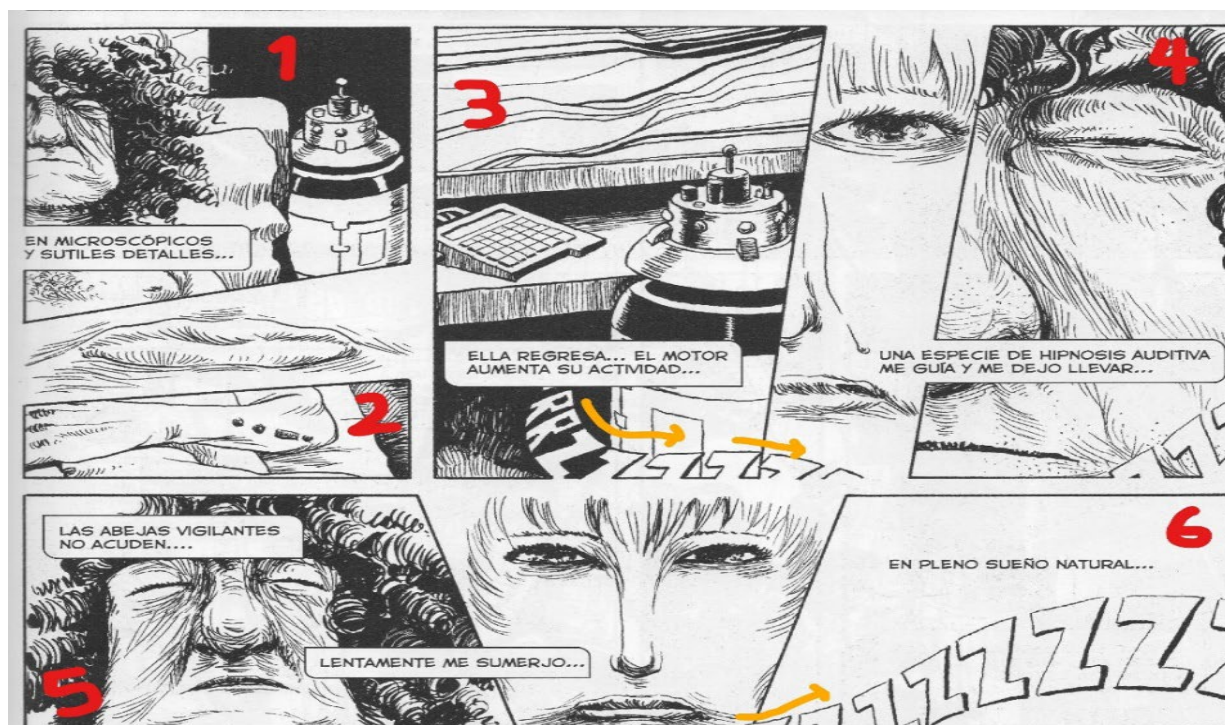


Ilustración 54

Variación del *gutter* en *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafín

Pero la variación del espacio en blanco o *gutter* no solo ejerce presión sobre la forma de estos «recuadros», sino también sobre su interior: vemos que las onomatopeyas son arrastradas hacia fuera. El *gutter* —el recuerdo de Elizabeth— es tan fuerte en esta página que solo es posible identificar las viñetas gracias a las líneas que las encierran: esto habla de la potencia del deseo de Cacho. No solo porque se hace casi que inseparable el espacio del «recuadro», sino porque el rostro de ambos es del mismo tamaño. El poder de su recuerdo es tal que eclipsa su mente por completo.

Este deseo es apreciable vívidamente en esta escena gracias al «sueñomotor». Su función es la de amplificar la información que reciben del cerebro del soñador para que las antenas puedan captar lo que ocurre dentro de ellos: los deseos, añoranzas, miedos, ilusiones y todo lo que las personas sueñan y recuerdan al dormir está contenido en el invento. La conexión del cerebro con

esta máquina es tal que permite agrandar las emociones, lo que explica por qué en la Ilustración 53 la presencia de Elizabeth cobra más fuerza que en la Ilustración 51.

Pero eso no es todo: la actividad de dormir está fisiológicamente relacionada con la memoria; al dormir se recupera tejido cerebral, se interioriza la información recibida en el día, y el cerebro se mantiene sano para decidir y recordar. El «sueñomotor» de Elizabeth nos deja apreciar esto, porque al avanzar en la lectura de la historieta se revela que la secuestraron por ser una persona que constantemente soñaba con lo mismo: Cacho. A pesar de que sus «sueño-partes» relacionadas con él fueron extirpadas anteriormente, ella lo seguía viendo en sus sueños, aunque se olvidara de eso al despertar. La imagen que se repetía una y otra vez en su «sueñomotor» cuando lo llevó al taller era un recuerdo de él esperándola fuera de su casa, pero ninguno lo recordaba porque esas memorias habían sido eliminadas. El inconsciente de ella, sin embargo, buscaba formas de expresar ese deseo tan grande que contenía, y este se reflejaba en la «compulsión a la repetición» (Santellán y Serafín, 2012, p.8) que sufría la máquina. Su deseo era más fuerte que el dominio que sobre ella imponían. En el caso de Elizabeth esto se presenta a través del «sueñomotor», en el caso de Cacho se hace gracias al *gutter*.

Mencionamos anteriormente que los elementos textuales que presentan variación tienen como función el demostrar el control estatal al que son sometidos en Polonia. La viñeta está dominada por lo opresivo: siempre está encerrada. En ella se limita la forma de hablar, de pensar; los colores negros/oscuras predominan y la misma organización sobre la página demuestra que se busca la simetría. La libertad, aunque aparece en algunas ocasiones dentro de los «recuadros», siempre es aplacada: lo vemos representado en colores cuando el negro se sobrepone al color blanco de los fondos, y lo vemos en las acciones violentas: el secuestro de Elizabeth tras reencontrarse con su amado y su violación. Incluso cuando los personajes sueñan, en algún

momento despiertan y esta fuerza de pierde; nuevamente vuelve a dominar el control. A fin de cuentas entran en efecto la mutilación de los sueños y el borrado de memoria colectiva gracias a la tecnología de La Fábrica.

Por tanto, el verdadero campo de acción de la libertad no es la viñeta, que al final termina regresando al orden, sino el *gutter*: allí no puede ser reprimido el deseo, pues este se *desborda, se sale* de los límites establecidos y tangibles de las viñetas. El control onírico no puede extenderse hasta fuera de los límites que las viñetas establecen. A esto nos referimos al hablar de la existencia de dos planos dentro de la obra: el primero, el plano de narración «textual», donde se aprecian el control y la represión, representado dentro del «recuadro»; el segundo, el plano de narración «paratextual», donde se ve la lucha por la libertad a través de los juegos con el *gutter*.

En la Ilustración 53, vimos que la fuerza del espacio en blanco se vio amplificada por el «sueñomotor», por lo que hasta las onomatopeyas pudieron salir de la viñeta. En la Ilustración 54 veremos lo mismo, pero con un impacto mayor: para este momento Cacho ya ha intentado despertar a Elizabeth del nivel de sueño tan profundo al que fue sometida por César. Pero insertar las «sueño-partes» de ella que le habían retirado no funcionó, por lo que intentó colocarle los fragmentos que le habían retirado a él, esperando que la unión de sus sueños con los de ella ayudara. Al hacer esto, Cacho generó un error en el sistema de los computadores de La Fábrica, que al asemejar las partes del cerebro humano de los ciudadanos se sintió sobrepasado por el «poder» de tales memorias, lo que permitió que el código se esparciera hasta el *gutter*, y que con ello llegara a las otras viñetas.

A través de este espacio donde el control *no tiene poder*, el código viajó por varias páginas, hasta que alcanzó los «sueñomotores» de todos los ciudadanos de Polenia y les devolvió los sueños que les habían robado. Nótese cómo el código comienza en la viñeta, y luego se desborda y continúa por fuera de esta.

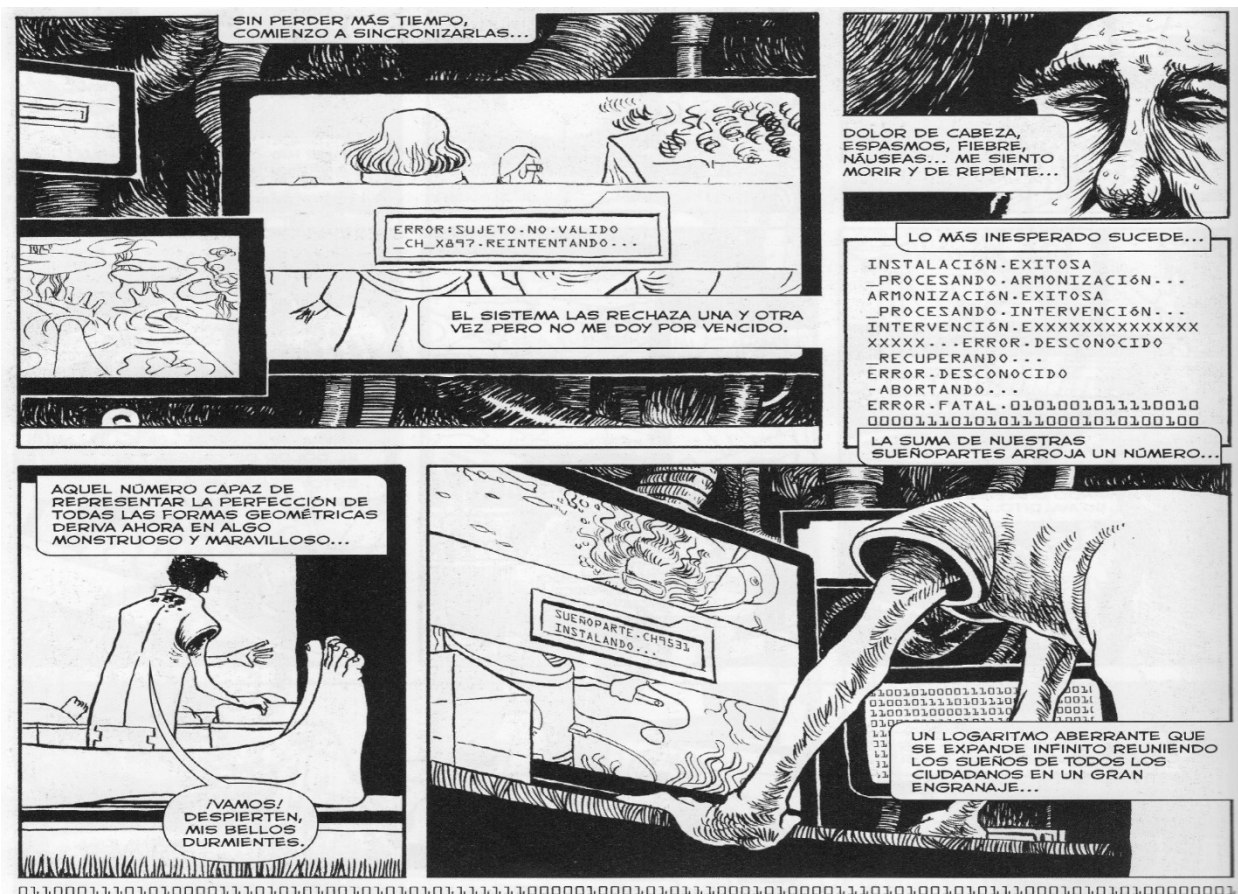


Ilustración 55

Variación del *gutter* en *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafín

El Gobierno Real reacciona ante la situación enviando a la fuerza pública, pues los sujetos de prueba han despertado y han empezado a luchar dentro del edificio. El gobierno debe recuperar ambos flancos tan pronto como pueda. El problema es que uno a uno los ciudadanos han despertado del letargo que los tenía prisioneros, y tras destruir los «sueñomotores» que los controlaban se dirigen hacia La Fábrica con el propósito de destruirla.



Ilustración 56

Variación del gutter en *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafín

La libertad, que comenzó de manera pequeña y personal como el deseo de Cacho en el *gutter*, se amplificó a tal punto que llegó al resto de ciudadanos de Polenia. Su dominio sigue siendo el espacio de fuera, pero gracias a la potencia de las máquinas de La Fábrica se dio la oportunidad para que la fuerza de lo que pasaba por fuera comenzara a *dominar* lo que pasaba por dentro. Cuando el deseo de libertad se adentra en las viñetas es cuando todos los ciudadanos salen dispuestos a pelear por defender su autonomía, infectados de deseo. Así se les pone fin a las mentiras, al control, a la censura y a la represión. ¡La rebelión, que empezó por fuera de las viñetas, es ahora imparable dentro de ellas!

En medio de la revuelta y en un intento por escapar, el Gobierno Real muere. Elizabeth tampoco logra sobrevivir, puesto que fue sometida a un alto grado de violencia estatal. Cacho, lleno de dolor, camina con su cuerpo inerte a través del caos de la ciudad. Lleva consigo las «sueño-

partes» de Elizabeth, porque sabe que es ahora en el reino de los sueños el único lugar en que la memoria de ella podrá existir para él.



Ilustración 57

Cacho carga a Elizabeth en *Reparador de sueños* (2012) de Santellán y Serafín

Conclusiones

Como vimos a lo largo de este trabajo, las historietas dependen de lo gráfico para narrar, para otorgar significado y para movilizar los sucesos de la historia. Debido al alto grado de convencionalización de ciertos elementos gráfico-narrativos del cómic, es posible dividir lo visual dentro del medio en dos grupos propuestos por Postema (2013): el «textual» y el «paratextual».

En el presente monográfico propusimos como hipótesis que los autores de *Reparador*, a través de alteraciones gráficas sobre los elementos de su cómic, terminaron por crear un diálogo dentro de la obra entre ambos grupos. Dicho diálogo tomó la forma de dos narraciones paralelas, cada una en su propio plano. Describimos el primer plano como aquel que hace alusión a la rigidez de la vida diaria de los personajes, y corresponde al interior de la viñeta, en donde están los elementos «textuales». Allí sucede todo aquello que los imposibilita: el control estatal, la represión, la uniformidad.

Esto lo vemos reflejado en la forma en que los fondos crean la sensación de que no hay espacio para la individualidad, puesto que todo se rige bajo la geometría mecánica, y la ciudad funciona como una máquina bien engrasada en donde todos sus miembros son iguales, como en una colmena. También lo podemos apreciar en la manera en que los globos de diálogo y de pensamiento denotan con sus formas rígidas que las personas tratan de mantener un tono acorde a lo que dicta ese estilo de vida. No escapa de nuestra atención la manera en que la fuerza pública hace constante presencia y vigila el uso obligatorio de las máquinas, limitando no solo la vida en la esfera pública, sino también la vida íntima de cada persona al inmiscuirse hasta en lo más personal y privado —los sueños y las memorias— gracias al uso de la tecnología.

El segundo plano es aquel que describimos como el espacio en donde la individualidad de los personajes aparece. Aquí se presentan las emociones más puras a través de sueños y de recuerdos, únicamente cuando estos han escapado del control estatal de los «sueñomotores» y la fuerza represiva de la geometría. Este plano, curiosamente, actúa desde el exterior de la viñeta, en el *gutter*, ese espacio en blanco que normalmente hace parte del grupo de los elementos «paratextuales» y que por convención no debería cargar con significado. Este elemento, que normalmente es el encargado de separar las viñetas y avisarle al lector que estas han de leerse sucesivamente, se convierte aquí en un plano con su propia carga de información y de emoción. Es un espacio libre de la «infección» que se vive dentro de las viñetas, que es la represión.

Por eso vemos allí trazos más naturales y sin rigidez que conforman los globos de sueños y de recuerdos de Cacho y de los otros ciudadanos. Este espacio, que no está contenido por los límites de las viñetas, es el único que les da a los ciudadanos su libertad, porque es el único espacio que está verdaderamente libre/por fuera de la viñeta desde lo formal. El uso novedoso de este espacio en blanco, que es alterado así por los autores, le otorga *poder narrativo*.

Al ser la obra un cómic, era necesario estudiarla bajo planteamientos que tuvieran en cuenta este carácter gráfico, de modo que no se perdiera de vista esta innovación que los autores propusieron. Otras teorías habrían pasado por alto la importancia del *gutter* y por consiguiente la narración paralela entre los dos planos: el «textual» y el «paratextual». Las teorías de Postema (2013) y McCloud (1995), por el contrario, nos permitieron poner de manifiesto este juego estético, este maravilloso diálogo entre la forma y el contenido.

Gracias a ello pudimos llegar a las siguientes conclusiones:

1. No solo a través de la secuencialidad, como sugiere McCloud (1995), se obtiene narración en los cómics. Esta también se da partir de los componentes gráficos que están por dentro y por fuera de la viñeta, siempre y cuando estos presenten una *variación en su convencionalidad* que aporte *significado*.
2. Es importante tener claridad sobre el componente «textual» o «paratextual» a estudiar. Si no se comprende su convencionalidad, si no se parte de ella, no puede notarse/descubrirse su variación, y por consiguiente no puede entenderse el nuevo significado que el autor busca proponer con dicho cambio.
3. Como Postema (2013) lo señala en su teoría, pese a la variación en el objeto «paratextual», este no deja de cumplir su función principal, es decir, organizacional. A lo largo de *Reparador* el *gutter* no dejó de servir como el espacio en blanco que separaba e hilaba la secuencialidad de las viñetas, pese a ser el espacio de intimidad de los personajes, que permitiría la existencia y expansión de la libertad y la lucha por mantenerla.
4. Estudiar las historietas desde teorías ajenas a la línea formal no permite apreciar estos detalles gráficos y, por tanto, el impacto de ellos en la lectura se pierde. Las teorías que no tienen en cuenta los juegos propuestos por las obras y la capacidad artística e imaginativa de los autores no son aptas para escuchar lo que el cómic tiene para contar, puesto que ignoran a propósito estas propuestas estéticas.

Como nota final, esperamos que el presente monográfico impulse a más investigadores a acercarse a obras de cómic. Especialmente que se haga en la academia colombiana, donde hace falta aportar en este campo, y desde teorías y autores que respeten la individualidad de las historietas.

Referencias bibliográficas

- Barbieri, D. (1993). *Los lenguajes del cómic*. Ediciones Paidós.
- Gasca, L. y Gubern, R. (2011). *El discurso del cómic*. Ediciones Cátedra.
- Gubern, R. (1972). *El lenguaje de los cómics*. Editorial Planeta.
- Groensteen, T. (2009). Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization? En J. Heer & K. Worcester (Eds.), *A Comics Studies Reader* (pp. 3–12). University Press of Mississippi. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt2tvd9s.5>
- Mercado, G. (2011). *La visión del cineasta*. Ediciones Anaya Multimedia.
- McCloud, S. (1995). *Entender el cómic: el arte invisible*. Ediciones B, S.A.
- Santellán, M. y Serafín, P. (2012). *Reparador de sueños*. Ediciones de La Flor.
- Postema, B. (2013). *Narrative Structure in Comics: Making Sense of Fragments*. RIT Press Editorial (Rochester Institute of Technology).

Bibliografía recomendada

1. Libros sobre cómic y arte visual

- Bordes, E. (2017). *Cómic, arquitectura narrativa*. Ediciones Cátedra.
- Coma, J. (1978). *Los comics, un arte del siglo xx*. Editorial Labor, S.A.
- Eco, H. (1964). *Apocalípticos e integrados*. Editorial Lumen.
- Rodríguez Diéguez, J. (1988). *El cómic y su utilización didáctica: los tebeos en la enseñanza*. Editorial Gustavo Gili.

2. Artículos académicos y tesis sobre cómic

- Ballester, S. (2018). *El cómic y su valor como arte* [tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio institucional abierto de la UCM. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/47463/1/T40053.pdf>
- Bartual, R. (2010). *Poética de la narración pictográfica: de la tira narrativa al cómic* [tesis doctoral, Universidad Autónoma de Madrid]. Repositorio institucional UAM. <https://repositorio.uam.es/handle/10486/10334>
- Bennet, T. (2014). Comics Poetry: Beyond ‘Sequential Art’. *Image [&] Narrative: online magazine of the visual narrative*, 15(2), 106-123. <http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/544>
- Cantero, J. (2001). *El cómic: plástica y estética de un arte figurativo y cotidiano* [tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio institucional abierto de la UCM. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/1696/>
- Cohn, N. (2018). In defense of a “grammar” in the visual language of comics. *Journal of Pragmatics*, 127, 1-19. <http://www.visuallanguagelab.com/P/2018.JoP.NC.pdf>
- Gómez, D. (2013). *Tebeo, comic y novela gráfica: la influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España* [tesis doctoral, Universitat Ramon Llull]. Repositorio cooperativo TDX (Tesis doctorals en Xarxa). <https://www.tdx.cat/handle/10803/117214>
- La Cour, E. (2016). Comic as a Minor Literature. *Image [&] Narrative: online magazine of the visual narrative*, 17(4), 79-90. <http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/1336>

Madrid, M. (2016). *Literatura e imagen del cómic: Laura Pérez Vernetti-Blina* [tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio institucional abierto de la UCM. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/39980/>

Repositorio digital

1. Asociaciones y fundaciones

Las páginas pertenecientes a las asociaciones y fundaciones contienen información jurídica y medios de contacto para los autores de cómic; también presentan constantes actualizaciones sobre premios, autores, eventos y nuevas publicaciones. Algunas de las páginas publican material de libre lectura, ya sea fanzines o entrevistas.

Asociación Aragonesa de Autores de Cómic. <https://aaac.es/>

Asociación Valenciana del Cómic. <http://asovalcom.blogspot.com/>

Asociación/Colectivo Autoras del Cómic. <http://asociacionautoras.blogspot.com/>

Asociación de Autores de Cómic de España. <https://autoresdecomic.blogspot.com/>

Asociación cultural Tebeoesfera. <https://www.tebeoesfera.com/>

Fundación Canaria Cine+Cómics. <https://www.fundacioncinemascomics.com/>

Guía del Cómic. <http://www.guiadelcomic.es/autores/index.htm>

2. Páginas web

Visual Language Lab. Aquí se encuentra la propuesta del lingüista Neil Cohn en torno al lenguaje visual de los cómics. Dentro de su web se puede acceder a varios de sus trabajos académicos. <http://www.visuallanguagelab.com/index.html>

Zona Negativa es una página que existe desde 1999, en donde confluyen varias noticias, textos, reseñas y opiniones referentes al mundo del cómic. Es de acceso libre y cuenta con gran cantidad de información. <https://www.zonanegativa.com/>

3. Revistas académicas

La mayoría de estas revistas pueden ser consultadas vía internet. Tienen contenido académico de libre lectura para los investigadores interesados en los temas relacionados con el cómic, la imagen, la narrativa visual y la animación.

Comics Research Bibliography. <https://homepages.rpi.edu/~bulloj/comxbib.html>

Comics Research. <http://www.comicsresearch.org/>

Estudios y crítica de la Historieta Argentina. <https://historietasargentinas.wordpress.com/>

ImageText: Interdisciplinary Comic Studies. <http://imagetext.english.ufl.edu/>

Image [&] Narrative. <http://www.imageandnarrative.bc/index.php/imagenarrative/index>

International Journal of Comic Art. Esta revista académica es de carácter físico y no es accesible a menos que se compre; aun así, su información editorial, métodos de contacto y opciones de suscripción están disponibles en su página web. <http://www.ijoca.net/>

Mujeres entre viñetas: cómics y novelas gráficas creadas por mujeres.

<https://mujeresentrevinetas.com/category/actualidad/>

PACE: Plataforma académica sobre el cómic en español. <https://pace.hypotheses.org/>

The Comics Grid: journal of comics. <https://www.comicsgrid.com/>