



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO  
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO**

**LA RECONSTRUCCIÓN DEL LENGUAJE DEL CÓMIC DENTRO DEL CINE DE  
ANIMACIÓN: EL PROCESO CREATIVO EN LA MANIPULACIÓN DEL TIEMPO Y EL  
ESPACIO COMO RECURSOS EXPRESIVOS DEL LENGUAJE**

**TESIS QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:  
MAESTRO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

**PRESENTA:  
OSCAR RAFAEL GAMA HERRERA**

**TUTOR PRINCIPAL:  
MAESTRO MANUEL ELÍAS LÓPEZ MONROY - FAD**

**COMITÉ TUTOR:  
MAESTRO ANTONIO MORALES ALDANA - FAD  
MAESTRO JUAN CARLOS MIRANDA ROMERO - FAD  
MAESTRA NURIA MARGARITA MENCHACA BRANDÁN - FAD  
DOCTOR ÓSCAR ULISES VERDER TAPIA - FAD**

**CIUDAD DE MÉXICO, ENERO DE 2022**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

# ÍNDICE

Introducción.....4

## Capítulo 1.

- 1.1. El estudio expresivo del movimiento. Cómic y cine de animación, una relación de convergencia ..... 8
- 1.2. Pluralidad creativa. La imagen en movimiento, un estudio de labor colectiva ..... 12
- 1.3. El movimiento simulado, el movimiento dibujado y el movimiento registrado. La retroalimentación a lo largo del siglo XX ..... 33

## Capítulo 2.

- 2.1. De lenguajes-instrumento a lenguajes-ambiente. Cómic y animación, dignos de serio debate ..... 48
- 2.2. De la convergencia a la adecuación, la búsqueda expresiva.  
La valorización del lenguaje del cómic dentro del cine de animación ..... 59

## Capítulo 3.

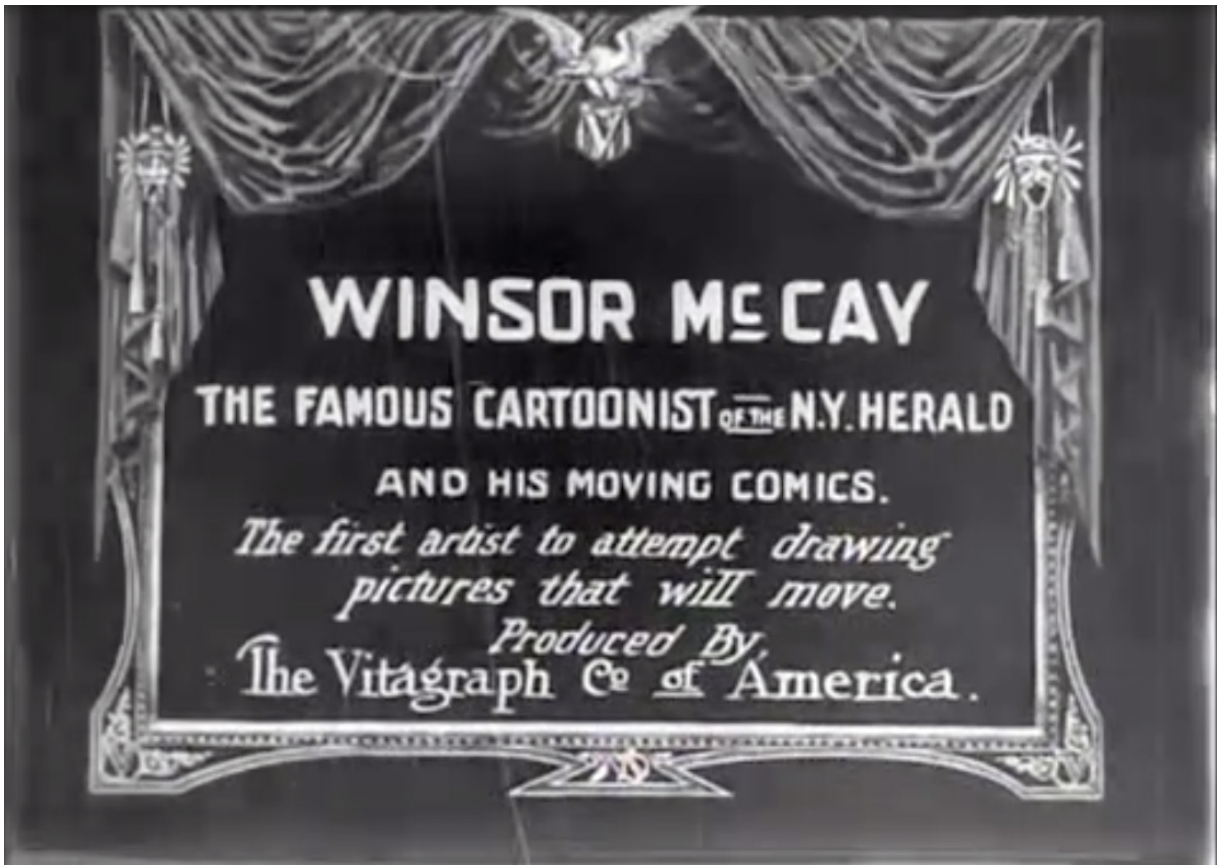
- 3.1. Un mestizaje formal de valores entre disciplinas ..... 68
  - 3.1.1. Tecnología ..... 74
  - 3.1.2. Japón. Adaptación y madurez creativa ..... 80
  - 3.1.3. El motion comic como alternativa ..... 86
  - 3.1.4. Spider-Man into the Spider-verse ..... 92
  - 3.1.5. Ese trayecto de evolución ..... 103
    - 3.1.5.1. El cuaderno de bocetaje y el storyboard como etapas del desarrollo psicomotriz ..... 105
      - 3.1.5.1.1. Sobre el espacio, el tiempo y el dibujo ..... 113
    - 3.1.5.2. El texto como parte de la imagen ..... 117

Conclusiones ..... 135

Anexos ..... 140

Fuentes de consulta ..... 144





Fotograma del primer intertítulo del cortometraje silente *Winsor McCay the famous cartoonist of the N. Y. Herald and his moving comics* (1911), obra realizada por el historietista y animador Winsor McCay, en el que por primera vez presenta una animación realizada con personajes extraídos de su historieta *The little Nemo in Slumberland*.

# INTRODUCCIÓN

**E**l objetivo de esta investigación no es la adaptación de personajes, historias o códigos narrativos del cómic al cine de animación, sino la revalorización de esta relación, observada sin las reducciones del autoritarismo, una conversación de sistemas vívidos inmersos en un pensamiento complejo, donde el lenguaje del movimiento sea el verdadero protagonista. Me refiero a un diálogo de lenguajes, cuya retroalimentación sea capaz de abrir nuevas puertas de iniciativa creativa-interpretativa en la articulación del tiempo y el espacio, donde el movimiento toma forma, de manera que el cine de animación pueda generar una respuesta sensible a las necesidades plásticas y expresivas del discurso, no limitándose en cubrirlas, sino ofreciendo la posibilidad de una renovación continua, un sistema en transición constante, resultado de la trascendencia de la conversación con otros fenómenos y comprobaciones.

Abordaré el tema desde un punto de vista más evolutivo, rebasando la inclinación a realizar un análisis tipológico entre el cómic y el cine de animación, que justifique someramente su acercamiento a través de una simple comparación de rasgos y entienda, en su lugar, que la notoriedad y éxito del que goza dicho acercamiento en la actualidad, no es sólo la apropiación de una imagen (o en su defecto del sentir de una imagen proveniente de las páginas del cómic a la pantalla) sino la cosecha de una

situación lingüística que lleva produciéndose desde mucho tiempo antes de formalizar sus propios lenguajes; razón por la cual buscaré contar esta historia, no desde el punto de vista de la animación o del cómic, sino desde el movimiento mismo, una historia que inicia no desde su captura en una serie de fijaciones disciplinares, sino nacida de la necesidad humana en la construcción del movimiento como factor expresivo, y retroalimentada al paso del tiempo en la pluralidad creativa del acercamiento de las ideas.

Presentaré un estudio de la construcción del movimiento, nacido no del autoritarismo del carácter normativo de la especialización, sino de la necesidad humana, un movimiento del alma que responde no a la medida y reflexión del geómetra como al pensamiento complejo, abandonando el conocimiento del lenguaje instrumento para entregarse al del lenguaje vívido, en cuya actividad recupera su libre campo de expresión, donde la imagen se desprende de aquellas imposiciones que reprimen su individualidad y su consciencia, así como de la negación de lo que cada quien puede reconocer en sí mismo y en su relación con los demás y por el contrario, se despliega en un ejercicio de libertad que, permitiéndose el riesgo y la experimentación, nos sitúa en el origen del ser hablante.

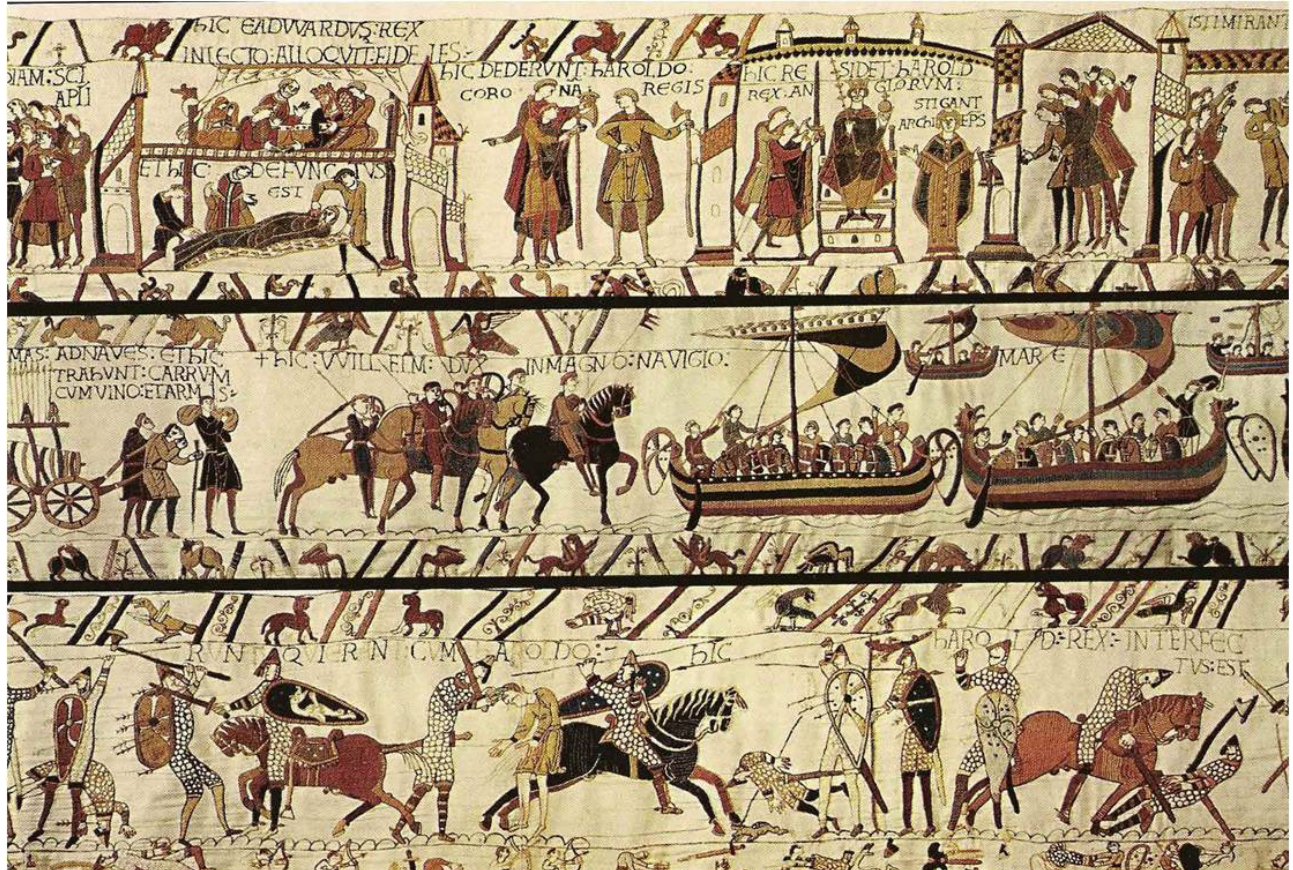
Examinaré también el reconocimiento del lenguaje del cómic por parte del cine de animación, no como una transcripción a la que una gran cantidad de autores no se toma la molestia de entender, sino como un importante proceso de composición capaz de establecer la naturaleza de sus relaciones más allá de un mero logro efectista, entendiendo, como bien apunta Daniele Barbieri, que los lenguajes vívidos no tratan de mundos separados, sino más bien de ecosistemas diversos del ambiente global de la comunicación, cuyos sub-ambientes, los lenguajes, viven tumultuosamente,

alejándose, acercándose, intercambiando características, a veces muriendo, y otras dando vida a una nueva posibilidad expresiva.

Es evidente que no pretendo crear un manual de aplicación del cómic en el cine de animación, y aunque así lo pretendiera, éste no sería más que un acto presuntuoso y poco realista, nacido del aislamiento de los objetos del conocimiento, de la simplificación del pensamiento reduccionista, cuando en realidad lo que busco es un quebrantamiento de las barreras del ritmo poco reflexivo, un pensamiento complejo donde el acto de dar forma no sea sólo una serie de objetos, sino una respuesta sensible desde la implicación directa en una dinámica social. Con esta investigación buscaré concientizar sobre las carencias de esta simplificación en el estudio del movimiento para, en su lugar, ejercitar un pensamiento capaz de dialogar, de negociar con lo real, un conocimiento multidisciplinario tejido de constituyentes heterogéneos, haciendo del mecanismo no sólo un operador estático sino el desencadenante de un proceso tanto creativo como interpretativo en la articulación espacio-temporal del discurso animado.



# CAPÍTULO 4



El tapiz de Bayeux (bordado del siglo XI).



## 1.1. El estudio expresivo del movimiento. Cómic y cine de animación, una relación de convergencia

“Creemos a veces que nos conocemos en el tiempo, cuando en realidad sólo se conocen una serie de fijaciones en espacios de la estabilidad del ser, de un ser que no quiere transcurrir, que en el mismo pasado va en busca del tiempo perdido, que quiere “suspender” el vuelo del tiempo. En sus mil alvéolos, el espacio conserva tiempo comprimido. El espacio sirve para eso.”

Gastón Bachelard<sup>1</sup>

A pesar de que el cómic y el cine de animación son dos lenguajes distintos, entre ellos ha existido una fuerte interacción a lo largo de la historia, una relación tan fuerte que “en la interpretación común, son a menudo superpuestos y confundidos”,<sup>2</sup> una tan estrecha que en ellos aparecen con frecuencia los mismos personajes y relatos de los que muchas veces se ha perdido de vista su paternidad.

---

1 Bachelard, Gastón, *La poética del espacio*, Fondo de Cultural Económica de Argentina, Argentina, Buenos Aires, 2000, p. 31.

2 Barbieri, Daniele, *Los lenguajes del cómic*, Editorial Paidós, España, Barcelona, 1998, p. 223.



Por desgracia, el estudio de esta relación ha sido muy pobre, tanto, que algunos autores la consideran una relación de generación, es decir, una derivación de lenguajes, donde el cómic es erróneamente considerado un antecedente de la animación,<sup>3</sup> cuando la realidad es que se trata de una relación de convergencia, lenguajes que no descienden uno del otro sino que se encuentran emparentados al referir antepasados comunes y áreas expresivas en común, una relación de hermandad ante un mismo estudio expresivo, el del movimiento, correspondencia que se ha diluido en el carácter normativo de la especialización, en el que una gran cantidad de autores no se han tomado la molestia de ejercitar su entendimiento.

Pero empecemos desde el principio. La búsqueda de movimiento puede ser rastreada desde las primeras imágenes producidas por el ser humano a quien dicha experiencia le es innata, “es por esta experiencia innata, entre otros factores, que en el origen de la creación de imágenes en el arte rupestre se encuentra ya lograda la percepción de movimiento en una imagen fija.”<sup>4</sup> Lo interesante, es que este mismo ejemplo lo podemos encontrar referido como antecedente del estudio del movimiento tanto en libros sobre animación como aquellos sobre la historieta, sin hacer mención nunca un medio del otro. Y no sólo se trata de éste, sino de muchos otros ejemplos más provenientes de las distintas culturas del mundo antiguo, representaciones en murales, esculturas, pinturas y dibujos; con escenas de caza, danza, guerra, erotismo y muerte,<sup>5</sup> desde

---

3 Nótese como en la siguiente cita el autor al referirse a la relación que existe entre cómic y cine de animación a finales del siglo XIX, decide erróneamente retirarle a la imagen proveniente de la historieta toda virtud en cuanto a movimiento se refiere y de esta manera ponerlo un paso por detrás del propio cine de animación.

“Fue un paso casi natural el que los creadores de esos incipientes cómics pasaran al cine de animación, llevando toda una forma narrativa de la imagen impresa a la imagen en movimiento.” Rodríguez Bermúdez, Manuel, *Animación una perspectiva desde México*, CUEC-UNAM, México, Ciudad de México, 2007. p. 45.

4 Ortiz Vera, Eduardo, Apud., De León Yong, Tania, et. al., *Animando al dibujo, del guión a la pantalla*, ENAP-UNAM, México, Ciudad de México, 2013, p. 175.

5 Ídem.



jarrones hasta vitrales, desde la pintura rupestre de el *Brujo de Les Trois-Frères* y el cuenco de *Shahr-i Sokhta*, hasta *La tumba de Nebamun* y el *Tapiz de Bayeux*, relación que si bien ha sido ignorada continuamente, debería ser reconsiderada por los autores modernos, con un estudio no de valores formales según sus respectivas disciplinas, sino de la necesidad del ser humano en cuanto a la construcción del movimiento como factor expresivo sin importar la naturaleza de su representación. Muchos de estos ejemplos carecen de un estudio adecuado al tratar de calificarlos como cómics o animaciones, en lugar de apreciar sus posibilidades comunicativas en el estudio general del movimiento, por lo que su presencia en gran cantidad de investigaciones no pasa de ser una mera mención ligera e irreflexiva. En realidad, como apunta Scott McCloud, no creo que alguien tenga hasta ahora idea alguna de dónde surgió el primer pensamiento historietista o animado de manera específica, lo que sí creo es que lejos de calificar o descalificar los ejemplos mencionados en párrafos anteriores como parte de sus respectivos medios, los autores modernos deberían “tomar nota de las posibilidades que ofrecen esas tremendas composiciones”.<sup>6</sup>



El brujo de Les *Trois-Frères* (12000 a.C.).

<sup>6</sup> McCloud, Scott, *Cómo se hace un cómic, el arte invisible*, Ediciones b, España, Barcelona, 1995, p. 12.

Observados por sus autores sin las reducciones del autoritarismo, las representaciones de movimiento en las culturas del mundo antiguo se entregaron a la experimentación y al impulso lúdico, notables soluciones gráficas que no buscaron capturar el movimiento en una serie de fijaciones disciplinares, sino que lo construyeron desde cero en una verdadera búsqueda expresiva en la articulación espacio-temporal donde el movimiento tomó forma. El que la imagen pudiera crear una emoción, una respuesta sensible, fue función de primer orden de estos sistemas vivos, una búsqueda de soluciones envolventes que no tenían que resultar necesariamente arrebatadoras o inolvidables, sino que bastaba con que durante unos instantes fueran capaz de trasladar al espectador a un mundo con otros detalles y otras impresiones.<sup>7</sup>



El cuenco de *Shahr-i Sokhta* (5200 años de antigüedad).

---

7 Pombo, Fatima, “El deseo de las mañanas, Merlau-Poty y el diseño” , Apud., Calvera, Anna, *De lo bello de las cosas, Materiales para una estética del diseño*, Editorial Gustavo Gili, España, Barcelona, p. 57.

## 1.2. Pluralidad creativa. La imagen en movimiento, un estudio de labor colectiva

“Habrá un tiempo en que la gente mirará a las pinturas y se preguntará por que los objetos permanecen rígidos y tiesos. Exigirán acción. Y para enfrentar esta exigencia los artistas de esa época mirarán hacia la imagen en movimiento en busca de ayuda y el artista, trabajando mano a mano con la ciencia, desarrollará una nueva escuela de arte que revolucionará toda el área.”

Winsor McCay<sup>8</sup>

Con el paso del tiempo, la experimentación en cuanto al movimiento creció exponencialmente alrededor del mundo, pero fue con la llegada de la Revolución Industrial que se presenció una explosiva retroalimentación en su estudio.

“Desde la creación de la primera Academia de Arte en el siglo XVI, hasta el inicio del siglo XIX, el sentido del movimiento pasó de ser sinónimo de la actitud corporal causada por un estado de ánimo, a transformarse en una experiencia corporal analizable y relacionada con la naturaleza y los avances tecnológicos.”<sup>9</sup>

8 Entrevista a Winsor McCay en *The Buffalo Enquire*, julio 1912. Apud., Wells, Paul, *Understanding Animation*, Editorial Routledge, Estados Unidos, Nueva York, 1988, p. 13.

9 Gómez Molina, Juan José, et. al., *Los nombres del dibujo*, Editorial Cátedra, España, Madrid, 2005, p. 176.



Estudiosos de las artes y las ciencias se vieron inmersos en una retroalimentación inspiradora en donde el estudio del movimiento encontró un gran número de aportaciones provenientes de los más distintos personajes, desde pintores, filósofos y doctores, hasta caricaturistas, sacerdotes y astrónomos. Aunque si decidiéramos investigar todos los nombres que finalmente aparecen en este apartado, nos daríamos cuenta de que la especialización es casi inexistente, ya que encontraríamos que una gran cantidad de estos personajes están formados en la multidisciplinariedad.

La imagen en movimiento se convirtió en una investigación de labor colectiva, en un periodo tan estimulante en el que no era difícil encontrar a más de un personaje experimentando con estudios similares o casi idénticos (mucho menos en una época en la que existía una constante recuperación y revisión de trabajos ajenos ya fuera con o sin autorización) y fue esta misma pluralidad la que dio lugar a reconceptualizaciones generales de los fenómenos involucrados en el dominio en cuestión. Una pluralidad creativa en la que cómic y animación se vieron inmersos en una constante experimentación en busca de encontrar su propia voz, una etapa de construcción donde un gran número de realizadores fueron aportando novedades que se incorporaron a los distintos lenguajes. La finalidad de este capítulo es recalcar el alto número de aportaciones culturales y tecnológicas, así como de personajes que participaron en estos procesos de retroalimentación, a sabiendas de que en realidad sólo se trata de una versión extremadamente reducida de todos los factores realmente involucrados en esta retroalimentación inspiradora.

Hay muchos antecedentes del cómic que aún deben ser analizados y valorados en la construcción formal de su lenguaje, pero indiscutiblemente un punto importante en su historia fue la llegada de la imprenta, es así que algunas expresiones que habían

llamado la atención como la pintura historiada y, más adelante, los álbumes satíricos hallaron su evolución en la masificación.

Con la llegada de los procesos de reproducción industrial, las alusiones de gráfica secuencial se volvieron más comunes, sobre todo en aquellas hojas volantes con finalidades de propaganda política y religiosa, pero no fue hasta la llegada del trabajo realizado por el artista inglés William Hogarth y su retroalimentación entre disciplinas en busca de soluciones gráficas (navegando entre la pintura y la caricatura de sátira social) que podemos encontrar realmente los primeros pasos de una intención narrativa formal en cuanto a cómic se refiere. Exhibidas primero como una serie de pinturas, vendidas más tarde como portafolios de grabados, la pinturas historiadas eran colocadas de tal manera que podían ser leídas en secuencia.





A Rake's progress, lámina 7 (1735) William Hogarth.





En 1827 el campo de la literatura fue transgredido, cuando Rodolphe Töpffer “se sirvió de la caricatura y de viñetas con bordes, y concibió la primera combinación interdependiente de palabras e imágenes aparecida en Europa”<sup>10</sup>. Álbumes satíricos con un amplio desarrollo espacio-temporal nacido del dibujo improvisado, del garabato espontáneo que con el paso de los años empezaron a tomar forma sin perder frescura, a las cuales Töpffer bautizó con el nombre de “novelas en imagen”.

“La contribución de Töpffer a la comprensión de los cómics es considerable, aunque sea sólo por el hecho de que él, que no era ni dibujante, ni escritor, había creado una forma que, sin ser ni uno ni otro, englobaba a ambos. Un lenguaje propio”<sup>11</sup>.

La fama acompañó a las publicaciones de Töpffer, que fueron editadas tanto de forma individual como serializada en distintos semanarios del mundo, convirtiéndose en unos cuantos años en un éxito de masas. Johann Wolfgang von Goethe escribió: “Si para el futuro, él (Töpffer) hubiera elegido un tema menos frívolo y se hubiese controlado un poco, habría creado cosas por encima de todo elogio”<sup>12</sup>.

Para 1845, poco tiempo antes de morir, Töpffer publicó su *Ensayo sobre fisionomía*, considerado el primer texto teórico sobre cómic en la historia, en el que, consciente de los alcances expresivos en la formalización de este lenguaje, destacó:

“La historia en cuadros a la cual la crítica de arte no presta atención, y que raramente inquieta a los doctos no ha dejado en cambio de ejercer una gran atracción... ejerce su atractivo especialmente sobre los chicos y las masas, ese público al que se puede pervertir y que por lo mismo sería particularmente deseable ayudar a educarse. El

---

10 McCloud, Scott , Op. cit., p. 12.

11 Ibídem, p. 17.

12 Ídem.

cuento dibujado, con esa doble ventaja que le viene de su mayor concisión y de su relativamente mayor claridad, puede y debe vencer a otros medios de expresión en cuanto pueda dirigirse con una actitud realmente viviente a un mayor número de espíritus”<sup>13</sup>.



Brutus Calicot (1846), Rodolphe Töpffer.

William Hogarth y Rodolphe Töpffer rompieron con el autoritarismo restrictivo del campo del arte y la literatura, por el contrario, se mostraron irreverentes en su búsqueda en la que experimentaron sin tabúes ni limitaciones, hecho que les confirió una importante capacidad de adaptación abierta a todas las influencias de la industria cultural.

13 Apud., Massota, Oscar, *La historieta en el mundo moderno*, Editorial Paidós, España, Barcelona, 1970, p.24.

Con el perfeccionamiento en los procesos de impresión y su reproducción, el arte dejó de ser monopolio de unos cuantos, la caricatura satírica consiguió una libertad con la que ni siquiera había soñado, y encontró una gran comodidad dentro del arte público de manera excesivamente rápida. La caricatura se popularizó, y más que pensar que rompió con el academicismo, se desarrolló en sus márgenes con las claras consecuencias libertadoras que esto conllevaba, generando una división en el camino del arte serio y el arte popular o de masas.

La constante experimentación se convirtió en una amigable batalla de ingenio para los realizadores, quienes mantuvieron un continuo acercamiento a la obra de otros autores y/o con el propio autor, mientras que las revistas satíricas y los diarios se volvieron sus principales soportes. Cabe destacar en este punto uno de los momentos más significativos y trascendentales para el cómic en la consolidación de su relación con la prensa y en su establecimiento como uno de los medios más importantes y significativos en la cultura popular de masas: el choque protagonizado en Estados Unidos por el diario *New York World* y el diario *New York Journal*, en su disputa por el mercado.

En 1889, luego de percatarse de la gran acogida que habían tenido las tiras cómicas por parte del público, Joseph Pulitzer, dueño del *New York World*, introdujo una plana cómica en la edición dominical del diario, con la esperanza de que esta estrategia, aunada a las nuevas tecnologías en la implementación de colores, pudiera atraer un mayor número de lectores. La iniciativa de Pulitzer comenzó a tomar fuerza con una notable eficacia, pues las láminas (ilustraciones o caricaturas a una plana), así como las tiras cómicas, se convirtieron en poco tiempo en una exigencia por parte del lector. Pero no fue sino hasta 1895 que el *New York World* comenzó a publicar *Hogan's*

*Alley*, de Richard Felton Outcault, una narración gráfica en relación a unos pintorescos habitantes de un barrio popular de Nueva York, de los que destacó el personaje de Mickey Dugan, quien muy pronto sería conocido por el sobrenombre de *Yellow Kid*, debido al color de su ropa, y quien finalmente terminó por apropiarse de los reflectores, que el éxito de esta estrategia se vería reflejada en sus ventas.

En el mismo año, el *New York Journal* fue adquirido por William Randolph Hearst, magnate de los medios estadounidenses, quien decidió iniciar una cruenta batalla de ventas contra el *World* de Pulitzer y, aunque el sensacionalismo fue una de las principales herramientas, Hearst sabía que la narrativa gráfica también representaba otro importante frente de batalla. “Hearst decidió que la mejor manera de publicar un suplemento dominical a la altura del ofrecido por Pulitzer era, sencillamente, contratar a todo su personal, y así lo hizo. Entre los que cambiaron de bando estaba Outcault, que se mudó al *New York Journal* con su *Yellow Kid* debajo del brazo”<sup>14</sup>.

Tras una larga disputa legal, *Yellow Kid* se publicaba en ambos diarios de forma simultánea; tal fue la popularidad de este altercado que fueron los propios lectores quienes bautizaron a estas dos publicaciones como “periódicos amarillos” en obvia referencia al personaje en disputa. Desde entonces este color ha sido asociado con la prensa sensacionalista.

Pero *Yellow Kid* fue más que una historieta en disputa, su popularidad se debió sobre todo a la consolidación de muchas de las características temáticas y de construcción narrativa que se usan hoy en los cómics, desde el empleo de personajes recurrentes y el uso de viñetas secuenciales, hasta la utilización del primer globo de texto o bocadillo<sup>15</sup>. Fue una producción pintoresca que, en el manejo creativo de sus propias

14 García, Santiago, *La novela gráfica*, Astiberri ediciones, España, Bilbao, 2010, p. 61.

15 Se considera a la tira publicada por el *New York Journal* el 25 de octubre de 1896, titulada *The Yellow kid and his new phonograph* la primera aparición formal del globo de texto en una publicación.



formas y en la extracción de historias y momentos de la vida cotidiana y popular, se volvió un entrañable lugar para la cultura de masas.

Con el paso de los años, una gran cantidad de artistas alrededor del mundo, encontró en el cómic un medio ilimitado y apasionante, capaz de percibir y de expresar todo un mundo de experiencias, cuya facilidad adaptativa le permitió propagarse rápidamente en “una corriente continua de sueños ambulantes que no ha dejado de crecer”<sup>16</sup>.

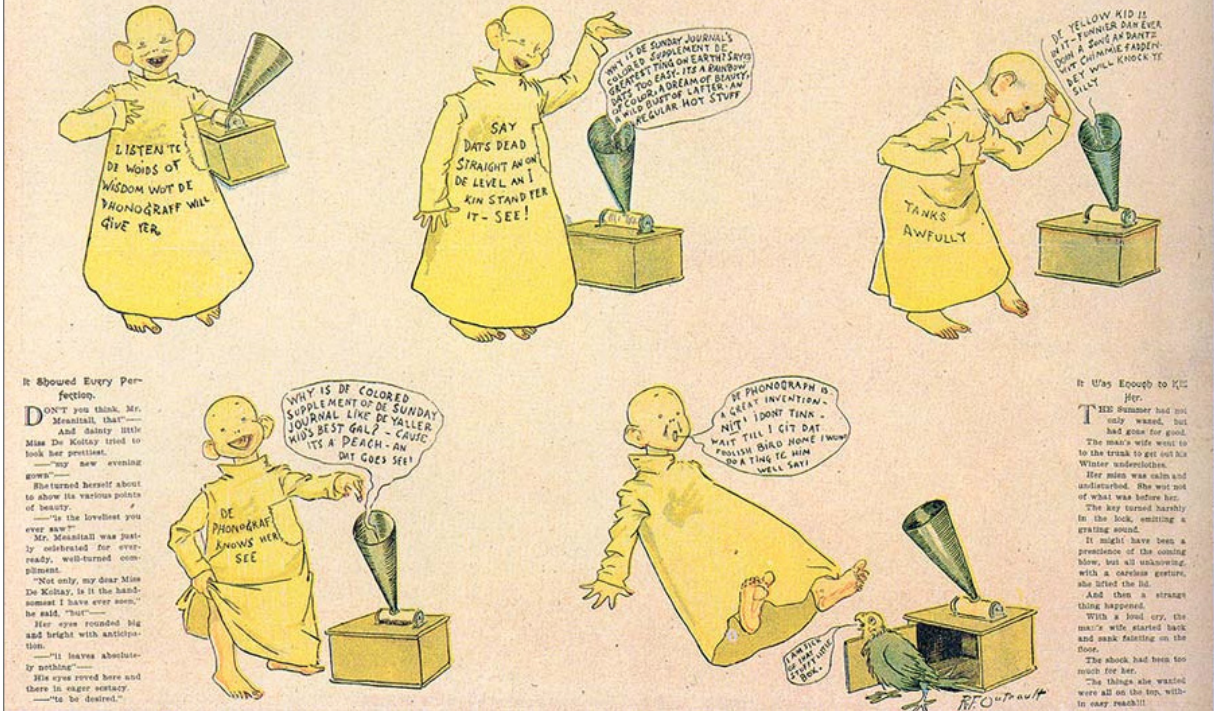
---

16 McCloud, Scott, Op. cit., p. 18.



# THE YELLOW KID AND HIS NEW PHONOGRAPH.

A Farce, a Comedy and a Tragedy, All In One, Showing How, In Every Case, Murder Will Out, and Virtue Is Its Own Reward.



The Yellow Kid and his new phonograph (1898), Richard Felton Outcault.



En cuanto a la animación y la búsqueda de su propia voz dentro de esta pluralidad creativa, cabe destacar el avance de tres grandes áreas de estudio: la proyección de imágenes, la tecnología de la ilusión de movimiento y el registro.

Las referencias más antiguas en cuanto a proyección de la imagen pueden encontrarse a principios del siglo XV en el texto *Bellicorum instrumentorum liber* del médico e ingeniero italiano Giovanni de la Fontana y es hasta casi 150 años después que podemos encontrar otra referencia que vale la pena mencionar, localizada en el libro *Magiae naturalis sive de miraculis rerum naturalium* del filósofo e investigador italiano Giovanni Battista della Porta, pero no fue sino hasta los inicios de la industrialización europea a principios del siglo XVII, y en el que se vislumbra un avance en la propagación de los nuevos conocimientos, que inicia el verdadero desarrollo de esta aplicación óptica, resultado de la pluralidad creativa, es así que mientras el jesuita alemán Atanasius Kircher (considerado dentro de muchas investigaciones históricas como el precursor del sistema de proyección) describió el funcionamiento de este mecanismo en su libro *Ars magna lucis et umbrae* publicado en 1646, otros espíritus inquietos alrededor del mundo desarrollaron sus propios modelos o adecuaciones. Entre estos personajes destacan el científico holandés Christiaan Huygens y el matemático danés Thomas Rasmussen, el primero famoso por su teoría de la luz y la experimentación con lentes, que al aplicar su conocimiento en el sistema de proyección representó un significativo avance tecnológico-creativo mientras que el segundo, quien bautizó como “linterna mágica” a este sistema, “no sólo encontró las posibilidades técnicas y artísticas del aparato, sino que también visualizó los alcances de su potencial económico como espectáculo, lo que lo llevó a recorrer toda Europa dando a conocer el invento, despertando curiosidad ante el nuevo medio y vendiéndolo rápidamente”<sup>17</sup>.

---

17 Rodríguez Bermúdez, Manuel, *Animación, una perspectiva desde México*, CUEC-UNAM, México, Ciudad de México, 2011, p. 19.

“A partir del siglo XVIII cientos de personas se vieron envueltas en el desarrollo de la linterna y sus accesorios, como lentes, espejos y especialmente una fuente de iluminación que fuera lo suficientemente potente como para permitir proyectar imágenes a grandes audiencias”<sup>18</sup>, dando como resultados decenas de menciones alrededor del mundo en cuanto a espectáculo de proyecciones con el uso de linternas mágicas, cada una de ellas adaptadas por los *profesores* (nombre con el que se llegó a conocer a los empresarios del espectáculo que viajaban con linternas mágicas por todo el mundo) a las necesidades de sus respectivas exhibiciones públicas o, como en el caso del abad Jean Antoine Mollet en 1750, mejoras en el diseño aplicadas a una utilidad didáctica, al introducir el uso de este aparato a las aulas universitarias para ilustrar sus lecciones de física.

Para el siglo XIX, las presentaciones se volvieron cada vez más espectaculares, proyección y óptica se vieron apoyados por artilugios de iluminación, efectos sonoros y elementos móviles, razón por la cual José Antonio Rodríguez (uno de los más importantes investigadores de la precinematografía en Latinoamérica y quien logró rastrear referencias de la linterna mágica en México desde el poema *Primero sueño*, de Sor Juana Inés de la Cruz (pero más específicamente con la exhibiciones realizadas en 1805 por el *profesor* de origen alemán Andrew Oehler), duda de la veracidad de la anécdota de las primeras proyecciones de los Lumière en México a final de siglo en la que la gente se levantaba de las butacas y salía corriendo al ver una locomotora avanzar hacia ellos, ya que alrededor del mundo las personas ya tenían, desde muchas décadas antes, idea de los alcances de la imagen proyectada.

---

18      *Ibidem*, p. 20.





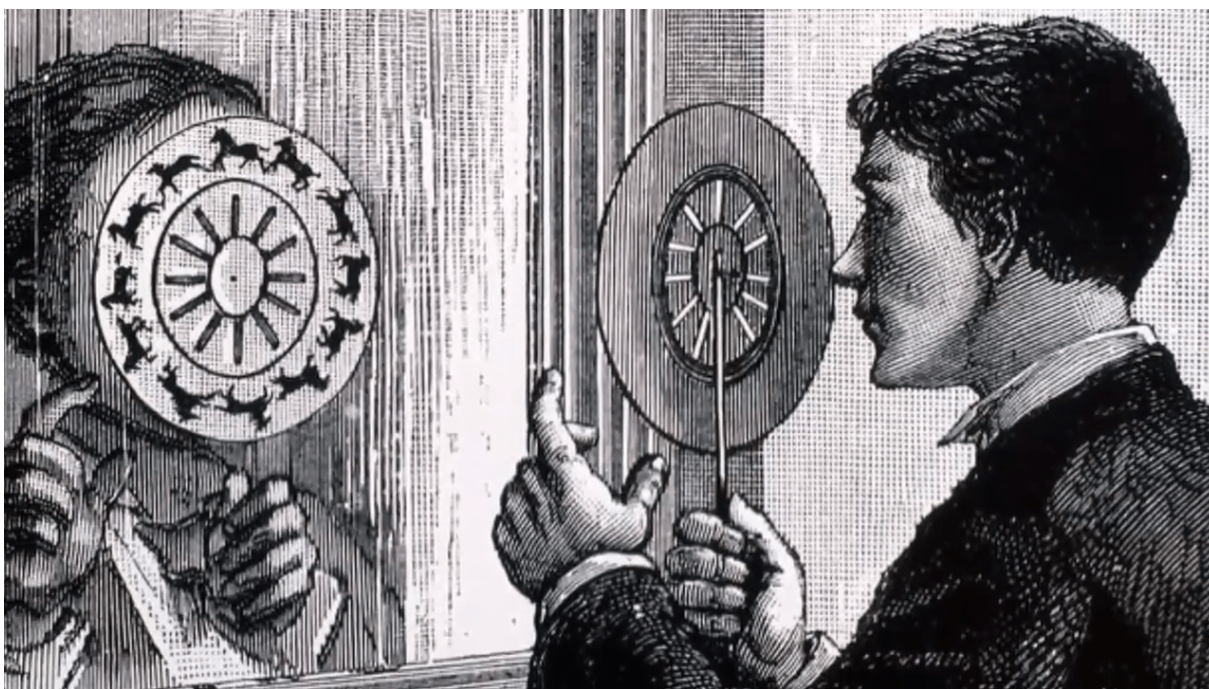
La llegada de un tren a la estación de La Ciotat (1895), hermanos Lumière.

A lo largo del siglo XIX, “inventores de todo el mundo sabían que las imágenes animadas estaban a la vuelta de la esquina”<sup>19</sup>, sobre todo con el creciente interés en el estudio de la persistencia retiniana que había evolucionado a pasos agigantados desde que Patrice D’arcy presentó a la Academia de París a finales de 1765 sus observaciones sobre la duración del fenómeno. Para 1824, el médico, físico y matemático Peter Mark Roget publicó *Persistence of vision with regard to moving objects*, “en donde explicaba que las imágenes eran retenidas por la retina del ojo humano durante unas fracciones de segundo, antes de ser remplazadas por las subsecuentes. Si la sucesión era suficientemente rápida, el espectador tendría la impresión de movimiento, aun cuando estuviese mirando imágenes fijas”<sup>20</sup>. Esto fue sólo un año después que el médico británico John A. Paris inventara el prototipo de los juguetes ópticos, un disco con imágenes complementarias a cada lado que, al hacerlo girar, hacía parecer que las imágenes se unían en una sola, invento al que bautizó con el nombre de taumatropo,

19 McCloud, Scott, Op. cit., p. 108.

20 Rodríguez Bermúdez, Manuel, Op. cit. p. 25.

mismo que utilizó para demostrar la persistencia de la visión en el Royal College of Physicians de Londres. Pero serían Joseph Plateau y Simón R. Stampfer los precursores de esta industria, el primero con la invención del fenakistiscopio, dispositivo capaz de proporcionar la ilusión de una imagen en movimiento a partir de una secuencia de dibujos fijos (“la técnica fotográfica todavía no estaba lo suficientemente desarrollada, y por tanto era necesario recurrir a ilustraciones realizadas por dibujantes para poder crear las imágenes que estos aparatos necesitaban para su funcionamiento”<sup>21</sup>), y el segundo, quien con la invención del estroboscopio “intuyó el futuro del medio al proponer que los dibujos no se fijaran en cilindros, sino en largas tiras de papel para darle mayores posibilidades de representación al aparato”<sup>22</sup> con la firme convicción de que con el uso de esta técnica se lograría no sólo la representación de ciclos de movimiento, sino la exhibición de acciones más complejas como lo serían las escenas teatrales.



Fenakistiscopio, (1829), Joseph-Antoine Ferdinand Plateau.

21 Ibidem, p.26.

22 Ídem.

Con el paso de los años, una gran cantidad de científicos y artistas concibieron distintos modelos de juguetes ópticos: artefactos como el praxinoscopio, el folioscopio y el zootropo crearon la ilusión de dibujos en movimiento para el deleite del público, mismos que poco a poco se adecuaron a las necesidades del espectáculo de masas, sobre todo luego de adaptar estos dispositivos al sistema de proyección logrado por la linterna mágica.

De la serie de inventores que consiguieron la proyección de obras animadas bajo este principio es necesario destacar a Émile Reynaud, quien con su *teatro óptico*, con el cual consiguió un mecanismo lo suficientemente eficiente en la asociación de estas dos técnicas, se convirtió en uno de los más grandes parteaguas en la historia de la animación, tanto por ser el primer personaje que de manera seria pasó de la proyección de movimientos cíclicos a la presentación de un discurso visual dotado de argumento, como por sobreponer la experiencia del movimiento al comercialismo, evidente en el desarrollo de sus laboriosas producciones de trabajo artesanal, dibujadas totalmente a mano, a 18 cuadros por segundo, con duraciones tan impresionantes para la época como aquellas con un alcance de hasta 45 minutos. Gracias a innovaciones como la tira perforada y su considerable extensión con soportes de hasta 50 metros; la técnica de aplicación de color sobre la misma tira transparente, así como la exploración y aplicación de efectos especiales, sonoros y musicalización, Reynaud llegó a unificar todo un espectáculo que alcanzó a más de medio millón de espectadores entre 1892 y 1900. “Sería esta la era de las futuras *pantomimes lumineuses* (pantomimas luminosas), consideradas por el historiador Giannalberto Bensazzi, como el inicio del cine de animación”<sup>23</sup>.

---

23      *Ibidem*, p. 50.





Praxinoscopio (1877), Émile Reynaud.

Pero con la capacidad de reproducción mecánica así como con la fotografía desarrollándose de manera exponencial después de mediados del siglo XIX, las aplicaciones mecano-fotográficas en cuanto a la captura, reproducción e ilusión del movimiento vieron la luz.

En 1872 el fotógrafo e investigador británico Eadweard Muybridge construyó un dispositivo de cámaras que le permitió realizar un estudio fotográfico secuencial del movimiento de las patas de un caballo galopando, el éxito de este experimento lo llevó desde ese momento a dedicar gran parte de su vida a la fotografía de acción, años después Muybridge publicó los resultados de sus investigaciones del movimiento animal y humano, los cuales representaron una gran influencia para el estudio del arte secuencial. Pronto, los mecanismos basados en fotosecuencias como el taquiscopio o el fasmatrofo remplazaron en su carácter de novedad a una gran cantidad de dispositivos realizados con base en dibujos.

“En este especial momento de fin de siglo, las comunicaciones entre los científicos e inventores fueron de una importancia definitiva para el desarrollo de la tecnología de movimiento”<sup>24</sup>, por lo que no es de extrañar que Muybridge mantuviera correspondencia con el investigador francés Étienne-Jules Marey. Para esas fechas, este último encabezaba la vanguardia en las investigaciones en cuanto al estudio del movimiento en los seres orgánicos y quien se esforzaba por reunir todo este conocimiento, diseminado alrededor del mundo, mismo al que dio forma en su desarrollo de la “cronofotografía”, método con el que logró descomponer una acción en doce imágenes por segundo con gran precisión y calidad, y que perfeccionó aún más con el paso del tiempo, representando un avance decisivo en el registro del movimiento y su estudio espacio-temporal.

---

24      *Ibidem*, p. 36.



Animal locomotion, 16 frames (1887), Eadweard Muybridge.

Los aparatos cronofotográficos representaron la vanguardia tecnológica del momento, lo cual llamó de inmediato la atención del estadounidense Thomas Alva Edison, eminente inventor y empresario fuertemente involucrado en la revolución tecnológica de la época, quien también estuvo en contacto con Muybridge, pero que a diferencia de Marey, se encontraba más interesado en hacer negocios con sus aportaciones tecnológicas (que patentaba de manera inmediata), que realizar contribuciones al campo de las artes y las ciencias. No pasó mucho tiempo para que los colaboradores de la “fábrica de inventos” de Edison presentaran importantes avances en este campo, desde una mayor longitud de celuloide hasta el perfeccionamiento en la utilización

de perforaciones para estabilizar la película, mismos que fueron aplicados en un diseño de cámara capaz de fotografiar a 16 cuadros por segundo y al que se bautizó como kinetógrafo, cuyo material se propagó por medio de los kinetoscopios, aparatos tragamonedas que permitían la visión individual de películas de corta duración con acciones tan diversas como el beso de una pareja de novios o el intercambio de golpes entre dos boxeadores.

Pero fue con los hermanos Lumière que los resultados de la retroalimentación tecnológica y creativa en cuanto a la producción cinematográfica dieron el gran salto. Pendientes de las últimas aportaciones y descubrimientos en cuanto a la proyección de imágenes, la tecnología de la ilusión de movimiento y el registro así como la reproducción de imágenes en un soporte sensible a la luz, Auguste Marie Louis Nicolas Lumière y Louis Jean Lumière, líderes europeos en el campo de la industria fotográfica desarrollaron el cinematógrafo, el cual patentaron el 13 de febrero de 1895. Se trataba de un dispositivo calificado no sólo para filmar, sino también para proyectar de manera efectiva un discurso audiovisual, capaz de ser visto por un gran número de personas a la vez. Pronto, este espectáculo de masas se propagó rápidamente alrededor del mundo, llegando a México tan sólo un año después durante el gobierno de Porfirio Díaz. Aunque el aparato de los Lumière no fue el único en el mercado, sí fue el que tuvo la campaña comercial más agresiva.

La lista de aportaciones a la tecnología cinematográfica es muy extensa, desde bases y emulsiones hasta la cruz de Malta, desde lentes hasta diseños de cámara, en los que destacan nombres de inventores como el del francés Louis-Aimé-Augustín Le prince, considerado por algunos historiadores como el verdadero padre de la cinematografía con producciones de películas de unos cuantos segundos que datan de 1888, o como el caso del inglés Robert Paul quien con su teatrógrafo patentado en 1896, innovó

en los mecanismos de captura de movimiento y proyección, llegando a tener un éxito tal que en poco tiempo le permitió poseer el primer estudio de cine europeo. Con todo esto “nos queda claro que la invención del cine fue una labor colectiva en la que colaboraron hombres de ciencia, industriales, artesanos y negociantes, unos con más ahínco y lucidez que otros, que fueron más bien figuras fugaces y ahora olvidadas, pero todos fueron tocados por la pasión de obtener imágenes en movimiento”<sup>25</sup>. Puede que el único obstáculo que detuvo este proceso de retroalimentación fue la constante guerra de patentes, en la que la comercialización se sobrepuso a la cultura.

En pocos años, los Lumière ya se habían olvidado del cinematógrafo, pero a diferencia de ellos, una gran cantidad de visionarios vieron en este invento un nuevo medio de expresión, entre ellos un grupo interesado en los alcances de la animación, quienes encontraron en el cine un ambiente idóneo para su crecimiento, lo que dio como resultado un medio utópico que hasta el día de hoy continua desafiando la realidad con un repertorio de ideas y formas en cuanto a la construcción del movimiento, prácticamente inagotable.

Cómic y animación aprovecharon la transformación económica, social y tecnológica para sentar las bases de sus propios lenguajes, aquellos provenientes de años de estudio alrededor del mundo en relación al movimiento y que ahora se presentaban como propuestas florecientes, como espacios “en donde los artistas pudieran desarrollarse y experimentar soluciones que recogieran toda una tradición de ideas plásticas que habían renovado la visión de las artes visuales”<sup>26</sup>.

Me parece necesario, antes de finalizar este apartado, puntualizar que hasta el día de hoy, el estudio del movimiento sigue en constante evolución, por lo que es

---

25      *Ibidem*, p. 43.

26      *Ibidem*, p. 44.



indispensable un rechazo a las propuestas reduccionistas, sobre todo cuando estos dos medios se han desbordado una y otra vez de sus propios ámbitos. De lo contrario, ¿Cómo podríamos determinar al cómic fuera de sus páginas impresas e insertarlo en una computadora o en un smartphone como vehículo de transmisión, como sucede actualmente? O como señala Manuel Rodríguez, “¿podríamos tratar de definir la animación cinematográfica en un momento en que el mismo cine se ve envuelto en un cambio tecnológico en donde la calidad y la verosimilitud de las imágenes ya no dependen de una cámara y una película, sino de toda una aplicación de tecnología de punta; en donde se crean imágenes con la vanguardia tecnológica más sofisticada del momento; en donde se crean programas para ser desarrollados exclusivamente en las propias compañías de animación; y en donde el resultado que se obtiene parece todavía ser cine, ya que se sigue presentando en una pantalla cinematográfica?”<sup>27</sup>.

Dos lenguajes tan flexibles como lo son el cómic y el cine de animación deben ser constantemente replanteados, adaptándose a las últimas investigaciones sobre el movimiento, a los avances tecnológicos, pero sobre todo, ajustándose a las exigencias expresivas del propio medio. Lo que intento señalar es que, como apunta Edgar Morín en su libro *Introducción al pensamiento complejo*: “hace falta... abrir la posibilidad de un conocimiento a la vez más rico y menos cierto”<sup>28</sup>.

---

27 Ibidem, p. 30.

28 Morín, Edgar, *Introducción al pensamiento complejo*, Editorial Gedisa, España, Barcelona, 2008, p. 70.

### 1.3. El movimiento simulado, el movimiento dibujado y el movimiento registrado. La retroalimentación a lo largo del siglo XX

“Saber cómo hacer no significa saber que hacer, y menos aún saber qué pensar.”

Maurizio Vitta<sup>29</sup>

El inicio de un nuevo siglo no representó el fin del proceso de la retroalimentación inspiradora, por el contrario, destacó como un importante periodo lúdico-creativo de mutua influencia, no sólo entre estos nacientes medios masivos de comunicación, sino de toda la industria cultural y las vanguardias artísticas de la que se beneficiaban y enriquecían<sup>30</sup>. El estudio del movimiento ahora se veía retroalimentado por la llegada del movimiento registrado del cine, resultado “de toda una tradición de la técnica narrativa que se había desarrollado durante un centenar de años”<sup>31</sup>, y que en poco

---

29 Vitta, Maurizio, *El sistema de las imágenes. Estética de las representaciones cotidianas*, Editorial Paidós, España, Barcelona, 2003, p. 337.

30 Ruiz Terán, Omar, *La historieta en el cine mexicano*, Tesis de licenciatura en Ciencias de la comunicación, UNAM/FCPyS, México, D.F., 2000, p. 101.

31 Fell, John, *El filme y la tradición narrativa*, Editorial tres tiempos, Argentina, Buenos Aires, p. 36.



tiempo había pasado de ser sólo una captura y proyección de vistas, a convertirse en uno de los más fascinantes medios de interpretación de la realidad, en gran parte como resultado de su retroalimentación constante tanto con el cómic como con la animación, junto con los que desarrolló en poco tiempo “una gran industria de fabricación de mitos populares destinada a convertirse por la cantidad de difusión, en el núcleo constitutivo de la cultura de masas de la primera mitad del siglo XX”<sup>32</sup>.

Como se mencionó en el capítulo anterior, la animación encontró con la llegada del cine un terreno fértil para su desarrollo, un mecanismo ideal de posibilidades infinitas con el que el movimiento no sólo podría ser registrado, sino también dibujado, creado<sup>33</sup>. Es evidente que este dispositivo, basado en la sucesión de imágenes, representó una oportunidad creativa en la construcción del movimiento, posibilidad que fue aprovechada para abrir una nueva vertiente a la que se le llamaría con el nombre de cine de animación y que, para muchos investigadores y estudiosos de la narrativa gráfica, podría ser considerado “más cine que el propio cine”.

“El origen mismo del cinematógrafo contó con las herramientas para el desarrollo del cine de animación, lo mismo que para el documental, o la ficción dramática con actores. El principio de persistencia retiniana y toda la tecnología óptica y del montaje pronto permitió construir un lenguaje de las imágenes en movimiento”<sup>34</sup>.

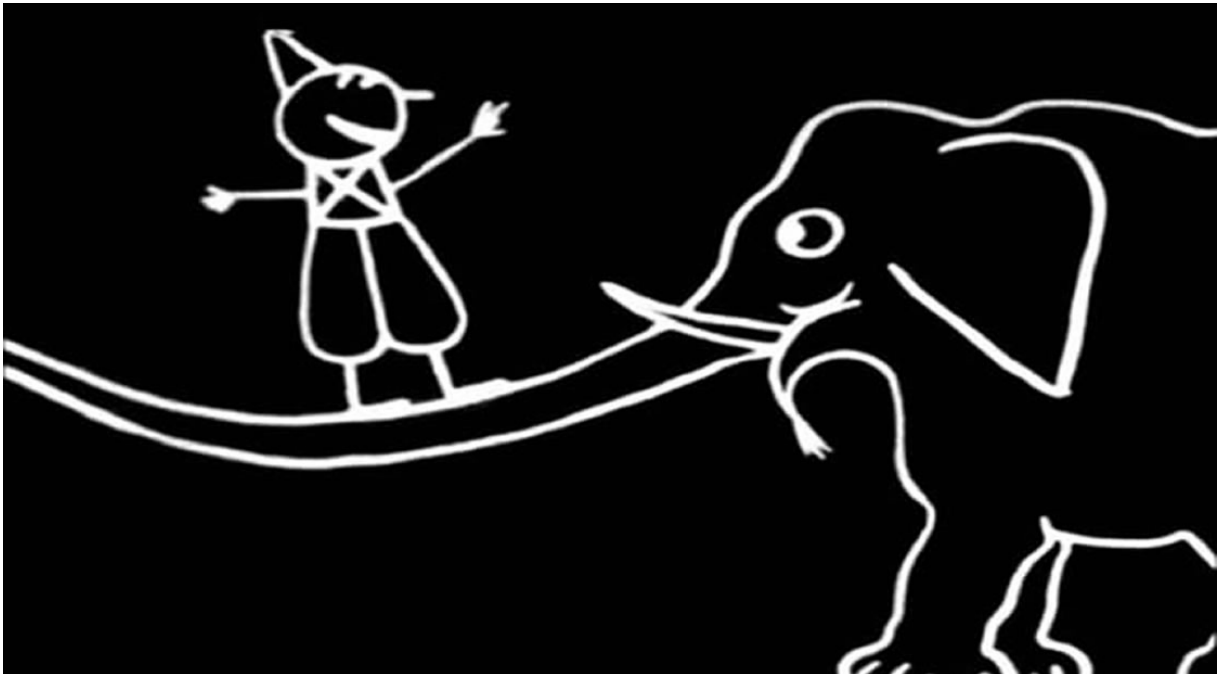
En muy poco tiempo se generó una serie de estudios prácticos especializados en el manejo del cine de animación, perfeccionando rápidamente los procesos, desde la superposición de acetatos y la perforación en papel para impedir que se moviera el

32 Gubern, Román, Comunicación y cultura de masas, Ediciones Península, España, Barcelona, 1977, p. 125.

33 Sáenz Valiente, Rodolfo, Arte y técnica de la animación, Editorial Flor, Argentina, Buenos Aires, 2008, p. 30.

34 Peláez, Rodolfo, Apud., Rodríguez Bermúdez, Manuel, Op. cit., p. 11.

registro, hasta la cámara multiplanos y el manejo de distintas técnicas cinematográficas. Émile Cohl, Segundo de Chomón, James Stuart Blackton, Walter R. Booth, son sólo algunos nombre de este grupo de visionarios provenientes de distintas partes del mundo que exploraron los alcances cinematográficos de la animación en sus inicios y que abrieron las puertas a una serie de investigaciones que hasta hoy continúan de manera fructífera



Fantasmagorie (1908), Emile Cohl.

En poco tiempo, el movimiento dibujado del cine de animación reclamó su autonomía como forma expresiva, liberándose en un vocabulario propio “resultado de una colaboración de instrumentos y técnicas diversas y diferentes del registro automático”<sup>35</sup>. Las posibilidades de construcción se volvieron innumerables, imagen por imagen el cine de animación generó una gran cantidad de obras con una fuerte carga representativa. En cuanto al cómic, es su estrecho ligamen con la animación lo que hizo necesario más que nunca “la invención de un exponente que pudiera hacerlo menos pobre

35 Bendazzi, Giannalberto, *Topolino e poi; cinema d'animazione dal 1888 ai giorni nostri*, Ediciones Il Formichiere, Italia, Milán, p. 12.

respecto al dibujo animado, justamente por lo que concierne al aspecto más notable de este último: la animación, el movimiento”<sup>36</sup>. Y es que “mientras que en una película, una idea o una emoción pueden expresarse por medio de centenares de imágenes expuestas en una secuencia fluida y a una velocidad que imita el movimiento real, en la página impresa, ese efecto sólo puede ser simulado”<sup>37</sup>, por lo que la historieta tuvo que mostrarse más inventiva para no quedarse atrás, conquistando al movimiento de forma creativa.

El cómic decidió convertir sus supuestas debilidades en una experiencia de su propio lenguaje y, mientras que cine y cine de animación se sirvieron de la participación de la imaginación del lector en determinados momentos, la historieta hizo uso de este recurso para funcionar desde la primera articulación entre elementos dentro de la propia viñeta, así como desde la primera articulación entre viñetas.

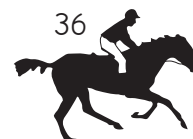
La manipulación creativa del tiempo y el espacio es capaz de desatar cualquier tipo de movimiento en la imaginación del lector, como lo comprobaron pintores de la época, como Marcel Duchamp, pero sobre todo, como lo comprobó el cómic, que terminó por conquistar al movimiento con la manipulación de los signos cinéticos, esas líneas que no representan ningún objeto sino al movimiento mismo, parte del vocabulario de la historieta, líneas que junto con un manejo adecuado de la iconografía visual son capaces de representar el desplazamiento de las figuras, conectivos temporales que no cuentan, sino que representan el tiempo que transcurre (mismas que en un arduo proceso de estilización y perfeccionamiento a través de los años llegó en infinidad de ocasiones a imponerse sobre la escena). “La viñeta deja de ser, con el cómic, la representación de un instante y se convierte en la de una duración: exactamente como en el cine”<sup>38</sup>.

---

36 Barbieri, Daniele, Op. cit., p. 224.

37 Eisner, Will, *El cómic y el arte secuencial*, Editorial Norma, España, Barcelona, 2002, p. 26.

38 Barbieri, Daniele, Op. cit., p. 226.



En cuanto a la articulación entre viñetas, el cómic aprovecha nuestra capacidad de completar mentalmente lo que está incompleto basándonos en nuestra experiencia de los sentidos. Esta práctica de observar las partes para percibir el todo se llama *cerrado* y es una habilidad que utilizamos en nuestra vida día a día, un acto de fe que descansa en porciones de la realidad. “Si la iconografía visual es el vocabulario de los cómics, el *cerrado* es su gramática”<sup>39</sup>. Para la historieta, la cual está basada en la fragmentación funcional de la página por medio de imágenes yuxtapuestas, el *cerrado* permitió “conectar estos momentos y construir mentalmente una realidad continua y unificada”<sup>40</sup> apelando a la iniciativa del lector, un consciente colaborador deseoso de ser partícipe de suministrar las partes que faltan.

“La comprensión de la imagen requiere de una experiencia común. El historietista necesita conocer la experiencia vital del lector. Se ha de establecer una influencia recíproca, pues el dibujante evoca imágenes que están almacenadas en la cabeza de ambos. El éxito o fracaso de este método de comunicación depende de la facilidad con la que el lector reconozca el significado y el impacto emocional de la imagen. En este caso, tanto la habilidad para representar las imágenes y la universalidad de la forma elegida son decisivas. El estilo y el uso de la técnica adecuada se convierten en parte de la imagen, y por tanto también en lo que ésta quiere decir”<sup>41</sup>.

El cómic es un acto de composición de movimiento en la inmovilidad que exige capacidad de abstracción, articulación y montaje, representa lo invisible, la percepción de lo que no está, un mundo de sentidos y emociones, donde lo que ves es en rara ocasión lo que hay.

---

39 McCloud, Scott, Op. cit., p. 67.

40 Ídem.

41 Eisner, Will, Op. cit., pp. 15-16.

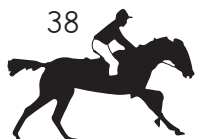
Durante las primeras décadas del siglo XX, “las imágenes en movimiento se volvieron poco a poco parte de la cotidianeidad del mundo contemporáneo y una posibilidad real de esparcimiento popular”<sup>42</sup>. Lejos de competir por el gusto del público, cómic, animación y cine, quienes ahora habían formalizado sus lenguajes, decidieron continuar con su relación osmótica, dando cabida a la sana experimentación de sus formas y técnicas, en un intercambio constante de huellas formales y códigos narrativos.

Pioneros del arte secuencial saltaban de un medio a otro atreviéndose a la pluralidad, una investigación interdisciplinaria, una integración de enfoques en busca de explorar los alcances en la construcción del movimiento, y es en este fértil periodo del pensamiento complejo que sobresalieron dos importantes personajes provenientes del asombro y la fascinación de la fábrica de variedades de los entonces espectáculos de vodevil: Georges Méliès y Winsor McCay.

Inquieto visionario y atrevido ilusionista, Méliès, padre del cine de ficción, ve en el cinematógrafo más allá de un simple registro de la realidad<sup>43</sup>, convirtiéndose en uno de los primeros cineastas, no proveniente de la caricatura, el cómic o el uso de juguetes ópticos, en aprovechar las capacidades del cine cuadro a cuadro sin formalmente haber trabajado de este modo pero influido por el contexto cultural en relación a la ilusión del movimiento. “El hecho de que justamente el movimiento esté dado por el paso continuo de imágenes fijas... nos puede hacer ver como sinónimos animación y cine -no olvidar el término en inglés *motion pictures*-, pues en general animamos al dar

42 Peláez, Rodolfo, Apud., Rodríguez Bermúdez, Manuel, Op. cit., pp. 53-54.

43 “El aparato llamado cinematógrafo es el registrador y el proyector fotomecánico de las escenas animadas. Es un instrumento. El espectáculo llamado cine es fruto de la imaginación y de la composición teatral registrada y proyectada fotomecánicamente. Es un arte. Sin el aparato los cineastas serían impotentes. Sin los cineastas, el cinematógrafo hubiera seguido siendo un instrumento de laboratorio, y la industria cinematográfica no existiría.” Carta de George Méliès a Drioux. *Ibidem.*, p. 66.



movimiento a cada uno de los fotogramas, sea la materia que fuere la que pase por el obturador de la cámara. Méliès lo entendió claramente con la aplicación del ilusionismo y el trucaje<sup>44</sup>. Es a este paso continuo de imágenes fijas a través del obturador, al que Méliès aportó un pensamiento de meticulosa edición que parecería construirse viñeta por viñeta, aun antes de tocar la cámara, consiguiendo no sólo la aplicación de efectos especiales, sino todo un universo de posibilidades para la construcción del movimiento y el estudio del arte secuencial. “Ver hoy una película de Méliès es como ver una película de animación... sin la animación”<sup>45</sup>.

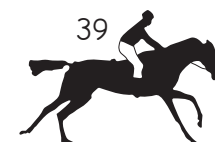
Como explica el historiador Roland Cosandey, “aunque Méliès no haya filmado jamás cuadro a cuadro, es el cine de animación el que viene a la mente viendo estas realizaciones. La comparación nos lleva constatar que es imposible aplicárseles una noción cardinal del lenguaje cinematográfico tradicional: la del plano. Lo que aparece en pantalla es una imagen continua, es, en efecto, el resultado de un registro fragmentado al extremo y de un montaje minucioso que busca borrar esa fragmentación”<sup>46</sup>.

---

44 Peláez, Rodolfo, Apud., *Ibidem.*, p. 11.

45 Bendazzi, Giannalberto, *Op. cit.*, p. 6.

46 Rodríguez Bermúdez, Manuel, *Op. cit.*, pp. 66-67.







El hombre de la cabeza de goma (1901), Georges Méliès.

En cuanto a Winsor McCay, nos referimos a uno de los más grandes exponentes en la búsqueda de soluciones gráficas. Resulta imposible observar sus obras tanto en el medio del cómic como del cine de animación y no quedar maravillados por su potencial creativo en la manipulación del tiempo y el espacio. Con una maestría difícilmente alcanzada por sus coetáneos, McCay transitó naturalmente entre estos dos medios entregado completamente a la reflexión y experimentación en cuanto a la construcción del movimiento y sus alcances en todas sus vertientes.

Aprovechando todo recurso a su disposición, McCay logró llevar a uno y otro medio posibilidades expresivas inauditas (sobre todo para los alcances técnicos que el cine de acción real podía ofrecer hasta ese momento), muchas veces resultado de la trascendencia del pensamiento interdisciplinario que rápidamente se impregnaba en sus obras, una amalgama capaz de resignificar elementos y dilatar sus campos, explorando sus visiones y facetas así como enriqueciendo sus interpretaciones y

significados. Una búsqueda expresiva latente en láminas como las de *El pequeño Nemo en el país de los sueños* o cortometrajes animados como *Gertie la dinosaurio*, permitió plantear un alto ideal comunicativo, que se adelantó notablemente a su época.

Al no depender de un estudio que le impusiera temáticas, tiempos, formas, ni ritmos de trabajo, la producción artística de McCay experimentó de maneras muy refinadas en la construcción del movimiento, anteponiendo el principio creativo a una simple operación comercial<sup>47</sup>, motivado no por explotar económicamente las cualidades del cómic o del cine de animación en particular, sino por perfeccionar el arte secuencial en general.

---

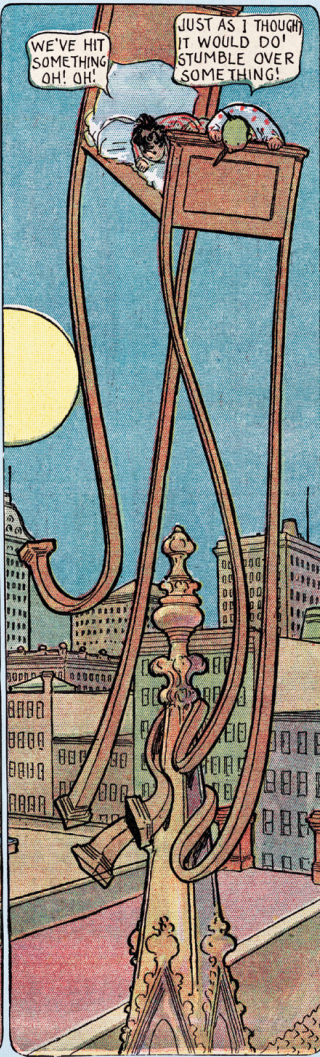
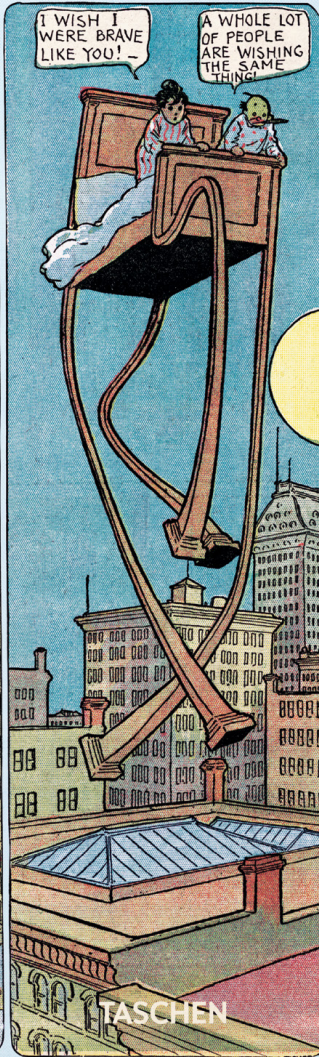
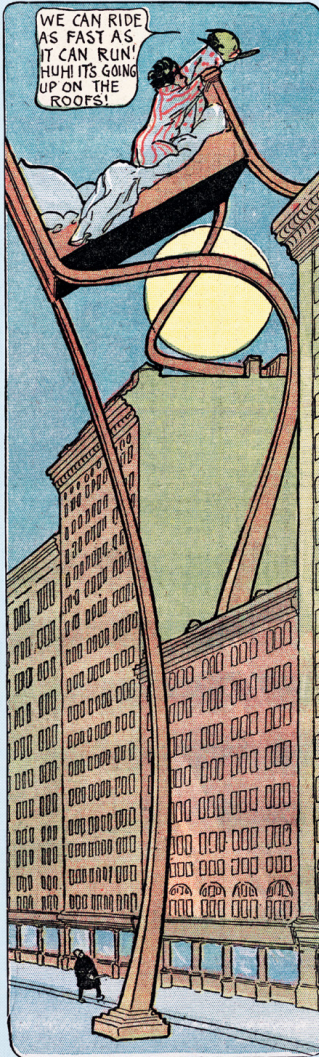
47      *Ibíd.*, pp. 68-72.



THE COMPLETE  
**LITTLE NEMO**  
1905-1909

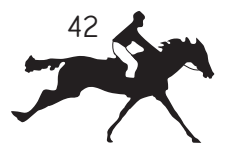
ALEXANDER BRAUN

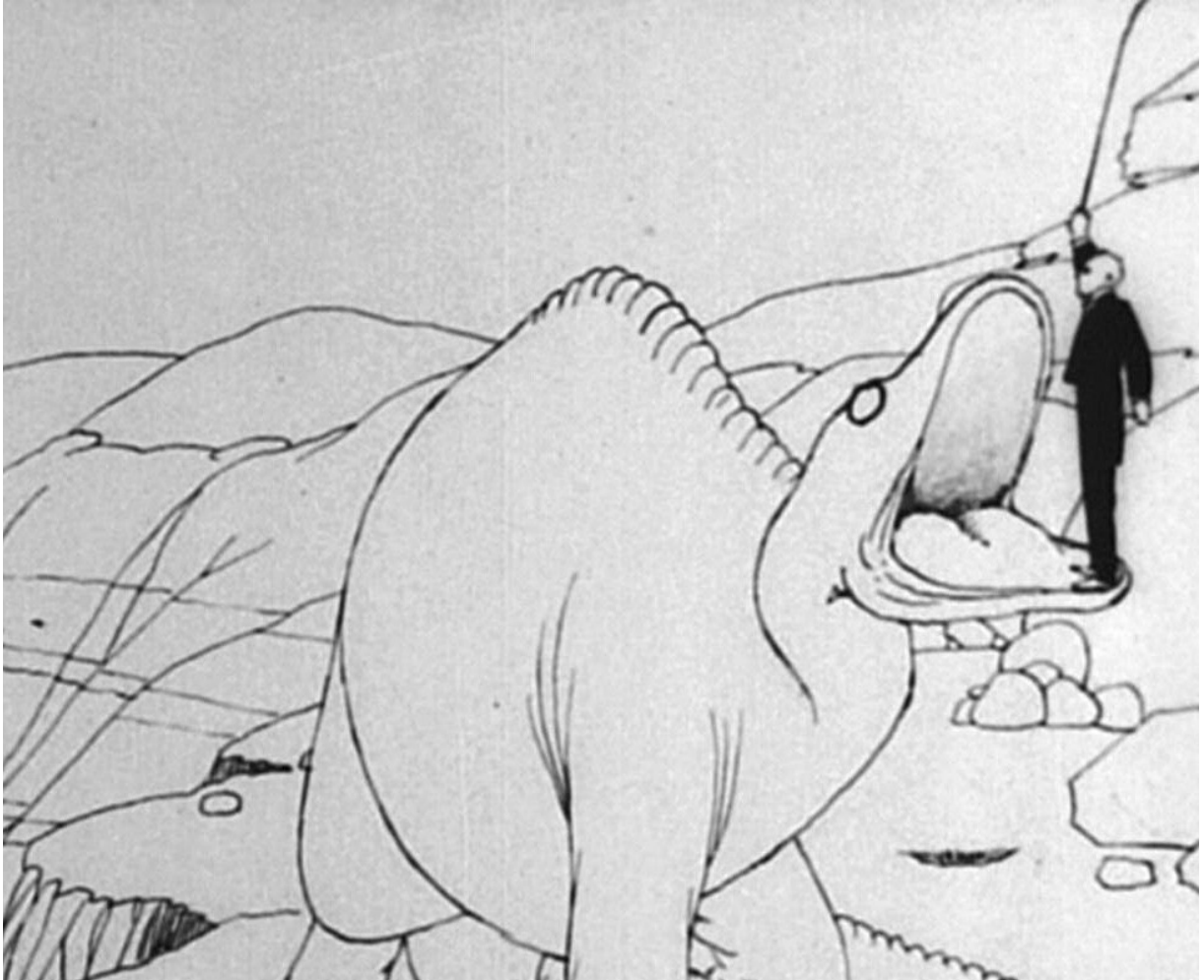
BY WINSOR McCAY



TASCHEN

Little Nemo, 1905, Winsor McCay.





Gertie the dinosaur (1914), Winsor McCay.

La experimentación creativa, así como la constante alimentación inspiradora que permeó la relación entre el cómic, el cine y el cine de animación a principios del siglo XX, evolucionó con el paso de los años, adaptándose a las nuevas necesidades de la industria cultural, así como a las necesidades particulares de las distintas culturas alrededor del mundo, propuestas originales que dieron el paso de la novedad al contenido, al servicio tanto de la percepción del movimiento como de la narrativa, así como de la técnica y de la estética.

El influjo que tuvieron algunas obras del cómic para el cine, no sólo de animación sino de imagen en vivo y viceversa, fue constante, un estímulo que animó la labor creadora. Es de destacar en este punto la obra de *Terry y los piratas*, realizada por el historietista Milton Caniff, su dinámica de la acción y composición visual que a la vez se construía de la inspiración cinematográfica, fue determinante para muchos realizadores de arte secuencial quienes lo reconocen como una influencia decisiva en la construcción de sus obras, entre los que se encuentran nombres como el del talentoso y prolífico animador Alex Toth con el que trabajó codo a codo, o el del mítico cineasta Orson Welles admirador del trabajo de Caniff y con quien mantuvo correspondencia por varios años.

No es de extrañar que se diera un préstamo constante de personajes y relatos, tan estrecho, que como mencionamos al principio de este capítulo, en muchas ocasiones se perdió de vista la paternidad original de los mismos. Las adaptaciones se volvieron un proceso natural; historias y protagonistas traspasaron sus fronteras adquiriendo una mayor vida y haciéndose a la vez más complejos, complementándose sólo a través de los medios, mismos que en su conjunto lograron posicionarlos rápidamente en la memoria cultural del país.

Por desgracia, la constante búsqueda por hacer cada vez más redituable la producción de obras nacidas dentro de estos crecientes y fértiles medios masivos de comunicación desembocó en un perfeccionamiento técnico en vez de creativo. Con el paso del tiempo, los altos costos y los largos tiempos de realización exigieron una especialización, un carácter normativo, pasando de la experimentación a la industrialización, con lo que poco a poco el estudio de las posibilidades expresivas en la construcción del movimiento se fueron diluyendo en el estudio del arte secuencial como propuesta comercial, de la que los estudios Disney se volvieron estandarte.

Este carácter normativo banalizó rápidamente la realidad simplificada de la caricatura, tan presente dentro del cómic como en el cine de animación, poniendo en tela de juicio su aspecto formal y su seriedad, cuando en realidad se trataba de un poderoso instrumento de concisión narrativa y expresiva, de caracterización y esencialidad capaz de adaptarse rápidamente a las necesidades expresivas de los distintos autores.

“Puede parecer que el ideal platónico de la caricatura omite gran parte de la ambigüedad y compleja representación... creando un producto apropiado sólo para niños, sin embargo, los elementos simples pueden formar combinaciones complejas, como los átomos se vuelven moléculas y éstas se transforman en vida”<sup>48</sup>.

En 1927, durante una cena en su honor Winsor McCay expresó: “La animación debería ser un arte, así es como la concibo. Pero al ver que lo que ustedes han hecho con ella es convertirla en un comercio... no un arte, sino un oficio... ¡Mala suerte!”<sup>49</sup>.

En cuanto a la retroalimentación entre disciplinas, el autoritarismo dio poco lugar al riesgo, lo que generó una pérdida de estabilidad en la relación interdisciplinaria que se mantenía entre el cómic, el cine y el cine de animación en cuanto a sus huellas formales y códigos narrativos, por lo que no pasó mucho tiempo para que estos lenguajes se empezaran a observar no más que como meros recursos para la obtención de historias y personajes de fácil acceso. Cómic y cine de animación terminaron especializándose tanto en sus propios lenguajes que pronto dejaron de permitirse esa sana experimentación de sus formas, por la que habían comenzado a ser superpuestos y confundidos.

---

48 McCloud, Scott, Op. cit., p. 45.

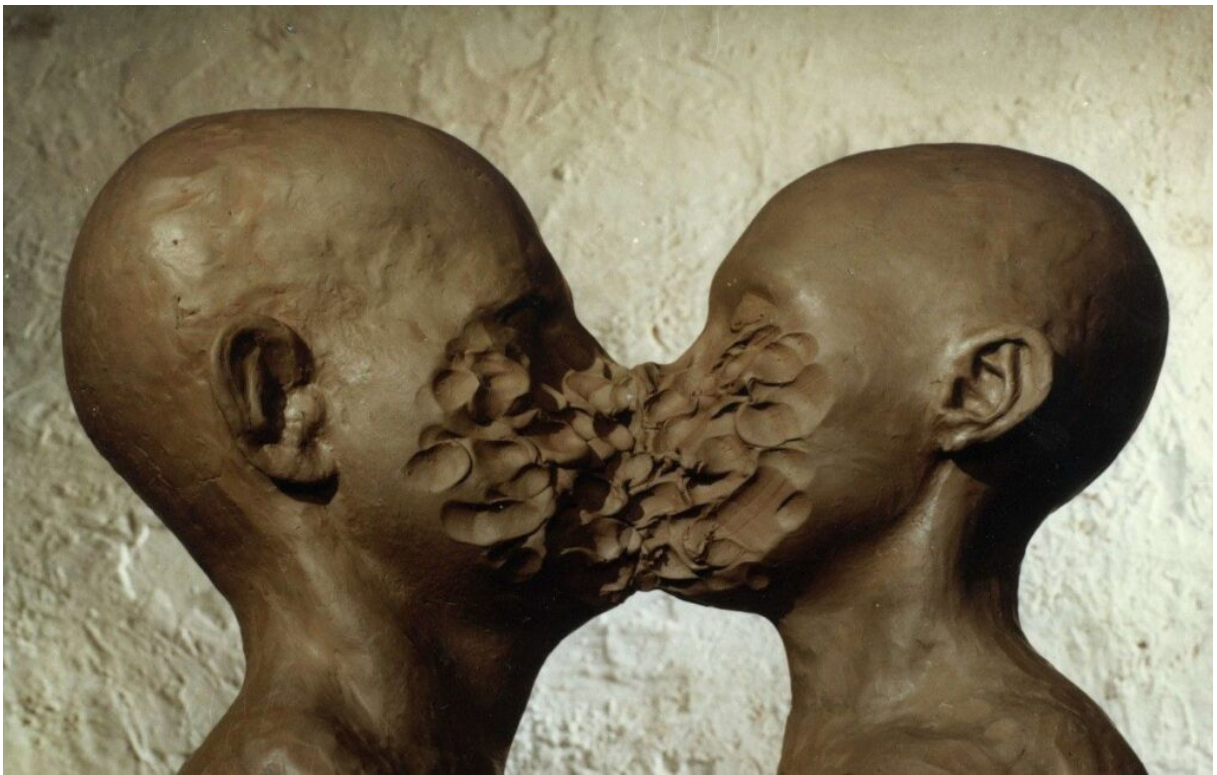
49 Furniss, Maureen, Animation: Art & Industry, Editorial Indiana University, United States, Indiana, 2012. p. 104.



Terry y los piratas (1936), Milton Caniff.



# CAPÍTULO 2



Dimensions of dialogue (1982) Jan Švankmajer.



## 2.1. De lenguajes-instrumento a lenguajes-ambiente. Cómic y animación, dignos de serio debate

“El cerebro humano -incluido el suyo, Netley- tiene dos hemisferios: La razón, la lógica y la ciencia residen como cualidades apolíneas en el izquierdo. La magia, el arte y la locura como atributos dionisiacos, residen en el derecho, que es el hemisferio del inconsciente, y cuyo símbolo es la luna. Apenas los une una delgada lámina de cartílago: una que ha evolucionado durante siglos y que en el pasado era aun más tenue.”

Sir William Withey Gull (personaje de la novela gráfica *From Hell*)<sup>50</sup>

**E**stereotipados, sintetizados en su comprensión y muchas veces en su utilización, a finales de la primera mitad del siglo XX, y a diferencia del movimiento registrado del cine de acción real, el cual recibió una rotunda aprobación alrededor de todo el mundo como un importante medio de interpretación de la realidad, la opinión general en cuanto al movimiento dibujado del cómic y al movimiento simulado del cine de animación se volvió poco favorecedora. Considerados indignos de serio debate, estos dos medios no fueron vistos más que como un cúmulo de clichés de poca propuesta plástica y simplicidad de contenidos, una idea con la cual se tuvieron que ver la cara repetidamente.

---

<sup>50</sup> Moore, Allan y Campbell, Eddie, *From Hell*, Editorial Planeta, España, Barcelona, 2013, p. 95.



Cabe decir que muchas grandes obras artísticas que pusieron de manifiesto el magnífico potencial de las historietas difícilmente fueron aceptadas como tales, tal es el caso de novelas grabadas como *Viaje apasionado* de Frans Masereel, y *El hombre de Dios* de Lyn Ward, o el collage *Una semana de bondad* de Ernest Max, realizadas en 1919, 1929 y 1933, respectivamente.

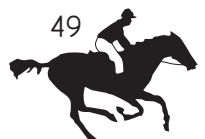
El autoritarismo nacido del carácter normativo de la industrialización significó “la imposición de concepciones y evaluaciones de la realidad, la reducción de seres y situaciones a estereotipos, la negación de lo que cada quien puede reconocer en sí mismo y en su relación con los demás”<sup>51</sup>. Orientados por años a un consumo por entretenimiento, “y el concepto de entretenimiento al parecer tiene muy pocas posibilidades, estandarizado para que las producciones se ajusten a ese gusto”<sup>52</sup>, la verdadera identidad tanto del cómic como del cine de animación permaneció incierta y fluctuante, empobreciendo el desenvolvimiento de sus posibilidades reales de manifestación en donde autor y lector perdieron toda su individualidad terminando por convertirse en simples puntos terminales.

Cómic y animación fueron encasillados; por un lado, el espectáculo gráfico inundó las páginas de los cómics en busca de satisfacer a las masas, los superhéroes acapararon las historietas hasta tal punto que por desgracia al día de hoy el primer pensamiento que cruza por la mente al escuchar la palabra cómic es el del superhombre sin prácticamente nunca reparar antes en ninguna otra vertiente. Por el otro lado, la animación, como bien indica la Doctora Tania de León en su libro *Animando al dibujo*, del guion a la pantalla, se volvió erróneamente un sinónimo de *cartoon*, dirigida principalmente a un

---

51 Prieto Castillo, Daniel, *Diseño y comunicación*, Editorial UAM Xochimilco, México, D.F., 1982, p. 87.

52 De León Yong, Tania, Op. cit., p. 24.



público infantil y asociada con el negocio del entretenimiento, cuya proliferación “ha hecho sombra sobre los estilos de otros animadores”<sup>53</sup>.

Sin embargo, el cómic así como el cine de animación son lenguajes, no géneros, ambientes en los que se producen discursos y no un tipo de discurso<sup>54</sup>, los cuales cuentan con múltiples facetas en el carácter de sus manifestaciones, cuyas propiedades no son definidas por una característica o un grupo de características particular, sino por sus correspondencias en la conveniente articulación de espacios y tiempos significativos y en el conjunto de disposiciones que constituyen su específica comunicación en cuanto al estudio de sus posibilidades expresivas en la representación del movimiento.

Tan sólo si revisamos nuevamente, pero ahora con mayor celo, los estudios realizados en torno al arte secuencial al término de la primera mitad del siglo XX, podremos observar cómo mientras los reflectores apuntaban en dirección a las brillantes producciones cinematográficas de Sergei Eisenstein basadas en la provocación y estudio de los fenómenos del montaje de atracciones y los principios estructurales que desencadenan la construcción simbólica de la imagen en movimiento, un grupo de aventurados e inquietos animadores e historietistas hacían lo propio con sus respectivos códigos de signos.

Estudios como el National Film Board of Canada o el Bratři v Triku y la Escuela Zlin de Checoslovaquia surgieron a finales de la primera mitad del siglo XX como importantes semilleros en materia de animación, fomentando la diversificación y la experimentación, así como el flujo de propuestas innovadoras dotadas de individualidad, al igual que lo hicieron dentro del campo del cómic la *Ligne claire* y la Escuela de Marcinelle (Bélgica) o el Estudio Eisner & Iger, o la revista *MAD* (EU), de los que emanaron algunos de los

---

53 Ídem

54 Morales Morante, Luis Fernando, *Serguei Eisenstein: montaje de atracciones o atracciones para el montaje*, [en línea], España, Barcelona, Depósito digital de documentos de la Universidad Autónoma de Barcelona-España, 2016, Dirección URL: [http://ddd.uab.cat/pub/artpub/2009/106227/trafon\\_a2009.pdf](http://ddd.uab.cat/pub/artpub/2009/106227/trafon_a2009.pdf)



más importantes autores del arte secuencial. A continuación, una breve relación de sus más notables representantes:

\***National Film Board of Canada:** Norman McLaren, Grant Munro, George Garnett Dunning.

\***Estudio Bratři v Triku:** Jiri Trnka, Břetislav Pojar, Jiří Brdečka, Zdeněk Miler.

\***Escuela Zlin:** Karel Zeman, Hermína Týrlová.

\***Ligne Claire:** Georges Prosper Remi, Edgar P. Jacobs, Jacques Martin.

\***Escuela de Marcinelle:** Joseph Gillain, Pierre Culliford, Maurice de Bévère. Robert Velter.

\***Estudio Eisner e Iger:** Will Eisner, Jerry Iger, Jack Kirby, Lou Fine, Wallace Wood. Jules Feiffer.

\***MAD:** Harvey Kurtzman, Al Feldstein, Graham Ingels, Johnny Craig, Frank Frazetta.



Norman McLaren, 1914-1987.

Estos y otros autores transgredieron los márgenes de la construcción ortodoxa, entregándose a la reflexión así como a la experimentación de sus propios sistemas, ahí donde el tiempo se combina con el espacio en un marco de dependencia recíproca, materia prima del animador donde el movimiento toma forma, así como del historietista quien en el manejo de estas dos dimensiones es que construye el tejido de su obra, entendiendo que no se trata de simplificar la diferencia reduciéndola a una suma de individualidades, sino de un proceso colectivo, “una serie organizada de sustancias visuales sensorialmente relevantes”<sup>55</sup> capaces de orientar los sentidos del espectador, impulsos individuales que en su colisión generan una compleja unidad de manifestaciones de todos sus agentes, dando como respuesta un estímulo intelectual, un entramado de virtudes que surgen de las interacciones de sus partes en la construcción simbólica del movimiento y que los hacen, tanto al cómic como al cine de animación, posibles como materia significativa.

Para la segunda mitad del siglo XX, el movimiento tomó un grado de primer orden, donde el virtuosismo del autor no radica sólo en su habilidad técnica en la transmutación de elementos y sus agentes, sino en la forma en la que recurre a las propiedades de su ambiente para entregarse a un cambio espacio-temporal de emociones<sup>56</sup>, pues en lugar de diluir su presencia en el carácter convencional de las producciones estandarizadas, el artista visual se expresa priorizando su lenguaje, que por su propia naturaleza (tanto cómic como cine de animación) no busca capturar el movimiento sino construirlo desde cero, y es esta misma construcción la que inicia en el interior del realizador y por tanto

---

55 Morales Morante, Luis Fernando, Serguei Eisenstein: montaje de atracciones o atracciones para el montaje, [en línea], España, Barcelona, Depósito digital de documentos de la Universidad Autónoma de Barcelona-España, 2016, Dirección URL: [http://ddd.uab.cat/pub/artpub/2009/106227/trafon\\_a2009.pdf](http://ddd.uab.cat/pub/artpub/2009/106227/trafon_a2009.pdf)

56 Traslaviña, Cecilia, Conceptos de espacio-tiempo en el cine de animación, [en línea], Colombia, Bogotá, Moebius Animación, 2009, Dirección URL: <http://moebiusanimación.com/wp-content/uploads/2011/12/Cecilia-Traslavina-Conceptos-de-Espacio-Tiempo-en-el-cine-de-animacion.pdf>



la que le confiere al movimiento una intención, un aliento, una carga humana, razón por la que responde a una serie compleja y variada de factores que difícilmente puede y debe ser resuelta desde un único punto de vista.

Como profesionales de la comunicación visual “nuestros objetivos no son los productos sino las personas”<sup>57</sup>, motivo por el que debemos rechazar el carácter normativo de la industrialización en busca de devolverles a los seres su complejidad individual, anteponiendo el impulso vital del pensamiento creativo a una simple operación comercial. “El arte es nuestra manera de afirmar nuestra identidad como individuos y escapar del estrecho papel que se nos ha asignado”<sup>58</sup>, pues en manos del artista la codificación se vuelve “un alfabeto del que se sirve para tejer un tapiz de interacción emocional,”<sup>59</sup> una exploración creativa que se atreve a la pluralidad y en el que las formas puras no existen.

“Esos impulsos lingüísticos que salen de la línea ordinaria del lenguaje pragmático, son miniaturas del impulso vital”<sup>60</sup>, de esa sonoridad del ser que habita en el interior del lenguaje, pues “los lenguajes no son solamente instrumentos con los cuales comunicamos lo que pretendemos, son también, y sobre todo, ambientes en los que vivimos y que en buena parte determinan lo que queremos además de lo que podemos comunicar”<sup>61</sup>.

Vivir en el interior de un lenguaje es devolverle su individualidad, ver más allá de la superficie y pasar a entender su estructura, sus inicios<sup>62</sup>. “No se trata de describir unas casas, señalando los aspectos pintorescos y analizando lo que constituye su

---

57 Prieto Castillo, Daniel, Op. cit., p. 10.

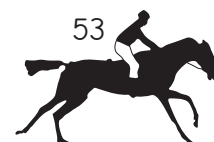
58 McCloud, Scott, Op. cit., p. 166.

59 Eisner, Will, Op. cit., p. 18.

60 Bachelard, Gastón, Op. cit., p. 15.

61 Barbieri, Daniele, Op. cit., p. 11.

62 Ídem.



comodidad. Al contrario, es preciso rebasar los problemas de la descripción -sea objetiva o subjetiva, es decir, que narre hechos o impresiones- para llegar a las virtudes primeras, a aquellas donde se revela su adhesión, en cierto modo innata, a la función primera de habitar”<sup>63</sup>.

Así, los límites de una imagen no son más que accidentes que deben ser confrontados con nuestro propio espacio íntimo, “nos referimos a la posibilidad de proyectar, de desplegar el propio ser con toda la fuerza y violencia que significa la vida”<sup>64</sup>.

Así el concepto más simple y básico que se puede encontrar en torno al movimiento dibujado, aquel que nos menciona que la palabra animación procede del verbo en latín “animare” que tiene por significado dar vida y que a su vez desciende de la palabra “anima” que significa alma, adquiere ahora un alcance más complejo, ya no se trata tan sólo de ser un artífice de una imagen en movimiento, sino de conferirle un alma.

De igual manera, el discreto concepto en torno al movimiento simulado del cómic como “un arte de lo invisible” alberga este mismo entendimiento, aquel de que “el dibujo es más activo respecto a lo que encierra que respecto a lo que exfolia”<sup>65</sup>, razón por la cual no debería extrañarnos que tanto Norman McLaren como Daniele Barbieri, quienes priorizaron sus lenguajes y tomaron en seria consideración la construcción del movimiento, llegaron a definir con gran similitud sus respectivos medios de exploración y análisis, tomando en consideración ese impulso vital que habita en el interior de sus respectivos lenguajes, esa fuerza y energía que actúa sobre la materia organizada y le confiere vida, animando al ser entero, dándole intención y haciendo posible su existencia, el primero al enunciar que “la animación no es el arte de dibujar el movimiento sino el arte del movimiento dibujado. Lo que sucede entre cuadros es

---

63 Bachelard, Gastón, Op. cit., p. 27.

64 Prieto Castillo, Daniel, Op. cit., p. 87.

65 Bachelard, Gastón, Op. cit., p. 134.



mucho más importante que lo que sucede en el mismo cuadro. La animación es el arte de manipular los invisibles intersticios que yacen entre los cuadros”<sup>66</sup>, el segundo al expresar que el cómic es un lenguaje de la representación del movimiento en la inmovilidad, “no es la simple sucesión de escenas cada una contenida en una imagen, al contrario, es un lenguaje en el que las relaciones entre una y otra imagen gráficas o narrativas, son más importantes que las imágenes mismas”<sup>67</sup>.

Para el realizador, la expresión crea ser, “el sujeto que habla está entero en una imagen poética, porque si no se entrega a ella sin reservas, no penetra en el espacio poético de la imagen. Muy claramente la imagen poética trae una de las experiencias más simples del lenguaje vívido”<sup>68</sup>. Cuando el realizador habita el lenguaje, este se permite el riesgo, la experimentación en todos sus rangos, uniendo lo apolíneo con lo dionisíaco, llevando a la imagen hasta la frontera misma de lo que puede imaginar, una sublimación desembarazada de aquellos pesos que coartan su individualidad. El espacio se manifiesta entonces ante al autor como “el sujeto del verbo desplegarse”<sup>69</sup> en el que la imagen no quiere dejarse medir y, por el contrario, el menor valor la eleva. Para autores como Lotte Reiniger, Piotr Dumala, Art Spiegelman o Robert Crumb, quienes con sus obras han subvertido el orden establecido, atraídos por la belleza de los movimientos íntimos del arte secuencial, la imagen poética se les aparece no como una copia de la realidad, sino como un comienzo puro, un ejercicio de libertad, no se trata de un eco del pasado, de una unidad de manifestaciones sometida a un impulso, sino del resplandor de una imagen totalmente nueva, con un ser y un dinamismo propio, de una imagen que se construye aun antes que el pensamiento mismo, pues “para una simple imagen poética, no hay proyecto, no hace falta más que un movimiento del alma. En una imagen poética el alma dice su presencia”<sup>70</sup>.

---

66 McLaren, Norman, Apud., Saenz Valiente, Rodolfo, Op. cit., p. 30.

67 Barbieri, Daniele, Op. cit., p. 153.

68 Gastón, Bachelard, Op.cit., p. 16.

69 Ibídem, p. 177.

70 Ibídem, p. 11.





Pese a los prudentes juicios y razonamientos complacidos en su inmovilidad, cuando un poeta habla el alma del lector resuena. La imagen escapa a la causalidad arraigándose en el alma de quien observa y dispersándose sobre los diferentes planos de su vida y éste entendiéndolo que la imagen no es un objeto, menos aún un sustituto del objeto, se comprometerá a captar su realidad específica, a aceptarla en lo que es, en cómo es, en su instante, pues sólo en el seno de su renunciamiento, el lector accederá al espacio interior de la propia imagen donde el poema lo captará entero, repercutiendo en su alma, encendiendo su consciencia y ejerciendo acción, ya no sólo escuchando el poema sino hablándolo al hacerlo suyo.

Es realmente en la resonancia y en la repercusión y no así en el eco donde la imagen poética tiene una sonoridad del ser, donde el realizador nos ayuda a descubrir en nosotros un goce de contemplar tan expansivo, que viviremos, a veces, ante la experiencia intuitiva de la actualidad de sus imágenes, el engrandecimiento de nuestro propio espacio íntimo<sup>71</sup>, subvirtiéndola nuestra noción aceptada de la realidad y redefiniendo el día a día.

“La imagen ha tocado las profundidades antes de conmover las superficies. Y esto es verdad en una simple experiencia del lector. Esta imagen que la lectura del poema nos ofrece, se hace verdaderamente nuestra. Echa raíces en nosotros mismos. La hemos recibido, pero tenemos la impresión de que hubiéramos podido crearla, se convierte en un ser nuevo en nuestra lengua, nos expresa convirtiéndonos en lo que expresa, o dicho de otro modo, es a la vez un devenir de expresión y un devenir de nuestro ser”<sup>72</sup>.

Para Jan Švankmajer, la actividad del lenguaje recupera su libre campo de expresión a través de la poesía, ahí donde “la imagen poética nos sitúa en el origen del ser

---

71      Ibíd., p. 176.

72      Ibíd., p. 11.

hablante”<sup>73</sup>, de esa posibilidad real de manifestación en la que la construcción simbólica de la imagen en movimiento abandona el conocimiento del lenguaje-instrumento para entregarse al del lenguaje-vívido, razón por la que es necesario abandonar la percepción de que el cómic y el cine de animación no son más que productos nacidos del autoritarismo del negocio del entretenimiento, que dejan sin efecto cualquier forma de expresión individual, y por el contrario, entender que estos dos lenguajes del arte se encuentran reivindicados en su plena capacidad como medios creativos de expresión, materias de estudio en sí mismo y formas artístico-poéticas. (ANEXO) p. 149.

El futuro de estos medios únicamente se encuentra a la espera de autores que crean de verdad que la práctica del arte secuencial, puede lograr una dimensión de comunicación que aporte toda una reflexión sobre la experiencia humana.<sup>74</sup>

A pesar de que tanto el cómic como el cine de animación han obtenido atención en el campo académico como fértiles ámbitos de exploración, no han sido pocos los especialistas en dichas materias que han visto frenado el desenvolvimiento de sus estudios ante la estrecha definición que de ellas se han tenido, por lo que en busca de darles un lugar digno de seria consideración, estudiosos del arte secuencial han demandado un despliegue de sus alcances, una amplitud de reflexión y experimentación académica, lo que al parecer ha sido una constante necesidad de estos lenguajes a lo largo de la historia.

Como señalara Will Eisner, “el arte secuencial ha sido desdeñado, considerado indigno de serio debate. Mientras que sus principales elementos integrantes a saber, el diseño, el dibujo, la caricatura y la escritura, han recibido consideración académica por separado, la combinación de todos ellos en un formato único se ha ganado

---

73      Ibídem, p. 12.

74      Eisner, Will, Op. cit., p.144.

un lugar insignificante en el mundo literario y artístico. Y creo que la culpa de que así sea la tienen tanto el profesional como el crítico quienes no le han merecido una seria consideración. Claro está que un interés pedagógico proporcionaría un clima más benigno para la creación de contenidos más dignos y la expansión del medio en general”<sup>75</sup>.

A su vez, Tania de León ha propuesto extender los estudios teóricos sobre animación y “darle un lugar en la historia del arte, para evaluar objetivamente sus características y alcances (...) reclamar, introducir, revalorizar la animación realizada con otras técnicas diferentes a los dibujos animados o cartoons, con otros impulsos creativos y otros intereses estéticos, fuera del contexto de la animación industrializada”<sup>76</sup>.

Es necesario realizar una revalorización académica del estudio de la construcción del movimiento en un lugar distinto únicamente al del lucro y el espectáculo gráfico. El acto de dar forma debe darse con responsabilidad, donde la estética esté “motivada por el contenido del mensaje y relacionada con el mundo del público”<sup>77</sup>, y no sólo ser una serie de objetos, de imágenes, de formas, de construcciones de parálisis cultural. El acto de dar forma debe comunicar “no desde el aislamiento de una simple práctica profesional y disciplinar, sino desde la implicación directa en una dinámica cultural que debe afrontar nuevos desafíos”<sup>78</sup>.

---

75      Ibídem, p. 7.

76      De León Yong, Tania, Op. cit. p.24.

77      Fracara, Jorge, *Diseño gráfico para la gente*, Editorial Infinito, Argentina, Buenos Aires, 2000, p.21.

78      Vitta, Maurizio. Op. cit., p. 337.

## 2.2. De la convergencia a la adecuación, la búsqueda expresiva. La valorización del lenguaje del cómic dentro del cine de animación

Y he aquí que me he convertido  
en un dibujo de adorno  
Volutas sentimentales  
Enroscamiento de las espirales  
Superficie organizada en negro y  
blanco  
Y sin embargo me acabo de oír  
respirar  
Es acaso un dibujo  
Soy acaso yo.

Pierre Albert-Birot, Poemas al otro yo.

**A**l aceptarse como lenguajes vívidos, cómic y cine de animación han ido recuperando lo que por razón de dominio les pertenece, por lo que estudiosos alrededor de todo el mundo se han visto interesados en retomar el estudio de estos medios, mas recordemos que para entender cualquiera de estos escritos es necesario un acercamiento abierto a sus contornos, puesto que sus propiedades existen en gran parte por efecto de la interacción, razón por la cual “las características que cada lenguaje puede reivindicar como totalmente propias son probablemente muy reducidas”<sup>79</sup> o nulas. Hoy en día sabemos que los lenguajes “no constituyen mundos separados, sino que representan aspectos diversos del ambiente global de la comunicación, y

---

79 Barbieri, Daniele, Op. cit., p. 15.



están, en consecuencia, estrechamente interconectados, entrelazados, y en continua interacción recíproca”<sup>80</sup>, es así que podemos arriesgarnos a afirmar que un autor no comprende ni siquiera su propio lenguaje si sólo tiene conocimiento de éste, pues es en el descubrimiento del otro que se conoce a sí mismo. Pero no se trata de ver a los lenguajes como artes constituidos de otros para poder ser, sino de un diálogo de tensiones que propone una correspondencia<sup>81</sup>, una retroalimentación de los sistemas vivos en un espacio de múltiples dimensiones en el que se concuerdan o contrastan diversas escrituras que vitalizan el entorno y crean movimiento dentro del sistema.

Así, en los lenguajes-ambientes las formas puras no existen, pues es esta naturaleza vívida, es decir, ese espacio que se habita y que a su vez tiene su ser en ti<sup>82</sup>, que se convierte en una herramienta no sólo a micro, sino también a macro escala. Con ello me refiero a la capacidad de adaptación abierta a toda influencia cultural, al quebrantamiento de las barreras del ritmo poco reflexivo, a la asociación lúdica del conocimiento en busca de la percepción así como de la expresión del mundo en sus múltiples dimensiones.

“Habitar un lenguaje significa estar dentro de él, no verlo desde fuera, significa poder aprovechar sus posibilidades expresivas, pero también observar sus límites”<sup>83</sup>, sensibilizar sus superficies, reconciliar sus fronteras en el espacio poético<sup>84</sup>. En el lenguaje vívido “la cuestión no está tanto en negar la necesidad de partir de unos principios, sino en no aceptar el carácter normativo de los mismos”<sup>85</sup> y en la medida en que podamos apropiarnos de ellos, ser capaces de liberarnos en una gramática

80 Ibídem, p. 11.

81 Traslaviña, Cecilia, Op. cit., p. 5.

82 Bachelard, Gastón, Op. cit., p. 176.

83 Barbieri, Daniele, Op. cit., p. 12.

84 Gubern, Román y Coma, Javier, *Los cómics en Hollywood*, Editorial Plaza y Janés, España, Barcelona, 1988, p. 22.

85 De Quesada, Albert Esteve, *Creación y proyecto*, Editorial Institució Alfons el Magnanim, España, Valencia, 2001, p.109.



propia<sup>86</sup> donde el lenguaje permita que impulsos vitales discurren por la dimensiones espacio-temporales del ser, dilatando sus campos y desafiando el autoritarismo a través del desborde de sus posibilidades líricas.

“Podemos pensar en estos lenguajes-ambiente como en ecosistemas, cada uno con sus reglas y características específicas; pero algunas reglas son comunes a muchos de ellos y otras a todos, y existen también zonas fronterizas, zonas intermedias entre dos (o más) ecosistemas diferentes, donde se puede jugar con las reglas de ambos. Así como todos los ecosistemas son parte de la naturaleza, también todos los lenguajes son parte de la comunicación en general”<sup>87</sup>.

No se trata ya de un camino fijo hacia un destino concreto, sino de una conversación sobre todas las cosas que podemos hacer que sucedan, pues al aceptarse como lenguajes-ambiente, cómic y animación han encontrado un espíritu de autoproposición dentro del ambiente global de la comunicación y por tanto como parte de esa malla de interdependencia.

“La comunicación es un ambiente general cuyos sub-ambientes, los lenguajes, viven tumultuosamente, alejándose, acercándose, intercambiando características, a veces muriendo, y otras dando vida a una nueva posibilidad expresiva”<sup>88</sup>.

Dentro de un medio con la capacidad de representar casi cualquier cosa como lo es el cine de animación, el reconocimiento del cómic debe ser más que un proceso de formación, uno de composición, capaz de establecer la naturaleza de sus relaciones. Por desgracia, a menudo superpuestos, cómic y cine de animación han cortado casi

---

86 De León Yong, Tania, Op. cit., p.141.

87 Barbieri, Daniel, Op. cit., p. 13.

88 Ibídem, p. 17.

toda vía de diálogo de sus lenguajes en pantalla, donde una gran cantidad de autores no se han tomado la molestia de ejercitar su entendimiento en cuanto a sus principios armónicos de convivencia y, por el contrario, han hecho uso de la historieta sin su más mínimo discernimiento, creyendo que el dominio en el campo de la animación los faculta ipso facto a hacer uso del mismo. Aunque comparten ciertos códigos narrativos, criterios de composición y áreas expresivas en común, hablamos de lenguajes diferentes en los que, desde sus unidades mínimas de tiempo-espacio significativo en la construcción del movimiento, existen diferencias que son insuperables (la viñeta condensa más información narrativa que la imagen fija del fotograma y a la vez carece de esa movilidad icónica que hace al plano tan densamente informativo), razón por la que su estudio no debe darse por sentado.

El cómic es un organismo vivo que, aun siendo capaz de aclimatarse a nuevos ambientes en los que se ve inmerso<sup>89</sup>, posee historias, personajes y/o códigos narrativos que dependen fuertemente de sus respectivas construcciones espacio-temporales para poder ser, por lo que en su adaptación en el campo de la animación debemos ser conscientes de que será necesario marcar límites, resignificar elementos y agregar otros, ya que no se trata sólo de unir lenguajes sin ninguna coherencia lingüística, sino de integrarlos en un verdadero proceso creativo-interpretativo, creando así una amalgama aportadora que no hubiera sido posible de otra manera.

Es necesario hacer hincapié que en el manejo de historias y personajes provenientes de las páginas del cómic en su adaptación al cine de animación, es tan importante su estudio lingüístico como cuando se trata con códigos narrativos.

Para Daniele Barbieri en su libro *Los lenguajes del cómic*, no todas las historietas

---

89 Pereida, Pablo, El cómic digital: adaptación del lenguaje narrativo gráfico tradicional al formato digital interactivo, Trabajo de fin de Master en Imagen digital, Universidad de Granada, España, Granada, 2013, p. 21.

son adecuadas para ser llevadas al cine de animación, debe existir viabilidad, puesto que éstos no pueden existir en su totalidad fuera de sus sistemas y como bien apunta Manuel Tejedor en su artículo titulado *Cómic y cine de animación, dos lenguajes cercanos* dentro de la revista electrónica *Panorama cultural* “una obra, cuanto más fiel a su propio lenguaje, mayor problemática será en su adaptación.”

Por su lado, el autor de cómics Alan Moore opinó lo siguiente sobre las adaptaciones cinematográficas a las que han sido dispuestas algunas de sus más grandes novelas gráficas, como lo son *From hell*, *The League of Extraordinary Gentlemen*, *V for vendetta*, *Watchmen*, *Tales of the Black Freighter* y *The Killing Joke*: “Todas estas historias fueron escritas de modo que es imposible reproducirlas en términos cinematográficos ¿Por qué no dejarlas como cómics que es cómo fueron pensadas? Y si de todas maneras todavía quieren adaptarlas al cine, por favor intenten hacer mejores películas que éstas con las que he sido maldecido hasta ahora”<sup>90</sup>.

En realidad, todo el problema de los autores que tratan de reconstruir el cómic en el cine de animación radica en entender qué propiedades se logran reproducir y cuáles no, concentrándose en las primeras y olvidándose de las segundas, una búsqueda orientada hacia las necesidades expresivas y no al todo, ya que no cuenta tanto que éste logre reproducir aquél, sino que manifieste su discurso de manera más eficaz al generar nuevos aspectos funcionales al ambiente<sup>91</sup>, es decir, que la historieta no debe ser tomada a la ligera en su apropiación y/o adaptación cinematográfica, extirpando e implantando sus cualidades sin un verdadero mestizaje de valores formales entre disciplinas, ya que esto sólo frenará todo beneficio que pueda obtenerse de la sana experimentación lingüística.

---

90 Entrevista realizada a Allan Moore, [en línea]. EE.UU., 2014. Dirección URL: <http://www.youtube.com/watch?v=9R3k3VISU8>

91 Barbieri, Daniele, Op. cit., p. 259.





Watchmen: Tales of the Black Freighter (2009), Mike Smith, Daniel Del Purgatorio.



Batman: The Killing Joke, 2016, Sam Liu.

En esta mezcla, donde lo importante no es sólo lo que se cuenta sino como se cuenta, el realizador no es sólo intérprete sino creador, donde si el autor de cine de animación quiere obtener el efecto que busca, no puede limitarse a transcribir al cómic, sino que debe reconstruirlo literalmente desde su seno; debe crear desde adentro un conjunto de características que aparezcan como propias<sup>92</sup>, cuya naturaleza dará como resultado una entidad autónoma rica en nuevas formas y significados sin necesidad de referir al cómic en su utilización, razón por lo que no debemos empeñarnos en el estudio de su coexistencia sino en el de su hibridación, pues más allá de una yuxtaposición, existe una interacción de lenguajes, es decir, una deconstrucción analítica y una reconstrucción sistemática aislando los elementos imprescindibles y opcionales de los objetos de estudio y describiendo el modo en que se articulan, un estudio de los factores operativos en los sistemas de significado y en su práctica, una acción recíproca de agentes, de fuerzas y de funciones, originando un objeto autosuficiente que en dominio de sí mismo no sólo se limita a ser fiel en esencia a sus raíces, sino que se transforma y recrea de distintas maneras, haciendo observar una obra desde distintos ángulos y perspectivas.<sup>93</sup>

Para el artista, “una obra de arte es buena cuando nace de la necesidad. Es la naturaleza de su origen quien la juzga”<sup>94</sup> por lo que el contacto del cine de animación con el cómic debe ser más que un mero capricho, debe ser una conversación de los lenguajes vívidos, una mezcla adecuada de los productos de la razón con los productos de la imaginación capaz de liberar soluciones expresivas al abrir nuevas puertas de iniciativa creativa, que logren aclarar o perturbar el espíritu.

---

92      Ibídem, p.15.

93      Gómez Martínez, Luisa, Cómics cinematizados: el realismo del tercer orden, [en línea], México, D.F., revista.unam.mx, 2008, n° 6, Dirección URL: <http://www.revista.unam.mx/vol.9/num6/art38/int38.htm>

94      Rilke, Rainer María, Cartas a un joven poeta, Editorial Alianza, España, Madrid, 1997, p. 8.

La reconstrucción del lenguaje del cómic dentro del lenguaje del cine de animación, no trata de un logro efectista, sino de la respuesta de un realizador a una necesidad expresiva<sup>95</sup>, un tejido de elementos significativos relacionados entre sí en el acto de dar forma, en el que la retroalimentación de sus partes esté dictada por las exigencias del propio discurso, donde el crear no sea el inventar nuevas formas de expresión en un lenguaje, sino “inventar nuevas formas eficaces de expresión... de manera que permanezcan y se conviertan en parte integrante del ambiente”<sup>96</sup>, un estudio de los factores operativos en los sistemas de significado y en su práctica en el que “la búsqueda lingüística de un autor tiene sentido (y futuro) sólo si está conectada a una búsqueda expresiva”<sup>97</sup>.

---

95 Lloret, Carmen, Cortografía, Animación, Editorial Fundación Autor, España, Madrid, 2004, p. 15.

96 Barbieri, Daniele, Op. cit., p. 280.

97 Ibídem, p. 281.

# CAPÍTULO 3



Spider-man into the spider-verse (2018), Rodney Rothman, Peter Ramsey y Bob Persichetti.

### 3.1. Un mestizaje formal de valores entre disciplinas

“Creo que el cine en su forma moderna es prácticamente un abuso. Nos da de comer en la boca, lo que provoca una disminución en nuestra imaginación cultural colectiva. Es como si fuéramos aves recién nacidas en el nido, que miran hacia arriba con el pico abierto, esperando a que venga Hollywood con sus gusanos regurgitados. ¿No podemos recibir algo más?”

Alan Moore<sup>98</sup>

**H**oy más que nunca, el fenómeno de la adaptación es uno que debe estudiarse, pues como bien dice Luis Felipe Álvarez en su tesis *Intertextualidad y adaptación en City of Glass de Paul Auster*<sup>99</sup>, en las maquinarias culturales contemporáneas, los procesos de adaptación entre productos comunicativos son vistos cada vez con menos recelo, pues abren posibilidades de interpretación, recodificación y extensión, propiciando una relación dinámica con su entorno, sugiriendo un rompimiento con

98 Boucher, Geoff, Moore, Allan, *Watchmen movie: I will de spitting venom*, [en línea], United States, Los Angeles California, Hero Complex, Los Ángeles Times, 2008, Dirección URL: <http://herocomplex.latimes.com/uncategorized/alan-moore-on-w/>

99 Álvarez León, Luis Felipe, *Intertextualidad y adaptación en City of glass de Paul Auster: un recorrido a partir de la ciudad de cristal*, Tesis de Licenciatura en Lengua y literatura modernas, UNAM/FFyL, México, D.F. 2009.



aquel criterio que pone al autor a la cabeza y al lector como receptor de la única verdad. Por desgracia, en una industria tan compleja como lo es el cine actual, la adaptación de contenidos es un territorio en el que es fácil perderse. Y en cuanto al estudio del traspaso del cómic al cine de animación, podemos decir que ha presentado una serie de problemas que han mermado la eficacia de esta disciplina, tanto por el uso de la fidelidad como criterio de evaluación, como por el uso de modelos de adaptación cuyas nociones y estructuras le son ajenas<sup>100</sup>, teniendo como resultado productos que, en su mayoría, no deparan grandes soluciones expresivas más allá de una subsistencia parasitaria que explota sus recursos<sup>101</sup>.

Si algo puede conducir al desastre es exactamente una obra cargada de pleitesías<sup>102</sup>, es por ello que las modificaciones que la obra original sufra no deben ser vistas como “desvirtuaciones”, sino como transformaciones que enriquecen diversos aspectos de ese producto adaptado. Es por ello que debemos abogar por una impureza entendida como alteridad a la presunta perfección del calco de un medio a otro, logrando así su existencia autónoma<sup>103</sup>, entendiendo que la adaptación es un exponente de la convergencia<sup>104</sup>, de esa intermedialidad que describe una actividad desarrollada en las intersecciones entre disciplinas y de la que hemos hablado a lo largo de esta investigación. Aunque para que un medio de comunicación tenga una

100 López Rodríguez, Francisco Javier, *La adaptación fílmica del cómic en el contexto contemporáneo del cine japonés*, Tesis Doctoral en Comunicación audiovisual, publicidad y literatura, DCAP de la FCUS, España, Sevilla, 2007, p.378.

101 Varillas, Rubén, *De la revolución del cómic y otros augurios*, [en línea], España, Madrid, *Cómic Digital hoy*, 2018, Dirección URL: <http://www.acdcomic.es/comicdigitalho-y/02-Revolucion-del-comic-Ruben-Varillas-acdcomic.pdf>

102 Gómez, Iván, González, José, *Texto, Pantallas e industria*, [en línea], España, Madrid, *Fotocinema*, revista científica de cine y fotografía, 2017, Dirección URL: <http://revistafotocinema.com/index.php?journal=fotocinema>

103 Revert, Jordi, *Orígenes y fundamentos de la intermedialidad entre cine y cómic: una aproximación para la era digital*, [en línea], España, Valencia, adComunica, Revista científica en estrategia, tendencias e innovación en comunicación, 2015, Dirección URL: <http://www.adcomunicarevista.com/ojs/index.php/adcomunica/article/view/299/398>

104 López Rodríguez, Francisco Javier, *Op. cit.*, p.36.



historia completamente autónoma, debe también ser capaz de desarrollar sus propias preocupaciones artísticas<sup>105</sup>.

Es aquí donde me gustaría profundizar un poco, pues a pesar de que (como ya he mencionado a lo largo de esta investigación) el cómic está acostumbrado al trasvase dentro del cine de animación y el cine ha colonizado un mayor número de territorios dentro del cómic, por desgracia su modelo de transcodificación existe bajo el apego desmedido al estudio de la adaptación de textos literarios, y aunque en teoría esto no está mal, en la práctica el resultado deja mucho que desear.

Encontramos referencias de la adaptación de cómics a cine desde el primer ejercicio de ficción cinematográfica de acción real en la historia, realizado por los mismos hermanos Lumière, titulado *El regador regado*, un cortometraje de 1895 basado en un pequeño cómic de tan sólo nueve viñetas titulado *El regador*, publicado por Herman Vogel en 1887. Esto no es una mera curiosidad aislada, sino el principio de una constante, toda vez que el cine pasó de encasillarse en la captura y proyección de vistas, a convertirse, durante la primera mitad del siglo XX, en uno de los más fascinantes medios de interpretación de la realidad, en gran parte como resultado de esta retroalimentación constante del cómic y de la animación. Grandes obras como *Mutt and Jeff*, de Bud Fisher; *Happy Hooligan*, de Frederick Burr Oppe; *Little Nemo*, de Winsor McCay, o *Les aventures de pieds nickelés*, de Louis Fortón, fueron sólo algunas de cientos de historietas adaptadas tanto a cine de acción real como a cine de animación que constituyeron gran parte de las primeras narraciones fílmicas con las que se desarrolló esta industria.

---

105 Ortega González, Silvia, *Estética del cómic*, [en línea], España, Madrid, UNED, Revista de filosofía Factórum, 2014, nº 11, Dirección URL: [http://www.revistafactotum.com/revista/f\\_11/n\\_11.php](http://www.revistafactotum.com/revista/f_11/n_11.php)

# L'ARROSEUR



Envoyé par son patron porter des outils, Auguste cherche, en flânant, quelque tour à jouer. Il aperçoit un arroseur dont les tuyaux serpentent sur la chaussée, sillonnée par un promeneur et une marchande d'oranges.

Auguste a trouvé. Il met le pied sur le tuyau, et l'eau s'arrête, au grand étonnement de l'arroseur.



L'arroseur cherche en vain ce qui peut occasionner cette suspension de son service.



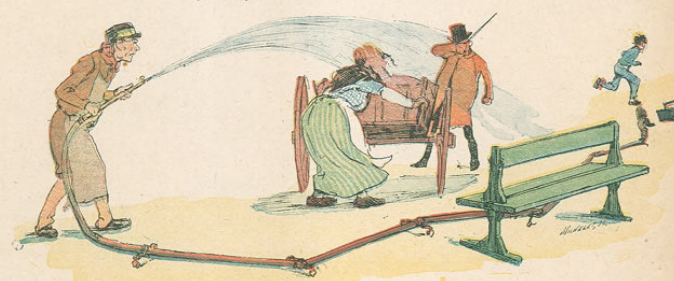
Tout d'un coup un jet violent se lâche sur le pauvre homme en plein visage; Auguste veut de retirer son pied du tuyau.



Côlére de l'arroseur, qui s'aperçoit qu'Auguste, non content de recommencer son jeu, le raille encore avec des gestes désobligeants.



Le promeneur semble prendre plaisir à la querelle.



L'arroseur, impatient, court après Auguste pour le corriger. Mais ce dernier s'éloigne, et l'eau jaillissant abondamment inonde la marchande et le promeneur.



Furieux, le promeneur s'élance sur l'arroseur, pendant que la marchande porte plainte. Des sergents de ville interviennent pour mettre l'accord.



Auguste, qui avait oublié de reprendre sa boîte à outils, reçoit de son patron un châtiement mérité.

L'arroseur (1887), Herman Voguel.





L'arroseur arrosé (1895), Hermanos Limière.

A pesar de que el cómic se ha visto adaptado al cine desde sus comienzos, al igual lo ha sido la literatura, siendo esta última quien realmente ha sido objeto de un concienzudo examen crítico, ya que desde un inicio proporcionó al medio cinematográfico un estatus artístico que la historieta no podía. Sociedades como SCAGL (Sociedad Cinematográfica de Autores y Gente de Letras, París, fundada en 1908) y movimientos como *Bungei-eiga* (cine cultural que adaptaba los *jun-bungaku* [literatura pura] en el Japón de los años 30) buscaron garantizar la proyección en pantalla de obras literarias, que junto a estudios como la de los formalistas rusos, quienes abordaron de manera rigurosa las relaciones entre cine y literatura, introdujeron una serie de primeras nociones y estructuras con respecto al tema.

Por desgracia, el cómic careció desde un inicio de estudios adecuados en torno a la adaptación ante su poca valorización. Rubén Varillas, Doctor en filología por la Universidad de Salamanca y autor de escritos sobre cómic como *La arquitectura de las viñetas* y *De la revolución del cómic y otros augurios*<sup>106</sup> analizó la situación en

106 Varillas, Rubén, Op. cit.

este último texto, concluyendo que los análisis de la adaptación cinematográfica del cómic que podemos encontrar en la actualidad son por desgracia en su mayoría, poco académicos y escasamente ajustados, con aproximaciones parciales y limitadas que no permiten conocer a fondo el fenómeno.

Hoy por hoy, el acto de transcodificar, involucrado en la adaptación del cómic al cine de animación, necesita ser modelado y explorado no sólo desde una comparativa basada en destacar de qué forma se han gestionado las distintas características del cómic, sino en una recodificación de textos y objetos capaces de absorber la sintaxis y el vocabulario del lenguaje del cómic dentro de la semiótica primaria del cine de animación. Al encontrarnos en un periodo definitorio de su relación ante el alcance digital y la globalización, el estudio referente a la adaptación del lenguaje del cómic debe moverse de los bordes al centro de los estudios mediáticos.

La progresiva atención que los investigadores de la adaptación cinematográfica prestan a las relaciones entre el cine y otros productos comunicativos como videojuegos, televisión y narrativas transmediales ha contribuido positivamente a dinamizar con nuevos conceptos y propuestas teóricas un campo de estudio enfrascado excesivamente en los análisis de las traslaciones literarias al cine<sup>107</sup>

---

107 López Rodríguez, Francisco Javier, Op.cit., p.80.



### 3.1.1. Tecnología

Sin duda, además de los factores industriales, culturales y sociales, existe una obvia conexión entre el desarrollo de la tecnología y las adaptaciones de cómic que se han venido dando a lo largo de los años, logrando que el medio cinematográfico recree con un mayor realismo el universo del cómic. Como bien dice Jordi Revert<sup>108</sup>, la progresiva penetración de la tecnología ha transformado radicalmente los procesos de producción, permitiendo una manipulabilidad de la imagen, donde las dinámicas y posibilidades expresivas se multiplican al no encontrar más límites que los de la imaginación de los propios creadores, permitiendo, si así se quiere, un cambio de paradigma en el territorio de las adaptaciones, capaz de romper con ese modelo de

---

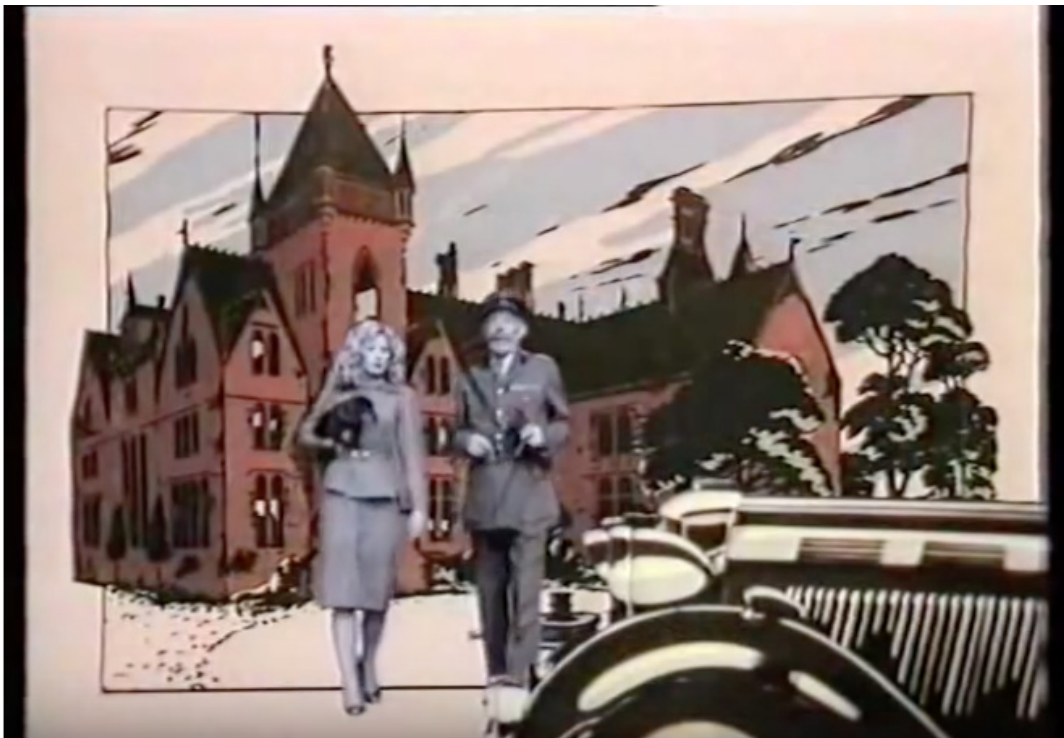
108 Revert, Jordi, Op. cit.

capitalización del impacto de la obra original que no hace más que tomar sus aspectos identificativos para reutilizarlos en pantalla, habilitando en su lugar un espacio ambiente de confluencia.

El cine ha utilizado distintos recursos gráficos del cómic, tal como podemos observar en la película *Hulk* (Ang Lee, 2003), donde la tecnología permitió presentar una pantalla dividida a modo de viñetas, aunque por desgracia este empalme de imágenes no pasó de ser más que un mero adorno, en vez de servir a un verdadero fin lingüístico. Imitar solamente las características del cómic es una pérdida de tiempo, y es por ello que la modernización debe brindar nuevas soluciones, fungir su función liberadora y no comportarse como un ente esclavizante en la pasividad y la serialización, para permitir nuevos horizontes de exploración de la imagen. Basta con ver aquella exquisita adaptación que la BBC realizó en 1982 de la tira cómica *Jane*, del artista británico Norman Pett. Su atractivo juego, que combinó acción real con animación y fondos que parecían traídos del propio cómic le hizo ganar el premio BAFTA (Academia Británica de las Artes Cinematográficas y de la Televisión) a mejores gráficos. Otro interesante ejemplo es la batalla final presentada en *Kick-Ass 2* (Jeff Wadlow, 2013) en la cual la heroína Hit Girl y la villana Mother Russia luchan cuerpo a cuerpo. Mientras que en el cómic, la serie de golpes sucesivos que Hit Girl propina a su contrincante es presentada en varias viñetas, esta acción es resuelta en pantalla a través de la congelación del plano, con la joven heroína desplegando su ataque sobre la imagen estática de Mother Russia, en una verdaderamente creativa superposición de capas.



Hulk (2003), Ang Lee.



Jane (1982), BBC.



Jane (1982), BBC.

Mejor aún, vale la pena revisar la película *Sin City* (Robert Rodríguez, Frank Miller, 2005) y comparar su puesta en escena con la novela gráfica, escrita y dibujada por el propio Miller, para darse cuenta de que es incuestionable que dicha película fuera la misma de haberse rodado de forma tradicional. Gracias a las nuevas tecnologías se ha logrado una libertad que ha permitido al cineasta plasmar las características plásticas de la novela gráfica<sup>109</sup>, una alterabilidad de factores en composición visual, que le permitieron absorber los encuadres, los enfoques y la narrativa visual de las páginas impresas que antes eran tan inviables. En *Sin City* domina un estatismo que encuadra como si se tratara de una viñeta moviendo la acción dentro del plano, logrando guardar la fuerza original de las potentes construcciones gráficas de Miller<sup>110</sup>, imposibles de

109 Palau, Ignacio, Rojo, Eugenia, *Fidelidad y traición: la intermedialidad entre novela gráfica y cine*, [en línea], España, Madrid, L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos, 2013, Dirección URL: <http://www.revistaatalante.com/index.php?journal>.

110 Cano Gómez, Ángel Pablo, Martínez Díaz, Miguel Ángel, *La extensión del relato a través de las nuevas tecnologías: Sin City y la adaptación cinematográfica en Metodologías de análisis del film*, Editorial Edipo, España, Murcia, 2007, p. 79.

adaptar sino fuera por ese escenario virtual proporcionado en el uso de pantalla verde que dio la posibilidad de construir, utilizando al cómic como guión gráfico.

Para *Sin City*, el cómic es storyboard. “Las adaptaciones acometidas hasta ahora, adolecían de una búsqueda continua de la espectacularidad y el artificio como única vía atrayente, dejando de lado el origen narrativo original”<sup>111</sup>.

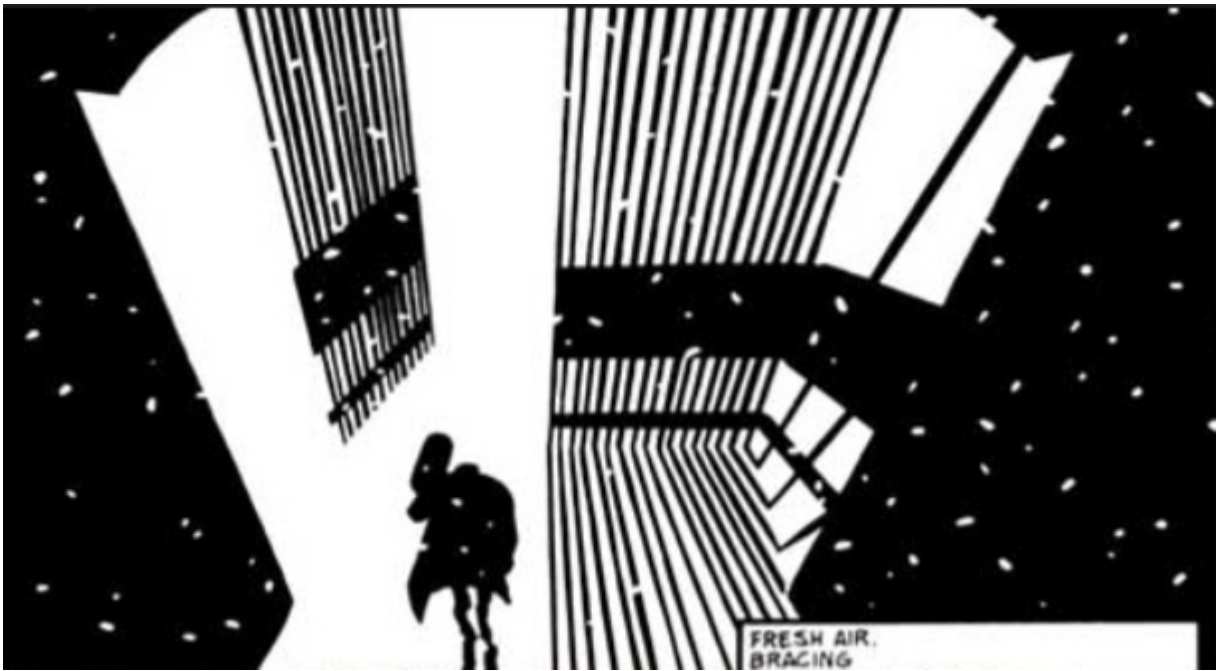
Cabe subrayar que en *Sin City* la tecnología está puesta al servicio de sus necesidades expresivas y es por esto que funciona. De acuerdo con Pablo Cano y Miguel Ángel Martínez, esta producción dio una lección de cómo se deben usar las herramientas tecnológicas de las que disponen los cineastas hoy en día, enfocando su utilización como un medio para contar una historia, no como el fin último para hacer cine, como sucedió con el fracaso cinematográfico titulado *Sky Captain y el mundo del mañana* (Kerry Conran, 2004) primera película filmada en su totalidad en escenarios digitales. Por ello es necesario comprender que sólo a través del estudio interdisciplinario se podrán enfrentar con éxito las tentaciones de la tecnología. La palabra interacción debe ser entendida no como un concepto meramente técnico sino, más bien, como un espacio de comunicación en el que confluyen escrituras y en el que las derivas se multiplican como resultado de la intermedialidad.

“La realidad actual nos dicta que más allá de soluciones tecnológicas, el gran cambio del cómic contemporáneo ha tenido que ver con nociones tan antiguas como libertad artística y la madurez creativa”<sup>112</sup>, por lo que tal vez sea el momento de alzar nuestras cabezas de la investigación de los habituales enfoques y dirigir nuestra mirada a otros fenómenos y comprobaciones.

---

111 Ibídem, p. 75.

112 Varillas, Rubén, Op. cit., p. 81.



Novela gráfica, Sin City (1991), Frank Miller.



Película, Sin City (2005), Robert Rodríguez.



### 3.1.2. Japón. Adaptación y madurez creativa

La industria cinematográfica de animación japonesa no se encuentra aislada, por el contrario, forma parte de un ecosistema mediático marcado por sus interrelaciones, distintos ambientes que se dispersan en diferentes planos de la vida, ahí donde música, videojuegos y hasta moda, se permiten el diálogo en una red textual compleja cuya relación no sólo sucede en su dimensión comercial, sino también en lo social y lo cultural.

En lo que a esta investigación respecta “es evidente que la animación japonesa ha evolucionado paralelamente al manga”<sup>113</sup>, medios que, lejos de pensarse a sí mismos como campos rígidos, se han abierto a su maridaje, manteniendo un diálogo actualizado hasta el día de hoy.

---

113 Horno López, Antonio, *Animación Japonesa, análisis de series de anime actuales*, Tesis Doctoral en Dibujo, diseño y nuevas tecnologías, Universidad de Granada, España, Granada, 2013, p. 29.

Para Antonio Horno López, escritor del libro *El lenguaje del anime, del papel a la pantalla*, el anime, más que cualquier otro tipo de animación, utiliza los cambios de plano, el movimiento de cámara, el juego de perspectivas y el manejo del tiempo para añadir dinamismo sin la necesidad de realizar lo que en Occidente se conoce como “animación completa”. El anime utiliza un movimiento simulado como el del cómic, o en su caso el del manga, del cual se retroalimenta constantemente y el cual se caracteriza por amplificar el sentido de participación, al exigir al lector la extracción de las claves visuales para interpretarlas en un uso prominente de lo que el ensayista Francis Lacassin considera “tiempo muerto” pues, aunque muchas de las viñetas usadas en las transiciones de aspecto a aspecto no aportan contenido narrativo que permita el avance de la trama argumental, sí presentan un fuerte valor expresivo, en tanto que dilatan el flujo temporal de la narración y facilitan la generación de conexiones simbólicas entre las viñetas utilizadas, que a fuerza de sintetizar y explicitar un efectivo montaje, enriquece el desempeño visual en la construcción de la escena, un modelo de expresión visual que en el cine de animación ofrece una particular deconstrucción del espacio fílmico en una sabia selección de pulsaciones.

Podemos encontrar un perfecto ejemplo en *O-ren Ishi story* (Kazuto Nakazawa, 2003) cortometraje animado perteneciente a la película *Kill Bill* (Quentin Tarantino, 2003) cuyo impresionante manejo de la animación limitada permite que las imágenes se congelen y exploten a la vez, una captura de instantes que prolonga su efecto mostrando sus líneas a partir de las que construye una escena, no como mera metonimia de un referente real sino como un acto de revelación<sup>114</sup>, expresando en su interior una serie de tensiones que a modo de sugerencia cinética llenan el encuadre como lo harían con la página.

---

114 Cueto. R. “El país de las maravillas, al otro lado del espejo: algunos principios básicos para entender el anime japonés”, Apud., AA.VV.: *Dibujos en el vacío. Claves del cine japonés de animación*, Editorial IVAM, España, Valencia, 2003, p. 35.







Kill Bill (2003), Quentin Tarantino.



Como bien lo señala Francisco López Rodríguez en su tesis doctoral *La adaptación filmica del cómic en el contexto del cine japonés contemporáneo*, Japón presenta un contexto ideal para examinar los procesos de adaptación más allá de los modelos occidentales que se han centrado básicamente en el cine estadounidense o en análisis de casos de estudios aislados, careciendo de una visión de conjunto del fenómeno como podemos observar en títulos tan populares para los investigadores como *Los cómics en Hollywood* (Roman Gubern, Javier Coma, 1988), *Comic book movies* (David Hughes, 2007) o *Film and Comic Book* (Gordon et al., 2007), donde existe una ausencia de explicaciones macrotextuales que expliquen su posición actual en el ecosistema mediático marcado por la tecnología actual y los procesos globalizadores. Como un caso excepcional, Japón ofrece todo un corpus de obras con una mayor variedad tanto en su dimensión formal y narrativa como sociocultural, mismas que afectan y moldean en distintos grados el discurso cinematográfico.

Japón cuenta con precedentes muy antiguos en el estudio del movimiento<sup>115</sup>, por lo que con una cultura de la gráfica donde la imagen “no sólo es metonimia de un referente real, sino una realidad por si misma: donde la estilización y el vaciado no son contemplados como artificio, sino como un acto de revelación”<sup>116</sup> y donde la tecnología no se trata de mero efectismo sino de un recurso creativo dentro de un trabajo sensible, el encuentro entre el manga y el anime se convierte en una verdadera amalgama aportadora tal como podemos observar ante los cientos de títulos que han saltado de las páginas hacia la pantalla y viceversa, siendo en este particular viaje de ida y vuelta donde muchas obras han encontrado la vía perfecta para el desarrollo de sus potencialidades expresivas y cuyo estudio ha visto surgir a un grupo de realizadores quienes se han profesionalizado en la adaptación entre estos dos medios. Por desgracia, las primeras

---

115 Desde pinturas rupestres, hasta los rollos y tablillas ilustrados como los Enaki, los jigoku zoshi, los zengas y los Kuzazoshi. Desde el teatro de sombras hasta el uso de los Nishiki Kage-e (linterna mágica con la que se realizaban antiguos espectáculos de proyecciones).

116 Cueto, R., Op. cit., p.35.

obras académicas publicadas en el occidente que destacaron la importancia del arte secuencial proveniente de Japón han tenido una tardía llegada ante la lenta difusión más allá de sus fronteras de estas parcelas de estudio.<sup>117</sup>

Así, es necesario una nueva generación de profesionales especializados en el traslado de cómics al medio cinematográfico de animación, un grupo de personas en constante diálogo, en evolución de los procesos y no sólo realizadores que sigan patrones preestablecidos por unos cuantos manuales aprobados y aceptados académicamente, sobre todo cuando parece que esta relación está avanzando más rápido que los teóricos e investigadores.



Akira es una película de animación realizada por Katsuhiro Otomo, estrenada en 1988. Adaptación del manga homónimo creado por el mismo Otomo cuya publicación empezaría en 1982 y terminaría dos años después del estreno de su versión fílmica, permitiéndose así, tanto beber uno del otro en una exploración interdisciplinaria como refrescarse en sus diferentes caminos en cuanto al manejo de la historia.

---

117 *Manga! Manga! The World of Japanese Comics* de 1983, es considerado el primer título occidental en destacar la importancia de la arte secuencial japonés en el ecosistema mediático.

### 3.1.3. El *motion comic* como alternativa

**D**ebemos aceptar que es en la pantalla chica de la televisión y los ordenadores donde el lenguaje del cómic ha podido tener una relación más estrecha con el lenguaje de la animación, gracias a la mayor oportunidad de diálogo permitida por el gran número de producciones que se despliegan en estos medios, con obras tan sobresalientes que pueden ir desde un simple episodio como aquel titulado *samurái vs ninja* (2003), perteneciente a la cuarta temporada de la serie *Samurai Jack*, en la que un juego de luces y sombras producidas por el ocaso del sol divide la pantalla en una interrelación de viñetas positivas y negativas dando pie a una creativa batalla de camuflaje, hasta la entrega de obras fílmicas como *Batman Mask of the phantasm* (1993), *Superman All Star* (2011) y *Gotham Knights* (2008), las primeras dos dirigidas por Bruce Timm y Sam Liu respectivamente, conocidos realizadores que contribuyeron



en la construcción de la moderna franquicia de películas animadas de superhéroes para televisión, mientras que la última trata de una antología de cortometrajes que reunió a seis de los más afamados directores de anime con seis de los más aclamados guionistas del cómic.



Samurái Jack, Samurái vs ninja (2003), Genndy Tartakovsky.



Batman the animated series (1992), Bruce Timm.



Vale la pena señalar la atención que le ha sido dada por parte de los profesionales del arte secuencial a una peculiar forma emergente de animación digital, que se ha apropiado del arte narrativo del cómic para adaptarlo dentro del lenguaje animado. El *motion comic* extrae las viñetas originales de la obra y las traslada a la pantalla donde les añade, voces, efectos de sonido y animación limitada con la que exploran otros ángulos de apreciación de la obra y cuyo primer antecedente podemos encontrar en aquellas animaciones de los años 60 realizadas por Hanna-Barbera a partir de cómics publicados por Marvel como *The Incredible Hulk*, *Captain America*, *Thor* y *Iron Man*.



Iron man (1962), Hanna Barbera.

Aunque podemos encontrar una gran cantidad de producciones que han jugado con el concepto, no fue sino hasta principios del siglo XXI que, de la mano de la era digital, surgieron los primeros trabajos a los cuales podemos denominar como *motion comics*, que poco a poco han incrementado su presencia a través de distintos soportes, que van desde los discos ópticos digitales, hasta la web y el *streaming*, con títulos como *Watchmen* (2008), *Astonishing X-Men* (2009) o *Iron Man Extremis* (2010), estos dos últimos como parte de las miniseries denominadas *Marvel Knights Animations*. Lamen-

tablemente, esta alternativa híbrida ha sido presa de comentarios tan desalentadores como el del director Zack Snyder, quien ha considerado que su principal valor es el de poder ayudar a leer cómics con mayor facilidad, reduciéndolo así a un mero soporte para relanzar historias ya publicadas en una forma más acorde al uso de la tecnología.

El traslado de un cómic a *motion comic* no busca producir una copia, sino una reconstrucción espacio-tiempo, una interpretación de un flujo de experiencias, pero sobre todo, la búsqueda no sólo de extraer sino de sumar valor al trabajo original.

Para Edward Muñoz<sup>118</sup>, es necesario entender que los cambios que el cómic ha sufrido a lo largo de los años no han sido fortuitos, un mero resultado de los avances tecnológicos, sino también el resultado de una serie de movimientos emancipadores que han permitido una evolución de su estructura simbólica en un acto de resistencia que reflexiona sobre el propio medio al tomar conciencia sobre sí mismo así como de sus posibilidades, como lo demostraría el *motion comic* con la llegada de obras bajo la misma línea gráfica pero sin hacer uso de una historieta ya existente, generando un arte transmedia con ejemplos tan notables como *Broken Saints* (2001) y *Godkiller* (2013).

Y aunque al *motion comic* le falta mucho camino por andar, es innegable que su estructura merece atención tan sólo por el simple hecho de ser un ejemplo perfecto de las nuevas formas narrativas que se producen en la era digital<sup>119</sup>, por ser un claro reflejo de su contemporaneidad.

---

118 Muñoz, Edward, *El cómic como lenguaje híbrido y su vigencia en la era digital contemporánea*, [en línea], España, Madrid, CuCo cuadernos de cómic, 2017, n° 8, Dirección URL: [http://cuadernosdecomic.com/docs/revista8/El\\_comic\\_como\\_lenguaje\\_visual\\_hibrido\\_y\\_su\\_vigencia\\_en\\_la\\_era\\_digital\\_contemporanea.pdf](http://cuadernosdecomic.com/docs/revista8/El_comic_como_lenguaje_visual_hibrido_y_su_vigencia_en_la_era_digital_contemporanea.pdf)

119 Montoya Villanueva, Andrés Mauricio, *The motion comics, an approach to the dynamics of a new narrative form*, [en línea], España, Nariño, Nexus comunicación, 2017, n° 22, Dirección URL: [http://cuadernosdecomic.com/docs/revista8/el\\_comic\\_como\\_lenguaje\\_visual\\_hibrido\\_y\\_su\\_vigencia\\_en\\_la\\_era\\_digital\\_contemporanea.pdf](http://cuadernosdecomic.com/docs/revista8/el_comic_como_lenguaje_visual_hibrido_y_su_vigencia_en_la_era_digital_contemporanea.pdf).





*En Astonishing X-Men (2009), Motion comic, el arte original del cómic se ve transformado en su apreciación, entre otras cosas, gracias al uso de la animación limitada.*

### 3.1.4. Spider-Man into the Spider-verse

Entre los encuentros que el cómic ha tenido con el cine de animación, hemos de destacar *Spider-Man: into the Spider-verse* (2018), película que presentó uno de los más sobresalientes diálogos entre lenguajes, al lograr una comunicación orgánica pocas veces vista, cuya tecnología no sólo es espectáculo sino una herramienta de enlace correctamente utilizada.

Dirigida por Rodney Rothman, Peter Ramsey y Bob Persichetti, con la participación de más de 180 animadores y un presupuesto aproximado de 90 millones de dólares, esta cinta no pretendió limitarse a explotar el actual apogeo del cómic adaptado al cine, sino nutrirse de su lenguaje. Bien podría tratarse de una película experimental, nacida en el contexto comercial.

Si nos enfocamos en un estudio lingüístico, debemos aceptar que existe un menor margen de maniobra para el desarrollo del lenguaje del cómic en el cine de acción real que en el cine de animación, tal es así que si somos sinceros, varias de estas grandes superproducciones cinematográficas con actores reales como *Iron man* (2008), *Avengers* (2012) o *Superman* (2013) terminaron por apoyarse constantemente de la animación digital para lograr alcanzar sus cometidos, así como es innegable que, a pesar de la enorme cantidad de este tipo obras producidas en los últimos años, una significativa menor cantidad de producciones animadas han logrado una conversación más clara con el lenguaje del cómic, como lo demuestran obras cinematográficas animadas como *Persépolis* (2007) o *Akira* (1988) o en años recientes, *The Lego Batman Movie* (2017) y *Teen Titans Go!* (2018). Si observamos atentamente, *Spider-Man: into the Spider-verse* es la primera animación del personaje producida para la pantalla grande, y tal vez sea su mejor incursión en el cine hasta ahora.



*Persépolis* (2007), Vincent Paronnaud, Marjane Satrapi.

Al respecto, el periodista A. O. Scott señala en *The New York Times* que, a diferencia de muchas otras producciones basadas en cómics, *Spider-Man: into the Spider-verse* “no es torpe ni va a tuestas, se mueve con la misma agilidad que su héroe, cuya tecnología no es su meta sino parte de su camino, entendiendo que su libertad está en el pasado y no en el futuro”.

*Spider-Man: into the Spider-verse* no vacila, no busca referenciar al cómic sino realizar una verdadera adaptación basada en el diálogo de sus lenguajes. Es así que, desde el primer segundo, anuncia su intención híbrida, con intervenciones gráficas a los logotipos de las compañías productoras, para luego dar paso a un monólogo del protagonista, Peter Parker, que no sólo presenta una increíble estética, sino que en su construcción de la percepción del movimiento, echa mano tanto a recursos propios de la animación como el *squash and stretch* (compresión y extensión, vital para crear fluidez visual, creando dinamismo a través de la deformación ocasionada por la velocidad, el peso y el material), así como a recursos del cómic como las clásicas líneas cinéticas.



Spider-man into the spider-verse (2018), Rodney Rothman, Peter Ramsey y Bob Persichetti. Mezcla de *squash and stretch* y líneas cinéticas en la construcción de la percepción de movimiento.

Mientras que en la más reciente cinta animada de *Peanuts* (2015), las líneas cinéticas buscan no tanto ser parte de la construcción del movimiento de Charlie Brown y sus personajes de apoyo, sino remitirnos al trazo libre de la tira cómica, en *Spider-Man: into the Spider-verse* la línea en general está viva y cumple un rol esencial a lo largo del filme, marcando desde el carácter de cada objeto y personaje, hasta sugiriendo olores o representando estallidos en pantalla.



The Peanuts movie (2015), Steve Martino.



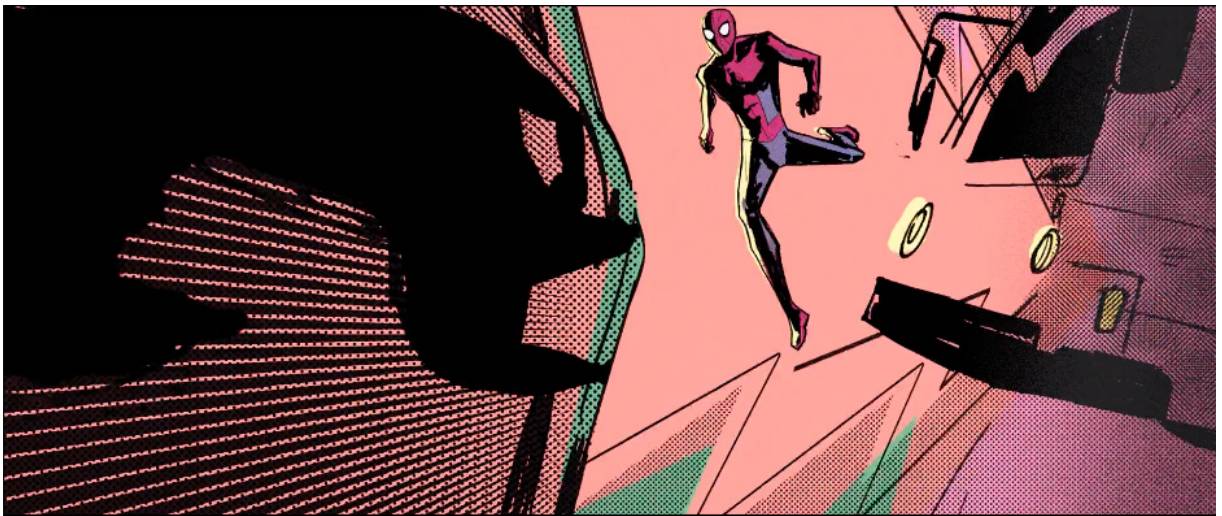
Spider-man into the spider-verse (2018), Rodney Rothman, Peter Ramsey y Bob Persichetti.  
La línea adquiere un importante rol en pantalla.

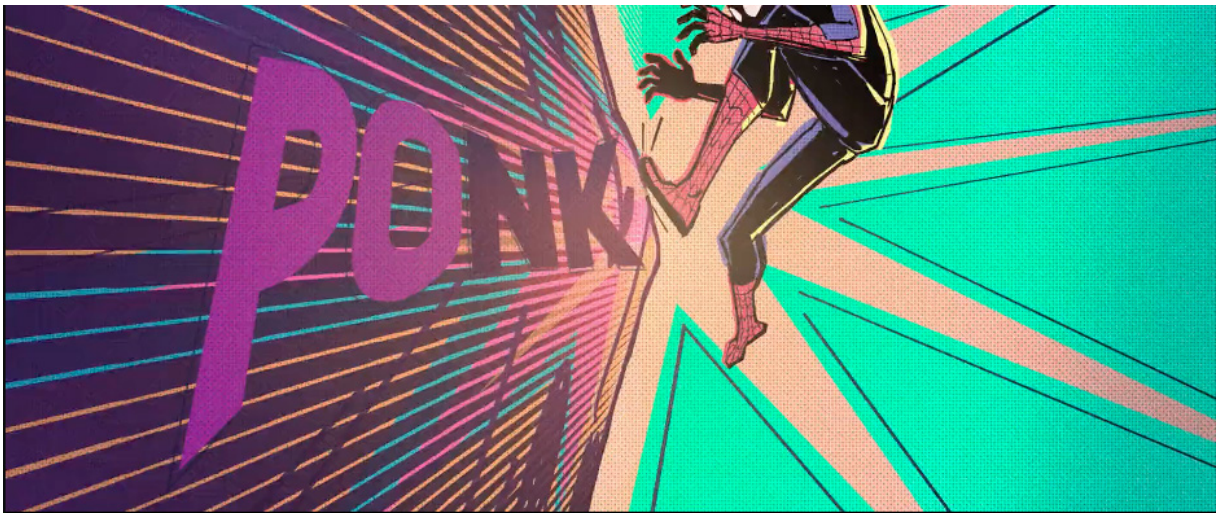


Esta revolucionaria cinta cuenta con un extraordinario diseño que apela al papel, con personajes que parecieran hechos de tinta, como los de un cómic tradicional. Al respecto, el director de arte de la película, Patrick O' Keefe, señaló en entrevista para *The New York Times* que esta basó su estética en los siguientes principios fundamentales: la apreciación estética del cómic impreso, la serigrafía, la simplificación de la gráfica de animación, y la voluntad de forzar los límites del diseño.

*Spider-Man: into the Spider-verse* es producto de un inteligente juego entre animación media y animación completa (12 y 24 cuadros por segundo, respectivamente), así como de animación analógica y animación digital (3D con una sobresaliente aplicación de líneas y texturas planas), para alejarse de la pulcritud rígida de la animación actual.

Bob Persichetti, uno de los tres directores del filme, ha declarado que lo más complejo de este reto fue lidiar con la industria animada moderna, romper con lo tradicional, con lo comercial, con la línea de producción que por tantos años la industria se ha empeinado en construir, de modo que la directiva establecida por los directores fue: “si se ve como algo de película animada (comercial), algo está mal”.





Spider-man into the spider-verse (2018), Rodney Rothman, Peter Ramsey y Bob Persichetti.  
El filme muestra un atrevido experimentalismo que llega a grados como el de insertar imágenes bidimensionales que parecen extraídas de las páginas de un cómic entre los fotogramas del filme.



Como parte de su diálogo con el cómic, para este experimento animado se eliminó el *motion blur*, también llamado desenfoque de movimiento. Esto permite que, si congelamos la película en cualquier punto, sin importar el alto nivel de acción, las imágenes se muestran como cuadros perfectos, contando una historia en cada fotograma.



Spider-man into the spider-verse (2018), Rodney Rothman, Peter Ramsey y Bob Persichetti.



En su diálogo con el cómic, el filme es capaz de contar una historia en cada fotograma.



Por otro lado, el desenfoque por planos utilizado en esa cinta fue trabajado pensando en una compensación CMYK. Así, las imágenes parecen construidas bajo el concepto de puntos Ben-Day (matriz de puntos de color cyan, magenta, amarillos y negro utilizados en el cómic) para dar la ilusión de una historieta impresa con métodos clásicos.



Spider-man into the spider-verse (2018), Rodney Rothman, Peter Ramsey y Bob Persichetti.  
Falso desenfoque de cámara a partir de compensación CMYK.

A su vez, el uso de texto y onomatopeyas en pantalla no se limitó a ser un mero adorno, sino que forman parte estructural de la imagen, al tener a cuadro tanto posición como dimensión, con un peso gráfico y a la vez narrativo, ya sea para representar un golpe, graficar el tamaño de una caída libre o mostrar el cúmulo de pensamientos desordenados que el protagonista, Miles Morales, tiene luego de ser mordido por una araña radioactiva. Tal como en el cómic, la animación en *Spider-Man: into the Spider-verse* decide qué imágenes privilegiar sin importar en qué plano se encuentren, al desenfocar o enfocar aquello que a la narración más convenga.



Spider-man into the spider-verse (2018), Rodney Rothman, Peter Ramsey y Bob Persichetti.

El texto forma parte importante de la imagen tanto a nivel gráfico como narrativo.

*Spider-Man: into the Spider-verse* es una promesa de lo que el diálogo entre el cómic y el cine de animación puede lograr. Ejemplos como esta cinta son muy buenos para los fines que esta investigación persigue, pero... ¿Y si fuéramos más allá? ¿Y si buscáramos en todos esos otros aspectos del cómic que forman su lenguaje? ¿Qué hay más allá de los globos de texto y las viñetas? ¿Qué pasaría si intentáramos usar el lenguaje del cómic de una forma no autorreferencial? Cabe recordar que el cómic ha incorporado desde hace más de un siglo el lenguaje del cine en sus páginas, ya sea por medio de barridos, paneos e incluso *travellings*, sin hacer mención de su uso. ¿Por qué el cine de animación no podría hacer lo mismo con el cómic?

### 3.1.5. Ese trayecto de evolución

Todo lenguaje que reconstruya valores intrínsecos de otro lenguaje en su interior no sólo debe sustraer, también debe alimentar a ese otro sistema. La transición entre el cómic y el cine de animación no debe tratarse de un trayecto de pérdida, sino de un proceso de potencial retroalimentación capaz de renovar, de actualizar a los lenguajes como organismos vivos<sup>120</sup>.

El diálogo entre sistemas debe propiciar una relación dinámica con el mundo, creando un híbrido capaz de hablar entre muchas otras cosas de su contemporaneidad.

---

120 Pereida Urtado, Pablo, Op. cit., p. 21.



“El espacio captado por la imaginación no puede seguir siendo el espacio indiferente entregado a la medida y a la reflexión del geómetra. Es vívido. Y es vívido, no en su positividad, sino con todas las parcialidades de la imaginación”<sup>121</sup>, por lo que debe rechazar las propuestas reduccionistas, esa miseria de la expresividad que no puede traer más que la incapacidad de valorar las propias posibilidades, así como la insuficiencia para considerar toda correspondencia real con otros ambientes, y por el contrario, atreverse a la pluralidad, a la alternativa, al pensamiento complejo, a contar aquello que nunca ha contado, donde “el no saber no es una ignorancia, sino el difícil acto de superación del conocimiento”<sup>122</sup>.

Es evidente que no pretendo crear una guía, un manual de aplicación del cómic en el cine de animación, sino el de crear consciencia de que en la hibridación entre estos dos lenguajes, nos encontramos “implicados en un arte de comunicación más que en una simple aplicación del arte”<sup>123</sup> en el que el virtuosismo de los realizadores radica en la manera en que recurren a la naturaleza de los lenguajes para poder generar una respuesta sensible a las necesidades plásticas y expresivas del discurso, no sólo limitándose en cubrirlas sino ofreciendo la posibilidad de una renovación continua, ahí donde “por su novedad, una imagen poética pone en movimiento toda la actividad lingüística”<sup>124</sup>.

---

121 Bachelard, Gastón, Op. cit., p. 22.

122 Ibídem, p. 19.

123 Eisner, Will, Op. cit., p. 8.

124 Bachelard, Gastón, Op. cit., p. 12.

### 3.1.5.1. El cuaderno de bocetaje y el storyboard como etapas del desarrollo psicomotriz

“Hay algo maravilloso en dibujar algo casi sin pensar, en plasmar en el papel una idea por primera vez. Pasa a menudo que al final lo único que intentas es resucitar esa energía en tu pieza definitiva.

Peter de Sève<sup>125</sup>

●● ¿Cuándo nos formamos una idea en que lenguaje nos la formamos? ¿Siempre con palabras?... ¿El lenguaje nos sirve para expresar o también para formar ideas?”<sup>126</sup>

En realidad, todas las ideas son formadas en el interior de un lenguaje, pues como revisamos en capítulos anteriores, los lenguajes no son sólo instrumentos que utilizamos a nuestra conveniencia, sino, y sobre todo, ambientes en los que vivimos y que por tanto determinan lo que queremos y podemos comunicar, “así las características del lenguaje en el que nos encontramos tienen efecto sobre nuestros pensamientos”<sup>127</sup>,

125 De Sève, Peter, Apud., Heller, Steven, *Arte del cómic, los cuadernos inéditos de los grandes artistas*, Lunwerg editores, España, Barcelona, 2012, p. 27.

126 Barbieri, Daniele, Op. cit., p. 12.

127 Ídem.



razón por la que es un error pensar que la imagen en movimiento de una producción cinematográfica de animación, surge hasta la etapa, propiamente dicha, de animar, cuando en realidad este proceso inicia desde la concepción de la idea<sup>128</sup>.

El pensamiento animado tiene un alcance mucho mayor a lo que la palabra, pues “al escribir sólo con la palabra, el autor dirige la imaginación del lector, pero en el arte secuencial al lector se le da lo imaginado”<sup>129</sup>, razón por la que como dice Bachelard no debemos tomar a la imagen como un objeto, menos aún como sustituto del objeto, por el contrario debemos captar su realidad específica, ahí, donde el lenguaje animado sueña y la imagen surge como un abundante signo de su realidad, donde el lenguaje ya no sólo es utilizado para transmitir una idea, sino es origen mismo, es acción que moviliza el conocimiento<sup>130</sup>, un devenir de nuestro ser donde la imagen no es meramente ilusoria sino por el contrario está vinculada con la estructuración racional y sensible de las ideas<sup>131</sup>.

Para el animador, “el dibujo es la vía a través de la cual se estructura el pensamiento animado”<sup>132</sup>, pero no me refiero a una mera expresión efímera, una representación metafórica al ser incapaz de reunir la realidad exterior con la realidad íntima, pues ésta no trata más que de una falsa imagen que carece de la virtud expresiva de una representación visual formada en el ensueño hablado del lenguaje<sup>133</sup>, por el contrario “la interpretación al dibujar nos habla de la sensibilidad de cada artista, de su punto de vista, de sus preocupaciones estéticas y de la forma en la que entiende lo que

---

128 De León Yong, Tania, Op. cit., p. 19.

129 Eisner, Will, Op. cit., p. 124.

130 De León Yong, Tania, Op. cit., p. 13.

131 Ídem.

132 Ídem.

133 Bachelard, Gastón, Op. cit., p. 82.

representa, implica una relación con el proceso cognitivo y es un aspecto importante en la imaginación”<sup>134</sup>. El ensueño poético lleva al dibujo hasta la frontera misma de lo que puede imaginar, captando a la imagen en su substantividad, una imagen que, parafraseando a Bachelard, no ordena ni juzga, que no se endurece en un cuerpo concreto perdiendo flexibilidad ante su carente valor fenomenológico, sino de una imagen que surge de la consciencia, del alma que inaugura la forma, de una sonoridad del ser que decide manifestarse yendo hasta el extremo mismo de la experiencia.

Para el animador, aquellas imágenes que surgen de la idea, vertidas por primera vez en el papel, no tratan de una mera captura de fijaciones y asentamientos que puede ser abandonada después de ser creada, sino de espacios habitados por el alma, párvulos del movimiento en sus primeros estadios de enseñanza; humildes, inocentes y cándidas concepciones del pensamiento animado que se dirigen a la ejecución de la obra con naciente actitud, y que por tanto necesitan una formación reflexiva que posibilite su competencia, un desarrollo psicomotriz<sup>135</sup> que se ocupe de la integración de las interacciones del conocimiento, la emoción y el movimiento, tanto en su sonoridad del ser como en su capacidad para expresarse y relacionarse con el mundo que los envuelve<sup>136</sup>.

Así, tanto cuaderno de bocetaje como storyboard, cada una en su respectiva etapa de desarrollo, deben ser más que un mero apunte, una mera guía, deben ser una plataforma de exploración cuyos aspectos esenciales sean la flexibilidad y la fluidez<sup>137</sup>, donde ya no importen tanto las respuestas como las interrogantes que de ella surgen en un *non finito* como gestualidad que nos permita intervenir grados de realidad

---

134 De León Yong, Tania, Op. cit., pp. 197-198.

135 Psíquico: perteneciente al alma (psico:actividad del alma). Motriz: que mueve.

136 De la Cruz Rubio, María, *Formación de formadores*, Editorial CEP, España, Madrid, 2015, p. 174.

137 Ídem.

diferentes, corrigiendo, precisando, o si es necesario volviendo de nuevo al punto de partida.<sup>138</sup>

Me refiero a un mapa creativo de la imaginación<sup>139</sup>, donde el dibujo en movimiento viva sus acciones con placer, donde pueda valerse, conocerse, sentirse y mostrarse como es, un espacio de autoconocimiento, un acceso a su identidad<sup>140</sup>, donde a través de sus construcciones, sus relaciones y su hacer, se desarrolle su musculatura tanto cognitiva como motriz, ahí donde cada trazo estimule la capacidad creativa y el dibujo encuentre un espacio para resolver, donde la calidad gráfica no importe tanto, siempre y cuando las ideas se comuniquen y el conocimiento sensible llegue hasta el saber.



Sketchbook (2011), Kaye Blegvad.

138 Morales Aldana, Antonio, *El dibujo gestual, aproximación a la emotividad en la línea*, Tesis de Licenciatura en Diseño gráfico, UNAM-FAD, México, Ciudad de México, 1998, p. 33.

139 García Moreno, José Ángel, Apud., De León Yong, Tania, Op. cit., p. 57.

140 Ruiz de Velazco Gálvez, Ángeles, *El placer de vivir la práctica psicomotriz*, [en línea], España, Madrid, La Salle Centro Universitario Madrid: Boletín de estudios e investigación, n° 6, 2005, Dirección URL: [www.redalyc.org/pdf/771/77100621.pdf](http://www.redalyc.org/pdf/771/77100621.pdf)

Animar significa dar vida “por tanto el movimiento generado debe tener intención. Nuestros dibujos deben respirar, expresar, vivir”<sup>141</sup>, ahí donde la tarea del animador “consiste en comunicar y mostrar emociones a través del movimiento”<sup>142</sup>, pero como ya hemos mencionado, éste no es un acto que suceda espontáneamente sin causa o motivo alguno, por el contrario, es el resultado de un acto de maduración de la imagen que inició en el pensamiento y continuó inmediatamente en el papel. Sin embargo, muchas veces este estudio del bocetaje y el storyboard como periodos del desarrollo psicomotriz ha sido limitado, precario, insuficiente o simplemente nulo, afectado por el desconocimiento del alcance real del medio, y aunque no es imposible que a pesar de esta situación un hábil y dotado animador logre salir airoso, la realidad es que dicho desentendimiento afecta notablemente al medio, haciendo muchas veces del dibujo en el acto de animar no más que un ser que ha crecido en el desamparo de la inconciencia, abandonado a su suerte e ignorante de su identidad, un ente que habiendo perecido por la abulia en un olvidado pedazo de papel, intenta ahora ser traído a la vida con las implicaciones de sometimiento y pérdida de autodeterminación que dicha zombificación acarrea<sup>143</sup>.

Debemos pues implicar a la animación a través del bocetaje y del storyboard<sup>144</sup> y por tanto aprender ahí mismo a descifrar el tiempo y el espacio que es donde el movimiento toma forma, debemos “ver al dibujo en el contexto de una acción y no solamente como una imagen estática”<sup>145</sup>, me refiero a un entorno donde el uso de los principios de la animación logren no sólo ser comprendidos sino fundamentalmente interpretados, visualizados de modo eficaz y con viveza, mediante el entendimiento de los alcances y limitaciones del formato<sup>146</sup>, pues como menciona la Doctora Tania de León “en la

---

141 De León Yong, Tania, Op. cit., p. 136.

142 Ídem.

143 Zombie (nvumbi): Cuerpo sin alma.

144 García Moreno, José Ángel, Apud., De León Yong, Tania, Op. cit., p. 86.

145 Ibidem, p. 37.

146 Ibidem, p. 36.



medida que podamos apropiarnos de ellos seremos capaces de crear un lenguaje personal dentro del dibujo animado”.

Hacer del contexto de la página partícipe de este estudio del movimiento, no debería ser considerado un acto sin verdadero valor o alcance, menos aun cuando basando prácticamente en ello su existencia, el lenguaje del cómic ha logrado ahí mismo conquistar al movimiento en la manipulación creativa del tiempo y el espacio, observando al dibujo no como una mera ilustración que, rodeada de detalles caracterizadores aunque no esenciales, se limita a comentar el relato, sino como una imagen de acción que, en función directamente narrativa, es el propio relato<sup>147</sup>, me refiero a un lenguaje de la representación del movimiento en la inmovilidad<sup>148</sup>, cuyo diestro empleo en composición visual, ha permitido al dibujo contar una duración y no sólo un instante, una construcción activa en lugar de un mero reflejo estático de acontecimientos<sup>149</sup>, poseedor en su conjunto de valor expresivo por demás superior al de sus partes, montaje dialéctico de la imagen capaz de desatar en el espacio aquel tiempo que la imaginación retiene, un momento de creación donde “la duración en el dibujo no está simplemente, sugerida, sino representada, presente en las imágenes mismas”<sup>150</sup>.

En el lenguaje del cómic, el tiempo y el espacio son lo mismo, naturaleza que exige una mucho más desarrollada idea de conceptualización y menos de mimetización, cuya efectiva impresión sensorial estimula la capacidad perceptiva, haciendo figurar al movimiento en una obra de creación, una experiencia visual de exponentes temporales inmersos en una lógica integral, signos cinéticos (líneas que representan al movimiento)

---

147 Barbieri, Daniele, Op. cit., p. 22.

148 Ibídem, p. 224.

149 Eisenstein, Sergei, “El montaje de atracciones” (1923), Apud., *El sentido del cine*, Editorial Siglo XXI, España, Barcelona, 1999, p.170.

150 Barbieri, Daniele, Op. cit., p. 229.



e iconografía visual articulados en un proceso asociativo, cuyas atracciones capturan e influyen los sentidos del espectador<sup>151</sup>.

Lamentablemente, en su acercamiento al cine de animación, estas sustancias expresivo-significativas nacidas de la gramática del cómic son continuamente desarticuladas al no ser vistas más que como ordinarios y poco originales recursos gráficos cuya concepción no requiere de verdadero esfuerzo, sin reparar en su verdadero valor como una compleja asociación de impulsos vitales del pensamiento creativo en busca de esclarecer una idea temporal<sup>152</sup>.

El dibujo es el principio estructural que propone en la susceptibilidad de su inmediatez dando forma a nuestras ideas, es creación de sentido donde lápiz y papel, cuya tarea consiste en registrar un fluir de experiencias, se convierte en una importante herramienta del pensamiento animado, cuyas imágenes no deberían concentrarse exclusivamente en el desarrollo de una historia, sino también, y sobre todo, en el de una duración. Esto con un dibujo competente, adecuado a su contexto y relacionado con su realidad, cuya actitud y aptitud se integren armónicamente en el acercamiento de sus formas internas y externas, un dibujo dinámico de recursos tanto visuales como vitales relacionados y determinados en el tiempo y el espacio que, en el estudio tanto teórico como práctico de sus cualidades e infinitas posibilidades de manifestación, permita el acercamiento a la representación efectiva del movimiento, a la aproximación en la determinación del ritmo, a la facultad de esa imperante necesidad de sentir la acción antes de animarla<sup>153</sup>, al movimiento hablando de movimiento, pues es en esta dimensión del entendimiento que se nos permitirá reconocer e identificarnos con toda una escala de experiencias humanas<sup>154</sup>.

151 Morales Morante, Luis Fernando, *Serguei Eisenstein: montaje de atracciones o atracciones para el montaje*, [en línea], Depósito digital de documentos de la Universidad Autónoma de Barcelona-España, 2016, p. 1, Dirección URL: [http://ddd.uab.cat/pub/artpub/2009/106227/trafon\\_a2009.pdf](http://ddd.uab.cat/pub/artpub/2009/106227/trafon_a2009.pdf)

152 De León Yong, Tania, Op. cit., p. 25.

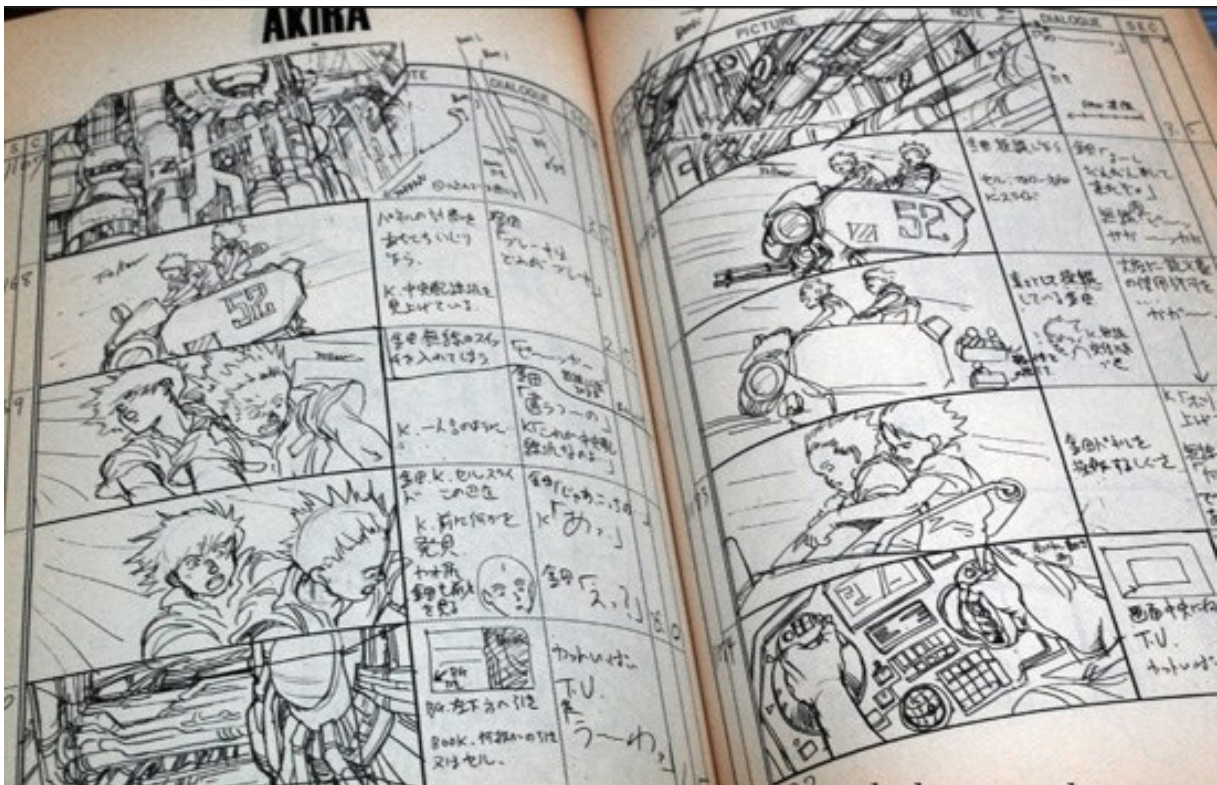
153 Ibídem, p. 145.

154 Eisner, Will, Op. cit., p. 28.





Puede que sea en su encuentro con el cómic, cuyo lenguaje privilegia ciertas técnicas, sobre todo aquellas que subrayan acción y dinamismo<sup>155</sup>, que este estudio logre no tanto resolver el problema, como entender el verdadero problema, aquel “donde saber dibujar no es solamente saber crear imágenes que se asemejen; sino también y sobre todo, saber crear imágenes que subrayen los aspectos importantes para su representación”<sup>156</sup>, ahí donde una manera de dibujar se convierte tanto en una manera de ver<sup>157</sup> como de dirigir la mirada<sup>158</sup>.



A diferencia del storyboard occidental, en Japón el guión gráfico utilizado para el cine de animación, mismo al que se le ha dado el término de *Ekonte* y cuyo significado es “continuidad gráfica”, devuelve de una manera mucho más precisa en tiempo y espacio lo que será la animación definitiva. Su exquisita calidad ha llegado a niveles tales que es común encontrar publicadas copias para su venta al público, con ejemplos tan destacados como el material de *Akira* (1987) de Katsuhiro Otomo que con más de 800 páginas realiza una extraordinaria adaptación del manga original.

155 Barbieri, Daniele, Op. cit., p. 23.

156 Ibidem, p. 26.

157 McCloud, Scott, Op. cit., p. 31.

158 García Moreno, José Ángel, Apud., De León Yong, Tania, Op. cit., p. 36.



### 3.1.5.1.1. Sobre el espacio, el tiempo y el dibujo

Más allá de un mero arrebato, como señala el Maestro Antonio Morales Aldana en la tesis *El dibujo gestual, aproximación a la emotividad en la línea*, (UNAM, 1998), la línea es movimiento, una incitación visual que se descubre en su capacidad comunicativa y emotiva, la cual se ha manifestado con fuerza a lo largo de la historia, desde el arte prehistórico. Es por ello que la gestualidad no debe ser reducida a una mera idea de garabato, sino de la necesidad de concretizar una necesidad de expresión y comunicación<sup>159</sup>.

---

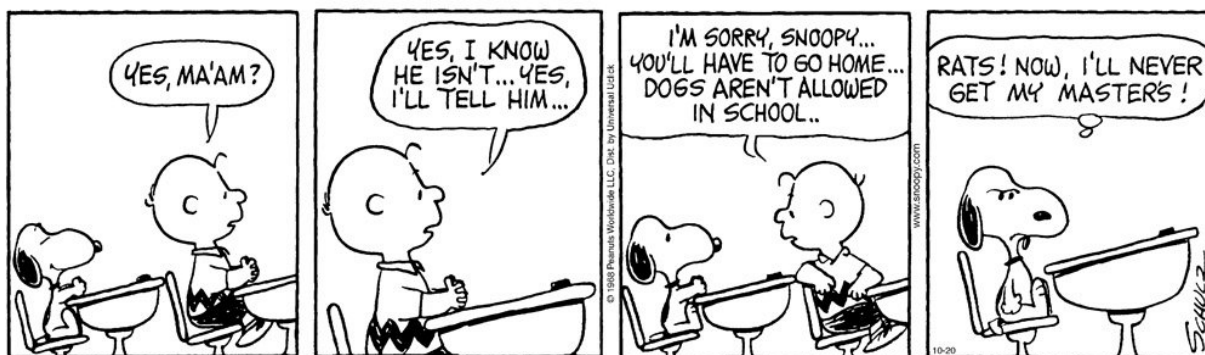
159 Ortega González, Silvia, Op. cit.

La facultad de producir imágenes es creativa, no constructiva, razón por la que no debemos morir en los áridos excesos de la razón. Como apunta Morales Aldana, el símbolo fue utilizado por el hombre prehistórico para interpretar su entorno, cuando el hombre tuvo que descifrar las formas de la naturaleza para poder recrear su movimiento (recordemos que el arte nació cuando el hombre comenzó a crear no con un sentido utilitario, sino con el fin de representar y expresar). De esta forma, el dibujo gestual nos habla de una emotividad en la línea que lucha con la visión mecánica de la expresión basada en estructura de reglas para en su lugar valerse de los elementos formales en su búsqueda por la interpretación del mundo, aplicándose más en los movimientos apropiados de la vida interior de los seres que se ponen en escena, que en la búsqueda de formas claras y acabadas, revelándose como una fuente independiente de aprendizaje, donde la línea se vuelve discurso, donde cada gesto es una revelación de la racionalización del pensamiento, interesándose tanto por el acto de creación como por la invención misma.

Estudiosos del cómic como Scott Mc Cloud han apuntado que, al aprender a leer cómics, captamos el tiempo espacialmente. Los ojos del lector se mueven por el espacio y el tiempo, un baile que en su estudio y comprensión nos permite entender al dibujo en el contexto de una acción y no como meras imágenes estáticas. Al respecto, Will Eisner añadiría en *El cómic y el arte secuencial* (2002) que el tiempo y el espacio se combinan en un marco de dependencia recíproca en el que conceptos, acciones, gestualidad y movimiento tienen un significado. Estos conceptos, señala Eisner, son medidos por nuestra capacidad de comprender su mutua relación.

¿Cómo funciona entonces la línea en el cómic? En este caso, su función no es necesariamente la de la veracidad, la fidelidad o la precisión, pues lo que muchas veces se busca crear en la historieta no es una imagen semejante, sino una eficaz.

Ejemplo de esto puede ser casi cualquier tira de *Peanuts*, de Charles Schulz, en las que las aventuras de Charlie Brown y compañía son presentadas prácticamente sin recurrir a la perspectiva, que en esta *comic-strip* específicamente podría considerarse información innecesaria.



Peanuts (1968), Charles M. Schulz.

La profesora en filología, Mercedes Peñalba, en su discusión de la temporalidad en el cómic, distingue entre la viñeta como espacio temporalizado y la secuencia de viñetas como discurso sintagmático, enfatizando la singularidad del cómic como arte secuencial basado en la progresión del relato, en la continuidad de personajes y en conectores temporales y, al mismo tiempo, arte espacial en tanto que puede prescindir de la linealidad y usar la puesta en página para recrear la simultaneidad, concluyendo que “el tiempo es, por tanto, una ilusión que nace de un acto cognitivo que sucede en toda operación de lectura de un cómic, en la que el espacio se transforma en tiempo y el barrido de la mirada por la página en tiempo narrativo”<sup>160</sup>

160 Peñalba García, Mercedes, *La temporalidad en el cómic*, [en línea], España, Salamanca, UNED, Revista Signa, 2014, nº 23 Dirección URL: <http://www.cervantesvirtual.com/obra/la-temporalidad-en-el-comic/>

El cómic, en su estudio del movimiento se interesa no sólo por el efecto visual de la viñeta sino de la relación dinámica de todos los elementos contenidos en la página, pues de su correspondencia dependerá la lectura que se haga de ella, constriñendo la composición a un esquema rítmico, donde el efecto general no surge de los elementos aislados, sino de sus correspondencias, donde las imágenes no viven una vida autónoma sino que son componentes de un juego más amplio. Un entramado de signos que cobran sentido en su estructuración, así como en la relación con su contexto.

De acuerdo con José Ángel García Moreno, cualquier línea, punto o textura que se añade en el espacio vacío de la imagen, inicia un proceso de alteración al equilibrio inicial.<sup>161</sup> El acto de composición siempre es un proceso en búsqueda de un equilibrio que transmita con eficacia un mensaje que contribuya al desarrollo de la historia. El artista visual debe guiar al espectador a través del espacio, involucrarlo en un proceso lúdico y de impacto emocional. El cómic basa la efectividad de su lenguaje en poder lograrlo.

---

161 García Moreno, José Ángel, Apud., De León Yong, Tania, Op. cit., p. 36.

### 3.1.5.2. El texto como parte de la imagen

“La primera razón del hombre es una razón sensible, la cual sirve de base a la razón intelectual: así nuestros primeros maestros de filosofía son nuestros pies, nuestras manos, nuestros ojos.”

Jean Jaques Rousseau<sup>162</sup>

La comunicación visual no debe ser entendida como simples imágenes funcionales en decoración al mensaje, como meras formas talladas desde fuera en actos innumerables de la belleza retocada<sup>163</sup>, por el contrario, debe ser entendida como un proceso susceptible preocupado por el ser humano y su relación con el entorno, un sistema capaz de ver más allá de la forma y el color para centrarse en sus soportes.<sup>164</sup>

---

162 Rousseau, Jean Jaques, *Emilio o la educación*, Editorial Alianza, España, Madrid, 2014, p. 101.

163 Bachelard, Gastón, Op. cit., p. 106.

164 Frascara, Jorge, Op. cit., p. 53.

Los ornamentos no son más que vaciamentos sin sentido que hay que confrontar con la realidad, pues es con la vida que una obra toma espesor, razón por lo que sería más justo hablar de productores e intérpretes que de emisores y receptores que no denotan contexto, historia, expectativas, deseos, valores, prioridades o sentimientos<sup>165</sup>. Lo viviente exige una lógica de la complejidad, una dimensión social donde la imagen no debe ser sólo funcional, sino que debe captar nuestra realidad específica y por tanto, capaz de ejercer acción, ahí donde el sujeto es lo desconocido, lo indeterminado, ese carácter inesperado que no trata sólo de aprender más cosas, sino de pensar de otra manera.

Debemos comunicar el paisaje de nuestra existencia cotidiana, pues es ahí donde se ponen a prueba los mensajes. El comunicador visual deberá estructurar la relación entre el lector y los elementos de la obra y no sólo entre los elementos de la obra entre sí, ya que “la idea del universo puramente objetivo está privada no solamente del sujeto sino también del ambiente, es una idea de extrema pobreza, cerrada sobre sí misma”<sup>166</sup>. La realidad imprime direccionalidad, un manejo proactivo y no sólo reactivo, una consciencia de la realización de un producto integrado al mundo vital del que surge, de un mundo de los sentidos susceptible a las necesidades del ser humano<sup>167</sup>.

Tomemos un ejemplo. No han sido poco los investigadores como Carlos Monsiváis o Javier Coma, quienes señalan cómo miles de adultos semianalfabetas han logrado a lo largo de los años mantener el contacto con las letras a través del cómic, esto gracias al manejo que la historieta ha tenido sobre su valor escritural en correspondencia con las imágenes, un montaje “donde las particularidades del dibujo (perspectiva, simetría,

---

165 Ibídem, p.27.

166 Morín, Edgar, Op.cit., p. 67.

167 Papanek, Victor, *Diseñar para el mundo real, ecología humana y cambio social*, Ediciones H. Blume, España, Madrid, 1977, p. 255.

pincelada) y las particularidades de la literatura (gramática, argumento, sintaxis) se articulan unas con otras”<sup>168</sup> al irrumpir en el mundo popular de la cultura.

Derivados de un mismo origen en la búsqueda expresiva del mundo, el cómic reconcilia a la palabra y a la imagen en un lenguaje icónico-escritural, donde el texto además de su función narrativa, se convierte en un exponente espacio-temporal, por un lado ocupando posición y dimensión en una función constructivamente gráfica y emotiva hasta el punto de hacer de la palabra parte efectiva de la imagen, y por el otro, un exponente de la duración cumpliendo una función rítmica fundamental, cuyo correcto empleo puede influir considerablemente en la percepción de la obra (cabe recordar que la parte figurativa de la viñeta representa un instante, o una breve duración; esa breve duración es elegida como particularmente significativa respecto a la emisión del texto por parte de los personajes, pero la duración definitiva propiamente dicha es aquella determinada por la dimensión del texto).

Como apunta Scott McCloud en *Cómo se hace un cómic, El arte invisible* (1995), ningún otro medio ha explorado la colisión entre la palabra escrita y la imagen como lo ha hecho el cómic moderno. El manejo que ha tenido la historieta sobre su valor escritural, ha permitido alcanzar otro nivel de retroalimentación con su entorno, por lo que el cómic puede ser llamado “lectura en un sentido más amplio del que se suele entender por esta palabra”<sup>169</sup>, donde el texto forma parte de una actividad mucho más amplia tanto de la composición como de la percepción, una construcción simbólica que se apropia del valor expresivo de sus partes para, en su articulación, conquistar al espectador influyendo sus sensaciones, una experiencia visual de sustancias sensoriales inmersas en una lógica de la complejidad.

---

168 Eisner, Will, Op. cit., p.10.

169 Ibídem, p.9.



Por desgracia, constantemente en su adaptación al lenguaje cinematográfico, el cómic pierde automáticamente su valor escritural, y así también, gran parte de la esencia vívida de su lenguaje, esto, al considerar erróneamente al entrelazamiento de imagen y texto un funcionamiento inferior nacido de las supuestas limitaciones del medio y no un enriquecimiento perceptual en vías de la expresividad donde la asociación no es encontrada o padecida, sino buscada y querida<sup>170</sup>.

Debemos redefinir el papel de los actores involucrados en el acercamiento del cómic y el cine de animación y más allá de un mero encuentro de valores efectistas, erigir un tejido activo y sensible, cuya articulación espacio-temporal haga posible entender a la obra como materia significativa, es así, que si en la apropiación e interpretación del lenguaje del cómic dentro del cine de animación se recuperará su esencia no sólo icónica sino también escritural, concediéndole al texto su merecido lugar dentro de la imagen al superar el error de pensar que la palabra escrita es una deficiencia superada por la palabra dicha en su adaptación de un medio visual a un medio audiovisual, se obtendría internamente una importante herramienta paralingüística y externamente una importante herramienta cultural que permita mantener vigente el contacto con las letras, un estudio de correspondencias totalmente viable, sobre todo cuando desde los inicios del cine han existido investigaciones sobre la manipulación del texto en pantalla en busca de mejorar el desarrollo de estrategias comunicativas en relación con su ambiente.

En sus inicios, la falta de sonido era el gran problema para el desarrollo lógico del cine, es así que el intertítulo surge como la mejor respuesta del momento, rótulo dibujado a mano sobre fondo negro cuya importancia en pantalla lo llevó a contar con su propia categoría durante la primera ceremonia de premiación de la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas en 1929, no obstante, la búsqueda por sincronizar

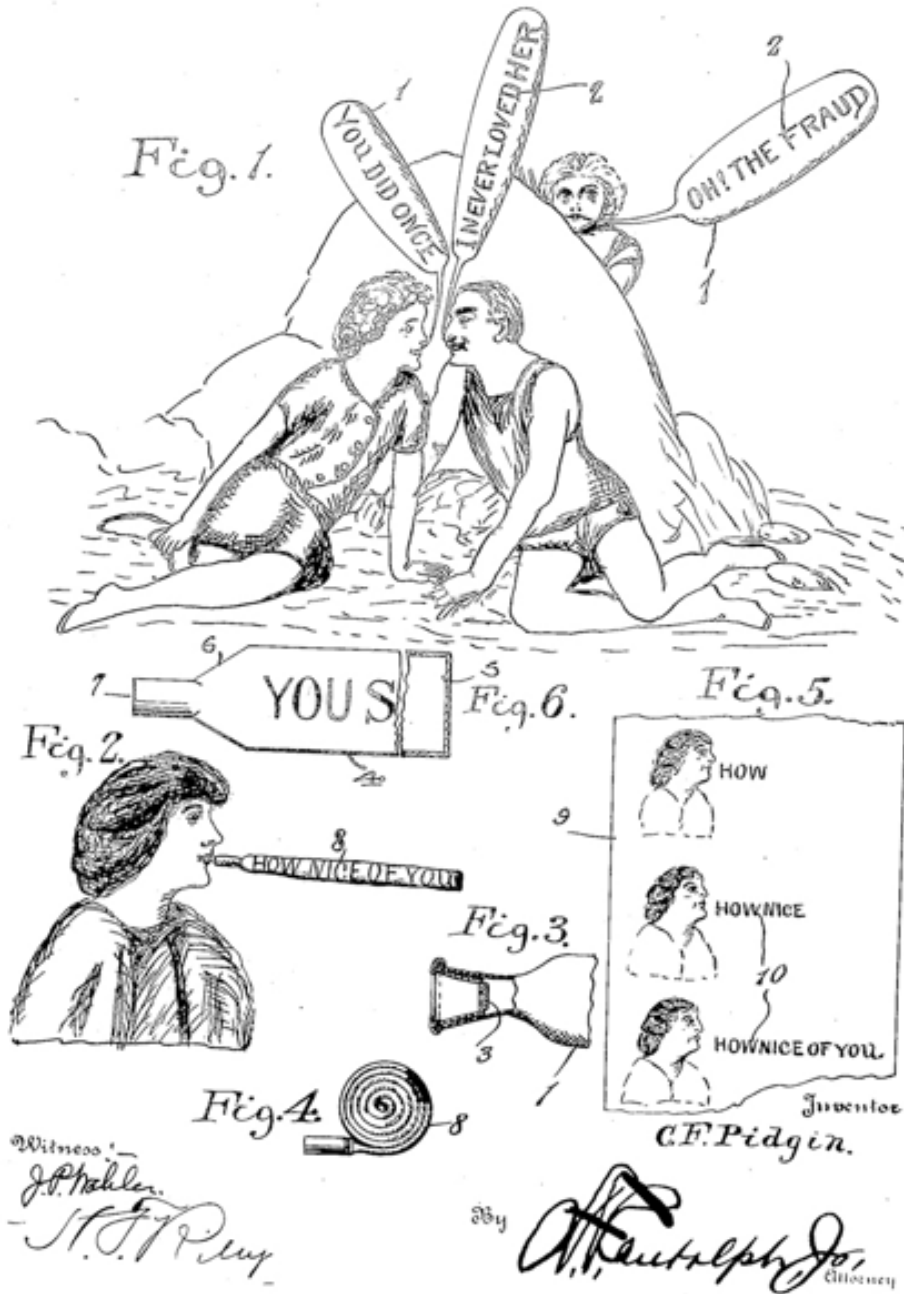
---

170 Bachelard, Gastón ,Op. cit., p. 197.

de alguna manera las palabras con la imagen evitando las bruscas interrupciones de dichos letreros al separar el discurso de la acción, puso a trabajar la inventiva de una gran cantidad de personajes entre los que, para esta investigación, es de destacar la figura de Charles Felton Pidgin (1844-1923), escritor e inventor quien tomando como referencia al cómic, presenta en 1917 una nueva patente en relación a un sistema de globos de texto desplegados que al ser sopladados por los actores durante la escena develarían mensajes escritos, tan sólo dos años después Felton presenta una nueva patente, esta vez en relación a un dispositivo adherido a la cabeza del actor, donde distintos globos de goma con diálogos rotulados se inflarían bajo activación de una válvula localizada bajo el brazo, que en palabras de su creador, añadirían realismo al crear la ilusión de que las palabras parecerían surgir de la boca de los propios actores, y aunque estas inocentes ideas nunca trascendieron, lo verdaderamente considerable es esta búsqueda de respuestas en cuanto al texto como parte de la imagen cinematográfica.

1,240,774.

Patented Sept. 18, 1917.

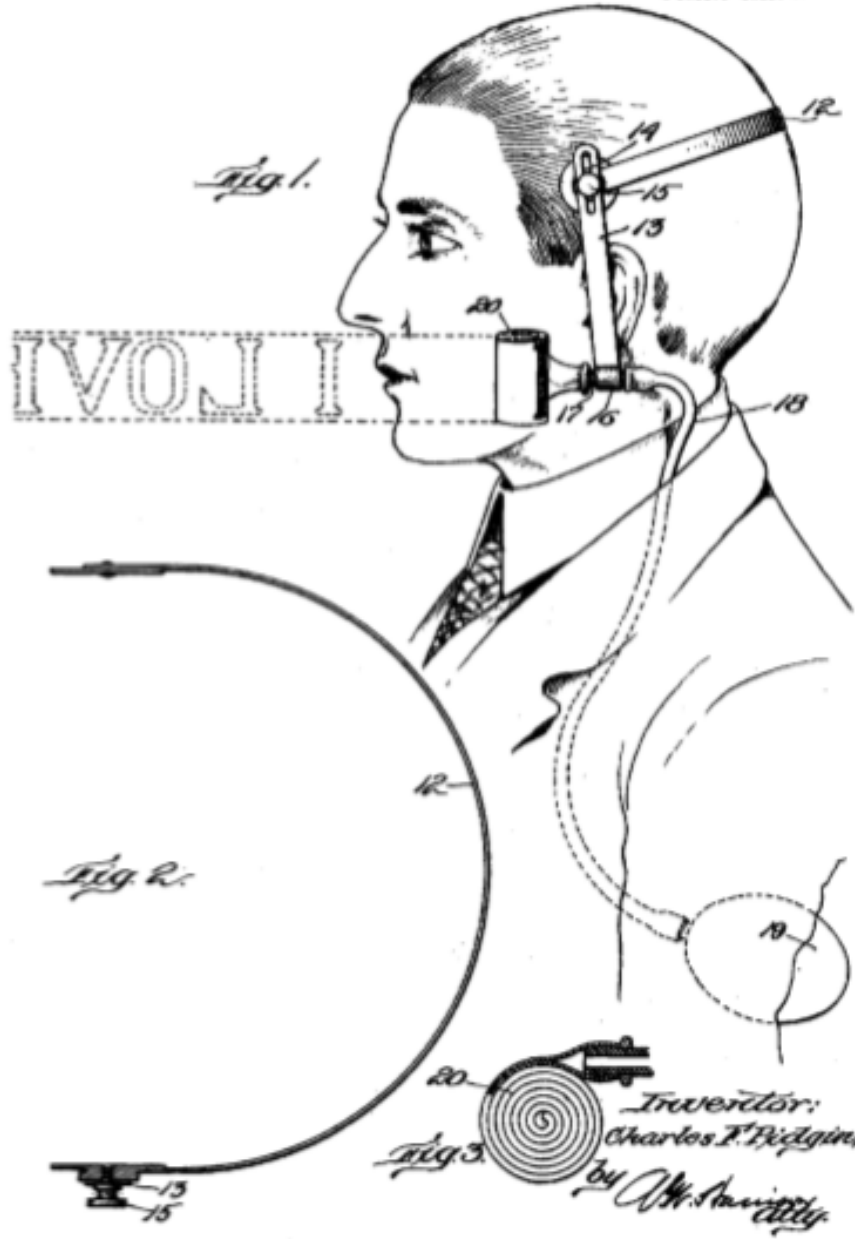


Primera patente de globo de texto desplegable (1917), Charles Felton Pidgin.

C. F. PIDGIN.  
MEANS FOR SHOWING SPEECH IN MOTION PICTURES.  
APPLICATION FILED JAN. 26, 1919.

1,317,725.

Patented Oct. 7, 1919.  
2 SHEETS-SHEET 1.



THE COLLIER PLATE COMPANY, WASHINGTON, D. C.

Segunda patente de globo de texto desplegable (1919), Charles Felton Pidgin.

Obras del cine de acción real como *Nurse Wanted* (1906), *Looking for John Smith* (1906), *Just neighbours* (1919) o *Chamber mystery* (1920), experimentarían con el uso de placas ovales rotuladas con diálogos colocadas a un lado de las cabezas de los personajes a modo de palabra dicha, y algunas otras obras como *College chums* (1907) utilizarían la tecnología a mano hasta el momento para lograr que cadenas de palabras se movieran en pantalla. Con el paso del tiempo estas técnicas fueron abandonadas, incluso por parte del cine de animación quien aparentemente tenía mayor libertad gráfica para experimentar con estas herramientas como lo demostrarían *Abie Kabibble Outwits His Rivals* (1917) y *Mutt and Jeff go on strike* (1920), siendo la explicación más probable el carácter normativo de la industrialización que veía en los intertítulos un medio más económico en su producción así como un material fácilmente reemplazable en su distribución internacional por títulos adaptados a otros idiomas. A pesar de que estos intentos han quedado como meros tanteos casi olvidados en la historia de la relación entre el cómic y el cine de animación, vale la pena ser señalados tal vez por la única razón de esa búsqueda por romper los límites de las convenciones textuales de la película muda.

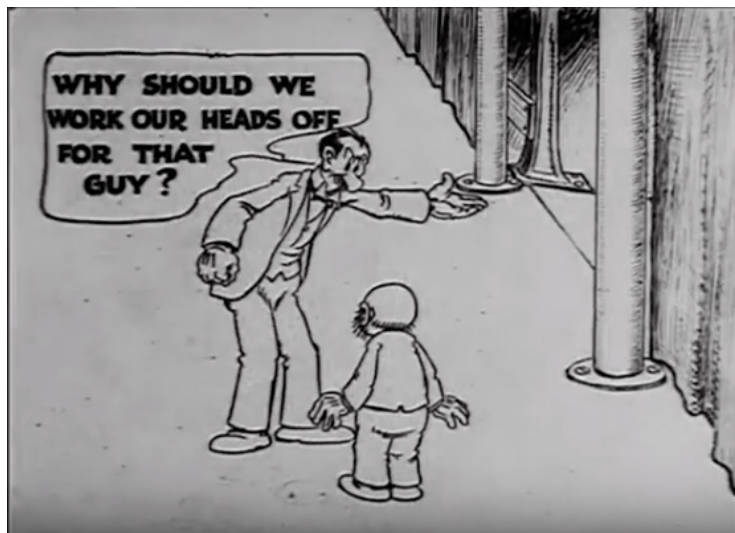
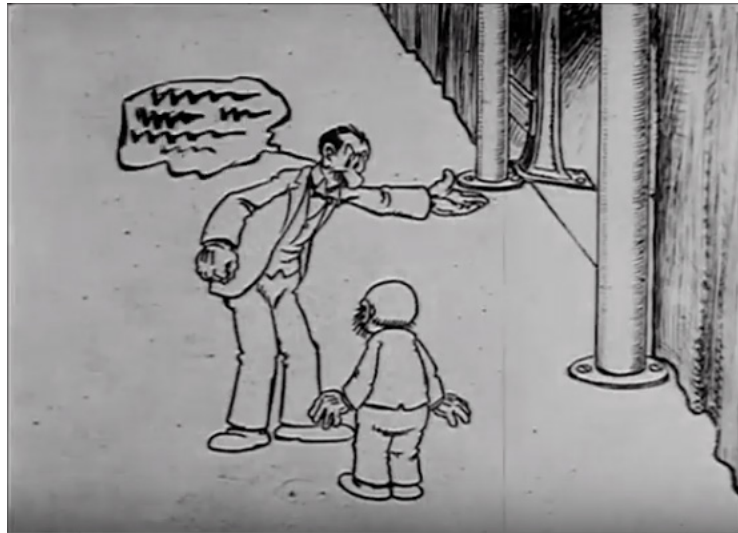
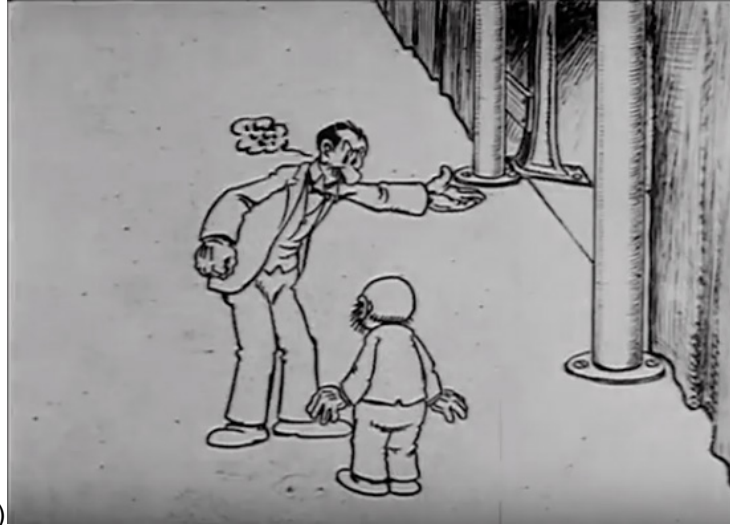


Chamber mystery (1920), Abraham M, Schomer.



*College chums* (1907) Edwin S. Porter.





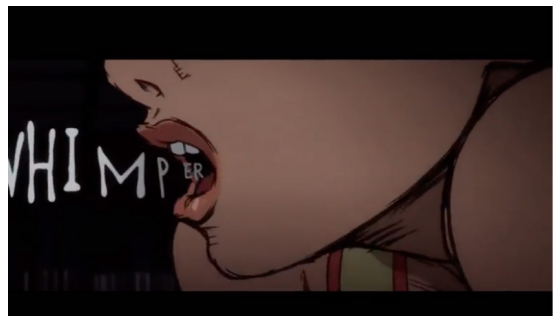
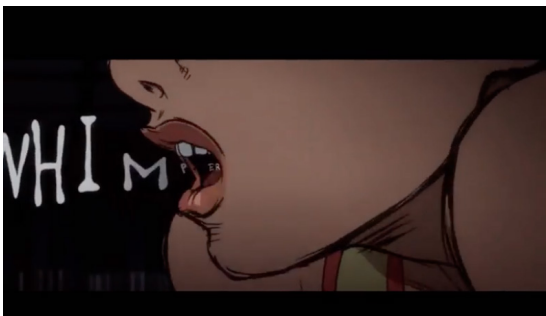
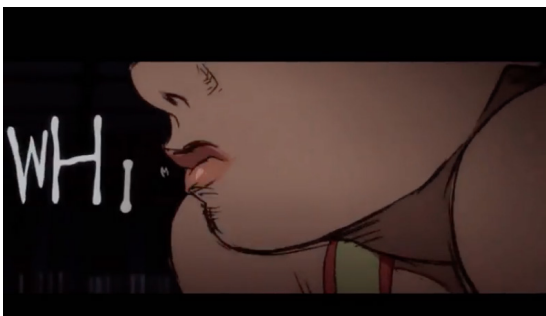
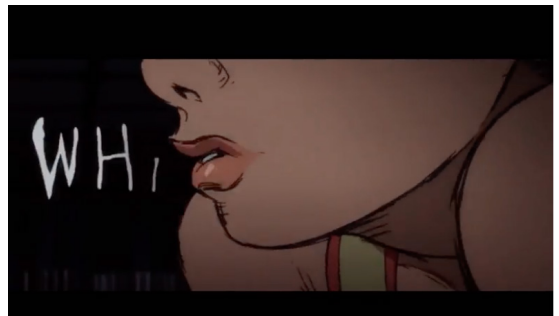
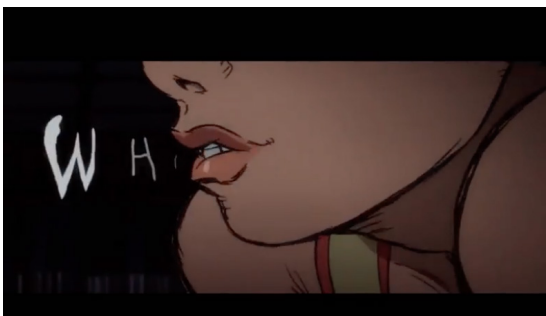
*Mutt and Jeff go on strike (1920 Charles Bower).*

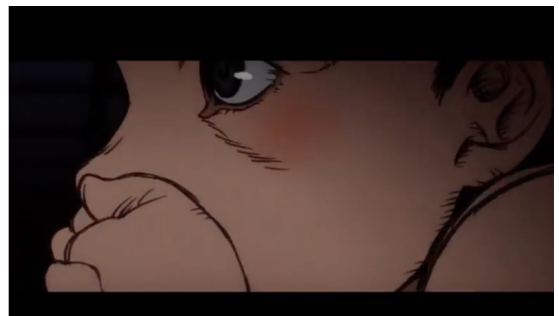
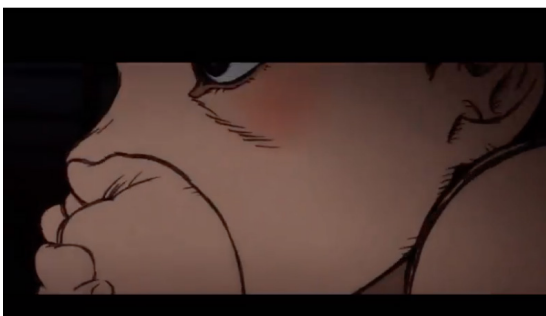
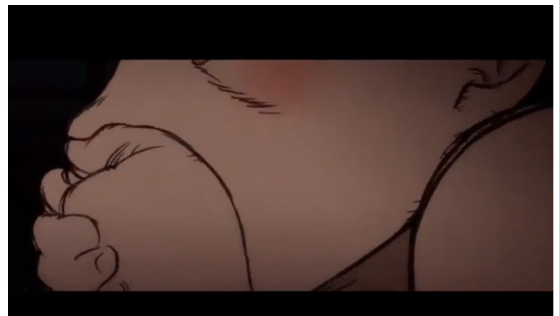
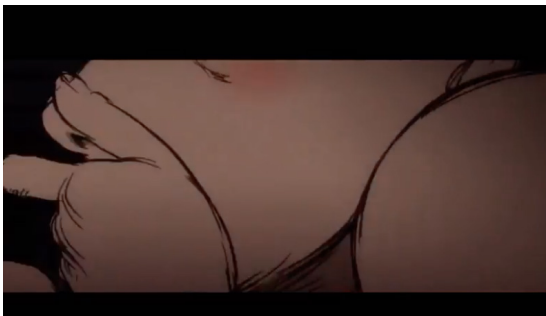
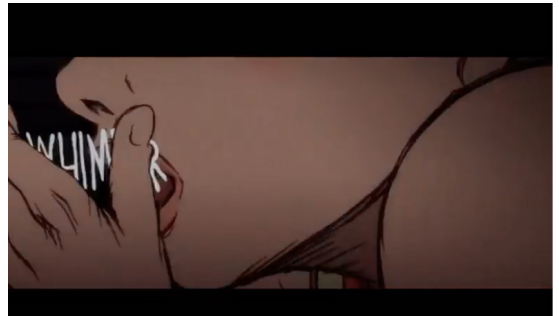
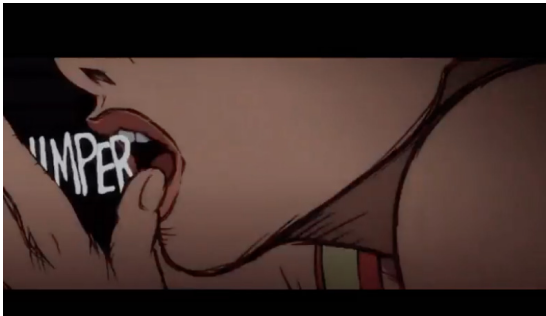
Con la llegada del sonido la experimentación del texto en pantalla ha sido menor aunque definitivamente para nada nula, como tampoco ha sido nula la conversación entre el cómic y el cine de animación en cuanto a este tema se refiere, títulos del cine de acción real como *¿Quién quiere matar a Jessie?* (*Kdo Chce Zabít Jessii?*, Václav Vorlíček, 1966) en el que los personajes de una historieta para adultos cobran forma corpórea en la realidad cinematográfica pero sólo pueden comunicarse a través de globos de texto o animaciones como la ya mencionada *O-ren Ishi story* (Kazuto Nakazawa, 2003), cortometraje perteneciente a la película *Kill Bill* (2003), donde una pequeña O-ren se haya escondida bajo cama mientras sus padres son asesinados en el mismo cuarto en que se encuentra, y que ante la impresión deja escapar de su boca una palabra que es materializada en su forma escritural pero que logra atrapar en el aire para volverla a introducir a su boca antes de ser escuchada, son sólo algunos ejemplos de esta experiencia visual y sensorial que se ha logrado materializar una y otra vez a lo largo de los años.



*¿Quién quiere matar a Jessie?* (1966), Václav Vorlíček.







Kill Bill (2003), Quentin Tarantino.

Hoy por hoy, podemos observar como la naturaleza complementaria y suplementaria del subtítulo ha colaborado (en su manejo cultural y lingüístico) activamente en la percepción del discurso audiovisual, donde más allá de ser una herramienta de transcripción y traducción a través de los bordes limítrofes de los lenguajes, es un acto de interpretación en la cognición de situaciones emocionales y de tejido social<sup>171</sup>, en el que texto e imagen se articulan inmersos en una relación íntima, en busca de establecer la realidad de lo imaginado, y aunque particularmente interesante es su estudio interlingüístico enfocado al proceso de cambio de idioma, que abarca desde diálogos hasta insertos, condicionados en su función de acentos y marcadores sociolingüísticos, es realmente en el estudio del relativamente reciente subtítulo intralingüístico donde el cine de animación en su acercamiento al lenguaje del cómic podría obtener importantes avances en materia de contenido semántico.

Permitiéndose consideraciones como una mayor manipulación espacio-temporal, el subtítulo intralingüístico centra su atención no sólo en el entendimiento de los diálogos, sino en toda aquella información paralingüística característica del lenguaje vívido, que tiene un impacto directo en la interpretación de la imagen y contribuye al desarrollo de la acción. Pongamos un ejemplo: Rosaura y Rafael se encuentran viendo un atardecer mientras entablan una conversación en pantalla, los personajes se encuentran de espaldas a la cámara, la conversación se desarrolla en francés, lo que no representa ningún apuro ya que contamos con un subtítulo en idioma español, la dificultad realmente se manifiesta si el espectador que observa la producción tiene déficit auditivo, pues al no poder ver los rostros de la pareja, será difícil que asigne el diálogo a la persona correcta y aún más complicado entender con que actitud y entonación, es aquí donde el subtítulo intralingüístico, entra en escena, así, mientras que una persona

---

171 Schulte, Reiner, (prólogo), Apud., Bradford, Lisa, *Traducción como cultura*, Editorial Beatriz Vierbo, Argentina, Buenos Aires. 1997, pp. 9-10.

sin problemas auditivos puede constantemente apoyarse de la banda sonora, el débil auditivo accederá a la misma información a partir de las impresiones sensoriales que le arroje este tipo de subtítulaje.

Aspectos como la posición, el color, el tamaño y la duración de los subtítulos intralingüístico están destinados, en su auxilio físico, a facilitar la comprensión del discurso más allá de las palabras<sup>172</sup> y aunque creado originalmente para beneficiar a las personas con limitaciones auditivas, permitiendo su participación plena y efectiva como lector, su uso ha favorecido también el fortalecimiento de las competencias lingüísticas interculturales gracias a su gran potencial cognitivo en materia de accesibilidad lo que ha permitido que en algunos países como Estados Unidos, la población inmigrante así como estudiantes extranjeros, hicieran uso de estos subtítulos desde su surgimiento, claves lingüísticas para una mejor comprensión de las transmisiones de material audiovisual que repercutieron significativamente en la eliminación de barreras comunicativas, así como en su adaptación al entorno social<sup>173</sup>.

---

172 Díaz Cintas, Jorge, *Los subtítulos y la subtitulación en la clase de lengua extranjera*, [en línea], UK, London, University College London, 2012, Dirección URL: [http://discovery.ucl.ac.uk/1451727/1/Diaz-Cintas\\_abeache\\_12.pdf](http://discovery.ucl.ac.uk/1451727/1/Diaz-Cintas_abeache_12.pdf).

173 Terrero Anguiano, Aitiana, *Los subtítulos como recurso didáctico para la enseñanza aprendizaje*, Trabajo de fin de Master en Formación de profesorado de educación secundaria, especialidad lenguas extranjeras, UI de LR, España, La Rioja, 2016.



Subtitulaje intralingüístico

Las palabras describen la trama social y “más que cualquier otro tipo de símbolos visuales, tienen el poder de describir en su totalidad el mundo invisible de los sentidos y de las emociones”<sup>174</sup>, por lo que en un medio dirigido a un público esencialmente visual, como lo es el cine de animación, el manejo del valor escritural, no debería ser considerado un distractor, un contaminante de la imagen, por el contrario, debería convertirse en un campo sensible capaz de matizar el contexto en un encuentro de combinaciones prácticamente infinitas<sup>175</sup> y es quizá en su acercamiento con el cómic, y por tanto en la relación con otros fenómenos y combinación con otras comprobaciones, que se pueda avanzar en esta temática, una aproximación de disciplinas que en su reconceptualización retroalmente el medio audiovisual al abrir nuevas vertientes de diálogo y explorar los valores comunicativos del texto como parte efectiva de la imagen.

174 McCloud, Scott, Op. cit., p. 203.

175 Ibídem, Op. cit., p. 152.



Es necesario superar las pasividades sensoriales y ampliar el alcance de sus prestaciones, reclamar otros impulsos fuera de los intereses comerciales, donde la comunicación visual debe ser más que un ornamento, un imperativo estético dentro de una sociedad de consumo y, en su lugar, obtener una mayor reflexión y experimentación en la búsqueda de nuevas formas que tomen consciencia crítica sobre la realidad en una relación más auténtica de la obra con su entorno.

Por desgracia, existe una marcada preferencia por parte de empresas dedicadas a la exhibición cinematográfica de hacer uso del doblaje en lugar del subtítulaje en películas de animación, al considerar a estas obras un producto limitado a un segmento de espectadores de escasa edad o escaso nivel educativo, que al no saber leer, leer despacio o peor aun no querer tomarse la molestia de leer, prefieren disfrutar de material doblado en su idioma, aunque en realidad si dicha audiencia fuera confrontada con el uso del subtítulaje, encontraría una eficaz herramienta de enseñanza-aprendizaje, observando “resultados positivos en comprensión lectora, comprensión escrita, comprensión auditiva, adquisición de vocabulario, habilidades de decodificación y en general motivación para leer”<sup>176</sup>

Por ello se necesita concebir experiencias visuales nacidas del impulso vital, ese placer de los sentidos de captar “valores estéticos no superficiales, sino esenciales para la representación cotidiana del mundo”<sup>177</sup>, un input que provea la evidencia lingüística necesaria para producir alteraciones en el sistema nervioso que estimulen el entendimiento, una dinámica que aporte un importante caudal lingüístico que alimente los procesos mentales y permita una decodificación más completa del discurso.

---

176 Parks, Carolyn, *Closed captioned TV: a resource for ESL literacy Education*, [en línea], United States, Washington, Ericdigests.org, 2014, Dirección URL: <http://www.ericdigests.org/1995-1/tv.htm>

177 Vitta, Maurizio, Op. cit., p. 276.



Green Lantern, Snowbirds don't fly (1971), Dennis O'Neil, Neal Adams.

# CONCLUSIONES

**A** bordar un estudio en cuanto a la conversación de lo que el cómic puede ofrecer al cine de animación (tema central de este escrito), no trata de una mera investigación o práctica de la adaptación de una imagen o en su defecto del sentir de una imagen proveniente de las páginas del cómic a la pantalla de cine, sino de una revalorización de esta relación, en la que el lenguaje sea el verdadero protagonista, y el mecanismo no sea sólo un operador estático sino el desencadenante de un proceso tanto creativo como interpretativo en la articulación espacio-temporal del discurso animado, de manera que el cine de animación pueda valerse de unas características expresivas que habían sido colectivamente construidas en aquel pero no en éste.

Debemos abordar esta adaptación desde un punto de vista más evolutivo que destructivo, sobrepasar esa inclinación de realizar una mera descripción tipológica de la historieta en relación al cine de animación que justifique la apropiación de historias, personajes y/o códigos narrativos, una somera búsqueda de similitudes entre sus elementos individuales que permitan su avenimiento, y en su lugar entender que el éxito del que goza dicho acercamiento en la actualidad, no es, ni mucho menos flor de un día, sino reflejo de una circunstancia lingüística que lleva produciéndose desde mucho tiempo antes de formalizar sus propios lenguajes y cuyo serio debate nos permitirá pasar de parentescos horizontales y áreas expresivas en común de

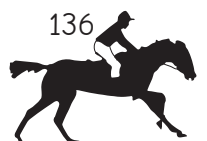




una relación convergente, a una relación de adecuación en donde la adaptación es tanto proceso como producto, un enriquecimiento perceptual en la reconstrucción del lenguaje del cómic dentro del cine de animación capaz de expandir los límites de lo que se quiere, así como de lo que se puede decir.

A lo largo de esta investigación he abordado el estudio del origen, desarrollo, características, alcances y limitaciones del conocimiento, en cuanto a la construcción del movimiento como factor expresivo nacido del encuentro entre el cine de animación y la historieta, resistiéndonos al autoritarismo de la especialización e implicando en su lugar el reconocimiento de un principio de incompletitud, de lo inacabado del estudio cognitivo del movimiento, sustituyendo “el paradigma de disyunción/ reducción/ unidimensionalización por un paradigma de distinción/conjunción” capaz de distinguir sin desarticular, de asociar sin reducir, de concebir a lo uno con lo múltiple, entendiendo que la simplificación no ha hecho más que dislocar la realidad en una suerte de saber parcelado que ha aislado a los objetos de estudio de su contexto, confinándolos a una tranquila pasividad de movimientos reducidos y caminos andados, cuya estrechez ha terminado por entumirlos e insensibilizarlos, meros sistemas que se cierran sobre sí mismos hasta prácticamente quedar petrificados, pero un estudio de la experiencia humana como lo es el movimiento ha de ser por necesidad multifacético.

Me refiero a un sistema viviente donde los lugares comunes pierden su carácter absoluto, donde tiempo y espacio no se proponen como entidades definitivas, donde el pensamiento mutilante se revela pobre y mítico, exigiendo una revolución que quiebre aquello que daba coherencia y clausura, que mine la tranquilidad de la ignorancia integrando verdades que se confronten, que se corrijan una a la otra y en cuya apertura se permita reconocer a la creatividad como un fenómeno de transformaciones, de una teoría de la evolución que no puede provenir más que del ser enfrentado a su realidad,



cuyas leyes de organización existen en ese dinamismo estabilizado en relación con su ambiente.

*La reconstrucción del lenguaje del cómic dentro del cine de animación: El proceso creativo en la manipulación del tiempo y el espacio como recursos expresivos del lenguaje* es más que nada una invitación a participar del pensamiento complejo, donde la simplificación falla, donde la medida y el cálculo reunidos en objetos y sistemas, construyen inteligencias ciegas incapaces de ver más allá de su solipsismo, de concebir su rol social, de reflexionar sus propios conocimientos, prefiriendo continuar sentados en sus firmes troncos que exponerse a la posibilidad de tropezar y caer si tan siquiera se les ocurriera moverse un poco.

La presente investigación ha buscado incitar una epistemología abierta y flexible en cuanto a movimiento se refiere, y no así repetir incansablemente sus generalidades, me refiero a un discurso multidimensional en lugar de adoctrinador y totalitario, una apertura a la incertidumbre, a la trascendencia de la alternativa, al progreso del conocimiento, a un mundo jamás aprisionado en el discurso del fraccionamiento teórico, pero no por esto indisciplinado, un mero fenómeno cuantitativo de interacciones e interferencias, sino más bien ambigüedades en el seno de sistemas ricamente organizados, capaces de desafiar nuestras posibilidades de cálculo, en un diálogo tanto interno como externo que en su enriquecimiento nunca encuentre la última palabra.

Debemos aprender a ver y a oír, a observar y a escuchar la totalidad de lo real, y con esto no me refiero a catalogar el saber en compartimentos transparentes que sólo les permita mirarse pero sin entablar entre ellos relación alguna, obteniendo no más que impresiones superficiales unos de otros que no son capaces de exponer más allá de clichés y manías, una reducción de seres y situaciones a estereotipos vistos por los

ojos del autoritarismo, sino de crear ambientes donde la experiencia sensorial sea rica y libre, donde exista la posibilidad de formar patrones de aprendizaje complejos, se active el pensamiento y se propicie la creatividad.

El hecho de que estos dos medios hayan encontrado su propia voz no significa un cierre sobre sí mismos sino por el contrario, una sonoridad que permita el diálogo no limitado al ámbito precinematográfico, razón por la cual, el estudio de estos lenguajes debe actualizarse, sobre todo en este especial momento en el que la tecnología ha permitido profundizar en las discusiones en torno al confluir de distintos impulsos.

La investigación dedicada a la búsqueda de la revalorización del cómic como lenguaje ya no es necesaria, pues desde hace ya décadas que este medio ha demostrado su valía como instrumento lingüístico y expresivo autónomo. Es seguro que en este momento alguien más esté escribiendo nuevamente sobre el tema, pero es hora de que dejemos de dar vueltas correteando nuestras propias colas y empecemos a dar seguimiento a su evolución, ahí, ahora, donde ya no basta con que se reconozca la presencia del cómic, sino que es necesaria su integración al ambiente global de la comunicación, dejando claro que este medio, como dice Scott McCloud, es uno con posibilidades infinitas, pero para que ello suceda es necesario permitirse llevar su lenguaje a lugares no explorados capaces de abrirle paso a este nuevo escenario, permitiéndole tomar así su lugar debido en ese influjo de lenguajes que estimule la labor creadora, que suscite fecundas contribuciones en su diversidad.

El que el cómic se sienta a la mesa de diálogo de la comunicación visual ya no es opcional, no cuando el uso de aplicaciones como whats app, con miles de millones de usuarios se ha convertido en un lenguaje icónico-escritural (texto-emotición), no

cuando una incontable cantidad de *memes* que comparten ideas alrededor de todo el mundo a través de las redes sociales, toman prestada a la viñeta y el globo de texto constantemente. Es momento de entender que el cómic no debe ser invitado a la mesa de los adultos sólo cuando la discusión lo referencie directamente.

Con esta investigación no se busca encontrar el hilo negro de la animación en torno al cómic, pues seguramente algunas, si no es que todas las propuestas presentadas ya han sido abordadas de una u otra manera. Lo que se busca exponer es que estas ideas pueden aterrizar de manera más firme y con márgenes más amplios y flexibles. La trascendencia que tiene este campo de conocimiento es indudable y día con día se nutre con los adelantos tecnológicos, hecho que obliga a una valorización actualizada de su actividad, a estructurar estudios de posgrado que permitan adquirir conocimientos actualizados con respecto a las nuevas tecnologías y los nuevos campos desde los cuales puede contribuir al desarrollo de las artes gráficas. La oferta de posgrado debe ser amplia y reflejar la diversidad y pluralidad que caracteriza al mundo en la actualidad, armonizando los intereses de los académicos y los estudiantes con las necesidades visuales del contexto actual.

La era digital crea nuevos escenarios, permite el desarrollo de nuevas formas, pero para el cómic, el objetivo de su búsqueda de diálogo con otros fenómenos y combinación con otras comprobaciones no debe tratarse sólo de una transgresión, de abanderar un experimentalismo inútil que ligue la innovación lingüística con la voluntad de contar. Lo que sucede ahora entre el lenguaje del cómic y el lenguaje del cine de animación debe ser una búsqueda de vanguardia, un movimiento que recupere toda la historia entre estos dos medios con el fin de escapar de las tendencias dominantes que podrían sentar las bases de su desarrollo futuro.



# ANEXOS

Extracto del texto publicado en la revista "Analogon" número 26-27 (Realita a iluze) Praga, 1999. Reproducido en James, Peter A., *The cinema of Jan Svankmajer Dark Alchemy (Director's cut's)*, Editorial Wallflower, UK, London, 2008.

## Decálogo de Jan Švankmajer

1.- Ten siempre bien presente que la poesía es una cosa. La antítesis de la poesía es la especialización profesional. Antes de comenzar a hacer una película, métete a escribir poemas, pinta un cuadro, haz un collage, escribe una novela, un ensayo, etc. Porque solo cultivando la universalidad de la expresión podrás estar seguro de hacer un buen film.

2.- Abandónate enteramente a tu obsesión. No hay nada mejor. Las obsesiones son las reliquias de la infancia. Y es en la profundidad de la infancia donde tienen origen los tesoros mayores. Procurar tener siempre la puerta abierta en aquella dirección. Pues no se trata de los recuerdos sino de las sensaciones. No se trata de la conciencia sino de lo inconsciente. Deja que el río interior fluya libremente dentro de ti. Concéntrate en ello pero al mismo tiempo relájate completamente. Cuando hagas una película, debes estar 24 horas sumergido en él. Así, todas tus obsesiones, tu infancia, se transferirá

en la película sin que tú tengas conciencia de ello. Y tu película se transformará en un triunfo del infantilismo. Y justamente de eso se trata.

3.- Usa la animación como si fuese una operación mágica. Animar no significa mover un objeto inanimado, sino infundarle vida. O mejor aún, despertarlo a la vida. Antes de infundarle vida al objeto, prueba comprenderlo. Comprender no solo su función utilitaria sino su vida interior. Los objetos, especialmente aquellos viejos, son testimonios estáticos de acciones y de destinos diversos que están impresos en ellos. Las personas las tocaron en diferentes situaciones, mientras actuaban bajo varias emociones, y ellas les imprimieron su propio estado mental. Si quieres develar el contenido de estos objetos en una película, debes oír. Algunas veces por muchos años. Pues debes ser primero un coleccionista y sólo más tarde podrás devenir en cineasta. El proceso de infundar vida a través de la animación debe ser un proceso natural. Debe partir del objeto mismo y nunca de tu voluntad ¡Nunca uses la violencia en un objeto! No cuentes tu historia a través de él, sino la del objeto mismo.

4.- Cambia continuamente del sueño a la realidad y viceversa. No existe un pasaje lógico para eso. Sólo una operación física existe del paso del sueño a la realidad: abrir o cerrar los ojos. En la ensoñación, incluso eso no es necesario.

5.- Se debe decir qué cosa es más importante, si la experiencia del ojo o la del cuerpo, da siempre preferencia a la del cuerpo, porque el tacto es el sentido más antiguo respecto de la vista, y la experiencia que se recibe a través de él es de mayor importancia. A parte de eso, en nuestra actual civilización audiovisual, el ojo o está cansado o ha sido corrompido. La experiencia del cuerpo es más auténtica, y aún ahí no habita la estetización. El punto de fuga que no debemos perder de vista es, obviamente, la sinestesia.



6.- Cuanto más profundo entres en una acción fantástica, más detallista debes ser. En ese punto, es necesario confiar enteramente en tu experiencia del sueño. No te preocupes sobre ser “aburridamente descriptivo”, de la obsesión pedante, del ‘detalle inútil’, del documentalismo. Debes convencer al espectador de que todo lo que ve en la película le concierne; que no se trata de cualquier cosa que está fuera de su mundo sino al contrario, que todo en la película está inmerso en su mundo, hasta el cuello, sin que él se de cuenta. Y es necesario que, con todos los trucos cinematográficos que tú posees, debas convencerlo.

7.- La imaginación es subversiva porque se opone a lo que es posible y a lo que es real. Por este motivo, usa siempre tu imaginación más desenfrenada. La imaginación es el don más grande que la humanidad ha recibido. Y es la imaginación la que hace al hombre un ser humano, no el trabajo. La imaginación, la imaginación, la imaginación...

8.- Por principio, escoge temas de los que tienes un sentimiento ambivalente. Tal ambivalencia debe ser suficientemente fuerte (profunda), incontrovertible, de modo que tu puedas caminar al filo sin caer en un lado o en el otro, o en los dos al mismo tiempo. Solo así evitarás el mayor de los pecados: una película de tesis.

9.- Cultiva tus creatividad como una forma de auto-terapia. Tal actitud antiestética lleva a la creatividad a las puertas de las libertad. Si la creación artística tiene un sentido, es esencialmente el de liberarnos. Ninguna película (pintura o poesía) puede liberar a un espectador si primero no se ha liberado de su propio autor. Todo lo demás es una cuestión de pura ‘subjetividad común’. La creación artística como una liberación permanente.

10.- Da siempre preferencia a la creación, a la continuidad del modelo interior o del automatismo psíquico respecto de la idea. Una idea, incluso la mejor, no puede constituir un motivo suficiente para hacer una película. Crear no significa ir tambaleándose de una idea a otra. Una idea se convierte en parte del proceso creativo sólo en el momento en el que el tema que quieres expresar es comprendido plenamente. Sólo así, las ideas correctas llegarán. La idea es solo uno de los componentes del proceso creativo, no cierto impulso para de repente ser creativo. Nunca trabajes, improvisa siempre. El guión es importante para el productor pero no para ti. Es solo un documento no obligatorio al cual regresar cuando la inspiración te decepciona. Si esto te sucede por más de tres veces durante la filmación de una película, se trata de una señal: o estás trabajando incorrectamente la película o ya está acabada.

Aunque he formulado este decálogo en un papel, no significa que concientemente lo use. Estas reglas, de alguna manera, han aparecido en mis trabajos, pero no los preceden. De todas maneras, las reglas están ahí para ser rotas (no para ser evitadas). Pero hay una regla que si se rompe (o peor aún, si se evita), es destructiva para el artista: nunca subordines tu obra al servicio de otra cosa que no sea la libertad.



# FUENTES DE CONSULTA

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aumont, Jacques, et. al., *Estética del cine: espacio filmico, montaje, narración y lenguaje*, Editorial Paidós, Argentina, Buenos Aires, 2005.
- Bachelard, Gastón, *La poética del espacio*, Fondo de Cultural Económica de Argentina, Argentina, Buenos Aires, 2000.
- Barbieri, Daniele, *Los lenguajes del cómic*, Editorial Paidós, España, Barcelona, 1998.
- Bendazzi, Giannalberto, *Cartoons: 110 años de cine de animación*, Editorial Ocho y medio, España, Madrid, 2003.
- Bendazzi, Giannalberto, *Topolino e poi; cinema d'animazione dal 1888 ai giorni nostri*, Ediciones Il Formichiere, Italia, Milán, 1978.
- Bradford, Lisa, *Traducción como cultura*, Editorial Beatriz Vierbo, Argentina, Buenos Aires, 1997.
- Brea, José Luis, *La era postmedia. Acción comunicativa*, Editorial Salamanca, España, Salamanca, 2002.
- Calvera, Anna, *De lo bello de las cosas: Materiales para una estética del diseño*, Editorial Gustavo Gili, España, Barcelona, 2007.

- Cano Gómez, Ángel Pablo, Martínez Díaz, Miguel Ángel, *La extensión del relato a través de las nuevas tecnologías: Sin City y la adaptación cinematográfica en Metodologías de análisis del film*, Editorial Edipo, España, Murcia, 2007.
- Carroll, Noel, *The philosophy of motion pictures*, Blacwell publishing, London, Oxford, 2008.
- Cueto. R. “El país de las maravillas, al otro lado del espejo: algunos principios básicos para entender el anime japonés”, Apud., AA.VV.: *Dibujos en el vacío. Claves del cine japonés de animación*, Editorial IVAM, España, Valencia, 2003.
- De la Cruz Rubio, María, *Formación de formadores*, Editorial CEP, España, Madrid, 2015.
- De León Yong, Tania, et. al., *Animando al dibujo: del guión a la pantalla*, ENAP-UNAM, México, Ciudad de México, 2013.
- Eisenstein, Sergei, “El montaje de atracciones” (1923), Apud., *El sentido del cine*, , Editorial Siglo XXI, España, Barcelona, 1999.
- Eisner, Will, *El cómic y el arte secuencial*, Editorial Norma, España, Barcelona, 2002.
- Fowler, Mike, *Animation Background lay out*, Fowler cartuning press, United States, New York, 2007.
- Fracara, Jorge, *Diseño gráfico para la gente*, Editorial Infinito, Argentina, Buenos Aires, 2000.
- Furniss, Maureen, *Animation: Art & Industry*, Editorial Indiana University, United States, Indiana, 2012.
- García, Rolando, *Sistemas complejos*, Editorial Gedisa, España, Barcelona, 2006.
- García, Santiago, *La novela gráfica*, Astiberri ediciones, España, Bilbao, 2010.

- Gasek, Tom, *Frame by frame: the guide to non- traditional animation techniques*, Focal Press, United States, New York, 2012.
- Ghertner, Ed, *Lay out and composition for animation*, Focal Press, United States, New York, 2010.
- Gómez, Molina Juan José, et. al., *Los nombres del dibujo*, Editorial Cátedra, España, Madrid, 2005.
- Gubern, Román, *Comunicación y cultura de masas*, Ediciones Península, España, Barcelona, 1977.
- Gubern, Román y Coma, Javier, *Los cómics en Hollywood*, Editorial Plaza y Janés, España, Barcelona, 1988.
- Heller, Steven, *Arte del cómic, los cuadernos inéditos de los grandes artistas*, Lunweg Editores, España, Barcelona, 2012.
- James, Peter A., *The cinema of Jan Svankmajer Dark Alchemy (Director's Cut's)*, Editorial Wallflower, UK, London, 2008.
- L. Fell, John, *El filme y la tradición narrativa*, Editorial Tres Tiempos, Argentina, Buenos Aires, 1977.
- Lloret, Carmen, *Cortografía, Animación*, Editorial Fundación Autor, España, Madrid, 2004.
- McCloud, Scott, *Cómo se hace un cómic, el arte invisible*, Editorial Ediciones b, España, Barcelona, 1995.
- McLaren, Norman, *On the creative process*, National Film Board of Canada Press, Canada, Quebec, 1991.
- Moore, Allan, Campbell, Eddie, *From Hell*, Editorial Planeta, España, Barcelona, 2013.

- Morín, Edgar, *Introducción al pensamiento complejo*, Editorial Gedisa, España, Barcelona, 2008.
- Muybridge, Eadweard, *Hourses and other animals in motion*, Dover Press, Unlted States, New York, 1985.
- Orr, Mary, *Intertextuality*, Polity Press, UK, London, 2003.
- Papanek, Victor, *Diseñar para el mundo real, ecología humana y cambio social*, Ediciones H. Blume, España, Madrid, 1977.
- Pikkov, Ülo, *Animasophy theoretical writings on the animated film*, Estonian Academy of Arts press, United States, New York, 2010.
- Prieto, Castillo Daniel, *Diseño y comunicación*, Editorial UAM Xochimilco, México, D.F., 1982.
- Rilke, Rainer María, *Cartas a un joven poeta*, Editorial Alianza, España, Madrid, 1997.
- Rodríguez Bermúdez, Manuel, *Animación una perspectiva desde México*, CUEC-UNAM, México, Ciudad de México, 2007.
- Rousseau, Jean Jaques, *Emilio o la educación*, Editorial Alianza, España, Madrid, 2014.
- Sáenz Valiente, Rodolfo , *Arte y técnica de la animación*, Editorial Flor, Argentina, Buenos Aires, 2008.
- Schulte, Reiner, (prólogo), Apud., Bradford, Lisa, *Traducción como cultura*, Editorial Beatriz Vierbo, Argentina, Buenos Aires. 1997.
- Simon, Mark, *Story Boards: Motion in art*, Focal Press, United States, New York, 2007.
- Vitta, Maurizio, *El sistema de las imágenes. Estética de las representaciones cotidianas*, Editorial Paidós, España, Barcelona, 2003.

- Webster, Chris, *Animation the mechanics of motion*, Focal Press, United States, New York, 2005.
- Wells, Paul, *Drawing for animation*, AVA Press, United States, New York, 2009.
- Wells, Paul, *Fundamentos de la animación*, Editorial Parramon, España, Barcelona, 2007.
- Wells, Paul, *Script writing*, AVA Press, United States, New York, 2007.
- Whitaker, Harold, Halas, John, *Timing for animation*, Focal Press, United States, New York, 1981.
- Williams, Richard, *The animator survival kit: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators*, Editorial Faver and Faver, United States, New York, 2013.
- Wright, Jean, *Animation, writing and development*, Focal Press, United States, New York, 2005.

## TESIS

- Álvarez León, Luis Felipe, *Intertextualidad y adaptación en City of glass de Paul Auster: un recorrido a partir de la ciudad de cristal*, Tesis de Licenciatura en Lengua y literatura modernas, UNAM/FFyL, México, D.F. 2009.
- Armas Esqueda, Federico, *Arte para llevar, las portadas de comics y su interpretación de la historia*, Tesis de Maestría en Artes Visuales, UNAM/FAD, México, D.F., 2008.

- Bernhardt Cabrera, Citlali, *Rituales de animación: la búsqueda de sentido en el objeto*, Tesis de Maestría en Historia en el arte, UNAM/FAyL, México, D.F., 2009.
- Camacho Quiroz, Nadiezhda, *El friki yucateco ante el friki de la cultura mainstream*, Tesis de Maestría en Ciencias de la comunicación, UNAM/FCPyS, México, D.F., 2013.
- Chaparro Pacheco, Alejandro, *Análisis semántico de los códigos del lenguaje gráfico de la historieta The Darkness*, Tesis de Maestría en Artes Visuales, UNAM/FAD, México, D.F., 2001.
- Colorado del Pozo, Lorena, *El relato cinematográfico: guiones adaptados de novelas*, Tesis de Maestría en Ciencias de la comunicación, UNAM/FCPyS, México, D.F., 2004.
- Contreras Almanza, Laura, *Estudio descriptivo sobre el uso de la estructura y contenido de la historieta como recurso didáctico para el aprendizaje significativo de la metodología de investigación en la Escuela Nacional Colegio de Ciencias y Humanidades*, Tesis de Maestría en Educación, UNAM, México, D.F., 2014.
- Cruz García, Rosaura, *El taller del perro, por una historieta de autor en México*, Tesis de Maestría en Historia del arte, UNAM/FFyL, México, D.F., 2010.
- Flores Quiroz, Gerardo, *Mecánica muscular y movimiento secundario en la animación 3D*, Tesis de Maestría en Artes Visuales, UNAM/FAD, México, D.F., 2012.
- García, Cristabel, *La animación como recurso didáctico infantil sobre la reducción, la reutilización y el reciclaje en México*, Tesis de Maestría en Artes visuales, UNAM/FAD, México, D.F., 2010.
- Gómez Sandoval, Gabriela, *Transferencia lingüística de la lengua materna para mejorar la comprensión de textos en lengua extranjera a través de estrategias de lectura*, Tesis de Maestría en Docencia para la educación media superior, UNAM/MADEMS, México, D.F., 2014.



- González Enríquez, Nayma, *El cómic latinoamericano vanguardista*, Tesis de Maestría de Estudios latinoamericanos, UNAM/FFyL, México, D.F., 2012.
- Hernández González, Martín, *La historieta filmada en Hollywood, hacia una estética en los noventa*, Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, UNAM/FCPyS, México, D.F., 2004.
- Hernández Ramírez, Haydeé, *La interdiscursividad entre literatura y cine*, Tesis de Maestría en Educación, UNAM/FFyL, México, D.F., 2012.
- Horno López, Antonio, *Animación Japonesa, análisis de series de anime actuales*, Tesis Doctoral en Dibujo, diseño y nuevas tecnologías, Universidad de Granada, España, Granada, 2013.
- Lepe Romano, Abraham, *La narración visual de ficción en hipermedia*, Tesis de Maestría en Artes Visuales, UNAM/FAD, México, D.F., 2011.
- López Rodríguez, Francisco Javier, *La adaptación filmica del cómic en el contexto contemporáneo del cine japonés contemporáneo*, Tesis Doctoral en Comunicación audiovisual, publicidad y literatura, DCAP de la FCUS, España, Sevilla, 2007.
- Mora Bautista, Edgar, *El navegante de la eternidad: vagar solitario del héroe colectivo*, Tesis de Maestría en Estudios latinoamericanos, UNAM/Universidad Iberoamericana, México, D.F., 2009.
- Morales Aldana, Antonio, *El dibujo gestual, aproximación a la emotividad en la línea*, Tesis de Licenciatura en Diseño gráfico, UNAM-FAD, México, Ciudad de México, 1998.
- Ortíz Albo, Mariana, *El montaje en la animación*, Tesis de Licenciatura en Diseño y comunicación visual, UNAM/FAD, México, D.F., 2014.

- Ortiz Caballero, Elizabeth, *Imágenes inquietantes: reflexión y creación de la imagen digital en movimiento*, Tesis de Maestría en Artes visuales, UNAM//FAD, México, D.F., 2010.
- Pavón Rodríguez, Juan, *La pintura animada como territorio para la producción pictórica actual*, Tesis de Maestría en Artes visuales, UNAM/FAD, México, D.F., 2014.
- Pereida, Pablo, *El cómic digital: adaptación del lenguaje narrativo gráfico tradicional al formato digital interactivo*, Trabajo de fin de Master en Imagen digital, Universidad de Granada, España, Granada, 2013.
- Pérez Martínez, José, *ABC del espacio-tiempo en dibujo, animación y mecánica de Meggendorfer, Nister, Tuck, Reynaud, Muybritge y Marey: Libro alternativo virtual 3-D*, Tesis de Maestría en Artes visuales, UNAM/FAD, México, D.F., 2009.
- Reyes Castro, Virginia, *La función del narrador en los dibujos animados*, Tesis de Maestría en Ciencias de la Comunicación, UNAM/FCPyS, México, D.F., 2006.
- Ruiz Hernández, Lizeth, *Legitimidad e impacto del cómic en el fomento de la lectura*, Tesis de Maestría en Bibliotecología, UNAM/FFyL, México, D.F., 2012.
- Ruiz Terán, Omar, *La historieta en el cine mexicano*, Tesis para obtener el título de Licenciado en Ciencias de la comunicación, UNAM/FCPyS, México, D.F., 2000.
- Salinas Ramos, Cecilia, *Análisis y propuesta de estudio del discurso visual y su relevancia en la comprensión del discurso sobre el arte, desde el concepto a la mimesis*, Tesis de Maestría en Artes Visuales, UNAM/FAD, México, D.F., 2010.
- Terrero Anguiano, Aitiana, *Los subtítulos como recurso didáctico para la enseñanza aprendizaje*, Trabajo de fin de Master en Formación de profesorado de educación secundaria, especialidad lenguas extranjeras, UI de LR, España, La Rioja, 2016.





-Torres Vázquez, Griselda, *La historieta como medio para desarrollar habilidades de composición escrita*, Tesis de Maestría en Psicología, UNAM/FPSI, México, D.F., 2005.

## PÁGINAS DE INTERNET

-Barthes, Roland, *La muerte del autor*, Traducción C. Fernández Medrano, [en línea], Cuba, La Habana, Cuba literaria, ediciones digitales, 2001, Dirección URL: <http://www.cubaliteraria.cu/revista/laletradelescriba/n51/articulo-4.html>.

-Boucher, Geoff, Moore, Allan, *Watchmen movie: I will be spitting venom*, [en línea], United States, Los Angeles California, Hero Complex, Los Ángeles Times, 2008, Dirección URL: <http://herocomplex.latimes.com/uncategorized/alan-moore-on-w/>

-Díaz Cintas, Jorge, *Los subtítulos y la subtitulación en la clase de lengua extranjera*, [en línea], UK, London, University College London, 2012, Dirección URL: [http://discovery.ucl.ac.uk/1451727/1/Diaz-Cintas\\_abeheache\\_12.pdf](http://discovery.ucl.ac.uk/1451727/1/Diaz-Cintas_abeheache_12.pdf).

-Gómez, Iván, González, José, *Texto, Pantallas e industria*, [en línea], España, Madrid, Fotocinema, revista científica de cine y fotografía, 2017, Dirección URL: <http://revistafotocinema.com/index.php?journal=fotocinema>

-Gómez Martínez, Luisa, *Cómic cinematizado: el realismo del tercer orden*, [en línea], México, D.F., revista.unam.mx, 2008, nº 6, Dirección URL: <http://www.revista.unam.mx/vol.9/num6/art38/int38.htm>

-Montoya Villanueva, Andrés Mauricio, *The motion comics, an approach to the dynamics of a new narrative form*, [en línea], España, Nariño, Nexus communication, 2017, nº 22, Dirección URL: [http://cuadernosdecomic.com/docs/revista8/el\\_comic\\_como\\_lenguaje\\_visual\\_hibrido\\_y\\_su\\_vigencia\\_en\\_la\\_era\\_digital\\_contemporanea.pdf](http://cuadernosdecomic.com/docs/revista8/el_comic_como_lenguaje_visual_hibrido_y_su_vigencia_en_la_era_digital_contemporanea.pdf)



- Morales Morante, Luis Fernando, *Serguei Eisenstein: montaje de atracciones o atracciones para el montaje*, [en línea], España, Barcelona, Depósito digital de documentos de la Universidad Autónoma de Barcelona-España, 2016, Dirección URL: [http://ddd.uab.cat/pub/artpub/2009/106227/trafon\\_a2009.pdf](http://ddd.uab.cat/pub/artpub/2009/106227/trafon_a2009.pdf)
- Muñoz, Edward, *El cómic como lenguaje híbrido y su vigencia en la era digital contemporánea*, [en línea], España, Madrid, CuCo cuadernos de cómic, 2017, nº 8, Dirección URL: [http://cuadernosdecomic.com/docs/revista8/El\\_comic\\_como\\_lenguaje\\_visual\\_hibrido\\_y\\_su\\_vigencia\\_en\\_la\\_era\\_digital\\_comtemporanea.pdf](http://cuadernosdecomic.com/docs/revista8/El_comic_como_lenguaje_visual_hibrido_y_su_vigencia_en_la_era_digital_comtemporanea.pdf)
- Ortega González, Silvia, *Estética del cómic*, [en línea], España, Madrid, UNED, Revista de filosofía Factórum, 2014, Nº 11, Dirección URL: [http://www.revistafactotum.com/revista/f\\_11/n\\_11.php](http://www.revistafactotum.com/revista/f_11/n_11.php)
- Palau, Ignacio, Rojo, Eugenia, *Fidelidad y traición: la intermedialidad entre novela gráfica y cine*, [en línea], España, Madrid, L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos, 2013, Dirección URL: <http://www.revistaatalante.com/index.php?journal>.
- Parks, Carolyn, *Closed captioned TV: a resource for ESL literacy Education*, [en línea], United States, Washington, Ericdigests.org, 2014, Dirección URL: <http://www.ericdigests.org/1995-1/tv.htm>
- Peñalba García, Mercedes, *La temporalidad en el cómic*, [en línea], España, Salamanca, UNED, Revista Signa, 2014, nº 23 Dirección URL: <http://www.cervantesvirtual.com/obra/la-temporalidad-en-el-comic/>
- Porteiro, Minia, *Aplicación del subtulado como herramienta logopédica*, [en línea], España, Barcelona, Revista Aloma.net, 2016, Dirección URL: <http://revistaaloma.net/index.php/aloma/article/view/250/158>



- Pribaz, Leonardo, *La historia y los comics*, [en línea], Uruguay, Florida, Apuntes de historia.blog, 2011, dirección URL: <http://apuntesdehistoria.blog.com/2011/04/04/la-historia-y-los-comics/>
- Resnais, Alain, Apud. Tejedor, Manuel, *Cómic y cine, dos lenguajes cercanos*, [en línea], Colombia, Panorama Cultural, 2016, Dirección URL: [http://www.panoramacultural.com.co/index.php?option=com\\_content&view=article&id=4296:comic-y-cine-dos-lenguajes-cercanos&catid=2&Itemid=134](http://www.panoramacultural.com.co/index.php?option=com_content&view=article&id=4296:comic-y-cine-dos-lenguajes-cercanos&catid=2&Itemid=134)
- Revert, Jordi, *Orígenes y fundamentos de la intermedialidad entre cine y cómic: una aproximación para la era digital*, [en línea], España, Valencia, adComunica, Revista científica en estrategia, tendencias e innovación en comunicación, 2015, Dirección URL: <http://www.adcomunicarevista.com/ojs/index.php/adcomunica/article/view/299/398>
- Ruiz de Velazco Gálvez, Ángeles, *El placer de vivir la práctica psicomotriz*, [en línea], España, Madrid, La Salle Centro Universitario Madrid: Boletín de estudios e investigación, número 6, 2005, Dirección URL: [www.redalyc.org/pdf/771/77100621.pdf](http://www.redalyc.org/pdf/771/77100621.pdf).
- S/autor, *Independencia de Paraguay es relatada en un cómic*, [en línea], Venezuela Cagua, letralia tierra de letras, 2009, nº 224, Dirección URL: <http://www.letralia.com/224/12141811.htm>
- Samaniego, Fernando, *Las aventuras del gato Fritz*, [en línea], España, Madrid, El país.com, 1977, Dirección URL: [http://www.elpais.com/articulo/cultura/aventuras/gato/Fritz/elpupicul/19771123elpepicul\\_8Tes](http://www.elpais.com/articulo/cultura/aventuras/gato/Fritz/elpupicul/19771123elpepicul_8Tes)
- Traslaviña, Cecilia, *Conceptos de espacio-tiempo en el cine de animación*, [en línea], Colombia, Bogotá, MoebiusAnimación, 2009, Dirección URL: <http://moebiusanimación.com>.



com/wp-content/uploads/2011/12/Cecilia-Traslavina-Conceptos-de-Espacio-Tiempo-en-el-cine-de-animacion.pdf

-Varillas, Rubén, *De la revolución del cómic y otros augurios*, [en línea], España, Madrid, Cómics Digital hoy, 2018, Dirección URL: <http://www.acdcomic.es/comicdigitalhoy/02-Revolucion-del-comic-Ruben-Varillas-acdcomic.pdf>