



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

LICENCIATURA EN ARTE Y DISEÑO

Escuela Nacional de Estudios Superiores,
Unidad Morelia

OTRA COSA ES DIBUJAR:
UNA INTERPRETACIÓN DE LAS
REPRESENTACIONES SIMPLISTAS EN
LOS GÉNEROS CONTEMPORÁNEOS
DEL CÓMIC MEXICANO.

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN ARTE Y DISEÑO

P R E S E N T A

JOSÉ DARÍO CORTIZO VÁZQUEZ

DIRECTORA DE TESIS: DRA. MERCEDES MARTINEZ GONZÁLEZ

MORELIA, MICHOACÁN

MARZO 2023



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

LICENCIATURA EN ARTE Y DISEÑO

Escuela Nacional de Estudios Superiores,
Unidad Morelia

OTRA COSA ES DIBUJAR:
UNA INTERPRETACIÓN DE LAS
REPRESENTACIONES SIMPLISTAS EN
LOS GÉNEROS CONTEMPORÁNEOS
DEL CÓMIC MEXICANO.

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN ARTE Y DISEÑO

P R E S E N T A

JOSÉ DARÍO CORTIZO VÁZQUEZ

DIRECTORA DE TESIS: DRA. MERCEDES MARTINEZ GONZÁLEZ

MORELIA, MICHOACÁN

MARZO 2023



ESCUELA
NACIONAL
de ESTUDIOS
SUPERIORES
UNIDAD MORELIA

10
años
(2011-2021)

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES UNIDAD MORELIA
SECRETARÍA GENERAL
SERVICIOS ESCOLARES

MTRA. IVONNE RAMÍREZ WENCE

DIRECTORA

DIRECCIÓN GENERAL DE ADMINISTRACIÓN ESCOLAR

PRESENTE

Por medio de la presente me permito informar a usted que en la **sesión ordinaria 7** del **Comité Académico** de la **Licenciatura en Arte y Diseño** de la Escuela Nacional de Estudios Superiores (ENES) Unidad Morelia celebrada el día **05 de diciembre de 2022**, se acordó poner a su consideración el siguiente jurado para la presentación del Trabajo Profesional del alumno **José Darío Cortizo Vázquez** de la Licenciatura en **Arte y Diseño**, con número de cuenta **418126943**, con el trabajo titulado: "**Otra cosa es dibujar. Una interpretación de las representaciones simplistas en los géneros contemporáneos del cómic mexicano**", bajo la dirección como tutora de la **Dra. Mercedes Martínez González**.

El jurado queda integrado de la siguiente manera:

Presidente:	Dr. Hugo Leyva Sánchez
Vocal:	Lic. Nurivan Viloría Martínez
Secretario:	Dra. Mercedes Martínez González
Suplente:	Lic. Héctor Bustamante Penilla
Suplente:	Lic. Alfredo Mendoza Servín

Sin otro particular, quedo de usted.

Atentamente
"POR MI RAZA HABLARÁ EL ESPÍRITU"
Morelia, Michoacán a 28 de febrero de 2023.

DRA. YUNUEN TAPIA TORRES
SECRETARIA GENERAL

CAMPUS MORELIA

Antigua Carretera a Pátzcuaro N° 8701, Col. Ex Hacienda de San José de la Huerta
58190, Morelia, Michoacán, México. Tel: (443)689.3500 y (55)5623.7300, Extensión Red UNAM: 80614
www.enesmorelia.unam.mx

Agradecimientos institucionales

Esta investigación no hubiera sido posible sin el apoyo y los conocimientos que la Universidad Nacional Autónoma de México, así como la Escuela Nacional de Estudios Superiores, Unidad Morelia y la Licenciatura en Arte y Diseño me brindaron durante mi trayectoria académica.

Agradezco especialmente, por sus observaciones, su guía y la confianza que pusieron en mi criterio profesional, al jurado revisor de este trabajo:

Dra. Mercedes Martínez González

Dr. Hugo Leyva Sánchez

Lic. Nurivan Vilorio Martínez

Lic. Héctor Bustamante Penilla

Lic. Alfredo Mendoza Servín

AGRADEZCO A MI FAMILIA, A MIS AMISTADES Y
A CUALQUIER PERSONA QUE EN LA VIDA ME HAYA PRESTADO
UN LÁPIZ Y PAPEL.

ESPECIALMENTE, AGRADEZCO A ALONDRA VITAE (QUIEN REÚNE
LAS TRES CATEGORÍAS ANTERIORES) POR SU MARAVILLOSO TRABAJO DE
DISEÑO EDITORIAL EN ESTE TEXTO.

PARA GABY, DARÍO Y PANCHO.

Índice

Introducción	10
Capítulo 1: Códigos del cómic	18
1.1 Imágenes narrativas.....	21
1.2 Arte secuencial.....	26
1.3 Narrativa subjetiva.....	40
1.4 Simplificación gráfica.....	50
1.5 Mono – Monero	61
Capítulo 2: Orígenes y usos del lenguaje visual simplista	68
2.1 Orígenes y usos del lenguaje visual simplista en el extranjero.....	70
2.2 Orígenes y usos del lenguaje visual simplista en México.....	92
2.3 Métodos actuales de producción.....	112
Capítulo 3: Estilo simplista	122
3.1 Estilo simplista - Formalismo.....	124
3.2 Estilo simplista y narrativa subjetiva.....	143
Conclusión	158
Referencias bibliográficas	162
Semblanzas de autores entrevistados	166
Anexo de entrevistas	167

Resumen

Esta investigación indaga en la relación que existe entre el estilo de dibujo simplista y los géneros contemporáneos del cómic mexicano, centrándose específicamente en el género autobiográfico y otros tipos de narrativas subjetivas. Los objetivos de este trabajo se centran en describir los antecedentes formales del dibujo simplista dentro de la historia del cómic, analizar las principales influencias del cómic mexicano actual y profundizar acerca de la relación que tiene este lenguaje visual a las narrativas contemporáneas.

A través de una metodología que combina el análisis teórico-bibliográfico con testimonios obtenidos por medio de una serie de entrevistas a diversos autores de cómic, como Peter Kuper, Guy Delisle, BEF y Virus Visal, este estudio encontró que los estilos de dibujo simplistas pueden ser una herramienta efectiva para transmitir narrativas personales en el cómic, dando prioridad a la accesibilidad del lector hacia el tipo de temáticas más complejas y adultas. Los testimonios de estos autores brindan información sobre las formas en que el estilo de dibujo y el género narrativo se intersectan, y cómo los estilos de dibujo simplistas pueden ser usados para hacer que las historias sean

más accesibles sin sacrificar la profundidad y complejidad de sus historias.

Los hallazgos sugieren que el uso de estilos de dibujo simplistas en narrativas autobiográficas y subjetivas puede ser una forma efectiva de crear una conexión más profunda entre los lectores y la historia, haciendo que las historias sean más accesibles para una audiencia más amplia. Este estudio contribuye a nuestra comprensión del papel del estilo de dibujo en la creación y recepción de cómics, y tiene implicaciones tanto para la creación como para el análisis del cómic.

Abstract

This research investigates the relationship between simplistic drawing style and contemporary Mexican comic genres, specifically focusing on the autobiographical genre and other types of subjective narratives. The goals of this work center on describing the formal antecedents of simplistic drawing within the history of comics, analyzing the main influences of current Mexican comics, and delving into the relationship this visual language has with contemporary narratives.

Through a methodology that combines theoretical-bibliographic analysis with testimonials obtained through a series of interviews with various comic authors, such as Peter Kuper, Guy Delisle, BEF and Virus Visal, this study found that simplistic drawing styles can be an effective tool for conveying personal narratives in comics, prioritizing reader accessibility towards more complex and adult themes. The testimonies of these authors provide information on how drawing style and narrative genre intersect, and how simplistic drawing styles can be used to make stories more accessible without sacrificing the depth and complexity of their narratives.

The findings suggest that the use of simplistic drawing styles in autobiographical and subjective narratives can be an effective way to create a deeper connection between readers and the story, making stories more accessible to a wider audience. This study contributes to our understanding of the role of drawing style in the creation and reception of comics, and has implications for both the creation and analysis of comics.

INTRODUCCIÓN

Exponer la interpretación de algo implica manifestar intereses personales transcritos a lo colectivo. Luciano Nanni (2019: 17) habla acerca de la interpretación como “[...] nuestra relación cognitiva con el mundo (con las cosas) [...] y sus legalidades, es decir, sus legítimas o legitimadas modalidades, según los espacios y los tiempos.” Supuesto que plantea un reto, pues sería muy arriesgado manifestar que el conocimiento se halla en una única corriente de pensamiento. Por ello, un recurso óptimo y común para realizar una interpretación –aunque de la misma manera puede ser pensado erróneamente como un concepto contradictorio a la misma interpretación– es la descripción; concepto que el mismo Nanni (2019: 21) señala como un nivel más del proceso interpretativo. “No debe escandalizar la apuesta sobre la practicabilidad de un ojo inocente, –dice el autor– de un ojo que, explicado según la etimología, no conlleva daño, no modifica lo que estudia, lo que asume en el análisis.” En este sentido, parece que interpretación, descripción y análisis pueden verse como palabras hermanas, sin temor al efecto que puedan tener una sobre otra, sino aceptando su condición codependiente. No obstante, una parte del reto sigue presente, pues la connotación de los dos últimos términos parece orillarlos al ámbito de la objetividad, misma que también puede –y

a consideración personal, debería- verse como otro término maleable. El sentido de objetividad de estos términos yace en su valor de colectividad, es decir, pareciera que la interpretación -término subjetivo- tuviera una serie de reglas para acatar en lo colectivo; es entonces que me planteo regresar al primer postulado, pues en palabras de Nanni (2019: 34) "... estas reglas no pueden ser aquellas idiosincráticas de cada uno de nosotros, sino aquellas que a todos y de la misma manera nos involucran". Propongo entonces, pensar en la palabra interpretación como sinónimo de análisis, asumiendo que existen juicios propios de los que difícilmente un autor se puede despegar, pero que, en su postulado general, externa una serie de ideas con la intención primaria de tener un efecto en su lector y su relación con las cosas.

¿Cómo se entiende un cómic en la actualidad? Existen diferentes posturas que progresivamente hacen ver a este medio creativo como independiente, un medio que ha estado balanceándose entre el arte y la literatura, pero que no termina de identificarse completamente con ninguno de los dos.

Esta dicotomía no es ninguna desventaja, pues dentro de los parámetros propios del cómic, al igual que la respuesta que surge a partir de la imposición de ciertas fórmulas narrativas, han surgido algunas tendencias por contar historias que tienen un ritmo y dibujo simples, pero cuyo contenido alberga una complejidad que solo puede corresponder a la madurez del mismo medio. Historias que a menudo se les encuentra bajo el térmi-

no de *adultas*, pero que tampoco comprenden la totalidad de esta palabra, quizá porque mezclan un dibujo sin intenciones de mostrar un virtuosismo técnico, accesible, lúdico y casi infantil, pero que vale la pena no tomar a la ligera para encontrar el enlace casi paradójico que se halla entre narrativas que aborden temas complejos y su forma de representación sintética.

Cabe resaltar que el término *simplista* está planteado como una propuesta personal, que no está respaldado de manera sólida por alguna teoría externa. La elección por este término surge a partir del distanciamiento que la historia del arte ha mantenido con el cómic, así pues, he optado por descartar conceptos parecidos en su significado general como *minimalismo* o *abstracto*, pues aunque en la práctica pueden referir a lo mismo –es decir, la síntesis formal– la intención creativa es distinta para cada campo.

Esta investigación se centra en la interpretación de procesos, antecedentes e influencias correspondientes al lenguaje visual simplista y su relación con los géneros narrativos actuales en el cómic mexicano. Esto no solo con la intención de ubicar la posición en la que se encuentra este medio, sino también, la trayectoria que está siguiendo actualmente. Por ello, las preguntas principales de esta investigación son: ¿Cuáles son las narrativas más comunes relacionadas al estilo simplista del cómic mexicano actual?, ¿cuáles son las influencias principales de los autores mexicanos que trabajan con dicho estilo?, ¿cómo se

relaciona el estilo simplista con los métodos de producción del cómic mexicano contemporáneo?, y ¿qué se entiende por estilo?

La resolución de estos cuestionamientos se aborda, primeramente, mediante una recopilación teórica y bibliográfica con la cual se profundiza acerca de la historia, las pautas y códigos concretos del cómic y la narrativa gráfica; dicha metodología se complementa con una serie de entrevistas a diversos creadores activos, donde se analizan los elementos principales a tomar en cuenta al estudiar, producir y distribuir un cómic simplista en el contexto actual. Esta estrategia ha sido influenciada por los trabajos de Eduardo del Río, Rius (2004; 2010), derivada de la poca existencia de textos académicos en español acerca del cómic mexicano y se plantea como un área de oportunidad para cuestionar y proponer nuevos métodos para la construcción del conocimiento académico, poniendo a la par las posturas bibliográficas estrictas junto con los testimonios del conocimiento práctico y disciplinar por parte de los creadores actuales de cómic. Esto se realizó con ayuda del método conocido como *bola de nieve*¹, en el que la persona entrevistada, refiere a la siguiente a la que considera mejor para que se le realice el cuestionario, creando una cadena de conocimientos y abriendo la oportunidad de un debate indirecto.

1 Este método es utilizado a menudo en la antropología. “[...] una muestra aleatoria de individuos extraída de una población finita dada. [...] A cada individuo de la muestra se le pide nombrar a otro individuo con el que considere que comparta características similares.” (Goodman, 1961: 148). Dicho individuo nombra a su vez, a otro nuevo individuo, y así sucesivamente.

Es importante resaltar que los testimonios sirvieron como detonantes de hipótesis y argumentos muy puntuales. Se puede mencionar, por ejemplo, la tendencia en México por la narrativa subjetiva y la autoficción; pero sobre todo, la repetición que hay del término *simple* o *simplista* tanto en textos académicos como en los testimonios de las personas entrevistadas; este patrón permitió identificar y delimitar las diferentes connotaciones que existen alrededor del término en el campo del cómic, al mismo tiempo que permite generar preguntas acerca de su uso en otro tipo de disciplinas y medios creativos.

Dentro de este texto, se encuentran testimonios exclusivos de Peter Kuper, Guy Delisle, Bernardo Fernández BEF y Virus Visal, en orden de aparición en el presente trabajo; cuyas declaraciones sirven no solo para saciar la curiosidad de quienes se consideran lectores inquietamente creativos, sino también para entender las cualidades que tienen en común autores de diferentes contextos y cómo estos han impactado al panorama nacional actual. Vale la pena mencionar que gracias a esta aproximación con autores nacionales, se siembra un antecedente para entender la diversidad creativa y gráfica que se está gestando en México, aquellas líneas creativas que se han vuelto vigentes y aquellas que dan ligeros asomos por presentarse.

En el primer capítulo, se abordan, códigos que conforman un cómic, es decir, los elementos formales y conceptuales que lo caracterizan como un medio independiente al arte y la literatura,

considerando diferentes antecedentes históricos de distintas culturas para analizar el origen y la evolución de la narrativa gráfica hasta llegar al cómic como medio formalizado. A partir de esto, se analizan algunos de los movimientos correspondientes a la historia del cómic, haciendo énfasis en el cómic contracultural y alternativo en Norteamérica para entender los géneros que se desprenden de estos, siendo el autobiográfico uno de los principales.

En el segundo capítulo, se analizan las connotaciones del dibujo simplista en diferentes contextos. Esto permite hacer un rastreo histórico que describe la forma en la que ha migrado este lenguaje visual desde Europa hacia Norteamérica y finalmente llega a América Latina y el caso particular de México; del mismo modo, se analiza la llegada de otros lenguajes visuales al contexto nacional, particularmente desde Asia y el modo que tiene este para adaptarse a nuevos soportes.

El tercer capítulo indaga en el modo para describir el lenguaje visual simplista y la relación que tiene con la narrativa subjetiva, utilizando enfoques de investigación que vienen desde la historia del arte para analizar cómo es que se ha estudiado el reduccionismo formal desde otras disciplinas, particularmente desde el campo de la pintura, para encontrar similitudes con el cómic, con el objetivo de identificar las cualidades formales principales del lenguaje visual simplista y sus alcances expresivos.

A título personal, se trata pues, de un texto hecho desde y para el cómic, donde se atienden algunas cuestiones muy básicas acerca de su composición e historia y que deja abierta la posibilidad a seguir explorando las técnicas y los temas de estudio que aquí se proponen.

RECUERDO PERFECTAMENTE ESE MOMENTO.



Cómic de autoría propia. Darío Cortizo. 2023

CAPÍTULO 1:

Códigos del cómic

Introducción

El presente capítulo aborda los orígenes, códigos y elementos formales y conceptuales que caracterizan a la historieta como un medio independiente, así como las consideraciones que existen para definir a la narrativa gráfica como disciplina creativa. Comienza con la descripción general del uso que se le han dado a las imágenes para contar una historia, desde el arte rupestre, la construcción de columnas y la elaboración de códices en diversas culturas, hasta la invención de la imprenta y su uso particular para la prensa escrita. Esto, con la intención de averiguar ¿qué se entiende por gráfica narrativa?, ¿qué es un cómic?, ¿dónde y cuándo se originan?

Así, las preguntas que guían esta investigación son: ¿cuáles son los antecedentes de los géneros narrativos actuales del cómic? y ¿cómo ha sido influenciado por otras disciplinas?

Con la intención de entender los antecedentes de los géneros narrativos actuales del cómic, se abordará su historia, de manera muy general, pero enfocándose en el movimiento contracultural en Norteamérica y sus diversas variantes, sobre su influencia en la creación de nuevos géneros narrativos y la ma-

nera en que éstos delimitaron los ejes de las historias contemporáneas particulares de este medio.

Teniendo en cuenta que el punto central de esta investigación se basa en el aspecto formal del dibujo simplista aplicado en la narrativa gráfica, se profundizará también sobre cómo se han influenciado diferentes culturas para nutrir sus productos creativos, tanto en forma como en contenido, analizando por supuesto, el caso particular de México.

Este capítulo pretende atender cuestionamientos particulares que existen alrededor de la narrativa gráfica y la historieta, pero al mismo tiempo, da entrada a la elaboración de preguntas tácitas, a manera de hipótesis, que serán atendidas en los apartados consecuentes de esta investigación.

1.1 Imágenes narrativas

Hay que esperar siempre un factor estético constante, después es menester buscar las formas externas que lo transforman.

HERBERT READ

La delimitación y redescubrimiento constante de disciplinas y prácticas artísticas hace posible la identificación de diferentes patrones relativos al consumo y la realización de productos creativos y culturales. En lo que le incumbe a esta investigación, el tema central es la narrativa gráfica y los subproductos que se desprenden de ella –dígase, historieta, cómic, novela gráfica, tira, *cartón*, viñeta, etc.– así como el trazo de una línea estética que pueda homologarlos en una de sus principales ramas.

Al hablar de cómics o historietas, es posible referirse a una disciplina y un medio de creación y consumo cultural, más que a un mero producto impreso. Usualmente, asociados al género de superhéroes, las historietas y su contenido –como una forma de generalizar los productos que se desprenden de la narrativa gráfica– son el resultado de sus contextos, como todo producto creativo. Ya sea en respuesta a la situación social o como la antítesis de las historias y formatos dominantes; existen muchos géneros y aún más, tendencias estéticas distintas, que se pueden encontrar en esta versátil disciplina.

En el idioma español es difícil encontrar definiciones concretas y específicas acerca de la narrativa gráfica y sus productos; sobre todo, tomando en cuenta que la forma de nombrarlos es diferente en cada país –lo que en España se puede llamar *Tebeo*, en México se conoce como *historieta*–, ambos términos populares tienen en común que predomina, de acuerdo con su contenido y forma, el uso de dibujos o imágenes para contar una historia.

Partiendo entonces de lo que podríamos definir como narrativa gráfica, se tendrían que identificar, primero, los orígenes del uso de las imágenes para contar una historia. Para esto, no sería muy desatinado remontarnos a las pinturas rupestres –aunque profundizar en ello no es la intención principal de este texto–, incluso, como coinciden Neil Cohn (2020) y Dirk Vanderbeke (2021), no existe un lugar o sociedad a la que se le pueda atribuir la *invención* de las narrativas visuales. Esto demuestra que la transmisión de información a través de imágenes que siguen una secuencia parece ser un aspecto esencial de la vida en la mayoría de las culturas en las que aún no predominaba el lenguaje escrito, como si se tratara de una cualidad o necesidad universal.

En aspectos generales, es común encontrar escenas de caza, representaciones de animales o aquellos primeros humanos interactuando entre sí.

Sin embargo, es complicado encontrar o establecer una secuencia narrativa en aquellas primeras pinturas, que “[...] a menudo se enciman y no muestran un orden inherente”² (Vanderbeke, 2021: 76), pues, como señala Read (1955: 17), aquellas imágenes funcionaban más como un signo, que “[...] surgió para establecer la sincronidad, con el oculto deseo de hacer que un hecho correspondiera a otro”. Es decir, dichas pinturas funcionaban como una especie de expectativa preparativa, pues lejos de contar una historia concreta, aquellos las que pintaban buscaban proyectar, el éxito y la satisfacción de sus necesidades inmediatas, como la caza.

Sin embargo, la imagen prevalece. ¿Y por qué es esto? Siguiendo con lo que plantea Vanderbeke (2021: 75), “Debido a que la visión es nuestro sentido dominante y las imágenes pueden ser mucho mejor recordadas que otro estímulo sensorial, las imágenes deben haber sido de particular importancia para la transmisión de información y la memoria cultural desde el momento en que fueron creadas por primera vez”³ y en este sentido podríamos hablar de narrativa, no dentro de las imágenes, sino alrededor de ellas, como la forma en la que se va transmitiendo la información: ya sea que se tratara de un ritual o como mera

² Traducción libre del autor. “It would be very difficult to establish sequences in the cave drawings which frequently overlap and do not show any inherent order.” (Vanderbeke, 2021: 76)

³ *Ídem*. “As vision is our dominant sense and images can be far better remembered than other sensual stimuli, pictures must have been of particular importance for the transmission of information and cultural memory from the moment when they were first created.” (Vanderbeke, 2021: 75)

descripción para aquellos que tuvieran la curiosidad por saber qué pasaba en el muro. Se trata entonces de una narrativa en la que los personajes son los mismos que crean esas imágenes, y la historia es aquella que aún no experimentan, pero que les corresponde hacerlo.

Lo anterior no descarta que en algún momento haya surgido, tal vez como necesidad o herramienta para preservar la información, el uso de la narrativa dentro de las imágenes. De acuerdo a Vanderbeke, el arte pictórico se mantuvo como el repositorio más importante para la memoria cultural, no solo hasta la aparición de otros medios, como la escritura o la imprenta, sino también pasando la etapa en la que la literatura correspondía únicamente a una élite cultural.⁴ El uso y la exposición de imágenes en un espacio concreto –dígase en iglesias, por ejemplo–, obedece más a una cuestión de educación para los sectores analfabetas de un pueblo, que a un estándar de muestra de obras de arte como al que estamos acostumbrados a encontrar hoy en día en una sala de museo o galería.

Entre los antecedentes de la historieta podemos nombrar los códices prehispánicos (McCloud, 2000), la columna de Trajano, el tapiz de Bayeux o los grabados morales de William Hogarth (Vanderbeke, 2021) –aunque más adelante se hablará sobre el

⁴ Traducción libre del autor. “Pictorial art remained the most important repository of cultural memory for large audiences not only until writing allowed for the permanent storage of information, but rather until the invention of the printing press and even beyond to the times when literacy was no longer restricted to a cultural elite.” (Vanderbeke, 2021: 77)

concepto de la caricatura específicamente-. En estos ejemplos se puede entender que ya no se trata de un ritual, como señala Read (1955) sino de una intención por transmitir conocimientos por medio de estas imágenes.

Sería excedente profundizar en el uso que se le dio a las narrativas visuales de cada cultura occidental a partir de la aparición de las primeras pinturas, pero, como ya hemos visto, forman parte de la memoria cultural de diversos grupos.

Lo que puede verse es que el desarrollo y estatus de la narrativa gráfica ha sido fuertemente influenciado tanto por un antecedente histórico-cultural, como por una cuestión perceptiva y psicológica. Sin embargo, para que comenzara a consolidarse como disciplina aquella actividad en la que se mezclan imágenes, texto y secuencia en un solo producto impreso, este desarrollo tuvo que verse influenciado primero, por un aumento en la alfabetización –a partir del siglo XIX– lo que implicó un mayor acceso a la información escrita de quienes no pertenecían a una elite cultural. En ese sentido, las imágenes perdieron relevancia como herramienta para transmitir información sobre *asuntos más serios*; la compilación y distribución de imágenes comienza a establecerse como humor y entretenimiento (Vanderbeke, 2021) y, como argumenta Santiago García (2010), el cómic quedaría señalado, a partir de esta etapa y durante todo el siglo XX, no como una subliteratura o literatura menor, sino como una **antiliteratura**.

1.2 Arte secuencial

[...] la especificidad de los cómics como medio, solo puede ser entendida adecuadamente recurriendo a perspectivas formales y socioculturales, puesto que las oportunidades narrativas en un medio siempre son determinadas por las propiedades materiales específicas de este, así como por la forma en que son usadas por diferentes grupos socioculturales en puntos históricos específicos.

EL REFAIE

Partiendo del orden que propone El Refaie, primero, sería adecuado profundizar sobre las perspectivas formales particulares del medio de los cómics.

¿Qué se entiende en la actualidad por un cómic? Al hablar de cómics como un producto de la narrativa gráfica, podemos encontrar un principio casi axiomático – la representación visual y formal del paso del tiempo, es decir que, siguiendo la definición propuesta por McCloud (2000: 200), un cómic, consiste en “imágenes yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada.” Principio que sería muy difícil negar o no encontrar dentro de este medio. Para esto, se vale de un aspecto formal – las viñetas.

La viñeta es la unidad mínima de representación del tiempo dentro de un cómic. En las viñetas generalmente están representados los elementos básicos de la narrativa, es decir, espacio y personajes. Aunque no es necesario que éstos interactúen en conjunto todo el tiempo –hablando en términos de representación figurativa– sí es algo que se puede encontrar comúnmente.

Estas unidades de tiempo, en forma de imágenes, tienen una carga narrativa por sí sola pues, como ya se mencionó, contienen los elementos básicos de una historia. Pero si queremos que dicha unidad funcione en conjunto con otras, requerimos diferenciarla de las imágenes fijas y aisladas, que se hace por medio de la separación formal de viñetas sin extraerlas de su espacio común –como la página, por mencionar un ejemplo–. Sobre este concepto, McCloud (2000: 1) señala que, a partir del principio de situar una imagen tras otra para mostrar el paso del tiempo, “[...] el alma del cómic reside en el espacio entre viñetas... ¡Que es donde la imaginación del lector da vida a imágenes fijas!” Esto quiere decir que en el principio de los cómics está más el aspecto interpretativo, que formal; en donde el tiempo *ocurre* en un punto medio, no representado activamente, sino como consecuencia de esa yuxtaposición de imágenes antes mencionada. (**Fig.1.** Señalado en rojo).



Fig.1. *American Elf*. James Kochalka (1999)

Sin embargo, tenemos ejemplos como el de Guy Delisle (Fig.2.) en donde no está marcada la delimitación formal de una viñeta por medio de líneas, pero que en el que es evidente el paso del tiempo, debido a la diferenciación de imágenes.



Fig.2. *A User's Guide to Neglectful Parenting.* Guy Delisle (2013)
(original en francés)

En contraste con otras disciplinas artísticas y creativas, cuyo eje está condicionado por su soporte –no sería muy errado decir que la pintura y el dibujo como disciplina apelan a la imagen

fija y el cine a la imagen en movimiento– podríamos decir que el cómic, alberga las imágenes secuenciadas, entendiendo que, en la narrativa gráfica, podemos referirnos a varios soportes, pero el principio de estos sigue siendo el mismo: “[...] moverse en el tiempo es moverse en el espacio” (McCloud, 2000: 219).

Para esto McCloud (2006) propone seis principales tipos de transición para representar el paso del tiempo:

1. Momento a momento: una sola acción representada en una serie de momentos.

2. Acción a acción: un solo sujeto (persona, objeto, etc.) en una serie de acciones.

3. Sujeto a sujeto: una serie de cambios de representación de diferentes sujetos en una sola escena.

4. Escena a escena: transiciones a través de distancias significativas de espacio y/o tiempo.

5. Aspecto a aspecto: transiciones de un aspecto de un lugar, idea o atmosfera a otro.

6. Sin lógica: una serie sin sentido de imágenes y/o texto, sin relación aparente.

Algunas de estas transiciones son más comunes de encontrar en función del género al que pertenecen.

Si se hace una vaga comparación con lo que en cine se entiende como montaje, es decir; la organización de planos, secuencias y escenas que siguen un orden particular para contar una historia o parte de ella, en los cómics este término podría entenderse como la composición de una página ya que, de acuerdo con McCloud (2000) el espacio llega para reemplazar al tiempo.

Esto nos lleva a profundizar sobre la independencia del cómic como medio; como un producto creativo que se vale de reglas y principios de otras disciplinas –como el dibujo y la literatura–, pero que tiene sus propios condicionamientos, tanto de producción, como de consumo.

Al respecto, Santiago García (2010: 27), señala:

El cómic se lee, sí, pero es una experiencia de lectura completamente distinta de la experiencia de lectura de la literatura, de la misma manera que la forma en que vemos un cómic no tiene nada que ver con la forma en que vemos una película o televisión.

Lo anterior, también tiene que ver con el conflicto de identidad con el que han luchado los autores y lectores de cómics por homogeneizar el medio.

¿Se trata entonces de literatura o de arte? Es una pregunta que se ha estado formulando por lo menos activamente desde el siglo XX (McCloud, 2000), pero que de acuerdo a la postura de García, podríamos concluir que no se trata de ninguna pues, a pesar de que usa códigos, herramientas y circuitos principalmente de estas dos disciplinas, no podría ser evaluada de manera aislada por ninguna, puesto que ciertos códigos de la literatura se complementan con los del arte y viceversa.

Incluso cuando se nos presentan ejemplos como el de Jason (**Fig. 3.**) en los que existe una evidente falta de texto, es posible decir que hay elementos de la literatura que siguen presentes en este producto, pues la historia es sostenida por un orden narrativo, posiblemente basado en fórmulas y técnicas de escritura que se han estado replicando y reformulando a lo largo de la historia.

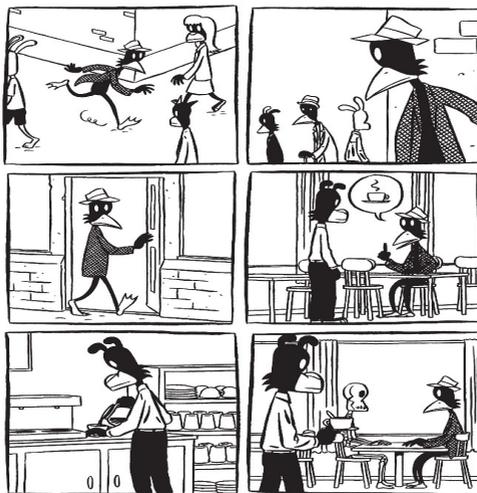


Fig.3. *Sshhhh!* Jason (2002)

En este punto vale la pena hacer una diferenciación, pues se han tomado de forma aleatoria dos términos principales: narrativa gráfica y cómic.

Scott McCloud, uno de los autores y teóricos más reconocidos en el medio, afirma que las primeras evidencias de una historia contada a través de imágenes, que aparecen en la mayoría de las culturas del mundo “[...] llevaban el cómic en la sangre”; y luego afirma que:

El dispositivo del cómic moderno no surgió hasta la invención de la imprenta. En particular de la imprenta europea.
(McCloud, 2000: 201)

A partir de esta contradicción podemos construir, entonces, una posible definición del término cómic; aunque de acuerdo con Vanderbeke (2021), como producto, es resultado de la imprenta⁵, nombrado también “literatura callejera”⁶ porque circulaba junto con la prensa y en este sentido se concibe como uno de los primeros medios de comunicación masiva. Así, se entiende a la narrativa gráfica como la disciplina –de la que se puede desprender la caricatura, la tira cómica, la novela gráfica, etc.– y al

⁵ “David Kunzle in his seminal History of the Comic Strip suggests that prints were the first mass medium and argues that the comic strip, which for him includes the narrative strips of broadsheets, was “the product of the printing press“(1973, 3).” (Vanderbeke, 2021: 81)

⁶ Traducción libre del autor. “Street literature is concerned with the cheap ballad sheets, pamphlets and other ephemera of the masses, which circulated from the dawn of printing right up to the end of the nineteenth century, a literature often more influential than the book. (→Shepard 1973, 13)” (Vanderbeke, 2021: 82)

cómic a partir de dos aspectos, como uno de los productos de la narrativa gráfica o en los términos de McCloud (2000), como uno de sus muchos dispositivos; y como disciplina actual de la narrativa gráfica. Aunque a consideración personal, el término *cómic* está más orillado hacia la connotación de un producto, como veremos a continuación.

¿Por qué es relevante hacer esta diferenciación? La respuesta inmediata sería que en realidad no existe todavía una definición absoluta –por lo menos en el ámbito académico– de lo que significa la palabra *cómic*; García (2010), señala que cada idioma ha ido nombrando a este producto de acuerdo a las particularidades de su contenido, pero en la mayoría de los casos podemos encontrar que muchos países han adoptado la voz inglesa *comic*. En Estados Unidos tiene la connotación adicional de un género burlesco cuando se utiliza la palabra *funnies*, que planteaba un problema de identidad para aquellos autores que no pretendían ser cómicos. García (2010), también señala que es importante delimitar un nombre, puesto que este determina el futuro de la disciplina; habría que consultar a García lo que se entiende por crear una definición y si ésta solo depende de un aspecto académico o enciclopedista, sin considerar aún, la relevancia que tiene en la connotación popular.

A partir de aquí, podemos entonces profundizar en el segundo elemento de la reflexión que hace Elisabeth El Refaie, es decir, las perspectivas socioculturales que existen alrededor del cómic y que le dan sentido.

Como hemos visto, los cómics son un producto del desarrollo de la alfabetización y las tecnologías de impresión y distribución masivas –por lo menos en Occidente, empezando por Europa–. A esto, Neil Cohn (2020: 5) señala:

Los cómics por sí mismos no son un lenguaje (visual) [...] Sino que, los cómics son un contexto en el cual ciertos lenguajes visuales justamente sofisticados son utilizados [...] Los lenguajes visuales son definidos por patrones usados por cada autor, mientras que los cómics, son definidos por una serie de ideas socioculturales incluyendo el contexto cultural, géneros y posiblemente, los lenguajes visuales específicos que utiliza.⁷

Aunque más adelante se profundizará sobre la reflexión que hace Cohn acerca de los lenguajes visuales, vale la pena notar que en este apartado hace una diferenciación entre el aspecto social a lo que él llama *contexto* (Cohn, 2020: 5), por encima del aspecto formal de este producto y disciplina.

Más allá de los principios disciplinares de la narrativa gráfica, se encuentran los aspectos sociales en los que dicho producto –el cómic– adquiere un sentido cultural. Para esto, y al igual que Cohn, Oscar Masotta (1970) señala que la historieta no es solo

⁷ Traducción libre del autor. “Comics themselves are not a (visual) language[...]Rather, comics are a context in which certain fairly sophisticated visual languages are used, and the particular visual language may depend on the country and/or genre of the comic[...] The “visual languages” are defined by the patterns used by their authors, while “comics” are defined by a web of sociocultural ideas including their cultural context, genres, and possibly the specific visual language(s) that they use.” (Cohn, 2020: 5)

una “narración figurativa” –entendiendo esto como un mensaje que está condicionado únicamente por el dibujo– sino que es un tipo de mensaje que corresponde a las sociedades de consumo y que está dirigido hacia audiencias de masas; él lo nombra como un “paquete” de mensajes (Masotta, 1970: 120), en donde las decisiones morales se hallan en la base de su estructura.

Es muy probable que esta postura ya no tenga la misma relevancia que en la época en la que fue señalada, sobre todo en el contexto de México, donde, durante las últimas dos décadas el cómic impreso y seriado ha atravesado por una crisis de producción significativa (Torres, 2019).

Lo anterior no anula la existencia de la narrativa gráfica –hablando en el contexto nacional– pues cada vez es más evidente la manera en la que van cambiando, tanto los circuitos de venta y distribución de estos productos, como sus contenidos narrativos y formales. Para esto, el término *Revolución* propuesto por McCloud (2000), deja abierta la pregunta sobre cuáles serán los próximos contenidos y soportes de esta disciplina, en relación con los que ya están tomando presencia. En el capítulo 2 de este texto se profundizará sobre el tema.

Es posible mencionar que esta crisis de atención en el ámbito académico, también está presente en otros campos, como son los estudios culturales.

Ian Hague (2016), señala que el enfoque de investigación de los estudios culturales, no son los objetos culturales, sino la cultura en sí misma; y que, a la vez, esta disciplina no solo se preocupa por definir la cultura, sino también por entender la manera en que se forma.

Para Masotta (1970) el cómic está condicionado, tanto en forma como en contenido, por las construcciones sociales y culturales a las que pertenece; Hague (2016) argumenta que, aun cuando los estudios culturales también se enfocan en investigar la comunicación simbólica, la presencia de los cómics en los estudios culturales no ha incrementado en el contexto mundial.⁸

Esto no quiere decir que el cómic y la narrativa gráfica se estén dejando de producir, pero la idea que construye Hague (2016) puede reflejar que aún no se han realizado los estudios correspondientes al impacto que están teniendo los nuevos soportes y medios de producción de la narrativa gráfica –aquellos relacionados a la *Revolución* de McCloud, por mencionar un ejemplo–. Para esto, Hague (2016: 430), también señala: “[...] los cómics no son un factor clave para los estudios culturales hoy en día. Pero los intereses de los estudios culturales son importantes para el estudio de los cómics [...]”⁹ Hague (2016) concluye dan-

⁸ “Cultural studies is also concerned with symbolic communication, drawing particularly upon the work of Ferdinand de Saussure and Roland Barthes in advancing the study of semiology to understand how cultural objects communicate and interact with each other and with individuals.” (Hague, 2016: 425)

⁹ Traducción libre del autor. “Ultimately, comics are not a key concern for cultural studies at the present time. But the concerns of cultural studies are important for comics scholars [...]” (Hague, 2016: 430)

do a entender que mientras existan personas que profundicen académicamente en el ámbito de los cómics, su relevancia en los estudios culturales puede ser defendida.

Probablemente en este texto sea más atinado pensar en narrativa gráfica, más que en cómics, pues este término implica profundizar en un producto impreso y seriado cuyo alcance en la actualidad es muy limitado, especialmente después de la aparición de nuevas tecnologías y soportes. Muy probablemente, aquel aspecto de la terminología nostálgica lo vemos también en la llamada *novela gráfica* que comercialmente puede tener un mayor alcance y presencia que el formato tradicional del cómic, pero que sigue conservando sus componentes físicos y formales que nos recuerdan al cómic convencional.

Actualmente y desde una perspectiva occidental, el cómic – como producto u objeto cultural aislado– ya no es un medio que tenga la atención mediática que tenía antes, sobre todo a mediados del siglo XX, en el que se encuentra la aparición del *comics code*, la influencia que tuvo desde y sobre el cine, ni los conflictos alrededor de las representaciones sociales y políticas de los autores contraculturales, por mencionar algunos ejemplos. Pero no podemos negar que el cómic sigue presente, lo que puede verse, por ejemplo, en el número de cómics que se han adaptado a otros medios, como el cine, la televisión, o las plataformas de *streaming*. (Fig. 4.)



Fig.4. Izquierda: *Hilda and the midnight giant*. Luke Pearson (2012).

Derecha: *Hilda*. Serie de Netflix. (2018)

Con esto, podemos concluir que el cómic sigue siendo un producto cultural relevante, su evolución en cuanto a consumo y producción ha sido muy diversa, lo cual nos da una pista acerca de las bases estructurales y formales que tendrá en una próxima etapa. De acuerdo con McCloud (2000) el cómic como forma artística apenas ha podido mostrar el 0.1% de su potencial, y el desafío para el nuevo milenio, consiste en la búsqueda del otro 99.9%.

1.3 Narrativa subjetiva

En la historia de la narrativa gráfica y de los cómics como resultado y producto de la misma, encontramos antecedentes que marcaron las pautas para los diversos géneros narrativos que conocemos hoy en día –dígase cómic de aventuras, épicos, infantiles, misterio, ciencia ficción, etc–. Sin embargo, para profundizar en la línea estética que corresponde a esta investigación, es necesario abordar la historia de los cómics desde mediados del siglo XX, con la aparición del cómic contracultural en Norteamérica, específicamente, en Estados Unidos.

De acuerdo con Cook (2016), podemos ubicar temporalmente la escena del cómic contracultural –también llamado *underground*– entre mediados de 1960 y finales de 1970. Según este mismo autor, el panorama del cómic contracultural se caracterizaba por ser inconforme y por la intersección que tuvo con otras formas de arte, como *posters* de rock psicodélico y *fanzines* musicales.

¿En qué consiste el cómic contracultural? A pesar de haber sido criticado por sus constantes referencias a temas sexistas, racistas o misóginos (Cook, 2016), podríamos decir que el cómic contracultural surge, en principio, como una de varias respuestas a los fenómenos sociales y políticos de la época en Estados Unidos –como ejemplo, el movimiento *hippie* y diversos fenómenos que surgen a partir de la Guerra Fría–, sin embargo, la característica principal de este género o movimiento, es la

desilusión de los lectores y autores al encontrarse con aquellos cómics que pertenecían al ámbito comercial –los cómics de superhéroes, principalmente–.

La intención de los autores del cómic contracultural era crear historias menos restringidas, hablando en términos de forma y contenido (Cook, 2016), pues a partir de 1954 surge *The Comics Code Authority*, que buscaba censurar contenidos específicos que pudieran influir de manera negativa en los jóvenes lectores. A este fenómeno se le conoce como *The comics scare* provocado principalmente por un psiquiatra conservador, Fredric Wertham quien, en 1954 publica *La seducción de los inocentes* en donde señala la idea de que ciertos cómics, en particular de crimen o terror, contribuían a la delincuencia juvenil. A partir de aquí es más que obvio señalar el detrimento que tuvo el cómic estadounidense en consecuencia a las restricciones sociales y políticas de la época, por lo que no sería errado concluir que el cómic contracultural refleja el hartazgo de una fórmula narrativa impuesta.

Lo anterior habla del cómic contracultural como respuesta directa a ciertos acontecimientos. Como uno de los precursores más antiguos podemos ubicar a los llamados *Tijuana Bibles*, que eran cómics ilícitos, populares de los años 1920 hasta 1940, en los que se representaban personajes populares de tiras cómicas, animación o celebridades de cine, involucradas en situaciones salaces o actos sexuales. La premisa, igual que en los cómics contraculturales, era demostrar la posibilidad de incorporar

temas más *adultos*, lo que implicaba una connotación de sofisticación o madurez, como lo que concierne a temas de sexo explícito (Cook, 2016).

En los cómics contraculturales ya no vemos los ejercicios de representación y dibujo tradicionales del cómic comercial o de superhéroes, no encontramos escorzos elaborados o delimitaciones corporales académicas, sino que usualmente se usan trazos más expresivos y versátiles, anatomías distorsionadas, composiciones, paletas de colores y texturas que hacen referencia a las primeras tiras de prensa en Estados Unidos, como puede apreciarse en la figura 5.



Fig. 5 Izquierda: *Amazing Fantasy* #15. Stan Lee, Steve Ditko, (1962) en la esquina superior derecha se puede ver el sello de aprobación del *Comics Code Authority*. Derecha: *Mr. Natural* #2. Robert Crumb (1971)

Referentes hay muchos, pero principalmente podríamos señalar a Harvey Kurtzman, creador de la revista *Mad*, así como a Robert Crumb. De acuerdo con Cook (2016), una de las primeras y más importantes contribuciones al cómic contracultural se le atribuye al “*Zap Comix #1*” de Robert Crumb, publicado en 1968.

Cook, no es el único en considerar a Crumb como el referente principal del cómic contracultural pues, como veremos, la fórmula que introdujo este autor llegó para marcar una pauta, en lo que después se convertiría en cómic alternativo, que hoy en día se sigue leyendo y produciendo como consecuencia de estos dos movimientos. Al respecto, García (2010: 154) señala:

En Crumb ya se había mezclado la ficción con la confesión, al introducirse a sí mismo como personaje y dirigiéndose expresamente al lector en primera persona, revelando ante el mismo sus verdaderas obsesiones, en especial las sexuales.

De acuerdo con García (2010) la autobiografía como género narrativo y formal sería la aportación más importante de los autores contraculturales al cómic, lo que funcionaría como base para la construcción de la novela gráfica contemporánea pues, de acuerdo al mismo autor, uno de sus rasgos más importantes es la intención de dirigirse a un público adulto para contar historias *verdaderas*, basadas en la memoria y lo autobiográfico.¹⁰

¹⁰ Santiago García, hace una distinción explícita del término *novela gráfica* sobre otros como *tebeo* o *historieta*, pero sería innecesario profundizar en ese aspecto de acuerdo a los objetivos de esta investigación y a la aclaración hecha en el apartado 1.2 Arte secuencial.

García (2010: 190) continúa:

[...] el recurso a la autobiografía fue fundamental para escapar de los géneros convencionales, que los historietistas alternativos con aspiraciones identificaban con la vieja tradición del cómic juvenil de las grandes editoriales. La autobiografía era el “antigénero”, se definía por oposición a los superhéroes como un relato sin fórmulas, absolutamente sincero y personal.

En esta cita, se hace mención al cómic alternativo, que siguió al cómic contracultural a partir de su caída durante finales de 1970, a medida que fue perdiendo fuerza la contracultura. Cook (2016) retoma una cita de Art Spiegelman y Françoise Mouly, quienes señalan que de alguna manera, lo que se vio en un principio como una revolución, fue simplemente segregado a un estilo de vida. Los cómics contraculturales, ahora eran entendidos de otra manera y fueron estereotipados como aquellos que solo lidian con sexo, drogas y emociones baratas. Como resultado de esto, se generó una nueva escena de cómics alternativos –también llamados comics independientes, *Art Comics* o *New Wave Comics*–.

De acuerdo con García (2010) el término, no solo iba dirigido a aquellos autores con objetivos distintos, sino que también era aplicado al público que se reconocía a sí mismo como *alternativo* y que destaca por ser lector de la herencia principal que dejó el cómic contracultural, es decir, el individualismo que, como señala García, funciona como un recurso de rebeldía frente a

Este nuevo tipo de cómics –por lo menos en un principio– se caracterizaban por ser autopublicados, lo cual se refleja en la calidad de su factura, al igual que a la estética del bricolaje –o *Do It by Yourself, DIY*, en inglés– (Cook, 2016). García (2010) también hace mención del fenómeno que hubo durante 1980 y 1990 de explosión de los llamados *mini cómics*, que son historietas fotocopiadas; esto coincide con un crecimiento de la educación artística universitaria por parte de los autores de cómic alternativo, que consistía en aprender los principios del arte contemporáneo antiacadémico. Derivado de todo lo anterior, surge lo que García (2010: 237) nombra como “minimalismo confesional”, es decir, cómics que tratan sobre la propia vida del autor, en el que no hay un distanciamiento en el contenido, y tienen una mínima censura en cuanto a sucesos y sentimientos; poniendo en conjunto estos elementos narrativos junto con un estilo de inmediatez gráfica y poca planeación. Sin embargo, también es posible encontrar otra variante narrativa y gráfica a la que se apegaron los principales autores de las primeras generaciones de este movimiento; lo que García (2010) se refiere como aquellos autores que se alejaron de la autobiografía directa, ya sea personal o familiar, y que construían relatos con elementos personales, aunque ficcionalizados.¹¹

Probablemente en la actualidad ya no se pueda hablar de cómic alternativo, puesto que se entiende que es un movimiento específico que tiene tiempo y espacio correspondientes a Norteamé-

¹¹ García menciona a autores como Gilbert y Jaime Hernandez, Daniel Clowes, Seth (Gregory Gallant), Adrian Tomine, Jessica Abel, entre otros.

rica y algunos otros países de Occidente, sin embargo, muchos de los autores de cómic alternativo siguen produciendo cómics hoy en día como es el caso de Seth, por mencionar solo un ejemplo. Además, como ya se mencionó, estos dos movimientos en particular dejaron como herencia al género autobiográfico y sus diversas variantes.

El Refaie (2012) plantea una postura particular, pues ve al cómic autobiográfico como una herramienta sobre todo en los casos en que salen de la tradición alternativa, y es gracias a esta “herencia” que ahora la historia de vida de cualquier individuo puede asumirse tan importante como intrínsecamente interesante; de esta manera la autobiografía se convirtió gradualmente en un recurso mediante el cual, individuos marginados podrían hacer escuchar su voz y aclamar sus experiencias únicas en el mundo. Uno de los ejemplos más claros para ilustrar este punto es el caso de Marjane Satrapi y posiblemente su trabajo más conocido, *Persepolis* –posteriormente también adaptado al cine– en el que cuenta desde su propia experiencia el cambio de régimen político en Irán, su país de origen y la necesidad que tuvo de emigrar a otros países a partir de esto, como puede verse en la figura 6.

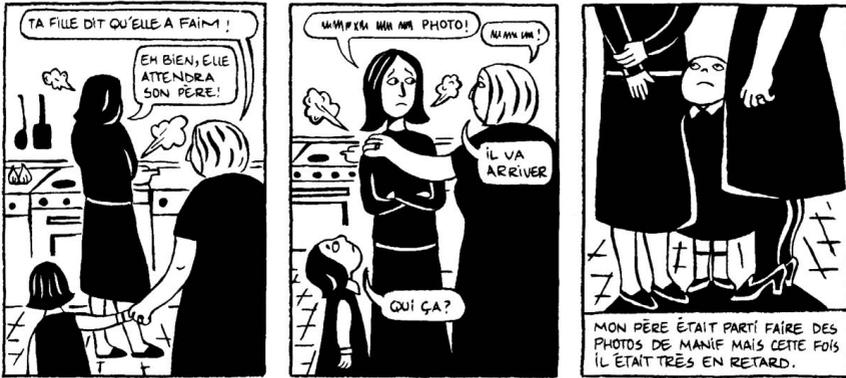


Fig.6. *Persepolis. Vol. 1.* Marjane Satrapi (2000)

Aun así, es posible observar que la narrativa subjetiva –puesto que es un poco más complicado encontrar trabajos estrictamente autobiográficos como en la primera generación de los cómics alternativos– no solo corresponde a discursos de protesta; hoy en día sigue siendo un modelo narrativo presente, con cualidades diversas a sus orígenes, pero con premisas muy similares. A esto El Refaie (2012: 17) citando a Bateman (2008) habla sobre las propiedades, versatilidades y posibilidades de un género:

*Los géneros ya no son vistos como un conjunto de características formales estáticas, sino como redes de convenciones y patrones de expectativas que circulan entre los autores y las audiencias, y que constantemente se están desarrollando como una respuesta a las ortodoxias cambiantes.*¹²

¹² Traducción libre de la autora. “Genres are no longer seen as sets of static formal features but rather as networks of conventions and patterns of expectations that circulate among text producers and audiences, and that are constantly developing in response to changing orthodoxies (Bateman 2008).” (El Refaie, 2012:17)

A partir de aquí es posible concluir que, si bien el cómic alternativo no tiene lugar en la actualidad –puesto que se trata más de un movimiento– si lo tienen sus resultados, sobre todo en términos estéticos y narrativos, pues dicho género resalta por su tono humorístico y físico, sobre todo se trata de la representación del autor a través del personaje quien muchas veces se vale de factores o situaciones de crisis, como sucede con la exploración entre la identidad del cuerpo y la subjetividad (El Refaie, 2012). Según esta autora, si bien, los géneros ya no son considerados como un conjunto de cualidades formales estáticas, vemos que existe un patrón común con muchos de los trabajos que corresponden al género autobiográfico y la narrativa subjetiva, y es la simplificación gráfica, o “minimalismo” (García, 2010), aunque posiblemente este término pueda ser discutido.

Es muy común confundir conceptos y mezclarlos si se trata de una discusión sobre estética e historia del arte. García (2010: 237) elige la palabra “minimalismo” para referirse a los orígenes formales que marcaron la tendencia para el cómic autobiográfico –aquella apariencia de bricolaje ya mencionada–, el cual, en palabras del autor “[...]no necesitaba elaborarse formalmente en demasía para llegar con toda su potencia a la página.” Puntualmente, el mismo autor utiliza la expresión “minimalismo confesional” para esto; sin embargo, este término en particular –minimalismo– surge para nombrar un movimiento artístico que tiene lugar en Estados Unidos durante la década de 1960, influenciado por otros movimientos en los que los artistas recuperan la idea del esencialismo estructural de los objetos, así

como el uso de técnicas y materiales de producción industrial. Las obras que pertenecen a este movimiento conviven en su propia realidad, es decir que tienen una intención por carecer de un contenido representacional y que a menudo se les puede encontrar como formas geométricas básicas o simples (Museum of Modern Art, [MoMA], s.f.) (TATE, 2022). Es importante señalar que el minimalismo de la historia del arte no atiende a los mismos objetivos a los que García se refiere con los autores del cómic autobiográfico, sin embargo, se generaliza el principio de la reducción formal. Considero que el término *simplista* describe mejor lo que García (2010) llama “minimalista”, puesto que las cualidades formales y de contenido de un medio –en este caso, el cómic– no corresponde a los intereses del movimiento artístico mencionado, tanto en términos de técnica como de concepto.

Para dar entrada al siguiente apartado, es importante considerar que la simplificación gráfica, presente sobre todo en el cómic autobiográfico –aunque no estrictamente apegado a este– es algo que tiene muchas distinciones verbales en otras voces o idiomas, como *cartoonish* o *naïve* (El Refaie, 2012). Más adelante se hablará de los usos y adaptaciones de este término al idioma español, en el cual es frecuente que quienes los producen exploren activamente lo que significa representarse a uno mismo, refiriéndose al dibujante como autor.

1.4 Simplificación gráfica

La tendencia formal en la que se simplifican los elementos gráficos para lograr una representación más espontánea es uno de los temas centrales de esta investigación. Aunque muchos de los referentes que se analizaron en el apartado anterior pertenecen a una misma escuela, época y lugar, García (2010: 176), señala:

Hoy en día es más apropiado relacionar a los historietistas por afinidades estéticas o temáticas que por su localización nacional.

Esta cita es muy relevante en el contexto actual, en el que se puede consumir el trabajo de autores pertenecientes a casi cualquier parte del mundo, gracias al fenómeno de la globalización y a la aparición de nuevas tecnologías y los usos del internet. De esta manera es posible argumentar que, aunque exista un movimiento con intereses narrativos, conceptuales o formales específicos, su influencia puede tener relevancia en nuevos conceptos que probablemente aún no se definen concretamente y que no necesariamente deban pertenecer al contexto directo de dichos movimientos.

Pero ¿qué significa la tendencia por la simplificación formal? Para resolver este punto, podemos tomar tanto el antecedente en la narrativa subjetiva, como los orígenes de este estilo de dibujo, presente, sobre todo, en las tiras de prensa.

Quizá sea más atinado referirnos al término *lenguaje visual* propuesto por Neil Cohn (2020), quien considera que los **lenguajes visuales** son creados en la llamada “modalidad gráfica”. Esto significa que las expresiones dibujadas están compuestas por líneas y formas en configuraciones, y el sistema que organiza estos elementos es una estructura gráfica. Si estas configuraciones de líneas se presentan como “esquemas gráficos”, pueden constituir partes de un **léxico visual**, es decir, todos aquellos elementos visuales y gráficos que son almacenados en la memoria a largo plazo del dibujante y que después son reconocidos por un lector o espectador. Particularmente, los léxicos visuales –ya sean pertenecientes a un solo dibujante o ubicados de manera grupal–, es lo que según Cohn (2020), caracteriza el llamado “**estilo visual**” en el dibujo.

Ahora ¿de qué manera es posible distinguir un lenguaje visual de otro? Cohn (2009: 9), argumenta que “la habilidad de las personas para reconocer que los estilos visuales pertenecientes a diferentes culturas –dígase americana, japonesa, maya, etc.– y sus diferentes propósitos funcionales –dígase cómics de superhéroes o manuales de instrucciones– son una evidencia del reconocimiento de la naturaleza sistemática de los léxicos visuales y sus patrones. Si no hubiera tal estructura para los dibujos, no tendríamos dichas asociaciones y codificaciones entre “estilos gráficos” y sus contextos.”¹³

¹³ Traducción libre del autor. “The ability for people to recognize that visual styles index different cultures (America, Japan, Maya, etc.) and different functional purposes (superhero comics, instruction manuals) are a testament to the recognition of the systematic nature of patterned visual lexicons. If there was no such structure to drawings, we would not have such codified associations between drawing “styles” and their contexts.” (Cohn, 2009: 9)

Entonces, para sintetizar el argumento de Cohn, los lenguajes visuales son creados por una serie de configuraciones gráficas, que a su vez forman parte del léxico visual de cada dibujante o escuela y que son interpretados por un lector quien, a través de su habilidad de decodificación de patrones e identificación de léxicos visuales, puede encasillar un lenguaje visual y su propósito en una u otra categoría, a la que popularmente se le llama *estilo*. Nótese como el autor trata la palabra “propósito” para hacer referencia al término *género* probablemente haciendo una conexión indirecta con la concepción de El Refaie sobre el entendimiento de esta palabra en particular, aunque obviando que se refiere al uso y el medio en el que se encuentra el dibujo.

Una vez que se tienen presentes estos conceptos, podemos decir que el lenguaje visual –*estilo*– y el propósito pueden ir de la mano, pero no es una condicionante necesaria; probablemente sea incluso más eficiente mezclar y sacar un lenguaje visual de su propósito convencional para encasillarlo en otro, como si se tratara de un recurso retórico narrativo, como puede suceder con los cómics de narrativa subjetiva. Para El Refaie (2012: 138) “[...] paradójicamente, los creadores de cómics – refiriéndose a los cómics autobiográficos – a veces tratan de mejorar la genuinidad percibida de sus relatos adoptando un estilo de dibujo ingenuo y caricaturesco¹⁴ o utilizando elementos deliberadamente incongruentes y, debido a esto, enfocan su atención a las formas artísticas de representación, así como a las técnicas

¹⁴ La autora utiliza los términos *naïve* y *cartoonish*. Sobre el primero se ha ido adaptando su uso en el idioma español, sin embargo, la palabra *cartoon* es difícil de traducir, como veremos más adelante.

narrativas que estos creadores emplean.”¹⁵ La autora –a través de una cita de Mitchel (2010)–, también señala que el género autobiográfico, ofrece a los artistas la oportunidad de representar sus identidades físicas en modos que reflejan su propio sentido íntimo de identidad, que a menudo se resuelve utilizando un rango variado de elementos simbólicos y retóricos, los cuales van agregando capas de significado a sus autorretratos.

Estos autorretratos mencionados, tienen diversas características, pero, como veremos, el elemento común entre estos, se encuentra en la ironía deliberada, en la que muchos autores se dibujan a modo de autodesprecio, e incluso algunos autores vuelven a la tradición de la caricatura debido a que los dibujos “caricaturescos” –refiriéndonos al término *cartoon*– tienen más éxito que una fotografía o un retrato altamente realista, especialmente si se trata de reflejar y construir ese “auténtico” yo (El Refaie, 2012).

Para la autora, la brecha entre el yo real y el yo representado, se enfatiza en el hecho de que el protagonista del cómic no comparte el nombre del autor, o incluso, debido a la naturaleza caricaturesca y poco realista del autorretrato.

Para McCloud (1993), en cambio, la caricatura es una manera

¹⁵ Traducción libre de la autora. “Indeed, paradoxically, comics creators sometimes try to enhance the perceived genuineness of their accounts by adopting an ostentatiously naïve cartoonish drawing style or by employing deliberately incongruous elements and thereby drawing attention to the artistic forms Performing Authenticity 139 and narrative techniques they employ.” (El Refaie, 2012: 138)

de dibujar que señala como un “estilo” pero desde su postura, caricatura y cómic no son lo mismo. McCloud plantea, a medida de una serie de preguntas, que la caricatura es –utilizando los términos de Cohn– un lenguaje visual que nos parece tan aceptable como aquellas otras imágenes que podríamos catalogar como *realistas*. Y ¿a qué se debe esta aceptación? McCloud (1993: 30) hace una ligera reflexión sobre esto, abordada desde el punto de vista de los autores de cómics, pues señala que “al reducir una imagen a su “significado” esencial, el dibujante puede amplificar dicho significado de una manera que no está al alcance del dibujo realista.” De la misma manera, complementa su argumento planteando que mediante el uso de técnicas realistas tradicionales, el dibujante de cómics puede describir –o representar– gráficamente el “mundo de fuera”, mientras que si utiliza el lenguaje visual de la caricatura, describe el “mundo de dentro” –hablando de aquel que solo existe en la mente del autor–.

Hasta ahora, vemos que McCloud coincide con El Refaie al abordar sus ideas sobre el uso de la caricatura en los cómics desde el punto de vista de los autores o dibujantes. Sin embargo, McCloud (1993: 31) va más allá de esta perspectiva, pues propone una interpretación sobre este lenguaje visual, desde el punto de vista del lector o espectador. Señala:

La facultad de la caricatura de concentrar nuestra atención en una idea es, creo, parte importante de su poder, tanto en el cómic como en el dibujo en general. Luego está la universalidad de la imagen

caricaturizada; por ejemplo, resulta obvio que cuanto más se caricaturiza una cara, a mayor número de gente representa.

Antes de profundizar sobre esta idea, en su siguiente argumento, el autor hace una mezcla entre el análisis de la caricatura desde ambos puntos –lector y autor–. Esto lo hace considerando la concepción que cada persona tiene sobre su propia imagen, señalando que cada individuo tiene un conocimiento de su propia cara, y este se va ampliando y modificando con el paso del tiempo; no obstante, ese “cuadro mental”, como él lo llama, no es muy claro, y se trata más bien de un “arreglo superficial”, o de una sensación de contorno, muy parecido al ejercicio de la caricatura. McCloud (1993: 36), concluye:

Así, cuando miras una foto o el dibujo realista de una cara... lo ves como la cara de otro. Pero cuando entras en el mundo de la caricatura... te ves a ti mismo.

Esta particular postura tiene muchas aristas y a partir de ahí es que en la cualidad de polisemia que propone McCloud de manera tácita –refiriéndonos al espectador o lector como ente subjetivo, y por ello que cada representación e identificación construye una historia distinta en cada caso de lectura–, es que podemos continuar comparando al cómic con el arte. Sin embargo, en esta investigación se va a analizar el uso del lenguaje visual de la caricatura, desde el punto de vista de los autores de cómics.

Y para complementar estas dos ideas –tanto las de McCloud como las de El Refaie– valdría la pena recuperar un término propuesto por Read (1955) del cual se abordaron sus reflexiones en el primer apartado de este capítulo.

Read (1955: 26) retoma el término “háptico”, de acuerdo a lo que propone el historiador de arte Alois Riegel, para describir aquellos tipos de arte en los que las formas se hallan dictadas por sensaciones internas más que por la observación externa. Como sabemos, este autor enfoca su estudio al arte rupestre, sin embargo, como señala, existe una cualidad particular en el “hombre civilizado” para mostrar su capacidad de disociar entre las imágenes perceptivas recibidas por la vista y las imágenes hápticas producto de las sensaciones corporales.

Complementando su argumento y profundizando sobre los orígenes de la expresión “háptica” Read (1955: 26) escribe:

[...] la forma de toda expresión instintiva es determinada subjetivamente, y ya se trate de un alarido de cólera o de un grito de gozo, la modulación se debe a un reflejo sensorial interno, quizá no siempre tan evidente como una hinchazón en la garganta, pero de la misma naturaleza física.

Más adelante se retomará esta idea a manera de conclusión, pero parece interesante el ejercicio de proponer una premisa en la que podríamos tratar o considerar el trabajo de los cómics de narrativa subjetiva, tanto en forma como en contenido, di-

rectamente como cómics “hápticos”.

John Holbo (2016), define a la caricatura como una ventana conceptual que ofrece una visión sobre el lugar de los cómics en la historia del arte como un todo, argumentando que la caricatura no es un estilo o género. Para Holbo, la caricatura explica el ritmo de invención y simplificación a través de la historia del arte visual.

Pero ¿qué se entiende por caricatura? Mucho se ha discutido sobre el origen de esta palabra –constantemente atribuida a un término italiano–, pero en la mayoría de los casos se asocia a palabras como *exageración* o retrato exagerado. Holbo (2016) considera que esta definición es un poco limitante y plantea que todos los retratos exageran los rasgos del modelo en la medida que se esfuerzan por captar su expresión característica; concibe la exageración como la esencia de la caricatura, pero no la distorsión, y argumenta que la exageración hace un énfasis desmesurado de la verdad, entendiendo a la distorsión como una completa negación de la verdad.

En lugar de este término, Holbo propone la expresión “retrato abusivo”, refiriéndose a una tradición académica antigua enmarcada en uno de los primeros exponentes de este tipo de imágenes, el pintor y grabador inglés William Hogarth (1697 – 1764), quien destaca por la creación de imágenes en las que representaba una sátira social de la época y su contexto, y por series de pinturas que a menudo contaban con una secuencia,

que dispuestas de manera específica, contaban una historia; entendiendo cada pintura como una viñeta.

Holbo (2016), continúa profundizando sobre la actividad del caricaturista. A través de una cita de Patten (1983) describe a los caricaturistas como aquellos que no tratan de dibujar desde el mundo real, sino de replicar un vocabulario de señales físicas que se han ido estableciendo a lo largo de un proceso de análisis, selección y reducción gráfica, así como el intercambio que existe entre artistas, sujetos y audiencias:

La caricatura, a lo largo de los años, nos muestra cómo mantenerlo divertido, crudo, indignante –y muchas cosas más–, pero particularmente, simple. (Holbo, 2016: 377)¹⁶

Así, por exageración no necesariamente nos referimos a un abuso cuantitativo de detalles y elementos gráficos, sino que, de acuerdo a lo que plantea Holbo, es posible concluir que en la exageración entra la reducción, tanto de forma como de contenido.

En el ensayo citado, Holbo (2016) hace una distinción entre dos palabras existentes en su idioma: *caricature* y *cartoon*. Hasta este momento, todos los argumentos retomados de Holbo han hecho referencia a la palabra *caricature*, pero sucede algo particular con el término *cartoon*.

¹⁶ Traducción libre de la autor. “Caricature, through the ages, shows us how to keep it funny, crude, indignant – many things – but, crucially, simple [...]” (Holbo, 2016: 377)

Según Holbo (2016: 375), la palabra *cartoon* aparece exactamente cien años después de la *contra caricatura* de Hogarth en una serie de John Leech, en la cual se hacía burla de una exhibición de *cartoons* italianos. En ese momento utiliza la palabra *cartoon* como “dibujo preparatorio para un fresco”. Es complejo traducir este término, pues aunque en el idioma español usamos la palabra *boceto*, no significa lo mismo. Para Holbo (2016), la palabra *cartoon* implica un estilo de líneas simplificadas, constantemente relacionadas a la producción barata –en términos de costos de impresión– para las tiras de prensa.

Para indagar en este fenómeno, Pascal Lefèvre (2016) habla sobre la historia de las tiras de prensa, en referencia a Occidente y Norteamérica, y considera que se pueden clasificar los “estilos gráficos” en dos categorías dominantes de dibujo: el modo *cartoon* –o simplista– y el modo naturalista. Sin embargo, Lefèvre insiste en aclarar que ambos modos –o léxicos visuales, retomando los términos de Cohn– están influenciados por el mismo principio general presente en la narrativa gráfica: la simplificación. Esto lo vemos sobre todo por su particular influencia en el medio de los cómics, pues estas tiras, las cuales se resolvían gráficamente en blanco y negro y con pocas líneas, se convertirían en el formato estándar de las tiras de prensa a lo largo del siglo XX.

A manera de un breve paréntesis, Lefèvre (2016), señala que los cómics estadounidenses tienen sus raíces en la cultura visual europea pues diversos artistas con raíces europeas, a menudo

de países Germánicos, son quienes crearían las bases de la tira de prensa en Norteamérica.

Lefèvre (2016) propone una tabla en la que compara los dos tipos de dibujo, con sus géneros correspondientes; el modo *cartoon*, relacionado con historias cómicas, animales, relaciones familiares, humor y aventuras; y el modo naturalista, que pertenece más a las historias de ciencia ficción, edad media, de crimen, policiaco, detectivesco, *western* y romance.

De nueva cuenta podemos retomar el argumento de Cohn en cuanto a la relación que existe entre un lenguaje visual y su propósito y, aunque el estilo *cartoon* podría estar dirigido al público infantil, la profundidad de su contenido es muy extensa. Masotta (1973: 75) al respecto comenta:

Ha sido señalada la particularidad estética que explica el dibujo de estas historietas "intelectuales": aquí, no hay panorámicas ni planos generales. [...] La expresión matizada de las emociones y su riqueza resulta a veces un misterio en estos dibujos, si se tiene en cuenta el esquematismo y la simplicidad de las formas, y por lo mismo, el reducido repertorio de gestos de que el dibujante dispone. El puente entre la fuerza de sugerencia del diálogo y la monotonía de la expresión visual viene sin duda de un sector externo, el tiempo que separa un cuadro del otro: un mismo gesto, repetido en dos o más cuadros, prepara e introduce al lector para la impresión de observación incisiva, de profundidad de la intención.

Por lo menos aquí, puede agregarse un punto más a la influencia que han tenido los cómics de narrativa subjetiva con este tipo de dibujo.

Mono – Monero

El caso de México merece particular atención, sobre todo, tomando en cuenta que el idioma español tiene muchas expresiones con significados específicos, que a menudo son correspondientes a cada país que lo habla.

Abraham Cruzvillegas (2014) describe el origen de la palabra *mono* como consecuencia de su uso popular a partir de la obra del artista mexicano José Clemente Orozco. El trabajo de este pintor podría dar material para hacer una investigación aparte, sin embargo, Cruzvillegas se centra particularmente en las pinturas murales que Orozco realizó en diferentes pulquerías y piqueras –entiéndase cantinas o bares– del centro de la Ciudad de México, a las que los asistentes a dichos lugares les llamaban popularmente “monitos”. Cruzvillegas (2014: 76) describe este trabajo de Orozco como: “[...] son espontáneos en todos los sentidos, no en un sentido conceptual, pero sí en su gestualidad, en su urgencia y en su calidad. [...] Sus dibujos catárticos y fragmentarios, refieren al graffiti en la pared del baño y el mingitorio

[...] concluye: [...] que convivían con papeles picados de colores, todos percutidos, descoloridos y pedorreados y con el aserrín del piso –, a las que los parroquianos llamaban coloquialmente «monitos», como seguimos denominando a las caricaturas [...].”

Sirva este argumento como uno de los ejes para encontrar el origen de diversas expresiones verbales en México que también son adaptadas al oficio de la caricatura, como el término *monero* para referirse al dibujante, por ejemplo.

Sin embargo, el argumento de Cruzvillegas, no es el único a tomar en cuenta para describir esta palabra, aunque si lo podría ser para referir su origen de uso. Rius (2004) considera que este término surge como consecuencia del trabajo de Saul Steinberg, caricaturista norteamericano a quien él mismo ha considerado abiertamente como una de las influencias principales en su trabajo y cuyos dibujos –de acuerdo con la descripción de Rius (2004: 234)– destacan por no tener sombras, ni volúmenes, ni tercera dimensión, solo línea. Argumenta que: “los maestros concluyeron al ver su trabajo que el Sr. Steinberg no sabía dibujar: solo hacía monitos...” para esto, tomando en cuenta la época correspondiente al trabajo activo de José Clemente Orozco entendiendo que este periodo inicia con la Revolución Mexicana y la instauración del régimen político iniciado por Plutarco Elías Calles, sería posible decir que la palabra *mono* ya estaba presente cuando Rius comenzó su carrera como caricaturista, aunque podría atribuirse su crecimiento gracias a este segundo autor.

Como vemos, el término o la expresión *mono* puede funcionar como traducción de la palabra *cartoon* pues, aunque no tiene el mismo origen, que se refiere a un dibujo preparatorio exclusivo de un fresco, tiene la connotación de ser un dibujo simple, desconectado de parámetros de representación académica y que busca la reducción formal de sus elementos, como puede verse en la figura 7.



Fig.7. Izquierda: Dibujo publicado en la revista *The New Yorker*. Saul Steinberg (1945). Derecha: viñeta. Rius. (-)

Es importante señalar que en México no se dio tal movimiento contracultural en la historieta, como sucedió en Norteamérica, aun así, es posible encontrar este recurso gráfico como una herramienta retórica, me refiero al uso de un dibujo simplista, casi infantil, para tocar un tema adulto. El eje de la narrativa gráfica en México se centró más en la crítica política y si tomamos en cuenta el trabajo de Rius, como uno de los exponentes que

sostienen la mayor parte de la escuela de la caricatura mexicana contemporánea, podríamos decir que su influencia formal dio pie a muchísimos estilos gráficos; aunque, como señala (Rius, 2004) está influenciado directamente por Steinberg. Al parecer, el argumento de García –mencionado al inicio de este apartado– ya cobraba sentido, pues como es posible observar, todos estos lenguajes visuales han sido influenciados por diferentes culturas. Para resumir, el lenguaje visual de la caricatura comienza en Europa a mediados del siglo XVIII, evoluciona y culmina en el término *cartoon*, que llega a Norteamérica con los primeros caricaturistas que publican tiras de prensa a finales del siglo XIX y principios del siglo XX, influenciando a autores mexicanos como Rius o Abel Quezada –correspondientes a la segunda mitad del siglo XX–, cuya escuela dio entrada a los caricaturistas contemporáneos de México, muchos de ellos aun activos, y que a su vez, están influenciando a las nuevas generaciones de dibujantes.

Consideraciones de capítulo

En este capítulo se aborda el origen y la evolución del lenguaje visual simplista, la intención de los autores que lo utilizan y la propagación que ha tenido en distintas culturas.

El capítulo se sustenta en una breve investigación bibliográfica, a través de la cual puedo concluir que no es posible atribuir el uso de imágenes como recurso comunicativo exclusivo de un solo país o cultura.

De la narrativa gráfica se desprenden varias ramas; el cómic, como se entiende en la actualidad, se trata de un medio cuyos valores creativos están entre la literatura y el arte, con lo cual conforma parámetros propios que lo definen en función de las características que toma y combina de otras áreas creativas.

La caricatura se entiende como otra área de la narrativa gráfica, que cuenta con su propia historia y tradición, pero de la que el cómic también toma elementos formales y conceptuales para generar nuevos métodos y discursos. De esta disciplina surge el término *cartoon*, que es difícil de traducir al español, pero del que se entiende que es un dibujo con pocos elementos formales pero que conserva algunas de las cualidades de la caricatura. Términos como *cartoonish* o *cartoony* se han visto relacionados a géneros narrativos en los que los autores que trabajan con historias basadas en sus propias experiencias y que a menudo cuentan historias adultas.

En México, un antecedente importante del término *mono* es el trabajo de José Clemente Orozco, a partir de los cuales se desarrolla un estilo que ha tenido influencia en los autores más representativos de la narrativa gráfica mexicana, como es Rius. Considero que *mono* es un término equivalente a *cartoon*, debi-

do a que tiene una connotación similar de dibujo con apariencia incompleta y reducida, que no abunda en los detalles formales y se desprende de los parámetros de representación académica. Esta confrontación de términos funciona para explicar la adaptación de lenguajes y léxicos visuales que se originan en Europa occidental que influenciaron a autores estadounidenses y posteriormente, llegaron a México, del cual, se profundizará en el siguiente capítulo, de acuerdo con los testimonios de diversos autores activos.

A través de este capítulo es posible enmarcar el desarrollo por el que ha pasado el cómic para poder determinar los rasgos que lo identifican como medio, en función de sus características expresivas, comunicativas y de producción.

ACEPTO LA CULPA. CUANDO DESCUBRO ALGO NUEVO, QUIERO CONOCERLO A FONDO.



AUNQUE ESO IMPLIQUE UN CAPRICHOSAMENTE EXTENSO Y PRETENCIOSO.



Cómic de autoría propia. Darío Cortizo. 2023

CAPITULO 2:

Orígenes y usos del lenguaje visual simplista

Introducción

Mi interés principal en este capítulo es entender las connotaciones del lenguaje visual simplista en diferentes contextos. Para tal efecto, he realizado una búsqueda bibliográfica que consistió en rastrear el lenguaje visual europeo y su influencia hacia Norteamérica y América latina. También analizo la llegada del lenguaje visual asiático a México y su influencia en el lenguaje visual simplista mexicano.

Con la intención de complementar la investigación bibliográfica, he entrevistado a cuatro autores de cómic cuyo trabajo puede calificarse como simplista: dos extranjeros: Peter Kuper (estadounidense residente en México) y Guy Delisle (canadiense residente en Francia); así como dos mexicanos, Bernardo Fernández BEF (Ciudad de México) y Virus Visal (Puebla, México). Para esto se realizó una serie de entrevistas, las cuales se llevaron a cabo de acuerdo con la construcción de un cuestionario específico que permitiera indagar en la información correspondiente al lenguaje visual simplista; estas entrevistas fueron hechas de manera virtual por medio de la plataforma *Zoom* y conforme al método conocido como *bola de nieve*, en el cual, la persona entrevistada refiere a la siguiente para que se le haga el cuestionario, de acuerdo a sus criterios y consideraciones alrededor del tema discutido. Al respecto de dicha metodología, algunas de las entrevistas se prestaron para poder rescatar y argumentar acerca de los testimonios de los diversos autores,

esto dio como resultado un debate indirecto, únicamente con lugar en las respectivas respuestas de cada entrevistado –es decir, sin una oportunidad de réplica, debido a parámetros de practicidad y eficiencia–.

2.1 Orígenes y usos del lenguaje visual simplista en el extranjero

Neil Cohn (2020) propone el término *fluidez*¹⁷ como una habilidad de los lectores para poder reconocer y diferenciar entre uno o varios lenguajes visuales, a esto, Cohn (2020: 57, 58), agrega:

*[...] aun así, debería ser claro que los sistemas gráficos varían alrededor de culturas y periodos históricos, cuando menos, de acuerdo con su estructura gráfica –es decir, su “estilo visual”–*¹⁸

La fluidez –bajo los términos y usos de Cohn– está relacionada al entendimiento de las narrativas visuales y ésta se adquiere por medio de dos recursos principales: la exposición y la práctica. De acuerdo con la investigación del autor y sus respectivos

¹⁷ En inglés: *Fluency*

¹⁸ Traducción libre del autor. “[...]Yet, it should be clear that graphic systems vary across cultures and historical time periods, at the least with regard to their graphic structure (i.e., their “visual style”).” (Cohn, 2020: 57, 58)

resultados, la evidencia señala que es necesario el elemento de la fluidez para poder entender una secuencia de imágenes, argumentando que la fluidez requiere de una habilidad para interpretar los patrones encontrados en un sistema –o varios– de representación; dichos sistemas constituyen los lenguajes visuales (Cohn, 2020: 166)

En este punto vale la pena hacer una aclaración pues, aunque el autor señala que la capacidad de comprender y producir imágenes como una cualidad “universalmente accesible para cualquier cerebro humano típico” (Cohn, 2020: 166), los recursos de exposición y práctica a un sistema externo son necesarios para poder desarrollar las estructuras requeridas o interfaces entre estructuras de reconocimiento. Es decir, que es necesaria la presentación e interacción con un producto visual por parte del lector para poder generar un repertorio de lenguajes visuales con características particulares, o en palabras de Cohn (2020: 166) “[...] debe haber algo para que la gente tenga fluidez con aquello.”¹⁹

Aquí también es útil retomar la definición de “lenguaje visual” que se presentó en el primer capítulo de esta investigación, debido a que Cohn (2020) entiende y trabaja este término como un sistema y no como un solo aspecto, formal o conceptual; sin embargo, para términos del presente capítulo, se tomarán sus

¹⁹ Traducción libre del autor. “Given that this wealth of evidence suggests a fluency is required to understand sequences of images, there has to be something for people to be fluent in.” (Cohn 2020: 166)

argumentos para centrarlos en el proceso descriptivo y el entendimiento que se tiene desde distintos puntos de vista acerca del lenguaje visual simplista en el cómic.

Continuando con los puntos propuestos por el autor, Cohn (2020: 88) señala:

Debido a su iconicidad, las narrativas visuales tienden a ser más entendidas a través de diversos sistemas, haciendo ver a cualquier dificultad de comprensión como una cuestión de “gusto” —particularmente si los cómics son percibidos como un constructo uniforme, sin ninguna concepción de “lenguajes visuales” que puedan diferir. Es decir, una persona que está más familiarizada con cómics europeos o americanos que con manga, puede percibir una fluidez tensa con el lenguaje visual japonés, calificándola como una “mala narrativa” o solo como un descarte en sus preferencias personales.²⁰

Lo anterior permite cuestionar si un mismo lenguaje visual podría variar entre culturas, o en palabras de Cohn, su exposición y práctica. Peter Kuper (comunicación personal, 2022), señala al respecto:

²⁰ Traducción libre del autor. “Because of their iconicity, visual narratives may often be more understandable across diverse systems, making any difficulties in comprehension seem more like a matter of “taste”—particularly if “comics” is perceived of as a uniform construct, with no conception of “visual languages” that might differ. That is, a person who is more familiar with European or American comics than manga may perceive their strained fluency with Japanese Visual Language as “bad storytelling” or just a dislike in personal preference.” (Cohn, 2020: 88)

Claro, digo, pienso que es una cosa de lenguaje porque pienso que... las connotaciones de las palabras. Tú sabes, si dices: "es un cómic simple" eso no sugiere que sea complejo y... no que yo esté preocupado por esto; pero solo por la discusión, pienso que los cómics en general son muy complejos y constantemente están siendo acusados de ser... simples [...], en el peor modo ¿sabes? Como que es para niños, no es como una forma adulta; y pienso que, lo que son, es [...] Es un engaño, es engañosamente simple, como que tú lo ves y se ve como un conjunto de líneas simples y que... no se ve complejo, pero, de hecho, dependiendo del trabajo es muy complejo, es más complejo, en realidad.

Es importante volver a enfatizar que el punto anterior podría variar dependiendo del uso específico que se tenga de dicha palabra en particular de acuerdo con el lugar y el tiempo al que corresponde. En este caso, Kuper (comunicación personal, 2022) se le cuestionó sobre la diferencia entre el término *simple* y *simplista*.

[...] tú sabes, lo que puede ser simple de éstos es que son alcanzables [...] alguien no tiene que hablar el lenguaje, especialmente con cómics sin texto; pueden verlo y pueden entenderlo, así que es... accesible.

Curiosamente, a pesar de que Kuper tacha esta discusión de un asunto en el que solo se trata de terminología, propone incluso una interpretación de uso de la palabra, en términos de la accesibilidad que tiene el lector. Para ilustrar este punto en

particular, Guy Delisle (comunicación personal, 2022) describe las limitaciones de su lenguaje nativo –francés– que, como el español, tiene una falta de traducción entre las palabras *caricature* y *cartoon*. Dicha limitación terminológica le permite generar ciertas lecturas previas sobre la definición de su trabajo y su lenguaje visual, a esto, el autor argumenta:

[...] cuando mencionas “cartoon” usualmente es para algo gracioso, así que eso es suficiente, pero en francés [...] usamos el término en inglés “cartoon” y yo digo “cartoon” porque la gente a mi alrededor sabe lo que es “cartoon” en inglés, pero en francés, no hay una palabra como esa. En francés yo diría que es simple y gráfico, sí.

Puntualmente, sobre la connotación de la palabra *simple*, surgen otros términos; específicamente con la participación de los entrevistados extranjeros, aparecen los términos *gráfico* y *cartoony*. Sobre la definición que Kuper (comunicación personal, 2022) hace acerca de su propio lenguaje visual, el autor argumenta lo siguiente:

*[...] constantemente estoy intentando cosas nuevas, así que siento que tengo varios lenguajes que hablo, desearía poder hablar español mejor de lo que lo hago, pero hablo lenguajes del arte, así que creo que tengo un acercamiento más **gráfico** en algunas cosas que he hecho, como las historias de Kafka, tú sabes, blanco y negro y muy al estilo del expresionismo alemán [...]. Lo que trato de hacer es tener la historia que estoy haciendo para poder determinar un enfoque, así*

que no es como que tengo mi estilo y lo que sea que haga va a lucir de una manera específica, eso cambiará en relación de lo que yo considere apropiado para el trabajo... Cuando hice “Heart of Darkness” [...] es un poco más como una libreta de bocetos, porque sentía que lo que estaba intentando hacer, es un diario de Conrad en el Congo [...] en “El Sistema”, es muy como de aspecto graffiti, acuarelas y pintura en spray, muy **gráfico**... eso tiene mucho de la sensación que yo tenía con el Nueva York de los años 80 y 90, así que eso era un estilo apropiado para eso. Hice otro libro - “No te Olvides de Recordar”, que fue publicado en España y eso está hecho más en un estilo **cartoony**, lo cual es autobiográfico, ahí puedes ver un poco más la influencia de Crumb... como sea, varían ¿sabes? Estilísticamente varían y reflejan lo que yo pienso que es lo más apropiado para la historia que estoy tratando de contar.

Si continuamos analizando los testimonios, paradójicamente, es posible encontrar similitudes en las diferencias argumentales –o connotativas– respecto de la pregunta sobre la definición de su propio lenguaje visual, Delisle (comunicación personal, 2022) señala:

[...] diría que es **gráfico**, porque no es realista, de esa manera, cuando se lo tengo que describir a las personas, les digo que es **gráfico** [...] bueno, me refiero a que no uso perspectivas, tiendo a aplanar las cosas si estoy haciendo algo de arquitectura; es como si fueran recortes de papel, por eso digo que es **gráfico**; lo cual significa muchas cosas pero... bueno lo describiría un poco como...

Bueno, pienso que, cuando digo “gráfico”, me viene algo que para mí parece más como blanco y negro y... líneas de bordes duros, probablemente sea una forma incorrecta de pensar en ello; yo no creo que su trabajo [Refiriéndose a Delisle] sea gráfico, pienso más bien en su trabajo como algo simple, en el mejor sentido, que es muy accesible, tú sabes, debido a su antecedente en la animación, tiene mucha fluidez²¹. Es muy fácil leer su trabajo, es fácil para el ojo, mientras que lo que yo hice con “Kafkiana” es muy gráfico y tu ojo se está moviendo alrededor y está hecho con la intención de que se sienta algo de vértigo; mientras que con Guy Delisle, particularmente es como que las viñetas son muy uniformes, lo cual lo hace muy accesible, en un sentido muy positivo, pero sus historias son complejas y sus personajes son complejos y yo en realidad admiro lo que él hace y a veces me tengo que recordar a mí mismo hacer las cosas más simples, porque pienso que es muy efectivo y creo que algo muy peligroso que pasa con algunos trabajos es que se vuelven tan complejos que abruman ¿sabes?

Kuper, al ser un autor que surge a partir del movimiento del cómic alternativo en Norteamérica, también menciona la particularidad estética de este tipo de cómics, en contraste con el cómic comercial:

Hay mucho alardeo en los cómics “mainstream” de superhéroes, cada ventana está ahí y todo es como no necesario; del mismo modo Maus, de Art Spiegelman está justificadamente dibujado de una

²¹ Kuper no utiliza el término *fluidez* de la misma manera en la que lo propone Cohn, se trata únicamente de una mención aislada.

manera simple, es una narrativa muy compleja, aun y con las viñetas que se pueden leer de manera simple, tiene un estilo de dibujo muy simple, que no es ostentoso y eso le ayuda a ese trabajo, si fuera más complejo [en términos visuales] creo que no habría funcionado tanto. (Kuper, comunicación personal, 2022)

¿Cuál es, entonces, el uso que le da Delisle a la palabra simple? La postura de este autor está enfocada más al uso del lenguaje visual simplista, que a la palabra que nombra dicho lenguaje:

[...]me gusta que el dibujo se vuelva más y más simple... por muchas razones, me gusta que sea simple porque genera un balance con el texto, el cual trato de mantener muy simple, solo oraciones cortas y eficientes, porque en una página de cómics, no puedes solo hablar y hablar... tienes como siete o diez oraciones en una página y quieres poner información en la página, todas estas oraciones tienen que tener buen contenido, así que... mantengo eso simple y me gusta que el dibujo sea como lo mismo, de ese modo, el ritmo del texto es el mismo que el ritmo del dibujo, un poco. (Delisle, comunicación personal, 2022)

Aunque el autor no lo menciona de manera directa, es posible interpretar que también piensa en el recurso de la simplificación gráfica y narrativa, como en la facilidad de lectura, escritura y realización.

En ambos autores es posible ubicar el testimonio de la versatilidad visual, como señala Kuper (2022), respecto del enfoque

apropiado que va a utilizar para una historia. Sin embargo, existe una identidad gráfica que engloba sus intereses narrativos y visuales como si dentro del lenguaje visual de cada autor existieran diversos dialectos para comunicar ideas de modos específicos, o con intenciones particulares, como puede apreciarse en la figura 9.



Fig.9. Izquierda: *Kafkiana*. P. Kuper (2019). Derecha: *No te olvides de recordar*. P. Kuper (2008).

Sobre lo anterior, Delisle (comunicación personal, 2022) argumenta:

Bueno, me agrada que haya una familiaridad en todos estos dibujos, yo creo que... porque tengo el antecedente de la animación... Tienes que cambiar estilos muchas veces, creo que conservé eso... porque cuando pienso en una historia, la pienso en una forma distinta, pero me refiero a que todas son en mi estilo; por supuesto, no haría algo que parezca de Chris Ware porque... digo, ese tipo de dibujo es mucho para mí; está muy alejado de mí [...] Tiene que encajar, de otro modo... estaba leyendo a Adrian Tomine el otro día y es lo mismo, quiero decir, la historia es muy pacífica, su dibujo es muy pacífico y limpio y todo encaja perfectamente y esa es la forma en la que haces una buena historia, ese balance es muy importante, pienso yo. No es que tú pienses en eso, pero de alguna manera se junta todo; es como una cosa natural, sí.

Regresando a la metodología utilizada en esta investigación, es posible encontrar una evidencia discursiva y práctica entre ambos autores, debido a que se les entrevistó en tiempos distintos. Es entonces posible observar la repetición de términos particulares, concluyendo que Kuper, según su testimonio, entiende lo gráfico como un aspecto de dinamismo visual y lo simple como un aspecto de accesibilidad para el lector; mientras que Delisle describe lo gráfico como una representación no realista y lo simple como una relación a lo humorístico, debido a que en su idioma nativo no cuenta con la palabra *cartoon*, es difícil que coincida con la concepción de Kuper.

Aunado a la conclusión anterior, podemos observar similitudes no solo en la descripción que cada autor hace sobre su propio

trabajo en general y sobre su respectivo lenguaje visual, sino que, como veremos a continuación, también existe un fenómeno de consumo en que sus influencias han sido un punto de partida importante para la delimitación de sus intereses visuales.

Sobre sus influencias, Delisle (comunicación personal, 2022), señala:

[...] leía, más que nada, cómics europeos, aun y cuando yo vivía en Canadá. Teníamos cómics americanos de superhéroes, pero no me parecían muy atractivos [...], así que he estado leyendo Astérix, Los pitufos, Tintín y... la evolución de los cómics en francés, principalmente [...] he sido influenciado por el cómic franco-belga y todo lo que tuviera que ver con ellos y como adolescente estaba más orillado hacia lo francés, como Moebius, cosas muy gráficas [...]. Y por supuesto, he sido influenciado por Spiegelman, con MAUS porque, la publicación de MAUS se dio cuando yo era un adolescente y muchas personas de mi generación que hacemos cómics estábamos pensando en... que podíamos hacer más con los cómics y... en ese sentido apareció Spiegelman y esa fue la respuesta: "Sí, podemos hacer algo como eso." ...muy fuerte y muy íntimo; era autobiografía al mismo tiempo, así que creo que por eso me siento muy atraído a ese género [...]

Sería obvio profundizar en la mención que ya hizo Kuper acerca del trabajo de Art Spiegelman, por lo que se continuará presentando la evidencia de las entrevistas realizadas. Al respecto de sus influencias, dice:

[...]ciertamente, hay muchas influencias en los cómics. Yo comencé leyendo cómics “mainstream” de superhéroes cuando tenía unos siete años, estaban Jack Kirby y Stan Lee... y eran Thor y Spider-man, cosas así. [...] Las circunstancias también me influenciaron; mi padre era un maestro y pasamos un año viviendo en Israel, y en ese año leí mucho, leía muchos cómics, buscaba cualquier cosa que fuera sobre la cultura americana, me estaba perdiendo esa cultura y también la encontraba muy atractiva; en ese entonces estaba leyendo Ricky Ricón y Casper junto con Batman y con más cosas que pudiera encontrar. Pero la experiencia fue una gran parte de eso porque afectó mi perspectiva sobre el mundo y eso probablemente influyó mi trabajo también [...]

Así que, tú sabes, estaba toda esa cultura americana que yo veía en TV, toda esa cultura basura; estaban los cómics de superhéroes que yo estaba acostumbrado a leer, pero entonces empecé a ver cómics “underground”, bastante temprano, pues empezaron a finales de los 60 y entonces empecé a ver el trabajo de Robert Crumb e inmediatamente me sentí atraído a ese tipo de trabajo. (Kuper, comunicación personal, 2022)

De acuerdo con los testimonios ofrecidos por ambos entrevistados, es posible observar el evidente desinterés que existe por aquellos cómics que predominan en el mercado comercial, es decir, los de superhéroes norteamericanos y es evidente un mayor interés por el formato europeo. Interpretaciones sobre esto hay muchas, podríamos señalar la formación práctico-artística de cada autor, sin embargo, también es posible complementar

este punto de la manera en la que Bart Beaty (2020: 57) lo explica a través de la tradición de publicación y consumo que tiene el cómic europeo en contraste con el cómic norteamericano:

El hecho de que los cómics de 1930 y 1940 sean tan demandados en las librerías como los trabajos actuales –quizá, debido a la sobreproducción, hay más disponibles– quiere decir que los cómics europeos tienen una disposición patrimonial que tiende a privilegiar la noción de “los clásicos”. Mientras que Superman puede ser un ícono americano bien conocido, muy pocos niños han leído colecciones sobre sus tempranas aventuras de los 1930 y 1940. No podría decirse lo mismo de Tintín y otros personajes populares del cómic franco-belga, de los cuales, sus primeras historias siguen siendo constantemente vendidas.²²

El factor de la renovación –no solo en lo que se refiere al aspecto visual de los cómics norteamericanos, sino también de sus contenidos narrativos– puede influenciar su consumo acelerado, tratándolo entonces como producto masivo y no creativo, como lo señala Mark McKinney (2016) más adelante. Es probable que eso también sirva como punto de partida para determinar el interés de autores que pueden servir como referencia dentro de la estética simplista, pues se presta más atención al factor

²² Traducción libre del autor. “The fact that comics from the 1930s and 1940s are as readily available in bookstores as current work—perhaps, due to overproduction, even more available—means that European comics have a patrimonial disposition that tends to privilege notions of “the classics.” While Superman may be a well-known American comics icon, few children today have read collections of his earliest adventures from the 1930s and 1940s. The same is not true for Tintin and other popular Franco-Belgian comics characters, whose early stories remain constant sellers.” (Beaty, 2020: 57)

práctico. Además, el equipo de producción –a diferencia de los cómics de superhéroes– se ve muy reducido, siendo el autor el que toma la mayoría de las decisiones de contenido en su propio trabajo.

¿Qué se puede decir, entonces, acerca del cómic europeo? No es la intención de este trabajo profundizar en cada uno de los movimientos europeos de los últimos dos siglos, sin embargo, al hacer una revisión a sus orígenes temporales y compararlos con los testimonios acerca de diversos géneros relacionados al lenguaje visual simplista –analizado en el capítulo 1–, es posible encontrar ciertas particularidades.

McKinney (2016: 53) relata de manera breve un encuentro que se dio en 1996 con dos grupos de especialistas en el que se discutieron las definiciones que existen alrededor de los cómics. En dicho evento se llegó a la conclusión de que, en realidad, los cómics –abogando por el formato al que los autores entrevistados prestan más interés– fueron inventados por el caricaturista suizo, Rodolphe Töpffer.

Las historias de Töpffer hechas con líneas a mano en blanco y negro, toman una sola tira por página, el texto está hecho a mano por debajo de las imágenes y no hay globos de texto. En contraste, los cómics americanos del periodo posterior a menudo están brillantemente coloreados, seriados, con globos de dialogo y tipografía de máquina de escribir. Con Töpffer, los cómics toman más una forma

*de libro de artista, mientras que los que están hechos por caricaturistas americanos son un medio masivo.*²³

McKinney (2016) señala que gran parte del desarrollo de los cómics en la cultura occidental tiene como punto clave el trabajo de Töpffer. Curiosamente, en este punto el autor señala la cualidad del género que manejaba Töpffer, describiendo que los inicios de su trabajo, en 1827, consistían en la realización de cómics alargados –u oblongos– que hacían burla de si mismo y de sus estudiantes; de este modo deja ver que hay una conexión con el punto descrito en el primer capítulo, acerca del argumento que plantea El Refaie (2012) sobre la representación ligada al autodesprecio, junto con la recuperación de la tradición formal de las tiras de prensa y la simplificación formal que toman el cómic *underground* y el cómic alternativo en Norteamérica para adaptarse al género autobiográfico.

Ahora, no solo se considera el hecho de que Töpffer sea un autor de origen suizo sino que, como continúa argumentando McKinney (2016) a través de una cita de Paques (2012), los primeros cómics hechos por Töpffer, coinciden temporalmente con la creación de Bélgica como una nación independiente en 1830 –aunque su trabajo está influenciado por su contexto, también

²³ Traducción libre del autor. “[...] Töpffer’s black-and-white, line-drawn stories feature a single strip per page, hand-lettered text below the images, and no speech balloons. By contrast, American comics of the later period are often brightly colored, multi-tiered, with speech balloons and machinetype text. With Töpffer, comics take the form of an artist’s book, whereas those by the American cartoonists are a mass medium (Miller 1999: 71–72; Groensteen 2014: 19–20).” (McKinney, 2016: 53)

es posible que coincida de forma circunstancial con este hecho-. En consecuencia, es posible atribuir al autor mencionado el antecedente formal y narrativo, no solo del cómic europeo, sino del cómic franco-belga. A propósito de los testimonios de Beaty (2020) y McKinney (2016), lo que se pretende aquí es mostrar la tradición visual que ha seguido el cómic europeo desde sus inicios y cómo llega a influenciar a los autores contemporáneos –particularmente aquellos que fueron entrevistados para la presente investigación– y cuyas referencias de consumo coinciden en ciertos puntos.

Concluyendo con los señalamientos de McKinney (2016), el autor reconoce a varios autores como los “padres fundadores” del cómic franco-belga, entre los que se encuentran Saint-Ogan, Hergé –autor de Tintín–, Outcault y, por supuesto, Töpffer.

En complemento con esto, el autor también argumenta sobre el trabajo de Töpffer:

La historia temprana de los cómics en Europa, dibujados por Töpffer, puede ser rastreada a través de un rango de cómics humorísticos, generalmente cortos, que aparecen en revistas ilustradas enfocadas a un público adulto.²⁴ (McKinney, 2016: 56)

Esta serie de señalamientos, junto con una de las influencias que coinciden en ambos autores entrevistados, Art Spiegelman

²⁴ Traducción libre del autor. “The early history of comics in Europe, drawn from Töpffer, can be traced through a range of humor comics, generally quite short, that appeared in illustrated magazines targeting an adult readership.” (McKinney, 2016: 56)

(autor estadounidense hijo de padres polacos) y *Maus*, no sería errado identificar un interés estético general de los autores europeos desde sus orígenes que, si bien pueden diferenciarse en público o género, para trabajos particulares, existe una cualidad visual que engloba a este modelo narrativo visual. (Fig. 10)



Fig.10. Izquierda: *Fragmento de tira cómica*. R. Töpffer (Fecha desconocida, posiblemente cercana a 1827). En medio: *Tintín*. Hergé (1929). Derecha: *Fragmento de Maus*. Art Spiegelman (1980).

Para cerrar con los argumentos de McKinney (2016: 57), valdría la pena enfatizar la cualidad circunstancial con la que el cómic franco-belga, en particular, el de la época de 1960, coincide con el fenómeno creativo del cómic alternativo en Norteamérica pues, como el autor señala a partir de una cita de Boltanski (1975: 39):

[...]los cómics, como un fenómeno cultural, empezaron a cambiar con la llegada de caricaturistas de clase media-baja, que contaban con un nivel relativamente alto de educación y capital cultural y quienes a menudo estudiaban artes en “los niveles inferiores del sistema educativo artístico”.²⁵

Este punto se refiere al interés práctico con el que cuentan muchos autores de cómic actualmente y con el que, en comparación con el movimiento del cómic alternativo, Kuper (comunicación personal, 2022) añade:

Me gustan las caricaturas del New Yorker y me gustan las caricaturas políticas, así que tenía un rango grande de cosas a las que estaba volteando a ver de dónde fuera que salieran, tenía ese interés visual [...]

Otra gran influencia para mi es un artista llamado Saul Steinberg, que hizo muchas portadas para The New Yorker [...] su trabajo me volvió completamente loco, y en mi último año de escuela me hizo reflexionar sobre la dirección que estaba tomando, y empecé trabajando como ilustrador y conseguí trabajo en el New York Times y en periódicos y comenzaba a pensar en términos conceptuales artísticos [...]

²⁵ Traducción libre del autor. “[...] comics as a cultural phenomenon began to change through the arrival of lower-middle-class cartoonists with a relatively higher level of education and cultural capital, who often tended to study art at “the socially inferior levels of the art education system”. (Boltanski, 1975: 39)

¿Qué se puede decir sobre el trabajo de Saul Steinberg? En este punto encontramos también una relación con los señalamientos de Rius y su influencia en el desarrollo del lenguaje visual de los caricaturistas mexicanos, sin embargo, de ello se hará mención más adelante.

¿Cuál es la relevancia de Steinberg? Ernest Gombrich (1983) señala que el tema dominante en el arte durante el siglo XX es el arte en sí mismo; en consecuencia, el autor indica el mérito que tiene Steinberg a esta cuestión. Aunque el autor se dedica a analizar una serie de ilustraciones específicas del artista mencionado, habla sobre la cualidad de la autorreferencia, como puede verse en la figura **11**.

En la autorreferencia, no podemos interpretar sin acudir a la contradicción, y las contradicciones son una de muchas herramientas humorísticas que Steinberg usa para producir el sobresalto de la risa[...] Este proceso de lectura es examinado en muchos de los dibujos en los que el artista explora los límites de los signos gráficos. Él nos muestra cómo las más simples configuraciones geométricas se convierten de repente en una cabeza humana y que exhiben una definida individualidad y expresión [...] (Gombrich, 1983: 378)²⁶

²⁶ Traducción libre del autor. "In self-reference we cannot interpret without running up against a contradiction, and contradictions are one of the many humorous devices Steinberg uses to produce the shock of laughter [...] This process of reading is examined in many of the drawings in which the artist explores the very limits of graphic signs. He shows us how the simplest geometrical configurations will suddenly resemble a human head and exhibit a definite individuality and expression [...]" (Gombrich, 1983: 378)



Fig.11. Izquierda: Saul Steinberg (1948). En medio: *Fragmento de No Te Olvides De Recordar*. P. Kuper (2008). Derecha: *Fragmento de Cómo No Hacer Nada*. G. Delisle (2012, original en francés).

Nótese cómo el autor utiliza el término *simple* con mayor facilidad y que la connotación de esta palabra no coincide exactamente con la que propone Kuper (2022), posiblemente por la fecha en la que generó este argumento y a que el trabajo de Steinberg no necesariamente se inserta del todo en el medio de los cómics. Sin embargo, también es posible interpretar que el autor pueda referirse a los términos de accesibilidad con los que habla Kuper, en particular, de acuerdo con la sustitución de texto por imagen:

[...] uno de los problemas al momento de escribir sobre el ingenio de Steinberg, es precisamente el hecho de que sus dibujos hacen mucho más claro su punto de lo que podrían hacerlo las palabras. (Gombrich, 1983: 378)²⁷

²⁷ Traducción libre del autor. "Indeed, one of the problems in writing about Steinberg's wit is precisely the fact that his drawings make their point so much better than words ever could." (Gombrich, 1983: 378)

Esta discusión se abordará más adelante, sin embargo, en relación al término *autorreferencia*, el autor destaca a Steinberg por sobre otros *intentos* en la historia del arte que han querido aplicar esta doctrina, mencionando el hecho de que teníamos que esperar a este artista para para que pudiera emplearla con la máxima simplicidad. Gombrich (1983) también habla acerca del aspecto formal del dibujo de Steinberg, destacando sobre todo su línea, describiendo a la misma como “un eco al sentido”, lo que también podría hacer referencia a las imágenes hápticas descritas en el capítulo 1.

Para hacer un complemento a su ejercicio interpretativo y crítico, el autor también rescata algunos testimonios de Steinberg sobre su actividad creativa; en relación a la autorreferencia, podemos encontrar lo siguiente:

Lo que dibujo es dibujo, [y] el dibujar deriva del dibujo. Mi línea quiere recordar constantemente que está hecha de tinta.²⁸ (Steinberg, citado por Gombrich, 1983: 377)

Y acerca de la accesibilidad, o lectura de su trabajo, encontramos lo siguiente:

Apelo a la complicidad de mi lector, quien va a transformar la línea en significado acudiendo al antecedente de cultura, historia, poesía.

²⁸ Traducción libre del autor. “What I draw is drawing, [and] drawing derives from drawing. My line wants to remind constantly that it is made of ink.” (Gombrich, 1983: 377)

*La contemporaneidad, en este sentido, es un cómplice.*²⁹ (Steinberg, citado por Gombrich, 1983: 379)

Un autor norteamericano residente en México –como Kuper– e influenciado por un autor de origen rumano nacionalizado estadounidense –como Steinberg– cuyo trabajo, a su vez, sirvió como eje referencial para Rius, no puede tomarse como coincidencia. En este punto es posible rastrear el lenguaje visual del cómic mexicano, como se propone en el apartado final del capítulo 1; sin embargo, esta serie de argumentos sirven como eje para pasar al siguiente apartado, en el que se profundiza acerca del desarrollo del lenguaje visual nacional en específico.

2.2 Orígenes y usos del lenguaje visual simplista en México

Para el lenguaje visual simplista en México, es necesario considerar dos argumentos: el primero es que, de acuerdo a Rius “[...] la historieta mexicana que se hace hoy en día, está considerada como la PEOR del mundo [...]” (2010: 97). Este señalamiento difícil de asimilar, muestra la manera en la que ha evolucionado este medio en términos de producción y consumo en el caso

²⁹ *Ídem*. “I appeal to the complicity of my reader who will transform the line into meaning by using our common background of culture, history, poetry. Contemporaneity in this sense is a complicity.” (Gombrich, 1983: 379)

específico de México, como bien señala el autor, dicho resultado se debe atribuir más a los intereses económicos de los editores a cargo de la publicación de historietas, que a los mismos autores.

El segundo argumento le corresponde a Alicino (2015: 304), quien señala:

Si bien el cómic haya conocido una larga tradición en México, hasta la fecha son muy pocos los estudios que han intentado operar una crítica sistemática de este inmenso fenómeno cultural.

Si bien Rius ha sido identificado como uno de los referentes principales para la caricatura y la historieta en México –debido a su trabajo como divulgador a través de este medio– es importante señalar que no fue el primero en influenciar a la población de manera masiva pues, Alicino (2015) menciona la revista *Paquín* como la responsable de la lectura masificada de cómics en México; y la revista *Pepín* que, entre 1930 y 1950, puso al cómic mexicano en los parámetros internacionales de producción con los que comenzó a adquirir características propias³⁰, al grado de que a ese tipo de productos se les nombraba comúnmente *pepines*, caso muy similar al llamado *Tebeo* en España.

³⁰ Ambas revistas funcionaban como una especie de catálogo para diferentes historietas, la autora menciona como ejemplos de los colaboradores de *Pepín* a Germán Butze y José G. Cruz.

Merino (2016) habla acerca de la influencia que tuvo la prensa estadounidense y sus suplementos para introducir en México las historias continuas y la combinación de texto y diálogo en una misma viñeta durante la primera etapa del siglo XX. Y no solo eso, la autora también reconoce el trabajo de German Butze –*Los Supersabios*–, como el más influyente en México durante la década de 1930, que tenía como antecedente directo la historia creada por el autor alemán Rudolph Dirks –*The Katzenjammer Kids*–. Con esto, no pretendo anular la postura de Alicino (2015), sino entender el origen de este lenguaje visual y su diversificación.

Ambas autoras coinciden en muchos puntos, principalmente, en la influencia del trabajo de Rius en la lectura y la producción de los cómics del país, a lo que Merino (2016: 73) señala:

*Rius continuó desarrollando su humor político crítico y didáctico, publicando una serie de libros sobre varios temas, así como antologías de sus primeros trabajos. Su trabajo impactó a nuevas generaciones de autores y en cierto sentido, creó una escuela.*³¹

³¹ Traducción libre de la autora. “Rius continued to develop his critical and didactic political humor, publishing a line of books on various topics, as well as anthologies of earlier works. His work impacted new generations of authors and has in a sense created a school.” (Merino, 2016: 73). Podríamos atribuir dicha escuela, particularmente a los autores –en su mayoría, caricaturistas políticos– conocidos como *Los hijos del Averno*, dibujantes de la revista *El Chamuco*.

A pesar de que el presente trabajo no consiste en realizar un análisis centrado en la obra y el trabajo de Rius, sí vale la pena abordar sus métodos, sobre todo, considerando la amplitud temática de su trabajo y el reto que esto representa. Sus libros pretenden funcionar como vehículo educacional para adultos, con temas diversos, como la política o la nutrición (Merino, 2016), por mencionar algunos ejemplos.

Alicino (2015: 320), al respecto, señala:

*Si consideramos que la tarea de Rius es la de volver **accesibles**, a través de un proceso de **simplificación**, temas y procesos de difícil comprensión, su logro es aún más complicado.*

Lo simple como accesible se vuelve cada vez un argumento común en términos de síntesis. Es claro que a pesar de que Kuiper (2022) lo haya propuesto de esta manera, Alicino (2015) lo plantea antes; no es que estos autores estén en conflicto por la apropiación de dicho término, sino que parece ser un factor constante al momento de indagar sobre el uso de las imágenes simplistas o simples.

Alicino (2015: 309), sobre el dibujo de Rius, menciona que el autor siempre ha sido consciente de su “incapacidad para el dibujo” mismo que, de acuerdo a los argumentos de Alicino, sigue directamente la filosofía de la línea inaugurada por Saul Steinberg.

Ahora bien, es posible que el juicio hecho por Alicino pueda calificarse como una generalización, sin embargo, cabe aclarar que la autora recupera un testimonio dado por el mismo Rius (2004: 234) a fin de elaborar el suyo:

[...] para hacer una buena caricatura el dibujo puede pasar a segundo plano. [...] se puede hacer un cartón político y crítico con el mínimo de líneas y monos mal hechos. [...]

Probablemente nos enfrentamos a una declaración satírica, pues el dibujo como ejercicio creativo puede entenderse más allá del virtuosismo y la ejecución académica, sin embargo, en este punto solo se pretende aclarar la postura de Rius y plantearla como un antecedente a los señalamientos de Alicino.

De cualquier manera, vemos que tanto Alicino (2015) como Rius, hacen una referencia a la línea característica y el trazo presentes en el dibujo de Steinberg; no obstante, a pesar del peso que tiene como autor, Rius tampoco puede clasificarse como el primer referente del dibujo simplista en la historieta mexicana.

Bernardo Fernández, BEF (comunicación personal, 2022), señala al respecto de los antecedentes tempranos de la caricatura en México:

[...] pero no era una tradición tan sintética, nuestra gran raíz que es Posada, era un dibujo mucho más elaborado y mucho más saturado, incluso. Yo creo... por lo menos así lo reconocía Butze; él decía que él

era fan de esta historieta de *The Katzenjammer kids* –Los Sobrinos del Capitán–, que justo era... principios de... o años veinte del siglo anterior, quizá incluso hasta un poco antes y era una cosa así muy sintética también que tenía mucho del primer cine animado gringo [...] (Fig. 12)



Fig.12. Izquierda: *The Katzenjammer Kids*. No.30. Rudolph Dirks (1942).
Derecha: *Los Supersabios*. G. Butze (1936).

Pese a que BEF habla de Posada como un punto de origen para la caricatura en México, toma en cuenta de manera activa el interés colectivo por el consumo y la creación de imágenes correspondientes a este lenguaje visual simplista; aunado a eso, es posible seguir fortaleciendo las premisas de la influencia extranjera de la que los autores mexicanos toman elementos constantemente, como es el caso particular de Germán Butze, por retomar el ejemplo.

[...]muy concretamente en México, hay una tradición de este dibujo sintético... o sea desde... la etapa Art Decó del Chango Cabral, que luego pasa por Luis Covarrubias que es un dibujante espléndido, pero también es extraordinariamente sintético y del cual hereda ¿no? Hacía Abel Quezada y un grafista casi olvidado que era Alberto Issac [...] o RAM ¿no? Este caricaturista oaxaqueño... que luego pasa Rius y... a través de Rius a... por lo menos en la tradición que yo me ubico, en la rama que yo me ubico, de Rius a JIS y Trino. (BEF, comunicación personal, 2022) (Fig. 13)



Fig.13. En orden descendente, de izquierda a derecha: “El chango” Cabral (1911), Miguel Covarrubias (1925), Abel Quezada (1953), Alberto Issac (-), RAM (1944), Rius (1965)

Sirva el testimonio anterior para ubicar de manera más clara la herencia práctica y gráfica a la que pertenece Rius.

¿Qué se puede decir, sin embargo, sobre la identidad de la historieta mexicana actual? En relación con los ejemplos mencionados, relacionados con la época en la que convive el trabajo de Butze –primera mitad del siglo XX–, Virus Visal (comunicación personal, 2022) señala:

[...] si me dices, “¿cuál es la estética gráfica en México?” O sea, es que hay tantos artistas y cada quien sus influencias vienen de todos lados ¿no?, por ejemplo, [...] mis influencias están muy marcadas tanto por el manga como por las caricaturas... y hay quienes tratan de imitar más el estilo americano, quienes tratan de hacer más como el cómic europeo; o sea, como que en México, cuando quizá hubo más una estética marcada, fue por ahí de la era de oro del cómic con quizá La Familia Burrón y estás cosas y bueno, también [...]; bueno los cómics porno que todos conocemos y que se encontraban en todos los puestos de revista; o sea, como que esas eran las dos estéticas muy marcadas y hoy en día, no; siento que hay de todo y no hay nada definido y de cierta forma pues eso no es malo ¿no? [...]

Como es posible observar, para describir el carácter del cómic mexicano actual se toma en cuenta el valor de la diversidad y versatilidad, tanto en términos gráficos como temáticos. Esta es una cualidad que no solo es señalada por Virus (2022), sino que BEF (2022), también opina en este sentido:

[...] yo creo que uno de los atractivos que tiene en este momento la historieta, la historieta de autor en México, [...] creo que es su diversidad. Porque no puedo identificar dos autores que se parezcan... desde la gente que está haciendo web cómic ya sea como Alejandra Gámez o Tania [...] Camacho. [...] no se parece nada [a] lo que hace Patricio Betteo por ejemplo o lo que hace Clement o Virus, la chica esta de Puebla [...]

Sobre las influencias de los autores mencionados, de acuerdo con sus intereses particulares y no tanto con un resultado histórico-temporal, BEF (comunicación personal, 2022), señala lo siguiente:

[...] para mí son tres, tres influencias muy concretas... Yves Chaland, que es un dibujante franco-belga, [...] Germán Butze, el creador de Los Supersabios aquí en México y... Abel Quezada, que fue, buen---o que empezó haciendo historieta; fundamentalmente se le conoce como caricaturista.

En el testimonio se puede ver el peso que tiene el antecedente nacional, a lo que vale hacer una mención sobre el pensamiento de Quezada (1969), quien comparte cierto prejuicio acerca de su propio trabajo:

Yo nunca he sido un caricaturista propiamente dicho, porque no tengo la habilidad para dibujar y hacer caricaturas³². Seguramente mi estilo deriva más de esa falta de habilidad [...] La caricatura que

debe imperar es aquella en la que predomine la idea, exclusivamente la idea. (Rius, 2010: 167)

En este orden, se vuelve más constante el factor de la limitación técnica como un resultado del aspecto gráfico correspondiente al lenguaje visual mexicano. Esta es una cuestión con la que BEF coincide, sin embargo, en términos de influencias, el autor señala particularmente su interés por el trabajo de Yves Chaland.

Entonces lo mío fue una emulación desde muy jov[en]... yo tenía 15 años cuando descubrí este cómic³³ y... hago un poco la broma que llevo 30 años... 35 años copiando mal a Chaland. (BEF, comunicación personal, 2022)

No es posible hablar de Chaland, sin mencionar los métodos de producción de cómic que surgen directamente de la escuela franco-belga, una escuela caracterizada por la nitidez de las líneas –conocida como *Línea clara* o *Ligne Claire*– cuyo valor puede ir cambiando de acuerdo a las decisiones gráficas del autor, pero que principalmente cumplen la función de un contorno sobre el que se agrega color posteriormente (Almaraz, 2012). Una vez ubicada la característica gráfica principal de dicha escuela, cabe mencionar que, posteriores a su época –es decir, mitad del siglo XX– hubo intenciones particulares por reivindicar los planteamientos estéticos de Hergé, considerado como el referente principal de dicha escuela, los cuales consistían no solo en asimilar las influencias narrativas y estéticas de dicho

³³ El autor menciona específicamente el título: *El Cementerio de los Elefantes*.

autor, sino que complementaban estas características con los postulados provenientes del *art déco* y el lenguaje cinematográfico de los años cincuenta. Dentro de este movimiento o intención colectiva, Chaland destaca por juntar características del trabajo de Hergé junto con el de Franquin, en su serie *Las aventuras de Freddy Lombard* (Almaraz, 2012). En consecuencia con la intención creativa de Chaland, es posible concluir que el trabajo de BEF también puede buscar una reivindicación de la línea clara, incluso descontextualizándola al traerla a México, como se observa en la figura 14.

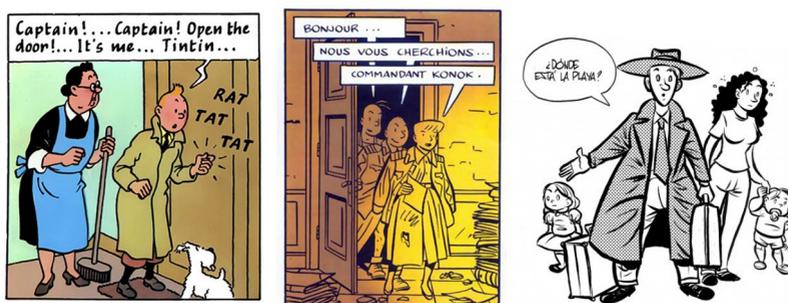


Fig.14. Izquierda: *Las aventuras de Tintín. El secreto del unicornio*. Hergé (1943) (original en francés). Enmedio: *Les aventures de Freddy Lombard. Vacances à Budapest*. Yves Chaland (1993) Derecha: *Uncle Bill*. BEF (2014).

En contraste, acerca de sus influencias, Virus (comunicación personal, 2022) dice lo siguiente:

[...]una de las más importantes es Rumiko Takahashi, la autora de

Ranma 1/2 porque ese fue el primer acercamiento que yo tuve de cierta forma a los mangas [...] [otros...] que me gustan mucho, son Lucy Knisley, Yuko Ota y... GGDG, porque casi todo... lo que siento que me ha influenciado más son web cómics [...]

Su argumento sirve para reiterar el valor de la versatilidad estética en el cómic mexicano pues, como se puede observar, con la participación de Virus aparecen, por primera vez, ejemplos puntuales relacionados al lenguaje visual asiático. Incluso aquellos referentes norteamericanos mencionados por la autora tienen mucha de la influencia de la identidad visual de los cómics orientales.

Virus (comunicación personal, 2022) coincide con el interés de consumo mencionado por Delisle y Kuper, enfatizando su desapego hacia los cómics comerciales norteamericanos y destacando su inclinación con nuevos formatos:

[...] yo nunca he sido fan de los superhéroes y todas estas cosas que es como pues lo que más había mientras yo estaba creciendo, pero [...] cuando empecé a tener acceso a internet fue que encontré una gran variedad de historias por otras personas que llamaban más la atención de mis afinidades ¿no? [...]

Virus, al ser una autora cuyo trabajo se puede encontrar generalmente en el formato web, habla acerca del interés gráfico común que existe entre diversos autores de este soporte.

[...] en ese nicho de publicación [pensando en el web cómic], se favorece mucho el estilo más manga, entonces, muchos de los autores que están tratando de armarla en ese sitio, pues si son artistas que su influencia claramente viene de manga, manhwa y todos los estilos asiáticos [...]

Cabe aclarar que la autora también está menciona la diversidad que existe entre una estética y otra, dependiendo del género al que pertenece cada tipo de cómic. Sin embargo, su argumento no carece de validez para hablar acerca de la llegada de este tipo de lenguaje visual a México.

Sí bien el manga llegó a México hasta la década de 1990, ya existía desde antes un interés por el tipo de historias gráficas de origen asiático, en particular con la animación, siendo la serie de televisión *Astroboy* el primer anime³⁴ transmitido en el país a finales de la década de 1970; a partir del éxito de dicha serie se marcó un antecedente que dio entrada a muchas otras producciones japonesas para transmitirse en la televisión abierta mexicana (García y García, 2013). Paralelo al auge que estaban teniendo este tipo de productos visuales, se da una crisis en la producción y consumo de la historieta mexicana, el público local ya no tenía el mismo interés por los títulos nacionales, además de que éstos iban en un detrimento evidente de contenido, lo que coincide con el argumento de Virus; estas circunstancias coincidieron finalmente con el Tratado de Libre Comercio de

³⁴ Palabra de origen japonés cuya connotación refiere a los dibujos animados.

América del Norte (TLCAN) en 1994, a partir del cual, este tipo de productos llegan con más facilidad al país y se inician las primeras convenciones de cómics (García y García, 2013). Este punto es ilustrado de una manera muy clara por Castelli (2017: 34), quien señala que “el manga entró a México precedido de los videojuegos y el anime, acompañado del *merchandising* [...]”

Aunque no se hizo con anterioridad, de acuerdo con el uso y la presencia que han tenido en el país este tipo de productos, se obvió la distinción terminológica en la que se define al anime como una serie de dibujos animados y al manga como una historia de imágenes secuenciadas –o cómic asiático–. Sin embargo, al momento de definirlos encontramos una serie de particularidades en la terminología, específicamente en lo que corresponde al aspecto visual.

Acerca del anime, García y García (2013: 6) señalan:

Lo más característico en el anime es su aspecto visual que salta a la vista con el diseño de los personajes. Ojos grandes (ovalados para expresar juventud y vivacidad y horizontales para expresar adultez y seriedad. En contados casos son pequeños o no pasan de ser puntos).

Castelli (2017) habla acerca de cuatro aspectos principales que definen al manga: la tradición gráfica japonesa; las convenciones occidentales de cómics introducidas a Japón, el minimalismo proveniente del constructivismo ruso y la influencia del lengua-

je cinematográfico como recurso narrativo. Sin embargo, para hablar del aspecto visual de este producto, la autora señala:

[...] encontramos personajes con rasgos minimalistas y altamente expresivos, lo que se traduce en ojos que ocupan casi la mitad del rostro, con la nariz y boca muy pequeñas sugeridas con líneas. (Castelli, 2017: 37)

Descripción que, de acuerdo con el planteamiento principal de este capítulo, podría encajar en muchos lenguajes visuales, como podemos ver en la figura 15.



Fig.15. Izquierda: Fragmento de *Ranma 1/2*. R. Takahashi (1996).
En medio: Fragmento de *Congestión Emocional*. Virus Visal (2018)
Derecha: Fragmento de *Habla María*. BEF (2018).

Con esto, lo que se pretende es encontrar puntos en común entre diferentes lenguajes visuales que tienden a usar el recurso de la síntesis gráfica en su narración. Sobre esto, Castelli (2017) habla acerca del género *Shojo* dentro del manga, otorgando una

segunda descripción que complementa el planteamiento recién dado.

Se recurre a la simplificación extrema en el rostro y cuerpo de los personajes con la finalidad de resaltar vergüenza, preocupación, burla, etcétera., debido a que «los rostros minimalistas del shojo y del shonen³⁵ han sido concebidos a fin de facilitar al máximo la expresión gráfica de los sentimientos y las emociones inscritas en sus inmensos ojos redondos». (Castelli, 2017: 39)

La cita anterior puede ser útil para demostrar el diferente uso que le da un lenguaje visual no occidental a la síntesis gráfica, pues aquí no encontramos cuestiones relacionadas a la accesibilidad del lector, sino a la eficiencia práctica por parte del autor para representar emociones.

Teniendo en cuenta estos argumentos, relacionados al propósito del uso del lenguaje visual simplista en diferentes contextos –europeo, norteamericano y asiático–, es posible profundizar entonces acerca del caso específico de México.

Respecto a la definición que hace sobre su propio lenguaje visual, Virus (comunicación personal, 2022) coincide de manera evidente con sus influencias y los argumentos recién elaborados. La autora señala:

³⁵ También un género dentro del manga, característico por estar destinado a un público adolescente masculino.

*[...] definitivamente siento que es caricaturesco, y sí, con influencias de anime; no sabría muy bien cómo definirlo, pero pues es un estilo simple [...] a mí personalmente me gustan más los estilos cartoony[s] que otra cosa, porque **siento que son muy expresivos** y que puedes jugar mucho con esas cosas y que, si te metes en un saco más realista, más formal, no sé; siento que encasilla un poco más la situación [...]*

En contraste, BEF (comunicación personal, 2022), dice:

[...] esto que tú llamas estilo simplista, yo lo conozco como línea clara. [...] yo considero que lo que hago, entra en la categoría, o entraría, de línea clara. Yo me he propuesto dibujar en esa estética y trabajarla ¿no? Así es como la entiendo y como me aproximo a la gran mayoría del trabajo que hago en historieta. [...] quizá también influya mucho [en] mí, la formación como diseñador gráfico de una... la mía, es una gráfica muy sintética, como muy de lo esencial [...]

Cabe mencionar que BEF (comunicación personal, 2022) describe su lenguaje visual como consecuencia de una limitación técnica, lo cual coincide con los argumentos previamente recuperados por Rius y Abel Quesada; al mismo tiempo, el autor menciona el recurso práctico de la versatilidad gráfica o visual, de acuerdo con el enfoque que quiere dar a cada historia, argumento con el que coinciden Delisle y Kuper.

Haciendo un análisis general, tanto de la obra como de los testimonios dados por estos dos autores, vemos que hay una incli-

nación por utilizar este tipo de lenguaje visual con una categoría narrativa particular. Para ilustrar esto, Virus (comunicación personal, 2022) señala:

Mi estilo personalmente, me han comentado bastante que se nota, por ejemplo, que me gusta mucho Lucy Knisley, que pues es una artista de cómic estadounidense que hace mucho cómic autobiográfico, y pues claro que es verdad, porque cuando yo estaba en la universidad conocí su trabajo y me impactó muchísimo, porque yo hacía cosas así también ¿no? [...] comiccitos tontos sobre mi vida o cosas deprimentes que me pasaban y cuando encontré el trabajo de ella, creo que inconscientemente comencé a copiar varias cosas de su estilo [...] (Fig. 16).

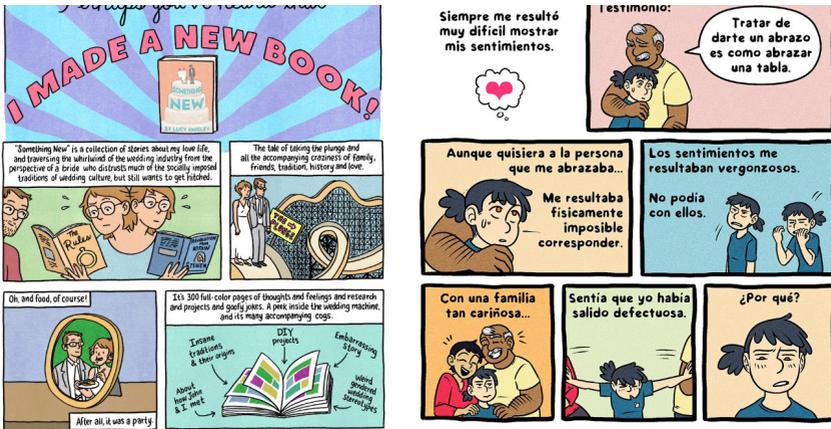


Fig.16. Izquierda: *Something New*. Lucy Knisley (2016). Derecha: *Congestión Emocional*. Virus Visal (2018).

Si bien, más adelante encontramos los puntos que hacen mención a la autobiografía y sus alcances, volvemos a encontrar el interés por la narrativa subjetiva, que BEF señala como consecuencia de un interés colectivo en común para el caso mexicano.³⁶

Esto nos permite preguntarnos ¿cuál es el atractivo principal de este tipo de narrativas en el público y en los autores mexicanos? pues ya se ha analizado su origen y uso en otros contextos, como el europeo con Töpffer o el norteamericano con el movimiento de cómic contracultural y alternativo. Sin embargo, parece no haber un antecedente tan significativo en México, del género autobiográfico y demás géneros relacionados. Es por esto que, a partir de las consecuencias del TLCAN en 1994, se trata de un tipo de producto muy reciente para el público lector mexicano, y por tanto, los mismos autores nacionales llevan poco tiempo explorando su potencial.

Virus (comunicación personal, 2022) describe su interés hacia este tipo de narrativas:

[...] al menos desde mi percepción, siento que los cómics que más pegan y que más fácilmente se hacen populares, son los del día a día [...]. Definitivamente hay algo ahí que es muy fácil de digerir para el público en general, incluso gente que no necesariamente lee cómics, porque tiene ese factor de: “Ay, este soy yo” o “me identifico”

³⁶ El autor menciona puntualmente que existe una “vocación por la autoficción”.

[...] siento que, a través del tiempo, ese tipo de cómics, en general, siempre han sido de los que más llaman la atención así, para todo el mundo ¿no?

Es probable que dentro de ese factor de identificación casi inmediata se encuentre el recurso de la accesibilidad, aunque la autora no lo menciona en sentido estricto, pues Virus (comunicación personal, 2022) habla acerca de la universalidad con la que este tipo de cómics funcionan hoy en día, argumentando que “[...]no hay escape porque... de lo que sea, hay un cómic, así como que te represente [...]”.

Para resumir, BEF señala el simplismo como una consecuencia del antecedente gráfico mexicano situado a inicios del siglo XX y una adaptación que él hace de la línea clara; mientras Virus entiende el lenguaje visual simplista como un recurso de representación expresivo, cuyos testimonios coinciden con la relación al término de la accesibilidad e identificación por parte del lector. Al mismo tiempo, se rescata el interés mencionado por la narrativa subjetiva en relación con este tipo de lenguaje visual.

2.3 Métodos actuales de producción

[...] la verdad es que no hay tal cual un medio del cómic en México, o sea, todo mundo habla de que “sí, el medio del cómic...” pero no hay nada, no hay distribución, casi no hay editoriales... autores si habemos muchos ja, ja, ja, pero pues no, estamos [ahora] sí que bien debajo de todo lo que está sucediendo en otros países [...]

VIRUS

A lo largo de la entrevista a la autora, Virus mencionó que su dinamismo laboral responde a la dificultad de mantener un ingreso estable como historietista; argumento que comparte BEF (comunicación personal, 2022), quien describe a rasgos generales su trayectoria creativa en el ámbito profesional.

[...] yo he hecho carrera de ilustrador ¿no? Ante la imposibilidad de vivir exclusivamente de hacer cómics, yo he complementado con mi carrera literaria y como ilustrador...Yo nunca tuve vínculos profesionales con la desaparecida industria de la historieta.³⁷ Uno, porque no era algo... o sea a mí no me interesaba como lector pero tampoco a ellos les interesaba lo que hacía [...] Yo he sido ilustrador durante... profesional, hace 30 años y en realidad ha sido de todo eso, de todo lo que he hecho de ilustración ha sido un porcentaje pequeño, muy pequeño en la historieta autoral; ahora es a lo que me dedico

³⁷ El autor menciona como ejemplo el *Colectivo Molotov* y *El taller del perro*.

fundamentalmente, aunque además lo considero un privilegio [...] y soy muy consciente de que soy una excepción desde que pocos de mis colegas pueden dedicarse de lleno [...]

De acuerdo al testimonio de BEF y Virus, parece ser que entre las dificultades que han enfrentado para dedicarse de lleno a la creación de cómics en México, por lo menos de cómics autorales, está la falta de un circuito especializado en la comercialización.

[...] muy poquitas personas lo consiguen, sobre todo acá en México; normalmente las personas que lo consiguen es porque pues [ahora] sí que se van a trabajar o trabajan para clientes foráneos y poquitos son los que la arman aquí, aquí en México, con herramientas locales, o sea, si es una cuestión bien difícil en este momento [...] (Virus, comunicación personal, 2022).

Este señalamiento acerca del trabajo que tienen profesionales de este ámbito con editoriales extranjeras también es mencionado por BEF (comunicación personal, 2022), quien toma en cuenta el ejemplo de los casos mexicanos que *maquilan* para Marvel o DC.

Este es uno de los argumentos de Virus para trabajar de forma directa con el formato web.

Principalmente, la ventaja que da trabajar web cómic o hacer cosas así, pues es que no tienes a nadie diciéndote qué puedes o qué no

puedes hacer [...] mucha gente encontró un público publicando en línea porque no había, pues... no es tan fácil encontrar una editorial que se interese por tu trabajo o pues, apoyos, ¿no? Porque, pues, imprimir cuesta dinero [...] necesitas ser alguien o que te conozcan, tener ya un público establecido para que digan: "Ah, pues sí vale la pena imprimirlo" [...] el fenómeno que yo he notado con los web cómics, es que mucha gente que antes no pelaban, ahora están pues probando que esas historias valen y que, o sea, después de empezar en web o en internet, las editoriales empiezan a voltear a ver [...]

¿Qué es eso que parece tan atractivo o necesario del ámbito editorial para los autores de cómics? BEF (comunicación personal, 2022) señala que el espacio de los libros es el adecuado para que los cómics, novelas gráficas y demás productos relacionados, puedan refugiarse. Pero entonces se halla un choque entre ambos señalamientos, para esto, el autor dice:

[...] lo que creo es que los autores están por un lado, y el circuito editorial está por el otro, y que no se ha cerrado ese círculo [...] pero hay una cosa ahí muy rara porque los autores, sobre todo los autores jóvenes (y conozco gente que es muy talentosa...) parecen tener una desconfianza a las editoriales grandes, donde es justo donde yo publico ¿no?³⁸ (BEF, comunicación personal, 2022)

El autor explica este fenómeno como una “desconfianza injustificada” por parte de los creadores jóvenes hacia las editoriales grandes o formales presentes en el país, sobre todo, hablando

de recursos comerciales. Alega incluso que “... sería una alianza virtuosa la de editoriales grandes que además tienen una infraestructura de distribución y de promoción que un autor independiente jamás podrá tener...” (BEF, comunicación personal, 2022). Si bien, tampoco es que todo el problema deba recargarse en el conjunto de prejuicios de los nuevos autores hacia estas mencionadas editoriales, BEF también hace mención de la “miopía” que han tenido estas industrias con el trabajo emergente y la riqueza que existe en el ámbito de la narrativa gráfica.

El tema de la limitación comercial como resultado de la ignorancia de editoriales mexicanas hacia las nuevas propuestas, o la limitación creativa que menciona Virus, es particularmente irónica si se toma en cuenta el caso de otros autores, como el de Peter Kuper, quien habla acerca de su experiencia de trabajo en diferentes países.

[...] Trabajo con muchas editoriales alternativas desde hace años, las diferencias no son tan grandes, aunque lo que he encontrado con Sexto Piso fue... tú sabes, el primer libro que publiqué con ellos fue Diario de Oaxaca y básicamente fui a una imprenta en Nueva York buscando lo que me era posible, estaba como queriendo tener todo en lo que pudiera pensar y ellos dijeron: “sí, está bien”. Y Sexto Piso estuvo muy abierto a dejarme hacer lo que yo quisiera. Muchas de las editoriales en Norteamérica cuentan cada dólar, así que no necesariamente quieren hacer las cosas que yo quiero hacer, con impresión especializada, así que las editoriales pequeñas me dejan hacer eso. (Kuper, comunicación personal, 2022)

A pesar de la contradicción entre diferentes autores respecto al ámbito editorial en México, Kuper (comunicación personal, 2022) dice que “... desafortunadamente no hay mucho dinero para mí cuando trabajo con editoriales pequeñas, pero hay mucho beneficio en poder hacer lo que quiero, he hecho eso por años...”

Para alimentar esta discusión, Virus (comunicación personal, 2022) ve un panorama en el que estas circunstancias pueden tomar un rumbo positivo, en términos del éxito y la presencia de la narrativa gráfica mexicana que, no obstante, representan un reto:

Siento que haría falta, incluso, pues todo un cambio cultural, porque todo acá en México en general, a la gente no le gusta leer y aunque los cómics puedan ser un buen primer paso para habituar a las personas a la lectura, porque pues los cómics también cuentan en eso... eh, pues sí, todavía está muy difícil..

BEF (comunicación personal, 2022) concuerda.

Especialmente en México hay una gran reticencia a reconocer a la historieta como literatura, a veces dentro del dentro del mismo, ah... gente del cómic, me di cuenta... que se resisten a entenderla de esa manera.

Sin embargo, no podría señalarse este desapego por parte de nuevos creadores hacia las editoriales como el único motivo

para explorar otros soportes; si bien, Virus (comunicación personal, 2022) menciona la libertad creativa que le implica trabajar en el formato web, también menciona las posibilidades formales que este soporte le ofrece y que serían imposibles de trasladar al ámbito del cómic físico.

Cada formato te permite hacer diferentes cosas, en web, pues claro que hay libertades que en el formato impreso de ninguna manera tendrías. Por ejemplo, hay web cómics que le puedes dar play a, digamos, un track de música específico para que entres en ambiente con la escena que vas a leer, también hay cómics que tienen partes animadas, o sea, que les ponen GIFs en ciertas secuencias claves y no es que ya esté siendo una animación, sino que es una viñeta en específico en la que quizá está lloviendo ¿no? Y eso no lo podrías tener en un formato impreso. Y también en el formato impreso hay cosas muy padres que se pueden hacer si tienes los recursos, que no se podrían hacer de la misma forma en web, porque, por ejemplo, hay cómics en que la misma secuencia te deja una escena muy impactante al voltear la página ¿no?

Consideraciones del capítulo

Este capítulo, describe la connotación que existe alrededor de la palabra simple dentro del ámbito de la narrativa gráfica en diferentes contextos. El método utilizado, en el que se complementa la información bibliográfica con los testimonios otorgados por los autores entrevistados, permitió comprobar varias de las hipótesis planteadas en los diferentes apartados, sobre todo, aquella relacionada al entendimiento y uso distinto que cada cultura le da al lenguaje visual simplista. Es importante señalar que el método no solo me ayudó a complementar la información existente, sino también a proponer nuevas formas de acceder a ésta, especialmente porque existen pocos estudios formales alrededor de los cómics en México (Alicino, 2015).

De la información obtenida resalta la forma coincidente en la que comenzó a bajar el interés y la producción de cómic industrial en México al mismo tiempo que llegan otros cómics gracias al TLCAN, como es el caso del manga.

Lo anterior nos puede hablar de un cambio generacional de gusto entre el público lector de cómics del país, en el que se descubren distintas alternativas narrativas; sin embargo también nos habla de una necesidad por parte de los autores para reconsiderar las posibilidades creativas que ofrece este medio, es posible que gracias a ello, actualmente en México no exista una sola tendencia estética, formal o narrativa para el cómic y

que más bien se encuentre en un estado de preparación, nutriéndose de referencias externas para iniciar una nueva etapa, lo cual puede ligarse a la situación mencionada por BEF y Virus en la que los autores emergentes están buscando nuevas opciones comerciales y creativas en otro tipo de soportes como lo es el web cómic.

NINGUNA TAREA ES DEMASIADO COMPLEJA
SI SE ENCUENTRA EL MODO ADECUADO DE HACERLA.



REPETIR.



Cómic de autoría propia. Darío Cortizo. 2023

CAPITULO 3:

Estilo simplista

Introducción

En este apartado pretendo profundizar sobre el modo en que se puede describir el aspecto formal del lenguaje visual simplista y la relación que tiene con los géneros ligados a la narrativa subjetiva, es decir, identificar las cualidades formales principales del lenguaje visual simplista y sus alcances expresivos.

Para ello, este capítulo se vale, primero, de la definición de *estilo* propuesta por Schapiro (1953); así como de las diferencias y similitudes que tiene este tipo de análisis con otras áreas del conocimiento, como la semiótica. Para ello se abordan, en términos generales, algunas imágenes que tienden a la reducción formal de sus elementos, utilizando como base los planteamientos propuestos por Barilli (1998) en relación al término *abstracto* y los diferentes usos que se le han dado, y se le siguen dando, a este concepto.

Con la intención de expandir los alcances del análisis formal estrictamente académico, se hace una breve reflexión acerca de la práctica creativa en torno al dibujo, atendiendo la intención que existe al optar por este reduccionismo formal.

Finalmente, se muestra un conjunto de similitudes en torno a las cualidades formales y expresivas estudiadas en donde el reduccionismo formal, también tiene relación con el reduccionismo de la identidad en un personaje.

La metodología utilizada en este capítulo es muy similar al anterior, ya que la información bibliográfica se complementó con la misma serie de entrevistas realizadas a los cuatro autores: Delisle, Kuper, BEF y Virus

3.1 Estilo simplista – Formalismo

Existe una discusión alrededor de la palabra *estilo* y su uso para realizar una descripción formal de uno u otro lenguaje visual o línea estética. Este término también es utilizado constantemente en diferentes disciplinas como puede ser la literatura, la música, la arquitectura, o el cine, entre otras.

De la misma manera, existen muchas definiciones alrededor de la misma palabra, se puede señalar sobre todo la propuesta de Barilli (2014) quien describe la modificación que tuvo en el italiano la palabra *stylus* –artefacto de la época romana que funcionaba para escribir– por *stile* –ligado a la manera en que los escribas representaban los signos de manera individual pero atendiendo a un sistema de escritura preestablecido–, esto con el fin de explicar acerca del origen y el uso histórico en el que se ha recargado dicha palabra que el autor reconoce como “[...] términos muy comunes y humildes que pertenecen al lenguaje corriente.” (Barilli, 2014: 1) en el que se destaca la forma expre-

siva personal de realizar una actividad. Esto nos deja ver ciertas repeticiones que se encuentran en definiciones de otros autores como la de Nelson Goodman (1978) quien define el término como:

Estilo consiste en aquellas cualidades del funcionamiento simbólico de una obra que son características de un autor, periodo, lugar o escuela. (Goodman, 1978: 35)³⁹

Asumiendo entonces que existen muchas definiciones alrededor de este concepto, considero adecuado tomar en cuenta la propuesta de Meyer Schapiro (1953) debido al desglose de parámetros que utiliza para profundizar en el término, ya que estos se adecuan a algunos postulados analizados por otros autores que aquí se consultan y que tienen enfoques de estudio similares –principalmente el trabajo de Cohn (2020)–. Al mismo tiempo, considero que la distinción de conceptos de otras áreas permite poner puntos de comparación para analizar la evolución que ha adoptado esta palabra, así como el complemento que hace con la parte del conocimiento práctico que viene de parte de los autores entrevistados.

Schapiro (1953) define al estilo como una forma constante de elementos recurrentes, cualidades y expresiones en el arte de un individuo o un grupo. Schapiro considera este término como un objeto esencial y un recurso de la investigación en la historia

39 Traducción libre del autor. “Style consist of those features of the symbolic functioning of a work that are characteristic of author, period, place or school.” (Goodman, 1978: 35)

del arte; se entiende al estilo como un criterio para datar obras y trabajos primigenios, así como una forma de medir las relaciones entre escuelas artísticas a lo largo de la historia.

[...] *estilo es, sobre todo, un sistema de formas con una cualidad y expresión significativa mediante la cual la personalidad de un artista y el basto panorama de un grupo son visibles.*⁴⁰ (Schapiro, 1953: 287)⁴¹

El autor también advierte sobre la connotación que se le suele dar a esta palabra para concebir una escala de valor que se le puede atribuir a un creador, mencionando como ejemplo el hecho de que se suele calificar a un artista o un escritor como que tienen *estilo*, sin dar a entender cuál es dicho estilo –*el artista tiene mucho estilo* o bien *el artista carece de estilo*; irónicamente, la segunda declaración parece tener mayor claridad que la primera.

Schapiro toma conciencia de la amplia variedad de lecturas e interpretaciones que se pueden hacer alrededor de este término, para ello propone tres componentes esenciales para su estudio y uso desde el arte, señalando:

⁴⁰ Traducción libre del autor. “But the style is, above all, a system of forms with a quality and meaningful expression through which the personality of the artist and the broad outlook of a group are visible.” (Schapiro, 1953: 287)

⁴¹ Esta palabra en particular también podría relacionarse con el término “poética” por el que se entiende el sistema expresivo de cada artista, sin embargo, este último rebasa los límites de la formalidad –cuestión que hasta ahora es considerada como el punto precedente a la definición de estilo de Schapiro–.

Aunque no hay un sistema establecido de análisis y los escritores enfatizarán uno u otro aspecto de acuerdo con su punto de vista, en general la descripción de estilo se refiere a tres aspectos del arte: elementos de forma o motivos, relaciones de forma y cualidades (incluyendo aquella cualidad general a la cual podemos llamar “expresión”)⁴² (Schapiro, 1953: 289)

Este esquema, compuesto por tres aspectos principales, es señalado por el autor (Schapiro, 1953) como el más confiable para aplicarse a los estudios de la teoría moderna del arte, aunque bien, sus elementos no tienen el mismo peso en todos los puntos de vista.

En este texto la intención es contemplar los primeros dos aspectos del esquema propuesto por Schapiro: forma y relaciones de forma (estructura); que funcionan como un mecanismo de búsqueda de correspondencias tácitas explicadas por medio de un principio de organización que determina tanto el valor de las partes como el patrón de un conjunto (Schapiro, 1953).

Entiéndase conjunto –siguiendo con la teoría de Schapiro (1953)– como aquella percepción encontrada al momento de organizar las partes pequeñas que componen a las formas; es decir, constancia de presión, ritmo, valor de línea, etc. Y cuya

⁴² Traducción libre del autor. “Although there is no established system of analysis and writers will stress one or another aspect according to their viewpoint or problem, in general the description of a style refers to three aspects of art: form elements or motives, form relationships, and qualities (including an all-over quality which we may call the “expression”). (Schapiro, 1953: 289)

organización genera un sentido de armonía –estructural y expresiva–; también es importante señalar que es posible que las estructuras de un solo trabajo puedan estar realizadas o ejecutadas con valores distintos, pero que al mantener su sentido de estilo e identidad visual, no rompen con dicha armonía. Schapiro toma estos elementos técnicos para dar un ejemplo desde la pintura, tomando en cuenta que estos pueden cambiar de acuerdo con la disciplina que se estudia en cuestión, sin embargo, para fines de esta investigación, este tipo de elementos funcionan también en conjunto con la producción convencional o tradicional de un cómic.

Respecto a otro tipo de elementos que también pueden incluirse en el estudio de disciplinas artísticas y creativas, como son la técnica, el tema y el material, Schapiro (1953) insiste en que estos son recursos, que en efecto pueden incluirse en diversos enfoques de estudio, pero no contienen rasgos tan particulares de un periodo histórico como pueden ser los formales y cualitativos. Es importante reconocer que cualquiera de estos factores, incluyendo aquellos del primer esquema, pueden variar de manera continua, resistiéndose a una clasificación sistemática en la que la diferenciación de los estilos sea perfectamente distinguible; un aspecto que el autor relaciona con la heterogeneidad.

Una vez que se tienen en cuenta los elementos que conforman un estilo, podemos entonces profundizar sobre la relevancia de contar con uno, tanto desde el punto de vista individual como colectivo.

*[...] la presencia de un mismo estilo en un amplio rango de artes es considerada como un signo de integración en una cultura y la intensidad de un momento de gran creatividad. Artes que carecen de una distinción notable de estilo, comúnmente se le encuentra a su cultura juzgada como débil o decadente*⁴³ (Schapiro, 1953: 288).

Tomando en cuenta la distancia temporal con el texto citado, resulta complicado coincidir en su totalidad con esta declaración, incluso después de los señalamientos dados por los autores mexicanos en el capítulo 2 sobre la versatilidad estética y visual del cómic en México. Esto también se puede poner a discusión en conjunto con la ya mencionada cita de García (2010: 176), en la que argumenta que “hoy en día es más apropiado relacionar a los historietistas por afinidades estéticas o temáticas que por su localización nacional”.

Sobre el uso de la palabra cultura o riqueza cultural, se trata de una cuestión que rebasa los objetivos y enfoques de esta investigación y que bien puede tener lugar en otras disciplinas, como la antropología.

Principalmente –y a modo de interpretación–, resalta el aspecto de la consciencia creativa por remitir a las obras que nos sean contemporáneas –independientemente de la época–, al igual que a los orígenes del estilo en cuestión.

⁴³ Traducción libre del autor. “[...] the presence of the same style in a wide range of arts is often considered a sign of the integration of a culture and the intensity of a high creative moment. Arts that lack a particular distinction or nobility of style are often said to be style-less, and the culture is judged to be weak or decadent.” (Schapiro, 1953: 288).

Si bien es muy poco probable hoy en día encontrar un estilo estrictamente correspondiente a una sola cultura⁴⁴, si es posible hablar de un conjunto o grupo de creativos y artistas de diferentes contextos quienes, dentro de sus propios códigos técnicos y temáticos, persiguen un fin formal o estilístico en común, como describe Schapiro (1953:291)

*Un estilo es como un lenguaje, con un orden interno y expresividad, que admite una intensidad variada o delicadeza de expresión.*⁴⁵

Hablar de contextos no implica solo pensar desde una perspectiva espacial, sino temporal, pues es por medio del estudio de trabajos de otros periodos históricos que también se encuentra una cierta influencia y relación con diferentes conceptos o discursos actuales, todo ello se logra a través del descubrimiento de variantes estéticas desconocidas en un tipo propio de arte; esto se vuelve un círculo más completo cuando se mezclan este tipo de estudios con estilos de otra cultura. Entre los casos ya revisados, es posible mencionar la adaptación de la línea clara en México o el uso de cualidades formales del manga y sus subgéneros en el webcómic mexicano.

Pero ¿cómo se aplican estos principios? Según la teoría de Schapiro (1953), el estudio del estilo tiende a encontrarse de forma enfática y constante en la relación que existe entre forma y ex-

⁴⁴ Véase el ejemplo de la adaptación del lenguaje visual asiático hacia México en el apartado 2.2

⁴⁵ Traducción libre del autor. "A style is like a language, with an internal order and expressiveness, admitting a varied intensity or delicacy of statement." (Schapiro, 1953: 291)

presión. Dicha relación a menudo se aborda a partir de las descripciones morfológicas, en las que posiblemente se requiera de una distancia temporal considerable para hacer una catalogación en función de la relación forma-expresión, aunque podría usarse un sistema que agrupe dichas características técnicas y que, posteriormente, determine con objetividad el grupo estilístico del que se trata en un estudio particular. Sin embargo, el fenómeno de adaptación formal y expresiva entre distintos conceptos puede resultar en una catalogación ambigua si se trata con parámetros exactos, así pues, cabe resaltar que expresiones como *naturalista*, *barroco*, o *manierista* son términos específicamente humanos que se refieren a procesos artísticos y creativos que implican un efecto expresivo (Schapiro, 1953). Por ello, a pesar de que la línea clara y de que los personajes del manga puedan describirse como simples, cumplen con un propósito distinto.

Otra opción es pensar en lo que significa el contenido de lo que se representa, en este sentido, la semiótica⁴⁶ es una vía de análisis en la que, por medio de significados, símbolos y tipos iconográficos, se pueden descubrir analogías con el carácter de un estilo y su tema o concepto. Esto puede fortalecer la idea de que el desarrollo de formas no es una cuestión autónoma, sino que viene conectado con intereses cambiantes que aparecen por medio del tema en el arte (Schapiro, 1953). De ahí la relación que se hace entre el lenguaje visual simplista y la narrativa sub-

⁴⁶ Sobre estudios de semiótica en el comic, puede consultarse el trabajo de Groensteen *The system of comics* (original en francés)

jetiva, pero que como se menciona antes, la cualidad del tema no varía al mismo ritmo que el aspecto formal-expresivo. Este tipo de perspectivas de estudio son necesarias desde el punto de vista de Uchmanowicz (2009), quien ha señalado un neo-formalismo del cómic caracterizado por aplicarse a una retórica binomial, compuesta principalmente por la interpretación de las múltiples potencialidades que rondan entre las imágenes y las palabras.

Ahora bien, la versatilidad y aparición de un mismo estilo en diferentes contextos podría denominarse, desde la teoría planteada por Schapiro (1953), como una heterogeneidad. Esta es una noción que se puede atribuir como una consecuencia a la libertad creativa de un individuo en relación con el *alcance cultural moderno* del mundo actual. Si bien, esta es una idea que de manera objetiva puede ser aplicable al trabajo de cualquier creador o artista, en palabras del autor:

[...] algunos estilos, debido a la virtud de sus amplias formas irregulares, pueden tolerar esa heterogeneidad incompleta mejor que otros.⁴⁷ (Schapiro, 1953: 294)

Habría que tomar en consideración que, entre más se agreguen partes pequeñas que componen las formas, el conjunto se vuelve más complejo.

⁴⁷ Traducción libre del autor. "It should be said, however, that some styles, by virtue of their open, irregular forms, can tolerate the unfinished and heterogeneous better than others."

Al momento se ha hablado de estilo como concepto o cualidad, sin embargo, para entrar en una delimitación más detallada, podemos encontrar ejemplos de otros medios y aplicarlas al estudio del estilo simplista en el cómic.

Renato Barilli (1998) aborda los estilos que tienden a la reducción formal y estructural de sus elementos desde la pintura. Para ello, toma el caso de Mondrian y la evolución de su obra, enfatizando en los intereses formales primigenios del pintor.

Ocupado en practicar los temas obvios y normales de un paisajismo agreste (granjas, tierra y cielo, canales, vacas en pastoreo), se distingue por el hecho de adoptar ya entonces un proceso sintético-abstractivo que, por otra parte, parece en buena medida dictado por los caracteres mismos de los "motivos" naturales a los cuales se dedica. (Barilli, 1998: 194)

Aquí la relación con el argumento de Schapiro se vuelve evidente, pues se habla de la distinción en el ritmo evolutivo entre un tema y su representación formal. Barilli (1998) al igual que Schapiro, advierte sobre los distintos usos que se le pueden dar a un solo concepto y es de acuerdo con el término *abstracto*. El autor toma esta palabra desde su sentido etimológico, el cual refiere a la simplificación y reducción de un motivo de la naturaleza, que parte de él con "sustancial respeto" (Barilli, 1998: 197). El mismo autor toma a continuación el término *concreción*, que consiste en una reestructuración de la naturaleza por medio de la racionalidad y el rigor que suelen perder, en otras palabras:

se trata de rehacer la realidad. (Fig. 17)



Fig.17. Izquierda: **Abstracto.** *Árbol azul*. Piet Mondrian (1909 - 1910). Derecha: **Concreto.** *Muelle y océano*. Piet Mondrian (1915).

Hasta aquí se toman los argumentos de Barilli para ubicar un antecedente en cuanto al estudio formal del estilo sintético-abstracto, no obstante, aunque el autor tiene a bien tomar estos parámetros para ubicarlos dentro de la historia del arte, es posible encontrar ciertas generalizaciones cometidas en su postulado. Y es que hacer referencia a “la abstracción, inventada por los Simbolistas [...]” (Barilli, 1998: 197), se deja ver una nueva evidencia del rechazo que hace la historia del arte hacia el comic que, a pesar del conflicto que ha tenido por pertenecer tanto a dicho campo como al de la literatura, en la definición de Barilli no se habla de valores artísticos o relaciones dentro del circuito específico del arte, esto puede acentuarse observando como el propio autor considera a Henri Matisse como “anticipador” de las tiras cómicas⁴⁸. Tomando en cuenta la *invención*

de la abstracción en el medio creativo o artístico por parte de los simbolistas –que tienen lugar a finales del siglo XIX en Europa–, existen antecedentes más antiguos, como el ya mencionado caso de Töpffer –a principios del siglo XIX– y pese a esto, considero generalizante plantear algo así como la *invención* de un estilo o intención creativa ya que estos pueden asimilarse más como una cuestión de respuesta a otros estándares formales y creativos, por lo que sería complejo determinar un origen concreto para los mismos.

Barilli (1998) describe a Matisse como el caudillo del movimiento fauve-expresionista, quien retoma la abstracción de los simbolistas y la perfecciona, al respecto señala:

[...] los fondeados matissianos son recortados con criterios “abstractos”, es decir, con el recuerdo residual de ocasiones naturales [...]
(Barilli, 1998: 201)

Entonces ¿qué relación puede tener lo anterior con los planteamientos teóricos de Schapiro? Aunque ambos autores no están relacionándose en sus respectivos textos, si podemos encontrar ciertas similitudes entre las formulaciones de Barilli y las de Schapiro:

*El arte simbolista es decididamente **heterónimo**, en el sentido de que el signo, a pesar de estar ya tan estilizado, quiere “evocar”, sintonizándose con entidades mágicas no presentes en la tela. Toda la generación fauve-expresionista realiza, en cambio, una reconver-*

sión totalmente laica e inmanente, en el sentido de que los iconos y los fondeados cromáticos no quieren remitir a nada distinto de sí mismos; quieren “expresar” un propio drama enteramente presente [...] Los iconos, ahora, ya no están al servicio de una metapsicología evocativa, sino que intentan “expresar” algunos estados de ánimo generales de la condición humana a través de figuras reducidas a lo esencial. (Barilli, 1998: 114)

Podemos concluir entonces que, debido a la heteronomía del arte simbolista, se pudo dar la adaptación y evolución estilística abstracta al arte fauve-expresionista, lo cual nos da una pista respecto al carácter abierto e irregular del estilo abstracto-simplista; al mismo tiempo, se debe hacer énfasis en que esta es la interpretación que se da de la abstracción desde el campo de la pintura, no obstante, McCloud (1993: 50) tiene algunas similitudes con este término en particular, que podría verse orillado al entendimiento de lo abstracto desde la perspectiva fauve-expresionista:

*Por lo general, la palabra “abstracción” se refiere a la variedad no-icónica, donde no se trata de mostrar un parecido o sentido. El tipo de arte ante el cual se suele preguntar: “¿Qué significa eso?”
Recibiendo la respuesta: ¡Significa lo que es!*

McCloud continúa proponiendo un esquema triangular de los modos de representación gráfica para el cómic. (**Fig. 18**)

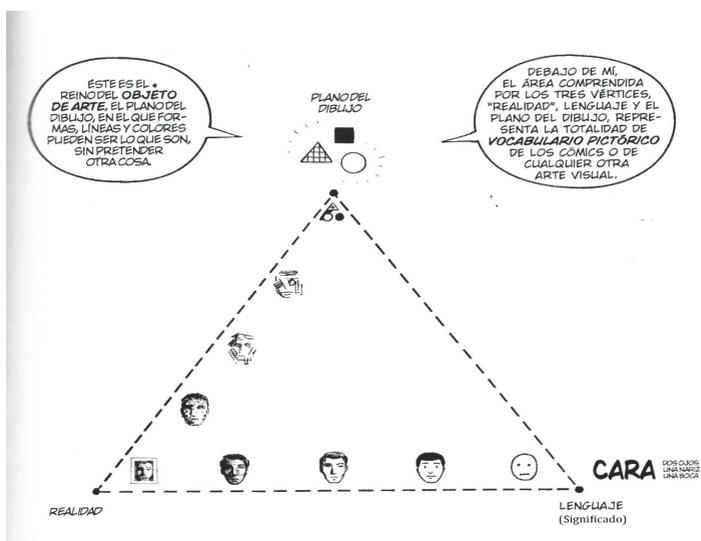


Fig.18. Entender el cómic. Scott McCloud (1993: 51)⁴⁹

Para McCloud y su definición, el término abstracto tiene lugar en la parte superior del esquema, aquella nombrada como *Plano del dibujo*, sin embargo, vemos que la mezcla de definiciones entre Barilli y McCloud entran en conflicto. Por un lado, la intención representativa de las formas e iconos desde la perspectiva fauve-expresionista o la concreción, caben en el lugar cercano al *Plano del dibujo* aunque en la parte inferior derecha del esquema de McCloud, vemos más un proceso de abstracción como el que asocia Barilli con los simbolistas, aquel que consiste en reducir un motivo de la naturaleza con “sustancial respeto”⁵⁰

⁴⁹ Se han cambiado dos elementos en la figura: aquellos que pertenecen al lado inferior del triángulo, es decir: “Realidad” y “lenguaje (Significado)” ya que posteriormente, ese es el orden que toma McCloud (1993) para el mismo esquema. Siendo los términos originales: lenguaje (izquierda) y Realidad (derecha)

⁵⁰ Esto podría entenderse como formas que aún conservan su sentido figurativo.

Con la intención de delimitar esta investigación, podríamos hablar del estilo simplista como aquel que pertenece al lado derecho del esquema y cuyas formas tienen mayor presencia en el campo inferior que en el superior. (Fig. 19, señalado en rojo)



Fig.19. *Entender el cómic.* Scott McCloud (1993: 54). La figura señalada con rojo no pertenece al texto original de McCloud.

A partir de este punto, podemos empezar a notar más similitudes teóricas que valdría la pena rescatar y adaptar con aquellos términos y conceptos propuestos desde el inicio de esta investigación, en búsqueda de generar una exposición más clara.

Pauline Uchmanowicz (2009), describe el “patrón de los cómics” como todos aquellos elementos ajenos a la realización práctica de una imagen, es decir, material o técnica que producen significados estéticos lo que, en palabras de la autora, es el porqué de la “literatura gráfica” (Uchmanowicz, 2009: 365). Toma como

base del patrón de los cómics un fenómeno al que llama “reconocimiento de patrones”, muy parecido al concepto de fluidez del que habla Cohn (2020).

*[...]leemos el mundo a través de un lenguaje de patrones [...] un léxico trenzado de símbolos y signos, dibujado y escrito de forma completamente escueta.*⁵¹ (Uchmanowicz, 2009: 366)

Cabe aclarar que la autora realiza este señalamiento a partir del estudio de caso de la novela gráfica *Persepolis*. No obstante, aparece otro término de la teoría de Cohn (2020) llamado *léxico* que se refiere a todos aquellos elementos visuales y gráficos – formas o motivos– que son almacenados en la memoria a largo plazo de un dibujante y que posteriormente son reconocidos por un espectador. Por ende, los léxicos visuales son esas pequeñas partes que crean un conjunto.

Sin embargo esto genera una posibilidad de estudio creciente y un poco ambigua pues, desde la perspectiva creativa y práctica tradicional del cómic, podríamos entender que un personaje es un conjunto de partes, sin embargo, ese mismo personaje puede ser una parte de un conjunto de otros que le dan sentido; estos a su vez son las partes de un entorno creado como universo narrativo. Estos dos conjuntos pueden convivir en una viñeta

⁵¹ Traducción libre del autor [...] we read the world through pattern language, a process that collapses or subverts the space between signifier (word) and signified (image). [-] A survey of pattern language operative in Satrapi’s *Persepolis* provides a starting point to illustrate how and why its textures continue to evolve. [...] a braided lexicon of symbols and signs, drawn and written completely in stark. (Uchmanowicz, 2009: 366)

como partes, sin embargo, dichas viñetas son las partes del conjunto llamado página, la página pertenece a la agrupación que llamamos libro y el análisis puede extenderse hasta hablar de la obra de un autor en particular. Para encontrar una delimitación, volvamos al estudio de caso de (Uchmanowicz, 2009: 368)

[...] estos componentes esenciales de diseño forman la urdimbre y la trama de Persépolis, cruzando las fronteras entre las inscripciones religiosas del viejo mundo y las inscripciones seculares modernas de la identidad de la caricatura de Marjane.⁵²

Componentes esenciales de diseño es decir, aquellas partes que propone Schapiro (1953) como las ya mencionadas: valor de línea, composición, ritmo, proporción, etc., que unifican las inscripciones religiosas y las inscripciones seculares del personaje de un cómic: el *conjunto*.

Podríamos plantear entonces, que la intención creativa de la simplificación busca unificar esa ambigüedad al momento de analizar partes y conjunto en el estilo de un cómic.

Todos estos componentes podrían entenderse mejor desde la perspectiva práctica, es decir, el modo en que los mismos autores y dibujantes de cómic entienden esta actividad.

⁵² *Ídem*. “[...] these essential design components form the warp and weft of Persepolis, crisscrossing frontiers between old-world religious and modern-secular inscriptions of cartoon Marjane’s identity.” (Uchmanowicz, 2009: 368)

Por supuesto, existe una variedad amplia de técnicas y materiales que se están pasando por alto, el mismo Kuper habla acerca de su interés por la creación de cómics hechos con estarcido –o *stencil*–, al igual que muchos otros autores que trabajan con collage, fotonovela, etc. Sin embargo, para fines de practicidad, se tomará al dibujo, con toda la extensión amplia de lo que representa, como el método más usual para la creación de un cómic.

Entonces ¿cómo se entiende al dibujo desde una perspectiva practico-creativa actual? Esta es una cuestión que Cruzvillegas (2014: 67) atiende desde un punto de vista particular, quien considera que existe una diferenciación entre el virtuosismo técnico-académico y el acto de dibujar.

Hacer dibujos bellos, sublimes, conmovedores es fácil. Como dice Gilberto Aceves Navarro: otra cosa es dibujar. [...] La calidad del dibujo no radica en el talento de quien lo haga, sino en la profundidad de su cometido como forma de pensamiento [...]

Claro que términos como *belleza* o *sublime* generan y han generado una discusión bastante amplia, pero si se le presta atención al sentido de esta cita encontramos una serie de ideas particulares. Para Cruzvillegas, el hecho de dibujar es un acto reflexivo, producto de una sinapsis, una cuestión que él mismo llama un modo privilegiado del conocimiento científico o artístico, y que, como vemos, va más allá de términos como *técnica*, *paleta*, *herramienta*, etc.

[...] dibujar, desde que el hombre tuvo consciencia de hacerlo, no tiene que ver con el tipo de útil que se use para ello, ni el soporte, ni el material; tiene que ver con la voluntad de comprender. (Cruzvillegas, 2014: 67)

Las partes –el léxico visual de cada autor– dependen de cada técnica. Esto fortalece la premisa de la intención creativa del simplismo que, dentro de toda la variedad de técnicas y temas –a pesar de que existan unos más recurrentes que otros– se puede adaptar debido a su heterogeneidad, incluso entre distintos medios. Lo anterior, volviendo al caso de la abstracción simbolista, por tomar un ejemplo, aunque como se menciona anteriormente, no cumple con los propósitos estrictos de accesibilidad o apertura de un rango expresivo como lo hace el simplismo en el cómic actual.

La sencillez y la limpieza radical y transparente [...] son las cualidades del dibujo más difíciles de conquistar, sin drama, sin heroísmo. (Cruzvillegas, 2014: 68)

3.2 Estilo simplista y narrativa subjetiva

[...] yo creo que uno de los atractivos que tiene en este momento la historieta, **la historieta de autor** en México, [...] creo que es su diversidad.

BEF

Si bien, en este argumento no está haciendo mención explícita del estilo simplista, existen varios puntos de partida para localizar esta relación de estilo con el género de narrativa subjetiva.

En primera instancia, correspondería indagar sobre lo que BEF se refiere al hablar de *la historieta de autor* ya que, de acuerdo con el contexto nacional, el estándar de historieta industrializada desapareció a finales de la década de 1990 (Torres, 2019; BEF, comunicación personal, 2022), por lo que la autopublicación parece no ser una alternativa para los autores de cómic en México, sino una opción primaria.

Para Adrielle Mitchel (2016), el concepto de autoría puede ser utilizado de manera sencilla, como respuesta a la pregunta: *¿quién creó esto?*. No obstante, se califica a la autoría como un término polivalente y escurridizo, independientemente del medio que se esté examinando –dígase cine, literatura, música, etc.–. Sin embargo, al hablar del cómic, este término representa ciertos desafíos al momento de aplicar una definición, debido a

su amplia estructura, modos de distribución, modos de producción, formato y colaboradores, entre otros aspectos.

Mitchel (2016) plantea lo siguiente:

a) Desde el campo de la literatura la premisa parece sencilla pues un solo escritor equivale a un solo autor, no obstante, también es importante considerar el rol del lector que le da activamente un sentido y significado al texto en cuestión; al respecto, la autora toma diversas reflexiones realizadas por Barthes y Foucault, similares a los señalamientos propuestos por El Refaie (2012), quien ve al género autobiográfico en el cómic como un modo de lectura cuyo proceso de decodificación es en relevancia equivalente al modo de escritura.

b) Desde el campo del cine, la autora rescata diferentes conceptos entre los que destacan la originalidad, entendida como el punto de vista individual de un director de cine. Acerca del tema menciona, citando a Sarris (2008: 43), como complemento al concepto de estilo previamente analizado:

[...]Sobre un conjunto de filmes, un director debe mostrar ciertas características recurrentes de estilo, las cuales funcionan como su marca personal. La forma en que un filme luce y se mueve debería tener alguna relación con la forma en la que un director piensa y siente.⁵³

⁵³ Mitchel, 2016: 242. Traducción libre de la autora. “Over a group of films, a director must exhibit certain recurring characteristics of style, which serve as his signature. The way a film looks and moves should have some relationship to the way a director thinks and feels.” (Sarris 2008: 43)

Podemos pensar en la autoría entonces, como un conjunto de características –o partes– que conforman un producto creativo cuya perspectiva obedece a la línea de pensamiento que sigue el creador, o creadores de dicho producto en cuestión; bajo este orden de ideas, también es posible encontrar el estilo simplista en géneros de narrativa subjetiva, justo porque *la historieta de autor* no está condicionando sus decisiones e intereses formales al estándar de un equipo cuyo fin primario es la venta masiva de un producto, sin embargo, también puede tener éxito comercial.

La última perspectiva que toma Mitchel (2016) es dentro del campo del cómic, quien divide su postura en dos partes: por un lado, el cómic que responde principalmente a intereses comerciales, en el que conviven muchos colaboradores –dígase guionista, dibujante, entintador, colorista, editor, tipógrafo, etc.– para llegar a un solo producto final; por otra parte está lo que Mitchel (2016: 246) define como *Single-Authored Comics* o cómic de un solo autor. En este caso los creadores cumplen una función de doble autoría, es decir, aquella que corresponde a la construcción de una historia por medio de la escritura, así como la que se encarga de la representación visual de dicha historia por medio del dibujo.

Cabe mencionar que la autora reconoce que este tipo de formato parece ser el preferido de quienes se desenvuelven en la escena literaria contemporánea bajo los distintos géneros que se desprenden de la no-ficción, es decir, los libros de via-

jes, los relatos o memorias gráficas, el reportaje, etc.,⁵⁴ así como para las *nuevas tendencias estéticas* para la autorrepresentación (Chute, 2010). Esto se conoce como *mano del autor*, dentro del campo del cómic.

Pero ¿cómo puede entenderse la mano del autor? Jan Baetens (2020) compara la voz narrativa, analizada desde el estilo visual de cada autor de cómic. Las imágenes y el modo en que éstas son dibujadas o realizadas también son un modo de narrar, sin embargo, en un ámbito como el cómic, en donde hay casos en los que existe una ausencia de voz, literal o metafórica –en términos de texto, diálogo, etc.–, hablamos de la *mano* como un narrador visual.

Existen varios factores que se toman en cuenta al momento de crear una secuencia de imágenes con un modo narrativo subjetivo particular, Baetens (2020), sin embargo, hace una separación entre dos tipos de *manos*: por un lado, están aquellas imágenes “objetivas” o “transparentes” lo que quiere decir que invitan al lector a ver a través de ellas. Para este tipo de *mano* el autor señala ejemplos de estilo como los simplistas, es decir, la línea clara, el dibujo de Schulz en la serie *Peanuts* o aquellos más esquemáticos del trabajo de Chris Ware. Por otro lado están aquellas de carácter subjetivo –o “graficación autorreflexiva”⁵⁵

⁵⁴ Mitchel menciona a autores como Joe Sacco, Guy Delisle, Marjane Satrapi y Ho Che Anderson

⁵⁵ Traducción libre del autor. “On the other hand, a more subjective or **self-reflexive graphiation** style calls for the reader to “look at” the images (for example, Eddie Campbell’s violently expressionist strokes in *From Hell* [1991] [...])” (Baetens, 2020: 197)

(Baetens, 2020: 197)- es decir, aquellas que llaman al lector a ver las imágenes aunque, como se ha observado, ambas pueden convivir en un solo producto, dependiendo de la intención creativa que se tenga, lo que en este caso atiende a la simplificación formal. (Fig. 20)

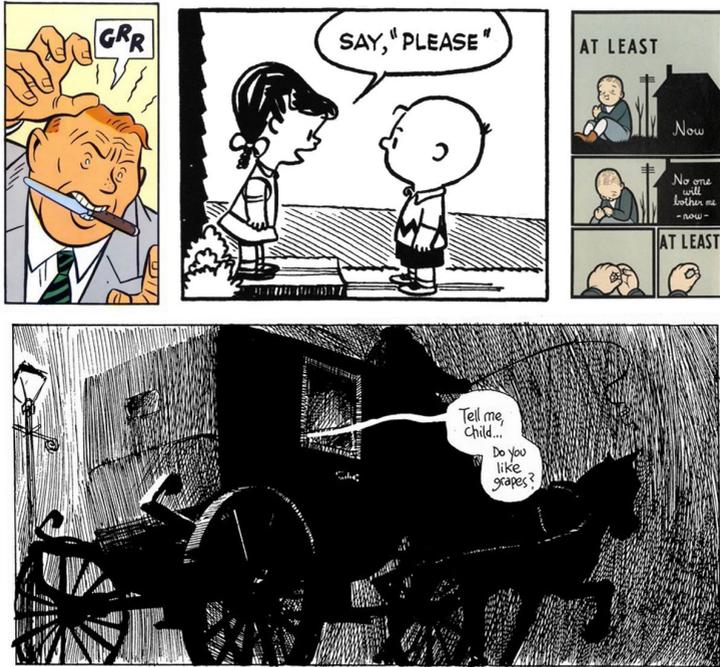


Fig.20. Izquierda: *Les aventures de Freddy Lombard. Vacances à Budapest.* Yves Chaland (1993) En medio: *Peanuts.* Charles Schulz (1954) Derecha: *Jimmy Corrigan. The Smartest Kid on Earth.* Chris Ware (2000). Parte inferior –correspondiente al segundo tipo de imágenes según Baetens–: *From Hell.* Alan Moore, Eddie Campbell (1999)

Cabe aclarar que el mismo Baetens (2016) argumenta esta distinción de imágenes como una ambivalencia que se puede presentar en un solo trabajo, dependiendo de las decisiones y necesidades creativas y narrativas del autor, el grado de transparencia o autorreflexividad visual cambia de acuerdo con los momentos claves de una historia en particular. Para ello, toma como ejemplo los complementos fotográficos presentes en *Maus* que, bajo esta lógica, se trata de elementos que no solo auxilian a la veracidad del relato, sino que funcionan como un recurso para fomentar un mayor grado de desarrollo emocional por parte del lector (Baetens 2016), como puede observarse en la figura 21, señalado en rojo.



Fig.21. *Maus*. Art Spiegelman (1980) La persona señalada en la fotografía corresponde al protagonista de la historia, en este caso el padre del mismo

Esta es una postura que también es señalada por Dupré y Lanslots (2022: 135, 136) quienes hablan de los imaginarios hápticos dentro de los relatos visuales o memorias gráficas:

*Más allá de comunicar contenido y significado, la inclusión de una fotografía puede suscitar muchas emociones y sensaciones. Por ejemplo, una fotografía (dibujada) puede evocar la infancia de uno mismo, pero también el conflicto de los padres por construir una nueva vida a partir de una experiencia traumática.*⁵⁶

Desde esta postura, los enfoques materiales –objetivos– pueden ayudar a abordar aspectos emocionales y subjetivos presentes en prácticas que hacen uso de las imágenes con un propósito que va más allá de la mera percepción, es decir, una construcción narrativa sea en secuencia deliberada o para las imágenes en sí mismas, como argumenta Baetens (2016); y este resultado solo puede ocurrir mediante el contacto que existe entre un espectador o lector y la representación de estos materiales en sí. Este contacto mencionado implica la existencia de una tactilidad visual, una labor por parte del lector para mirar el producto desde una distancia suficiente que le permita ver con mayor claridad sus partes por separado y en su respectiva dimensionalidad (Dupré y Lanslots, 2022).

⁵⁶ Traducción libre de las autoras. “Beyond communicating content and meaning, the insertion of a photograph can elicit many emotions and sensations. For instance, a (drawn) photograph can evoke one’s childhood but also the parents’ struggle to build a new life after a traumatic experience.”

De nuevo vale la pena recuperar el valor que tiene el lector para decodificar una historia, al agregar un sentido de autoría secundaria o complementaria –aquella que Mitchel (2016) analiza desde la perspectiva literaria–. También sería posible buscar una voz narrativa que vaya en el sentido del lector.

No obstante, tampoco se puede anular el elemento del personaje responsable de contar una historia, muy probablemente esta sea otra forma de tomar en cuenta esa doble autoría propuesta por Mitchel (2016). Hablamos de un recurso que puede utilizar un mismo autor de cómic para fomentar el desarrollo de ese contacto con el lector.

Es común encontrar en este tipo de narrativas subjetivas el uso de un personaje que represente al autor del trabajo en cuestión, sin embargo, para analizar sus límites, podemos pensar en estas representaciones como una especie de alter ego; al respecto BEF (comunicación personal, 2022) señala:

*[...] lo considero más autoficción [su trabajo]... Tiene un fuerte componente autobiográfico, pero no exclusivamente. [...] lo que pienso es; llegará un momento en que yo desaparezca físicamente y ese personaje se va a quedar. [...] Me encuentro, re-encuentro a mi alter ego de repente en otros personajes de algunos otros de mis álbumes donde, o sea, que hablo yo desde esos personajes. [...] desde luego, sí hay una especie de alter ego, pero como me está representando a mí, es más bien como un **vocero abstracto de mí mismo**, no sé, un avatar ¿no? Le diríamos ahora.*

En este punto podemos empezar a presentar un indicio sobre la relación que tiene el estilo simplista con la narrativa subjetiva, pues vemos que la intención creativa de simplificación no solo puede adecuarse al conjunto de aspectos formales, sino al desarrollo y la construcción de la identidad de un personaje. El autor continúa describiendo la variedad de personajes que tiene para atender ciertas funciones narrativas particulares:

[...] está una especie de golem, este muñequito que no tiene pupilas y... que es como una especie como de fantasma, un golem tal cual [...] Me gusta mucho utilizarlo. Me doy cuenta que recurro a él, sobre todo cuando estoy más indignado ¿no? Cuando lo que hago es más cercano a la vocación de la caricatura, de denuncia, [...] es cuando uso a ese personaje [...] pero lo uso poco porque quitando "Habla María", la verdad es que mi trabajo en cómic no suele ser autorreferencial, al contrario; bueno, aparece también mi personaje en Uncle Bill pero ahí es mucho más mesurado ¿no? Ahí es como un contrapunto a la narración de la historia de William Burroughs. (Fig. 22)



Fig.22. Parte superior en blanco y negro: Uncle Bill. BEF (2014) Parte inferior a color: mini cómic. BEF (2015)

Esto también da un indicio para cuestionar los alcances de las imágenes hápticas, si bien BEF menciona el uso del *golem* para desarrollar una secuencia en donde él mismo como autor siente indignación, también podríamos hablar de las sensaciones a largo plazo, es decir, aquellas que cambian con respecto a la identidad de un autor, para ello, Virus (comunicación personal, 2022) habla sobre su[s] personajes –

[...] las historias que yo escribo pues sí son lo que yo siento, lo que yo pienso y la forma en la que yo me dibujo incluso ha ido cambiando con los años, dependiendo de cómo soy yo en ese momento [...] así como todo es una herramienta narrativa que ocupamos ¿no? Y sobre todo en las historias autobiográficas se presta mucho porque hay

cosas que quizá tu “Yo” de ese momento no sabía, pero tú como la narradora [autora] pues aclaras o expandes sobre lo que está sucediendo.

Se puede ver aquí a la ambivalencia entre el Yo representado como personaje que da ritmo y movimiento a la narrativa y el Yo como constructor primigenio de una historia, así como a la necesidad de abstraerse a uno mismo por medio de un vocero.

Lo es, totalmente [un alter ego], en el sentido de que como decía, es una parte de mí, no es completamente yo, porque son solo las facetas que necesito para expresar aquello de lo que tengo que hablar en mis libros. Guy Delisle (comunicación personal, 2022)

Por un lado, se hace evidente la hapticidad del autor al construir una historia y desarrollarla por medio de un personaje basado en sus sensaciones y elementos de su identidad; por otro está la hapticidad del lector, quien decodifica este tipo de materiales por medio de las sensaciones y emociones que le evocan con base en sus experiencias individuales. Al mismo tiempo, vemos que comparten el hecho de que un autor piense su trabajo desde la perspectiva lectora y sus propios intereses de consumo:

[...] me gusta cuando son cosas de la vida real [...] como autor es muy conveniente, es de hecho contar con una muy buena herramienta para usar en tu kit narrativo, es como una navaja suiza; cuando sea que te encuentres ahí, tienes una más y una muy poderosa, porque puedes estar en el panorama y de repente tienes todo, puedes tener

un diálogo con alguien porque estás ahí y él está ahí y... puede ser solo un diálogo directo, puedes solo caminar por ahí y convivir con el lector y decir: "mira, he visto esto y es muy extraño y no sé qué es" y básicamente, puedes tener una relación con el lector [...] (Guy Delisle, comunicación personal, 2022)

Un factor común en este tipo de narrativas es que representa la complejidad por reconocer un patrón y conjunto de emociones dentro de las historias, aspecto que podría encajar en lo que implica utilizar el término de *historias adultas* o para adultos, modificando un poco la connotación popular que tiene esta palabra con respecto a una variedad de temas relacionados a la sexualidad o las drogas, indagando más allá de lo que puede significar el explorar una identidad propia, consecuencia de la madurez de un autor y su público. Estos temas que se vuelven accesibles y evocativos por medio de un lenguaje visual simplista:

[...] mucho tiempo me limité a mis temas justo por el dibujo tan sencillo y más bien escribía guiones a otros dibujantes... y con Uncle Bill me permitió tomar esa determinación de decir [...] "puedo contar los temas que sean utilizando este dibujo" [...] ahora estoy seguro que no hay tema... y hablo de temas tabú ¿no? Drogadicción, sexualidad, violencia, cualquiera de estos temas muy controvertidos, que no se pueda tratar con una gráfica sencilla como la que yo hago. [...] espero no sonar excesivamente ligero y frívolo, pero una creación de este tipo, es altamente terapéutica. Cuando yo dibujé Habla María, cada página era como una sesión de psicoanálisis [...] Para mí esto... el testimonio gráfico y la autoficción han sido sumamente terapéuticas. (BEF, comunicación personal, 2022)

Consideraciones del capítulo

Si bien la intención creativa por tomar la decisión de reducir elementos formales es muy amplia, en este apartado es posible encontrar elementos de coincidencia entre distintos autores como son los términos del reduccionismo formal en el ámbito creativo y artístico –similar a lo que se entiende por *abstracto* para el campo de la pintura–. Sin embargo, puede que para el cómic resulte un tanto complejo adoptar dicho término debido a la relación que ya tiene en el campo de la historia del arte con la pintura, por ello es que propongo el uso del término *simple* o *simplista*. No obstante, debido a la amplitud y la variación que implica la inclusión de otros factores como la técnica o el tema, se ha optado por proponer una descripción general que pueda englobar este estilo visual en el cómic.

No obstante, si hay algunas similitudes que se pueden identificar directamente en el estudio del cómic, ya que se puede profundizar acerca de si lo que se representa busca ser una figuración limitada o una más autorreferencial; ya que lo abstracto no solo está relacionado a la intención creativa del campo práctico-formal, sino también autoral, sesgando y delimitando información y características de una historia y sus personajes. A la vez, encontramos dos tipos de soportes relatores: la voz narrativa y la *mano*, encargada de la narración visual de una historia en particular. Ésta puede ser transparente u objetiva y autorreflexiva o subjetiva. Ambas que pueden, y suelen convivir

en un mismo trabajo, dependiendo de las necesidades de cada autor.

Es importante tomar en cuenta el complemento que hace la información propuesta por diversos enfoques teóricos con el testimonio de autores que actualmente estén produciendo obra ya que esto permite plantear nuevas posibilidades de estudio alrededor de esta área por medio de la identificación de coincidencias argumentativas, del mismo modo que permite ubicar áreas poco exploradas para ambas partes.



ALIVIANTE O NO, TODAS LAS TAREAS TIENEN UN FINAL.



CORTIZO.

Cómic de autoría propia. Darío Cortizo. 2023

CONCLUSIÓN

La tarea de analizar tendencias formales y narrativas en un medio que es independiente a las artes visuales y la literatura plantea aun muchos retos para que se realice un estudio estricto desde los parámetros del mismo cómic. No es coincidencia que encontremos estudios de este medio que vengan desde la semiótica, la estética, la literatura, la historia del arte, etc., pues parece ser que el cómic, por lo menos hasta la fecha, se ha visto más como posibilitador creativo que de estudio.

Dentro de estos resultados, productos de una investigación que conjunta el análisis de textos bibliográficos con entrevistas realizadas a cuatro creadores activos, podemos señalar principalmente que las narrativas más comunes relacionadas al estilo simplista en México se centran en la vida del propio autor en cuestión, pero este no es el único tema que se puede abarcar, como bien señala BEF. Esta es una cuestión que tiene como antecedente directo al cómic autobiográfico, en el que los creadores utilizan una imagen de tipo cartoon para hacer burla de sí mismos, cuestión que también vemos en los trabajos de Töpffer durante el siglo XIX.

Se encuentra también que el lenguaje visual simplista mexicano ha sido resultado de un gran número de influencias, sin embar-

go, para la tendencia que se comenzó a desarrollar durante el siglo XX (y que continua vigente) podemos rastrear el trayecto que ha seguido desde la caricatura europea, cuando migra a Norteamérica y llega de manera recurrente a los creadores mexicanos que se encargaron de adaptarla a sus propios intereses. Vemos en este recorrido que existe un sincretismo formal por adoptar varios aspectos de otros lenguajes visuales, como el asiático, que llega a México desde la segunda mitad del siglo XX con los primeros *animés* y videojuegos, hasta que por fin se manifiestan de manera masiva con la llegada del Tratado de Libre Comercio a partir de 1994.

Es posible atribuir este estilo a la inmediatez con la que surgen las historias de narrativa subjetiva, relacionados sobre todo a los soportes en los que se encuentra actualmente, como es el web comic. Lo anterior ocurre ante la falta de una industria de la que se sostengan los autores de cómic nacionales, aunque tampoco le es exclusivo pues, como señala Virus, esta situación también representa una ventaja ya que las decisiones del autor no se ven limitadas por los intereses de una compañía editorial.

En lo que respecta a la cuestión de estilo, se trata de un asunto que no solo está ligado a los intereses formales inocentes de un autor en particular, sino que funciona como respuesta a un movimiento o tendencia en particular. De este modo es posible visualizar las diversas aristas del estilo simplista, que se refugia en los antecedentes principales de la historia del arte de inicios

del siglo XX, aunque muchos de los propósitos de un estilo no coinciden completamente cuando son recuperados por otro contexto, por lo que se trata de una serie de parámetros cambiantes, complejos y difíciles de catalogar.

Debido a la escasa información académica que existe sobre el cómic mexicano, seguramente otros trabajos podrán abordar algunos de los cuestionamientos que, como parte de las conclusiones de este texto, se plantean a futuro:

1. ¿Cómo se concibe el estilo simplista desde el punto de vista del lector?
2. ¿Cuáles son las tendencias narrativas y formales principales del web cómic mexicano?
3. ¿Qué otros movimientos, estilos e historias impactan al cómic mexicano a partir del Tratado de Libre Comercio?
4. ¿Qué otros medios creativos impulsaron el interés por la autoficción en México?
5. ¿Cuáles son las técnicas de estudio que pueden surgir desde el conocimiento y la práctica del cómic?
6. ¿Cuáles son los límites del estilo simplista y donde converge con otros?

Rius (2010: 86) define al “novelista” como: “lector asiduo que busca la forma de vengarse”. Sin duda alguna, este es un trabajo que tiene respuestas directas a preguntas que son muy particulares, pero que en definitiva siembra una cantidad mucho mayor de dudas que no sería posible abarcar sin una perspectiva externa y algo de distancia. La curiosidad muchas veces es un eufemismo para describir a la insatisfacción, por ello es mi intención que este texto detone el deseo de venganza para quienes la información aquí presentada les haya abierto el panorama a nuevos temas de interés.

Referencias bibliográficas

- Alicino, L. (2015). *Historia e historietas en la obra de Rius: el cómic como forma de arte*. CONFLUENZE Vol. 7, No. 1
- Almaraz, A. (2012) *Poética Posmoderna Transversal a las Artes y la Literatura: Línea Clara. Literatura y Espectáculo*. Universidad de Alicante.
- Baetens, J. (2020). *Words and Images. Comics Studies: A Guidebook*. Rutgers University Press.
- Barilli, R. (1998). *El arte contemporáneo. De Cézanne a las últimas tendencias*. Grupo Editorial Norma.
- Barilli, R. (2014). *Ciencia de la cultura y fenomenología de los estilos*. Editorial Universidad de Antioquia.
- Beaty, B. (2020). *European Traditions. Comics Studies: A Guidebook*. Rutgers University Press.
- BEF. (2014). *Uncle Bill. Sexto Piso*.
- BEF [@beforama]. (13 de enero de 2017). *Un cómic viejo que no pierde vigencia, sólo se añadió mi hija Sofía* [Fotografía]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/BPNVnjldum/>
- BEF. (2018). *Habla María*. Editorial Océano.
- Butze, G. (1932). *Los Supersabios*. Novedades.
- Castelli, O, S, I. (2017). *La introducción e influencia del manga en México: El caso de Lorena Velasco Terán y DREM*. CuCo, Cuadernos de cómic. No. 8.
- Chaland, Y. (1993). *Les aventures de Freddy Lombard. Vacances à Budapest*. Les Humanoïdes Associés.
- Cohn, N. (2020). *Who Understands Comics? Questioning the Universality of Visual Language Comprehension*. Bloomsbury Publishing.

- Crumb, R. (1971). *Mr. Natural*. San Francisco Comic Book Company, No. 2.
- Cruzvillegas, A. (2014). *La voluntad de los objetos*. Sexto Piso.
- Delisle, G. (2010). *Luis va a la playa*. Faktoria K de libros.
- Delisle, G. (2012). *Cómo no hacer nada*. Astiberri.
- Delisle, G. (2013). *A user's guide to neglectful parenting*. Drawn and Quarterly.
- Delisle, G. (2017). *Hostage*. Drawn and Quarterly.
- Dirks, R. (1942). *The Katzenjammer Kids*. United Feature, No. 30.
- Dupré, N & Lanslots, I. (2022). *Remediating Photography in Second-Generation Graphic Narratives: Haptic Imaginaries and Genealogies*. *New Readings* 18. Cardiff University Press
- El Refaie, E. (2012). *Autobiographical Comics: Life Writing in Pictures*. University Press of Mississippi.
- García, S. (2010). *La novela gráfica*. Astiberri.
- García, N, R. García, H, D. (2013) *Manifestaciones de la cultura popular del Japón en México: convenciones de cómics, anime y cosplay*. *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*. Año 3, núm. 5, septiembre 2013- febrero 2014. [Archivo PDF]
- Gombrich, E, H. (invierno, 1983). *The Wit of Saul Steinberg*. *Art Journal*, Vol. 43, No. 4
- Goodman, L, A. (1961). *Snowball Sampling*. *The Annals of Mathematical Statistics*, Vol. 32, No. 1
- Goodman, N. (1978). *Ways of Worldmaking*. The Harvester Press.
- Hague, I. (2016). *Comics and Cultural Studies. The Routledge Companion to Comics*. Routledge.
- Hergé. (1943). *Les Aventures de Tintin. Le Secret de la Licorne*. Casterman.

- Holbo, J. (2016). *Caricature and Comics. The Routledge Companion to Comics*. Routledge.
- Jason. (2002). *Sshhhh!*. Fantagraphics.
- Knisley, L. (2016). *Something New: Tales from a Makeshift Bride*. First Second.
- Kochalka, J. (1999). *American Elf*. Top Shelf Productions.
- Kuper, P. (2008). *No te olvides de recordar*. Astiberri.
- Kuper, P. (2019). *Kafkiana*. Sexto Piso.
- Lee, S. Ditko, S. (1962). *Amazing Fantasy*. Marvel Comics, No.15.
- Lefèvre, P. (2016). *Newspaper Strips. The Routledge Companion to Comics*. Routledge.
- McKinney, M. (2016). *French and Belgian Comics. The Routledge Companion to Comics*. Routledge.
- Masotta, O. (1970). *La historieta en el mundo moderno*. Paidós.
- Merino, A. (2016). *Comics in Latin America. The Routledge Companion to Comics*. Routledge.
- McCloud, S. (1993). *Entender el cómic*. Astiberri.
- McCloud, S. (2000). *Reinventar el cómic*. Planeta.
- McCloud, S. (2006). *Making comics*. William Morrow Paperbacks/Harper-Collins.
- Mitchel, A. (2016). *Comics and Authorship. The Routledge Companion to Comics*. Routledge.
- Moore, A. Campbell, E. (1999). *From Hell*. Top Shelf Productions.
- Museum of Modern Art, MoMA. (s.f.). *MoMALearning. Glossary of Art Terms*. https://www.moma.org/learn/moma_learning/glossary/

- Nanni, L. (2019). *El silencio de Hermes. De la ciencia y del arte: contra la teoría estándar de la comunicación*. Silla vacía Editorial.
- Pearson, L. (2012). *Hilda and the midnight giant*. Nobrow Press.
- Read, H. (1955). *Imagen e Idea*. Fondo de Cultura Económica.
- Rius. (2004). *Los moneros de México*. Grijalbo.
- Rius. (2010). *La vida de cuadritos*. Debolsillo.
- Rius. (2010). *Pequeño Rius ilustrado*. Debolsillo.
- Rius. (2010). *Un siglo de caricatura en México*. Debolsillo.
- Satrapi, M. (2000). *Persepolis*. L'Assosiation, Vol. 1.
- Schapiro, M. (1953). *Style. Anthropology Today*. University of Chicago Press.
- Schulz, C. (1954). *More Peanuts*. Rhinehart & Co. Incorporated.
- Spiegelman, A. (1980). *Maus*. Pantheon Books.
- TATE. (2022). *Art Terms*. <https://www.tate.org.uk/art/art-terms>
- Takahashi, R. (1996). *Ranma ½*. Shogakukan.
- Torres Pomar, D. O. (2019). *Diseño de personajes para el cómic mexicano titulado: "La huesuda"*. [Tesis de licenciatura]. UNAM.
- Uchmanowicz, P. (2009). *Graphic Novel Decoded: Towards a Poetics of Comics*. *International Journal of Comic Art IJOCA*, Vol. 11, No. 1
- Vanderbeke, D. (2021). *History, Formats, Genres. Handbook of Comics and Graphic Narratives*. De Gruyter. [Archivo PDF]
- Visal, V. (2018). *Congestión emocional*. SecuenciArte.
- Ware, C. (2000). *Jimmy Corrigan. The Smartest Kid on Earth*. Pantheon Books.

Autores entrevistados

Peter Kuper. Estados Unidos (1958), autor de cómic y caricaturista que ha pasado gran parte de su carrera en México. Su trabajo se encuentra en las revistas *Mad*, *The New Yorker*, *The Nation*, entre otras. De sus títulos más conocidos se pueden mencionar: *Diario de Oaxaca*, *Ruinas*, *La Metamorfosis*, *No te Olvides de Recordar* y *Stripped*.

Guy Delisle. Canadá (1966), dibujante y autor residente en Francia, sus inicios profesionales se dieron en la animación y posteriormente migraron hacia el cómic. Entre sus títulos más conocidos se encuentran: *Crónicas de Jerusalén*, *Escapar. Historia de un rehén*, *Shenzen* y *Pyongyang*.

BEF. Bernardo Fernández, México (1972), novelista y dibujante conocido por desarrollarse en diferentes géneros. De su obra más reconocida se encuentran títulos como: *Habla María*, *Uncle Bill*, *Matar al candidato*, *Ojos de lagarto* y la serie *Tiempo de alacranes*.

Virus Visal. México (1990), autora de cómic e ilustradora, fue ganadora del premio *Secuenciarte* en 2018. Entre sus títulos principales se pueden encontrar: *El circo* y *Congestión emocional*, también ha participado en antologías como *Built on Strange Ground*, *Hecho en Puebla*, *antología de cómic* y *Dirty Diamonds #7 Imagination*.

Anexo de entrevistas

03-Feb-2022 (Fecha de realización de entrevista)

Entrevista: Bernardo Fernández “BEF”

Transcripción

B: BEF (entrevistado)

D: Darío (entrevistador)

D: Quisiera que me hablaras un poco sobre tus influencias dentro del cómic o de otra disciplina creativa ¿no? Tengo entendido que también escribes justo como literatura.

B: Sí, bueno me dedico a las dos cosas, como son campos separados, de repente es complicado, como decía Bourdieu ¿no? ... tú no puedes llevarte tu prestigio de un campo a otro y entonces me pasa que tengo lectores que no saben que dibujo... o lectores de cómics que no saben que... que nunca me han leído lo escrito. Pero concretamente tú estás investigando lo gráfico, lo visual ¿no?

D: Sí

B: Bueno, me concentraría en eso. Yo soy... esto que tú llamas

estilo simplista, yo lo conozco como línea clara. Así le decían los europeos en los años cincuenta a partir de los cómics de Tintín que hacen toda una escuela en los cómics en la tradición franco-belga. Aunque, para mí son tres, tres influencias muy concretas, eh... Yves Chaland, que es un dibujante franco-belga, aunque él no es de los cincuenta, él es de los años ochenta; murió prematuramente en 1990. Germán Butze, el creador de Los Supersabios aquí en México y, eh... Abel Quezada; que fue, bueno que empezó haciendo historieta, fundamentalmente se le conoce como caricaturista. Esas son como mis tres grandes influencias, hay otros más, está Seth, que es un historietista canadiense. Eh... de España hay un par que me fascinan, este Max y... Daniel Torres, en fin, pero es, digamos esos tres ¿no? son como de los que me he robado más a la hora de dibujar. Marc Hempel que es un dibujante gringo que también... y bueno Charles Burns, que la influencia de Charles Burns en Latinoamérica ameritaría también un estudio para sí mismo ¿no? por el impacto gigantesco que ha tenido el trabajo de Charles Burns en Latinoamérica y que de repente no... sobre todo en la historieta autoral. Pero esos tres. Y yo considero que lo que hago, entra en la categoría o entraría, de línea clara. Yo me he propuesto dibujar en esa estética y trabajarla ¿no? Así es como la entiendo y como me aproximo a la gran mayoría del trabajo que hago en historieta.

D: Completamente. De hecho, en realidad es muy fácil identificar tu trabajo tanto por... principalmente es por el trazo, obviamente ¿no? Pero creo que hay una diferenciación; o bueno

por lo menos hasta donde he llegado a esta construcción de investigación, entre... Creo que lo simplista refiere un poco más a los aspectos compositivos y qué tanta información se deposita en una imagen y... ahí es donde creo que es particular tu caso, porque me parece que... depositas lo esencial, gráficamente.

B: Probablemente eso conteste más a una limitación gráfica. A mí me gustaría haber tenido una... o ser un grafista esplendido como... Bachan por ejemplo, o... me hubiese gustado ser un dibujante como Barry Windsor-Smith o como Brian Bolland. Pero no, en realidad, creo que esa síntesis es producto de una... o sea yo acepto, soy el primero en reconocer y aceptar mis limitaciones gráficas; pero nunca he permitido que eso me detenga, entonces me he vuelto eh... quizá también influya mucho [en] mí, la formación como diseñador gráfico de una... la mía, es una gráfica muy sintética, como muy de lo esencial eh... reconozco eso ¿no? que tiene sus... mis limitaciones, pero que me ha permitido como abundar en esa síntesis o en esa... no sé cuál sería el término...

D: Yo creo que síntesis es, es bastante apropiado, en lo personal también me agrada mucho esa palabra, y...

B: Sí.

D: No lo sé, yo considero que en realidad e incluso puede ser hasta una ventaja, digo ya sería una cosa de, contarte cuestiones

más personales, pero me parece que... es un dibujo muy bien resuelto el tuyo en el que si están ubicadas estas dos referencias... digo, referentes gráficos ¿no?

B: Yo también creo que en México o en Latinoamérica, pero muy concretamente en México, hay una tradición de este dibujo sintético... o sea desde... la etapa Art Decó del Chango Cabral, que luego pasa por Luis Covarrubias que es un dibujante espléndido, pero también es extraordinariamente sintético y del cual hereda ¿no? hacía Abel Quezada y un grafista casi olvidado que era Alberto Issac, que era de una ... también profundamente sintético y limpio en su trabajo; o Alberto Huici que era otro dibujante también, bueno ahora lo ubicaríamos como... o RAM ¿no? este caricaturista oaxaqueño... que luego pasa Rius y... a través de Rius a... por lo menos en la tradición que yo me ubico, en la rama que yo me ubico, de Rius a JIS y Trino.

B: Sobre todo, más Trino ¿no? Pero... hay una complejidad escondida en JIS que a veces, que... soslayamos, y de ahí yo siento que me coloco como en esa... tradición de un dibujo muy sintético que pues no, no es un dibujo prodigioso ¿no?

B: Eh... pienso que además en Latinoamérica hay muchos de estos ejemplos como, digo, no que se parezcan porque además yo... bueno, sí. ¡Bueno y Butze ¿no?! También estaba olvidando mencionar a Butze, que en paralelo a Butze está Germán... no, Gabriel Vargas, que también hace un dibujo bastante sintético, altamente abstracto que lo que sé es que él... va decayendo con

los años eh, la carrera es muy longeva entonces al final es muy decadente en su gráfica. Pero... que además ya no era él, sino su sobrino, pero, pienso en gente como... ahora mismo bueno... Fontanarrosa por ejemplo que es también un dibujo... incluso abstracto, en Tute o en Liniers en gente que... el propio Alberto Mont son, no son, aunque hay en Sudamérica una gran tradición de dibujantes prodigiosos ¿no? Como Breccia, Breccia es un poco como el Jack Kirby de Sudamérica pero siento pues que no es coincidencia que algo tiene este dibujo tan sintético que... ahora mismo, Liniers es el... sin duda el dibujante, caricaturista más exitoso de Latinoamérica sin duda y uno de los más exitosos del mundo ¿no?

D: Mjm

B: Y es su dibujo, justamente que siempre apuesta por lo sintético.

D: Es curioso esta parte como de los orígenes de cómo llega todo esto a México. Yo, por lo menos el rastreo improvisado que pude hacer, digo no es ningún hilo negro ¿no? Eh, viene del lenguaje visual de la caricatura en Europa, llega a Estados Unidos a las primeras tiras de prensa y de ahí empieza como que a dispersarse, pero en realidad, pues la tradición de caricatura en México ya era más antigua ¿no?

B: No, no, sí pero no era una tradición tan sintética, nuestra gran raíz que es Posada, era un dibujo mucho más elaborado y mucho

más saturado, incluso. Yo creo... por lo menos así lo reconocía Butze; él decía que él era fan de esta historieta de *The Katzenjerman kids* –Los Sobrinos del Capitán–, que justo era... principios de... o años veinte del siglo anterior, quizá incluso hasta un poco antes y era una cosa así muy sintética también que tenía mucho del primer cine animado gringo y yo creo que justo necesitaba ser sintético... por la cantidad de dibujos que necesitaban hacer ¿no? es un dibujo casi hecho con plantillas y que hacían los... los hermanos [Falla de audio] por ejemplo ¿no? O el muy temprano Walt Disney.

D: Mjm. Y ahorita que tocas el tema de México... ¿crees que hay un género que predomine por lo menos en el cómic? ¿Cuál sería ese género que...?

B: No... yo creo que uno de los atractivos que tiene en este momento la historieta, la historieta de autor en México, ahora que ha desaparecido... no pues ya desapareció la historieta industrial que ya no existe... creo que es su diversidad. Porque no puedo identificar dos autores que se parezcan... desde la gente que está haciendo web cómic ya sea como Alejandra Gámez o Tania... ay se me fue ahorita el apellido de Tania... Tania Camacho.

D: Si, la de Jours de Papier.

B: Ajá, no se parece nada lo que hace Patricio Betteo por ejemplo o lo que hace Clement o Virus la chica esta de Puebla...

es decir, si quizá haya ahora una vocación por la autoficción, porque he visto esos que... *Jours de papier* o... hay un web comic que me gusta mucho a mí que se llama *dibujando los días*, ahorita me da mucha vergüenza porque no me voy a acordar... es una autora, que además es una chica casada con hijos y... va documentando su día a día, entonces a lo mejor hay... cierta inclinación a esto, la autoficción y a lo cotidiano. Pero tampoco creo que sea muy dominante, en realidad creo que es eso, que hay una gran diversidad... México es un hervidero de talento, desde la gente que está maquilando para Marvel o para Humanoides; para DC menos, creo que no hay nadie dibujando ahora mismo para DC hasta donde yo me quedé, pero si mucho... el 20% de Marvel se produce en México, sobre todo color... y bastante gente estaba trabajando para Humanoides Asociados por ejemplo, para las editoriales francesas entonces... creo que si algo tiene en este momento la historieta mexicana es una diversidad gigantesca.

D: Ok. Pues aun así me llama la atención esto que dices sobre el elemento de la autoficción pero no quisiera adelantarme tanto porque hay una pregunta un poquito más específica. Ahorita justo mencionabas todo esto, este fenómeno ¿no? O esta decadencia que ya tuvo el cómic industrial y seriado en México que prácticamente desde, no sé, los principios del 2000 ya no está activo ¿no? En el ámbito editorial ¿Cómo ha sido tu experiencia? ya en el formato de libros o ya en el formato por ejemplo de ilustrador para estos pequeños, no sé si panfleto es la palabra o de repente estos pequeños productos que salen para el Fondo

de Cultura Económica algo así... cómo ha sido...

B: Ah, eso. No, bueno... pues lo que pasa es que yo he hecho carrera de ilustrador ¿no? ante la imposibilidad de vivir exclusivamente de hacer cómics, yo he complementado con mi carrera literaria y como ilustrador... Yo nunca tuve vínculos profesionales con la desaparecida industria de la historieta. Uno, porque no era algo... o sea a mí no me interesaba como lector pero tampoco a ellos les interesaba lo que hacía... pues lo que hacíamos en ese momento, gente justo como los del Taller del perro o... los del Colectivo molotov, o sea no; estábamos totalmente fuera de su radar y ellos del nuestro ¿no? Yo he hecho carrera de ilustrador con un plus de ser narrador gráfico, o sea... el poder ofrecer ¿no?... ahora mismo estoy haciendo un cómic para la UNAM sobre energías renova[bles]... sobre energía solar; para el Instituto de Energías Renovables de la UNAM. Es decir, estos panfletos en realidad son como una rama más de mi trabajo de ilustrador; yo he sido ilustrador durante... profesional, hace 30 años y en realidad ha sido de todo eso, de todo lo que he hecho de ilustración ha sido un porcentaje pequeño, muy pequeño en la historieta autoral; ahora es a lo que me dedico fundamentalmente aunque además lo considero un privilegio pero... y soy muy consciente de que soy una excepción desde que pocos de mis colegas pueden dedicarse de lleno; quizá Augusto Mora sea uno de ellos, que esté dedicado 100% a la creación de historieta... pero somos pocos, no hay mucha gente... muchos que hacen caricatura política y de repente hacen historieta breve, como, Fer... El Fer ¿no? Firma como El Fer, creo que pública en el Cha-

muco; El Fisgón ha coqueteado muchas veces con la historieta aunque cada vez... hace mucho que no veo que haga... bueno, hizo una historieta... para la Secretaría de Salud ¿no? Sobre nutrición pero, pero en general... y bueno ellos en el Chamuco pero es... yo no sé, siento que es como, más una variación del cartón político, del cartón editorial, que propiamente narrativa gráfica. Está el ejemplo interesante de José Hernández que siendo cartonista editorial y una figura de más política... o un vocero político importante de la cuarta T, hizo la biografía en cómic del Ché Guevara.

D: Del Ché, mjm.

B: Y que ahora está preparando un proyecto... otra biografía de... sé que está preparando otra biografía parecida... pero si, siguen siendo como dos esferas, o sea; y tenemos una tradición de caricatura muy rica pero yo no me considero parte de ella ¿no?... yo en todo caso he sido un diletante de la caricatura las veces que le he entrado por ahí. Tengo muy claro que lo mío ha sido la historieta y el cómic.

D: Mjm. Pero específicamente dentro de la narrativa gráfica ¿Crees que existe algún parámetro de las editoriales por el que no hay tanta eh producción o tantos autores activos?

B: No, lo que creo es que los autores están por un lado y el circuito editorial está por el otro y que no se ha cerrado ese círculo, o sea, estoy seguro que los editores eh... como de libros,

que es donde se ha refugiado esto y el espacio natural para los álbumes de cómics... o las llamadas novelas gráficas, de repente mal llamadas novelas gráficas, serían las editoriales formales, la publicación formal, pero hay una cosa ahí muy rara porque los autores, sobre todo los autores jóvenes y conozco gente que es muy talentosa... parecen tener una desconfianza a las editoriales grandes donde es justo donde yo publico ¿no? Ahora estoy con Océano o con una editorial *indie* pero digamos de ya de más envergadura como Sexto Piso. Pienso ... alguien como Juanele por ejemplo, que me parece que hace mucho que tendría que estar publicando en cualquiera de las tres editoriales grandes que hay en este país o en el Fondo de Cultura Económica y sin embargo se ha mantenido como en el circuito indie o la autopublicación. Creo que hay una desconfianza e incluso injustificada de los autores, de la gente muy joven a las editoriales grandes; pero creo que sería una alianza virtuosa la de editoriales grandes que además tienen una infraestructura de distribución y de promoción que un autor independiente jamás podrá tener y, los autores... los muchos autores que hay activos por ahí... No lo sé, también... siento que la industria editorial ha sido muy miope respecto al, a la gran riqueza que hay de talento en México en este campo de la narrativa gráfica.

D: Completamente. Incluso había una conferencia, una reunión ahora en la última FIL ¿no? En la que justo estos moneros Patricio y Rocha y demás, hablaban de que en realidad mucho del futuro de la caricatura se encontraba hasta en el área editorial ¿no? Ya en esto que dices de la infraestructura grande...

B: Pero acuérdate que ellos hacen caricatura. Yo tengo...

D: Sí, exacto.

B: Cuando hablo de ellos... Siempre digo que caricatura e historieta son como narrativa y poesía, o sea trabajamos con la misma herramienta pero hacemos cosas diferentes.

D: Justo. Pero aun así... de alguna manera hay un interés ¿no? Parece que están volteando a ver debido a la decadencia de algún otro medio, bueno hasta donde yo sé...

B: O sea indudablemente la caricatura editorial tiene, o está en una crisis fuertísima que difícilmente va a remontar, pero... Yo creo que alguien que se especializó en hacer cartón editorial y hay gente espléndida... les costaría mucho trabajo entrarle a un proyecto de narrativa gráfica. Son excepcionales quienes lo han hecho, bueno, hablamos de Pepe Hernández, pero... quizá podría haber una veta y eso por ejemplo lo ha hecho Patricio Ortiz de, como del libro ensayo ¿no? al estilo de Rius, él ha hecho eh... tiene estos creo que son tres tomos de la historia de México. Pero en general creo que es complicado justo por la especialización de ambas disciplinas.

D: Sí. Y qué bueno que hablas sobre eso, porque a partir de ahí va la siguiente pregunta. Justo, está esta... lucha ¿no? de décadas en la que no se termina de entender si el cómic o la historieta es arte o es literatura y al final resulta que no es ninguna

y que no se puede evaluar con el parámetro de ninguna de las dos ¿no? Por lo menos...

B: Pero... ¿Desde la academia se ve así?

D: Sí, digo desde la discusión oficial en la que yo me he empapado. Seguramente tienes algún comentario acerca de eso y justo es de lo que quisiera hablar ¿cómo es tu proceso de escritura? Hablando en términos de la construcción de una historia y de un universo y del género que tú trabajas.

B: Yo... Es que yo provengo de la novela en términos de escritura entonces yo estructuro como en novela... y además, en la novela hay dos cosas que me parecen muy importantes, la... tres. La estructura, la voz narrativa y el desarrollo de los personajes. O sea, seguro habrá un montón de académicos que descalifiquen a la historieta como literatura, pero yo que lo trabajo desde adentro te puedo decir que por lo menos el proceso de planeación para mi es el mismo y con el mismo esfuerzo.

D: Mjm.

B: Yo ya renuncié a pelearme con la miopía de... siendo yo mismo académico... en el área de diseño, me doy cuenta que la rigidez de la academia y sus rituales a veces la vuelven poco lenta de reacción.

D: Mjm.

B: Especialmente en México hay una gran reticencia a reconocer a la historieta como literatura, a veces dentro del dentro del mismo ah... gente del cómic, me di cuenta... que se resisten a entenderla de esa manera. Me parece muy respetable; yo creo que fundamentalmente el cómic es un medio narrativo; igual que como es... la prosa es un medio narrativo... el cine es un medio narrativo, la televisión... los videojuegos son medios narrativos, son maneras de contar historias. Me parece que... y siempre, siempre cito ahí a Kurt Vonnegut; que además este año es su centenario. Kurt Vonnegut decía... que cuando a través de este medio narrativo tú le comunicabas a tu público, a tu lector, a tu observador... ideas pertinentes sobre la complejidad de la existencia humana, estás haciendo literatura. O sea así lo asumo yo. Eh... el reconocimiento académico oficial o canónico ya... después de entenderlo así, me parece irrelevante como creador. A veces sí siento que vamos muy lento ahí o sea, yo descubro gente muy inteligente además en México... pues esto, sobre todo en la academia que les cuesta trabajo verlo, pero para mí es muy claro; el cómic es una forma de contar historias; hay historias que son frívolas e intrascendentes e historias que pueden ser profundas, o sea, no todo lo que se publica en forma de libro es literatura tampoco; decía... Theodore Sturgeon decía que el 90% de lo que se publica es basura y yo estoy convencido de que eso es verdad.

D: Claro que sí, ok. Pero entonces... específicamente digo, me parece que ya está claro, pero, tienes como una base tanto para novela escrita como para novela gráfica ¿y para la novela grá-

fica el dibujo de alguna manera funciona como un plus por así decirlo?

B: Pues es que es un instrumento narrativo, en el cómic todos los elementos visuales también cuentan la historia, desde la paleta de colores, la línea... hasta la tipografía y la manera en la que dispones los diálogos también se articulan como un instrumento narrativo en un discurso global que, incluye palabra e imagen. Y esa es una riqueza que no tiene la prosa.

D: Mjm.

B: Y no, yo me apuro a decir que jamás descalificaría la prosa que además ha sido tan importante en mi carrera; lo que creo es que palabra e imagen... o sea hay lugares a los que no llega la palabra sola y a los que la imagen sola no llega.

D: Mjm.

B: Se complementan estupendamente en la ilustración, en los libros ilustrados; pero creo que hacen un círculo virtuoso, cuando se articulan en forma de historieta y de cómic.

D: ¿Y crees que hay un sentido narrativo en el dibujo si no tiene ese respaldo de escritura por así decirlo?

B: Pues... justo ahora estoy muy interesado en explorar las historietas que no tienen diálogos. Escritas sin palabras donde lo

que hay es una articulación de la imagen y me interesa mucho; me parece que sí, que hay una... ¿cuál sería... semántica de la imagen?

D: Mjm.

B: Que se puede estructurar una semántica narrativa de la imagen y en este momento estoy muy interesado en explorarlo; justo en esta parte.

D: Pues sí, digo... habla de todo un movimiento ¿no? Y... no estoy seguro de si en México también existen muchos referentes; por ahora el único en el que puedo pensar es Jason, tal vez. Eh...

B: No, bueno sí... sí está... pienso haber así... Peter Kuper ha hecho muchas cosas de... tiene esta novela espléndida que se llama *The System* o El Sistema, que la publicó Sexto Piso; no en español porque no tiene palabras pero eso es... una novela gráfica completa que no tiene palabras, está el trabajo de... aunque es humor y tira, de Sergio Aragonés desde hace 60 años que además, él es mexicano. Mmm... quiero, sí, déjame pensar en... quién más; bueno, Peter Kuper es de alguna manera mexicano extraoficial habiendo vivido tantos años en Oaxaca. Pero no, hay pocos que hacen... ahora en este instante no me acuerdo de muchos y te voy a fallar ahí pero para mí eso es, en este momento algo muy importante que... una vertiente que me interesa mucho de la historieta.

D: Mjm.

B: Porque además solo se puede lograr en la historieta eso.

D: Exacto. Bueno, era como mi siguiente cuestión. Creo que hay una cosa, una cuestión evidente ¿no? Entre la secuencialidad del cómic, pero ¿Crees que el dibujo como una actividad aislada funciona de manera narrativa también?

B: Sí, la ilustración es una forma de narrativa... tiene que serlo para funcionar; porque de otro modo pues es una representación figurativa nada más.

D: Mjm.

B: En en la ilustración, que es la madre de la caricatura y la abuela de la historieta, funciona cuando la imagen se articula en un discurso narrativo. O sea, cuando tú ves los grabados de Doré, por ejemplo... descubres que son imágenes estáticas... que cuenta una historia incluso con gran dinamismo, con gran... ¿Cuál sería la palabra?... Solvencia. Entonces sí, yo creo que, el ilustrador, entre otras cosas, sobre todo es un narrador visual. Un narrador gráfico. Aunque no haga secuencia, aunque no divida la página en cuadritos ¿no?

D: ... existe ese... ese elemento...

B: Sí. Yo, el curso que doy de ilustración en la IBERO, es un curso para enseñarnos a contar historias con las imágenes.

D: Súper, muy bien. Qué interesante... bueno, en realidad eso va también relacionado. Estoy trabajando principalmente con un autor que se llama Neil Cohn, es un teórico y él habla sobre el aspecto de quién entiende los cómics, de hecho el libro se llama así: *Quién entiende los cómics* ¿no? Está en inglés, pero... empieza a desarrollar toda una teoría de que en realidad puede que no seamos... aprendices visuales ¿no? Por naturaleza y esta cuestión ¿no? Pero tiene un punto en el que... digamos que se hace un poco evidente que evita la palabra “estilo” y se va un poco hacia la terminología más estricta ¿no? u ortodoxa; que habla sobre los lenguajes visuales, sobre los vocabularios visuales y sobre... un elemento que a mí me llamó mucho la atención, que es el léxico visual ¿no? Y este autor describe el léxico visual como esa serie de elementos formales repetitivos, pero que solo se encuentran en un autor ¿no? De forma individual.

B: Ajá.

D: Y quisiera saber si tú has podido identificar esas partes de tu lenguaje visual, de tu léxico visual, de tus léxicos visuales... elementos que se repitan más que otros o aquellos que surgieron al principio de esta formación ¿no? De tu lenguaje y tu estética.

B: ... Es que no sé, yo creo que el análisis de la obra le corres-

ponde a los... o sea, no al creador, se volvería un ejercicio masturbatorio.

D: Mjm.

B: Entonces no, no tengo una respuesta para eso... es decir, me parece más importante estar produciendo obra que analizar la misma; entonces... Seguro, pero no, yo creo que no soy yo quien debe responder eso.

D: Ok.

B: Tendrá que ser un académico cuando yo tenga 20 años de muerto quien analice eso con cuidado ¿no? Si es que es pertinente mi trabajo ¿no? en ese momento.

D: Pues, me parece que la pertinencia incluso le rebasa y le sobra, pero...

B: Gracias, que bonito que me digas eso.

D: No sé, pienso que... que aun así... con la palabra *interés* creo que hay algo que podría resolverse ¿no? O sea ¿qué era eso que tu veías en la línea clara que fue lo que te hizo decidir, comenzar a involucrarte y a desarrollar ese tipo de lenguaje visual?

B: Cayó en mis manos siendo muy jovencito un álbum de Yves Chaland que se llama *El cementerio de los elefantes*... él tiene este

personaje que es una especie de homenaje a Tintín que se llama Freddy Lombard... o Lómbard... no sé cómo lo pronuncian en Francia... Freddy Lombard debe ser; es una especie de aventurero que va con sus dos amigos, con Dina y con Sweep. Ese en concreto es una aventura en África... tal cual hace un homenaje a Tintín... y me enamoró. Yo de niño, no conecté con Tintín; tengo unos primos, mis primos que habían vivido en Francia leían profusamente a Tintín y Astérix; yo conectaba más con Astérix que es... creo... por lo menos desde América hablando desde este continente, creo que es más fácil conectar visualmente con Astérix porque al final tiene un montón de influencia de la animación gringa.

D: Mjm.

B: Y... la gráfica contenida y sugerente de Tintín es muy... es un placer adquirido con más tiempo ¿no? Es mucho más... a mí me parece que el trabajo de Hergé es muy refinado.

D: Mjm.

B: Entonces yo... cayó en mis manos, lo compré en alguna librería y me enamoré del dibujo y de la línea clara y del poder del dibujo sintético y de la paleta de colores, en fin. Entonces lo mío fue una emulación desde muy jov[en]... yo tenía 15 años cuando descubrí este cómic y... hago un poco la broma que llevo 30 años... 35 años copiando mal a Chaland. En realidad yo creo que ahora mi trabajo es muy diferente; o sea, yo creo que

hace mucho que tomó un camino propio con mucha influencia de él, pero ya no en esta emulación que tuve siendo... cuando tenía veintitantos años o ahora... y que además me ha permitido como de repente hacer cosas muy separadas de esa gráfica, el caso concreto de mi novela, la novela gráfica que hice con Haghbenck: *Matar al candidato*, que es una gráfica muy diferente a lo que suelo hacer por... o sea me tomó 30 años poder tener esa capacidad de abandonar de repente la línea clara; en todo caso, sí reconozco que tengo esta gran deuda con la historieta franco-belga en términos gráficos; una deuda permanente.

D: A mí me parece que sí funciona mucho, sobre todo en la cuestión formal de tu propia representación que... digo como viste una de las preguntas... acerca de tu personaje; me parece que la variedad en la que te has podido desenvolver dentro del medio, produce cierta diversidad en los géneros ¿no?

B: Mjm.

D: Pero si quisiera analizar el caso particular de lo que para ti significa la representación autobiográfica por así decirlo ¿no? Aunque no estoy seguro si tú catalogarías completamente tu trabajo como estrictamente autobiográfico ¿no? Pero recuerdo mucho...

B: No, yo creo que hago más bien autoficción, o sea sí... parte de un momento... concretamente lo que hice... en *Habla María*.

D: Mjm.

B: Pero lo considero más autoficción... Tiene un fuerte componente autobiográfico, pero no exclusivamente.

D: Y de esa manera en la que lo catalogas como autoficción, o que se orilla un poco más a la autoficción, en ese sentido ¿crees que, que tu representación, tu personaje es un alter ego?

B: ... Ja, no lo había planteado pero sí, por supuesto ¿no? O sea... lo que pienso es; llegará un momento en que yo desaparezca físicamente y ese personaje se va a quedar.

D: Mjm.

B: No sé si... justo en *Habla María* no es un alter ego porque, porque estoy hablando a título personal a todo... es un testimonio, el libro es... aunque yo utilicé las herramientas de la autoficción, es un libro testimonial. Me encuentro, re-encuentro a mi alter ego de repente en otros personajes de algunos otros de mis álbumes donde, o sea, que hablo yo desde esos personajes.

D: Ok.

B: No sé cómo... o sea no me lo había planteado como lo estás diciendo; sí, desde luego, sí hay una especie de alter ego, pero como me está representando a mí, es más bien como un vocero abstracto de mí mismo, no sé, un avatar ¿no? Le diríamos ahora.

D: Sí.

B: Sí, creo que sí. Lo veo más como eso.

D: Mjm. Digo, creo que también quisiera que me hablaras un poco ya sobre la formalidad de este personaje, porque creo que si es clara ¿no? la evidencia que haces o el... no sé si sea prudente decir homenaje a estos autores de línea clara.

B: Totalmente, aunque tengo dos personajitos; uno que es como la autocaricatura, que hasta mis libros traen el sellito de... ahora me he dejado el pelo y me quité la barba, se ha tenido que modificar un poco. Y por el otro lado está una especie de golem, este muñequito que no tiene pupilas y... que es como una especie como de fantasma, un golem tal cual; el golem de hecho es una artesanía que venden en Praga estos golems de cerámica... que me gustan justo por ser altamente abstracto, o sea, es casi como una *happy face* ¿no? No tiene rostro, entonces soy yo, pero puede representar a miles de personas, a millones de personas en el mundo... eso lo dice McCloud sobre la abstracción en...

B: *Understanding Comics* y eso me gusta por su gran nivel de abstracción, cuando me represento con este golem, como un fantasma como este muñequito sin ojos ¿no? Me gusta mucho utilizarlo. Me doy cuenta que recurro a él, sobre todo cuando estoy más indignado ¿no? Cuando lo que hago es más cercano a la vocación de la caricatura, de denuncia, la caricatura, es cuando uso a ese personaje, cuando me represento; pero lo uso poco

porque quitando *Habla María...* la verdad es que mi trabajo en cómic no suele ser autorreferencial, al contrario; bueno, aparece también mi personaje en *Uncle Bill* pero ahí es mucho más mesurado ¿no? Ahí es como un contrapunto a la narración de la historia de William Burroughs.

D: Creo que...

B: Me mesuro mucho con eso ¿no?... prefiero dejárselo a otros autores que lo hacen mucho mejor que yo.

D: Pues de hecho, me quisiera apoyar un poco sobre tu trabajo de *Uncle Bill*, me parece que esta es la pregunta, por lo menos que a mí, me genera más interés de saber tu opinión ¿no?

B: Ah, pues dispara porque casi me tengo que ir.

D: Ok, sí, me voy rápido ¿De qué manera crees que esta estética que es sintética, simplista y a veces hasta rayando un poco como en lo *infantil*...

B: O en lo huevón.

D: O en lo huevón también... ¿De qué manera crees que funciona junto con los temas adultos ¿no? justo como en *Uncle Bill*.

B: Bueno, eso fue un reto deliberado; poder abordar temas incluso hasta bastante espinosos o controversiales como la

adicción a las drogas o... el asesinato o la homosexualidad clandestina de Burroughs en los años cincuenta, con un estilo tan... pues eso como de línea clara... es para mí un reto, o sea, demostrar que... siempre he pensado... que no, o sea; yo mucho tiempo me limité a mis temas justo, por el dibujo tan sencillo y más bien escribía guiones a otros dibujantes... y con *Uncle Bill* me permitió tomar esa determinación de decir, “yo puedo, con este dibujo sencillo que hago, limitado incluso o aparentemente limitado...” lo, comento aquí a la luz de tu análisis; yo reconozco que hay una complejidad en esa gráfica que a lo mejor no es evidente; está muy mal que sea yo el que lo diga en voz alta, pero... cuando tú hagas tu análisis seguramente descubrirás que sí hay una... o sea no es lo sencillo que parece; no solo en mi trabajo, pienso... cuando tú analizas minuciosamente a Rius, descubres una complejidad que no se ve al principio o a Sergio Aragonés, por hablar de un par de dibujantes de este tipo ¿no? Entonces, pero a mí, para eso, fue como un reto, como una prueba superada, de poder decir “puedo contar los temas que sean utilizando este dibujo”, no modificar mi... bueno, lo hice con *Matar al candidato* porque ahí me parecía que era tan sórdido el asesinato... es tan sórdido el asesinato de Luis Donaldo Colosio, que... quizá utilizar mi gráfica de siempre hubiera sido medio frívolo.

D: Mjm.

B: Pero fuera de ello, ahora estoy seguro que no hay tema... y hablo de temas tabú ¿no? Drogadicción, sexualidad, violencia,

cualquiera de estos temas muy controvertidos, que no se pueda tratar con una gráfica sencilla como la que yo hago.

D: Completamente, ok. Pues que interesante, digo, ya para finalizar quisiera dar vuelta rápido al tema otra vez del personaje y de alter ego, y es igual; al mismo tiempo que propongo el término simplista, también propongo el término de narrativa subjetiva, que es como donde entra todo esto de la autoficción, incluso la autobiografía ya estricta o algo así; por como veo yo que se ha ido orillando este tipo de estética simplista hacia ese género ¿no? ¿Qué es lo que a ti te parece más interesante de ese género?

B: Híjole, espero no sonar excesivamente ligero y frívolo, pero una... creación de este tipo, es altamente terapéutica. Cuando yo dibujé *Habla María*, cada página era como una sesión de psicoanálisis... eso quizá. Ay no sé si tú conoces los cómics de Joe Matt.

D: Sí, completamente. *Peep Show*.

B: Pienso... es que su aproximación es muy diferente, pero es alguien en que... o Seth ¿no? Que hacen este tipo de cosas; yo me siento más cercano a Seth en lo que hago, que a Joe Matt; Joe Matt de repente tiene un cinismo con el que yo no podría... o sea una honestidad cínica que ya me rebasaría a mí... Es terapéutico. Para mí esto... el testimonio gráfico y la autoficción han sido sumamente terapéuticas.

D: Ok. Bueno...

B: Sanadoras.

D: Mjm. Y ya para finalizar; dentro del cómic, como medio, como disciplina ¿Qué ves como cualidad creativa única? ¿Qué otro medio no te ofrece lo que los cómics sí?

B: Es que tienes simultáneamente el poder de la imagen estática de la gráfica... incluso de la pintura, pero de la gráfica y el poder de la palabra, que le permite ser simultáneamente una pieza estática que representa movimiento... es lo más cercano, creo, que puede haber en impreso al cine; y eso me parece prodigioso, que puedas representar el paso del tiempo y la secuencialidad con imágenes que no se mueven y generar esta ilusión dinámica.

D: Mjm, hasta como una especie de paradoja ¿no?

B: Sí, total.

10-Feb-2022 (Fecha de realización de entrevista)

Entrevista: Guy Delisle

Transcripción (Original en inglés)

G: Guy (entrevistado)

D: Darío (entrevistador)

D: Me gustaría preguntarte, primero que nada, acerca de tus principales referencias e intereses en los cómics y otras disciplinas creativas.

G: Mis influencias. Es difícil decir influencias. Cuando era joven leía más que nada, cómics europeos, aun y cuando yo vivía en Canadá. Teníamos cómics americanos de superhéroes pero no me parecían muy atractivos y como yo hablo francés podía leer todo de la producción franco-belga. Así que he estado leyendo *Astérix*, *Los pitufos*, *Tintín* y... la evolución de los cómics en francés, principalmente.

D: Mjm.

G: Así que, he sido influenciado por todo el... cuando era pequeño, por el cómic franco-belga y todo lo que tuviera que ver con ellos y como adolescente estaba más orillado hacia lo francés, como Moebius, cosas muy gráficas y... cualquier cosa que tuviera que ver con revistas. De ese modo, hubo una evolución y estaba siguiendo todo eso; en ese entonces estaba leyendo

Corto Maltés por supuesto, y creo que había un tipo llamado Gotlib; y Gotlib es un autor francés más de cosas humorísticas, pero tenía un par de historias, dentro del aspecto humorístico que él hacía, se llaman... *Rubrique à brac*, era una cosa semanal y de vez en cuando tenía alguna historia acerca de su juventud, era biográfico y era muy interesante, me parecía que era muy interesante usar los cómics como un medio para hablar de algo así; porque él era judío y cuando era joven tuvo que esconderse en el campo y... él no hablaba de eso, pero hablaba de la vida en el campo y la forma en la que usaba el medio era muy interesante. Y es gracioso porque mucha gente le preguntaba específicamente por estos cómics más que de cualquiera de los otros que hubiera hecho sobre humor, eso le sorprendió mucho. Y por supuesto he sido influenciado por Spiegelman, con *MAUS* porque, la publicación de *MAUS* se dio cuando yo era un adolescente y muchas personas de mi generación que hacemos cómics, estábamos pensando en... que podíamos hacer más con los cómics y... en ese sentido apareció Spiegelman y esa fue la respuesta: "Sí, podemos hacer algo como eso." ... muy fuerte y muy íntimo; era autobiografía al mismo tiempo, así que creo que por eso me siento muy atraído a ese género... incluso cuando en ese entonces ni siquiera estaba pensando en hacer cómics; siempre me gustó dibujar y luego hice mis estudios en animación y... hasta después empecé a hacer cómics solo por diversión hasta que se me dio por hacer cosas autobiográficas, pero era como mi oportunidad ¿sabes? Solo de probarlo y me gustó, así que sigo haciéndolo.

D: Ok. Me gustaría profundizar más adelante sobre tus tendencias estéticas pero primero me gustaría preguntarte acerca del contexto de los cómics en donde vives justo ahora y lo que ves como la principal diferencia entre este tiempo y el tiempo en el que creciste con los cómics franco-belgas.

G: Sí, hay una gran diferencia porque pues... bueno la cantidad de los cómics; ahora mismo en Francia se publican 5000 cómics al año, un tercio es manga japonés y... por supuesto hay cómics americanos también aunque no tanto y el resto viene de Europa. Cuando era más joven creo que el número era de 500 cómics al año, así que esa es una gran diferencia. Ahora las opciones son mayores y... gráficamente se van hacia todos los estilos diversos, quiero decir que hay mucho material ahora. Cuando era joven estaba más o menos lo que llamaban el estilo de *Línea Clara*, el cual es el de *Tintín*, una línea muy limpia y... era más para niños, la mayoría de eso era para niños, luego evolucionó poco a poco, se volvió algo para adolescentes y después se convirtió en algo para adultos. Las cosas han cambiado mucho y yo he sido parte de eso... haciendo mis libros de viajes, porque cuando era joven no había libros sobre viajes en los cómics. Eso es una cosa, y ha habido muchos tipos diferentes de cómics ahora que hablan de... no sé, libros de cocina, acerca de recetas, libros acerca de... enfermedades... así que, lo que pasó, básicamente, fue que... durante mi generación, los cómics han explorado muchas áreas distintas de la narración y de... no solo narración sino también... ahora tenemos cómics acerca de ciencia, muchos libros de física

cuántica que explican cosas... en fin, están por todas partes, lo cual, como lector, es muy interesante y... el dibujo es muy distinto, lo veo desde las editoriales independientes, las que publican a gente joven, muchas chicas ahora, eso ha cambiado también... y los dibujos que tienen es muy maduro ahora, en el sentido de que los autores han visto lo que los más viejos han hecho y ellos lo pueden hacer en su propio estilo, o... desarrollar su estilo de manera muy rápida, mientras que antes, tenías como que ir con la corriente, tenías que hacer lo que todos estaban haciendo en el sentido gráfico y luego, tal vez durante tu tiempo de vida, podría evolucionar en algo diferente y proponer algo nuevo, pero ahora se puede comenzar de inmediato con algo nuevo, eso también ha cambiado mucho.

D: Hablas acerca de narrativa y... tendencias narrativas ¿tú ves algún género que predomine actualmente en Francia?

G: No, no veo eso... bueno, siempre puedes ver los *best seller*, los cuales son novelas gráficas... incluso Astérix, ja, sigue ahí porque aún es uno de los mejores... y uno de estos es de... Christophe Blain ahora y él habla acerca de la situación ecológica, del planeta y todo eso... así que sí, todos son muy distintos. El año pasado era un libro acerca de Thomas Pesquet, el astronauta que es un tipo francés y era... es un libro muy divertido acerca de él. Cada año es muy diferente, sí.

D: Ok. Y volviendo un poco a tu carrera y el principio de tu carre-

ra, ¿podrías hablar acerca de tu trabajo en *L'association*? ¿cómo era ser un canadiense trabajando para una editorial europea?

G: Bueno, no había una gran diferencia porque... ellos hablan francés, yo hablo francés, así que no había problema entendiendo lo que... Yo estaba leyendo, básicamente, los mismos cómics que ellos leían cuando eran jóvenes y cuando llegué a Francia descubrí *L'association* porque no eran publicados en Canadá. Así que descubrí eso y pensé: "wow, hay algo que no conozco acerca de los cómics" e inmediatamente pensé que era algo interesante porque eran personas de mi edad, haciendo cómics para personas de mi edad y... si yo hago cómics hoy, hago cosas como esas; así que empecé a trabajar con ellos, enviándoles un par de historias breves y eso... En fin, no había tanta diferencia... yo trabajé en Francia en animación; descubrí *L'association* y luego conocí a personas que trabajaban para ellos y les envié... mis historias breves y... ellos aceptaron la primera que envié y así empezamos a trabajar en ese modo; yo estaba haciendo... yo me ganaba la vida en el campo de la animación y cuando tenía el tiempo para mí mismo hacía una historia breve y la enviaba a ellos y... fue un proceso lento pero fue algo muy divertido de hacer.

D: ¿Y tú ves una diferencia en los parámetros de trabajo entre *L'association* y... las editoriales a las que acudes para tu trabajo ahora?

G: Sí y no; *L'association* es un poco especial porque ahora han

cambiado... aun publican libros y hay... un equipo de trabajo que lee cualquier libro que les envíen y ellos deciden qué publicar... eran más de uno o varios tipos antes, eran como 6 tipos y... si a la mitad de ellos les gustaba tu libro entonces estabas bien; pero ahora hay más, así que es más... es difícil saber quién está ahí, es algo ambiguo... hoy en día, eso es hablando de *L'association* pero hay muchas... cuando yo empecé había... tres editoriales; me refiero a tres editoriales pequeñas e independientes: *L'association*, *Cornélius* estaba ahí y otra llamada *Ego comme X*, ellos estaban en Angulema, me parece y... ellos se enfocaban en cosas autobiográficas, *Ego comme X* y... eso, tú le enviabas algo a alguna de esas y ahora deben ser... no sé cincuenta... treinta o cincuenta editoriales independientes... algunas de ellas están más especializadas en cosas... gráficas, como... algunos tipos belgas, están mucho más enfocados en lo artístico, en la cuestión de los dibujos más modernos, pero la mayoría de ellos solo hacen novelas gráficas... y si leen algo que les gusta pues lo publican, así que hay muchas de esas ahora. Sí.

D: Por supuesto. Ok. Y... retomando el tema de la estética; tú claramente tienes un estilo visual muy original o un lenguaje visual... ¿cómo definirías tu propio lenguaje visual?

G: Diría que gráfico, porque no es realista, de esa manera, cuando se lo tengo que describir a las personas, les digo que es un poco... es gráfico... no uso sencillo... bueno, me refiero a que no uso perspectivas, tiendo a aplanar las cosas si estoy haciendo algo de arquitectura; es como si fueran recortes de papel, por

eso... digo que es gráfico; lo cual significa muchas cosas pero... y es... bueno lo describiría un poco como... *cartoony*, en el sentido de que es un poco como un dibujo humorístico, no es... encaja con lo que en realidad estoy diciendo en estos cómics, lo cual es en su mayoría, humorístico... pequeñas historias sobre encuentros y encaja con los dibujos; cuando tengo que hacer algo más serio, como la historia del tipo que fue secuestrado pues, mi dibujo se adaptó de alguna manera hice algo mucho más abocetado [*Sketchy*], no diría que es gráfico o humorístico, es algo más serio. Pero cuando hago mis viajes y hablo acerca de mí mismo es gráfico y humorístico; y por supuesto, simple porque... me gusta... me gusta que el dibujo se vuelva más y más simple porque... por muchas razones, me gusta que sea simple porque genera un balance con el texto, el cual trato de mantener muy simple, solo oraciones cortas y... eficientes, porque en una página de cómics, no puedes solo hablar y hablar y... tienes como siete o diez oraciones en una página y... quieres poner información en la página, así que... todas estas oraciones tienen que tener... buen contenido, así que... mantengo eso simple y me gusta que el dibujo sea como lo mismo, de ese modo, el ritmo del texto es el mismo que el ritmo del dibujo, un poco. Tienes ese balance por supuesto en *Tintín*, en donde el texto es un poco como elegante y el modo en el que escribe... es perfecto con el balance del dibujo, es simplemente un balance muy bonito. Y... me gusta eso y a veces veo... cómics *underground* donde el dibujo es muy abocetado, duro y brutal, como si estuviera gritando y de repente tienes un muy sencillo y hasta aburrido texto... y eso no encaja para mí, tiene que balancearse con el dibujo, en fin...

Creo que mi dibujo ha evolucionado a algo muy simple, justo como mi texto, muy simple y cuando tengo que poner color, me gusta mantener los colores simples; un color, dos colores y eso es todo lo que necesito, solo tener una sombra... y eso es todo.

D: Eso es muy interesante y... creo que tú, tú... haces una relación entre la palabra simple y *cartoon* o *cartoonish*... y es difícil porque en español no tenemos una traducción para esa palabra, solo está la traducción de caricatura...

G: Ok.

D: Y nosotros entendemos eso en términos de caricatura y *cartoon*, pero tú la usas como, como... tal vez como un sinónimo, no sé si esa era tu intención.

G: Sí, un poco, porque cuando mencionas *cartoon* usualmente es para algo gracioso, así que eso es suficiente, pero en francés no tenemos... sí usamos el término en inglés *cartoon* y yo digo *cartoon* porque la gente a mi alrededor sabe lo que es *cartoon* en inglés, pero en francés no hay una palabra como esa. En francés yo diría que es simple y gráfico, sí.

D: Ok.

G: En realidad es difícil explicar el dibujo... especialmente a alguien que no sabe mucho acerca de cómics ¿sabes? Como cuando estás en una mesa con personas que no tienen nada que ver

con tu trabajo y dicen: “Oh ¿Tú haces cómics? ¿Qué clase de cómics haces?” ... Bueno, yo digo que hablo acerca de las cosas a mi alrededor como en los viajes y el dibujo es gráfico y... es simple. Y hoy en día puedes decir que es una novela gráfica, *roman graphique* en francés, ellos usan ese término ahora... y lo entienden un poco más rápido porque... quizá hayan visto... *Persepolis* porque ha sido un cómic muy importante... o ahora... Riad Sattouf por... *l'arabe du futur*, es muy, muy popular en Francia.

D: Ok. Y hablando del dibujo, como una actividad ¿Considerarías que es una cosa narrativa?

G: Sí, y lo gracioso... sí, para mí sí... he hecho, tal vez tú los has visto, pero he hecho algunos cómics sin texto.

D: Mjm.

G: Son como *storyboards* de pequeñas cosas que pasan y... siempre es sorprendente ver toda la información que puedes dar solo con dibujos; claro que en los cómics tienes... es una secuencia, o sea que el primer dibujo habla con el segundo y entonces se construye información y después puedes hacer muchas cosas; puedes tener emociones porque tienes gente que... va a tener interacción entre ellos, así que sí, siempre es divertido, pero... es agradable lo que he hecho, he hecho libros para niños también... *Louis au ski* y *Louis at the beach* y hubo muchos muy divertidos de hacer... y cuando sea que necesite transmitir información en mis novelas gráficas y sé que puedo hacerlo

sin texto... prefiero hacerlo sin texto si tiene un buen ritmo y... caminando a algún lado... o tú sabes, si hay una pequeña aventura y... puedo hacerla sin texto y es divertido al final... funciona mejor si no tienes texto, es lo que Hitchcock dice acerca de sus películas, básicamente si tú puedes describir es mejor que usar palabras y texto por supuesto. Sí.

D: Por supuesto. Y ¿qué hay acerca del terreno fuera de los cómics? Como si yo abriera uno de tus cuadernos de bocetos y viera una sola página... ¿considerarías esa página como un producto narrativo?

G: Bueno... no. No lo creo, porque es diferente, digo, la acción de sentarme ahí y cuando hago un boceto usualmente es de algo que veo enfrente de mí y quiero dibujarlo... y es solo por el placer de dibujar y solo por... Todos van a dibujar algo diferente aun y cuando sea el mismo objeto enfrente de ti, pero es la interpretación que tú haces de eso o la forma en que lo ves, no enfrente de ti porque es el mismo objeto, pero la forma en la que... lo ves de manera gráfica y ... solo esa pequeña cosa es algo muy divertido de hacer, es una clase de meditación, cuando estás muy concentrado en observar algo y avanzas de manera profunda en tu dibujo... es en realidad una buena sensación, siempre que hago bocetos en la noche estoy súper relajado y ayuda, sí; ahora no lo hago, porque paso mi día haciendo páginas de cómics, pero siempre que estoy de viaje dibujo, pero, esos dibujos son hechos para uno mismo, por diversión o para poner en la pared pero no son... no son un lenguaje para mí, no estos

dibujos. Se vuelven un lenguaje cuando están dispuestos unos con otros y te dicen algo, porque tienes una secuencia, sí; esa, esa es la diferencia.

D: Ok. Bueno, estoy trabajando en la teoría de un autor llamado Neil Cohn, él tiene un libro que se llama *Quién entiende los cómics* y él tiene este término el cual es... léxicos visuales, él describe este término en... como... el conjunto de diferentes elementos con los que un autor específico trabaja... elementos visuales, elementos gráficos o elementos formales... ¿cuáles serían los principales elementos gráficos de tu trabajo? ¿Puedes identificar algunos de ellos?

G: ¿Te refieres a los gráficos principales... el sujeto o... te refieres a lo que yo dibujo?

D: Me refiero a lo que tú... creo que ambos funcionan.

G: Ok. Bueno, cuando dibujo para mí mismo y hago bocetos, lo que me gusta hacer es arquitectura, a mucha gente le gusta dibujar personas, caras, retratos... pero a mí me interesa más... la perspectiva y solo como poner en una página pequeña, algo muy, muy grande... siempre me divertí mucho haciendo eso, así que... esos serían los principales sujetos que hago... para los cómics pues es diferente, porque depende del sujeto, justo ahora estoy haciendo cosas muy diferentes a las que suelo hacer, porque trabajo para Lewis Trondheim, y estoy haciendo un *donjon*, así que es muy diferente a lo que usualmente dibujo y ese era el

propósito para mí, era cambiar completamente... porque este tipo de dibujos, de historias que nunca he hecho pero me gustan y las leo... y pensé: “bueno, me gustaría intentar hacer una algún día” y... es muy divertido ja, ja, ja, es muy divertido dibujar eso... aprendí a hacer eso cuando trabajaba en animación; hay una nueva producción y cambias el estilo completamente y te tienes que adaptar rápidamente así que... siempre tuve el sentimiento, trabajo en un proyecto de animación y ¡oh! Tengo un... tengo que dibujar algo diferente y... dibujo, dibujo... gente muerta en cementerios y fantasmas y... es muy divertido ja, ja, ja... así que sí, cuando estaba haciendo la historia del tipo secuestrado... uso páginas y páginas describiendo... un cuarto vacío, eso fue como un reto... fue interesante hacer eso ¿sabes?

D: Ok... hablas acerca de este tipo de diferencias entre los géneros que has trabajado antes y como los libros de dibujos o el... libro del tipo secuestrado; y pienso que es una herramienta muy útil tener este lenguaje visual simplista con cómics para adultos ¿qué es lo que ves como la relación entre esos dos elementos que podrían... ser categorizados como elementos muy diferentes? como, usar un estilo visual simplista con un tema muy complejo.

G: Bueno, si yo he usado... para el tipo secuestrado intenté usar diferentes dibujos y algunos de ellos eran muy elaborados; intenté hacer uno con colores directos, con *gouache* y tinta y... tuve buenos resultados pero pensaba: “wow, este libro va a ser uno grande, va a ser de 300 o 400 páginas...” y pensé: “si lo hago

con esa técnica me va a tomar un año, va a ser algo muy extenso” y... pues eso lo tomé en consideración, me dije: “Tengo que hacer algo con lo que pueda realizar al menos una página al día” y uh... eso significa dos años de trabajo... así que empecé a bocetar y me dije: “Bueno, voy a mantener un abocetado ligero y trabajar en papel flotante...” no tenía una página real en eso eran solo bocetos en papel suelto y al final del día escaneaba todo eso y armaba la página.

D: Mjm.

G: Lo cual me ayudó, porque me podía mover alrededor a veces y cambiar la composición un poco, eso habría sido... muy difícil de hacer solo en papel, porque no trabajo en computadora, aun trabajo en papel bueno con tinta o cualquier lápiz que tenga, ahora trabajo con estos y... sí, esa fue la decisión para el dibujo, digo, tienes que considerar la carga de trabajo que vas a invertir en algo así... pero para estos [muestra una página en proceso]... de aquí pensé: “Bueno, esto es solo un trabajo *cartoon* de 46 páginas que voy a hacer solo una vez en mi vida y... voy a usar ese tiempo para intentar algo nuevo, como una técnica y hacer sombreados e invertir tiempo”... e invierto tiempo en cada página pero... en algún momento terminaré, voy a pasar ocho meses en esto así que eso está bien. Y está bien; sí yo vuelvo a mi propio personaje... naturalmente volveré a hacer algo muy simple, como lo que hago y eso es un poco... dependiendo de la historia... tengo como el sentimiento de dibujar y de alguna manera engloba todo... claro que toda persona gráfica tiene mu-

chas formas de dibujar y... recuerdo a Moebius, digo, el dibujaba por supuesto la ciencia ficción de un modo y de repente se iba hacía algo muy clásico... pero a veces él se iba por cosas más *cartoony* con grandes narices y eso y... tenía muchas formas de dibujar y eso era divertido, siempre disfruté eso; y ahora bueno yo... si yo hiciera otro tipo de historia, sé que hay un nuevo tipo de dibujo, bueno no nuevo pero me refiero a que hay estilos más apropiados para lo que sea que haga y lo mismo con... las cosas que hago acerca de la familia, digo gráficamente; eso empezó en mi blog y yo solo estaba garabateando y bocetando con ideas y luego, puse eso en mi blog y me gustó el ritmo del dibujo era muy, muy rápido y el ritmo de también era muy rápido con el texto porque estaba yendo con la corriente y con la idea como un boceto o un *storyboard* y entonces, tenía una historia y ahora es... como una corriente y me gusta eso, así que el dibujo refleja eso y la historia es muy simple y ligera... para mí hay un modo de que tenga un balance con el texto y el dibujo, de otro modo, si hago dibujos muy complicados para algo muy simple como estas historias con los niños, eso sería... no encajarían juntos.

D: Por supuesto. Sí, y... está este ejempló que tomaste con Moebius, cuando el dibuja *Inside Moebuis* es una cosa muy *cartoon*.

G: Sí.

D: Y creo que pasa lo mismo contigo, como en... digo, hay una diferencia, una diferencia clara entre *Albert and the others*, *Hostage* y... *Factory Summers*, pero hay una identidad... ¿consideras

esa identidad como algo... teórico en tu trabajo o solo como el resultado de lo que tu historia... condiciona a tu dibujo?

G: Bueno, me agrada que haya una familiaridad en todos estos dibujos...yo, creo que... porque tengo el antecedente de la animación y... tienes que cambiar estilos muchas veces, creo que conservé eso y... porque cuando pienso en una historia... la pienso en una forma distinta pero me refiero a que todas, todas son en mi estilo, por supuesto, no haría algo que parezca de Chris Ware porque... digo, ese tipo de dibujo es mucho para mí; está muy alejado de mí... pero... su estilo, refleja mucho de... es un encaje perfecto también, digo, el balance de sus dibujos y su texto que es muy frío y el dibujo también es... encaja muy bien. Tiene que encajar, de otro modo... estaba leyendo a Adrian Tomine el otro día y es lo mismo, quiero decir, la historia es muy pacífica, su dibujo es muy pacífico y limpio y todo encaja perfectamente y esa es la forma en la que haces una buena historia, ese balance es muy importante, pienso yo. No es que tú pienses en eso, pero de alguna manera se junta todo; es como una cosa natural, sí.

D: Ok.

G: Y eso probablemente me detuvo para hacer algunas historias porque... si trataba de hacer una historia digamos como... la primera guerra mundial, por ejemplo; no sé si yo tendría un estilo para reflejar algo así, es como algo serio y lo mismo con, no sé con cómics de superhéroes, nunca sería capaz de hacer eso, aunque sería divertido hacerlo con mi estilo, por supuesto,

sí, ja, ja.

D: Sí... hablando de estas características estéticas, me gustaría hablar de tu personaje. Hay una anatomía o una estructura que yo he visto a través de los años y de la historia, pero tu personaje se ve como... una cosa muy única, un dibujo muy único. No lo sé, puedo identificar un antecedente de Saul Steinberg, pero me gustaría que tú hablaras de tu personaje en el aspecto formal.

G: Sí, gráficamente ha cambiado, pero siempre ha conservado esa silueta, ese perfil, con los dos ojos desde el punto en el que lo veas y los otros, los otros personajes no están hechos así, esos son más 3-D y yo soy más un personaje plano, pero ese solo es el modo en el que diseñé mi personaje al inicio y ahora estoy un poco atrapado en eso porque no hay una cara frontal, siempre que tengo que hacer algo de frente yo no tengo eso... en el dibujo, así que algunas veces es un poco como un problema, pero me gusta eso de mantener simple al personaje principal.

D: Mjm.

G: Porque... la mayor parte del tiempo, el lector entiende la reacción, de ese modo puedo solo mostrar mi cara y no necesito tener una expresión, porque es como esa cuestión de cine en la que muestras algo primero y lo que sea que muestres después, ya sea una cara... relacionas ambos y entonces ves lo que está pasando. Así que claro, si se trata de que sea gracioso, yo me muestro de esa manera... y esa también es la forma en la que yo

soy, digo, no soy un tipo muy expresivo y hay muchos aspectos de mí que están en ese personaje y siempre es una mezcla de eso... es un dibujo de mí mismo y hasta donde puedo decir, es un personaje, pero es, en realidad... solo algunas facetas de mi... de mi personalidad.

D: Mjm.

G: Porque... estas son las facetas que mejor sirven para lo que sea que tenga que hablar; digo... no soy alguien que entienda las cosas de manera muy rápida... me gusta tener buenas explicaciones y tomarme mi tiempo de entender, lo cual a veces me deja completamente perdido y me gusta poner eso en mis cómics, porque es, es una cualidad divertida, así que todas las características que son parte de mí y que funcionan para mis cómics van a estar en ese personaje, de ese modo, el personaje es una mezcla de todas las partes que encajan mejor para lo que sea que tenga que comunicar como algo narrativo. El hecho de que... sea yo un poco tímido, que no es tan evidente, pero... soy un poco ingenuo, lo cual es verdad pero... sí, y encaja de manera muy agradable para lo que sea que tenga que hablar en los libros, sí. Y es verdad que yo haya llegado a Jerusalén y no sabía mucho acerca del país, a la gente le sorprende eso, pero no sabía mucho y pensé: “bueno, ok, intentemos entender... ja, ja, cómo funciona esto por un año” porque iba a estar un año ahí y después de eso me hice lo suficientemente curioso para ir por ahí y para tratar de ver lo que, lo que estaba pasando y... eso es otra faceta de la manera en la que funciona.

D: Y con el diseño del mismo ¿tuviste algo como una influencia formal? como si pensaste “Ok, quiero que se vea como de esta manera.”

G: Ja, ja, ja, sí, digo, la... debido a que vengo de la animación la influencia es en realidad, para el dibujo, es un poco como *Snoopy*, es una figura a lo *Snoopy*, porque los dos ojos están siempre en el mismo lado, sí, ja, ja; nunca ves a *Snoopy* de frente, siempre está a la izquierda o derecha... lo mismo pasa con *Mickey Mouse*... en animación aprendes eso; las orejas de *Mickey Mouse* nunca se ven de lado, siempre se ven así o así, nunca ves el costado de las orejas, aun y cuando él se mueva de frente hacia la derecha; así que ese es un truco que aprendes en animación y eso es algo que he usado en mi... pero estaba, pienso en *Snoopy* cuando hago ese personaje porque tengo los dos ojos en el mismo lado y... esa simplicidad del personaje es muy agradable también, sí; es un poco como *Tintín*.

D: Sí.

G: Porque él es... como una hoja en blanco, puedes poner lo que sea en ese personaje y lo mismo conmigo, lo cual es muy conveniente porque si yo estoy en una situación donde... sí, esa página en blanco es muy interesante, porque puedo estar en cualquier tipo de situación y puedo... encajar, básicamente, es como *Tintín*, él puede ir a cualquier lado y encajar, mientras que el *Capitán Haddock* reacciona todo el tiempo, así que si lo pones en un lugar donde él no va a estar feliz, él va a gritar; eso no funciona para

las cosas que tengo que hacer yo; para mí... si trato de descubrir un país y me equivoco, no puedo gritar, tengo que ser paciente y tranquilo e ingenuo y ver a mi alrededor e intentar descubrir qué está pasando; así que esa es la forma en la que funciona para mi narrativa.

D: Ok. Y... la última vez que hablamos, dijiste que no hay una condición estricta de autobiografía en tu trabajo, que exagerabas algunas cosas para hacer algo como una línea final o un cierre... para poder completar la historia.

G: Sí.

D: ¿Estoy siendo claro?

G: Bueno, probablemente estaba mencionando que me gusta cuando es realista y al final me gusta terminar con algo que es... sí, ligeramente gracioso o que tiene eso como narrativo dentro de sí y es... la mayoría de las veces es divertido, sí.

D: Lo que quiero decir es que... considerando esto, de que no es estrictamente autobiográfico o realista ¿considerarías a tu personaje como un alter ego?

G: Sí. Lo es, totalmente, en el sentido de que como decía, es una parte de mí, no es completamente yo, porque son solo las facetas que necesito para expresar aquello de lo que tengo que hablar en mis libros. Pero todo lo que pongo como en los libros

de viaje está basando en mis notas, todas ellas son hechos, solo puedo hablar de cosas que he visto y yo nunca pondría material ficticio en material de la vida real, bueno, no yo porque... creo que no es algo justo y no necesito eso en realidad, porque después de un año solo leo mis notas y hay un montón de partes aburridas que simplemente omito, pero siempre hay como una semana en la que digo: "oh, claro, esto es divertido" y bueno, es eso, va a ser algo de tres o cinco páginas y hago esas páginas y continúo con mis notas y entonces: "bueno, eso es aburrido", así que sí, no necesito añadir material extra, siempre es material acerca de lo que veo ¿sabes?

D: Por supuesto. Bueno... hay algo con lo que estoy batallando debido a lo que dices... yo prefiero usar el término o la palabra "narrativa subjetiva" en lugar de autobiográfico.

G: Mjm.

D: Porque creo que es complicado encontrar algo estrictamente autobiográfico como Joe Matt o Harvey Pekar hoy en día.

G: Mjm.

D: ¿Qué considerarías como la cosa más interesante acerca de los cómics de narrativa subjetiva?

G: Bueno... he sido influenciado por... bueno hablábamos de eso al principio pero... recuerdo leer un libro acerca de un antropó-

logo que va a África, está en Malí... y él en realidad habla acerca del trabajo que está haciendo y tiene todo tipo de problemas en el país en el que está; es un tipo inglés y se llama... el antropólogo... no sé. Es un libro muy divertido porque de alguna manera muestra el trabajo de un antropólogo desde detrás de la cortina, a veces la gente le está mintiendo, la gente está tratando de burlarse de él y... como es inglés, tiene siempre este sentido del humor... y ese libro me influenció muchísimo y lo he puesto en mi sitio web... porque era divertido; aprendes mucho acerca del trabajo de un antropólogo y es súper entretenido así que... para mí, eso es una buena mezcla... ja, ja, ja, y eso es lo que trato de tener con mis libros también, sí. Pero ¿tu pregunta era acerca de qué? me fui por ese libro que es una influencia y... perdón ¿de qué estábamos hablando?

D: De... Creo que está relacionado... la cosa más interesante de esta narrativa subjetiva para ti, como autor y como lector.

G: Ah, ok. Bueno, como autor es bueno como lector como dije uh... me gusta cuando son cosas de la vida real, acabo de leer un libro acerca de un tipo que era... que estaba en Rusia, fue arrestado y escapó de prisión en Rusia, es un tipo francés, eso fue muy interesante; porque no es algo súper espectacular, no es... una película de James Bond, pero como es real de alguna manera te identificas mucho con él y piensas: "Wow, él ha pasado por todo eso" y... si es una ficción, simplemente no te importa porque sabes que va a salir bien al final... así que me gusta cuando son historias de la vida real, como lector. Y

como autor es muy conveniente, es de hecho contar con una muy buena herramienta para usar en tu kit narrativo, es como una navaja suiza; cuando sea que te encuentres ahí, tienes una más y una muy poderosa, porque puedes estar en el panorama y de repente tienes todo, puedes tener un diálogo con alguien porque estás ahí y él está ahí y... puede ser solo un diálogo directo, puedes solo caminar por ahí y convivir con el lector y decir: "mira, he visto esto y es muy extraño y no sé qué es" y básicamente, puedes tener una relación con el lector y... hay todo tipo de soluciones que la narración te da cuando estás ahí. Oh y por supuesto puedes estar fuera del panorama completamente y solo tener un texto en *off* que describa la situación y... el hecho de que sea real... claro, sabes que lector está leyendo el libro sabiendo que en realidad yo estuve en Corea del Norte, de que en realidad estuve con estas personas y... no tengo que exagerar las cosas porque él sabe que es real, de ese modo, un pequeño detalle gracioso se vuelve algo loco porque estaba con estos norcoreanos y si hacía chistes sobre Kim Jong-un... ellos saben que es peligroso así que tienes eso y estas son muy buenas herramientas para cuando haces una narración.

D: Ok. Mi última pregunta sería acerca de herramientas, de nuevo... ¿qué es lo que tú ves en los cómics que otros medios no te ofrecen?

G: ¿Qué veo en los cómics que los otros no me ofrecen? Bueno tienes algo... bueno, el hecho de que sea un objeto; es muy básico, pero el hecho de que pueda leerlo en mi cama, justo como

con la literatura... hay una relación con ... si te gusta el autor estás como cerca del libro así que es como... muy orgánico o te puedes sentir cercano a lo que sea que estés leyendo y ese aspecto de objeto es... especialmente hoy en día donde todo es como una película, hay una gran distancia, pero con el libro estás cerca y de hecho tocas un objeto, yo disfruto mucho eso; bueno, eso es una cosa... pero bueno, los cómics... puedes usar narraciones que no puedes usar en una película y eso es diferente... leí este libro en el que puedes ver la imaginación de alguien mientras él camina por las calles... no hay modo de que puedas hacer eso en una película porque eso luciría muy cursi, pero en, en un cómic puedes hacer eso... hay muchas cosas que no puedes hacer... sonido, olores... cuando viajas y dices: "oh, el olor de la especia en la calles..." eso no va a funcionar en los cómics, ni siquiera en una película va a funcionar... y lo mismo con el ritmo o los sonidos, dices: "oh, el sonido de los carros en medio de la ciudad..." eso no va a funcionar; y si tratas de hacer algo muy espectacular tampoco va a funcionar como: "Wow, este atardecer es asombroso..." bueno, tendrías que ser un muy, muy buen artista para transmitir eso o no va a funcionar... pero las cosas que funcionan son... historias simples, eso es lo que yo hago y la... narración del sonido, no funciona muy bien, pero puedes ser muy específico y puedes explicar cosas y puedes poner una tabla, un mapa, un gráfico y... eso no sería posible, puedes hacer eso en un documental, tal vez pero sería extraño tener un mapa como los que yo hago en Jerusalén o lo que sea, como: "Ok, aquí está Gaza" y dibujo un pequeño mapa y estuve ahí... puedes poner flechas, las flechas son muy poderosas, siempre

puedes decir: “Oh, este es mi hijo, esta es mi hija” no tienes que explicar toda la historia, puedes poner solo “Louise”, “Alice” con una flecha y eso es súper eficiente; así que tienes cosas gráficas súper eficientes que funcionan muy bien y... sí, hay algunas más, porque a veces cuando hago mis cosas digo: “Oh, esto es algo que puedes hacer en cómics y que no puedes hacerlo de otra forma” y sí, leo un montón de cómics y de vez en cuando digo: “Wow, esto es nuevo” digo, no puedes hacer eso... acción, puedes describir acciones en un cómic, como con *Akira* y... tienes estas escenas de motocicletas; acción donde tienes, digo, creo que es como un cuarto de segundo en una o dos páginas donde brinca de una moto a otra y es algo que te quita el aliento, digo el trabajo está muy bien hecho y... no ves eso en una película porque va más rápido, puedes hacerlo en cámara lenta pero no es lo mismo, así que puedes representar, sí. Y sí, puedes explicar cosas y ser muy... como un profesor y funciona, funciona bien, también. Es como una especie de mezcla, pero el hecho de que vayas a redibujar eso, lo hace encajar de alguna forma.

16-Feb-2022 (Fecha de realización de entrevista)

Entrevista: Peter Kuper

Transcripción parcial a petición del entrevistado (Original en inglés)

P: Peter (entrevistado)

D: Darío (entrevistador)

P: Aunque simplista implica como... alguien que es simple no es tan listo.

D: Sí...

P: Así que, tú sabes, de hecho, vi tus preguntas hace poco pero no las he vuelto a revisar ¿estás hablando como de cómics sin texto?

D: Bueno, podría ser, en mi investigación cité un ejemplo de un cómic de Jason, pero también se trata de cómics como los tuyos ¿sabes? Es únicamente lo simplista en las cualidades formales

P: Ajá.

D: Yo no diría simplista como... un sentido tonto.

P: Claro, digo, pienso que es una cosa de lenguaje porque pienso que... las connotaciones de las palabras, tú sabes, si dices:

“es un cómic simple” eso sugeriría que... eso no sugiere que sea complejo y pienso que... no que yo esté preocupado por esto; pero solo por la discusión, pienso que tú sabes, digo, los cómics en general son muy complejos y constantemente están siendo acusados de ser... simples.

D: Sí.

P: En el peor modo ¿sabes? Como que es para niños, no es como, tú sabes, no es una forma adulta; y pienso que, lo que son, es más... *Corte por falla técnica*

P: Entonces ¿escuchaste lo último que dije?

D: Que simple...

P: Es un engaño, no, que es engañosamente simple, como que tú lo ves y se ve como un conjunto de líneas simples y que... no se ve complejo, pero, de hecho, dependiendo del trabajo es muy complejo, es más complejo, en realidad.

D: ¿Y ves alguna diferencia entre “simple” y “simplista”?

P: Sí, simple puede ser, tú sabes, sí, simplista no... de todos modos, no tenemos que obsesionarnos con esto.

P: Solo es terminología.

D: Por supuesto.

P: Pero tú sabes, lo que puede ser simple de estos es que son alcanzables, pueden... alguien no tiene que hablar el lenguaje, especialmente con cómics sin texto, pueden verlo y pueden entenderlo, así que es... accesible.

D: Mjm. Ok.

P: De nuevo, diferente a simple pero...

D: Sí...

P: Hablemos durante una hora acerca de la palabra simple ¿Qué piensas de eso?

D: Ja, ja, ja.

P: Bueno, yo tengo muchas influencias, realmente es difícil como sacar una sola y decir “esta es la influencia grande”, digo, ciertamente hay muchas influencias en los cómics. Yo comen-

cé leyendo cómics “mainstream” de superhéroes cuando tenía unos siete años, estaban Jack Kirby y Stan Lee... y eran Thor y Spider-man, cosas así. Pero me quedé muy interesado por... tú sabes, las circunstancias también me influenciaron; mi padre era un maestro y pasamos un año viviendo en Israel, y en ese año leí mucho, leía muchos cómics, buscaba cualquier cosa que fuera sobre la cultura americana, me estaba perdiendo esa cultura y también la encontraba muy atractiva; en ese entonces estaba leyendo Ricky Ricón y Casper junto con Batman y con más cosas que pudiera encontrar. Pero la experiencia fue una gran parte de eso porque afectó mi perspectiva sobre el mundo y eso probablemente influenció mi trabajo también.

Así que, tú sabes, estaba toda esa cultura americana que yo veía en TV, toda esa cultura basura; estaban los cómics de superhéroes que yo estaba acostumbrado a leer, pero entonces empecé a ver cómics “underground”, bastante temprano, pues empezaron a finales de los 60 y entonces empecé a ver el trabajo de Robert Crumb e inmediatamente me sentí atraído a ese tipo de trabajo. Me gustan las caricaturas del New Yorker y me gustan las caricaturas políticas, así que tenía un rango grande de cosas a las que estaba volteando a ver de donde fuera que salieran, tenía ese interés visual.

Otra gran influencia para mi es un artista llamado Saul Steinberg, que hizo muchas portadas para The New Yorker, la más famosa es aquella en la que es como, la quinta avenida, la décima avenida.

D: El río Hudson y eso.

P: El resto del mundo, sí, exacto. Y su trabajo me volvió completamente loco y en mi último año de escuela me hizo reflexionar sobre la dirección que estaba tomando, y empecé trabajando como ilustrador y conseguí trabajo en el New York Times y en periódicos y comenzaba a pensar en términos conceptuales artísticos.

D: Bueno, esa sería mi siguiente pregunta ¿Cuál es la diferencia principal que puedes ver entre las editoriales norteamericanas y las editoriales mexicanas?

P: Sabes, cómo trabajo con muchas editoriales alternativas desde hace años, las diferencias no son tan grandes, aunque lo que he encontrado con Sexto Piso fue... tú sabes, el primer libro que publiqué con ellos fue Diario de Oaxaca y básicamente fui a una imprenta en Nueva York buscando lo que me era posible, estaba como queriendo tener todo en lo que pudiera pensar y ellos dijeron: “sí, está bien”. Y Sexto Piso estuvo muy abierto a dejarme hacer lo que yo quisiera. Muchas de las editoriales en

Norteamérica cuentan cada dólar, así que no necesariamente quieren hacer las cosas que yo quiero hacer, con impresión especializada, así que las editoriales pequeñas me dejan hacer eso. Es algo divertido ¿sabes? como las editoriales grandes que están haciendo más dinero, no lo quieren gastar; las editoriales pequeñas que están haciendo mucho menos dinero si se atreven a aquello, pero tú sabes, desafortunadamente no hay mucho dinero para mí cuando trabajo con editoriales pequeñas, pero hay mucho beneficio en poder hacer lo que quiero, he hecho eso por años, pero debo encontrar una unión entre hacer que eso me de para vivir y las otras cosas a la vez.

D: Me gustaría hablar sobre este tipo de identidad que los autores mexicanos tienen ¿Ves algo que relacione a estos autores que mencionaste antes, algo como un género o una estética?

P: En realidad no, porque veo que se mezclan con muchos comics europeos que a mí me gustan, tú sabes, están los cómics franceses y... digo siempre he sido, como podría decirse, acusado; la gente me sigue diciendo que mi trabajo es muy europeo y no lo entendía; a lo que usualmente se referían era que uno no podría encontrar una editorial grande para eso, porque yo no estaba interesado en... cuando llegué a la edad en la que debía estar trabajando para las compañías de superhéroes, no tenía interés en eso para nada, simplemente no estaba interesado en ese género material ¿sabes? No voy a dibujar gente musculosa por ahí a menos que, tú sabes, he hecho algunos números únicos, hice una historia de dos páginas del Capitán América para

Marvel y un par de cosas por el estilo, pero en general no es lo que hago... pero, bueno, el año en el que pensé que el trabajo europeo era completamente sorprendente pero que descubrí que en Estados Unidos no vendía muy bien, incluso mis artistas favoritos; particularmente uno de ellos era Lorenzo Mattotti, estaba también Moebius, artistas como esos ¿sabes? No estaban cruzándose cuando yo comencé en este campo; creo que ahora hay más y más influencia en los cruces, pero como sea, esa es una forma larga de decir que yo no veo a los cómics mexicanos como una isla de un solo estilo, los veo como que están siendo influenciados por las mismas cosas que a mí me gustan y tú sabes, personas como BEF, veo su trabajo y veo a muchos artistas europeos que me gustan.

D: ¿Cómo definirás el lenguaje visual de tu trabajo?

P: Como te dije que me aburro fácil, constantemente estoy intentando cosas nuevas, así que siento que tengo varios lenguajes que hablo, desearía poder hablar español mejor de lo que lo hago, pero hablo lenguajes del arte, así que creo que tengo un acercamiento más gráfico en algunas cosas que he hecho, como

las historias de Kafka, tú sabes, blanco y negro y muy al estilo del expresionismo alemán... tengo las cosas que he hecho en *Diario de Oaxaca* y un poco de eso en *Ruinas*, es más como del aspecto de una libreta de bocetos, claro, digo *Diario de Oaxaca* era completamente una libreta de bocetos, pero, tomé un poco esa cualidad para *Ruinas*; lo que trato de hacer es tener la historia que estoy haciendo para poder determinar un enfoque, así que no es como que tengo mi estilo y lo que sea que haga va a lucir de una manera específica, eso cambiará en relación de lo que yo considere apropiado para el trabajo... Cuando hice *Heart of Darkness*, lo verás muy pronto en español, me parece... es un poco más como una libreta de bocetos, porque sentía que lo que estaba intentando hacer, es un diario de Conrad en el Congo, pero luego *Kafkiana* es muy *hard-edge* [borde duro], con un estilo muy *cartoony* el cual yo relacioné a Kafka, así que no podría decir como... tú sabes, en *El Sistema*, es muy como de aspecto *graffiti*, acuarelas y pintura en spray, muy gráfico... eso tiene mucho de la sensación que yo tenía con el Nueva York de los años 80 y 90, así que eso era un estilo apropiado para eso. Hice otro libro, *No te Olvides de Recordar*, que fue publicado en España y eso está hecho más en un estilo *cartoony*, lo cual es autobiográfico, ahí puedes ver un poco más la influencia de Crumb... como sea, varían ¿sabes? estilísticamente varían y reflejan lo que yo pienso que es lo más apropiado para la historia que estoy tratando de contar.

P: Bueno, pienso que, cuando digo “gráfico”, me viene algo que para mi parece más como blanco y negro y... líneas de bordes duros, probablemente sea una forma incorrecta de pensar en ello; yo no creo que su trabajo [Refiriéndose a Guy Delisle] sea gráfico, pienso más bien en su trabajo como algo simple, en el mejor sentido, que es muy accesible, tú sabes, debido a su antecedente en la animación tiene mucha fluidez, es muy fácil leer su trabajo, es fácil para el ojo, mientras que lo que yo hice con *Kafkiana* es muy gráfico y tu ojo se está moviendo alrededor y está hecho con la intención de que se sienta algo de vértigo; mientras que con Guy Delisle particularmente es como que las viñetas son muy uniformes, lo cual lo hace muy accesible, en un sentido muy positivo, pero sus historias son complejas y sus personajes son complejos y yo en realidad admiro lo que él hace y a veces me tengo que recordar a mí mismo hacer las cosas más simples, porque pienso que es muy efectivo y creo que algo muy peligroso que pasa con algunos trabajos es que se vuelven tan complejos que abruman ¿sabes? Hay mucho alardeo en los cómics *mainstream* de superhéroes, cada ventana está ahí y todo es como no necesario; del mismo modo *Maus*, de Art Spiegelman está justificadamente dibujado de una manera simple, es una narrativa muy compleja, aun y con las viñetas que se pueden leer de manera simple, tiene un estilo de dibujo muy simple,

que no es ostentoso y eso le ayuda a ese trabajo, si fuera más complejo creo que no habría funcionado tanto.

D: Como un autor estadounidense ¿ves una influencia de los cómics norteamericanos hacia los cómics mexicanos o caricaturas?

P: Asumo que está ahí, porque creo que hay una sección de cruce de influencias pero una parte de esta es la misma que la que viene de la cultura norteamericana, así que... el presente es muy difícil de ignorar, así que solo asumiré que muchos de los artistas que crecieron leyendo cómics antes de que hubiera más ejemplos para consultar, estaban leyendo cómics de superhéroes y comics norteamericanos y con suerte también leían cómics europeos y eso llega a ser más; ahora hay una mayor variedad, digo, no había mucho trabajo para ver que fuera hecho por mujeres o gente que tuviera otros intereses distintos a los superhéroes y tú sabes, estaba la revista *MAD*, por ejemplo, la cual considero que ha sido una gran influencia en cualquiera, a la gente que le gusta ese tipo de cosas, tú sabes, *MAD* probablemente influenció a gente como Sergio Aragonés, que esta-

ban viendo *MAD*, pero también a varios artistas mexicanos y latinoamericanos.

D: ¿Qué es lo que ves como lo más interesante de la narrativa subjetiva?

P: Que puede ayudar al lector ¿sabes? En el mismo modo que yo aprendí... siempre ha habido esta acusación de que ese trabajo es una forma de predicar a los convertidos, tú sabes, como que la gente que está leyendo el trabajo ya está convencida de la opinión que estás poniendo en él, pero eso simplemente no es verdad, porque yo no salí de mi madre con una postura política, fui influenciado por las cosas que leía y que veía y que escuchaba, así que si alguien viene para leer el trabajo que yo he hecho con suerte puede formar parte de lo que construyen en su cabeza; e idealmente, puedo decir algo a alguien que no necesariamente coincide conmigo y eso los hace considerar su perspectiva, así que pienso que ser subjetivo, traer tu opinión a tu trabajo de esa manera es como... yo también estoy ejercitando mi propio músculo de la opinión cuando publico algo y veo cómo reaccionan las personas a ello, no siempre tengo la

certeza de que sé lo que algo significa, porque a veces... mi trabajo no está hecho en un vacío, pienso en términos de quién lo va a leer, pienso en una audiencia todo el tiempo y no sé quién está en esa audiencia necesariamente... y por muchos años no consideraba que hubiera tanta audiencia para lo que yo hacía, pero se ha desarrollado con el tiempo y ahora tengo un sentido como de, tú sabes, a veces me siento muy feliz cuando veo esta división entre la gente que odia o ama lo que hago.

06-Mayo-2022 (Fecha de realización de entrevista)

Entrevista: Virus Visal

Transcripción

V: Virus (entrevistada)

D: Darío (entrevistador)

D: ¿Me podrías contar sobre tus influencias? Tanto en el cómic como en otra disciplina.

V: Sí, pues bueno, cada vez que me preguntan esto, creo que mis respuestas no varían mucho, una de mis primeras influencias y de cierta forma creo que una de las más importantes es Rumi-ko Takahashi, la autora de *Ranma 1/2* porque ese fue el primer acercamiento que yo tuve de cierta forma a los mangas [corte por falla técnica] [otros...] que me gustan mucho, son Lucy Knisley, Yuko Ota y... GGDG, porque casi todo... lo que siento que me ha influenciado más son web cómics... yo nunca he sido fan de los superhéroes y todas estas cosas que es como pues lo que más había mientras yo estaba creciendo; pero en internet, bueno, cuando empecé a tener acceso a internet fue que encontré una gran variedad de historias por otras personas que llamaban más la atención de mis afinidades ¿no? Entonces, ellas, siento que han sido como que una gran influencia cuando empecé a ocupar el internet y ver que había gente ¿no? publicando sus propias historias sin el permiso de nadie.

D: Me llama mucho la atención esto que dices sobre las historias que no necesitan permiso o las creadoras que no necesitan permiso para publicar eso ¿no? Bueno, pienso yo que hay un fenómeno de ciertos géneros ahora en México ¿no? ¿considerarías tú que hay algún género de web cómic o de cómic que predomina más que otros?

V: Sí... al menos desde mi percepción, siento que los cómics que más pegan y que más fácilmente se hacen populares, son los del día a día, así como humor muy local de parejitas o de vida cotidiana, lo que hice en mi día... pues, o sea, no demerito para nada ese trabajo porque a mí también me gusta y yo también lo hago; pero definitivamente hay algo ahí que es muy fácil de digerir para el público en general, incluso gente que no necesariamente lee cómics, porque tiene ese factor de: “Ay, este soy yo” o “me identifico” ¿no? “me representa”; entonces, sí, siento que a través del tiempo, ese tipo de cómics en general siempre han sido de los que más llaman la atención así, para todo el mundo ¿no?

D: Por la facilidad de identificación ¿no? o esa empatía.

V: Sí, sí, no hay escape porque... de lo que sea, hay un cómic, así como que te represente ¿no? hay de parejitas, o para metaleros o... nerd, o sea, siempre hay un cómic de la vida cotidiana con quien alguien va a ser de: “Ay, me identifico”

D: ¿Considerarías que existe una tendencia estética o visual en el cómic en México? Tanto en el formato web como en el impreso.

V: Híjole, no sé, o sea, yo diría que no hay tal cual una estética porque, por ejemplo, cuando te mencionan cómic americano, luego luego viene una imagen a tu mente de lo que hacen con los cómics de superhéroes, que es una estética más realista pero de cierta forma simplificada ¿no? y cuando te mencionan cómic europeo, igual viene algo muy específico a tu mente; son cómics muchísimo más estéticos, más artísticos, con menos acción quizá, pero no por eso menos interesantes. Pero yo, así si me dices “¿Cuál es la estética gráfica en México?” O sea, es que hay tantos artistas y cada quien sus influencias vienen de todos lados ¿no? o sea, por ejemplo, yo que si... mis influencias están muy marcadas tanto por el manga como por las caricaturas... y hay quienes tratan de imitar más el estilo americano, quienes tratan de hacer más como el cómic europeo; o sea, como que en México, cuando quizá hubo más una estética marcada, fue por ahí de la era de oro del cómic con quizá La Familia Burrón y estás cosas y bueno, también los cómics estos de las... Ay, se me fue el nombre; bueno los cómics porno que todos conocemos y que se encontraban en todos los puestos de revista; o sea, como que esas eran las dos estéticas muy marcadas y hoy en día, no, siento que hay de todo y no hay nada definido y de cierta forma pues eso no es malo ¿no? no sé, yo creo que es valioso que pues cada quién jale para donde quiera.

D: ¿Pero ves alguna tendencia relacionada a un género que a otro? Por ejemplo, no sé, si el de romance lo ves mucho como este y el de... no sé, este de metaleros lo ves mucho como este otro ¿no?

V: [corte por falla técnica] por ejemplo, en ese nicho de publicación [pensando en el web cómic], se favorece mucho el estilo más manga, entonces, muchos de los autores que están tratando de armarla en ese sitio, pues si son artistas que su influencia claramente viene de manga, manhwa y todos los estilos asiáticos, mientras que por ejemplo, también tenemos a otro tipo de personas que su influencia viene mucho más del cómic americano y ellos hacen cómics así de acción y superhéroes locales y cosas de este tipo; entonces quizá sí, hay como corrientes, dependiendo del género, pero no sé, o sea, siento que si se ha vuelto más libre y hay muchas cosas muy diferentes.

D: Quisiera moverme ahora ya particularmente al campo en el que tú trabajas ¿no? Porque, sí, para mí es interesante tener esta perspectiva distinta, porque los autores con los que he trabajado las entrevistas publican en el formato impreso y creo que la diferencia principal contigo es el formato web ¿Me podrías contar algo sobre las diferencias que ves entre estos dos formatos y qué beneficios te da para ti trabajar en el formato web?

V: Principalmente, la ventaja que da trabajar web cómic o hacer cosas así, pues es que no tienes a nadie diciéndote qué puedes o qué no puedes hacer y de cierta forma, así como yo, pues mucha gente encontró un público publicando en línea porque no había pues... no es tan fácil encontrar una editorial que se interese por tu trabajo o apoyos ¿no? porque pues, imprimir cuesta dinero; entonces, cuando yo empecé, pues sí, mucha gente tenía trabajos impresos y si tú siendo una don nadie como yo, tratas de ir a

tocar puertas pues es muy difícil que te hagan caso porque pues [ahora] sí que necesitas ser alguien o que te conozcan, tener ya un público establecido para que digan: “Ah, pues sí vale la pena imprimirlo” y en cambio en web, puedes publicar las historias que realmente tú quieres contar sin que tengas a un editor encima de: “no, esto no va a vender” o “¿por qué no mejor lo cambias?” y no digo que tener un editor sea malo, de hecho puede ser algo muy positivo, pero te pone ciertas limitantes, entonces, el fenómeno que yo he notado con los web cómics, es que mucha gente que antes no pelaban, ahora están pues probando que esas historias valen y que, o sea, después de empezar en web o en internet, las editoriales empiezan a voltear a ver de: “Ah mira, esto está llamando a mucha gente, ahora si vamos a imprimirlo” ¿no? entonces, pues no son cosas que estén peleadas, una cosa te puede llevar a la otra y también por ejemplo autores que ya están impresos pues quieren como que despejarse de lo que es su chamba, o sea, su trabajo y pues deciden también publicar otro tipo de historias que quizá no aplicarían para un formato impreso pero pues tienen la libertad de publicarlas en línea ¿no?

D: Entonces, digamos, para ti representa eso ¿no? ¿O sea, ese sinónimo de libertad creativa?

V: Mjm.

D: Súper. Y de alguna manera ¿te interesa mantener ese terreno, mantener tu trabajo ahí?

V: Pues, sí y no... sí me gustaría pues quizá algún día tener algún libro impreso, pero ahí también se vienen muchas complicaciones ¿no? porque yo gané uno de los años el Secuenciarte y me dieron pues cajas llenas del cómic que me imprimieron; y en un inicio eso fue como de “¡Ah! Qué chido, soy muy feliz” pero, o sea yo, como autora independiente que pues aparte soy godínez, no me dedico solo a esto, o no me la vivo en convenciones porque pues no puedo, pues tengo ahora estas cajas de cómic que no puedo mover porque yo no tengo las herramientas para distribuirlo; entonces pues sí, no sé, es complicado pensar ahora así como de “Ah, sí, voy a imprimir un montón de libros” porque pues luego ¿qué hago con ellos o cómo los muevo, no? no soy una editorial ja, ja.

D: Claro ¿pero crees que hay alguna especie de diferencia creativa entre un soporte y otro?

V: Pues de cierta forma sí. Cada formato te permite hacer diferentes cosas, en web, pues claro que hay libertades que en el formato impreso de ninguna manera tendrías, por ejemplo, hay web cómics que le puedes dar *play* a digamos, un *track* de música específico para que entres en ambiente con la escena que vas a leer, también hay cómics que tienen partes animadas, o sea, que les ponen GIFs en ciertas secuencias claves y no es que ya esté siendo una animación, sino que es una viñeta en específico en la que quizá está lloviendo ¿no? Y eso no lo podrías tener en un formato impreso. Y también en el formato impreso hay cosas muy padres que se pueden hacer si tienes los recursos, que no

se podrían hacer de la misma forma en web, porque, por ejemplo, hay cómics en que la misma secuencia te deja una escena muy impactante al voltear la página ¿no? entonces tú no tienes idea de qué viene en la página que sigue hasta que la volteas y entonces es como de “¡Ah cabrón!” ¿no? Y pues en línea también es muy difícil conseguir eso, porque pues estás o *scrolleando* o no sé... y también en los formatos, en la impresión se pueden hacer cosas muy interesantes, pero pues sí, cada formato tiene sus cosas buenas, sus cosas malas, se pueden hacer cosas interesantes en ambas, entonces... amo ambos formatos ja, ja, pero sí, son diferentes y se pueden aprovechar de diferente forma.

D: Ok, súper. Y volviendo un poco hacia las preguntas digamos, de lo estético, del estilo ¿tú cómo definirías el lenguaje visual que tiene tu trabajo?

V: Pues, sí, definitivamente siento que es caricaturesco, y sí, con influencias de anime; no sabría muy bien cómo definirlo, pero pues es un estilo simple, porque... [ahora] sí que hubo una temporada en la que yo traté de hacer trabajo más realista y... ya no sentía diversión de dibujar ja, ja... no sé, a mí personalmente me gustan más los estilos *cartoony[s]* que otra cosa, porque siento que son muy expresivos y que puedes jugar mucho con esas cosas y que si te metes en un saco más realista, más formal, no sé; siento que encasilla un poco más la situación, pero eso solo es lo que yo siento.

D: Ok, no y es completamente valioso; de hecho, haces una distinción bien interesante, porque me encontré a lo largo de toda esta investigación que pues en realidad en México, en el español en general, no tenemos una traducción de la palabra *cartoon*, entonces utilizamos “caricatura” para referirnos a esos ¿no? Y en inglés si tienen la diferencia entre caricatura [*caricature*] y *cartoon* ¿no? pero lo aterrizas a este terreno y justo, digo, es el enfoque de todo lo que estoy armando ¿no? por eso creo que me parece adecuado tu trabajo para esto. Mencionabas ahora esta parte como lúdica ¿no? O esto que dices de lo divertido de dibujar ¿Crees que el dibujo, como una actividad, como un acto, también es un recurso narrativo?

V: Sí, definitivamente. Desde que somos muy pequeños, creo que absolutamente todo el mundo ocupa los dibujos para expresarse... yo, cuando era pequeña, tenía muchos problemas para comunicar lo que sentía, lo que pensaba, o sea me resultaba muy difícil socializar, sin embargo dibujando fue que encontraba esta forma de vincularme con otras personas, porque lo que dibujaba, otras personas lo podían reconocer o les llamaba la atención, entonces, creo que todos comenzamos con ese instinto y ya mientras la gente va creciendo hay quienes le pierden ese gusto ¿no? pero creo que todos empezamos dibujando, o dibujamos cosas porque pues necesitamos expresarnos y esa es una de las formas más básicas de expresarse, por algo también nuestros antepasados se comunicaban así y hay pues pinturas prehistóricas y todo esto ¿no? siempre ha sido un medio de comunicación y siempre lo será.

D: Ok, claro, me recuerda mucho a... justo, yo te conocí por este cómic digamos un poco autobiográfico en el que hablas sobre tu dificultad para comunicar emociones y cómo desde pequeña te fueron como que reprimiendo un poco es lado ¿no? Y que tu familia tuvo que leer el cómic que hiciste para descubrir tus sentimientos ¿no? o sea, me parece... en ese sentido iba la pregunta, qué interesante. Justo estoy haciendo este paso, adelante y atrás en la temática de las preguntas, pero, ahora que hablabas de tu lenguaje visual, de tu estilo y mencionabas tanto lo *cartoony*, como la influencia del anime y del manga ¿hay elementos que tú veas que son muy repetitivos? Elementos formales, vamos, desde o el color que tú veas “Ah, esto lo tomé directamente de esto otro” ¿Podrías hablar sobre algunos de esos?

V: Uy, pues, sinceramente creo que todo mi estilo, todo lo que hago, pues ha sido influencia de muchas cosas ¿no? tanto los cómics que leo, como las cosas que veo o que juego, etc. Mi estilo personalmente, me han comentado bastante que se nota, por ejemplo, que me gusta mucho Lucy Knisley, que pues es una artista de cómic estadounidense que hace mucho cómic autobiográfico y pues claro que es verdad porque cuando yo estaba en la universidad, conocí su trabajo y me impactó muchísimo porque yo hacía cosas así también ¿no? O sea, yo también hacía comiccitos tontos sobre mi vida o cosas deprimentes que me pasaban y cuando encontré el trabajo de ella, creo que inconscientemente comencé a copiar varias cosas de su estilo, porque si buscas su trabajo, su estilo también es muy *cartoonish* y es simple, pero es muy bonito, muy expresivo, entonces, creo que

ella es una de mis influencias actuales que más se notan en lo que yo hago.

D: Y en cuanto a las influencias ya en lo narrativo en la escritura ¿tienes alguna en particular?

V: Esa es un poco más complicada, porque... definitivamente, aunque de cierta forma lo que la gente conoce más de mí, son estas pequeñas obras autobiográficas, lo que a mí me gusta más es la fantasía, entonces, otras historias que hago tienden más a lo fantasioso o al horror o cosas que pues ni de chiste pasan en la vida real ¿no? y siento que ahí, de cierta forma mis influencias son pues autores que me gustan leer, como por ejemplo de Terry Pratchett, me gusta mucho cómo maneja sus mundos de fantasía en *Mundodisco* y su sentido del humor, porque tiene una manera de contar historias que cada que pasas la página te hace reír... y en general, no sé, o sea, ha habido muchas influencias, videojuegos también por ejemplo, siento que Nintendo, bueno, *The Legend of Zelda* y los RPGs de *Mario*, todo eso también ha influenciado cómo me gusta contar historias, porque mezclan tanto fantasía como humor y son dos cosas que a mí me gusta mucho manejar.

D: Pues justo, lo siguiente sería hablar en estos términos ¿no? del género en el que trabajas, un poco más el autobiográfico que la fantasía, pero bueno. Recuerdo que este otro autor, Peter Kuper, me decía que tenía como que el conflicto con la palabra simple ¿no? y el más bien hablaba de lo accesible ¿no? de lo vi-

sualmente accesible y creo que tu trabajo pues sí, tiene un ritmo y tiene una estética que son accesibles, pero evidentemente, los temas son complejos ¿no? O sea, creo que no es sencillo hablar de la represión emocional, por ejemplo ¿no? retomando el ejemplo que ya teníamos de tu cómic ¿De qué manera crees que se complementan estos dos elementos? la complejidad de una historia adulta por así decirlo o de un tema justo, complicado, con una estética simple ¿no? o simplista ¿cómo crees que se relacionan?

V: Bueno, primero, yo no estoy peleada con lo simple, porque pues siento que es una palabra adecuada para describirlo y no tiene nada de malo que lo sea, pero... ay, es difícil ponerlo en palabras, a veces, pues uno como autor gravita de cierta forma a lo que le parece estéticamente agradable y también el tipo de historias que a veces contamos pues pueden ser muy personales o muy difíciles o muy oscuras y se me viene a la mente por ejemplo los cómics de *Maus* o *Persépolis*, que son historias muy densas pero el estilo del arte pues es simple, es de cierta forma, quizá no tan caricaturesco pero si tiene una estética muy sencilla, trazos simples, limpios... y yo siento que de cierta forma hay mucho en ello porque a veces cuando estás contando una historia muy densa no quieres que la gente se distraiga de la historia con cosas irrelevantes y a veces una estética demasiado rebuscada o barroca pues va a distraer a las personas de lo que es realmente importante ¿no? entonces pues sí, puede haber historias complejas que tengan un arte muy elaborado, pero... de cierta forma yo creo que le da más humanidad que

tenga un estilo de arte pues más sencillo, porque algo que he notado también con la gente, es que en general a las personas les gusta mucho ese tipo de estética porque se ve más como algo real, algo tangible, algo que ellos también podrían hacer ¿no? si quisieran contar una historia. No sé si ubicas el trabajo de Changos Perros, por ejemplo.

D: Sí, claro.

V: Que son dibujos... o sea son garabatitos ¿no? Pero a la gente le encanta y le encanta porque pues los está ocupando para contar historias [ahora] sí que de la misma gente y pues de cierta forma eso es lo más valioso ¿no? Muchas veces, o sea, tanto el arte como la historia se complementan una a la otra, pero hay algo en los estilos más sencillos que atraen mucho a la gente, porque, pues no sé, o sea, yo siento que es eso, como que los hace ver más humano, algo real que sí dibujó una persona, cuando ya ves una cosa demasiado elaborada es como de... ya ni siquiera piensas que una persona está detrás de eso.

D: Claro, súper, qué bien. Me recuerda mucho a... también creo que en una entrevista justo a Art Spiegelman le preguntaban sobre el uso de los animales ¿no? Y tenía una respuesta muy parecida a la tuya, que era más bien para que la gente no se distrajera con eso ¿no? la historia, su elección por usar animales en *Maus*, qué interesante. Sobre tus historias; tú tienes un personaje ¿no? y una forma en la que te representas a ti misma ¿considerarías que lo que haces es estrictamente autobiográ-

fico? lo pregunto porque ha llegado a coincidir que... en otras entrevistas, llegamos a la conclusión de que los personajes son como más una especie de alter ego que representación ¿tú qué piensas de eso?

V: En mi caso al menos, yo si siento que soy yo ¿no? O sea, es como... o sea, quizá no soy yo, YO, pero mi intención es esa, que me represente a mí como persona, entonces, un alter ego o un personaje, siento que sería ya otra persona ¿no? o un personaje de fantasía o algo así y esa no es mi intención; las historias que yo escribo pues sí son lo que yo siento, lo que yo pienso y la forma en la que yo me dibujo incluso ha ido cambiando con los años, dependiendo de cómo soy yo en ese momento, entonces, pues no sabría decir si sí sea un alter ego o no, porque pues es como la representación que yo elijo hacer de mí, de las cosas que yo he vivido ¿no?

D: Ok, y sobre este tipo de narrativas, digo, creo que ya lo tocamos un poco, pero quisiera profundizar un poco más; este tipo de narrativas subjetivas en las que el autor te cuenta su propia historia ¿Qué es lo que te parece más interesante de eso?

V: Pues, así como todo es una herramienta narrativa que ocupamos ¿no? Y sobre todo en las historias autobiográficas se presta mucho porque hay cosas que quizá tu yo de ese momento no sabía, pero tú como la narradora pues aclaras o expandes sobre lo que está sucediendo. Y no solamente ahí, se puede ocupar como herramienta también en muchos otros géneros, como por ejemplo en el de detectives o no sé.

D: Oye, ya para cerrar, tengo aquí dos preguntas que están muy relacionadas, sería sobre, en cuanto a medios de producción y de distribución ¿Cómo ves el contexto del cómic mexicano digamos en corto plazo? ¿cuál crees que sea el soporte más adecuado tanto para producir como para publicar y qué ventajas tendría?

V: Ay ja, ja, es muy difícil, porque la verdad es que no hay tal cual un medio del cómic en México, o sea, todo mundo habla de que “sí el medio del cómic” pero no hay nada, no hay distribución, casi no hay editoriales... autores si habemos muchos ja, ja, ja, pero pues no, estamos [ahora] sí que bien debajo de todo lo que está sucediendo en otros países; apenas siento yo, que la cosa está levantando, pero yo siento que haría falta incluso pues todo un cambio cultural porque todo acá en México en general, a la gente no le gusta leer y aunque los cómics puedan ser un buen primer paso para habituar a las personas a la lectura porque pues los cómics también cuentan en eso... eh pues sí, todavía está muy difícil entonces... ay siento que si tuviera la respuesta pues no estaría aquí ja, ja, ja... pero sí, hacen falta muchas cosas, más apoyos también a los autores para que puedan crear el contenido, porque pues habemos muchos que pues estamos trabajando de godínez y en nuestros tiempos libres es que hacemos los cómics porque nos gustan, pero no es algo en lo que sea fácil ganarse la vida ¿no? Y muy poquitas personas lo consiguen, sobre todo acá en México; normalmente las personas que lo consiguen es porque pues [ahora] sí que se van a trabajar o trabajan para clientes foráneos y poquitos son los que la arman

aquí, aquí en México, con herramientas locales, o sea, si es una cuestión bien difícil en este momento, ojalá que en unos años ya no tanto, pero no sé cómo pueda mejorar, la verdad.

D: Ok, bueno, justo en el contexto mexicano ¿cuál sería la ventaja de hacer cómics por sobre otro medio?

V: Pues, a mí, personalmente me encantan mucho los cómics, siempre me han gustado mucho porque conjugan dos cosas que me encantan, que son las historias y el dibujo... y los cómics con una experiencia única siento yo, muy diferente de leer un libro, muy diferente de ver una película, pero que tiene pues su propio valor si lo sabes apreciar... uno como lector va avanzando las páginas y va rellenando la historia en su mente en los espacios vacíos que hay entre viñetas o el tiempo que va pasando de página a página y aunque son, de cierta forma, cortos de leer, pues cada vez que revisitas un cómic encuentras un montón de cosas que quizá la primera vez no viste y no sé, es algo muy interesante y muy bonito... es todo un reto hacer cómics también porque tienes que conjugar muchas cosas y quizá yo no soy la mejor artista del mundo pero es bien bonito tratar de resolver el acertijo de la página cuando quieres contar algo, entonces... pues no sé, yo solo siento que la gente debería leer más cómics ja, ja, ja, y darle más chance, es algo muy bonito.