

UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS PUEBLA

Escuela de Artes y Humanidades

Departamento de Diseño

UDLAP®

Los cambios en la experiencia lectora de los cómics digitales debido a la incorporación de las herramientas multimediáticas en su creación y lectura

**Tesis que, para completar los requisitos del Programa de Honores presenta la
estudiante**

Beatriz García Cano

165240

Licenciatura en animación digital

Enrique Ajuria Ibarra

San Andrés Cholula, Puebla.

Otoño 2023

Hoja de firmas

Tesis que, para completar los requisitos del Programa de Honores presenta el
estudiante Beatriz García Cano, 165240

Director de Tesis

Enrique Ajuria Ibarra

Presidente de Tesis

Alejandro Ortiz Lima

Secretario de Tesis

Juan Mauricio Audirac Camarena

Tabla de Contenidos

Resumen.....	3
Introducción	4
Objetivos	5
Interactividad, inmersión y el cómic digital	6
El cómic digital.....	8
Espacio, paneles y la interfaz: lo visual	25
Música, sonido y los sentidos.....	28
Animaciones, gifs y movimiento	30
The Ocean is Broken.....	32
Lo visual y el movimiento.....	33
Lo sonoro: música, sonido y ruido	39
El canal y el usuario.	41
These Memories Won't Last.....	42
Lo visual y la contraposición de elementos.	43
Lo sonoro; sonido, ruido y música.....	46
Conclusiones y recomendaciones para el futuro.....	47
Lista de Referencias.....	50

Resumen

Esta investigación explora cómo la incorporación de herramientas audiovisuales en cómics digitales, como animación y sonido, junto con diversos canales o medios de lectura, generan una experiencia más interactiva. Se abordan los conceptos de cómic y cómic digital, se analiza la incorporación de herramientas audiovisuales y se analizan a profundidad dos cómics digitales del autor Stuart Campbell; *The Ocean is Broken* (2014) y *These Memories Won't Last* (2015).

Aunque estas herramientas pueden aumentar la interacción del usuario en ciertos casos, no todos los cómics digitales las incluyen. Sin embargo, se concluye que el canal en sí mismo aporta nuevas dinámicas a la lectura de cómics digitales sean o no más interactivas.

Palabras clave: cómics, cómics digitales, interactividad, Stuart Campbell (Sutu), herramientas audiovisuales

Introducción

Cuando alguien menciona “leer cómics”, la imagen que surge en mi cabeza es la de una persona con un teléfono celular deslizando su dedo por la pantalla, no de alguien con un cómic impreso pasando cada página con las manos. Es más, la primera memoria que tengo leyendo un cómic es con un cómic digital. No me desvelaba leyendo un libro con una linterna en las noches. Me desvelaba esperando la actualización del nuevo capítulo de mi cómic digital favorito, y nunca necesité una linterna para leerlo, con la propia luz de mi iPod bastaba. No les rogaba a mis padres ir a la librería a comprar un nuevo volumen cada vez que salía, pues me aprendía los días de la semana en el que se actualizaban mis webcómics favoritos y cada día a tenía un capítulo para leer. No iba a la librería a hojear comics presencialmente, y mis amistades no traían los suyos a la escuela para leer. Buscaba nuevos cómics en las aplicaciones que tenía descargadas, me los topaba en redes sociales, o me los enseñaban amigas en el teléfono. Desde que empecé a leer cómics, lo habitual para mí, era un cómic digital. Sabía de la existencia de cómics en papel. Claro, sabía que existían *Marvel*, o *DC*, y sabía que series que veía como *The Walking Dead* (2010) eran basadas en cómics, y en los libreros de mis padres había una que otra antología de *Mafalda*. Sin embargo, mi interés por tener un cómic en forma de libretto físico surgió mucho después de empezar a leerlos en la web o en aplicaciones. Como adolescente, para mí era muy fácil crear una cuenta gratuita en alguna aplicación o red social, y de ahí, aunque con anuncios, poder leer un sinfín de cómics digitales. No tenía que salir de mi casa, ni siquiera tenía que levantarme de la cama. Leer cómics digitales simplemente era más práctico. ¿Qué tan diferente es entonces mi definición y experiencia de leer cómics a la de alguien que sea quince o veinte años mayor? Este trabajo de tesina busca – de manera teórica – ver cómo impacta la experiencia de lectura de un cómic digital a diferencia de un cómic en papel. ¿Cuáles aspectos propios de la narración que provocan este cambio o diferencia? Con la incorporación de herramientas

audiovisuales - animación, música, sonido, ruido- y los diferentes canales de lectura - móviles, computadora, páginas web, redes sociales, entre otros – se genera una dinámica de lectura más interactiva e inmersiva con el lector. Para probar esta hipótesis en el escrito se busca definir conceptos como interactividad e inmersión, cómics, cómics digitales y cómics análogos, y después, con esas bases teóricas, se analizan dos cómics digitales del autor Stuart Campbell (Sutu): *The Ocean is Broken* (2014) y *These memories won't last* (2015). De los cómics digitales se estudian aspectos visuales y sonoros y después se discute de qué forma estos aspectos afectan la interactividad del propio cómic digital.

Objetivos

En este trabajo de tesis se discute la incorporación de las herramientas multimediáticas en la creación y lectura de los cómics digitales para generar una diferencia significativa en la interacción e inmersión (respuesta del lector) debido a los cambios en la narración que permiten nuevas dinámicas de lectura dentro de la obra. Para afirmar esta hipótesis, primero se necesita aclarar qué se está entendiendo por cómic y cómic digital. Asimismo, es pertinente definir a qué nos estamos refiriendo con los conceptos de inmersión e interactividad, en especial cuando hablamos de esto aplicado a un cómic. El análisis se sustenta con un análisis sobre lectura interactiva de dos trabajos del autor Sutu para entender mejor los procesos que determinan la inmersión del usuario en este tipo de narrativas visuales. A partir de esto se busca encontrar cuáles son las características particulares que pueden tener los cómics digitales que puedan intensificar la inmersión del lector. Asimismo, es pertinente ver el por qué es importante que los cómics digitales sean interactivos o inmersivos. La inmersión es importante para una historia, en especial cuando hablamos de narrativas como los cómics y la animación (por su naturaleza ilustrada) por la suspensión de la incredulidad. Cuando se crea algo, uno está consciente que la gente que lo va a leer y/o ver sabe que no es real. Para que esto se transfiera de la manera más

eficiente posible y las personas puedan relacionarse e identificarse con lo no real, es pertinente hacer que olviden por si-quiera unos instantes que lo que ven no es real.

Interactividad, inmersión y el cómic digital

Para el propósito de este trabajo de tesina, se busca ver si las experiencias de lectura de un cómic digital cambian de una manera que lo hace más interactivo, y por ende más inmersivo a las convenciones de lectura tradicionales que se asocian con la lectura de un cómic análogo. Es pertinente establecer a qué se refiere con los conceptos de interactividad e inmersión y poder establecer cómo están relacionados entre ellos.

Entonces, ¿qué es la interactividad? Para este trabajo, nos interesan las definiciones de la interactividad que estén enfocadas en la narratología. Ryan (2011) propone dos características de la interactividad que involucran una elección de parte del usuario y un proceso de retroalimentación. Asimismo, utiliza la comparación de la interactividad con el de una cebolla, y establece niveles de interactividad como capas de esta cebolla. Estos niveles van desde una historia que existe por sí misma (siendo la capa externa de la cebolla y el menor nivel de interactividad) hasta una historia que es creada a través de la interacción entre el usuario y el sistema (siendo el mayor nivel de interactividad). Cover (2006) ofrece una definición sencilla de la interactividad, y la establece como aquello que “cultiva cierto control del usuario sobre la narrativa del medio” (p.141). Ambas de estas definiciones proponen la necesidad de comunicación recíproca y relación entre autor-texto-usuario (o lector). Es importante entonces al momento de analizar la interactividad establecer en los cómics que se busquen cuánto y cómo es que el lector tiene poder o control sobre la narrativa. Sin embargo, en el caso de los cómics es importante ver si el lector tiene no sólo un impacto en la narrativa sino en la narración. Es decir, es pertinente observar no sólo si cambia la historia, si no también si cambia la forma en la que es contada la historia.

Ahora que hay una idea sobre qué es la interactividad, es importante preguntarse, qué es la inmersión. Zhang (2020), en un entorno virtual, define la inmersión como una “ilusión” que cambia el foco de atención a lo que parece real cuando no lo es. Aclara que esto tiene que ser mediante estímulos sensoriales y siempre va a ser dependiente de la capacidad y disposición del usuario. Es decir, la inmersión describe la alteración de la percepción de realidad de lo que uno está experimentando sobre una pieza mediática. Es importante aclarar que la inmersión no es exclusiva de productos o artefactos digitales. Tanto con cuentos, novelas o poemas se habla de “perderse en la historia”. En este sentido, la inmersión también se debe diferenciar de la suspensión de incredulidad. La suspensión de incredulidad no necesariamente involucra una ilusión de “transportación” o “inserción” en la narrativa. Este concepto más bien se refiere a poder aceptar que las cosas que suceden en la narrativa son factibles en el universo diegético de esta y no necesariamente al correspondiente del mundo real. Asimismo, con el concepto de interactividad establecido, es importante considerar si una presencia de una mayor interactividad puede provocar una mayor inmersión. Una relación entre interactividad e inmersión puede existir en especial si la interactividad mencionada es una que apela o directamente estimula diferentes sentidos.

Cabe aclarar que, aunque la inmersión es algo que nos interesa averiguar en este trabajo de tesina, es importante considerar que esto consiste en un trabajo puramente teórico. ¿Es posible medir o decir que algo es inmersivo sin llegar a conducir alguna clase de prueba? Zhang (2020) busca ver si la inmersión puede ser medida de una forma confiable, y concluye que a pesar de las numerosas pruebas que pueden ser usadas, no tienen la suficiente fuerza para poder llegar a algo conclusivo, esto en especial si no sólo se habla de la presencia de inmersión sino de la calidad de esta. Entonces para el propósito de este documento, no tenemos usuario con quién medir la

inmersión. Sin embargo, si la inmersión es dependiente de los estímulos sensoriales, que son soportados y reforzados por la interactividad de la narración podemos establecer que a mayor interactividad hay un mayor potencial de inmersión de, en este caso, un cómic digital.

El cómic digital

Al buscar analizar un cómic, el paso más natural a tomar sería establecer qué es un cómic. Sin embargo, existen múltiples definiciones de este medio. Will Eisner (2003) que define los cómics como algo tan simple como “despliegue secuencial de dibujo y globos dialogados” (p.6) y los caracteriza como arte secuencial. Por su parte, Scott McCloud (1983) define los cómics como “ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector” (p.9). Haymann y Pratt definen el cómic con una serie de condiciones; “x es un cómic si y sólo si x es una secuencia de imágenes discretas, yuxtapuestas que comprenden una narrativa por sí solas o acompañadas por textos” (Haymann y Pratt, 2005 en Meskin, 2007 p.370). En este caso, las últimas dos definiciones presentan y enfatizan la necesidad de la imagen y de una cohesión narrativa. Por otro lado, Meskin (2007) argumenta que en realidad no existe alguna definición apropiada para los cómics, ya que muchas de estas definiciones se enfocan en la narración como aspecto clave y argumenta que con la existencia de películas no narrativas el caso se podría repetir cuando se habla del cómic. Sin embargo, no es necesario tener un discurso para tener narratividad dentro de un texto. Puede existir un cómic abstracto, y a pesar de eso, sigue siendo narrativo. El mostrar una serie de imágenes que estén relacionadas o no ya incluye un acto de narrar. El cómic antes que nada será una pieza mediática narrativa.

De la misma manera que se necesita establecer la narratividad de los cómics, es importante establecer cómo se está refiriendo a un cómic. Se siguen utilizando términos como novela gráfica, tiras cómicas, webcómics, cómics en movimiento, cómics digitales, entre otros.

Se vuelve importante definir si estos términos son simplemente submodelos que recaen en el espectro de un macro modelo de lo que serían los cómics, o si son modelos por su propia parte. Por ejemplo, Eddie Campbell escribe en su *Manifiesto de la Novela Gráfica* (2010) que el término “novela gráfica” es meramente un “movimiento y no forma” (parr. 4), y por ende no vale la pena si quiera definirlo. Las novelas gráficas siguen siendo cómics, ya que al final de cuentas consisten en una secuenciación de números de cómics para hacer un todo narrativo más extenso. En este trabajo de tesina, los cómics digitales se consideran como uno de los muchos modelos de los cómics. Asimismo, los cómics digitales tendrán sus propios submodelos en donde cualquier submodelo de cómic puede volverse un submodelo de cómic digital. Es decir, todos los cómics digitales son cómics, pero no todos los cómics son cómics digitales. Bolter y Grusin (2000) introducen el concepto de remediación donde argumentan que los nuevos medios consumidos y distribuidos de manera digital o basados en la tecnología, tienen un correspondiente análogo. En este caso, serían los cómics digitales para los cómics análogos (impresos). Al considerar los cómics digitales como cómics es importante encontrar las características comunes y diferentes que hay entre los cómics análogos y digitales, para poder entender por qué ambos siguen clasificando como cómics, y cuál es la diferencia que ocurre en términos de experiencia y experimentación de lectura lo que asociamos como una convencionalmente tradicional de un cómic.

Primero, hay que explicar qué es a lo que nos referimos cuando hablamos de lo análogo. Cassany (2000, p.6) explica que los sistemas analógicos “representan y transmiten datos con elementos físicos”. Por ejemplo, en el caso de un cómic análogo, los paneles ocuparan un espacio físico en la página de papel que es perceptible al tacto de una persona porque se presenta en un libretto físico que ocupara espacio en un librero y se puede tomar y hojear. Buckley (2014)

argumenta que “lo análogo y lo digital no surgen de las propiedades de los objetos tecnológicos; más bien, son intrínsecos a la relación dentro y entre objetos” (p.8). Siguiendo esta teoría, la diferencia entre un cómic digital y un cómic análogo no recae en el hecho de si uno está hecho a computadora o no, o incluso si es leído en la computadora o no. Más bien es la convención de lectura, desde un aparato tecnológico (computadora, celular, tableta, etc.), lo que afecta su transmisión y recepción, y en algunos casos la propia retroalimentación (el ciclo de recepción y respuesta entre el usuario y el objeto, en este caso el cómic). Bolter y Grusin (2000), concluyen que la presencia del internet remedia todos los otros medios, lo cual permite expandir y experimentar con aspectos de experiencia de lectura que van más allá de lo que ha sido enmarcado gráfica y textualmente. Un ejemplo de la remediación en los cómics gracias a la presencia del internet es la tira cómica digital *Behind the Gifs* (2016), de AC Stuart y Kat Swenski. Este mantiene las características de tiras cómicas análogas, pero permanece digital. Al igual que una tira cómica impresa como serían *Mafalda* (1964) o *Garfield* (1978), este ejemplo mantiene la brevedad de estas y finaliza con un remate cómico. Sin embargo, incorpora GIFS animados. Cada capítulo de la tira cómica es finalizado con un GIF que se ha viralizado o existe en redes sociales, y todo el propósito de la tira cómica es intentar explicar qué ocurrió previo a la pequeña animación del GIF. Al final con este GIF, la tira nos hace notar sus cualidades digitales, que lo diferencian de lo análogo. Con la remediación de los cómics análogos, sus contrapartes digitales, se vuelven submodelos de su componente análogo y de los cómics digitales. Asimismo, Manovich (2008, p.9) encuentra características entre los nuevos medios (digitales), y argumenta que estos son “programables”; al estar hechos de algoritmos y tener un correspondiente matemático (una imagen en un software llega a ser una función matemática o tener valores numéricos), las imágenes pueden ser alteradas. Esto lo menciona como una característica común

y no necesariamente una regla. En el caso de los cómics digitales, muchos son creados enteramente de manera digital usando softwares de la computadora, y eventualmente tendrán que sufrir alguna reprogramación. Con las constantes actualizaciones de software para cómics digitales que toman la forma de aplicaciones o páginas web, es necesaria la flexibilidad adaptativa que permite procesos de reprogramación para poder seguir vigentes y legibles con el constante desarrollo de nuevas tecnologías.

Es importante recalcar que, mientras que mantendremos un enfoque en las diferencias y características propias de la narrativa de los cómics digitales, la innovación o creatividad en la narrativa no empezó ni es limitada a la era digital. Varios autores han encontrado diversas maneras de impactar en sus narrativas en los cómics como cambiando el color y el tipo de letra de los textos cuando un personaje habla, o eliminar las “barreras” del panel cuando se cambia el tiempo y el espacio de la historia narrada. De la misma manera que diferentes temas son abordados desde distintas aproximaciones creativas, diferentes géneros cuentan con diversas estrategias para ser contadas. Lo que debemos resaltar es que hay estrategias que existen exclusivamente en procesos creativos digitales de los cómics.

Clayton, E. (2016) procede a crear un manifiesto para establecer las “reglas” que debe de haber en un cómic digital; es decir, para este autor los cómics digitales deberían cumplir con estas características. Primero, establece que los cómics digitales deben “ser creados para existir y ser consumidos en el medio planeado” (lo digital). Entonces mientras pueden ser creados con diferentes herramientas análogas o digitales, esto no necesariamente es lo que los convierte en cómics digitales o análogos. En realidad, lo que determina a un cómic como digital o no es el entorno para el que son consumidos y no sólo creados; es decir, es necesario considerar el canal. Asumamos que un cómic digital fue creado en papel, se escaneó y se publica de manera digital.

¿Dejaría de ser un “cómic programable” como diría Manovich? En realidad, no. Veamos el ejemplo de los webcómic del artista francés Boredman, como *UndeadEd* (2016) o *Apocalyptic Horseplay* (2020). Su método consiste en dibujar y entintar sus paneles en papel, después los escanea, colorea y publica de manera digital (figura 1 y 2). El aspecto que sigue haciendo este cómic digital programable es que los paneles de las hojas que hace son recortados y acomodados en un lienzo digital vertical, el cual es usualmente la forma de leer cómics digitales en tableta o teléfono. Asimismo, en el propio coloreado puede agregar contrastes, y volver a editar esos mismos colores de manera digital.

Figura 1

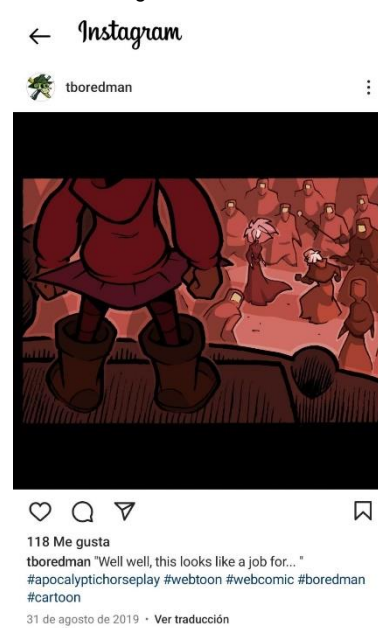
Boceto y entintado de Boredman.



Boredman (2019).

Figura 2

Coloreado digital de Boredman.



Boredman (2019)

El segundo punto de Claytan es que los cómics digitales “deben trascender el papel”, e incluso menciona que “la imprenta está muerta” (claramente haciendo uso de la hipérbole). A pesar de la posible controversia, es una buena introducción para explicar y desarrollar su punto de trascender el papel. Para Claytan, un cómic digital debería aprovechar las herramientas

digitales que existen y no quedarse en hacer lo mismo que en papel, pero de manera digital lo cual permite aprovechar otros recursos de comunicación para contar una historia. Es decir, los cómics digitales pueden hacer uso de múltiples herramientas narrativas como el sonido, la música o las animaciones. Un cómic digital no necesariamente debe incluir estos aspectos, pero debería considerar la posibilidad de usarlos. Un ejemplo que literalmente trasciende el papel es el cómic digital *Modern Polaxis* (2014), de Sutu. *Modern Polaxis* es un cómic digital de realidad aumentada. Consiste en un libro físico que es un diario de un viajero en el tiempo que esconde sus verdaderos pensamientos en una capa que sólo se puede leer con una aplicación de realidad aumentada. Entonces, mientras que se tiene una parte física no programable, el cómic digital incluye una aplicación que incluye al usuario en una dinámica diferente de lectura al tener que buscar el mensaje alterno por medio de una aplicación.

Sin embargo, existen cómics digitales que podrían fácilmente existir de manera análoga, en especial si vemos cómics que son distribuidos principalmente en redes sociales, como *Catana Comics*, *They Can Talk Comics* o *Wawawiwa Comics*. De hecho, todos estos ejemplos de tiras cómicas fueron y continúan siendo creadas para redes sociales, pero tienen un libro (correspondiente análogo). Por ejemplo, las ediciones de *Wawawiwa comics* de *A Visual Hug* (2019), o el *Are you gonna eat that?* (2023), de *They can Talk Comics*. Ambos de estos casos son de alguna forma antologías físicas de las tiras cómicas digitales publicadas en redes sociales, en especial Instagram ¿Continúan siendo cómics digitales? Cuando son consumidos en las redes sociales sí, pero en libro no. Jimmy Craig (Wacom, 2020), autor de *They Can Talk Comics*, menciona que al publicar para redes y en el internet es importante resumir todo lo más posible y minimizar la cantidad de elementos posibles, incluyendo el número de paneles que, en el caso de este cómic digital, no pasan de cuatro paneles. Aunque menciona que es posible usar el mayor

número de paneles posible, como usuario de redes sociales prefiere limitar sus paneles para que quepan bien en el formato de una imagen. Es importante considerar qué tipo de medio digital sea usado para consumir y distribuir el cómic. Un cómic digital distribuido en Instagram, no se comporta de la misma manera que un cómic digital que tiene su propio dominio web, o un cómic digital que existe como una aplicación de celular. Es decir, el ser creado para ser consumido de manera digital permite diferentes experiencias de lectura cuando se publica en distintos medios o canales. Cabe aclarar que cuando se habla de medios, existen dos definiciones. La primera sería la forma de expresión (cómic), y la segunda sería el canal o el sistema de comunicación (Ryan, 2014, parr.1). En el caso de los cómics digitales, existen canales en dos niveles: el primero sería el canal físico, como una computadora, tableta o teléfono celular, y la segunda sería el canal digital, que puede ser una página web, una página en una red social, una aplicación, entre otras. Asimismo, es importante aclarar cómo funcionan los cómics digitales en páginas webs y en aplicaciones. En el caso de aplicaciones existen dos casos: aplicaciones de publicación de cómics digitales, como *Webtoon* o *Tapas*, donde podemos encontrar múltiples cómics de múltiples autores, y el segundo caso es cuando el cómic es publicado como una aplicación, como sería el caso de *RRR* (2018) o *Phallaina* (2018). En el segundo de estos casos, el propio cómic se vuelve su propio canal. En términos análogos, por ejemplo, el cómic es un libro; sin embargo, si hablamos de una tira de prensa, esta está en un periódico o revista, pero no es un periódico o revista. Tanto en casos digitales como análogos, el medio (forma narrativa) puede convertirse en su propio canal. Se debe entender cuál es el propósito del cómic digital particular, ya que la narrativa de un cómic en Instagram no es igual que en una aplicación particular para cómics digitales. Cuando se descarga un cómic digital como una aplicación, o una aplicación para leer cómics digitales, hay una mentalidad diferente y una dinámica de lectura distinta a cuando uno

“se topa” un cómic digital en una red social. Por ejemplo, cuando uno compra la aplicación de un cómic digital o descarga una aplicación de cómics digitales, sería equivalente a ir a una tienda de cómics a buscar un volumen de una historieta. En ese caso, existe una relación o conocimiento previo de lo qué es el cómic digital y hay una intención de búsqueda hacia este. El segundo caso sería cuando alguien que está navegando redes sociales, y es posible que se encuentre una publicación que se hizo popular del cómic digital de un autor, que sería similar a comprar un periódico y encontrarte y leer la tira cómica. En este último caso, la persona que se está aproximando al cómic no necesariamente es alguien que está en el nicho de lectores de cómics o cómics digitales. En ambos casos, las necesidades y las actitudes del lector son diferentes. Unos son hechos pensando en personas que ya están familiarizadas con el mundo de los cómics digitales, y otros están hechos para ser más amigables hacia nuevos usuarios o gente que no acostumbra a leer cómics de forma regular. Para analizar esto, es importante meternos a las respuestas cognitivas del usuario en los medios digitales. Entonces, el hecho de que estos cómics digitales, aunque no tengan aspectos “innovadores” de las herramientas digitales disponibles, están pensados para una respuesta del usuario que lo consume de manera digital, siendo este el primer punto de Clayton.

Otro punto importante para los cómics digitales y cómo no necesariamente tienen que aprovechar al máximo todas las herramientas digitales a disposición es que pueden existir diferentes tipos de cómics digitales. Previamente se discutió sobre que cada submodelo de un cómic análogo puede existir de manera digital, y estos serían diferentes tipos de cómics digitales. Sin embargo, esta clasificación se basaría en una clasificación que existe a partir de lo que conocemos como análogo o impreso. La pregunta en realidad es si el entorno digital permite una nueva clasificación de cómics digitales en donde son catalogados por sus características propias

de lo digital. Rizzi (2023) propone tres tipos de cómics digitales. Cómics homotéticos, vinculados y expandidos. El primer tipo de cómic digital se refiere a aquellos cómics a los que ya hemos referido como Instagram comics (para dar un ejemplo, ya que no son limitados a esta red social) y cómics que son digitalizados por medio de un escaneado. Son cómics digitales que siguen el formato y convenciones de un cómic impreso, siguen la misma estructura de paneles e imágenes y son estáticos. En este caso la única diferencia de que los hace digitales sería canal físico donde es disponible la lectura (dispositivo digital). Es importante tomar en cuenta el cambio a lo digital a pesar de la permanencia de características de lo análogo. Leuner (2014), menciona algo similar cuando habla de la transformación de algo análogo a digital; utiliza el ejemplo de convertir un texto análogo a uno digital y explica cómo hay tres formas de lograrlo. La primera es escaneando las páginas de los libros físicos, la segunda es reescribir el texto en un software digital, y la tercera es usando un software de reconocimiento de caracteres que reescriba por uno el texto. Las tres formas tienen la convención de lectura que hay al tener un canal físico de un aparato digital (computadora, teléfono, tableta, etc.) como poder hacer acercamientos, o explorar el texto por medio de un “scroll”. Sin embargo, sólo las últimas dos cambian la naturaleza del contenido o en este caso la mantienen. Un ejemplo sencillo es al usar la herramienta de “búsqueda” (Ctrl+F) en documentos de texto digitales. Al leer un documento que fue transcrito (u originalmente escrito) en digital el texto se comporta y es detectado como tal, y el comando de buscar texto funciona. Sin embargo, un texto que es escaneado se toma en cuenta como una serie de imágenes (por el dispositivo digital), y aunque sea texto, no es detectado como tal por el propio canal que lo transmite; es decir, su comportamiento ya no es el de texto. Es importante aclarar cómo existe una reprogramación de la naturaleza de texto y de su interpretación por parte del aparato digital, sin embargo, para el lector ambos siguen siendo

texto. En el caso de los cómics digitales en ambos casos, ya sea escaneado o creado de manera digital desde el inicio o a partir de una parte del proceso, tanto el aparato digital como el lector, interpreta la secuencia de imágenes como tal. Sin embargo, en las siguientes clasificaciones de Rizzi de los cómics digitales, estas imágenes deben de ser reconfiguradas o programadas de cierta manera que puedan permitir ya sea su movimiento, aparición o desaparición, la activación de sonido o la vinculación a otro capítulo o sección del cómic. En otras palabras, pierden su cualidad estática.

En el segundo se refiere a los cómics que funcionan con lo que McCloud define como lienzo infinito (que es abordado más adelante en este trabajo), y cuya revelación de paneles o narración es activada gracias a la acción de clic o desplazamiento que hace el lector sobre este lienzo. Por ejemplo, el cómic digital *To be Continued* (2017) permite al lector desplazarse por la pantalla para ver lo que sigue de la narración, y esta va apareciendo en diferentes direcciones del lienzo. Un ejemplo más interactivo pero que sigue entrando en esta categoría sería el *The Empty Kingdom* (2014), cuya dinámica consiste en usar las teclas “WASD” para moverse a través de los paneles y poder hacer “clic” para interactuar con los objetos en la pantalla y continuar con la historia. El último tipo de cómic digital se refiere a aquellos que contienen lo que el autor describe como una “ampliación intra-panel” que agrega una “nueva capa a la presentación estática de la diégesis”. Por ejemplo, el cómic digital educativo *Ninette* (2014) relata las experiencias de una adolescente y cómo intenta recuperarse o luchar contra su anorexia. Este cómic digital es educativo y permite que el lector interactúe con ciertos elementos que agregan información extra sobre el tema tratado en los paneles o secciones. Por ejemplo, en las Figuras 3 y 4 los personajes hablan sobre los cambios en la adolescencia y se inserta un botón que permite leer un artículo de revista sobre los cambios que sufren las mujeres en la adolescencia. Entonces,

aunque podemos llegar a dos conclusiones sobre segundo punto de Claytan. La primera es que sí importa si un cómic digital es consumido de manera digital porque es lo que afectará la dinámica de lectura que existe. El simple hecho de ser consumido de manera digital habla de cómo trasciende el papel. La segunda conclusión es que el nivel de “trascendencia del papel”, depende del tipo de cómic digital que sea, y usando las categorías de Rizzi, estos tipos de cómics digitales van aumentando en términos de interactividad (los cómics homotéticos tendrán la menor cantidad de interacción, mientras que los expandidos, la mayor).

Figura 3

Snapshot capítulo 1 *Ninette*.



Puig (2016).

Figura 4

Revista insertada en *Ninette*.



Puig (2016).

El tercer punto de Claytan es probablemente el más importante y consiste en no quitar el control temporal al lector. Claytan considera un aspecto vital y esencial para los cómics el que el usuario tenga el control sobre el ritmo narrativo de la historia. Tanto en cómics análogos como digitales, el lector debe en todas las situaciones poder controlar el ritmo en el que va leyendo la historia, esto como clave para diferenciarlo de otros medios similares. Mientras que los autores de cómics tienen diferentes estrategias para establecer el ritmo de la historia, al fin y al cabo, el ritmo de lectura es algo que pertenece al lector. McCloud (1993) llega a una conclusión similar, y establece que el paso del tiempo en los cómics depende de la percepción y mente del lector. Por más que el autor intente crear paneles largos para simular el paso del tiempo, o hacer

transiciones más cortadas en las acciones de los personajes, o insertar elementos del ambiente para ralentizar la lectura, el espacio entre estos paneles o la mirada que los atraviesa siempre va a ser dependiente del lector, y siempre va a ser limitada a la percepción de este. El pasar de página o diapositiva es el ejemplo más simple. Uno no es forzado hasta cierto punto a seguir el ritmo de paso. La principal pregunta de los cómics digitales es cuáles aspectos agregados pueden afectar en ritmo de lectura del usuario. En esta sección, se verán dos aspectos propios de los cómics digitales que son los que podrían afectar más al ritmo de lectura de un cómic digital. La música y el movimiento (animación).

Empezando con la música es importante preguntarse si este influye al lector a moverse por el cómic digital de manera más lenta o rápida. Si es así, ¿le estamos quitando hasta cierto punto el control sobre el ritmo de lectura al lector? Antes que nada, ¿cómo es específicamente que los autores de los cómics ponen cierto control al ritmo y qué es lo que permanece en las manos del lector? La forma en la que el ritmo del cómic es definido es similar a la del tiempo: con el uso de espacios entre los paneles y páginas se permite tener al lector un cierto aire en la lectura. Asimismo, la música en los cómics digitales debe de funcionar de manera similar a la música de los videojuegos. Esta tiene que estar hecha con la interacción o intervención del usuario en mente. Es decir, al no saber exactamente en qué momento con qué velocidad el lector va a pasar por el capítulo, se necesitan hacer melodías que puedan formar un bucle sonoro. Por la naturaleza del cómic digital que tiene música en el que se tiene que llegar a cierta sección o dar clic en alguna parte para activar cierta secuencia musical, un cómic digital no será leído de la misma manera dos veces. Por ende, la música debe funcionar por el tiempo que el lector decida permanecer en la misma sección o panel y aun así durar el tiempo que este se tome para completar el cómic digital. Por ejemplo, *Tell me your secrets* (2016), permite que uno como

lector pueda quedarse en un panel y no hacer una acción para seguir adelante; asimismo, en cuanto uno como lector decida seguir adelante, la música y el sonido serán coherentes con la sección siguiente. Otro ejemplo sería el caso del cómic digital *Le dernier Galois* (2015), de Kevin Keiss y Lucy Mazel, que cuenta con una narración vocal (audio en lugar de texto). Uno como usuario tiene el control de cuándo empieza cada bloque de audio o narración, similar a cuando uno decide ver cada burbuja de texto en un panel. Aun incluyendo sonidos o música pregrabada, el usuario puede seguir adelante rápido o permanecer en el mismo panel una amplia cantidad de tiempo. Entonces, en este caso, hasta cierto punto el ritmo de la narración del cómic permanece en las manos del lector. Por otro lado, Levy et al. (2015) encontraron que la música en los videojuegos puede afectar el ritmo en el que el jugador da “clic” sin importar visualmente que esté pasando en pantalla. Si la misma conclusión puede ser aplicada a los cómics digitales, puede ser interpretado como un intento del autor de expresar cierto ritmo de la historia, lo cual no es nuevo para un cómic impreso. Como hemos mencionado antes, McCloud (1993) denota que el lector al final siempre está a cargo de participar en la percepción del paso del tiempo en un cómic. Sin embargo, los autores usan técnicas como el espacio entre paneles, el tamaño de paneles o incluso el tipo de transiciones para establecer ciertos límites de lo que esto puede ser. Entonces en el caso de la involucración de ciertos sonidos o de música, no hay razón para interpretarlo de manera diferente, en lugar de un equivalente a las técnicas usadas en la imprenta.

El otro aspecto que podría afectar el ritmo de lectura es la animación o movimiento. En especial cuando estamos hablando de un cómic en movimiento o cómic animado. Aunque en el nombre incluye la palabra cómic, en este caso sería más fácil clasificarlo como una forma de animación inspirada en los cómics, en especial si estamos hablando de que el ritmo de lectura es un aspecto que retiene al lector. Los cómics en movimiento son generalmente consumidos en

formato de video, y aunque hoy en día tenemos la capacidad de pausar videos y volverlos a reproducir, no necesariamente significa que tenemos un control rítmico sobre la narración de la historia, ya que la velocidad de esta no está bajando o aumentando, sino que se está pausando. Sería más bien como, en un ejemplo análogo, poner un separador y cerrar el libro o el cómic por unos instantes. Por ejemplo, en la serie de cómics animados de Warner Bros. de *I am Legend*, (2013) los tres capítulos incluyen secuencias de imágenes, dos de esos tres tienen globos de texto y uno incluso tiene una voz narrando estos globos de texto. Sin embargo, el lector, o en este caso espectador, no tiene control sobre cómo van pasando los paneles en la historia, ni a qué ritmo van pasando las imágenes o cuánto tiempo se puede pasar viendo una misma imagen porque el formato es uno de video. Entonces, aunque tenga la palabra cómic en el título, no necesariamente se están presentando las características de los cómics que hemos observado.

Esto nos lleva al último punto del manifiesto de los cómics digitales. Clayton termina su manifiesto diciendo que un cómic debe de ser “llamado por lo que es”. Clayton considera que el agregar palabras “extras”, como inmersión o movimiento, no cambian la naturaleza de lo que es un cómic. Clayton considera lo más importante para un cómic digital es que pueda ser descubierto, y el comenzar a introducir nuevos conceptos para categorizar los cómics digitales hace más complicado su descubrimiento. ¿Qué pasa si uno se topa con algo que cumple las características de un cómic digital pero no es descrito o vendido como tal? Pongamos como ejemplo los videojuegos narrativos. Un ejemplo es, *Florence* (2018). Esta historia fue desarrollada por una empresa de videojuegos (Mountains Studio). *Florence* cumple todos los requisitos para ser un cómic digital, por lo que Clayton decide incluirlo en *Screendiver*, una página web que funge como archivo de cómics digitales. Es una secuencia de imágenes narrativas que existe en un entorno digital y es distribuido en uno, trasciende el papel, y el lector,

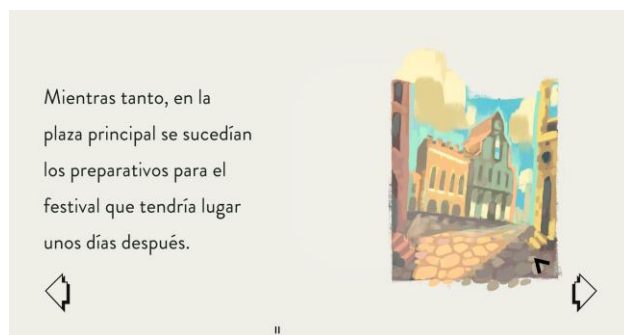
o en este caso jugador, tiene control del ritmo de la historia. Si observamos desde el punto de vista de los cómics digitales, *Florence* es un cómic digital con un alto grado de interactividad, pero si lo observamos desde el punto de vista de los videojuegos, se convierte en un videojuego narrativo el cual tiene más enfoque en el discurso que en el “gameplay” (tiempo en el que uno está activamente participando en el juego, jugando). La hibridación de los medios, en especial en la era digital, comienza a borrar los límites de cómo los definimos.

¿Es posible que un medio pueda ser llamado más de una cosa? Mitchell (2005), argumenta que no existen los medios puros; todos los medios son híbridos y simplemente cambia la forma de cómo son mezclados. Sin embargo, cuando Mitchell habla de medios híbridos se refiere más que nada a la interacción entre los sentidos, y cómo los medios en realidad siempre han sido multisensoriales. Por ejemplo, para objeto de esta tesis, nos interesa saber si algo puede ser llamado un cómic digital y un videojuego a la vez. Si podemos clasificar algo como ambas cosas ¿es posible que todos los videojuegos narrativos se puedan clasificar cómo cómics digitales? No. Además de *Florence*, veamos otros dos ejemplos: *Assemble with care* (2020), de la empresa *ustwo games*, y *Banyu Lintar Angin* (2017), de *Mojiken Studio*. En *Assemble with Care*, el videojuego es narrativo, incluye imagen y texto, sonido, incluso una narración de voz, que acompañan a cada movimiento que uno hace como jugador. Sin embargo, es importante ver cómo es la relación entre la imagen, texto y sonidos presentados. Cuando un cómic presenta múltiples elementos narrativos, (imagen, texto, sonido, animación, etc.) es importante que estos elementos estén yuxtapuestos. Es decir, estos elementos cuando están presentes en un cómic digital deben de tener una relación simbiótica. Se necesita de uno para comprender en su totalidad al otro. En contraste, observemos la relación entre imagen y texto de un cuento infantil. En el cuento infantil, la imagen sirve de complemento al texto, y en el cómic funcionan como un

elemento simbiótico. Viendo el ejemplo de *Assemble with Care*, la relación entre las imágenes, el texto, y la voz que lee el texto es más apegada a la de un cuento infantil que a la de un cómic. En las Figuras 5 y 6, la imagen que complementa al texto en realidad no es una imagen en sí narrativa que describe la acción. Es una ilustración que da un apoyo visual sobre el escenario o sobre el personaje, para ayudar a visualizar o apoyar la imaginación del lector; no ofrece el mismo peso que el lenguaje escrito. En contraste, veamos las Figuras 7 y 8, que pertenecen a *Banyu Lintar Angin*. Esta historia interactiva consiste en una carta que le escriben tres hermanos a sus papás que no viven con ellos. La carta es mostrada por la serie de imágenes que se muestra y recuenta eventos de su día a día. Aunque estas no incluyen texto, la relación de secuencia narrativa de las imágenes es más apegada a la de los cómics. Mientras que estas no necesariamente siguen una narración cronológica la relación entre las imágenes es consistente y es reforzada por otros elementos incluidos en la narración como la música y las hojas animadas que caen sobre las imágenes. Las hojas en partículas son importantes para crear la cohesión entre las imágenes describiendo la serie de acciones dentro de la historia.

Figura 5

Snapshot de *Assemble with care* muestra fondo.



us two games, (2020)

Figura 6

Snapshot de *Assemble with care* que ilustra personaje.



us two games, (2020)

Figura 7

Snapshot de *Banyu Lintar Angin* de casa de los hermanos.



Mojiken, (2017)

Figura 8

Snapshot de *Banyu Lintar Angin* con Banyu cocinando.



Mojiken, (2017)

Entonces, aunque algo no sea explícitamente llamado un cómic o un cómic digital por quienes lo crearon, es importante considerar el significado y la percepción sobre las características que se tiene de los cómics para poder clasificar algo como tal. De esto podemos sacar dos conclusiones importantes sobre las características globales de los cómics. En primer lugar, la secuencia narrativa en un cómic recae principalmente en la imagen. La mezcla de elementos audiovisuales como resultado de la hibridación de los medios tiene que ser principalmente visual cuando hablamos de los cómics. En segundo lugar, estos elementos narrativos audiovisuales tienen que ser dependientes uno del otro. Es decir, todos los elementos usados en la narración de un cómic sea imagen, texto, sonido, música, animaciones, gifs, deben de ser vitales para la comprensión y la experiencia de lectura previstas por el autor.

Ninguno de los ejemplos mencionados en esta sección es vendido como un cómic; sin embargo, algo que incluya características de cómics digitales, aunque no sea clasificado como tal, puede ser un cómic digital. Así pues, estos ejemplos se utilizaron para comprender mejor la ambigüedad del término, donde las características formales no necesariamente permiten determinar al cómic digital, sino demostrar que puede ser entendido como un medio altamente

híbrido. Quizá la cualidad más importante de un cómic digital es el aspecto narrativo, que se fundamenta en la imagen y en cierta convención y ritmo de lectura de parte del usuario.

Después de revisar las características de un cómic digital, podemos comenzar a analizar cómo es que un cómic digital es diferente a un cómic análogo.

Espacio, paneles y la interfaz: lo visual

McCloud (1993), aunque no lo incluye en su definición sobre cómics, decide exponer las diferencias que puede tener de una película, ambas como imágenes secuenciales. Para esto, hace la diferenciación entre estas con el tiempo y espacio. Aclara que la película utiliza cuadros que ocupan el mismo espacio y se mueven las imágenes con el tiempo, mientras que los cuadros del cómic necesitan forzosamente ocupar un espacio diferente. Entonces, aunque existe una diferencia entre el cómic y una película, no niega cierta relación o similitudes narrativas que sean suficientes para que uno sienta la necesidad de exponer las diferencias entre ambas. Esto, sin embargo, ya no necesariamente es el caso para los cómics digitales. McCloud (2008) reconoce la idea de que en un entorno digital puede existir un cómic y paneles de un gran tamaño (ahora con la habilidad de acercarse y alejarse de los objetos en pantalla), también existe la posibilidad de que estos objetos en pantalla cambien o sean reemplazados. Así, pueden existir dos o más paneles en un mismo espacio en diferente tiempo, obviamente si uno considera la pantalla digital como un espacio.

Para este punto es importante introducir el concepto de interfaz. Cuando se habla de la palabra interfaz, no necesariamente nos referimos a una pantalla de algún aparato digital. Carl Therrien (2014) define la interfaz como “el punto y/o la modalidad de comunicación entre dos sistemas” (p.305). Siguiendo la definición, en el caso de los cómics digitales, una interfaz podría ser cuando el usuario utiliza el desplazamiento o el clic del ratón para avanzar o interactuar con la historia, o, en el caso de una pantalla táctil, el dedo y la pantalla. Es decir, la interfaz involucra

una acción con la que se obtiene una respuesta o retroalimentación. En los cómics análogos, esto se podría considerar como el pasar de hoja con la mano, o deslizar el dedo por la hoja. Por otro lado, la pantalla sólo define el espacio físico en el que podemos ver el contenido. Sin embargo, existe una relación interfaz-pantalla en especial cuando se habla de una pantalla táctil, ya que esta es el propio sistema de interacción entre el usuario y el software que muestra el cómic digital. Asimismo, es importante establecer cómo es diferente una interfaz análoga de una virtual. Un ejemplo es poder tener una pantalla con todos los paneles e imágenes ya “cargados” a diferencia de tener que cambiar o cargar la página para tener que continuar leyendo la historia narrada. En ese sentido, la interfaz permite la disponibilidad visible de aquello que solo se puede desplegar en un espacio limitado (la pantalla), cuando la información es más extensa. En el caso de cómic impreso, se necesitaría una nueva página para desplegar la información de la narración; en un entorno virtual o digital, la parte física que permite la interfaz es la pantalla, la cual permanece estática. En una entrevista por Submarine Channel (2016), *Sutu* menciona que una de las diferencias claves entre un comic análogo y uno digital interactivo es la interfaz, en particular el clic. Describe a este como un “llamado a la acción por parte del usuario” y una forma en la que este tenga “agencia” sobre la historia. Pero, el pasar de página, también ofrece control sobre el ritmo en el que uno puede leer el cómic. De alguna forma, el cambiar de página también introduce los nuevos paneles y por ende la acción que sigue en la narración. Entonces, llega la pregunta, ¿qué hace que un clic sea diferente de pasar una página de papel? El hecho de que el clic sea un “llamado a la acción” es la principal diferencia, ya que otorga al usuario interactividad en la narración del cómic en el momento en el que la acción del lector cause la aparición o desaparición de una sección del cómic digital. Es decir, se le está otorgando al usuario control sobre lo que está viendo en pantalla. Mientras que se podría argumentar que el

pasar de página también cambia los paneles que uno está viendo, la diferencia es que el pasar de página simplemente “esconde” los paneles tapándolo con otro objeto físico, pero a diferencia del clic o de un desplazamiento, no logra hacerlos aparecer o desaparecer.

Además de esto, el clic no es la única dinámica de interfaz que puede haber en los cómics digitales. Scott McCloud (2000) introduce el término de lienzo infinito (220-229) que se refiere al espacio (ilimitado) que tiene uno al crear un cómic a diferencia del espacio limitado del papel. Normalmente, en cómics digitales que están en formato de aplicación de celular como *Phallania*, las imágenes presentadas tienen una transición invisible entre paneles o imágenes que aparenta desaparecer estos mismos. La figura 9 muestra un lienzo que solo se puede ver de forma progresiva dentro de los límites establecidos por la pantalla, dando a entender que no es posible ver el lienzo en su totalidad y que solo se puede apreciar de manera parcial a través de la navegación. Incluso dentro de la misma imagen aparecen los personajes en diferentes instancias de su acción. Otro ejemplo de lienzo infinito es el webcomic *To be continued* (2017), de Lorenzo Ghetti. Mientras que utiliza paneles claramente separados y distintos, utiliza el lienzo infinito para esparcirlos y poder cambiar la dirección en la que se presentan y la forma de lectura. Es decir, un capítulo puede empezar presentando los paneles de manera vertical para después cambiar a un formato horizontal o ir en lugar de arriba a abajo de abajo arriba. Las acciones de movimiento y visibilidad del lienzo pueden ser muy variadas. Esto facilita al autor encontrar diferentes maneras de utilizar sus paneles y aprovechar la perspectiva en la que se leen, logrando modificar la percepción de movimiento y paso del tiempo que tiene el lector. Esto puede afectar la presencia de paneles y el espacio que hay entre ellos, logrando manipular de diferentes maneras el tiempo y el movimiento que hay entre paneles.

Figura 9

Snapshot de *Phallaina* muestra a Audrey y Cassandre hablando.



Smallbang, (2017).

Música, sonido y los sentidos

Los cómics digitales pueden incluir elementos de sonido como música o voz narradora, algo que los cómics análogos – al ser en papel – no han podido hacer. Sin embargo, hay una discusión sobre si los cómics en realidad alguna vez fueron un medio silencioso. Además de las numerosas onomatopeyas, existen varios índices visuales que apelan al sonido, ya sea la diferencia en diferentes pesos de tipografías, diferente grosor de línea, incluso en la misma imagen elementos como dibujar el viento, que indican sonido del aire. Todo esto para hacer referencia a los sonidos que harían las cosas en la vida real. Hague (2014) llega tan lejos a incluir el sonido del pasar de la página como parte de la experiencia de la lectura de un cómic. Menciona que diferentes calidades de papel pueden provocar diferentes sonidos. Esto significa que la acción de pasar una página física, y poder escuchar cómo uno lo hace, agrega un nuevo nivel de interactividad en los cómics análogos. En el correspondiente digital, sería difícil hacer este paralelo cuando se habla de una pantalla táctil; sin embargo, un acto equivalente puede ser escuchar el “clic” del ratón de la computadora que, de la misma manera, indica un proceso de acción manual de interfaz que genera un cambio o respuesta.

Por otro lado, Sanyal (2019) trae a la luz la importancia del silencio en los cómics. Resalta, que el silencio en los cómics sirve para marcar tiempos, espacio, pero en cómics digitales que incluyen música ambiental constante, se vuelve difícil tener un momento silencioso.

En el caso de los cómics digitales, es pertinente no sólo ver cómo afecta la presencia de la música y los sonidos, sino también cómo afecta la presencia de estos elementos al silencio o la falta de este. Previamente se estableció que la presencia de música y sonido no afectarían gravemente al ritmo de lectura del usuario, ya que en cómics análogos también se usan estrategias para que el autor pueda tener cierto control sobre el tiempo de la narrativa. Sin embargo, existe la postura de Thierry Groensteen (2013), que cree que la adición de sonido, música y movimiento a los cómics digitales perjudican al lector más que ayudarlo. Explica que un lector habitual de cómics está habituado a la relación simbiótica entre imagen y texto, y que los demás elementos (audiovisuales como música y animación) agregados funcionan simplemente como complementos que provocan distracción del lector. Por un lado, la música al estar combinada con otros medios raramente carga el mismo peso narrativo. Sin embargo, no significa que sea un estorbo o distracción para la lectura de un cómic digital. Retomando el ejemplo de *Le Dernier Galois*, la incorporación de sonido es necesaria, ya que el lenguaje es hablado. Evidentemente, esto no es aplicable para todos los cómics digitales, muchos incluyen la presencia de animaciones y música y sonido además de la imagen y el texto que encontramos tradicionalmente en un cómic análogo. Sin embargo, es un ejemplo de cómo se puede usar de manera diferente la incorporación de sonido, y que esta esté completamente incorporada a la narración. Esto tampoco significa que si un cómic digital tiene imagen y texto ya no debería tener sonido y movimiento. Ambos de estos aspectos pueden ayudar a la ambientación del cómic y ser incorporados de manera sin fisuras a la narración. Por ejemplo, el cómic digital *Saving Maggie* (2018), de Maiker Verkoelen, incluye desde el primer capítulo varias melodías de diferentes géneros, por lo que el usuario se aclimata a escuchar constantemente música que impacte el ambiente del cómic. Por otro lado, encuentra formas inteligentes de incorporar los

sonidos y hacerlos interactivos. Por ejemplo, el cambiar de estación de radio en el camión. Ya que el cómic digital relata a personajes en un mundo apocalíptico, el que busquen en la radio mensajes y sólo encuentren canales sin señal es una forma inteligente de incorporar ruido a la escena, en especial porque el lector es quien presiona los botones para cambiar de estación. El sonido es usado como parte de la experiencia interactiva del lector en el cómic.

Asimismo, se debe abarcar la pregunta, ¿cuál es la diferencia entre apelar a un sentido, y en realidad estimular ese sentido? En el momento que se apela a un sentido (en este caso auditivo), significa que tienes que apoyarte en otro sentido (visual) para poder percibir la ilusión hacia lo auditivo. Por ejemplo, en la antología de terror de cómics digitales *Shriek* (2016), el primer capítulo *A Ghostly Job*, escrito por Dey, incluye sonido. Sin embargo, el sonido y música sólo están presentes cuando está en escena el fantasma. Asimismo, si en una escena de miedo el lector viera la imagen y decidiera voltear o saltársela rápido, ahí terminaría la experiencia de lectura del panel. Sin embargo, al incluir sonidos y animaciones, incluso si uno pasa el panel rápidamente, continúa escuchando al fantasma acercarse, aunque esté fuera de vista, y aunque se salte el panel con el *jumpscare* del fantasma, pues este está animado y se seguiría viendo incluso acercando a la pantalla. Entonces, la principal diferencia entre apelar y estimular un sentido es el no tener que depender de todo lo que capta el sentido. Por ejemplo, hacer uso de la vista para poder experimentar las sugerencias del cómic digital que apelan a una forma sonora.

Animaciones, gifs y movimiento

Los cómics digitales cambian el sentido en que intervienen las herramientas audiovisuales en su narrativa. Si nos enfocamos en la parte visual, ¿cómo es que cambia un cómic al poder tener incluido aspectos de que forman la ilusión de movimiento y no sólo lo señalan? Antes de ver cuál es la diferencia en incluir animación en un cómic digital, es vital establecer cómo funciona el movimiento en un cómic análogo. En el caso del cómic impreso, el

movimiento en los personajes u objetos funciona de dos maneras (Cohn, 2013): la primera sería a través de líneas de “indexicalidad” y la segunda sería por medio de la reduplicación. Las líneas de indexicalidad se refieren a líneas dibujadas alrededor o en una dirección del objeto en movimiento. Por ejemplo, líneas que se le dibujan encima de un círculo para simular una pelota cayendo. Por otro lado, la reduplicación se refiere a la repetición de un mismo elemento del objeto sobre la misma imagen. Funciona similar a como son los “smear frames” en la animación y un ejemplo es un personaje volteando su cabeza de lado a lado rápido. Ambas maneras de mostrar movimiento en realidad sólo lo simulan, los objetos o personajes en el papel no se están moviendo. A diferencia de esto, el movimiento en los cómics digitales no tiene que ser simulado o dado a entender por medio de transiciones. En el cómic digital *RRR-Run Ran Run* (2018), su segundo panel presenta un personaje corriendo dentro de su encuadre. Las acciones que se pueden hacer sin cambiar el encuadre ni la composición del panel pueden ser completamente animadas. Es importante recalcar que la animación en un cómic digital no debe ser movimiento sólo por poder mover al personaje. El poner animaciones dentro de un cómic digital puede tener ventajas como limitar y simplificar el número de paneles que se tiene por capítulo o cómic digital.

Sin embargo, el movimiento en los cómics digitales no está limitado a los movimientos de personajes o elementos del fondo; también puede existir en el mismo canal o dispositivo en el que se lee el cómic digital. Por ejemplo, en cómics digitales como *Protanopia*, *RRR* y *Upgrade Soul*, al mover el dispositivo de donde se lee el cómic digital, moverá el ángulo en el que se ve el panel. Es decir, se puede crear una especie de *handycam*. En estos casos, el movimiento de cámara de los paneles depende del movimiento del usuario; por ejemplo, alguien con un mal pulso, o que no está agarrando el teléfono o tableta con suficiente estabilidad, tendría una vista

del cómic digital mucho más temblorosa que alguien que tal vez tiene su dispositivo en un lugar fijo. Naturalmente estos efectos tienen un impacto narrativo e interactivo en la historia. En *Protanopia*, la historia ocurre en su mayor parte en una lancha dirigiéndose a la bahía de Normandía, y el movimiento de la marea puede entonces ser aumentado por el mismo movimiento del lector, así logrando emitir la sensación al lector de que se encuentra en un barco, con los personajes del cómic digital. El hecho de que el lector pueda ver desde su punto de vista cómo lo que hace afecta y mueve el mundo ficticio del cómic digital ayuda a insertar al lector dentro del cómic digital y la propia narración.

The Ocean is Broken

The Ocean is Broken es un cómic digital escrito en 2014 por Stu Campbell (Sutu) en colaboración con el museo de arte Ilulissat (Groenlandia). Narra la historia de dos hermanos intentando sobrevivir sobre un océano tóxico y cubierto de basura, para poder llegar al norte: un lugar que permanece limpio. Iliescu (2016) examina cómo la novela gráfica históricamente ha servido como un medio para discurso sociopolítico. La autora establece que la naturaleza de generar redes del internet facilita la distribución y no limita la libertad de expresión de los autores que deciden hablar sobre temas socio políticos. *The Ocean is Broken* no es una excepción. Es más, la propia autora describe al cómic digital como una “obra maestra cuyas predicciones critican tanto a contaminación (y a aquellos responsables de ella) que destruye a los océanos como el calentamiento global que derrite glaciares” (Iliescu, 2016, p.25). La historia de este webcómic surgió gracias a una preocupación sobre el crecimiento industrial y la contaminación en el ártico. Campbell (2014) menciona que, durante su estancia en Groenlandia, se topaba con reportes del aumento de la toxicidad de la vida marina en el ártico, el sonido de glaciares rompiéndose y protestas contra la mina de recursos naturales. Mallory, et al. (2021) analizan las cantidades macro y micro plásticos en las partes más remotas de los océanos (el

Ártico) y señalan que si los icebergs y capas polares continúan derritiéndose se facilitarían el esparcimiento de contaminantes en el océano. De la misma manera, Nuttwall (2013) elabora sobre la situación de mina de uranio en Groenlandia. Explica cómo después de la revocación de la política de cero tolerancia en esta mina, surgieron un número de protestas y debates sociales sobre los impactos ambientales que podría tener la política. Campbell (2014) describe que durante su visita se encontró con dichas protestas al igual que simpatizantes. Por un lado, la mina de uranio podría tener impactos negativos en los ecosistemas del ártico, pero por otro la revocación de esta prohibición señalaba para algunos la independencia de Dinamarca. Al muchos de los recursos necesarios son importados por Dinamarca, por los costos de estos, comunidades como la de Uummannaq están en riesgo de ser clausuradas (Campbell, 2014).

Aunque relevante para el contexto extra pictórico del cómic digital, en realidad lo que nos interesa de la obra de Sutu no necesariamente es su temática, sino qué herramientas narrativas propias del mundo digital logra utilizar para lograr transmitir este mensaje y qué tanto estas herramientas logran impactar la interactividad e inmersión del lector. Para lograr eso *The Ocean is Broken* es analizado en tres niveles diferentes: a un nivel visual, un nivel auditivo y a un nivel interfaz.

Lo visual y el movimiento

El cómic de Sutu tiene como su elemento principal de narración, la imagen; sin embargo, a diferencia de un cómic análogo, *The Ocean is Broken* tiene la ventaja de que sus imágenes y paneles pueden moverse dentro de la pantalla o lienzo. En este caso, se aprovecha del movimiento para acentuar elementos visuales de la narración, como son la contaminación y el propio océano. Desde el inicio del cómic digital, se busca darle una gran cantidad de materialidad a la contaminación. El océano siempre aparece cubierto de chatarra y los edificios o estructuras como el barco que son mostradas en general se encuentran desgastados o destruidos.

Esto es perfectamente posible en un cómic a papel o análogo, ya que es diferente ver un panel con basura dibujada a un panel donde el personaje se mueve a través de desechos materiales que contaminan. El primer capítulo empieza con Aqqalu navegando un océano de basura en su lancha. En la Figura 10 podemos ver que la ruta que tomó Aqqalu para llegar al coche está trazada con basura. El efecto de materialidad de la contaminación se acentúa al poder tener un personaje moviéndose a través de la pantalla o lienzo que tenga que interactuar con esta basura. No solamente es un movimiento sugerido; es explícito. En el tercer capítulo del cómic, que nos narra la pesadilla de Pitaaraq, las burbujas de texto, los personajes y la basura se mueven de una forma que acentúa el oleaje del océano (Figura 11). Esto es por tres simples razones. Primero que nada, no olvidemos que los personajes viven en el mar, y que este está repleto de basura, pero más importante que se encuentran en peligro mortal por la toxicidad de este. Conforme avanzamos en la pesadilla, podemos ver que el oleaje en ocasiones tapa por completo a los personajes, ahogándolos en la basura.

Figura 10

Aqqalu atravesando el mar.



The Ocean is Broken. Primer capítulo por Campbell, (2014).

Figura 11

La pesadilla de Pitaaraq.



The Ocean is Broken. Tercer capítulo por Campbell, (2014).

El movimiento en el cómic digital no sólo sirve para poder acentuar elementos indicativos del ambiente y mundo en el que viven los personajes. También ayuda a mantener centralidad en el cómic digital, apoyando al lector a mantener su mirada en un solo punto. Es necesario mantener el enfoque del lector o espectador en un lugar de la pantalla, ya que, al haber

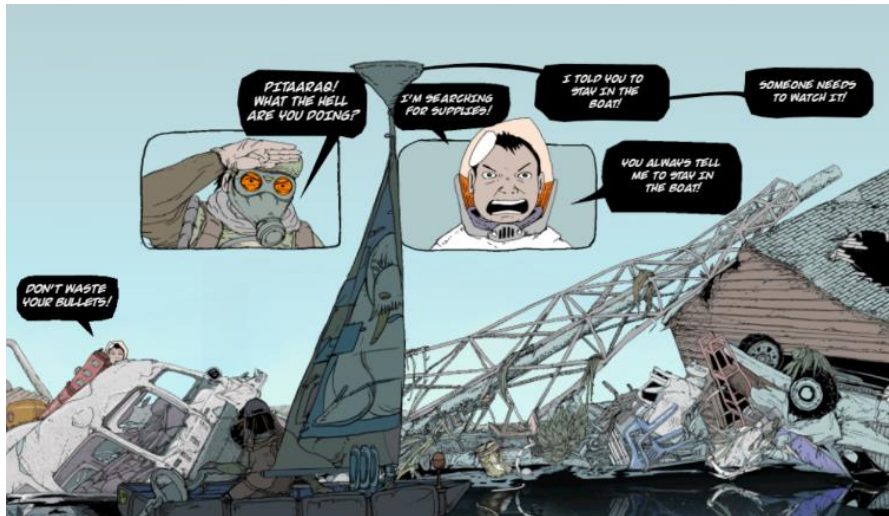
incorporado movimiento, este puede volverse un elemento distractor. Por ejemplo, en el primer capítulo, después de la introducción de Pitaaraq, la pantalla se divide para mostrar una escena en el interior de una casa. La cualidad motora de la imagen aprovecha esta transición desde afuera y hacia el interior de la casa para moverse hacia el centro del lienzo, asegurando que la mirada del espectador no tenga que trasladarse con los paneles dentro de la historia. Incluso aprovecha el poder moverse en diferentes direcciones. Utiliza movimientos horizontales (la dirección general en la que el usuario mueve la historia) para mostrar detalles y movimientos pequeños dentro de la escena y movimientos verticales para otros más bruscos (como cuando Pitaaraq se cae del suelo podrido), generando un alto contraste entre la velocidad e intensidad de las acciones del personaje. Sin embargo, estos movimientos de paneles se mantienen en el mismo lugar dentro de la pantalla (el centro). Es importante preguntarse por qué tanto enfoque hacia la centralidad; es pertinente cuando se anima algo, que este objeto o personaje sea visible y su acción clara de entender. Si uno observa una película animada, la acción o el personaje principal por lo general se encuentra cerca del centro de la escena. Veamos el ejemplo de la secuencia animada del número musical “Busca lo más vital,” de la película *El libro de la Selva (1967)*. Cuando se hacen cortes en la secuencia para cambiar de personaje, el nuevo personaje se mantiene en el centro de la imagen o en un lugar de la pantalla cerca de donde estaba el anterior personaje. Cuando los personajes entran a la escena, se están moviendo hacia el centro. Y en los casos cuando el personaje no está en su mayoría en el centro de la pantalla, la parte de su cuerpo que está en el centro es donde está ocurriendo la acción principal (el caso de los cortes a Bagheera hablando). En el caso de los cómics digitales, para que la lectura no sea cansada para un lector, es importante que este no tenga que cambiar su enfoque o vista múltiples veces en muy poco

tiempo. Es importante mantener un balance entre el movimiento y lo estático, para igual, no abrumar al lector.

Cuando se trata de movimiento en el lienzo, es importante considerar el efecto paralaje en *The Ocean is Broken*, ya que este hace el cómic más dinámico, y, además, Sutu lo utiliza para narrar más de una acción al mismo tiempo. Pero ¿de qué estamos hablando cuando se menciona el efecto de paralaje? Básicamente es una técnica que simula la profundidad de una escena. Funciona al colocar dos elementos separados – por ejemplo, el fondo de un bosque y un personaje al frente–; el efecto paralaje ocurre cuando estos elementos comienzan a moverse, pero a diferentes velocidades. El elemento de fondo se moverá más lento y el de al frente más rápido; esto simula profundidad en la escena. Un ejemplo en la obra de Sutu donde se utiliza el paralaje es en el primer capítulo, cuando Pitaaraq es introducido en la narrativa (Figura 12) y donde podemos ver la lancha de Aqqalu (objeto al frente) moverse más rápido. Pitaaraq avanza de manera lenta y accidentada por la basura, y los paneles de acercamiento y burbujas de texto se mueven en la dirección contraria de los personajes para reforzar esta ilusión de movimiento de los personajes navegando el mundo mientras tienen una conversación que pasa y continúa a la par de sus acciones.

Figura 12

Pitaaraq y Aqqalu tienen una conversación a la distancia.



The Ocean is Broken capítulo uno por Campbell, (2014).

Otra manera en la que Sutu utiliza el movimiento en el cómic digital es para narrar dos situaciones relacionadas o secuenciales en diferentes instancias de tiempo. Cuando Pitaaraq recuerda la muerte de su madre (Figura 13) esto ocurre a la par que la muerte de su hermano. En el primer plano, se trata del flashback (muerte de su madre) en donde vemos las acciones de los dos hermanos, que intentan cuidar a su mamá, mientras que en el fondo vemos las acciones y decisión de su mamá que, al no querer ser una carga para ellos y sabiendo que no le quedaba mucho tiempo, se suicida. Podemos observar el mismo paralelo con la muerte de Aqqalu: vemos cómo se muere en los paneles al frente y en el fondo vemos cómo llevan su cuerpo para enterrarlo (Figura 14).

Figura 13

La madre de los hermanos escapa mientras ellos duermen.



The Ocean is Broken capítulo cinco por Campbell, (2014)

Figura 14

La muerte de Aqqalu



The Ocean is Broken capítulo cinco por Campbell, (2014).

Sutu utiliza la imagen y el movimiento de una última manera, y esto es para mostrar el paso del tiempo con acciones. Por ejemplo, en la figura 15 podemos ver que Sutu simula el movimiento de las acciones de Pitaaraq haciendo que las poses a través del tiempo de estos personajes aparezcan en diferentes lugares del lienzo en diferentes tiempos. Asimismo, durante estos movimientos, existe un paralaje con el movimiento del cielo y el piso donde están para también poder cambiar de escena. Ahora, los cómics análogos pueden hacer paneles con poses que simulan acciones sobre un fondo; sin embargo, lo que cambia ahora en un cómic digital es un movimiento paralelo entre fondo y paneles al frente. Técnicamente, estas poses no se mueven en un lugar físico de la pantalla, aunque se muevan en un espacio dentro de la historia. En cualquier instancia de la escena los personajes que no son transparentes (que no se desvanecen) se encuentran en el centro o cerca del centro de la pantalla. Entonces se utilizan las poses y su aparición y desaparición para no sólo mostrar una serie de movimientos de la misma acción; si no también se está usando para mantener la vista del lector en un punto fijo de la pantalla

Los aspectos visuales de un cómic digital pueden ser realizados principalmente por el movimiento y la animación dentro de ellos. Sutu lo utiliza de manera que podemos enterarnos como lectores de múltiples cosas a la vez, sin perder el foco de atención de la historia. Nos permite ver elementos del escenario y hacerlos tangibles de manera que, ahora como lectores, no sólo los estamos viendo, sino que también estamos imaginando cómo se están moviendo en el mundo del cómic y cómo interactúan con los personajes de la historia.

Figura 15

Pitaaraq y el viejo jugando.



The Ocean is Broken capítulo cuatro por Campbell, (2014).

Lo sonoro: música, sonido y ruido

The Ocean is Broken incluye sonidos grabados desde Groenlandia y música compuesta por la “Ummannaq Children’s Orchestra”. La inclusión de esta música y sonidos en la narrativa de la historia impacta la manera en la que el lector interactúa con la historia. De la misma manera que Sutu utiliza el movimiento para resaltar la presencia del océano y la basura dentro de él, esto siempre es acompañado por sonido. Constantemente podemos escuchar sonidos de oleaje, viento y ruidos metálicos de los desechos en el mar mientras los personajes interactúan con estos elementos. Todos estos ruidos acentúan la ambientación de los capítulos. Un ejemplo específico

es en el quinto capítulo cuando Pitaaraq encuentra a Aqqalu en la cueva. Al entrar a la cueva se escuchan gotas de agua con eco; sin embargo, el escenario cambia cuando Pitaaraq comienza a tener un flashback de la muerte de su madre y comienza una música instrumental. Al fondo de esta música se continúa escuchando el goteo del agua dentro de la cueva para recordar a los lectores que esto es sólo un flashback y seguimos dentro de la cueva. Asimismo, el sonido acompaña y acentúa otras partes que no van acompañadas de una onomatopeya escrita, y nos toma de sorpresa. Por ejemplo, cuando el viejo que encuentran Pitaaraq y Aqqalu les ayuda a explotar el montón de basura que bloquea su camino.

De la misma manera, Sutu utiliza el ruido para anunciar lo que pasará después. Por ejemplo, al final del tercer capítulo, después de la pesadilla de Pitaaraq, se utiliza la onomatopeya “skreetch”, que es acompañada por el ruido metálico correspondiente, y anuncia la presencia de un intruso en el barco. De la misma manera, en el quinto capítulo, cuando Pitaaraq decide irse con el barco, lo que pasa es anticipado por la onomatopeya “crash” y el sonido que la acompaña. Después nos enteramos visualmente de que el barco, al intentar salir por un canal, choca con un montón de basura en el mar. Aunque Sutu principalmente utiliza el sonido para anticipar aspectos visuales de la historia, hace lo mismo al revés. Por ejemplo, cuando Pitaaraq comienza su viaje solo, vemos que se empiezan a formar nubes grises, y en el siguiente capítulo escuchamos los truenos y la lluvia (tormenta), que también es acompañada por el movimiento agitado de los mismos paneles para dar la sensación de inestabilidad al navegar durante mal clima. Cuando escuchamos los ruidos en el cómic digital, nos empezamos a dar cuenta de que poco a poco dejan de ser ruidos ambientales y se convierten en sonidos, es decir, van adquiriendo características rítmicas con ostinato (la repetición de estos sonidos en el mismo tiempo) y

armonizan con los otros ruidos del ambiente, rompiendo los límites entre lo que es el ruido y el sonido.

El canal y el usuario.

The Ocean is Broken es un comic digital mejor visto en computadora; es decir, está hecho para ser visto en un navegador en una computadora. Sin embargo, funciona en tableta.

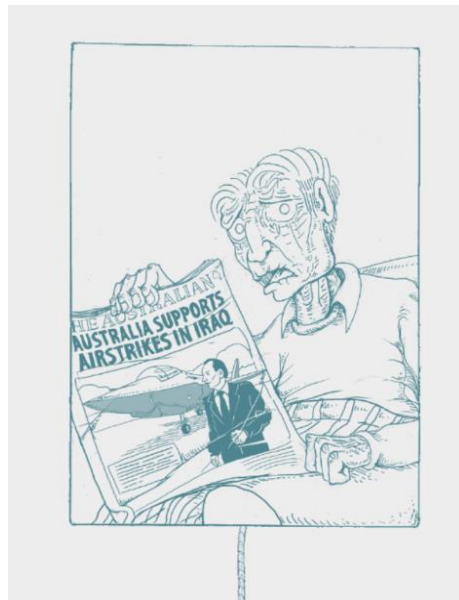
Dependiendo en qué aparato digital uno lea el cómic, la experiencia del lector puede ser diferente en términos de interacción con el propio cómic digital. Previamente se había mencionado que existe la experiencia de pasar de página al leer un cómic en papel. En el cómic digital, no existe como tal un pasar de página, existen otros métodos para cambiar de paneles o imágenes. En el caso del cómic digital de Sutu, existen múltiples formas de “pasar de página”. Al funcionar en computadora y en tableta, está la opción de pasar por los paneles por medio de una pantalla táctil o utilizar el ratón de la computadora. Sin embargo, al usar una computadora, ahora no está limitado a sólo usar el ratón; también se puede arrastrar el dedo por el panel táctil de la computadora. El propio ratón se puede usar de diferentes maneras, ya sea con un arrastre del botón del medio, o con un clic y arrastre con el botón principal del ratón. Incluso la dinámica de escuchar la música, el sonido y el ruido del cómic digital, puede ser diferente dependiendo si uno tiene audífonos o no. Entonces, dentro del propio cómic digital hay múltiples opciones de navegación dentro de un mismo aparato para un mismo cómic digital. En este caso el involucramiento y la agencia de elegir la manera en la que el lector avanza la historia es en sí interactivo. Al tener elección, aunque no sea en el progreso de la narración, si no en la dinámica de progreso de la lectura, hay una personalización de la experiencia de lectura, que otorga al lector control sobre la forma en la que lee el cómic digital.

These Memories Won't Last

These memories won't last es un cómic digital creado por Sutu en 2015 durante una residencia artística en Viena. Narra la historia de su abuelo, quien sufre de demencia y poco a poco comienza a perder sus memorias. Al igual que en *The Ocean is Broken*, Sutu ocupa la plataforma para dar un mensaje sociopolítico sobre las constantes guerras, en particular la operación OKRA donde Australia participó en ataques aéreos contra Iraq y Siria (Aiforce, s.f) (Figura 16). y cómo su abuelo no es el único que está perdiendo la memoria. El mundo está olvidando a su abuelo para referirse a las personas que pelearon en guerras, y sufren traumas por ello. Sin embargo, continúa habiendo guerras. El cómic sugiere que la gente que ha peleado en estos conflictos lo ha hecho para que no haya más guerras.

Figura 16

El abuelo se Sutu lee el periódico.



Snapshot de *These Memories Won't Last* por Campbell (2015).

Lo visual y la contraposición de elementos.

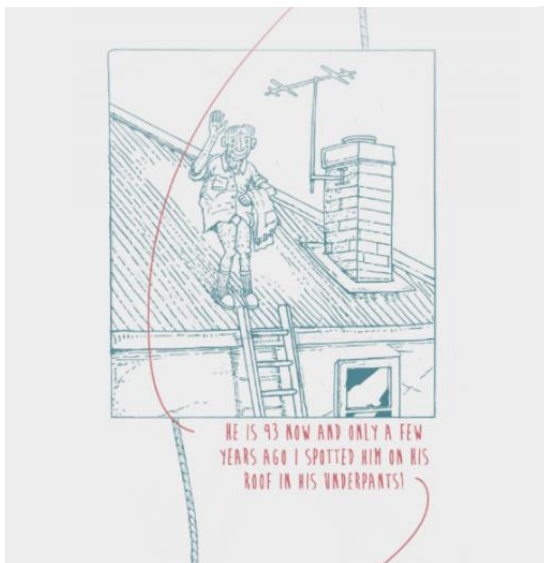
These memories won't last visualmente depende del movimiento de sus paneles. El cómic digital tiene dos tipos de movimiento de sus paneles a través del lienzo. Primero, hay paneles que se mueven de manera vertical, y en estos tenemos dos tipos: los paneles que son del punto de vista del narrador -Sutu- que se mueven hacia abajo, y las palabras – la narración – de Sutu que se mueven hacia arriba (figura 17). Es importante distinguir qué estamos leyendo cuando hay paneles de manera vertical, ya que los paneles horizontales son memorias del abuelo de Sutu. Entonces, dependiendo del movimiento de los paneles, estamos viendo instancias de tiempo diferente, ya sean flashbacks del abuelo (figura 18) o recuerdos más cercanos al presente de Sutu sobre su abuelo. Cabe recalcar que la narración de Sutu – el texto rojo – nunca cambia de dirección: siempre se mueve hacia abajo, ya que denota la instancia del ahora de Sutu contando la historia en el momento que la lee el lector. Esto ayuda a diferenciar de los diálogos (en azul) de los personajes dentro de la historia (aunque no son muchos) de la narración de Sutu. Es importante recalcar que usar elementos visuales para señalar cambios en la narración, instancias de tiempo, o diferenciar entre narrador y diálogo dentro del cómic no es exclusivo del cómic digital. Por ejemplo, en el cómic impreso de ND Stevenson *Nimona* (2015) para contarnos el pasado entre los personajes de Ballister y Ambrosio, se usa un mapa de degradado sepia que cubre los paneles que involucran el pasado. O por ejemplo en *Maus* (1986) (y en varios cómics impresos en general) el autor usa burbujas de texto para los diálogos, y cuadros de texto para la narración del papá que pasa fuera de lo que cuenta de su pasado (en el presente). Aunque el uso de las herramientas visuales para declarar cambios en la historia no sea exclusivo de lo digital, Sutu, logra incluir suficientes características propias de lo digital para marcar diferencias en la narración. Además de los paneles moverse en direcciones opuestas, también hay movimiento dentro de los paneles, o de paneles sobre otra imagen, la propia historia tiene movimiento. En los

paneles verticales de *These Memories Won't Last*, los paneles se mueven hacia arriba para que pase un nuevo panel. Sin embargo, en los paneles horizontales, en realidad es un solo panel y la imagen se mueve dentro de él. Si se hace un comparativo con lo análogo, lo más cercano para describir este comportamiento del movimiento de los paneles horizontales es como si fuera un visor de carrete de imágenes en donde en sí la vista del espectador o en marco donde visualiza la información es estático, y lo que se mueve es la información hacia uno como usuario. Por otro lado, los paneles en *These Memories Won't Last* no cuentan con un fondo, y los paneles irían sueltos por el lienzo de no ser por la inclusión visual de una cuerda. Para sostener sus paneles dentro del lienzo, Sutu utiliza la cuerda que conecta a los paneles, mientras que su narración es conectada por un hilo rojo. El elemento de la cuerda ofrece inestabilidad al momento de leer el cómic digital, no sólo por ser el único elemento que sostiene y conecta a los paneles, si no por su propia representación. La cuerda es usada para dar naturalidad a otro movimiento de los paneles, que, además de moverse hacia la dirección hacia donde avanza la historia, también tienen un movimiento vacilante que simula que los paneles literalmente cuelgan de la cuerda que los sostiene. De la misma manera la cuerda está casi exclusivamente en los paneles que se mueven de manera vertical, los que incluyen movimiento horizontal, carecen de este elemento (figura 17 y 18). De alguna manera, con la cuerda, Sutu se agarra de los recuerdos que tiene de su abuelo, sin embargo, su abuelo ya no tiene forma de agarrarse de sus propios recuerdos. Asimismo, mientras uno avanza en el cómic digital, esta cuerda comienza a tener nudos, u objetos de los recuerdos del abuelo que ya perdió. Estos objetos ya no forman una parte de la realidad de las memorias del abuelo de Sutu y ya no se contemplan dentro de la historia narrada (figura 19). En este cómic digital, el autor constantemente encuentra la manera de mantener a uno como lector dentro de la historia. Esto es notable principalmente por la niebla que se mueve a la par de los

paneles. Al avanzar en la historia, constantemente está una capa de niebla que hace que lo que uno vea y lea se vea un poco borroso. Sin embargo, esta niebla, tiene su verdadero impacto cuando uno intenta volver a leer algo de la historia que ya pasó porque, entre más tiempo se quede uno en el mismo panel o haya pasado de que pasó un panel, este deja de ser visible para el lector al cubierto por una niebla mucho más gruesa (figura 20). Es pertinente preguntarnos si hay algo que limita que nos quedemos en cierta parte de la historia un momento o que no nos permita regresar a ver parte de la historia. ¿Se nos está quitando como lector un control sobre el ritmo de la lectura? En realidad, no; la propia niebla es parte de la narración. Sutu no está usando la niebla para pausar, ralentizar, detener, o acelerar la lectura. La está usando para dar una idea de cómo es lo que está sintiendo su abuelo al no poder recordar sus memorias. Uno como lector sabe que había un panel ahí, con imágenes y palabras, simplemente no se puede acordar de cómo era o cómo iba y no lo puede volver a visualizar.

Figura 17

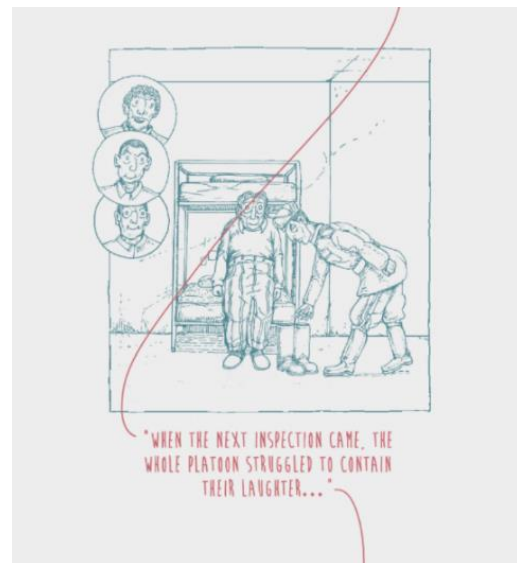
Panel de movimiento vertical de recuerdo se Sutu sobre su abuelo.



Snapshot de *These Memories Won't Last* por Campbell (2015).

Figura 18

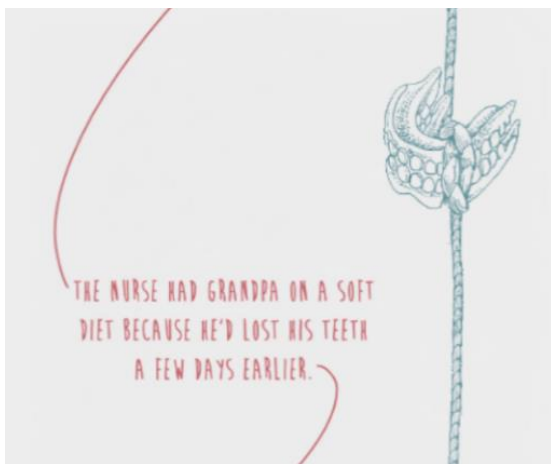
Panel de movimiento horizontal de recuerdo del abuelo de Sutu.



Snapshot de *These Memories Won't Last* por Campbell (2015).

Figura 19

Cuerda con dentadura perdida del abuelo de Sutu.



Snapshot de *These Memories Won't Last* por Campbell (2015).

Figura 20

Panel de Sutu con su abuelo cubierto por neblina



Snapshot de *These Memories Won't Last* por Campbell (2015).

Lo sonoro; sonido, ruido y música.

These Memories Won't Last incluye tanto sonidos como música en su narración. A través de la historia, el sonido y la música son una constante representación del estado mental del abuelo. La música en general es acusmática y es compuesta por ruidos desagradables a excepción de cuando el abuelo recuerda cosas alegres o momentos chistosos de su vida. En estas ocasiones la música tiene un tiempo estable y es agradable de escuchar. Por ejemplo, cuando recuerda como logró engañar a su general en la milicia, la música sigue el tema y es similar a una marcha militar, o cuando cuenta la anécdota de cómo se perdió en el bosque y lo regañó su abuela, tiene una música mucho más estable, rítmica y acústica. Estos dos ejemplos, se diferencia de la forma en que Sutu describe las experiencias en el presente con su abuelo, cuando él ya los está olvidando, o cuando está pasando momentos bajos de su enfermedad. Pasando el flashback de cómo se perdió en el bosque, tiene uno de sus momentos bajos, en donde deja de reconocer a su familia y piensa que le están robando sus pertenencias. En este momento, la música comienza a volverse cada vez más abstracta hasta llegar a una descomposición completa de la música. Esto

demuestra el deterioro de la salud del abuelo y su relación con su familia. Hay momentos donde los tonos de los ruidos suben como si fueran a llegar a algo, pero rebobinan y regresan a donde empezaron.

De la misma manera, la música y los sonidos preparan al lector para lo que sigue en la historia. La música de la marcha militar comienza unos momentos antes de llegar al panel que relata la historia, y por otro lado está el sonido de una cuerda tensándose que aparece previo a los momentos de mayor estrés y sufrimiento para el abuelo de Sutu y su familia, como cuando lo tienen que internar en el hospital.

A diferencia de la parte visual del cómic digital, el sonido, ruido y música, siempre lo podemos seguir escuchando o regresar a escucharlo, sin ver la imagen con la cual corresponde. Como el abuelo de Sutu, podemos revivir fragmentos del cómic; sin embargo, nunca estará del todo completa esta experiencia. Como lector, es frustrante que el cómic se pueda revivir en el mismo ciclo de lectura, pero sin regresar a las convenciones tradicionales de cómic que incluyen imagen y texto. En este caso el lector se vuelve completamente dependiente del sonido y la música que escuchaba en ese entonces si es que desea volver a una sección específica del cómic. Como los elementos visuales del cómic, Sutu utiliza el sonido y la música de una manera que logran que el lector pueda emular ciertas experiencias compartidas del abuelo de Sutu.

Conclusiones y recomendaciones para el futuro

En el trabajo de tesina, los cómics son propuestos como un modelo narrativo que tiene numerosos submodelos; entre ellos el cómic digital. Todos estos modelos comparten la característica de la secuencia de imágenes como componente principal, sin embargo, tienen suficiente variación en su forma para ser catalogados en diferentes submodelos. Estas variaciones de forma pueden presentarse a manera de (en el caso de cómics digitales que es el interés del documento) incorporación de sonido, música, ruido, animación y en la propia interfaz

y canal del cómic digital. Los elementos propios de los cómics digitales que lo diferencian de un cómic análogo, logran hacerlos hasta cierto punto más interactivos que los cómics análogos y por ende tienden a mayor potencial de inmersión. Sin embargo, al encontrar diferentes tipos de cómics digitales, se observa que no todos utilizan las mismas herramientas o incluyen todos estos aspectos por los cuales se argumenta mayor interactividad. Aun así el canal y la dinámica de interfaz-lector es suficiente para que mantengan su estatus como cómics digitales y por ende no pueden ser excluidos de un análisis de cómics digitales. En los casos que sí pueden aplicar los diferentes elementos como sonido, música, animación, estos afectan de diferentes maneras a la narración y por ende a las convenciones de lectura que se entienden de los cómics impresos. El sonido y música van a servir a veces de indicadores para eventos de la historia, y estimulando al sentido del oído, logran quitarle al sentido de la vista la carga de tener que apelar a él por medio de índices visuales. Por otro lado, la animación y el canal físico y digital (dispositivo móvil, computadora, aplicación, página web), tienen la facilidad de trabajar en conjunto para involucrar al lector y que este logre interactuar con la narración.

Los cómics digitales *The Ocean is Broken* y *These Memories Won't Last* por Sutu, son ejemplos que utilizan los múltiples aspectos (propios del cómic digital) mencionados previamente para declarar mayor interactividad. En ambas obras, Sutu ofrece distintas experiencias narrativas e inmersivas. El aspecto comparable es, en este sentido, la diferencia de experiencia de lectura entre un cómic digital y un cómic impreso. Ambas obras ocupan diferentes elementos visuales como el movimiento de sus paneles o personajes, para involucrar al lector dentro de la narrativa y su ritmo. Asimismo, la música, sonidos y ruidos de ambas obras de Sutu, se mantienen presentes a lo largo de ellas; estos elementos ambientan y preparan al lector para la narración.

Aunque para el caso de los cómics digitales de Sutu, la declaración de mayor interactividad y mayor potencial de inmersión haya sido cierta, es importante considerar que el estilo de Sutu como autor, generalmente consiste en retar las barreras de la interactividad y la inmersión del lector dentro de la historia. Por ende, para nuevos estudios, es importante considerar diferentes autores y diferentes clases de cómics digitales que varíen en temáticas y canales tanto digitales como físicos. Entonces, si un mismo autor tiene diferentes obras en diferentes submodelos de cómics digitales, ¿cómo es que estos cambian entre ellos en términos de interactividad al tener diferentes niveles de involucramiento de herramientas digitales? Si existe el mismo cómic en página web y en aplicación ¿cómo es que cambia su formato y la dinámica interfaz-contenido? Además, es importante considerar si hay una relación en términos de género e interactividad. Es decir, si hay géneros que tienen mayor predisposición a la inclusión de los elementos narrativos como movimiento o sonido que otros.

Lista de Referencias

- Airforce. (s. f.). *OPERATION OKRA: AIR WAR COLLECTION / The Runway*. The Runway.
Recuperado 25 de octubre de 2023, de <https://runway.airforce.gov.au/collections/operation-okra-air-war-collection>
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding new media*. mit Press.
- Boredman [@boredman]. (2019, 29 de agosto). *If you see something, say something. ESPECIALLY when you have a tank*. [Fotografía]. Instagram.
https://www.instagram.com/p/B1xClwgCk9T/?utm_source=ig_web_copy_link&igshid=MzRlODBiNWFiZA==
- Boredman [@tboredman]. (2019, 31 de agosto). *"Well well, this looks like a jobs for..."* [Fotografía]. Instagram.
https://www.instagram.com/p/B105ZNzDwqA/?utm_source=ig_web_copy_link&igshid=MzRlODBiNWFiZA==
- Buckley, J. (2014). Analog versus Digital. En M.-L. Ryan, L. Emerson, & B. J. Robertson (Eds.), *The Johns Hopkins guide to digital media* (pp. 7-11). Johns Hopkins University Press.
- Campbell, S. (2014). *The Ocean Is Broken*. sutueatsflies. <https://ocean.sutueatsflies.com/>
- Campbell, S. (2015). *These memories won't last*. sutueatsflies. <https://thesememorieswontlast.com/>
- Cassany, D. (2000). De lo analógico a lo digital. El futuro de la enseñanza de la composición. *Lectura y vida*. 2000; 21 (4): 6–15.
- Claytan Daniels, E. (2016). *The Digital Comics Manifesto*. Screendiver. Recuperado de <https://screendiver.com/digital-comics-manifesto/>
- Cohn, N. (2013). The Visual Lexicon, Part 1: Visual Morphology. En, *The Visual Language of Comics. Introduction to the structure and cognition of sequential images* (pp. 23-48). Bloomsbury Advances in Semiotics.

- Cover, R. (2006). Audience inter/active: Interactive media, narrative control and reconceiving audience history. *New media & society*, 8(1), 139-158.
- Eddie Campbell's (Revised) *Graphic Novel Manifesto*. (s. f.). Recuperado 24 de octubre de 2023, de <http://wasaaak.blogspot.com/2006/02/eddie-campbells-revised-graphic-novel.html>
- Eisner, W. (2003). *La narración gráfica*. Norma.
- Groensteen, T. (2013). *Comics and narration*. Univ. Press of Mississippi.
- Hearing, or, Visible Sounds and Seeing With the Ears. (2014). En I. Hague, *Comics and the Senses* (0 ed., pp. 63-91). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315883052>
- Iliescu, A. (2016). *Banda desenată ca armă a criticii sociale*. 1(1), 17-28.
- Leuner, K. (2014). Book to E-text. En M.-L. Ryan, L. Emerson, & B. J. Robertson (Eds.), *The Johns Hopkins guide to digital media* (pp. 45-48). Johns Hopkins University Press.
- Levy, L., Solomon, R., Gandy, M., & Catrambone, R. (2015, October). The rhythm's going to get you: Music's effects on gameplay and experience. In *Proceedings of the 2015 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play* (pp. 607-612).
- Mallory, M. L., Baak, J., Gjerdrum, C., Mallory, O. E., Manley, B., Swan, C., & Provencher, J. F. (2021). Anthropogenic litter in marine waters and coastlines of Arctic Canada and West Greenland. *Science of The Total Environment*, 783, 146971. <https://doi.org/10.1016/j.scitotenv.2021.146971>
- Manovich, L. (2002). *The language of new media*. MIT press.
- Meskin, A. (2007). Defining Comics? *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 65(4), 369-379. <https://doi.org/10.1111/j.1540-594X.2007.00270.x>
- McCloud, S., & Martin, M. (1993). *Understanding comics: The invisible art* (Vol. 106). Northampton, MA: Kitchen sink press.

- McCloud, S. (2000). Reinventing comics. (*No Title*).
- Mojiken. (2017). Banyu Lintar Angin – Little Storm – (Versión PC) [Videojuego]. Toge Productions.
- Nuttall, M. (2013). Zero-tolerance, uranium and Greenland’s mining future. *The Polar Journal*, 3(2), 368-383. <https://doi.org/10.1080/2154896X.2013.868089>
- Puig, M. (2016). *Ninette—Dünn ist nicht dünn genug*. Ninette - Dünn Ist Nicht Dünn Genug. <http://ninette.berlin/mainsite/index.html>
- Rizzi, G. B. (2023). All click and no play: How interactive are interactive digital comics? *Proceedings of the 34th ACM Conference on Hypertext and Social Media*, 1-7. <https://doi.org/10.1145/3603163.3609052>
- Ryan, M.-L. (2011). The Interactive Onion. Layers of User Participation in Digital Narrative Texts. En R. Page & B. Thomas (Eds.), *New Narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age* (pp. 35-62). UNP - Nebraska Paperback. <https://doi.org/10.2307/j.ctt1df4h49>
- Ryan, M.-L. (2014). *Narration in Various Media*. The Living Handbook of Narratology. <https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/53.html>
- Small Bang. (2017). *Phallaina* (1.1.2) [Aplicación móvil]. Google play. <https://play.google.com/store/apps/details?id=fr.smallbang.phallaina>
- Submarine Channel (Director). (2016, julio 18). *Profile: Sutu Interactive Comics Creator*. <https://vimeo.com/175204833>
- Therrien, C. (2014). Interface. En M.-L. Ryan, L. Emerson, & B. J. Robertson (Eds.), *The Johns Hopkins guide to digital media* (pp. 305-308). Johns Hopkins University Press.
- us two games. (2020). Assemble with care – (Versión PC) [Videojuego]. us two games.
- Wacom (Director). (2020, octubre 20). *Wacom Comic Week: Making a Comic -- Humor in Four Panels or Less*. <https://www.youtube.com/watch?v=Li6rrtV25Qc>

Zhang, C. (2020). The why, what, and how of immersive experience. *Ieee Access*, 8, 90878-90888.