



UNIVERSITAS
Miguel Hernández

UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS DE ELCHE
DOBLE GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PERIODISMO

TRABAJO DE FIN DE GRADO EN PERIODISMO

Curso Académico 2023-2024

EL LENGUAJE DEL CÓMIC COMO HERRAMIENTA DE COMUNICACIÓN
MODALIDAD A (TEÓRICO DE REVISIÓN E INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA)

**AUTOR: ALBALADEJO MARCOS,
ÓSCAR MANUEL
TUTOR: JORDA BOU, DAMIÁN**

RESUMEN.....	2
PALABRAS CLAVE.....	3
1. Introducción.....	4
2. Marco teórico y referencial.....	6
Will Eisner, el maestro del arte secuencial.....	6
Los elementos fundamentales del lenguaje del cómic según Scott McCloud.....	9
La perspectiva en clave manga: Robin Brenner y la comprensión del anime y manga.....	11
El discurso crítico de Hannah Miodrag sobre la forma del lenguaje del cómic.....	12
3. Metodología.....	13
4. Análisis de los grandes autores del género y sus obras más influyentes.....	16
WATCHMEN (1986).....	18
AMAZING FANTASY N°15: SPIDERMAN (1962).....	24
DAREDEVIL BORN AGAIN (1986).....	28
MAUS (1986).....	32
PERSÉPOLIS (2000).....	36
DRAGON BALL (1984-1998).....	40
MORTADELO Y FILEMÓN (1958).....	45
5. Discusiones y conclusiones.....	48
6. Bibliografía.....	52
7. Índice de figuras.....	54



RESUMEN

El estudio presente se enfoca en el análisis del lenguaje de los cómics como una herramienta de comunicación dinámica y multifacética y lo hace mediante un enfoque cualitativo en el que se examinan diversas obras de cómic de relevancia internacional que han sido seleccionadas por su impacto significativo en el medio y su contribución al desarrollo del lenguaje del cómic. Dicho análisis se centra en la idea central que cada obra propone y cómo esta idea contribuye a enriquecer el lenguaje del cómic, no solo como forma de narrativa gráfica, sino también como un medio transmedia capaz de trascender a diferentes plataformas y formatos, consolidándose así como un medio artístico y de comunicación por derecho propio. El cómic, más allá de su mera concepción básica como lenguaje secuencial, se entiende como una sucesión de imágenes y textos. Es un medio que ha evolucionado desde sus inicios como tiras cómicas en periódicos hasta convertirse en una forma de arte reconocida y estudiada. Este estudio pretende revelar cómo los cómics son una excelente herramienta comunicativa y cómo el mensaje se reinventa a través de un medio tan adaptable como lo es el cómic. Las obras analizadas en este estudio se han seleccionado cuidadosamente desde un punto de vista propio por su contribución a la evolución y desarrollo del cómic en el medio tradicional y en diversos medios como el cine o los videojuegos. Cada una de ellas representa el constante cambio del medio y su influencia en la cultura popular.

ABSTRACT

The present study focuses on the analysis of comic book language as a dynamic and multifaceted communication tool, employing a qualitative approach to examine various internationally significant comic works selected for their impactful contribution to the medium and the development of comic book language. This analysis centers on the central idea proposed by each work and how this idea enriches the comic book language, not only as a form of graphic narrative but also as a transmedia medium capable of transcending different platforms and formats, thus establishing itself as an artistic and communication medium in its own right. Comics, beyond their basic conception as sequential language—a succession of images and text—are a medium that has evolved from its origins as comic strips in newspapers to become a recognized and studied art form. This study aims to reveal how comics are an excellent communicative tool and how the message is reinvented through a medium as adaptable as comics. The works analyzed in this study have been carefully selected from a unique perspective for their contribution to the evolution and development of comics in traditional media and various forms such as cinema or video games. Each represents the constant change of the medium and its influence on popular culture.

PALABRAS CLAVE

Comunicación; Cómic; Análisis; Transmedia; Lenguaje secuencial; Narrativa gráfica.

KEYWORDS

Communication; Comic; Analysis; Transmedia; Sequential language; Graphic narrative.



1. INTRODUCCIÓN



“Un gran poder conlleva una gran responsabilidad”.

Cuando cualquiera piensa en esta frase, lo primero que se le viene a la cabeza es probablemente Spiderman, en concreto el Tío Ben diciéndole esto a su confuso sobrino que acaba de obtener poderes de la mordedura de una araña radiactiva y que está atravesando una fase un tanto rebelde. Esta es posiblemente una de las frases más icónicas y famosas de la historia del cine y de los cómics, y es el perfecto ejemplo de lo que se trata en esta investigación. El funcionamiento del lenguaje secuencial de los cómics se complementa con el de distintos medios de comunicación buscando expandir dicha información. La frase en cuestión surge por primera vez en la película Spiderman, (2002) de Sam Raimi, demostrando cómo el mensaje que transmiten los cómics puede llegar a otras plataformas como el cine, recogiendo la esencia de la idea original de Stan Lee y al mismo tiempo la facilidad de adaptación del lenguaje dentro de la transmedia y como medio de comunicación en solitario.

Este estudio pretende mostrar concretamente esa **simbiosis de lenguaje entre el cómic, la novela gráfica y todas sus formas y la comunicación**. Pretende ser un profundo análisis acerca del origen de este lenguaje, de cómo los cómics son en sí una herramienta o medio de comunicación que además se complementa perfectamente con otros medios y se retroalimenta con ellos. En este caso concreto expuesto, Spiderman de Sam Raimi es un claro ejemplo de cómo el cómic está vivo y cómo su lenguaje, visual o narrativo puede llegar a inspirar otros medios de comunicación o expresión audiovisual, llegando a completarse con ellos de forma totalmente transversal.

El fenómeno del cómic o novela gráfica experimenta hoy en día un boom continuado desde hace mucho tiempo. Desde sus inicios, el cómic ha sido una **fuentes de lenguaje única** que distintos medios como la televisión, el cine, e incluso a día de hoy la docencia y el periodismo han tratado de utilizar debido a lo impactante, inmersivo y versátil que es su lenguaje y cómo hace llegar de forma muy sencilla al espectador un mensaje a través de viñetas y bocadillos de texto.

A través de algunos de los autores más importantes del medio como **Will Eisner, Alan Moore** o **Akira Toriyama** en este estudio se analiza el lenguaje complementario en todas sus formas de expresión del cómic y cómo este se vuelve universal entre todas sus obras y consumidores, teniendo infinidad de géneros distintos y su **traducción al lenguaje audiovisual e influencia en la cultura popular**.

Así pues, **el objetivo de este trabajo consiste en demostrar cómo el lenguaje del cómic, sus técnicas, métodos de narración e influencia funcionan por sí mismas como medio de comunicación y transmisión de información**. Y esta idea de estudio pretende llevarse a cabo a través de una serie de objetivos específicos:

- Mostrar el origen del cómic/novela gráfica/manga:
- Analizar y explicar el lenguaje del cómic con el propósito de demostrar cómo este funciona como herramienta de comunicación por sí sola y a través de otros medios.
- Acotar/señalar, determinar la influencia de dicho lenguaje y su traducción a otros medios de comunicación.
- Destacar los autores más relevantes de cada género, trabajos más relevantes con mayor influencia en la cultura pop y etc.



2. MARCO TEÓRICO Y REFERENCIAL

Antes de comenzar este estudio cabe investigar primero acerca de los trabajos anteriores u obras similares que tratan temas relacionados con lo que este trabajo intenta llevar a cabo así como de los principales autores que las han desarrollado.

El lenguaje de los cómics como concepto de estudio no es nada nuevo. Este comenzó a despertar interés de estudio entre numerosos autores y analistas debido al boom de popularidad que tuvo principalmente a mediados del siglo XX, cuando estaban en pleno auge los cómic books y de superhéroes y las tiras diarias en la prensa.

WILL EISNER, EL MAESTRO DEL ARTE SECUENCIAL

Precisamente en este momento es cuando hace entrada en "escena analítica" por llamarlo de algún modo, Will Eisner que es considerado uno de los grandes maestros del noveno arte, además de uno de sus principales impulsores llevando a otro nivel lo que empezó como bocetos con texto. Tiene especial relevancia en el apartado analítico y por ello se ha tomado de referencia con dos de sus obras que son "**Comics and Sequential Art**", (1985) y "**Graphic Storytelling and Visual Narrative**" (1996) . En el caso del primero de los dos libros, este es considerado como fundamental para tratar de entender el **arte secuencial** como concepto y cómo posteriormente dicha forma de expresión artística acabaría evolucionando a los cómics de hoy en día.

Este estudio se inspira en su forma de estudiar el cómic como arte y como herramienta de comunicación y narración. El propio autor refleja en su obra que el texto se lee como una imagen. (Eisner, 1985). Es por este tipo de reflexiones por lo que el género fue evolucionando, entendiendo que más allá de quedarse en puro arte secuencial esas imágenes podrían decirnos algo, comunicar e incluso contar historias de forma mucho más directa.

En su obra, Eisner explica cómo el lenguaje secuencial del cómic pretende **enseñar y entretener**. Se establece un modelo de análisis que en este estudio resulta interesante puesto que él mismo explica cómo dependiendo del tipo de discurso o tono de la historia que trate de mostrar un cómic el estilo varía. Sin embargo existe una complejidad común en torno a ellos. El autor sitúa el ejemplo de la explicación de un mecanismo de una caja fuerte, coincidiremos todos en que una explicación secuencial y visual resulta mucho más fácil de entender de esta manera que simplemente escrita. Es ahí donde reside el lenguaje secuencial y la verdadera esencia del cómic. (Eisner, 1985).

Establece también un **análisis entre cómic y novela gráfica** muy interesante teniendo además en cuenta que en el momento de publicación de la obra la novela gráfica era un "nuevo horizonte" que estaba irrumpiendo. (Eisner, 1985). La principal diferencia entre cómic y novela gráfica que establece es que un cómic se basa en contar una historia corta

pero con gran intensidad visual y narrativa, mientras que **la novela gráfica** pretende ser un paso más allá de este concepto. Es un reto que trata de ampliar la capacidad del lenguaje del arte secuencial del cómic y de demostrar que el cómic no es solo para el prototipo de niño de diez años que busca inmediatez y colorines.

En su libro resalta especialmente algo que se antoja crucial para analizar el lenguaje moderno del cómic sin llamarlo directamente como tal pero esto es **la importancia del guión gráfico**. Lo describe en su obra más bien como un mapa visual que trata de guiar lo que se quiere contar, algo que además se encuentra limitado por el propio medio. Estas limitaciones son las que verdaderamente dictaminan el campo de acción de la narración y su profundidad. En su estudio señala que influye muchísimo el diseño gráfico de la obra, esto es su tipografía, composición de viñeta y uso del color o trazado. (Eisner, 1985).

El boceto consiste en esa "primera prueba" de lo que se está buscando. Se trata de buscar según Eisner una idea inicial sobre la que ir realizando arreglos y mantener el control sobre lo que se está llevando a cabo. Tanto el guionista como el dibujante se unen en este proceso previo para asegurar que están buscando exactamente lo mismo. Es una previa lluvia de ideas gráfica que trata de plantear primeros diseños, ir descartando otros muchos y distintas decisiones creativas. Tratar de establecer una criba para llegar de una primera idea boceto dibujada de golpe a un producto final maduro. Basándonos en estos términos es donde este estudio trata de fundamentarse para el análisis de cómics. (Eisner, 1985).

Will Eisner analiza en **"Comics and Sequential Art"**, la relevancia del autor como narrador visual, lleva a cabo una reflexión en torno a qué tipo de decisiones debe llevar a cabo el autor del mismo y en qué se fija el lector. Para él principalmente destaca el dibujo, ya que nos encontramos frente a un medio visual y esto es lo primero que va a impactar al espectador. (Eisner, 1985). Se está analizando en este aspecto al detalle tanto la decisión de lenguaje del autor como la posterior ejecución de dicha idea y su interpretación por parte del lector, (algo que trata más en profundidad Scott McCloud en su libro **"Understanding Comics: The Invisible Art"**, (1993)).

Es necesario comprender el cómic como una unidad de distintos procesos creativos que se conforman en un todo, el autor de un cómic no se sienta y se pone directamente a dibujar y escribir sin ton ni son. Cabe leer el producto final existente como un conjunto de elementos gráficos que tratan de contar algo en conjunto.

Will Eisner (1985) explica directamente cómo concebir el mundo para llevarlo posteriormente al arte secuencial. Hace una introducción en torno a mirar al ser humano como una máquina que tiene movimientos limitados de alto significado que en una secuencia o viñeta posteriormente muestran mucho con simples gestos.

Del mismo modo enseña a través de distintos ejemplos que un autor debe tener en cuenta distintos factores como **perspectiva, el uso de las luces y sombras, objetos, materiales y mecanismos**. Del mismo modo el modo de tratar el lenguaje afecta, la decisión de no mostrar

diálogo en una viñeta, la composición de la imagen y puntos de interés del dibujo y la diferencia entre mostrar algo completamente visual y algo ilustrado. (Eisner, 1985).

El hecho de encontrar a uno de los principales impulsores del cómic explicando cómo hacer un cómic resulta muy interesante para posteriormente mirar uno y saber de qué forma se han tomado y por qué se han tomado ciertas decisiones.

En la segunda obra escogida de Will Eisner, "**Graphic Storytelling and Visual Narrative**" (1996), que inspira este estudio y que se basa también en ese concepto similar de tratar de mostrar el lenguaje del cómic como herramienta de comunicación, el autor busca profundizar en los aspectos que se antojan fundamentales para contar historias en cómics. Más allá de explicar el arte secuencial y cómo hacer en sí un cómic como en el primer libro.

Eisner (1996) analiza estructura y diseño de la página en clave narrativa gráfica, teniendo en cuenta cuál es la disposición de las viñetas, la composición de las mismas y su distribución así como el flujo visual y narrativo. Trata de analizar la estructura de la paginada y cómo esta influye en la comprensión de la historia.

La expresión emocional mediante el trazado y el verdadero conocimiento de la gesticulación y expresiones son muy importantes para transmitir y comunicar a través de la imagen. Las viñetas y los personajes que aparecen en ellas tienen una especial capacidad de transmitir emociones y estados mentales y de ánimo mediante el lenguaje visual de una forma mucho más sencilla que el texto.

Una mueca, un fruncir el ceño, una gran y exagerada sonrisa con elementos gráficos alrededor del personaje suscita mucho más interés en el lector a golpe de vista y busca esa reacción emocional en el mismo. Que el desarrollo de la historia sea un baile entre el creador y el lector.

En torno a este argumento el propio Eisner (1996) discute cómo los cómics también pueden emplearse para algo más que entretener, persuadir al lector y tratar de mostrarle un mensaje con calado. Mediante técnicas de narrativa visual e incluso tomando de referencia elementos conocidos popularmente o que existen en la cultura popular como por ejemplo obras de arte, el autor puede presentar argumentos que resulten convincentes y transmitir un mensaje que cale y persuada al lector. (Eisner, 1996).

LOS ELEMENTOS FUNDAMENTALES DEL LENGUAJE DEL CÓMIC SEGÚN SCOTT MCCLOUD

Scott McCloud, 1960 Boston (Massachusetts, USA) es un autor, ensayista y teórico de cómics. Es principalmente conocido por ser uno de los impulsores más importantes del cómic, y de los primeros promotores de los cómics web como una nueva evolución del cómic en papel, su predecesor, ofreciendo distintas y nuevas posibilidades. **"Understanding Comics: The Invisible Art" (1993) de Scott McCloud** desglosa el cómic como medio de forma única en la que principalmente se realiza un análisis acerca del lenguaje del mismo y de su dualidad.

Lo que es especialmente único de este libro es que no solo cuenta cómo se hace un cómic a través del vocabulario de los cómics, el uso del color y disposición de los elementos de la imagen, sino que todo el libro entero es en sí contado a través del lenguaje secuencial del cómic. El autor escogió un diseño para su yo protagonista mediante el cual nos cuenta cómo se ensambla un cómic siendo en sí mismo uno.

En cuanto al análisis de elementos fundamentales del cómic, McCloud (1993) establece que la combinación de imágenes y texto son importantes, pero del mismo modo el aprovechamiento del espacio y tiempo es indispensable de igual modo. Por ejemplo, aprovechando el espacio del que disponemos podemos tratar de dibujar una viñeta rectangular horizontal, y esto al mismo tiempo establece una concepción temporal muy distinta de la que podría suscitarse con una elección distinta.

No transmite lo mismo esa viñeta que una más corta y cuadrada en la que podamos detenernos menos, o que una gran doble página con muchos elementos y detalles que nos mantenga largo y tendido analizando la escena a modo de "gran plano general".

Las elecciones en dicha materia según Scott McCloud (1993) son cruciales para crear una mayor inmersividad en la historia y estética y crear de este modo una lectura única y envolvente.

Scott McCloud (1993) analiza en **"Understanding Comics: The Invisible Art"** la dualidad entre lo absolutamente abstracto y lo más concreto. Analiza la diferencia entre algo cercano a la realidad casi a modo de reportaje y algo totalmente ficticio e icónico.

Dicha dualidad permite al cómic capturar la esencia de la experiencia humana y ver más allá de las limitaciones que tienen otras artes. Hace del mismo modo un recorrido acerca de cómo hasta hace bien poco se tenía establecido el cómic como una lectura de segunda clase, alejado de la "verdadera literatura", sin imágenes ni ilustraciones. (McCloud, 1993).

Del mismo modo la historia nos muestra que el avance en nuestras propias ilustraciones busca cada vez más el realismo alejándonos de las ideas abstractas o simbología. Donde en un comienzo existió unión más adelante la pintura buscaba el perfeccionismo de la luz,

forma, color y el parecido a la realidad; Mientras que la lectura, medio más "ciego" se centraba más en emociones, sentimientos y espiritualidad. Sin darse cuenta precisamente de que esta dualidad es la que hace que se complementen y potencien para conformar un mensaje común. (McCloud, 1993).

McCloud (1993) define el cómic como una forma de expresión y comunicación entre las existentes, en el capítulo siete de su obra "**Understanding Comics: The Invisible Art**". Dando a entender que el cómic es una realidad como herramienta comunicativa mientras introduce el capítulo más importante del libro. En dicho capítulo se fundamenta que existen seis pasos fundamentales para el entendimiento y la creación de un cómic o incluso para la concepción de cualquier obra artística. (McCloud, 1993).

- **I. Idea/Propósito:** todo aquel impulso inicial que llega a la mente a través de cualquier inspiración, emociones, filosofías, el verdadero contenido reside en el propósito del mensaje, el fin de la obra. (McCloud, 1993).
- **II. Forma:** de qué forma plasmamos ese propósito, esa idea, qué tipo de decisiones estéticas pueden reforzar o hacer verdaderamente único el mensaje e impactar más. Trazo, color, forma y disposición, estructura, estilo de dibujo, disposición de diálogos o ausencia de ellos, etc. (McCloud, 1993).
- **III. Estilo:** el conjunto de gestos y significados propios que dotan a la obra de un carácter único que sigue de principio a fin. El simple hecho de determinar el género al que pertenece o si establece un nuevo género representa una gran definición del estilo. (McCloud, 1993).
- **IV. Estructura:** es en sí el total del trabajo y la organización del contenido en cuanto a qué incluir o qué dejar fuera, qué debe situarse al comienzo de la obra , cuál ha de ser el planteamiento, nudo y desenlace. Cuál es el clímax de la historia y de qué forma se va a contar o qué perspectiva narrativa tomará el autor. (McCloud, 1993).
- **V. Destreza:** la verdadera puesta en escena del talento, oficio y esfuerzo en la obra. No solo se ha de ser diestro a la hora de planificar y desarrollar una gran idea sino que la idea debe estar correctamente ejecutada y resultar en un trabajo profesional y maduro. (McCloud, 1993).
- **VI. Superficie:** lo que se ve a simple vista, es lo que debe atraer al público y conforma los valores de un buen producto acabado. (McCloud, 1993).

"Reinventing Comics", (2000) de Scott McCloud es de similar carácter a la mencionada anteriormente puesto que trata el cómic desde su misma expresión, es decir, en sí el libro de análisis es un cómic. Explora el futuro del medio del cómic y al mismo tiempo explica y propone sus ideas de futuro y de formato para el mismo adaptándose a los distintos medios

como el cine, internet y la transversalidad del lenguaje del mismo y cómo este se adapta y complementa a otros medios.

En su obra *McCloud* (2000) propone doce revoluciones en torno al cómic, desafiando la idea convencional del mismo y haciendo especial énfasis en el medio online. Busca expandir y experimentar con técnicas como la animación, realidad aumentada y sonido para procurar llevar la experiencia a otro nivel y hacerla más inmersiva. La experimentación estética y narrativa hace uso del mismo modo de estos avances para su evolución y para acercarse a temas más convencionales y actuales.

Precisamente esa concepción del cómic nos ha llevado hoy en día a darle la vuelta a muchos de los conceptos ya establecidos con respecto a lo que teníamos establecido. El cómic ha llegado en su plena estética al cine, videojuegos, series, se ha vuelto interactivo y ha llegado a otros medios como la enseñanza o el periodismo.



Robin E. Brenner es bibliotecaria de la Biblioteca Pública de Brooklyn en Massachusetts que fundó un grupo de jóvenes que comparten la afición por el anime y el manga y al mismo tiempo es la escritora del libro "**Understanding Manga and Anime**", (2007) una obra que profundiza la historia del manga y su impacto cultural tanto en su medio escrito como en su medio audiovisual, el mundialmente famoso anime.

Brenner (2007) defiende el estilo visual único que evoluciona a lo largo del tiempo tomando como obvia referencia en muchas ocasiones al cómic occidental y explora cómo estas formas de narrativa se vuelven totalmente complementarias. **El manga y el anime se retroalimentan** y complementan y establecen una serie de arquetipos en común entre sus distintos géneros.

Uno de estos géneros y el más analizado es el **shonen**, (de temática para un público adolescente masculino), que es además en el caso de este estudio el que se va a analizar también teniendo en cuenta qué diferencia al manga y a los cómics occidentales.

Existen también como géneros, el mecha, comúnmente conocido por tratar temática más relacionada con robots, el **slice of life**, (trata de representar la vida cotidiana) o el **shojo**, (que es muy similar al shonen ya que es de temática adolescente pero para un público a priori femenino).

La gran cantidad de géneros existentes varía y se amplía dependiendo de los gustos y preferencias del consumidor, de ahí que exista tanta oferta y tan diferenciada con unos códigos de simbología tan concretos y un estilo de dibujo tan característico. (Brenner, 2007).

El alto grado de expresividad de los personajes y la iconografía cultural de Japón se plasma en ambos medios, (manga y anime) y el choque cultural se hace evidente pero no por ello incomprensible. La dinámica y ritmo del manga viene en total consonancia con el comportamiento de los personajes y el tratamiento de la historia.

La repercusión global del manga y anime y su peculiar estética y modo de contar historias ha llegado hasta cualquier medio que podamos imaginar e incluso a que los grandes estudios realicen adaptaciones en live action de manga y anime.

Hannah Miodrag es becaria postdoctoral en inglés en la Universidad de Leicester. Tiene trabajos publicados en el International Journal of Comic Art, Studies in Comics y PEER English: The Journal of New Critical Thinking. "**Comics and Language: Reimagining Critical Discourse on the Form**",(2013) es su obra en la que redefine y al mismo tiempo enriquece el discurso crítico en torno al mundo del cómic. Es un estudio acerca del lenguaje comunicativo del cómic y la capacidad que este tiene para transmitir significados a través del texto y la imagen.

En su obra, Miodrag, (2013) argumenta que **los cómics son un "sistema de símbolos que combina elementos visuales y verbales para transmitir significado"**, podemos comprender esto incluso desde el punto de vista más primitivo del hombre, cuando la simbología y la iconografía prevalecían sobre el realismo o la representación cien por cien idéntica.

Establece, de igual manera, que la crítica hacia los cómics debe darse realizando una clara separación entre el apartado visual y verbal. (Miodrag, 2013). Esto es básicamente porque un cómic puede tener un apartado visual muy bueno y resultar muy atractivo a simple vista pero por otra parte quizá el trabajo en cuanto a qué historia contamos y de qué forma hemos decidido contarla puede hacer que una buena propuesta visual se eche por tierra.

Lo más acertado y que además de igual manera respalda Miodrag (2013) es tratar de analizar el cómic por apartados y del mismo modo desde un marco crítico-semiótico entendiendo los cómics como ese "sistema de símbolos".

El análisis de los cómics ha de ser crítico, teniendo en cuenta que el lenguaje del mismo puede ser sumamente distinto entre sí y es por esto que tiene tanta capacidad de crear muchísimos recursos y efectos literarios y creativos distintos. Es necesario ampliar el alcance del análisis y tratar de profundizar en un modelo más académico.

La aproximación a este modelo nos acerca a estudiar de igual manera el por qué de cada elección creativa, qué pensaba el autor en el momento que tomó esa decisión, qué le influyó y qué le inspiró para poder hacerlo.

3. METODOLOGÍA

Para realizar el análisis del lenguaje del cómic lo primero es establecer un esquema de trabajo previo o “molde maestro” con el que poder ir extrayendo las principales características más influyentes del mismo. El modelo de trabajo/análisis es el siguiente: se trata de un análisis de **metodología cualitativa**, comparado en base a distintos referentes y estableciendo un **corpus** mediante una o varias **obras escogidas de cada autor** que sea relevantes en el medio del cómic y destaquen por su influencia en la cultura popular, por su lenguaje único y diferencial y porque su lenguaje resulte de igual manera transmedia.

Los siguientes autores son los que se han escogido por su gran impacto en el medio del cómic entre otros muchos influyentes. Sus obras también se han escogido por la singularidad de su lenguaje o dibujo, porque conforman un antes y un después en muchos géneros y porque demuestran que el lenguaje del cómic es una poderosa herramienta de comunicación que logra transmitir mensajes de forma propia y transversal. Cabe resaltar que el análisis se realiza en base al cómic de impacto global, es decir, aquellos cómic que se consideran de un gran impacto no solo en el medio sino también en la cultura popular y en distintos medios. Es imposible realizar una selección perfecta pero es la adecuada para esta temática.

Facilitando además esa tarea de “transversalidad” por las propias características del mismo: esquema visual que favorece el imaginario de planos o adaptación al audiovisual, diseño de personajes ya realizado con un fondo de ambientación ya facilitado, historia adaptable a otros medios o posibilidad de jugar con sus personajes ya creados en nuevas historias, etc.

Explicado pues el por qué de su elección estos son los autores escogidos con sus respectivas obras a analizar:

- Alan Moore: **WATCHMEN (1986)**
- Stan Lee/Steve Ditko: **AMAZING FANTASY N° 15: SPIDER MAN (1962)**
- Frank Miller: **DAREDEVIL BORN AGAIN (1986)**
- Art Spiegelman: **MAUS (1986)**
- Marjane Satrapi: **PERSÉPOLIS (2000)**
- Francisco Ibañez: **MORTADELO Y FILEMÓN (1958)**
- Akira Toriyama: **DRAGON BALL (1984-1998)**

Antes de explicar el esquema de análisis cabe puntualizar que se analizará quién es cada autor y qué relevancia tiene su obra, por qué es importante y qué diferencia su estilo y lenguaje.

Del mismo modo antes de entrar en materia de análisis el objetivo es realizar también una puesta en contexto para que el estudio sea más eficaz a nivel cualitativo, sabiendo así cómo ha evolucionado el medio para posteriormente entrar en materia explicando también el vocabulario necesario para el análisis.

El análisis se realiza mediante la lectura y la observación detallada de cada uno de los cómics escogidos, primero evaluando qué hace el autor y por qué lo hace, con qué intenciones escoge cómo plasma su obra y qué lo hace diferente.

Posteriormente se evaluará la transmedia del producto, es decir, si la obra ha trascendido a otros medios y qué parte de su lenguaje o idea ha facilitado dar ese paso y qué lo hace una herramienta de comunicación distinta y efectiva.

Cómic/Novela gráfica/Manga: escoger un cómic, novela o manga influyente, hablar de él y su autor, de su tipo de lenguaje y analizarlo; estilo de viñeta y dibujo, diálogos, tensión visual en la representación y guía visual, etc.

En primer lugar se escoge una obra de un autor en concreto para explicarla y poner en contexto previo al análisis técnico, **análisis en torno a:**

I. Trama y cómo se cuenta: tipo de narrador, diálogos,(o silencios si se escoge no decir nada) historia e idea principal que transmite y cómo funciona como herramienta de comunicación. Incluyendo el estilo de humor y cómo la traducción puede llegar a afectar a la historia. Hacer especial énfasis en cómo dicha historia impacta y qué la hace especial. Dentro de este análisis es necesario incluir qué hace interesante a los personajes de la obra y qué lenguaje utilizan que resulte atractivo y diferencial.

- II. Estilo de la obra: el dibujo, color, trazo, disposición de los elementos dibujados. Establecer cómo influye la colorimetría de la obra y qué tono le proporciona la misma. El estilo de dibujo de los personajes, si es sucio o limpio, desenfadado o por el contrario serio, si trata de ser realista o si se aproxima más a la caricatura. En este apartado se expone también el tono empleado en la obra y a qué género pertenece o representa.
 - III. Análisis de la estructura: cuál es el orden de los acontecimientos y por qué se exponen de una manera concreta, cuál es el clímax de la obra y en qué punto se sitúa. Análisis de la estructura expositiva de la obra.
 - IV. Forma: de la viñeta y de su contorno y el por qué de esa elección: cuadrada, rectangular. Esto resulta determinante a la hora de explicar cómo el autor maneja el tiempo y el espacio de la obra, de qué forma logra mantener la atención del espectador y cómo impacta en la concepción espaciotemporal del lector. Este punto de análisis también trata de reflejar cómo el contorno de la viñeta puede llegar a contarnos algo e incluso a transmitir emociones o sensaciones como ansiedad, libertad, ira, soledad, melancolía.
 - VI. Tras este análisis de lenguaje, explicar de qué forma funciona como herramienta de comunicación dicha obra y cómo trasciende ya sea **por sí sola o a otros medios.**
- Videojuegos/Cine/Series:** hablar acerca de las adaptaciones en

- cine/series/videojuegos que haya podido tener esa obra elegida si la ha tenido. Hablar acerca de si ha tenido dicha obra su adaptación, qué acogida ha tenido y cómo ha afectado esto a la obra original.

Puesto que resulta mucho más visual y directo que el medio escrito y por otra parte resulta más interactivo o diferente que un simple vídeo informativo que quizá no pueda cubrir de igual manera un tema en específico. La atemporalidad de dicho documento lo hace especial puesto que la cobertura de dicho tema en particular puede volver a consultarse de forma más interactiva e interesante que otros medios.

En las conclusiones del estudio se buscará satisfacer con respuestas a las hipótesis inicialmente planteadas de modo que vayan en consonancia con los objetivos planteados. Se trata de mostrar que el estudio resulta realmente eficaz y responde del mismo modo al título del trabajo en general, probando así que el cómic es en sí una valiosa herramienta de comunicación.



4. ANÁLISIS DE LOS GRANDES AUTORES DEL GÉNERO Y SUS OBRAS MÁS INFLUYENTES

Para comenzar con el análisis del género del cómic, es preciso establecer cuándo se originó este y de qué manera, así como de qué forma nacieron sus actuales vertientes como son la novela gráfica y el manga. En primer lugar es preciso tener en cuenta que el cómic no aparece directamente como concepto plenamente desarrollado, más bien existía en su origen otro tipo de lenguaje primitivo que consistía en la unión de imagen y texto sin diálogos ni narrativa concreta, más bien eran imágenes con descripciones asociadas. Este lenguaje primitivo anterior al cómic se conoce como el **arte secuencial**.

Los orígenes de dicho arte se remontan incluso a mucho más atrás del propio origen del cómic. Podríamos decir que las pinturas rupestres, por ejemplo, ya son arte secuencial. El hombre desde sus comienzos siempre ha buscado plasmar lo que veía y recordaba, lo que lo inspiraba con afán de transmitirlo y como forma de expresión y comunicación. El paso de los años quizá diferenció e hizo que la pintura y la escritura se desarrollaran por separado creando ramas propias y sin relación aparente hasta el posterior desarrollo del conocido arte secuencial con una concepción más cercana al concepto actual. No hay que tomar el arte secuencial solo como una antesala al lenguaje actual del cómic, precisamente porque dicho arte resulta ser la esencia del lenguaje del mismo, de hecho la potenciación del arte secuencial y su adaptabilidad a otras formas de expresión es lo que facilitó el nacimiento de la **novela gráfica** y del **manga**.

El diseño de las viñetas y la composición visual de las mismas, el uso del espacio y del tiempo en ellas así como la tensión visual generada por el trazado son algunos de los elementos fundamentales del lenguaje del arte secuencial y del cómic. Podemos decir que como tal, la primera evidencia de algo similar a un cómic llega con la obra ***The Yellow Kid***, Richard F Outcault (1895) (primera unión entre letras y dibujos en la historia). En dicha obra se nos muestra el aspecto más primitivo del cómic y de su lenguaje visual y narrativo, aún sin bocadillos de diálogos y sin los obvios avances posteriores en narrativa y arte.

Su reconocimiento como arte y como medio de expresión y comunicación llegaría años más tarde, con el boom de los cómics de superhéroes incluido. Entre las décadas de 1930 y 1960 tendría lugar la conocida **era dorada de los cómics**, puesto que experimentaron un auge en ventas y popularidad por su característica forma de contar historias y por el bajo precio que costaban. Aunque llegaría posteriormente una fuerte crisis del género en los años 90, debido principalmente a la escalada de precios por especulación, por la gran cantidad de contenido que se generaba en detrimento de la calidad del mismo. Esto era principalmente debido a que se primaba sacar el máximo rédito al producto en el menor tiempo posible, al mismo tiempo que nuevas formas de entretenimiento iban ganando la partida al género.

El resurgir de los cómics llegaría en los 2000 precisamente apoyándose en el surgir de nuevos géneros como la novela gráfica, que realmente nació entre los años 80 y 90 y como el

manga. El origen de la novela gráfica consta más bien de una adaptación del lenguaje secuencial del cómic a un medio narrativo escrito y visual más extenso y normalmente de trama más compleja que el tebeo. Mientras que el origen del manga nace paralelamente en Japón a partir del arte tradicional japonés, su estética y estilo visual únicos, unidos a la singularidad de su forma de contar historias y la gran variedad de géneros que existen en el mismo le permitieron en los años 80 sentar las bases de lo que posteriormente acabaría siendo también el anime.

El lenguaje secuencial que unía dichos géneros comenzó a hacer uso de las nuevas tecnologías y demás formas de entretenimiento para alcanzar una nueva popularidad a través de las series televisivas y del cine. Hasta nuestros días el cómic ha continuado basándose en esta estrategia que se basa en la mejora de la calidad del producto frente a la cantidad. La transmedialidad del producto ha ayudado a que el lenguaje del cómic se emplee como herramienta de entretenimiento, comunicación e incluso de educación.

Para poder plasmar la relevancia del lenguaje del cómic en este estudio, siete obras que se consideran determinantes en sus respectivos géneros se someten a análisis. Dicho análisis se realizará en base a distintos criterios que exponen la novedad de sus aportaciones al lenguaje del cómic, por qué estas funcionan como herramienta de lenguaje y qué tipo de estructura, planteamiento, trama y estilo posee cada una de ellas.

Del mismo modo se realiza una puesta de contexto a través de una breve biografía de su autor y se analiza posteriormente si el lenguaje de la obra resulta transmedia y ha trascendido a otros medios, explicando a cuáles y cómo se complementan con la obra original.

WATCHMEN

CHAPTER VII •



• WATCHMEN ©



CHAPTER VIII •



CHAPTER II •



CHAPTER IX •



CHAPTER III •



CHAPTER X •



CHAPTER IV •



CHAPTER XI •



CHAPTER V •



CHAPTER XII •



CHAPTER VI •



UNIVERSITAS
Miguel Hernández

Watchmen, (1986), es una serie de cómics creada por **Alan Moore**, con **Dave Gibbons** como dibujante y John Higgins como colorista. La serie estaba compuesta por 12 cómics que se publicaron entre los años 1986 y 1987 y posteriormente debido a su fama se recopilan en un gran tomo de 410 páginas cambiando el formato de cómic a novela gráfica debido a su extensión y necesidades de adaptar la obra para poder llevar a cabo la recopilación. (Moore, 1986).

Alan Moore es un escritor y guionista de cómics de largo recorrido. Nació en 1953 en Reino Unido y desde 1980 empezó a escribir cómics en la Doctor Who Weekly y para la obra de ciencia ficción 2000 A.D. Tras escribir varias series de superhéroes de relativo calado llegaría su primera gran obra, **V de Vendetta**, con la que ganaría el premio británico Eagle a mejor guionista de cómics en 1982. **La Cosa del Pantano**, también le haría ganar varios premios Eagle nuevamente, así como dos premios Jack Kirby. Pero en 1987 es cuando verdaderamente se consagra ganando de nuevo otro premio Kirby a mejor guionista, ganando en 1988 también el prestigioso premio Hugo. Sus obras son poderosamente influenciadas por diversos autores, entre los que se encuentran H. P. Lovecraft o Jack Kirby. Aunque en el caso de Watchmen, lo que influencia al autor y lo inspira para escribir la obra y le daría su idea original es una canción del cantautor **Bob Dylan**. Tal y como él mismo cuenta, un pareado de su canción **Desolation Row** de 1966, fue la chispa que prendió la mecha de la obra: (Moore, 1986).

*A medianoche, todos los agentes
y los superhumanos*

*salen a por cualquiera que sepa
más de lo que saben ellos.*

Dicho fragmento de la canción lleva a Moore a redactar el guión de uno de los cómics más influyentes de todos los tiempos, por estilo visual y especialmente narrativo, haciendo especial énfasis en la profundidad de su trama y personajes. De este modo y trabajando en conjunto con Dave Gibbons y John Higgins, Moore conseguiría demostrar que el lenguaje del cómic puede relatar historias serias, profundas y que al igual que la poesía o un cuadro, los cómics también pueden ser arte y al mismo tiempo formar parte de la cultura.

Tal como refleja Mark D. White (2009) en su obra, **Watchmen and philosophy: A Rorschach test**, existen profundas cuestiones filosóficas en el argumento de **Watchmen** que merece la pena analizar teniendo en cuenta las influencias que mueven a Alan Moore a revolucionar la industria del cómic con suma profundidad mediante un argumento tan profundo. White, (2009), establece un análisis específico sobre el argumento de **Watchmen** a través de las referencias más profundas que encontramos en la obra, destacando especialmente la de Bob Dylan.

Mientras tanto, Rafael Trechera (2009) en *W de Watchmen*, realiza un estudio más estructural sobre *Watchmen*, diseccionando su estructura y subtextos y simetrías, destacando el atractivo de la simetría de planos dentro de la obra y el realismo del trazo, acompañado de un ambiente oscuro y sucio.

La trama de *Watchmen* se centra en la Nueva York del año 1985, Edward Blake, más conocido como el Comediante ha sido asesinado de forma brutal y lo único que queda de la que alguna vez fue es un pin de una sonrisa manchada de sangre. Dicho asesinato remueve a los pocos justicieros que aún viven, y en especial al que es el protagonista de la historia, uno de los más cruentos e implacables, Walter J. Kovacs, más conocido como Rorschach. Este inicia una investigación para descubrir quién ha asesinado al Comediante, la cual le lleva a reencontrarse con antiguos conocidos y compañeros de profesión ya retirados o semi retirados como Búho Nocturno, Espectro de Seda u Ozymandias. Rorschach deberá enfrentarse a su terrible pasado y a la actual realidad en la que muchos de sus compañeros han sido asesinados o encarcelados mientras que una actual amenaza acecha, los Minutemen. Su objetivo es llegar al fondo de esta investigación y luchar porque exista un futuro. (Moore, 1986).

Lo que principalmente diferencia a la obra de las anteriormente publicadas y que sentaría las bases del cómic serio, del establecimiento del cómic como forma seria de comunicar y narrar es el tono y enfoque de la obra en sí. En la década de los años 60 los cómics se caracterizaban por ser principalmente historias coloridas de tono juvenil e infantil en la que la figura del héroe, intocable, inalcanzable e invencible los situaba, (salvo a excepción de Spiderman), en un plano en el que solo se ve a los superhéroes como bondadosos, cercanos y desde un punto de vista menos serio. *Watchmen* enfoca el mundo de los superhéroes desde un punto de vista oscuro y sombrío, tocando en profundidad temas dirigidos a un público mucho más serio desde una moralidad ambigua.

Temas como la corrupción del poder, los asesinatos, la prostitución o la amenaza nuclear, tratados desde un punto de vista de crítica social total mediante un narrador omnisciente y un estilo de humor caracterizado por ser satírico y bastante oscuro. Su visión rompedora del concepto de los superhéroes desde un punto de vista más realista y fatalista se aleja por completo del concepto colorido y desenfadado de los años 60 presentando un nuevo tipo de lenguaje para los cómics de superhéroes y cómics en general, a través de personajes profundos que destacan por su complejidad y humanidad alejándose de los arquetipos clásicos de villanos o héroes y acercándose al concepto *Who watches the Watchmen?*, **¿Quién vigila a los vigilantes?** (Moore, 1986).

El estilo de la obra es bastante característico, los colores son apagados y grises, en consonancia con la historia y lo que busca transmitir, suciedad, corrupción, tiempos oscuros mediante tonos grises y ausencia de colores chillones. El estilo de dibujo de Dave Gibbons se aleja de la caricatura tratando de ser lo más realista posible generando una atmósfera estilizada que recuerda al estilo descrito en novelas de ficción noir detectivescas, que al final es lo que es el protagonista de la obra, un vigilante nocturno, un detective que investiga a través de las calles de una sucia y corrupta Nueva York distintos asesinatos de compañeros de profesión.



Fig. 1. La muerte del comediante y la criatura de Ozymandias.

La colorimetría gira en torno a la acción que se muestra en las viñetas, dando relevancia a los momentos de acción en los que los colores son más vivos. En este aspecto destaca la habilidad de Dave Gibbons a la hora de jugar con los tonos apagados de la noche y las tonalidades de las luces de neón, farolas y distintas situaciones, un ejemplo de esto es la muerte del Comediante, que se sitúa en su apartamento y toda la escena está teñida de una luz roja que presagia el sangriento final de la escena.

El tono de la obra es serio, impregnada de un humor oscuro, realizando una sátira de los cómics de superhéroes clásicos que busca criticar la sociedad americana de aquellos tiempos, que como el propio Alan Moore decía, estaban cambiando, a través de una perspectiva gris, bizarra y pesimista de la sociedad pero en busca de una salvación, de un futuro mejor a través de Rorschach, el narrador y protagonista, que muestra como una persona con un pasado sumamente atormentado y de los suburbios de la ciudad busca sumar al cambio de una sociedad que analiza ocultándose tras su máscara.

En **Watchmen**, algo que destaca es su estructura, por su especial hincapié en utilizar flashbacks que añadan contexto a la historia actual, siguiendo así una estructura no lineal . El ejemplo del personaje del Dr. Manhattan resulta perfecto para describir esta estructura no lineal a través de flashbacks. Es misterioso desde el primer momento en que lo vemos, su apariencia es extraña, es brillante, azul y va completamente desnudo, dando apariencia de no ser humano, sin embargo, su trasfondo es mucho más profundo y nos cuenta la historia de un hombre, sencillo y en busca de realizar una investigación importante en torno a la energía nuclear, resultando en un accidente que le proporciona sus poderes y actual apariencia sin embargo esto se nos va contando poco a poco a través de distintos saltos temporales.

El clímax llega al final de la obra, con el plan final de Ozymandias y los misiles Minutemen, resultando en que cada revelación aportada a través de los flashbacks resulta sumamente relevante para comprender la complejidad de cada personaje y su calado en la historia. Este clímax funciona como punto de convergencia de la historia principal y todos los flashbacks que nos muestran la realidad de cada personaje, como por ejemplo la verdadera personalidad despiadada del Comediante, que al principio se presenta como la pérdida de un compañero y héroe, acaba siendo retratado como un violador.

La forma del viñeteado en la obra está calculada al milímetro. Teniendo en cuenta que la obra gira en torno a saltos temporales en narración, que la historia va a contrarreloj en cierto punto y la extensión de la misma resulta comprensible que Alan Moore y Dave Gibbons fuesen tan meticulosos a la hora de elegir composiciones tan simétricas. Las viñetas son totalmente simétricas con la proporción de la página, salvo casos puntuales la página se divide en nueve rectángulos iguales a través de los que se muestra la acción de forma fugaz.

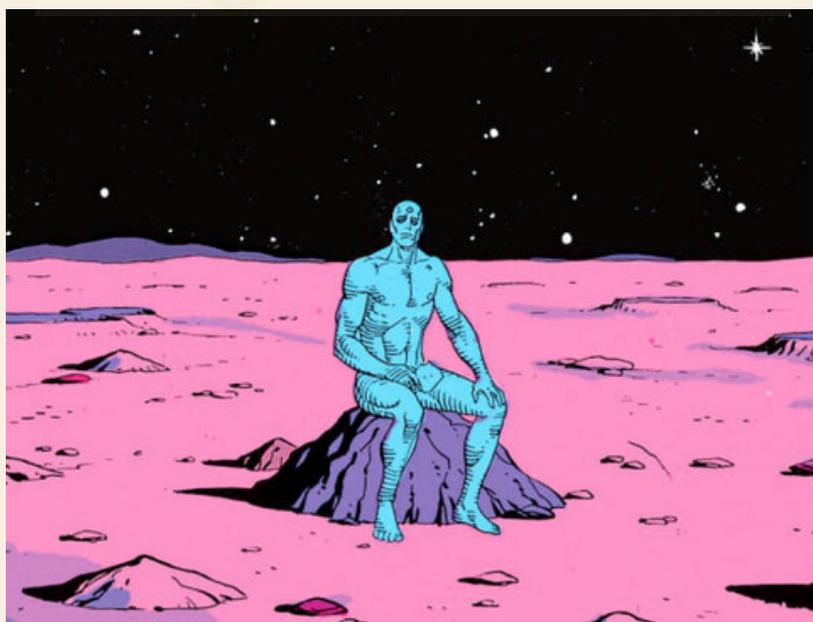


Fig. 2. El Dr. Manhattan sentado en medio de Marte con el vacío de fondo.

Los únicos casos en los que se extienden dichas formas es para alargar el tiempo de la escena, añadir cierto énfasis emocional o para representar en mayor medida la soledad en un gran plano con el personaje en el centro, por ejemplo con el Dr. Manhattan sentado en medio de Marte con la inmensidad del planeta rojo y el espacio de fondo.

Tras el análisis realizado a la obra, su forma, estilo, estructura e idea la conclusión final acerca del lenguaje de **Watchmen** es que significó un cambio muy importante para el género de superhéroes y para el cómic en general demostrando que a través del mismo la estructura no tiene por qué ser lineal sin resultar liosa su comprensión y la temática puede ser perfectamente adulta y seria. El lenguaje de la misma es prácticamente cinematográfico, incluyendo entre sus capítulos recortes de una novela que habla acerca de los Minutemen dentro del cómic, añadiendo referencias a canciones de Bob Dylan y con una composición de viñetas muy madura y fácilmente adaptable.

La transmedialidad de la obra se formaliza totalmente a través de la película de 2009 dirigida por Zach Snyder y la serie de **HBO** más reciente, del año 2019, ambas tienen por título el mismo de la obra de Moore, **Watchmen**. En el caso de la primera el lenguaje y los diálogos del cómic pasan de forma absolutamente literal a la pantalla, a través de los monólogos internos de Rorschach, de la música presente de Bob Dylan en la introducción, que tiene un estilo totalmente comiquero, tanto la fuente de los créditos como la realización de los planos tratando de asemejarse lo máximo posible a las viñetas de un cómic en composición y representación.



Fig. 3. El grupo de superhéroes protagonistas de *Watchmen*, imagen de la película de Zach Snyder, (2009).

AMAZING FANTASY N°15



El cómic **Amazing Fantasy N°15** es el número final de una serie de tebeos bajo el mismo nombre. Este número se popularizó por ser el cómic en el que apareció por primera vez uno de los superhéroes más conocidos dentro del género y en la cultura popular. El cómic fue escrito y dibujado por **Stan Lee y Steve Ditko**, coloreado por **Stan Goldberg**. Su portada es una de las más famosas de la historia de los cómics, resultando además como una de las más parodiadas por cómics como Deadpool, Star Wars o Daredevil. Tal fue su fama que la serie posteriormente pasaría a llamarse directamente Amazing Spiderman.

Stan Lee, fue un escritor, guionista y editor de cómics estadounidense. Nació en Manhattan en 1922 bajo su verdadero nombre, Stan Martin Lieber y desde joven, los libros y películas relacionadas con los héroes clásicos le resultaban atractivas, de ahí su inspiración para sus posteriores trabajos. Su entrada al mundo de los cómics fue en el año 1940 cuando consiguió un trabajo como asistente en la editorial Timely Comics, que posteriormente se convertiría en Marvel Comics. En los años 60 conoce y trabaja con grandes artistas del género como Jack Kirby y Steve Ditko, creando algunas de las historias más características del género de superhéroes como *Los 4 fantásticos*, *Hulk*, *Spiderman*, *X-Men*, *Daredevil*, *Iron Man*, *Black Panther* o *Doctor Strange*, entre otros. Lo que caracterizó a Lee y le diferenció de sus compañeros de profesión fue su gran visión empresarial y su especial sensibilidad para tratar de acercar problemas comunes, mundanos, a sus superhéroes, humanizando a sus personajes y haciendo de este modo que conecten mucho más con el público que tras años de la creación de los mismos ven a los mismos personajes ahora en el cine, televisión, videojuegos y en el propio medio, el cómic.

Steve Saffel (2007), con su obra **Spider-Man The Icon: The Life and Times of a Pop Culture Phenomenon**, analiza el impacto cultural de la obra de Stan Lee y Steve Ditko proporcionando contexto acerca de las primeras apariciones del personaje en la industria del cómic y en qué época se creó. La juventud de aquella época se vio reflejada en el personaje de Peter Parker y el impacto de un personaje que en un principio casi fue descartado por considerar que no gustaría dado que las arañas no gustan a nadie. El estudio del nacimiento de la idea del personaje, su estructura y cómo su diseño de personaje supuso un soplo de aire fresco al medio resultan determinantes para su análisis como obra.

La trama de **Amazing Fantasy N° 15** gira en torno a Peter Parker, un joven estudiante de instituto con problemas de lo más mundanos que un día es mordido por una araña radioactiva y obtiene las capacidades de la misma, volviéndose así Spiderman. (Lee, 1962). El estilo de narración funciona a través de un narrador omnisciente y funciona de forma directa a través de diálogos que reflejan el dialecto juvenil de la época y transmite la poderosa idea de que un gran poder conlleva una gran responsabilidad. Lo que hace especial y tan relevante a este cómic es el estilo de narrativa y su diseño visual, que resultaron rompedores en su época. El protagonista es un adolescente cuando hasta ese momento los superhéroes clásicos siempre habían sido adultos sin aparentes imperfecciones y sin atender tanto los problemas humanos.

El tono humorístico de Peter Parker cuando es Spiderman contrasta con la dualidad tímida de su yo normal sin el traje. La profundidad de los personajes de la obra gira en torno a esa particular chispa de humanidad que apreciamos en su historia, la pérdida de su tío Ben, su difícil situación escolar al sufrir acoso y sus continuos problemas amorosos y de amistades nos hacen humanizar al personaje y verlo como un igual, como cualquier joven corriente de la misma edad que Peter.

El estilo y el color de la obra y los trazos que oscilan entre lo limpio y lo caricaturesco, se unen al colorido de sus viñetas, que se caracterizan por usar fuertes contrastes en color a pesar de la limitación de su época. El traje de Spiderman rojo y azul, siempre contrasta con los fondos más claros en viñeta y con los colores de sus adversarios que también resultan ser colores contrastados u opuestos.

El desarrollo de la historia en **Amazing Fantasy N°15** (Lee, 1962), se cuenta a través de una estructura lineal, en la que la disposición de las viñetas que son casi rectangulares juega un papel crucial a la hora de entender el ritmo y la estructura narrativa. La forma de las viñetas varía conforme lo hacen también los momentos de diálogo o narración introspectiva con los de acción en los que las piruetas y movimientos que hace el personaje requieren de un mayor espacio para mostrar la acción de movimiento a través de varios dibujos de izquierda a derecha, dando la sensación de movimiento dotando al personaje de una agilidad significativa que se muestra en la narración a través de la disposición de los elementos de cada viñeta.



Fig.4. Peter Parker es picado por una araña radioactiva que le da superpoderes.

Amazing Fantasy N°15 (Lee, 1962), finalmente no solo resulta funcionar como obra única sino que además sienta las bases del lenguaje de cómics de superhéroes modernos. El estilo del personaje y su narrativa, colorida y humana, empatiza mucho más con el lector y al mismo tiempo impregnó los productos transmedia que surgieron no solo de la obra sino también de **Marvel**. El estilo humano, desenfadado y con un toque de humor caracteriza los personajes de la editorial, esto se puede apreciar además en el universo cinematográfico de **Marvel** y en películas que no son ni del propio personaje.

Amazing Fantasy N°15 (Lee, 1962), finalmente no solo resulta funcionar como obra única sino que además sienta las bases del lenguaje de cómics de superhéroes modernos. El estilo del personaje y su narrativa, colorida y humana, empatiza mucho más con el lector y al mismo tiempo impregnó los productos transmedia que surgieron no solo de la obra sino también de **Marvel**.

El estilo humano, desenfadado y con un toque de humor caracteriza los personajes de la editorial, esto se puede apreciar además en el universo cinematográfico de **Marvel** y en películas que no son ni del propio personaje.

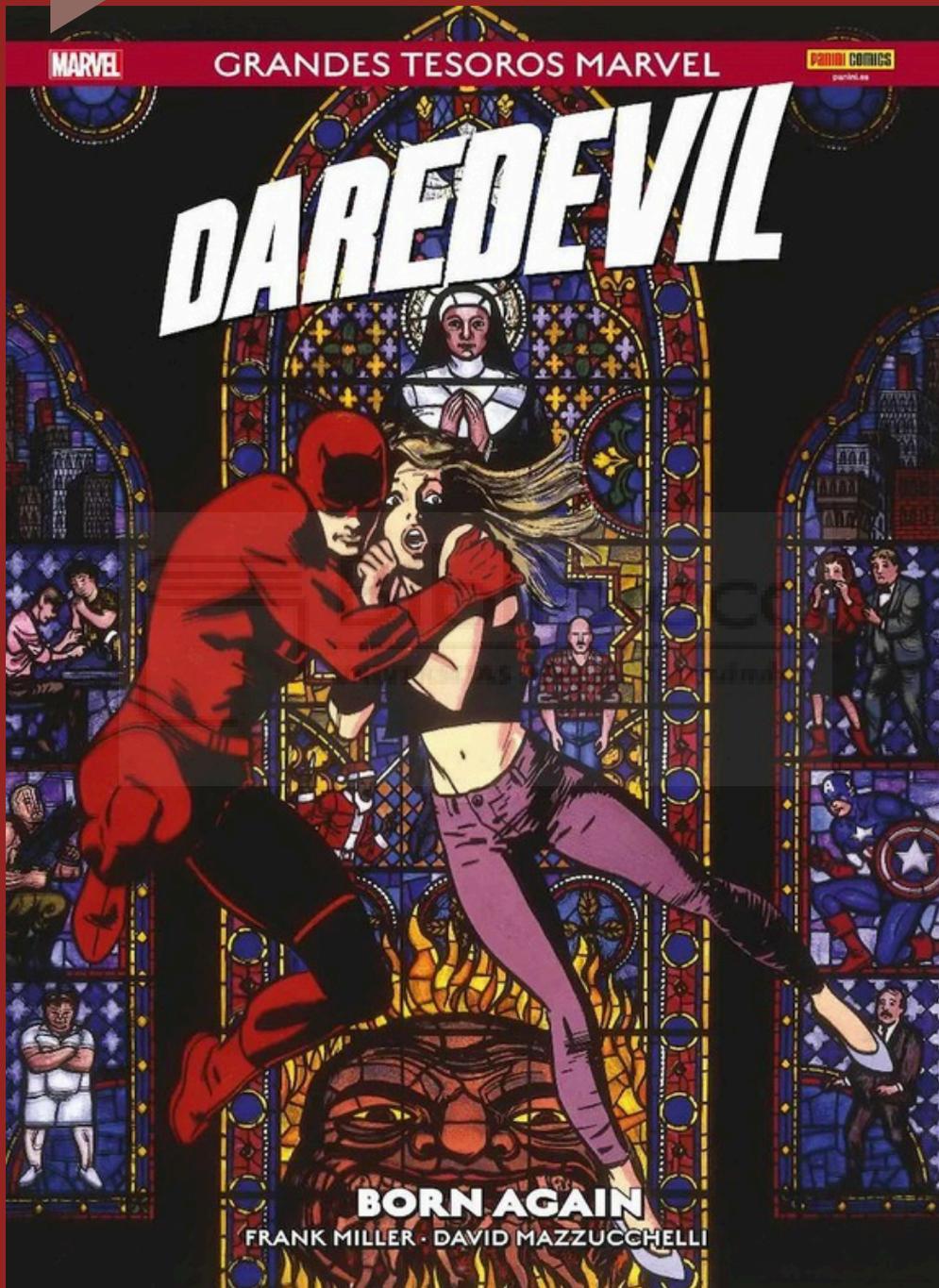


Fig.5. El Spiderman del UCM balanceándose por Nueva York en *Spiderman: Far from home*.

La transmedialidad de esta obra es total, dando resultado a una propia serie de cómics que ha tenido multitud de nuevas adaptaciones en la propia editorial, sirviendo como ejemplo de inspiración para numerosas historias y al mismo tiempo llegando al cine a través de la trilogía original de Sam Raimi y las más recientes. A los videojuegos llegó hace bastante pero tuvo su particular colofón con el juego de Spiderman para la consola Playstation 4, resultando como uno de los mejor valorados de la historia de la consola y del género de superhéroes en videojuegos.

Spiderman llega a todo el mundo a través de infinidad de variantes, merchandising, cómics, cine, videojuegos, hasta realidad virtual. El lenguaje de este cómic, por tono, humanidad y cercanía de su protagonista y personajes y estilo visual colorido y atractivo, sentó las bases de la industria más reciente en el género de superhéroes.

DAREDEVIL BORN AGAIN



Daredevil Born Again, es como se llama el arco argumental del personaje Daredevil en los cómics de Marvel editado en 1986 comprendiendo desde el número 227 al 233 de los cómics del personaje. Escrito por **Frank Miller** y dibujado por **David Mazzucchelli**, representa uno de los trabajos más reconocidos de Miller, un clásico de los cómics que deja tras este trabajo uno de los mejores guiones de su carrera. Por otra parte, Mazzucchelli con este trabajo alcanzaría un alto nivel de fama pasando a ser considerado de forma popular como un dibujante mítico en la industria.

Frank Miller, es un guionista, dibujante de cómics y cineasta nacido en Maryland en 1957. Miller es principalmente conocido por ser un autor con especial talento para dar vida a personajes cuya historia parece encontrarse en un punto muerto. Entre sus principales aportaciones a la industria se encuentran obras de gran calado y repercusión como ***The Dark Knight Returns***, ***Batman: Año Uno***, ***Daredevil Born Again*** o ***Sin City***, entre otras. Miller dio comienzo a su carrera en 1979 en Marvel Comics, por aquel entonces la colección del personaje languidecía y el gran cambio que supuso su trabajo para el personaje le hizo destacar en la industria. Su obra más famosa llegaría con ***The Dark Knight Returns***, para la editorial DC Comics, al igual que ***Batman: Año Uno***, obras en las que explora al personaje de Batman, primero en un futuro en el que el personaje se vuelve violento y atormentado con los años y en el segundo explorando el primer año de Bruce Wayne como Batman. Más adelante y trabajando para la editorial Dark Horse Comics publicaría ***Sin City***, que posteriormente llevaría al cine colaborando con Robert Rodríguez y Quentin Tarantino y ***300***, que obtendría de igual forma su propia película. (Miller, 1986)

Paul Young en ***Frank Miller's Daredevil and the Ends of Heroism***, (2016), desarrolla un interesante análisis del Daredevil de Frank Miller, haciendo hincapié en el que se muestra en ***Born Again***, analizando cómo Miller busca redefinir el concepto del héroe mediante una narrativa de redención personal en torno a la figura de Matthew Murdock y el camino que este toma para encontrarse a sí mismo, destacando la importancia del dibujo de David Mazzucchelli en la obra, que se nutre de numerosas referencias artísticas relacionadas con el cristianismo para acercarse a la idea de Miller de reflejar una redención personal por parte de Matthew Murdock encontrándose consigo mismo y con su fe.

La trama de ***Born Again*** (Miller, 1986), se centra como su nombre indica en la historia de una caída y un renacimiento, a través de una profunda y cruda historia de redención personal. La peculiaridad de la historia es que el renacimiento del personaje no solo se da en el cómic, también en la vida real puesto que la serie del personaje llevaba tiempo empezando a caer en el olvido y la nueva perspectiva de Matt Murdock, mejor conocido como Daredevil daría un vuelco con este arco argumental. Esta es la primera gran obra de Miller y en ella plasma cómo la vida de Matthew empezaba a ser un completo infierno, su novia estaba desaparecida tras dejarlo de lado y le había revelado su identidad secreta a Kingpin, a cambio de un soborno. Por otro lado Kingpin, conociendo ahora la identidad de su mayor enemigo y

persona que había frustrado todos sus planes, comienza a hacer de la vida de Matt un infierno, hace que pierda su trabajo, su hogar tras quemarlo y luego le lleva a un punto en el que comienza a tener dudas hasta de su propia fe. Es en este punto en el que Matt, perdido, encuentra fuerzas en su interior para salir del punto más bajo y difícil de su vida, luchar y seguir adelante, reencontrarse con su fe y por último renacer y vencer a Kingpin.



Fig. 6. Matthew Murdock entre los restos de su casa quemada por su archienemigo Kingpin.

Lo que hace tan importante a esta obra es la fuerza que tiene la unión entre un guión perfecto y un dibujo a la altura del mismo. Esa total simbiosis entre ambas partes hace de la obra, a través de su clara influencia en el arte e iconografía cristiana un referente en términos de narrativa a través del género. La complejidad de los personajes presentados en la obra y lo profundamente humanos que resultan, con dudas internas propias cuestionando hasta la moralidad de sus acciones, hacen de la obra un reflejo de cómo hasta los más fuertes pueden caer, y volver a levantarse (Miller, 1986).

El estilo de la obra es prácticamente inconfundible, el dibujo de Mazzucchelli capta perfectamente el tono del argumento, serio, realista y crudo. El trazado es firme, seguro y la colorimetría es oscura, especialmente al principio, cuando Matt está en su peor momento y más clara, brillante e imponente cuando alcanza su redención. El proceso de "renacimiento" personal se nota en la obra a través de una clara inspiración en el cristianismo, se asemeja a una caída a los infiernos en la cual el protagonista asume y aprende cuál es su verdadero propósito y renace desde ese punto de vista, para salvarse a sí mismo y a su ciudad. El tono oscuro y crudo de la historia así como el argumento, serio y maduro representa un antes y un después en el género, junto con *Watchmen*, también de 1986, *Born Again*, sentaría las bases de la novela gráfica, demostrando que el género del cómic puede contar historias crudas, serias y con una historia extensa permitiéndose profundizar en la trama demostrando la importancia de la industria como herramienta de comunicación y como arte.

En cuanto a la estructura, *Born Again* se sirve de flashbacks argumentativos para poner en contexto al lector de las relaciones de diversos personajes con el protagonista puesto que además siendo esta una obra que pretende dar nuevo aire al personaje refrescar al lector sus relaciones sirve de ayuda para entender la nueva dimensión del protagonista y cómo se encuentra. La estructura del cómic es lineal y se centra en el viaje personal, en el camino en el desierto de Matt Murdock, alejándose de sí mismo para encontrarse de nuevo tras estar perdido y devastado. El clímax de la historia llega con su aceptación personal, el restablecimiento de su fe y su redención particular, y la posterior pelea con Kingpin, suponiendo no solo para Matthew una mera victoria física, también es una victoria moral y psicológica en la que se demuestra a sí mismo su valía.

Las viñetas de esta obra son de vital importancia para entender el calado de la obra. La iconografía cristiana y la inclusión de viñetas rectangulares en horizontal vuelven frenéticos los momentos de combate y le dan mucha profundidad a la historia. La viñeta que mejor define el trabajo de Mazzucchelli como dibujante en el cómic es posiblemente en la que se muestra a Matt, llorando al sostener su traje de rodillas, entre los escombros en llamas de lo que era su antiguo bloque de edificios. Es aquí donde el lector comprende que el protagonista, al igual que su hogar, se ha derrumbado y ha perdido su identidad para posteriormente y en una cama de convento en el que lo encuentran moribundo, despertar, renacer. La poderosa narrativa que se forma entre el guión y el dibujo de esta obra demuestra la capacidad de reinventarse de este género y de adaptar el lenguaje para hacerlo evolucionar y contar historias de importancia a través de imágenes y texto. La obra ***Born Again*** tiene su particular desarrollo en otros medios a través de la serie del personaje desarrollada por **Netflix**, de 2015 y por la nueva temporada de **Disney+** que se estrena en 2025 y tendrá por nombre ***Born Again***, representando además, el renacer del personaje dentro del universo cinematográfico de Marvel.

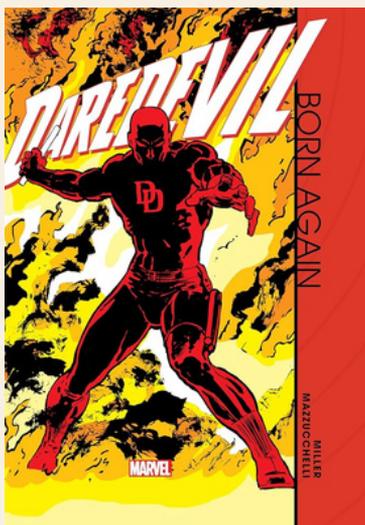
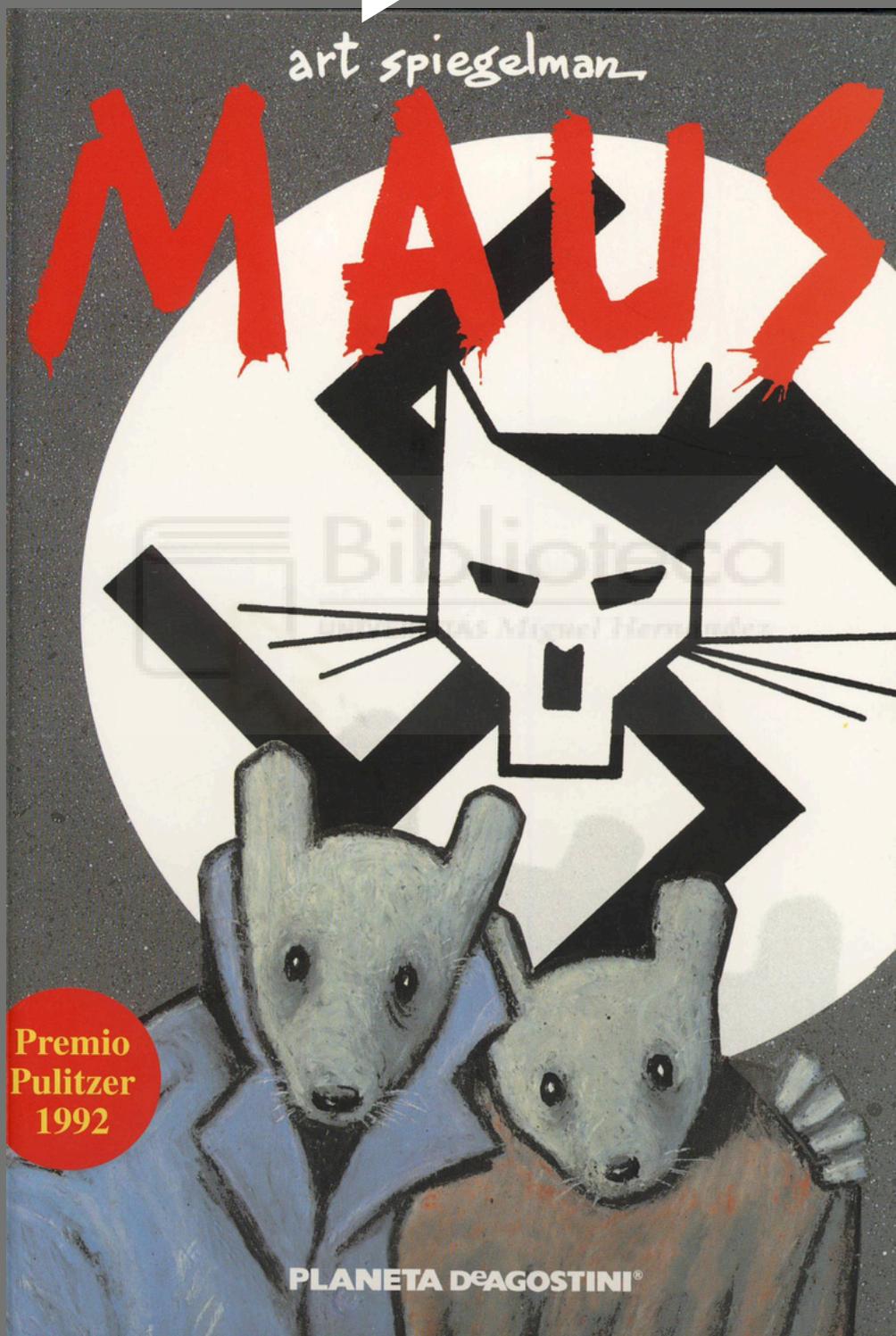


Fig. 7. Portada alternativa del cómic *Daredevil: Born Again*

MAUS



UNIVERSITAS
Miguel Hernández

Maus, es una novela gráfica de Art Spiegelman es una novela gráfica que se acabó recopilando en el año 1991, representa el ya mencionado caso de serie de cómics que obtiene relevancia y reconocimiento y acaba adaptando su contenido para convertirlo en novela gráfica. Su publicación fue en la revista Raw, en la que trabajaron en conjunto el propio Spiegelman y Francoise Mouly. La novela se distingue por su profundo análisis del ser humano a través de un evento histórico tan impactante y devastador como lo fue el Holocausto.

Su creador, **Art Spiegelman**, nació en Estocolmo en 1948 y es conocido por ser uno de los principales impulsores del movimiento underground y vanguardista. Sus primeros números los publicó siendo aún muy joven trabajando en varios medios antes de dar el salto a la fama. Fue además profesor en Nueva York en la Escuela de Artes Visuales.

A lo largo de su carrera recibió distintos honores como formar parte de la Academia Estadounidense de las Artes y las Letras y el Premio Pulitzer especial en el año 1992 por su obra **Maus**, primera obra del lenguaje cómic en recibir dicho galardón por su desempeño en mostrar la historia de sus padres durante el Holocausto. (Spiegelman, 1991)

Michael A. Chaney explora en su obra **Graphic Subjects: Critical Essays on Autobiography and Graphic Novels**, (2011), cómo los autores de novelas gráficas usan el formato del cómic para contar historias propias y colectivas. En un capítulo se centra concretamente en el trabajo de Art Spiegelman en **Maus** analizando cómo el autor combina una autobiografía conjunta para mostrar un momento histórico a través de una narrativa casi reportajística. Centrándose en el diseño conceptual de los personajes como ratones y gatos y en el personaje del padre de Spiegelman como narrador de la obra.

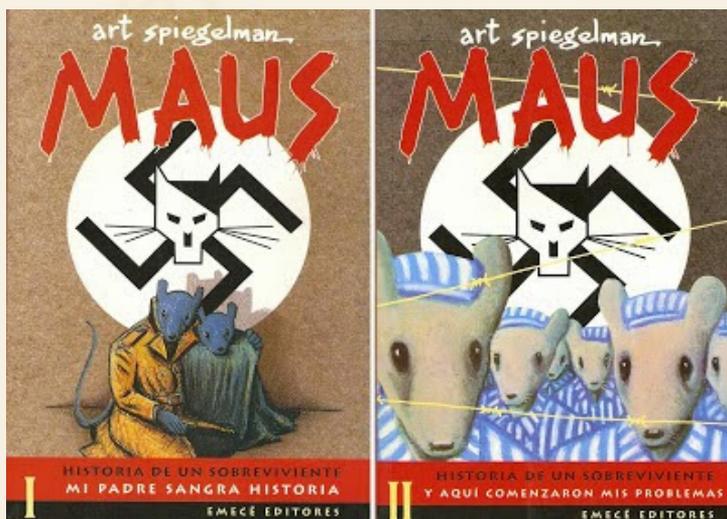


Fig. 8. Distintos ejemplos de portadas para el cómic Maus.

La trama y la idea de **Maus** (Spiegelman, 1991), es lo que hace de la obra una pieza importante de la cultura popular. Lo que hace que la novela de Spiegelman se distinga es ese profundo análisis del ser humano que se cuenta a través de una doble línea temporal que narra la historia, ofreciendo una visión novedosa al concepto narrativo en los cómics.

El estilo de la novela de Spiegelman se caracteriza por ser totalmente caricaturesco representando a sus personajes como dibujos de ratones pero sin perder los matices de absoluta realidad que debe tener la historia seria que está contando. La obra está por completo en blanco y negro, sin ningún tipo de color ofreciendo una atmosfera sombría, austera y opresiva. Una de las ideas más interesantes y originales en cuanto a la representación animal de los personajes de la obra es que los oprimidos durante el Holocausto se muestran como ratones, mientras que los opresores se muestran como un gato, haciendo alusión a la caza gato-ratón popularmente conocida.

En *Maus* (Spiegelman, 1991), la estructura de la historia se ve influenciada por la elección de contar la historia a través de una doble línea temporal entre pasado y presente. La historia no es lineal y conforme la obra avanza se aprecia el impacto que esta genera en su autor representado en la misma. El clímax de la misma llega con la revelación de la historia traumática de Vladek y cómo cada uno de los eventos que fue sufriendo a lo largo del Holocausto le han afectado aún tras muchos años. La forma y disposición de las viñetas en *Maus* (Spiegelman, 1991), destaca por la irregularidad de su forma, tratando de mostrar al espectador el estado mental de los protagonistas y cómo los eventos que se narran en la obra les afectan. Sentimientos como la ansiedad, la desesperación, o la claustrofobia se generan a través de dicha irregularidad. La elección de la fuente empleada en escritura casa a la perfección con el trazo que se antoja oscuro y "sucio". La temática tabú, irreverente y con una estructura rompedora a nivel creativo representa el vanguardismo del que Art Spiegel y Francois Mouly eran referentes en términos creativos.



Fig. 9. Los protagonistas de *Maus* son ratones perseguidos y capturados por gatos.

Aunque el lenguaje de la obra no ha trascendido a otros medios de comunicación, no supone un problema con respecto al lenguaje que emplea, puesto que la propia novela se basta de su peculiar estilo de mostrar a sus personajes como animales, narrando la historia con una doble línea temporal y a través de conversaciones entre un padre y un hijo con el propósito de contar uno de los periodos más tristes y oscuros de la historia de la humanidad, tratando de dejar constancia y que resulte atractivo.

De ese peculiar estilo es de donde se extrae que funcione tan bien como herramienta de comunicación, tiene una gran capacidad expositiva y expresiva el contar la historia en un medio que representa visualmente hechos históricos con personajes animales. Resulta mucho más sencillo, gráfico y directo recibir un mensaje de este modo que de un libro de historia que busque narrar los mismos hechos sin ese punto de vista humano y cercano que puede ofrecer la visión de un hijo con su padre, de alguien que lo ha vivido todo en primera persona.



PERSEPOLIS

PERSEPOLIS

MARJANE SATRAPI



RESERVOIR BOOKS



UNIVERSITAS
Miguel Hernández

Persépolis es una novela gráfica de la autora **Marjane Satrapi**. El carácter especial de esta obra es que es la autobiografía de la autora, mostrando así como el lenguaje del cómic puede resultar útil incluso para describir la propia vida de una persona adecuándose a viñetas, cuadros de texto e ilustraciones. La historia fue publicada en el año 2000 por la editorial francesa L'Association, fundada en 1990.

Nacida en Irán en 1969, Marjane Satrapi, es una afamada pintora, historietista y directora de origen franco-iraní. Desde bien pequeña experimentó numerosas restricciones que la llevaron a educarse en Viena. Estudió bellas artes y la dificultad para volver a su país natal la hizo emigrar a Francia, donde viviría posteriormente y trabajaría en su aclamada obra **Persépolis**. Dicha obra le sirvió para obtener reconocimiento mundial y para posteriormente poder llevarla al cine contando una historia de superación, con temas controversiales como la libertad de expresión y problemas de identidad personal.



Fig. 10. Ejemplo del calado de la vida de Satrapi en su obra y su relación con su madre.

Sus logros gracias a **Persépolis** y demás obras como **Bordados**, la llevaron a ganar distintos galardones como el Premio del Jurado que recibió en el Festival Cinematográfico de Cannes en 2007 por su adaptación fílmica de **Persépolis**, por la que también recibiría el Premio César a la mejor adaptación en 2008 y una nominación al Óscar a la mejor película de animación entre otros. El Premio Princesa de Asturias de Comunicación y Humanidades lo recibe en 2024 por su labor con la misma obra. (Satrapi, 2000).

Persépolis (Satrapi, 2000), es determinante como herramienta de comunicación y destaca por la perspectiva que ofrece de la vida en Irán antes y durante la revolución islámica. Su punto de vista, íntimo y con tonos humorísticos narran la trama a través de la propia autora representada en la historia. Satrapi se sitúa en la historia como una narradora omnisciente que trata de mostrar su lucha por la libertad e identidad de uno mismo a pesar de las dificultades de su contexto social y vital.

La elección de contar la historia a modo autobiográfico garantiza la autenticidad de la misma siendo la propia autora quien cuenta su experiencia y quien dirige la acción a través de diálogos reales y anécdotas propias. La esencia de los personajes de Persépolis se caracteriza por mostrar la sociedad iraní y sus distintos matices a través de la política y la infancia.

Faegheh Shirazi con su obra *Veil Unveiled: The Hijab in Modern Culture*, (2018), analiza concretamente la temática oriental de Persépolis y cómo trata Satrapi el significado cultura y religioso del uso del velo en la sociedad y cómo lo representa en su obra, cuál es su simbología e importancia, así como cuestiones de género y poder.

En *Reading autobiography: A guide for interpreting life narratives*, (2010), Sidonie Smith se centra más bien en el contexto más amplio de las novelas gráficas narrativas, examinando cómo Satrapi logra a través de su obra plasmar la situación de su país y contando su historia tratando temas de suma importancia como la migración, la guerra, identidad, o esencia del ser humano.

El estilo de la obra se caracteriza por su ausencia de color, puesto que la historia se narra en blanco y negro, mostrando dicho contraste la seriedad y dualidad entre vida y política. Los sombreados y texturas que se emplean para el diseño visual de la obra casan perfectamente con el trazo caricaturesco aunque pulcro resultando en un estilo visual claramente identificable que se lleva posteriormente al cine a través de la película de acción basada en la obra.

El desarrollo narrativo de **Persépolis** (Satrapi, 2000), no es lineal puesto que la historia se muestra desde distintos eventos que son en realidad recuerdos de la autora Marjane Satrapi. La resolución final de la obra llega con la búsqueda personal por parte de Satrapi de encontrarse a sí misma en un confuso mundo en el que ni siquiera logra encontrar un lugar al que llamar casa., ofreciendo una mirada a la vida bajo un régimen opresivo tratando profundamente temas como su vida religiosa, la emigración y la guerra y su crecimiento personal desde su infancia hasta su edad adulta.

Algunos de los recuerdos y eventos que resultan importantes por lo que pretenden mostrar son por ejemplo el enfrentarse al exilio para poder prosperar o las imposiciones radicales en su país como el uso del velo por ejemplo. La idea principal en torno a la que gira el estilo de la obra es la de mostrar la resiliencia humana en todo su esplendor a través de una autobiografía que cuenta la historia de superación de Satrapi. (Satrapi, 2000).

Algo que claramente destaca en Persépolis (Satrapi, 2000), es el uso de la forma de los bordes de las viñetas como medio de expresión. Ya sea a través de su forma o dibujo, en ocasiones irregular, o páginas enteras con un solo marco para aumentar la retención visual y el peso de dicha viñeta en el argumento, Satrapi logra dotar a sus viñetas de emociones como la angustia, la sorpresa o la soledad.

El lenguaje de Persépolis (Satrapi, 2000), trasciende a demás medios a través de una brillante adaptación cinematográfica con la película Persépolis, (2007). Es una película de animación que utiliza precisamente el mismo estilo de dibujo del cómic debido a su atractivo visual y a la facilidad de reconocimiento de la obra a través del dibujo, volviendo dicho trazado y estilo transmedia totalmente. El impacto social que generan en la cultura y sociedad ambas obras sólo se puede medir a través del reconocimiento que han recibido y del calado de la misma incluso en programas educativos por tratar temas como los derechos humanos, la identidad personal o la libertad política y de expresión.

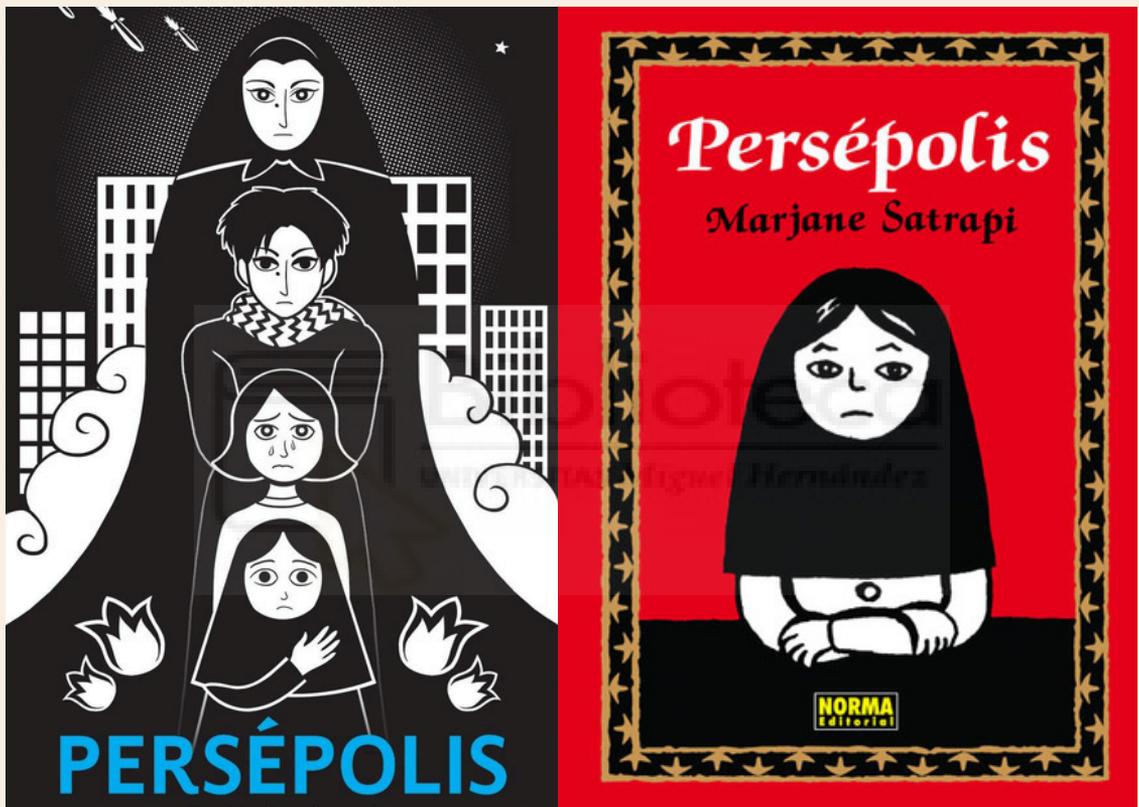
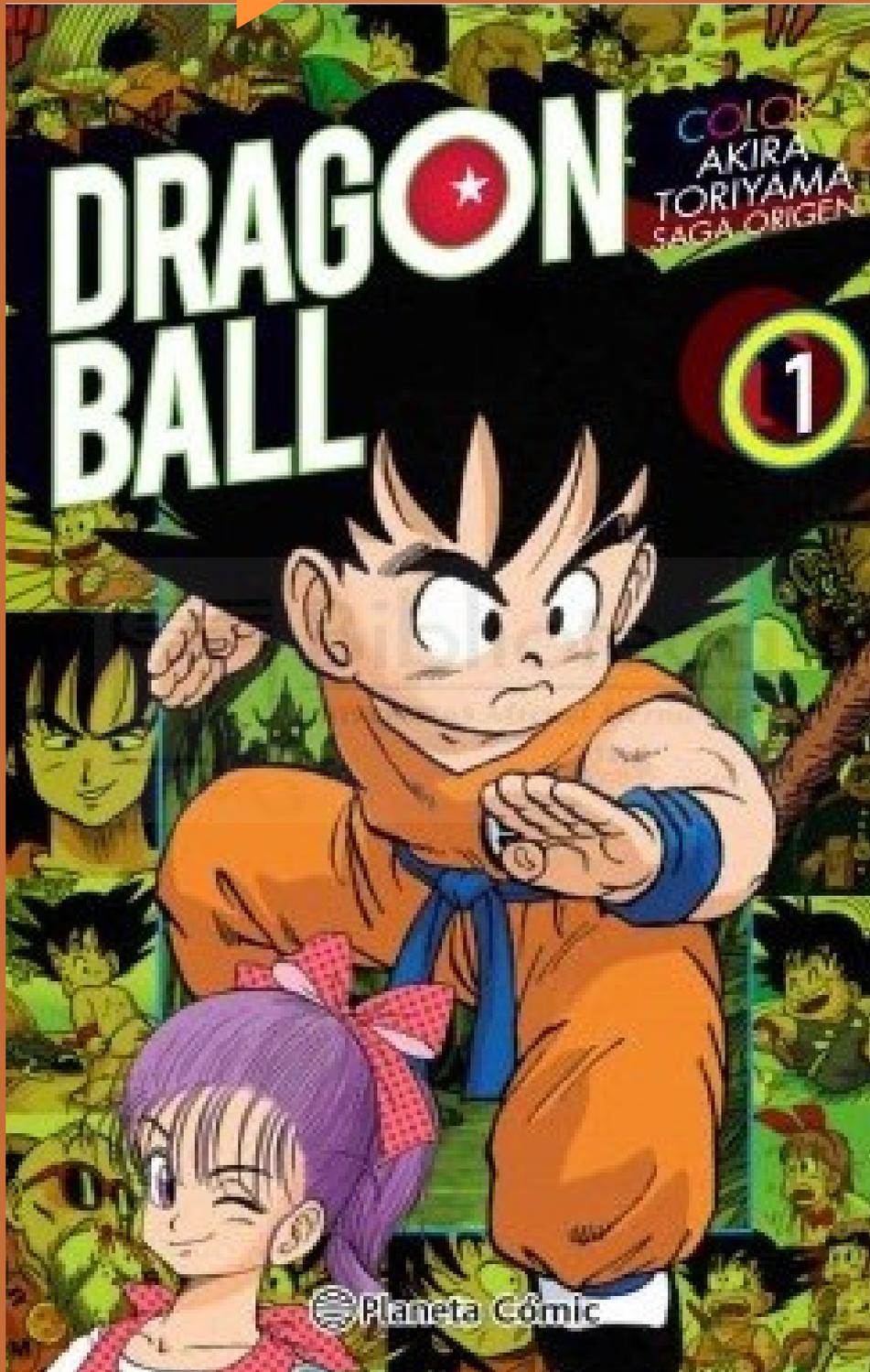


Fig. 11. Dos ejemplos de portadas de distintas ediciones de *Persépolis*.

DRAGON BALL



Dragon Ball es un manga creado y dibujado por Akira Toriyama. Este caso de análisis no se centra en sí en ningún número en particular, sino más bien en el análisis de la obra en términos generales puesto que supone el trabajo de la vida entera de Toriyama. **Dragon Ball** publicó su primer episodio del manga en 1984 y tras este primer capítulo le han seguido otros 518 posteriores, correspondiendo desde el capítulo 195 hasta el 519 los episodios que dan nombre a la popular **Dragon Ball Z**. Los capítulos fueron publicados en la revista Shonen Jump, de la editorial japonesa Shueisha.

Akira Toriyama, conocido por ser uno de los mayores referentes de la historia del manga y de expresión de lenguaje secuencial, nació en Nagoya, Japón, en 1955. Fue escritor, mangaka y diseñador de personajes japonés. Sus primeros trabajos en la Weekly Shonen Jump le llevarían a adquirir fama en el panorama del manga, especialmente a través de su obra Dr. Slump, por la que adquirió el premio Shogakukan Manga en 1981 tras vender más de 35 millones de copias. Sin embargo, su fama mundial y la obra con la que dejaría un sello imborrable en la cultura popular y el imaginario de los autores del manga, el cómic y del mundo en general sería la que llegó en 1984 con su posterior continuación en 1989, **Dragon Ball**. La serie de manga se convirtió en una de las obras más famosas de todos los tiempos alcanzando más de 260 millones de copias vendidas a nivel mundial, estableciendo un antes y un después para el género del shonen y para el manga en general, que tras la publicación de la obra de Toriyama experimentaría un gran auge en la década de los años 90.

El éxito de la obra se vio especialmente impulsado por la transmedia del producto en distintas series de anime, que alzaron la obra de Toriyama a la fama mundial y a permanecer como una obra de culto y de suma importancia para el manga, el cómic y el lenguaje del mismo demostrando la capacidad comunicativa del mismo mediante adaptaciones y su mensaje propio fundamentado en valores como la amistad, el trabajo duro y el compromiso, acentuados por el toque de humor característico de Akira Toriyama, referente eterno.

Con **Dragon Ball: Fenómeno social**, (2018) Vicente Ramírez realiza una investigación profesional acerca de los perfiles educativos, sociales y familiares de los personajes dentro de la obra de Toriyama relacionándolos con los estereotipos establecidos en el manga en general y cómo esta estructura mostrada en el medio del cómic influye en la sociedad por costumbres y comportamientos. Realizando una valiosa relación entre la comprensión de la obra en distintos países.

Patrick Drazen explora en su libro **Anime explosion!: The what? why? & wow!** of Japanese animation, (2003), cómo el anime influencia a la sociedad por su característica forma de desarrollarse en el medio del cómic dedicando especialmente un capítulo a Dragon Ball, analizando su popularidad e impacto en otras obras posteriores del género. Ejemplo claro de dicha influencia son obras como **One Piece, Naruto o Bleach**. El desarrollo de Goku como

protagonista sirvió a posteriores autores como fuente de inspiración en la creación de sus propios protagonistas a través de su carisma y carácter.

La trama de **Dragon Ball** y **Dragon Ball Z**, gira en torno a Goku, un joven de raza alienígena Saiyan, que llegó a la tierra siendo un bebé en una cápsula tras escapar de la destrucción de su planeta natal a manos del emperador galáctico, Freezer. (De buenas a primeras el análisis de esta primera premisa ya recuerda a clásicos del cómic como Superman, que tiene un origen prácticamente igual). La trama de **Dragon Ball** (Toriyama, 1984), se centra más en el aprendizaje y el esfuerzo de Goku conjunto con distintos personajes que Toriyama incluye con clara intención de formar un grupo que se va desarrollando en conjunto a lo largo de ambas obras.

Goku conoce al Maestro Roshi, Bulma y Krilin y juntos entrenan artes marciales con el objetivo de encontrar las bolas de dragón, 7 esferas mágicas que según cuenta la leyenda al ser reunidos en un mismo lugar y pronunciar unas palabras el dragón mágico Shenron aparecerá y concederá 3 deseos a aquel que logre encontrarlas puesto que se encuentran desperdigadas a lo largo del mundo. Paralelamente a esta historia, Goku y sus compañeros se enfrentan a distintos adversarios poderosos como el Ejército Red Ribbon o Piccolo Daimao. En la segunda parte de la obra, **Dragon Ball Z**, la historia continúa años después, con un Goku ya adulto y con familia, que se centra en defender a la tierra de las constantes amenazas que la atacan rodeado del grupo que Toriyama incluye en la primera parte de la serie, los conocidos como Guerreros Z. (Toriyama, 1984).

El carisma de la obra radica principalmente en el carácter de su protagonista, Goku, que claramente está basado en Sun Wukong, el Rey Mono de Viaje al oeste, Wu Cheng'en (1592). Su personalidad, alegre, risueña, bobalicona y cariñosa contrasta con la seriedad con la que afronta sus combates y su determinación por proteger a los que ama. Los personajes, ya sean protagonistas o antagonistas se caracterizan por su aspecto caricaturesco, por el humor ridículo y desenfadado de cada uno de ellos y por el atractivo de las interacciones entre ellos, mediante combates, entrenamientos o por el componente humano y mensaje de amistad que mandan con su comportamiento.

El estilo de la obra se sitúa entre la caricatura y el realismo estilizado. Los mundos y elementos que dibuja Toriyama son sumamente característicos y reconocibles por los rasgos faciales y corporales de los personajes, su alto grado de expresividad y por lo exagerado del trazo. La colorimetría de la obra es de vital importancia, puesto que aparte del uso de colores vivos para los atuendos y el diseño de personajes, cada planeta tiene asociada una paleta de color concreta. Las transformaciones y la representación del poder se muestran a través de cambios de diseño de los personajes y de los colores que los componen. El aumento de poder o "ki" como se conoce comúnmente en la serie se representa a través de un halo que rodea al personaje en cuestión que tras alcanzar cierto nivel de poder puede cambiar de forma o lanzar ráfagas de energía más poderosas.

Esta incertidumbre respecto a qué forma y aspecto tendrá determinado personaje al alcanzar cierto nivel de fuerza y entrenamiento mantiene al espectador con ansias de presenciar cómo será cada personaje conforme más fuerte se haga, sirviéndose de la representación del no rendirse, mantenerse firme a pesar de las dificultades y afrontar temas serios como la muerte, la vida después de la misma, las relaciones sociales, la traición y la constante lucha entre el bien y el mal. Todo esto a través de un estilo caricaturesco, con batallas de artes marciales y un toque de humor absurdo inconfundible.

El orden que sigue la historia es en términos generales lineal y contado desde el punto de vista de Goku, con flashbacks en la historia para introducir personajes y viajes temporales como en la saga de los androides y de Célula. El diseño de la historia está cuidada al detalle para ir mostrando el progreso de los protagonistas a través de distintas sagas que se entrelazan y que acaban con la batalla física y de ideales contra el villano correspondiente, (en el caso de **Dragon Ball Z**, los saiyans invasores, de ahí a Namek contra Freezer, de ahí a la tierra con los androides y Célula y finalmente con Buu).



Fig. 12. Portada del tercer número de *Dragon Ball Z* en castellano.

La estructura expositiva y la idea en general está diseñada para mantener al espectador atento y con ganas de conocer detalles de la historia. La forma en la que se distribuye el dibujo en las viñetas y el diseño del gutter se asemeja bastante al de los cómics de superhéroes occidentales, pero con formas más irregulares y alargadas, especialmente para mostrar paisajes nuevos o apelar a las emociones del lector.

Uno de los paneles más famosos de la obra ejemplifica esto perfectamente, cuando Gohan, roto y lleno de ira por la muerte de su amigo, el androide C 16 a manos de Célula libera un grito de rabia seguido de una enorme cantidad de poder que se representa con una franja roja que parte la viñeta en dos, representando esa evolución del personaje.



Fig. 13. Gohan se transforma en Super Saiyan 2 tras ser consumido por la ira tras la muerte de C16.

Akira Toriyama consiguió a través de Dragon Ball (Toriyama, 1984), demostrar que el lenguaje del manga y del shonen puede resultar una potente herramienta de comunicación y adaptarse a multitud de medios de comunicación. El anime de la obra de Toriyama es al igual que el manga uno de los más famosos de la historia y su adaptación sentó las bases de futuros proyectos del género shonen que hoy en día triunfan como One Piece, Naruto o Kimetsu no Yaiba.

La obra ha llegado al cine, a través de películas que siguen una trama no canónica de la original, ha inspirado otras obras que con permiso del autor y sin ser tampoco canónicas han empleado sus personajes. Numerosos videojuegos como la afamada saga Budokai Tenkaichi muestran la transmedialidad de la obra, pudiendo adaptarse a ser contada desde el cine, hasta las series que complementan a la original con contenido novedoso, los videojuegos, y el merchandising. Dejando tras su análisis la prueba de que el lenguaje secuencial, del cómic y en este caso del manga funciona perfectamente como herramienta de comunicación por estructura, estilo, forma y mensaje.



MORTADELO Y FILEMÓN

Nº 10

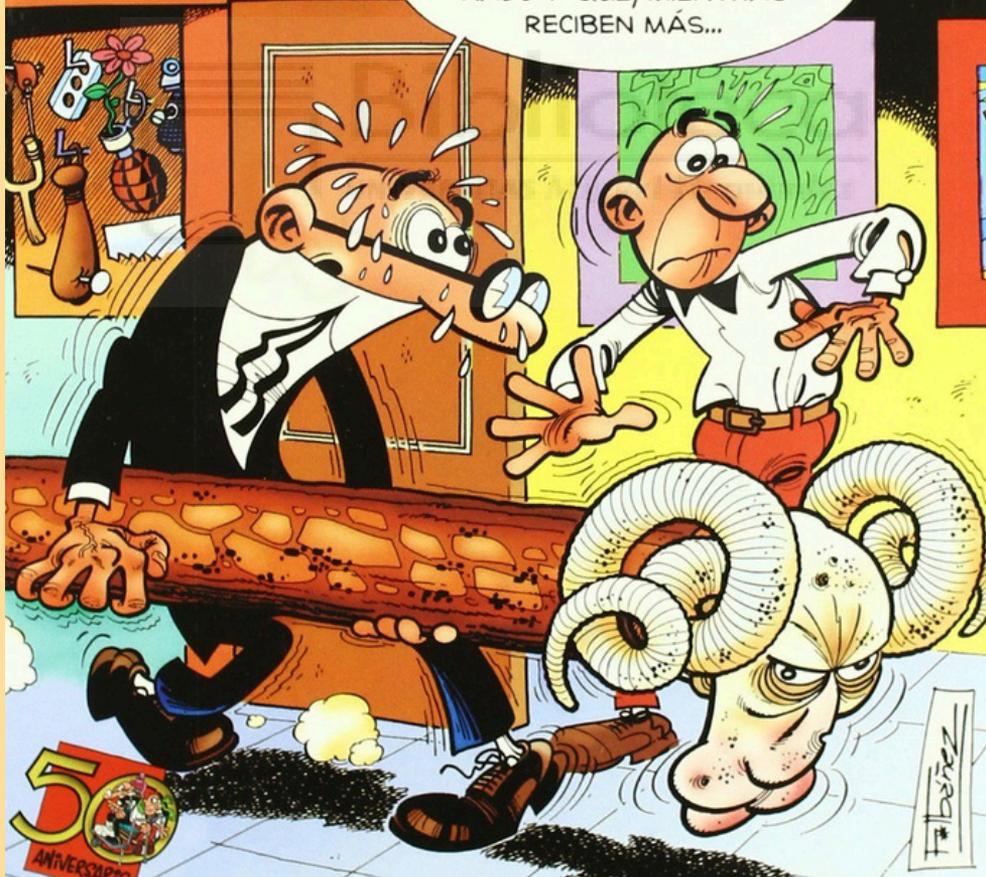


MORTADELO FILEMÓN

EL SULFATO ATÓMICO

T.I.A.
MATERIAL

VERÁ, JEFE; ME HAN
DICHO QUE LAS GANZÚAS DE
BOLSILLO SE LES HAN TERMINA-
DO Y QUE, MIENTRAS
RECIBEN MÁS...



UNIVERSITAS
Miguel Hernández

En el caso de España, la relevancia de la obra de Francisco Ibáñez con **Mortadelo y Filemón** plasma cómo en nuestro país el lenguaje del cómic ha funcionado siempre a través de los cómics extranjeros y de los tebeos españoles como **El guerrero del antifaz**, de Manuel Gago García. Los cómics de Mortadelo y Filemón se publicaron por primera vez en 1958 por la editorial Bruguera, siguiendo con su publicación hasta la actualidad a través de otras editoriales como Ediciones B y Penguin Random House.

Francisco Ibáñez Talavera, nació en Barcelona en 1936 y fue un destacado historietista español principalmente conocido por su estilo de dibujo y humor. **Rompetechos, Mortadelo y Filemón o Rue de percebe**, son algunas de las obras que lo llevaron a la fama y a convertirse en una de las figuras más representativas del cómic español. Fue galardonado con numerosos premios como la Medalla de Oro al Mérito en las Bellas Artes y la Cruz de Sant Jordi por su gran trabajo bajo la Escuela Bruguera siendo sinónimo de la era dorada del cómic en España. (Ibáñez, 1969)

Marisa López, en su tesis doctoral para la Universidad de Granada **La narración gráfica, Ibáñez y Mortadelo y Filemón, (2016)**, analiza la importancia de la influencia del cómic en la sociedad del siglo XXI y se centra concretamente en estudiar la obra de Francisco Ibáñez Mortadelo y Filemón. Destacando cómo los personajes de su obra ya forman parte de nuestra cultura y cómo el estilo tan característico del autor a través de gags de humor cotidiano y sencillo y dosis de violencia caricaturizada y sin consecuencias aparentes se une a la expresividad de los personajes que aparecen en Mortadelo y Filemón, resultando sumamente directo y atractivo para el público de cualquier edad.

La trama principal de los cómics de Mortadelo y Filemón (Ibáñez, 1958), no sigue una narración concreta sino que más bien narra, a través del toque personal de humor de Ibáñez, historietas que pretenden caricaturizar y retratar a la sociedad española teniendo incluso números especiales sobre eventos importantes como los mundiales de fútbol. Mortadelo y Filemón son dos agentes secretos que trabajan para la T.I.A, una agencia de inteligencia secreta que se encarga de investigar distintos casos de delincuencia acabando por verse envueltos en numerosos gags cómicos hasta resolver el caso concreto. Lo que hace especial a la obra de Ibáñez es la narrativa visual distintiva y la crítica social y burocrática que se esconde detrás de las viñetas humorísticas, asemejándose a las tiras cómicas de los periódicos pero en un formato cómic.

Los personajes de la obra representan la sociedad española en su conjunto como una caricatura de sí misma a través de un prisma de humor surrealista, gags cómicos que se caracterizan principalmente por el humor físico a través de golpes, caídas y situaciones exageradas.

El característico estilo de Ibáñez es sumamente caricaturesco y exagerado, alejándose de buscar realismo puro y centrándose en exagerar las facciones de los personajes y tener una

colorimetría vistosa y atractiva. El tono de humor de Ibáñez se caracteriza por los juegos de palabras, las situaciones absurdas y la exageración. La gestualidad teatral de los personajes y la relación entre ambos detectives es la chispa de la obra. Mortadelo es más risueño, despreocupado y tiene un particular don de poder disfrazarse de cualquier cosa para librarse de situaciones complicadas y Filemón es de carácter más gruñón y suele ser el perjudicado por Mortadelo y las situaciones en las que lo envuelve.

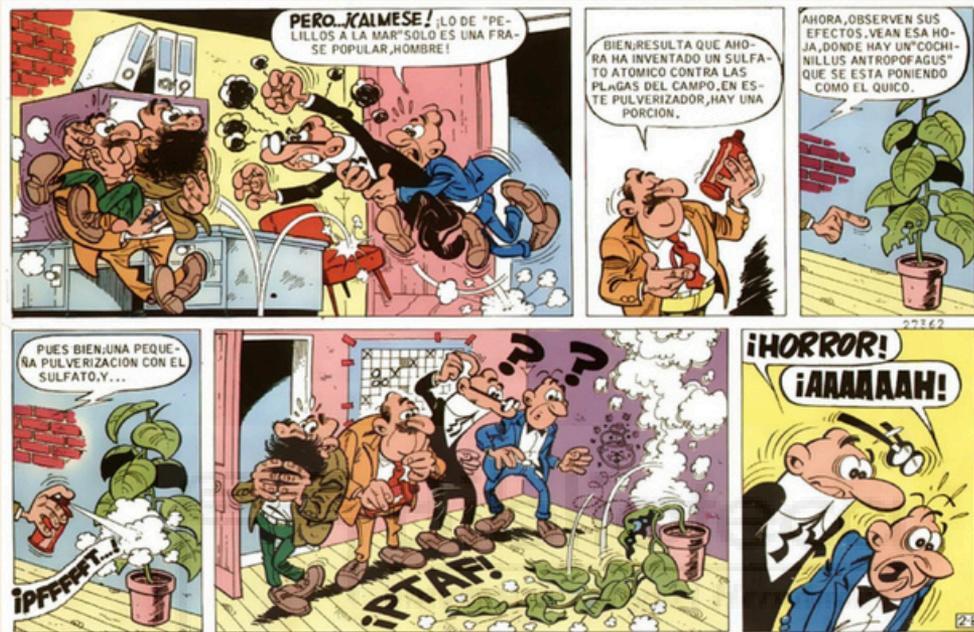


Fig. 14. Fragmento del cómic *El sulfato atómico*, de Mortadelo y Filemón en el que se muestra el estilo caricaturesco de humor de la obra.

La estructura de los cómics de Mortadelo y Filemón es sumamente dinámica, permitiendo al lector no perderse y mantenerse enganchado a la historia hasta el final de la misma viéndola esta característica apoyada por el toque humorístico del relato. El autor juega con la idea de que sus personajes son conscientes de estar en un cómic en muchas ocasiones y esta peculiaridad afecta a la forma de las viñetas y al desarrollo de la historia, volviendo más fluidos los márgenes de las viñetas y jugando con el trazo más próximo a la caricatura.

El sulfato atómico (Ibáñez, 1969). Es la primera obra de Ibáñez con Mortadelo y Filemón de extensión larga y demuestra que este tipo de historietas de lenguaje y tono humorístico pueden adaptarse a distintos medios. De hecho la obra de Ibáñez cuenta con sus propias adaptaciones cinematográficas en vida real: ***La gran aventura de Mortadelo y Filemón***, Javier Fesser (2003). Y en películas de animación: ***Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo***, Javier Fesser. (2014).

5. DISCUSIONES Y CONCLUSIONES

Tras el análisis llevado a cabo del origen del arte secuencial y del cómic, pasado por los distintos estudios que explican y contextualizan qué es el lenguaje secuencial, cómo funciona y de qué forma ha evolucionado hasta nuestros días, podemos esclarecer que el lenguaje del cómic es inherente al ser humano desde el principio de su existencia prácticamente y que este, ha evolucionado de la mano del ser humano. Las adaptaciones culturales, sociales y artísticas del lenguaje secuencial lo han permitido avanzar desde una mera mezcla de imágenes con texto a una narrativa completamente estructurada y seria que cuenta historias por sí sola.

Una vez realizado este análisis en torno al lenguaje de algunos de los cómics más influyentes en la industria y cómo estos funcionan como herramientas de comunicación, es necesario tratar el concepto de la transmedialidad. La narrativa transmedia se define como una forma de contar historias a través de distintos medios y plataformas de comunicación con el público como consumidor activo del producto.

Así pues, entendiendo qué es la transmedia y tras el análisis de las obras derivadas de los cómics estudiados en el anterior punto, este otro apartado busca reflejar una "narrativa transmedia inversa". Este concepto podría definirse como el camino contrario al que la gran mayoría de obras escritas, dibujadas o publicadas en definitiva, sufren cuando dan el paso a otro medio o plataforma de comunicación nueva, (cuando por ejemplo un cómic se vuelve famoso con el tiempo y acaban haciendo una película del mismo y luego una serie...). Entonces la transmedia inversa resulta ser el proceso inverso, una película por ejemplo adquiere fama y con el universo argumental que presenta la misma a través de otros medios intenta expandir dichas ideas sin quedarse exclusivamente en el medio cinematográfico.

Lo que se trata de conseguir al utilizar esta técnica de narrativa es fidelizar al público, atraerlo hacia el mundo del producto original a través de distintos medios que resulten atractivos para el público, normalmente buscan contar historias diferentes a la original para tratar de complementar y de llegar a nuevos públicos y al público ya establecido.

Dicha narrativa transmedia suele usarse también para poder entrelazar distintos puntos de un mensaje y que luego estos conecten en una obra concreta, el mayor ejemplo de esta estrategia la tiene Marvel por ejemplo, a través de cómics, de los que se hacen películas, de las que se hacen series, de las que se hacen podcast y videojuegos, y posteriormente las diferentes historias que se cuentan, (introduciendo personajes en solitario, nuevos grupos o conceptos), acaban entrelazando en un proyecto conjunto más grande.

La estrategia de comunicación a seguir para poder llevar a cabo este tipo de narrativa ha de estar perfectamente coordinada en todas sus áreas para no perder el ritmo de comunicación ni el hilo argumental del mensaje que se pretende transmitir. No solo el cine, las series o los cómics se benefician de estas estrategias, a día de hoy son muchas las empresas que fomentan

la narrativa transmedia y buscan recurrir a distintas plataformas para llegar a más público, un ejemplo claro de esto es el de la marca de galletas Príncipe, que con su nuevo cambio de formato anunció a través de un tráiler en Youtube un evento presencial en un parque de Madrid para promocionar la nueva imagen de la marca y la novedad de las galletas, llegando a su público a través de la propia marca, la publicidad en televisión y otras plataformas, el tráiler en Youtube y el evento presencial.

Pero volviendo de nuevo al lenguaje de los cómics y cómo distintas obras se benefician de la industria para extender su universo y ampliar su mensaje, estos son algunos ejemplos: de la película *Pacific Rim*, Guillermo del Toro (2013), se harían distintos cómics que ayudan a expandir el universo de la película, cómo llegaron a la Tierra los Kaijuus, qué son exactamente y algo de contexto acerca de los robots Jaeger. Al igual que *Pacific Rim*, *Star Wars*, George Lucas (1977), también buscó ampliar el universo cinematográfico que creó, trayendo personajes tan destacados como El Mandaloriano, que posteriormente contaría con su propia serie en Disney+ , o añadiendo profundidad a otros muchos como por ejemplo Ashoka Tano, que también tendría más tarde su serie en streaming.

Y para ofrecer un último ejemplo más cercano a nuestro país, la serie *El Ministerio del Tiempo*, (2015), de los hermanos Paco y Javier Olivares, desarrolló una estrategia de comunicación transmedia a través de su serie, webserie, página de intranet propia para fans, podcast de ficción y por supuesto, su propio cómic, en el que cuentan como Salvador Martí ha sido atacado en su propio despacho y cómo Amelia, Julián y Alonso deberán encontrar al culpable a través del tiempo.

Este apartado no muestra otra cosa que no sea que el lenguaje del cómic resulta tanpreciado como útil como herramienta y parte de estrategia de comunicación por su lenguaje visual, directo, de fácil comprensión y atractivo por su libertad creativa y expresiva.

Tal y como refleja Scott McCloud (1993) en su obra ***Understanding Comics: The Invisible Art***, el cómic tiene miles de formas de expresarse y particularmente es y ha sido usado por los medios de comunicación para comunicar e ironizar a lo largo de los años. Los cómics pueden ser utilizados de manera educativa, informativa y explicativa de forma mucho más directa, interactiva y entendible de lo que a lo mejor podría resultar un reportaje escrito. La iconografía, estilo y modo de expresar la información o historia a contar se refuerza a través del tono de la misma en estos aspectos del lenguaje secuencial.

Áreas como la ciencia, la política o la historia se ven sumamente beneficiadas de las explicaciones secuenciales, que no solo encontramos en cómics. Las viñetas de instrucciones de cualquier aparato, el prospecto de muchos medicamentos, las tiras cómicas de los periódicos, representan cómo este lenguaje forma parte de los medios y resulta muy útil para poder comunicar de forma más sencilla, gráfica y directa lo que 1.200 palabras podrían reflejar de forma más enrevesada.

Como ejemplos a tener en cuenta de periodismo contado a través de este lenguaje que es perfectamente utilizable en información y educación podemos encontrar: **Maus**, Art Spiegelman (1986); **Vivos se los llevaron**, Marco Parra (2019); **Persépolis**, Marjane Satrapi (2000); **Welcome to the new World**, Jake Halpern (2020), son algunos de los ejemplos de cómo a través del lenguaje del cómic se pueden llevar a cabo reportajes en profundidad, atemporales, educativos, e informativos que cubren un conflicto desde un punto de vista interno al mismo y haciendo que el lector empatice de forma más directa con la historia contada que con otro medio.

El nivel de interactividad del contenido es mucho mayor y esto resulta de gran ayuda tanto a nivel periodístico como escolar para fomentar el aprendizaje del lector y generar interés en la transmedialidad de la historia contada. El simple concepto de imágenes + texto, pasa a ser una herramienta de comunicación totalmente asentada, formando su propia industria, géneros y productos derivados de sí misma, no sólo percibiendo como un medio de comunicación sino también como un arte, en concreto, el noveno. Las técnicas empleadas en el desarrollo de dicho arte comparten similitudes con el resto y esto es lo que lo convierte en un lenguaje tan importante, algo más que simples tebeos infantiles con poca enjundia. Precisamente de esas similitudes con el resto de artes y de medios, (especialmente audiovisuales), nace la idea de estudio del lenguaje del cómic como una forma independiente de expresión, como un nuevo medio que comunica, informa, entretiene, educa y que en definitiva, funciona como lenguaje de expresión humano.

La influencia de este lenguaje en la cultura popular, a través de sus héroes, sus villanos, historias, enseñanzas y puntos de vista, es enorme. No solo resulta ser fuente de inspiración artística sino también inspiración de vida, referente para muchos públicos y por su estética, forma y lenguaje llega a todas partes del mundo con distintas formas, historias y técnicas propias para transmitir emociones y al fin y al cabo potentes mensajes que entendemos a día de hoy y consideramos como cultura y como arte.

El análisis de las distintas obras expuestas en este estudio demuestra cómo la industria, a través de distintos géneros con tonos también diferentes, es capaz de evolucionar mediante nuevos enfoques, nuevas ideas o a través de simple adaptación a nuevas corrientes socioculturales. A través de dicho análisis lo que es bastante claro y se expone es que todas y cada una de las obras estudiadas tienen en común que buscaron precisamente algo distinto, ya sea por concepto o por técnica, revitalizando el medio, la industria y el lenguaje del cómic y su forma de entenderlo.

Lo atractivo de este lenguaje no radica exclusivamente en lo que pueda contar a nivel argumental, de ahí la mención de los dibujantes en este estudio y el análisis no solo narrativo sino también técnico. Para el público lo primero que resulta atractivo y acabará haciendo que se decante por comprar o no el cómic en cuestión es tan simple como la portada. Si la portada resulta atractiva, ya sea por lo que muestra o por cómo se muestra, está asegurado el interés y por lo tanto que el comprador en cuestión observe la obra y la acabe contando. De ahí la

importancia no solo de la idea o historia que se cuenta sino también la importancia del entendimiento guionista-dibujante-colorista, la iconografía, simbología y técnica adaptada a un estilo propio, consecuente con el público y fiel a la idea original resulta sumamente atractivo. Esto lo encontramos en las distintas obras estudiadas, en cómo no solo la idea ha de ser buena, también debe serlo la estructura, la forma de la idea, la calidad de su dibujo y técnica, su colorimetría y su estilo.

Todo este gran conjunto de factores influyen significativamente en cómo el receptor, el público accede a este lenguaje y lo utiliza como fuente de inspiración, herramienta comunicativa y cómo es capaz de formar a su alrededor comunidades, amistades, conferencias y al final un todo social desarrollado a partir del atractivo de este estilo de lenguaje directo. La demostración de cómo el lenguaje de los cómics resulta valioso como herramienta comunicativa reside en estas ideas, siendo capaz de llegar a otros medios, lo que conocemos como transmedia se desarrolla en gran medida gracias a esa intención de plasmar el lenguaje escrito de los libros y secuencial de los cómics en llegar a otros medios. Es ahí donde los productores ven una potencial inversión por la popularidad de dicho lenguaje y cómo es capaz de llegar a tal número de público.

Dicho proceso se realiza de dos maneras, hacia adelante, (de la obra original a otros medios), y hacia atrás, (de otros medios nace una obra original relacionada). Esta estrategia de comunicación impulsa otros medios como el periodismo, la enseñanza, la perspectiva pública empresarial, y por supuesto la industria audiovisual. Este trabajo de investigación demuestra cómo, a través de su historia, estudios relacionados con el lenguaje, sus referentes y obras más importantes, el lenguaje de los cómics puede llegar con tanta fuerza y de tantas maneras, llegando a todos los públicos por su simpleza aparente y por su complejidad atractiva, emocionando hace ya unos cuantos años a infinidad de niños que con los ojos llenos de ilusión y ahora de orgullo contemplan cómo este género emociona, informa, transmite y une a tanta gente de tantas formas posibles.

6. BIBLIOGRAFÍA

Brenner, R. E. (2007). *Understanding manga and anime*. Westport, Connecticut: Libraries Unlimited

Chaney, M. A. (2011). *Graphic Subjects: Critical Essays on Autobiography and Graphic Novels*. University of Wisconsin Press.

D, W. M. (Ed.). (2009). *Watchmen and philosophy: A Rorschach test*. John Wiley & Sons, Inc.

Drazen, P. (2003). *Anime explosion!: The what? why? & wow! of Japanese animation*. Stone Bridge Press.

Ibáñez, F. (2008). *Mortadelo y filemón: Sulfato atómico*. Barcelona: Círculo de Lectores, S.A.

Eisner, W. (1985). *Comics and Sequential Art*. Tamarac: Poorhouse Press

Eisner, W. (1996). *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. Tamarac: Poorhouse Press

Lee, S. (1962). *Amazing fantasy nº15*. Nueva York: Marvel Comics.

López Rodríguez, M. (2016). *La narración gráfica, Ibáñez y Mortadelo y Filemón* [Tesis doctoral]. Universidad de Granada.

McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. Northampton: Tundra Pub

McCloud, S. (2000). *Reinventing comics*. Nueva York: Paradox Press

Miller, F., & Mazzucchelli, D. (2010). *Daredevil: Born again*. Gerona: Panini España.

Miodrag, H. (2013). *Comics and Language: Reimagining Critical Discourse on the Form*. Jackson, Mississippi: University Press of Mississippi

Moore, A., & Gibbons, D. (2020). *Watchmen*. Barcelona: ECC Ediciones.

Satrapi, M. (2020). *Persépolis*. Nueva York: Reservoir Books.

Spiegelman, A. (2007). *Maus*. Nueva York: Reservoir Books.

Ramírez, V. (2018). *Dragon Ball: Fenómeno social*. Tebeos Dolmen Editorial, S.L.

Saffel, S. (2007). *Spider-Man The Icon: The Life and Times of a Pop Culture Phenomenon* (Spiderman). Titan Books.

Shirazi, F. (2018). *Veil Unveiled: The Hijab in Modern Culture*. University Press of Florida.

Smith, S. (2010). *Reading autobiography: A guide for interpreting life narratives* (2a ed.). University of Minnesota Press.

Toriyama, A. (2017). *Dragon Ball Color Origen y Red Ribbon N°01/08*. Barcelona: Planeta Cómico.

Trechera, R. M. (2009). *W de Watchmen*. Tebeos Dolmen Editorial, S.L.

Young, P. (2016). *Frank Miller's Daredevil and the Ends of Heroism*. Rutgers University Press.



7. ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1. La muerte del comediante y la criatura de Ozymandias.

Fig. 2. El Dr. Manhattan sentado en medio de Marte con el vacío de fondo.

Fig. 3. El grupo de superhéroes protagonistas de Watchmen, imagen de la película de Zach Snyder, (2009).

Fig.4. Peter Parker es picado por una araña radioactiva que le da superpoderes.

Fig.5. El Spiderman del UCM balanceándose por Nueva York en Spiderman: Far from home.

Fig. 6. Matthew Murdock entre los restos de su casa quemada por su archienemigo Kingpin.

Fig. 7. Portada alternativa del cómic Daredevil: Born Again

Fig. 8. Distintos ejemplos de portadas para el cómic Maus.

Fig. 9. Los protagonistas de Maus son ratones perseguidos y capturados por gatos.

Fig. 10. Ejemplo del calado de la vida de Satrapi en su obra y su relación con su madre.

Fig. 11. Dos ejemplos de portadas de distintas ediciones de Persepolis.

Fig. 12. Portada del tercer número de Dragon Ball Z en castellano.

Fig. 13. Gohan se transforma en Super Saiyan 2 tras ser consumido por la ira tras la muerte de C16.

Fig. 14. Fragmento del cómic El sulfato atómico, de Mortadelo y Filemón en el que se muestra el estilo caricaturesco de humor de la obra.