

# El cómic como espacio abierto

## Las posibilidades expresivas a través de sus formatos.

### Segunda parte

Enrique Bordes y Ana Merino

Con esta segunda parte del dossier continuamos indagando en el cómic como *espacio abierto*, completando el caleidoscopio de miradas que sondan posibilidades expresivas atendiendo al cambio de formato y a la construcción gráfica en diferentes planos que muestran una espacialidad arquitectónica. Este conjunto nos devuelve a la compleja reflexión de cómo el medio, desde los parámetros de la realidad y la ficción, nos sirve para narrar nuestras vidas, describir (y alterar) los espacios que las contienen y ocupar los entornos que nos interpelan, desde el museo a la conciencia en «red». El cómic digital escapa el formato clásico del papel para seguir narrando, pero también en el formato clásico se libera y redefine marcado por la personalidad autoral y las atmósferas que modula en forma de ciudades o periplos de vivencias en lugares reconocibles.

Hemos querido abrir en esa «red», con el análisis de Irene Gil Giménez y su «feed infinito» a través del webcómic y los memes como viñetas multimodales. Las innovaciones digitales han marcado nuevas dinámicas creativas y lectoras, que van desde la adaptación del fluir del cómic al *pergamino en pantalla* (que ya enunció McCloud), hasta la mutación de la viñeta en meme, que ha

sabido establecerse dentro de los nuevos códigos de comunicación. Este espacio en continua transformación depende de complejas infraestructura técnicas, de un soporte que se actualiza y renueva de forma material y que ha pasado de parámetros tecnológicos «macro» a «nano». Las redes de antes no son las de ahora, pero las imágenes, cada vez más precisas y refinadas en la configuración de los píxeles, encuentran en el lenguaje camaleónico de los cómics y sus viñetas grandes posibilidades que generan infinitas reacciones en el intercambio de emociones.

Continuando en la lógica digital y apuntando a posibles escenarios de presente y futuro, está el trabajo de Pablo Sánchez de Mora que se preocupa por analizar el impacto de la realidad aumentada en la expresividad de un cómic de papel. Para ello se detiene a explicar la obra *Modern Polaxis* de Stuart Campbell, conocido como Sutu, y por sus trabajos experimentales de lo *aumentado* informativo sobre una *realidad* existente. Aquí dialogan el papel y la herramienta tecnológica, hay una hibridez que cimenta la elocuencia de la compleja trama introspectiva de la obra donde lo tecnológico añade y

matiza planos, creando líneas de interpretación paralelas dentro y fuera del personaje.

Después de abordar el espacio de la tecnología contemporánea, volvemos a las Américas, primero para volver a enlazar con la arquitectura como espacio físico tangible que inserta al cómic en el contexto expositivo del arte. De la mano de Juan Alberto Conde y Diana Paola Gil analizamos la incorporación de nuestro arte secuencial en tres propuestas curatoriales que formaron parte del 45 Salón Nacional de Artistas de Colombia. La primera de ellas «Arquitecturas narrativas» tiene un título en sintonía abierta con una de las semillas de este dossier, y se preocupa sobre la relación entre la propuesta bidimensional clásica de los espacios del cómic frente a la tridimensional del expositivo conjugando asociaciones libres entre viñetas, páginas, bocetos, los muros y los paneles. Otra de las exposiciones, «Llamitas al viento» engarza con la fuerza de lo artístico y el diseño como eje de la narratividad expositiva. Mientras que «Contrainformación» recupera el diálogo social en el cómic como herramienta de denuncia y transformación comunitaria. Para ello recoge cómics de los setenta contruidos desde la voz comprometida del activismo campesino y los redimensiona con la nueva relectura que aportan ahora como piezas de museo sin resignarse al estatismo o al olvido.

Y desde la experiencia creativa de la misma Colombia: Iván Pérez-Zayas estudia el trabajo de Power Paola ajustando el prisma de la representación de los planos cotidianos y sociales. La idea del espacio cotidiano se configura como una suma de diarios gráficos que evocan la domesticación de los lugares. Identidad y espacio se resuelven formulando un eje escénico que refleja el turismo y lo plasma desde un guiño mundano con todo tipo de matices. La travesía se transforma en una especie de nomadismo vital contemplativo, lleno de contradicciones y sentimientos enfrentados donde el lenguaje del cómic refuerza la espontaneidad íntima de su propuesta.

La tensiones políticas y el eje de la Historia con mayúsculas vuelve a construir dinámica expresivas en los márgenes del cómic. Esta vez Pablo Soto traza una genealogía dentro de la historieta chilena que va desde la transición post Pinochet al reciente estallido social. El cómic se convierte en un soporte privilegiado donde se proyectan estos tiempos de cambio político y sus transformaciones del *espacio social*. Tiempo y espacio, materias primas del cómic que Soto ve firmemente enlazadas al devenir histórico, desde lo narrado a las condiciones del acto de publicación. Historia e historieta van de la mano ajustando planos de pensamiento nuevos.

Y es en la ciudad, el *multimarco de Groensteen* definitivo, que acabamos con la propuesta de Enrique Parra, y su mirada puesta en la ciudad de Tokio. La capital japonesa es el lienzo perfecto de los paisajes gráficos de (retro)futuro... y todos los post-apocalipsis que alberga el manga. *Neo-Tokio*, *Tokio-3* o *New Port City* son los alias para el cómic con los que la ciudad acelera su ya de por sí avanzada posición en nuestro porvenir. Como explica Parra, no es casual que los juegos olímpicos de 2020 ya se hubiesen cancelado décadas antes en las páginas de un *seinen*.

Todos estos artículos suman matices analíticos y abren coordenadas en el ámbito de la reflexión teórica sobre la espacialidad. El formato digital, el museo, el cuadernillo, la novela gráfica, la mirada que desmonta viñetas y proyecta emociones introspectivas, la búsqueda contemplativa que redibuja y se apropia de las ciudades o la fuerza de los movimientos sociales moduladores de la representación de nuevas e incómodas tramas, son desbordamientos necesarios que reformulan el potencial del arte secuencial. La imaginación creativa del cómic participa de las tecnologías o de los espacios expositivos pero también se redefine apegada al papel comprometiéndose con su tiempo, su pasado y las posibilidades de su futuro.