

La vanguardia del cómic digital: Transmedialidad y recursos narrativos en *Joselito* de Marta Altieri

Roberto Bartual, Gerardo Vilches

Digital Comics Avant-garde: Transmediality and narrative resources in Marta Altieri's *Joselito*. *One of the latest and more complex examples of the potentialities of digital comics is *Joselito* (2018-) by Spanish author Marta Altieri. Published on her own webpage, *Joselito* is a serial melodrama, in which the author uses all her knowledge as a webpage designer in order to introduce various intermedial elements, such as real-time diegetic music, photographs, chat conversations, gif animations, memes or vertical scroll as a reading mechanism, imitating our way of reading someone else's stories today. In this paper, we propose a study of *Joselito*'s narrative and analyze the strategies that it uses when it comes to represent psychological and subjective realities, as well as the way it provokes emotional and sensorial responses in the readers. We also analyze the implications of the absence of the conventional panoptic qualities of conventional comics, which are replaced by a multimodal way of organizing information. We also investigate the many ways whereby *Joselito* defies the most traditional comic definitions, not to mention the great changes that animations introduce in the representation of movement. Additionally, we analyze how the return of serial narrative and the possibility of extending each chapter without restrictions have an influence in webcomics like *Joselito*, making way to a different kind of narrative, based on the anecdotal and on routine, where the psychological evolution of the characters is not as important as it is in the classical graphic novel.*

Keywords: digital comic, *Joselito*, Marta Altieri, transmediality, webcomic..

Introducción: el lenguaje del cómic digital y sus recursos narrativos específicos

El primer cómic digital, según indica la especialista Shaenon Garrity (2011) data de 1985: *Witches in Stitches* de Eric Monster Millikin. En aquel momento, anterior a la configuración de la World Wide Web, cómics como ese o como *Where the Buffalo Roam* de Hans Bjordahl se distribuían a través de los primeros correos electrónicos y redes de FTP, pero, formalmente, no ofrecían nada novedoso: eran páginas de papel escaneadas, que no se diferenciaban en nada de cualquier tira cómica convencional. Fue en los años 90 cuando, gracias a la aparición de las webs y la difusión de Internet en su uso doméstico y recreativo, comenzaron a proliferar los webcómic, muchos de los cuales se adscribieron a la cultura *geek* y al género humorístico. Pero no tardaron en aparecer las obras que comenzaban a introducir recursos específicos solo posibles en un entorno digital. Uno de los primeros webcómic en hacerlo fue *Argon Zark!* de Charley Parker

(1995-), creado íntegramente con herramientas de dibujo digital, mediante tableta gráfica. El autor experimentó muy pronto con las posibilidades que esto le ofrecía, e introdujo pequeñas animaciones con la intención de generar una cierta ilusión de movimiento y efectos de luz, lo cual, pese ser novedoso, consistió más bien en un ornamento superficial antes que en algo que supusiera una transformación de los mecanismos narrativos.

Poco después, Cat Garza inició *Magic Inkwell* (1998-), un proyecto que comenzó como un homenaje explícito a *Krazy Kat* de Georges Herriman, pero en el que pronto tendrían cabida unos primerizos experimentos con el montaje y los modos de lectura, de forma que intentaba superar la mera traslación de la página en papel al entorno digital. Garza fue uno de los primeros autores de webcómic que jugó con el *scroll* vertical y horizontal, un recurso que, con el tiempo, se convertiría en recurrente¹. No solo introdujo este tipo de experimentos, sino que también planteó el uso de rudimentarios efectos de animación, secuencias de luces y bucles que generaban una estética propia, que hoy identificamos inequívocamente con una Internet *retro*, pero que en los albores del año 2000 suponían un avance significativo con respecto a los webcómic más convencionales.²

Tras esa toma de conciencia del potencial de ruptura que encerraba el cómic digital que supusieron *Magic Inkwell* y otro puñado de obras, el siguiente hito en la evolución del medio fue el trabajo teórico y práctico del estadounidense Scott McCloud a finales de los años 90 y comienzos de los 2000. McCloud era ya muy popular, debido a su serie *Zot!* (1984-1990) y, sobre todo, al muy influyente ensayo *Understanding Comics* (1993). Será en otro libro de similar formato donde profundice en las posibilidades de lo digital: *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form* (2000). En la segunda parte de este nuevo ensayo proponía una serie de ideas que *revolucionarían* el cómic, con desigual acierto, como es lógico cuando se intenta

¹ El webcómic «The Melancholic Misadventures of Cosmic Carrot» es un buen ejemplo de un primitivo y modesto uso del *scroll*, que permite la disposición en diagonal de las viñetas, si bien no parece haber una
² Entre otros muchos ejemplos, puede comentarse «Magic Inkwell Comic Strip Theatre», la entrega 52 de los archivos de la web de Garza, en la que, en cada viñeta, se reproduce el mismo bucle animado, lo que genera una sensación caleidoscópica al observar el conjunto de la composición. El experimento de apuntala con un archivo MIDI que se descarga automáticamente cuando se accede al webcómic, un tema de James Scott fechado en 1910. <http://www.magicinkwell.com/archive.html>, recuperado el 19.10.20.

predecir el futuro. Sin embargo, McCloud supo anticipar la explosión del cómic digital y los webcómic una vez que Internet se hubiera convertido en una parte importante de la mayoría de la sociedad y los dispositivos móviles cambiaran nuestra relación con la red. En un nivel formal, que es el que más nos interesa en este estudio, la mayor aportación de McCloud fue el concepto de *infinite canvas* o lienzo infinito, que estableció claramente las bases de una nueva forma de entender el webcómic que algunos autores estaban comenzando a intuir:

La página es un artificio de la imprenta, tan intrínseco a los cómics como las grapas o la tinta china. / Una vez librados de la caja, algunos llevarán consigo la forma de la propia caja... / ... pero, gradualmente, los artistas podrán estirar los miembros y comenzarán a explorar las oportunidades que ofrece una tela infinita desde el punto de vista del diseño. / En un entorno digital no hay motivo para que una historieta de 500 viñetas no se pueda narrar verticalmente... / ... u horizontalmente, con un enorme horizonte gráfico. / [...] En un entorno digital, los cómics pueden asumir virtualmente cualquier forma [...]. (McCloud 2000, pp. 226-227).

La aportación de McCloud resulta especialmente interesante porque no se quedó en el plano teórico, sino que, en su propio dominio web, desarrolló toda una serie de webcómic experimentales que exploraban diversos caminos a seguir por lo digital. En “Porphyria’s Lover” (1998), una adaptación libre del poema de Robert Browning (1834), experimenta con su concepto de lienzo infinito, aplicado por primera vez de un modo que implica el *scroll* vertical, una herramienta que, posteriormente, se convertirá en un estándar de ciertos webcómic, con implicaciones narrativas muy concretas, como veremos. En “My Obsession with Chess” (1998-1999) amplía esta propuesta al plantear un artefacto que precisa tanto del *scroll* vertical como del horizontal, pues las viñetas se van distribuyendo de forma que siguen los movimientos de las diferentes piezas de ajedrez. En la inconclusa “The Right Number” (2003-2004), una “three part graphic novella about math, sex, obsession and phone numbers”, el recurso que guiaba la narración era el zoom: cada viñeta, presentada de manera independiente y aislada, contenía la siguiente, convenientemente reducido su tamaño y situada en el centro del

cuadro. Al pinchar sobre ella, una animación de Flash amplía la imagen y permite leer su contenido, al tiempo que presenta la siguiente con el mismo sistema.³

La posición en la industria y la evidente influencia de Scott McCloud en sus pares contribuyeron, sin duda, a la proliferación de webcómic experimentales con cada vez más ambición. Signo de su implantación es el hecho de que, entre 2000 y 2005, los principales galardones del cómic estadounidense incorporaron una categoría de cómic digital o webcómic, con el consecuente efecto legitimador (Vilches 2016, p. 21). Mientras crecía exponencialmente un *mainstream* de webcómic humorísticos con formato convencional de tira⁴, apuntalado por la difusión en redes sociales a partir de 2004 con la aparición de Facebook y 2006 con la de Twitter, la idea del lienzo infinito se desarrolló en múltiples proyectos que lo mencionan explícitamente, como *When I am a King* (2001) de demian5 o *Hobo-Lobo of Hamelin* (2011) de Stevan Živadinović, que con su *scroll* horizontal y su uso de diferentes capas se acercaba a los videojuegos de 16 bits en su intento de generar una ilusión de movimiento.

BodyWorld (2007-2009) de Dash Shaw es uno de los mayores hitos en la historia del webcómic. Planteado como una monumental novela gráfica —su edición en papel, con las inevitables adaptaciones a este formato, constaba de cuatrocientas páginas—, se dividía en diferentes capítulos de lectura vertical, de forma que el lector tiene que hacer uso del *scroll* constantemente para avanzar en su lectura. Este planteamiento resulta coherente con el uso de mapas y el concepto de psicogeografía que desarrolla Shaw, que plantea conexiones narrativas y personales no lineales, con el pretexto narrativo de una planta alucinógena que conecta las conciencias de quienes inhalan sus vapores. “Shaw lo que ha hecho ha sido confundir la cartografía con la pictografía, poniendo así en cuestión la manera en que, de hecho, funcionan las asociaciones de imágenes en la historieta. Un mapa, en efecto, no funciona como una historia lineal en secuencia, sino como una red de conexiones que establece el interés (práctico) del propio lector-usuario” (García 2011).

³ Todos los webcómic de Scott McCloud pueden consultarse en su web: <http://www.scottmccloud.com/1-webcomics/index.html>, recuperado el 20.10.20.

⁴ Por citar algunos ejemplos de entre los más exitosos: *Cyanide and Happiness* (2005-) de Kris Wilson, Rob DenBleyker, Matt Melvin y Dave McElfrick, *Hyperbole and a Half* (2009-) de Allie Brosh o *The Oatmeal* (2009-) de Matthew Inman.

Propuestas más recientes, pensadas para dispositivos móviles en formato de *app*, plantean nuevas formas de interacción con el lector/usuario que aprovechan las pantallas táctiles. Es el caso de *Touch Sensitive* (2011) de Chris Ware o *Phallaina* (2016) de Marietta Ren y el estudio Small Bang y *The Ocean is Broken* (2015) de Sutu; en estos dos últimos, “la aparición y desaparición de elementos gráficos y narrativos tiene lugar a través de un efecto de paralaje, que ha sido sincronizado con el gesto de deslizamiento efectuado por el lector”. (Molina Fernández 2019, p. 47).

La simplificación de los procesos técnicos ha puesto al alcance de muchos autores de webcómic todo tipo de recursos, de modo que se ha convertido en habitual ver obras que insertan efectos visuales basados en los gif con fines narrativos. Pueden destacarse, a este respecto, los cómics breves de Javi de Castro, como *Everybody* (2013), en el que una extraña enfermedad que cambia rápidamente la apariencia de las personas se representa mediante una ágil animación en bucle en cada viñeta, o *The Eyes* (2019), una serie de cinco capítulos en cada uno de los cuales un recurso visual refuerza un elemento argumental de corte sobrenatural o de ciencia ficción.

Lo intermedial, por supuesto, no podía quedarse solamente en lo audiovisual o lo sonoro: la cercanía del webcómic con las redes sociales, con quienes comparten soportes e interfaces, ha motivado la inclusión de estas como un recurso narrativo más para presentar de forma directa diálogos. Así, émulo de Whatsapp, Twitter o Facebook han podido verse en webcómic de todo tipo, como *To Be Continued* (2014-) de Lorenzo Ghetti, que, por añadidura, presenta atrevidos montajes que aprovechan el *scroll* y expanden el concepto *mccloudiano* de lienzo infinito.

Joselito, o la eclosión de un lenguaje propio en el webcómic

Tras este somero repaso a la historia del webcómic, se vislumbran ciertas transformaciones en el lenguaje heredado del cómic impreso. En resumen, se privilegia la exploración de un espacio continuo como a través de una ventana: un lienzo infinito que en la pantalla de un ordenador puede extenderse en todas direcciones, como aspiraba McCloud. En otros dispositivos, como, por ejemplo, un móvil, el lienzo tiende a ser completamente vertical debido a las dimensiones

de la pantalla: no tanto una ventana como un papiro. Por otro lado, los webcómic no tienen por qué limitarse a reproducir imágenes estáticas y textos; también pueden incluir música, imagen animada, efectos visuales, etc. Los recursos narrativos, por tanto, se multiplican: gifs animados, diálogos dispuestos como en una pantalla de Whatsapp, temblores de pantalla, inserción de clips musicales, efectos de desenfocado, de salvapantalla, uso de fotografía tratada digitalmente. Aunque casi cualquier webcómic emplea algunos de estos recursos, de forma más o menos limitada, la obra que nos hemos propuesto analizar, *Joselito* (2018-), de Marta Altieri, destaca por el uso indiscriminado de casi todos ellos.

No solo esta diversidad hace de *Joselito* un hito en la historia del cómic digital, sino el modo en que estos recursos son utilizados. Existe una cierta tendencia en el webcómic a utilizar cualquiera de las nuevas posibilidades expresivas que permite el medio en sustitución de recursos formales del cómic impreso que, en el medio digital, no son fáciles de reproducir. Por ejemplo, en ocasiones se presentan las animaciones gif como una solución ante la imposibilidad de recurrir a fragmentación secuencial del movimiento; sobre todo en webcómic de lectura vertical, como es el caso de los webtoons coreanos, diseñados para ser leídos en un móvil⁵. Puesto que la pantalla no suele dar cabida más que a una viñeta, los webtoons modifican y reordenan la condición panóptica del cómic: al no haber copresencia de viñetas en pantalla, representar el movimiento viñeta a viñeta resulta muy difícil o imposible. Es representativo el caso de *Bogcheon-Dong Ghost* (Horang, 2011), donde los sustos producidos por el movimiento repentino de personajes sobrenaturales resultan más efectivos en la versión del cómic que incorpora gifs animados que en la que reproduce ese mismo movimiento pero fragmentado en viñetas⁶. O también el de *To Be Continued*, que a pesar de estar diseñado para ser leído en la pantalla de un ordenador, opta

⁵ Según Claudia Martins (2019, p. 241) los webtoons coreanos han seguido un proceso de evolución compuesto por tres fases. En la primera, incorporaron animaciones Flash; en la segunda, se adaptaron a una vertical con viñetas alargadas para facilitar su lectura en teléfonos móviles; y, por último, dieron el salto a aplicaciones. Por su formato vertical, los webtoons guardan similitudes superficiales con *Joselito* a nivel de «puesta en pantalla», pero como veremos a continuación, desde el punto de vista estilístico, no hay prácticamente ningún vínculo.

⁶ Horang (2011) *Bongcheon-Dong Ghost*, <https://comic.naver.com/webtoon/detail.nhn?titleId=350217&no=31>, recuperado el 19.10.20. En la página citada pueden compararse ambas versiones.

también por un sistema de lectura imagen a imagen limitando severamente la panopticidad del cómic.

Sin embargo, este uso de nuevos recursos en sustitución de otros antiguos no parece tener mucho peso en la obra de Marta Altieri, la cual, ya desde sus comienzos en el ámbito del fanzine (*Rehab Daddy, Slow Mono*), ha tratado de ignorar conscientemente las influencias del cómic tradicional impreso o digital. Mientras que la inmensa mayoría de autores de webtoons tratan de imitar los estilos dominantes en cada uno de los subgéneros del *manhwa* coreano, Altieri opta por una estética mucho más cercana al cómic *underground* que aquí, en *Joselito*, se traduce en dibujos de línea sintética, sin volumen ni sombras, improvisados y a veces deliberadamente descuidados, que recuerdan más a los memes de 4chan que a cualquier estilo heredado del cómic impreso. Pero lo mismo ocurre con su estructura narrativa. Al contrario que autores como los antes citados Horang o Ghetti, Altieri convierte la dificultad de representar secuencialmente el movimiento en una oportunidad para ensayar nuevas fórmulas narrativas. La más evidente es la de dar prioridad a la representación de estados emocionales por encima del desarrollo de la acción y el movimiento viñeta a viñeta; pero esta decisión creativa no se debe tanto a una renuncia en el proceso de adaptación, como a la voluntad por parte de la autora de imitar narraciones ajenas al mundo del cómic; en este caso, las derivadas de las “stories” de Instagram donde cada imagen, vídeo o pieza narrativa representa un momento vital distinto dentro de la trayectoria del protagonista, con las consecuentes elipsis derivadas de los momentos no registrados entre pieza y pieza.

El dibujo y el estilo narrativo de *Joselito* son solo dos ejemplos de decisiones creativas que no se derivan de la existencia de un corpus previo, ni digital ni en papel. La misma Altieri lo deja muy claro al asegurar que no ha leído ningún webcómic ni tampoco tiene conocimiento del webtoon coreano:

Si me dices *shojo manga* tengo que buscarlo en Google para ver a qué te refieres. Mis influencias son difusas y de todas las artes. Me gusta la estética japonesa de siempre pero no he pasado más allá de ver imágenes sueltas en el difunto Fotolog, Tumblr, Instagram, Twitter. [...] ¿Cosas que recuerdo? *Marmalade Boy* cuando lo echaban en *La 2*, *20th Century Boy*, algo de *Tezuka*. Pero no diría que son influencias directas. (Altieri 2020)

Sus influencias vienen de lugares mucho más insospechados:

He visto mucha telenovela: *Rebelde*, *Betty la fea*, *Pobre diabla*, *Rubí*, *Topacio*. También videojuegos como *Final Fantasy VII* y *VIII*. Y, bueno, Camarón fue muy importante para *Joselito*. Quería poder expresar con palabras sencillas como hacía él tanta cantidad de sentimiento que me fluye por la sangre. (Altieri 2020)

Altieri admite irónicamente que, en ese sentido, es “una *millennial* con déficit de atención y consumo masivo de imágenes”, lo cual redundaría en beneficio de una obra protagonizada por un joven de su generación: *Joselito*, diseñador y *webcammer*, quien, constantemente pendiente del móvil, actúa dentro de sus viñetas como un espejo del propio lector. Cuando *Joselito* se desquicia leyendo lo que le dice por *Whatsapp* la chica que le gusta, Wendy Carmen, el lector siente la misma ansia al bajar la pantalla para ver lo que esta le ha contestado. Cuando vemos trabajar en una aplicación de *webcam* erótica, el interfaz de pantalla se apodera de la viñeta para convertirnos en espectadores anónimos del show de *Joselito*. Al recurrir constantemente a la meta-representación y a la imitación de formatos narrativos como Instagram, los shows de *webcam*, los chats de *Whatsapp* o los memes de Internet, Marta Altieri encuentra un estilo propio para contar una historia que solo tendría sentido contar en un webcómic. *Joselito* no se lee verticalmente debido a una limitación de las nuevas tecnologías, como ocurre en la gran mayoría de webcómic, sino porque la manera natural de leer esta historia sobre gente que vive por y para Internet es la misma que la que uno tiene cuando lee una sucesión de estados personales en una red social o una conversación de chat con un amigo.

Un webcómic generacional

Joselito ha sido descrito como un webcómic generacional, no solo por las peripecias (casi siempre nocturnas) de su protagonista, sino sobre todo por la naturaleza de su angustia vital. Altieri afirma:

Somos una generación que se ha encontrado de golpe con una información apabullante, masiva, sobre todo y sobre todos. Es muy fácil para nosotros saber, o creer saber algo sobre una persona o sobre un asunto con un poquito de exploración en Internet. Eso ha

generado que todos tengamos, también, muy interiorizada la imagen del resto, una imagen ficticia, y también la que proyectamos nosotros mismos (Simón y Altieri 2019).

Se diría que ese exceso de información, la que uno consume pero también la que produce, es precisamente lo que estimula a Joselito: un *millennial* que teletrabaja desde casa, y que mantiene dos perfiles de Instagram, uno para subir memes de creación propia y otro para sus fotografías de desnudos. Además, en su tiempo libre, Joselito es *webcammer* erótico: los *tokens* o propinas que recibe los usa para comprar ropa de fantasía en Primark o algún capricho en Aliexpress. La imagen que Joselito ha construido de sí mismo en Internet es, como para toda una generación, una máscara social con la que se enfrenta al mundo. De ella se vale para conquistar a Wendy Carmen, una amiga de un amigo con la que pretende superar su último fracaso amoroso; al mismo tiempo que resulta ser la principal fuente de su angustia: Joselito no puede pasar ni un solo día sin consultar quién ha visto sus *stories*, y sobre todo, cuál es el orden de sus visitas. Es importante para él que Wendy Carmen sea la primera que entra a ver cada una de sus actualizaciones y, también, que no visite solo su perfil de memes, sino sobre todo su cuenta de desnudos.

Esta mecánica de deseo y adicción (a lo digital, pero también a los porros y a los antidepresivos) es el motor de la vida de Joselito. Nuestro héroe tiene una fuerte tendencia a engancharse a imágenes ficticias: el recuerdo de los pendientes que llevaba Wendy Carmen la primera vez que habló con ella se le repite constantemente, casi convertido en un meme. Cualquier cosa puede disparar el recuerdo de Wendy Carmen. Internet es, para Joselito, una caja llena de magdalenas proustianas: un emoji con el símbolo universal de los lavabos, cuyas iniciales son las mismas de su amada (WC); un clipart de un rollo de papel de wáter; el tema “Carmen” de los Chunguitos oído en el metro o en una *playlist*... El exceso de información es la cárcel de su deseo. Pero todo lo que conoce de Wendy Carmen se reduce a esto: meros links neuronales que le llevan de nuevo a la imagen de su obsesión. ¿Quién es ella? ¿Qué quiere Wendy Carmen de verdad? El lector tendrá que descubrirlo con Joselito, perdidos los dos en un sinfín de imágenes, memes, estados de redes sociales, clips de Youtube, gifs animados,

clipart, o emojis, a los que Altieri confiere el mismo estatus narrativo que el de una viñeta de cómic.

Verticalidad y serialidad

Cada entrega de *Joselito* se presenta en dos versiones ligeramente diferentes: una para su lectura en teléfono móvil, otra para ser leída en la *web*. Para que ambas sean compatibles, el concepto de lienzo infinito queda restringido a lo vertical: las viñetas se encadenan exclusivamente de arriba abajo sin asumir nunca una disposición horizontal, lo cual impide que el lector pueda contemplar en la pantalla más que una viñeta entera, y como mucho algún fragmento de la imagen previa o de la siguiente. Como decíamos antes, al renunciar así a las cualidades panópticas del cómic, se limita la posibilidad de representar secuencialmente el movimiento mediante la fragmentación de sus fases viñeta a viñeta. La imagen adquiere, más bien, las cualidades de un momento congelado en el tiempo; y el movimiento, al ser expresado mediante gifs animados, en cierto modo también. Las acciones representadas mediante animaciones dentro de la viñeta no suelen tener continuidad a lo largo de la secuencia, debido a lo cual su función pasa a ser, por lo general, simbólica o a representar el estado de ánimo del protagonista.

Pero sobre las animaciones y su función simbólica hablaremos más tarde; de momento, baste con mencionarlas para subrayar el carácter metafórico o poético de la secuencia en *Joselito*. En “Estamos locos?” (capítulo 173, 6 de enero de 2019) hay un fragmento muy ilustrativo al respecto (fig. 1). Joselito acaba de estar en una fiesta en casa de Wendy Carmen. Esta vive con su novio, el cual parece haberse dado cuenta durante la fiesta de que Wendy siente algo por Joselito. Al volver a casa, Joselito no deja de darle vueltas a lo que ha pasado. Desnudo en la cama, escribe un mensaje a su amigo Olmo, quien también estaba en la fiesta, para saber su opinión al respecto. Primero le vemos esperando su respuesta, con la imagen animada de un rollo de papel higiénico en su cabeza: es otra de esas imágenes que le disparan el recuerdo de Wendy Carmen. La siguiente viñeta presenta a Joselito con las manos enlazadas y un rótulo que reza: “Comiendo techo”: metáfora perfecta de sus tendencias depresivas que, en

ocasiones, le hacen pasar días enteros boca arriba en la cama. En la tercera viñeta, Joselito está en posición fetal; un encuadre más amplio nos permite ver ahora a sus mascotas, dos serpientes enroscadas sobre el colchón, y la imagen hiperrealista (una foto, en realidad) de un corazón que tiembla y late con furia. A esto le sigue una viñeta con el fondo rojo: Wendy y su novio en la cama; y luego, Joselito de lado en la cama con una mirada de tristeza, seguida de una última imagen de Wendy tumbada también lateralmente: sus ojos son una respuesta, no muy esperanzadora, al ruego que contiene la mirada de Joselito.



Fig. 1. Altieri, M., "Estamos locos?" (capítulo 173, 6 de enero de 2019). Extracto.

Las primeras tres viñetas, leídas verticalmente, y sin copresencia en la pantalla, adquieren el mismo valor que una secuencia de estados de Instagram

ilustrados con fotografías. O mejor dicho, con memes, si tenemos en cuenta el material (gifs, fotos, dibujo en un estilo engañosamente simple) con el que Altieri construye sus imágenes. No importa tanto el hilo narrativo que entretejen las imágenes, sino el estado emocional que cada una representa, así como los cambios de dicho estado al pasar de una imagen a otra: un hundirse en su pozo de miseria que culmina con el gesto de desazón en los ojos de Wendy Carmen.

Cabe preguntarse si este preferir la emoción antes que la acción, lo poético ante lo meramente narrativo, la captura del gesto por encima del determinismo psicológico del personaje, no tendrá que ver precisamente con la adopción de un formato vertical de lectura. Y es que leer un webcómic no tiene nada que ver con la forma en que leemos un libro. Cuando sostenemos un libro en las manos tenemos una medida inmediata de su duración: su grosor, sus dimensiones, su peso nos dicen que la historia tiene un final y, por tanto, una extensión limitada. En cambio, en la pantalla de un ordenador o en un móvil, la única medida de extensión viene dada por el recuadro de avance en la barra de *scroll*, y éste suele ser lo suficientemente pequeño como para que no nos fijemos en él. Cuando abordamos la lectura de un webcómic, no podemos hacernos una idea tan clara ni tan instintiva de su extensión como cuando leemos un libro. Algunos autores como Dash Shaw se han dado cuenta de que esta aparente impresión de infinitud es muy provechosa, en el webcómic, a la hora de contar historias donde se privilegia lo anecdótico; al fin y al cabo, la idea del lienzo infinito permite al autor alargar escenas sin límite, regodeándose en los gestos físicos, en el comentario inconsecuente, en los tics, evitando esa relativa necesidad que hay en la novela gráfica de que cada pieza de información sea significativa y de que contribuya a formar un retrato completo de los personajes antes de que el lector llegue al final del libro.

Este regreso a la idea del “papiro” que, al desenrollarse, nos cuenta una historia, devuelve al cómic la serialidad que antes tenía cuando se publicaba en formatos periódicos. En *Joselito*, Marta Altieri adopta una perspectiva irónica sobre esta naturaleza serial. Cada entrega está numerada como el capítulo de una telenovela: el primero es el 131 y le sigue el 132, donde Joselito empieza a obsesionarse con Wendy Carmen; después de una elipsis bastante amplia,

descubrimos, en un tercer y cuarto capítulo que llevan los números 201 y 231, que la relación entre Joselito y Wendy Carmen no ha acabado bien. Y, de repente, la narración da un salto atrás en los siguientes capítulos (173 y 181) para contarnos cómo se ha llegado a ese punto: la tendencia que tiene Joselito a querer convertir todos sus flirteos en tríos puede que haya complicado un poco las cosas. En la segunda temporada de *Joselito*, que Altieri ha empezado a publicar en 2020, regresamos al origen de todo: el capítulo 1, donde se ahonda en el trauma fundacional de Joselito: ya estuvo antes en un trío del que salió escaldado, ¿qué le pasa a Joselito para que, en toda sus relaciones amorosas, no solo quiera encontrar una compañera, sino, más bien, una familia?

El efecto de esta estructura narrativa es similar al que se produce una telenovela larga, como las que Altieri cita entre sus influencias, que durante su emisión estuviera siendo repuesta en otra cadena. No importa mucho si el espectador se salta algún episodio: las telenovelas se centran tanto en lo anecdótico, en los estereotipos y en la repetición de información que es perfectamente posible dejar de ver varios episodios seguidos sin que por ello se pierda el hilo de las tramas principales. Por otro lado, si empezamos a ver una telenovela en un punto medio de su recorrido narrativo, como ocurre en *Joselito*, siempre podemos recurrir a las reposiciones para responder a las preguntas que nos hayamos podido hacer sobre el pasado de sus personajes. Como aquellos cines de sesión continua en los que se entraba a mitad de la película y luego había que quedarse después de los créditos para ver el comienzo y descubrir si lo que uno había deducido de los personajes y la trama era correcto.

Este desorden narrativo que incluye solapamientos temporales refuerza en *Joselito* la idea de infinitud. Además, la numeración de cada capítulo corresponde al número de días que ha transcurrido desde la primera vez que vio a Wendy Carmen, lo cual contribuye a esa sensación de *slice-of-life* que atraviesa toda la obra. Las conversaciones por Whatsapp, los diarios escritos a base de notas en el móvil, las *stories* de Instagram, se integran en la verticalidad estructural de la obra a modo de narraciones instantáneas que describen en cada momento el estado emocional de su protagonista, anclado en un eterno presente. La estética de las imágenes también es producto de su inmediatez: fondos planos de colores

primarios (rojos y azules con una tonalidad flúor) que llaman violentamente la atención, rótulos en fuentes 3D giratorias, fondos animados como un salvapantallas psicodélico, una filosofía de cortapega que no retrocede ante la posibilidad de combinar dibujo a mano alzada e imagen fotográfica, clipart (animado o no) o incluso videos de Youtube con temas musicales para acompañar la lectura... Todo en *Joselito* obedece al principio del *Do-It-Yourself* digital. Cualquier material o combinación es válida con tal de expresar la inmediatez del momento, siempre y cuando se cumpla una condición, en palabras de la propia autora: que sea algo que no se pueda usar en el papel (Altieri 2020).

El uso del color

El color es un elemento interesante en *Joselito*, ya que Marta Altieri lo emplea de formas que solo son posibles gracias a la condición digital de la obra y al *scroll* antes analizado. En un gran porcentaje, se trata de un cómic en blanco y negro, en el que los colores realistas, fotográficos, aparecen siempre vinculados a la inclusión de imágenes digitalizadas. Sin embargo, hay dos colores con los que Altieri juega constantemente, con valores evidentemente emocionales. El primero es el azul oscuro que se asocia al abrigo *plumas* de Wendy Carmen, y que se seguirá utilizando desde su primera aparición en el primer capítulo siempre que *Joselito* piense en ella de una manera romántica o melancólica. Es un color frío que encaja perfectamente con un estado de ánimo decaído, pero, además, contrasta violentamente con el rojo intenso que, en el cómic, se asocia siempre al deseo sexual, a momentos en los que *Joselito* apenas puede reprimir sus ganas de mantener relaciones sexuales con Wendy Carmen. Además de un uso simbólico más o menos convencional, encontramos puntos en los que se producen creativas transiciones entre un color y otro. Por ejemplo, en “Vibra muy fuerte” (capítulo 132, 18 de septiembre de 2018), el rojo lujurioso e iracundo deja paso al azul en cuanto un alterado *Joselito* recibe un mensaje de Whatsapp de Wendy Carmen. Igual sucede en “Tu cariño mi castigo” (capítulo 182-187, 29 de marzo de 2019), capítulo en el que el *scroll* permite pasar gradualmente del azul al rojo según va cambiando la actitud de *Joselito*. O incluso en la secuencia analizada anteriormente, donde el rojo evocado al imaginar a Wendy Carmen en la cama

con su novio, tiñe de rosa el momento en que Joselito empieza a dormirse, en “Estamos locos?” (fig. 1, capítulo 173, 6 de enero de 2019).

Mención aparte merece el uso humorístico del verde intenso que aparece en el capítulo final de la primera temporada, “El pecador” (capítulo 199, 9 de abril de 2019). En el momento culminante de esta entrega, cuando Wendy Carmen le anuncia a Joselito que no podrán verse más, un llamativo toque de verde aflora de una de sus fosas nasales: de forma tragicómica, en ese momento de inmensa pena para el protagonista irrumpe un detalle grotesco que, posteriormente, será lo que más recuerde Joselito. No es casualidad que ese mismo color aparezca en el perrito caliente que se come, poco después, acompañado de Olmo, a quien cuenta toda su desgracia.

El uso de la imagen fotográfica

La imagen fotográfica tiene unas condiciones muy diferentes a las del dibujo, como bien han establecido autores como Roland Barthes (1980), quien definió el medio en cuanto a su relación con el referente que, forzosamente, tiene que pre-existir a la fotografía.⁷ Habría mucho que alegar a esa relación entre la fotografía y la realidad, pero lo que resulta más interesante del uso que Altieri hace de la imagen fotográfica es que, al contrario que en otros cómics recientes como *La grieta* (Astiberri, 2016) de Guillermo Abril y Carlos Spottorno o *Heimat* (Salamandra Graphic, 2020) de Nora Krug, esa relación es intrascendente casi siempre, porque la autora está más interesada en los valores estéticos y simbólicos de esas imágenes, y en cómo pueden dialogar con su dibujo sencillo y apresurado. Y esto es así porque su trabajo se encuadra en el contexto de la era postfotográfica (Mitchell 2004), dominada por la imagen digital, que ha venido a complejizar la relación entre la imagen y el referente, que se aleja, aunque nunca llegue a desaparecer del todo (Martínez Luna 2019, p. 59). Lo digital plantea que la imagen tenga capacidad performativa: puede ser modificada, distribuida, recontextualizada. La imagen digital está siempre en proceso, siempre es provisional (ivi, pp. 68-69). Así, lo importante no es el componente de verdad que tiene la imagen fotográfica cuando se incorpora al lenguaje intermedial de

⁷ “[l]a Fotografía es contingencia pura y no puede ser otra cosa (siempre hay *algo* representado)”. Barthes, R. (1980, p.136).

Joselito, sino cómo se relaciona con el dibujo, al que se acerca ontológicamente: como este, las imágenes digitalizadas que emplea Altieri podrían ser construcciones sin referentes, por no hablar del hecho de que la mayor parte de ellas están tratadas para perder resolución y calidad, *degradadas* en su índice de verdad hasta parecer dibujos digitales de acabado retro, pixelados para acercar su estética al Internet de la primera década del siglo XXI, la de la Web 2.0 y redes sociales primitivas como Fotolog. El mejor ejemplo de esta estética es la recurrente imagen del abigarrado pendiente de oro que lleva Wendy Carmen. Este pendiente, por contraste con el dibujo sintético y descuidado de Altieri, adquiere cualidades hiperrealistas, y se convierte en un símbolo que desde su primera aparición en el primer capítulo, “Algo sabroso” (capítulo 131, 21 de agosto de 2018) reaparecerá recurrentemente, grabado en las córneas y en la memoria de *Joselito*, pero también del lector. Esa hiperrealidad un poco abrumadora también está presente en otros elementos, como los relojes que aparecen en “Estamos locos?” (capítulo 173, 6 de enero de 2019): primero vemos solo uno, una imagen fotográfica animada para simular un transcurrir del tiempo acelerado, que refleja el peso de este en la escena, y la incomodidad creciente que está generando en *Joselito*. Por eso adquieren una cualidad material evidente al multiplicarse y aumentar de tamaño, hasta inundar el espacio de la viñeta, de una forma que solo es efectiva si existe el contraste entre imagen fotográfica e imagen dibujada.

Sin embargo, el momento de mayor fricción entre los diferentes planos ontológicos de la imagen se dará con la serie más avanzada. En “Tu cariño mi castigo” (capítulos 182-187, 29 de marzo de 2019), un desanimado *Joselito* decide hacerse un *selfie*, esa suerte de autofotografía de la que Joan Fontcuberta ha escrito que ya no son “recuerdos para guardar, sino mensajes para enviar e intercambiar” (2016, p. 51). Representada con el mismo estilo gráfico que impera en el cómic, esa *selfie* no habría divergido en absoluto de la representación directa de *Joselito*, por lo que Altieri decide introducir una imagen fotográfica real... pero que captura otro tipo de representación de su personaje, un busto de escayola tan esquemático como sus dibujos. Para terminar de complicar este diálogo entre diferentes tipos de representación, *Joselito* introduce en su *selfie* un filtro típico que añade orejas y hocico de perro al busto de escayola, y que nos recuerda la

maleabilidad de la imagen digital: aunque la manipulación fotográfica siempre ha existido, lo digital multiplica estas posibilidades y las pone al alcance de cualquier usuario (Martínez Luna p. 60).

Otro efecto claro de la irrupción de la imagen digital que también tiene una gran relevancia en el análisis de *Joselito* tiene que ver con la disolución entre los límites entre imagen fotográfica e imagen cinematográfica, al introducir la posibilidad de movimiento en la fotografía fija. Esa separación que teorizó Barthes (ivi, p. 23) se pone ahora en cuestión, ante las nuevas posibilidades, entre ellas, el gif, del que Martínez Luna se pregunta si puede considerarse un medio liminal o uno nuevo, con características propias (ibidem). El gif es, de hecho, el recurso que emplea Altieri para introducir pequeñas animaciones reproducidas de manera autónoma, en bucle, provocando todo tipo de efectos. Estos gifs, en muchas ocasiones, son realizados mediante la técnica de dibujar sobre imágenes cinematográficas, para capturar un tipo de movimiento realista. Dibujar sobre referencias fotográficas es una técnica habitual entre algunos dibujantes de cómic, como evidencia el trabajo de Rutu Modan, Nick Drnaso o, en España, Alberto González Vázquez. Produce un efecto de extrañamiento, fruto de la superposición de dos planos distintos. La imagen superficial que recibimos es un dibujo, y por tanto lo decodificamos en términos de representación; pero, al mismo tiempo, hay un poso de realidad, un referente oculto bajo esa representación que pugna por emerger. En el caso de *Joselito*, la animación refuerza aún más ese extrañamiento, pues muestra movimientos totalmente naturalistas performados por *monigotes*, con una técnica que imita a la rotoscopia clásica y aprovecha cualquier material audiovisual al alcance de la autora⁸.

Tal y como ha señalado Molina Fernández, la inclusión de animaciones en bucle modifican menos de lo que podría pensarse el sistema espaciotemporal del cómic, ya que “las imágenes en bucle tienen el mismo valor temporal que una imagen fija, son capturas de instantes que se conservan en el tiempo” (2017, p. 44). En el mismo sentido se expresa Dittmar: “Even if this form of interactive

⁸ “Tomo de base cualquier cosa en movimiento. Pueden ser gifs, trozos de un vídeo, una *stori* de Instagram, una peli o referencias que yo me grabo. El gif del primer capítulo de *Joselito* de la portada está sacado de un clip de los *Power Rangers*. Hago rotoscopia como voy pudiendo. Juego mucho con los *frames* por segundo para no tener que pasarme horas en cada animación”. (Altieri 2020).

storytelling is quite different from most digital comics available at the moment, the individual reading and decision processes of the reader remains decisive” (2012, p. 89). Cuando determinados efectos estáticos como las líneas cinéticas son sustituidos por estas pequeñas animaciones, no parece que nada sustancial del proceso de lectura y decodificación se vea alterado, más allá de una ligera dilatación del tiempo que dedicamos a esa imagen y, quizás, una centralidad de esta, ya que atraerá inmediatamente nuestra atención sobre cualquier otra de las dispuestas en la pantalla. Solo encontramos en *Joselito* algunas excepciones aisladas a esto, que se construyen mediante usos originales de la animación. En “La pared” (capítulo 181, 15 de febrero de 2019), el comienzo del capítulo muestra el sueño que está teniendo Joselito en dos viñetas que, inicialmente, se presentan como enteramente negras. Poco a poco, van apareciendo líneas blancas que completan las imágenes que ve el personaje en su dormir. Esta forma tan original de representar lo onírico obliga al lector, obviamente, a *leer* las imágenes al ritmo que ha decidido previamente Altieri; es decir, a entregarle temporalmente a la autora su iniciativa como lector, si es que quiere ver qué esconden esas dos enigmáticas viñetas. En “Cuando voy a dormir (???)” (capítulo 1, 29 de agosto de 2020) se usa un recurso de animación diferente para representar el momento en el que Joselito está escribiendo un mensaje de Whatsapp muy importante, en el que le confiesa a Аничка y a su novio que está enamorado de la primera. Arrebuñado bajo sus mantas, Joselito escribe un primer mensaje que vemos aparecer en tiempo real en el globo, y que luego desaparece cuando el chico se arrepiente, y comienza a escribir otro mensaje distinto. Se trata de un modo de representar una acción que no solo interfiere, de nuevo, con el ritmo de lectura autónomo del lector, sino que resultaría totalmente imposible en un cómic impreso, por motivos obvios.

Como han establecido diversos teóricos (Molina Fernández 2017; Jiménez Varea 2004), en los comienzos del cómic digital el recurso de la animación se usaba, principalmente, para enfatizar una ilusión de movimiento, en el contexto de un cómic centrado en la representación del paso del tiempo y la acción. Un ejemplo claro de este uso puede observarse en los capítulos de *Joselito* “Algo sabroso” (capítulo 131, 21 de agosto de 2018) y “¡Sal de mi cabeza WC!”

(capítulo 211, 31 de octubre de 2018), en los que se representan sendos bailes mediante gifs en bucle. Sin embargo, como muchos otros autores de cómic digital, Altieri es consciente de que las posibilidades pueden ir más allá de eso, y alcanzar el terreno de lo emocional. Es el caso de las imágenes animadas que encabezan todos los capítulos, las cuales buscan transmitir la ansiedad o angustia de Joselito en cada momento, pero también de las numerosas ocasiones en las que su figura se presenta temblando más o menos violentamente según el caso, por ejemplo, en los dos primeros capítulos, en los que el impacto de haber conocido a Wendy Carmen parece haberle destrozado los nervios. Incluso, en dos ocasiones, Altieri incluye la imagen realista de un corazón que parece que va a estallar —en “¿Estamos locos?” o “Cuando voy a dormir (???)”.

Joselito hace un abundante uso de elementos digitales en tres dimensiones, que giran sobre sí mismos. Incluso hay capítulos en los que son frases enteras las que realizan ese movimiento, como sucede con la sentencia “Excuse me, I need to die” en “¡Sal de mi cabeza WC!”. Este recurso remite de nuevo a la estética de ese Internet que ya podemos considerar *vintage* e, incluso, un tanto *kitsch*. Otros recursos animados son abiertamente abstractos y, por tanto, simbólicos. Aparecen en momentos de especial intensidad, como en “¡Sal de mi cabeza WC!”: el primer *perreo* de Joselito y Wendy Carmen. Construida a modo de *flashback*, esta secuencia incorpora efectos animados de manchas azules que emanan de la parte inferior; conforme el *scroll* nos acerca al clímax, las manchas se hacen más intensas y abundantes, al tiempo que se frena el ritmo al que salen disparadas y se configura, al fondo de la imagen, una especie de universo o cielo repleto de fuegos artificiales, para subrayar la importancia del momento pero también la explosión de sentimientos del protagonista. En otros momentos, Altieri parece querer capturar la cualidad psicodélica de ciertas luces, como la animación que reproduce el efecto de la iluminación de una discoteca pero que remite, también, a los dos colores antes mencionados, rojo y azul, en un momento en el que ambos sentimientos están perfectamente sincronizados —en “¿Estamos locos?”—. Algo parecido sucede en “La pared”, en la que el fondo de las viñetas que muestran el primer beso entre Wendy Carmen y Joselito parpadea en rojo y azul. Esta forma de emplear los gif y otros efectos animados debe entenderse dentro de una serie

que, como hemos visto, se inserta sin complejos en el terreno del melodrama y el culebrón, y que persigue ser una experiencia inmersiva y emocional, intensa hasta la hipérbole.

El uso de vídeos musicales

Desde que los medios técnicos lo permitieron, ha sido habitual encontrar webcómic con efectos de sonido o banda sonora, como sucedía en el ya mencionado *Magic Inkwell* de Cat Garza. En *Joselito* la música está muy presente, pero se utiliza de diferentes maneras, algunas de ellas sin precedentes en el cómic digital. En primer lugar, destaca el hecho de que Altieri introduce la música siempre a través de vídeos de YouTube *incrustados* en el propio espacio del webcómic, por lo que, de entrada, provoca un efecto estético, una imagen normalmente fotográfica y un rótulo que, debido al tamaño del cuadro, no puede leerse con claridad, y que, en conjunto, provoca una quiebra del habitual blanco y negro de *Joselito* al tiempo que refuerza esa estética desordenada del corta-pegar, el fallo y el *glitch* que impera en la serie. El hecho de que la música se introduzca mediante lo audiovisual induce al lector la necesidad de intervenir en la obra, pues para que la música se reproduzca debe pulsar el botón de *play*, pero también porque se deja en sus manos la decisión de interrumpir la lectura para escuchar el tema, seguir leyendo mientras suena o, simplemente, ignorar los vídeos musicales. Los temas que suenan forman parte del universo de los personajes de la serie, y se adscriben, fundamentalmente, a los géneros del trap, el reggaeton y el flamenco, con una especial querencia por Camarón de la Isla.

En cuanto a los usos que hace de los vídeo-clips como recurso narrativo, pueden englobarse en dos formas básicas. En la primera de ellas, la música es un elemento extradiegético, que acompaña al lector pero no forma parte del espacio narrativo. Por ejemplo, sucede así en la primera entrega, “Algo sabroso” (capítulo 131, 21 de agosto de 2018), en la que, a propósito del encuentro entre Joselito y Wendy Carmen y el inmediato enamoramiento del primero, se introduce el tema “Obsesión” (2002) de Aventura. La música tiene en este caso una relación obvia con lo que está sintiendo el protagonista, pero no tiene una incidencia directa en la diégesis narrativa. En el capítulo “Aún ve mis stories” (capítulo 231, 19 de

noviembre de 2018) se observa un uso similar: “Mercadona” (2016) de Bad Gyal acompaña el momento en el que Joselito intenta animarse posando sugerentemente frente al espejo, y el *flashback* posterior en el que se rememora una noche de fiesta. En el capítulo “Vibra muy fuerte” (capítulo 132, 18 de septiembre de 2018), por su parte, el tema de regaetton “Caile” (2006) de Tito el Bambino tiene una función emocional pero también de cierre, al modo de las sintonías de créditos de las series televisivas.

Sin embargo, en la mayoría de ocasiones en las que Marta Altieri introduce un vídeo de YouTube la música tiene un función diegética: es decir, que está sonando en el espacio narrativo y, por tanto, los personajes la están escuchando y se ven afectados por ella. Los casos más obvios son aquellos en los que la música suena cuando Joselito y sus amigos están en alguna discoteca. Así sucede, por ejemplo, en la entrega titulada “Estamos locos?” (capítulo 173, 6 de enero de 2019), en la que Wendy Carmen se acerca a Joselito para bailar. Las palabras de este, “si se me pega voy a darle” anticipa la letra de la canción “Salte” (2006) de Wisin y Yandel, que comienza a sonar poco después, con una entusiasta reacción de Joselito (“Hostia, temazo”). En esta ocasión, dado el carácter diegético de la música, no se da el tiempo suficiente para escuchar el tema entero, pues Joselito, nuestro eje narrador, abandona la sala de fiestas. El tema, lógicamente, sigue sonando, pero antes de que pueda terminar se introduce otro que acaban de pinchar, según avisa Wendy Carmen al chico: “Volando voy” (1979) de Camarón de la Isla. En otro capítulo posterior, “La pared” (15 de febrero de 2019), Joselito pincha una rumba de Bambino titulada precisamente así, “La pared” (1966), y a su función diegética, que permite a todos los amigos reunidos escuchar el tema flamenco, se añaden recursos simbólicos, como el color rojo que ya hemos visto que se asocia al deseo sexual y a la lujuria, o los cuernos que aparecen en la cabeza de Joselito, con la misma función. No solo eso, sino que la letra de la canción⁹ alude directamente a los sentimientos del protagonista, y sitúan al lector en un estado emocional idóneo para presenciar la primera vez

⁹ «No puedo mirarte / No puedo besarte / No puedo abrazarte / Y sentirte mía [...] Ahí está la pared que separa tu vida y la mía [...].

¹⁰ En el caso del webcómic *Sway* de Leah Moore, John Reppion y Nicola Scott (2015) publicado por Electricomics.

que Joselito y Wendy Carmen tienen un acercamiento de carácter abiertamente sexual.

En otras ocasiones, la música sorprende a Joselito sin él buscarla. El caso más llamativo lo encontramos en el capítulo “¡Sal de mi cabeza WC!” (capítulo 211, 31 de octubre de 2018), que transcurre cuando Joselito ya ha comenzado a obsesionarse con Wendy Carmen. Al comienzo de esta entrega, el chico recibe por Whatsapp el mismo vídeo de YouTube que el lector puede encontrar en la pantalla del móvil de Joselito: “Felina” (2002) de Héctor y Tito. Joselito comienza a escucharlo con sus cascos y se dirige al Metro, de forma que se retuerce el tiempo narrativo de un modo muy interesante: es harto difícil que Joselito logre salir de su casa, llegar a la parada de Metro y meterse en el tren en los escasos tres minutos y medio que dura la canción de regaetton, pero sí es posible en nuestro tiempo de lectura, pues son solo doce viñetas las que nos separan del momento en el que la escucha de “Felina” es interrumpida por la irrupción de la música en directo que una mujer interpreta en el vagón que transporta a Joselito, y que va acompañada de su correspondiente vídeo de YouTube: “Carmen” (1985) de Los Chunguitos. La coincidencia del nombre con el de su amada sirve para intensificar aún más el carácter obsesivo de Joselito.

El último capítulo de *Joselito* hasta la fecha de realización de este artículo contiene uno de los usos más originales de la música, que la sitúa en un plano intermedial diferente. En “Cuando voy a dormir (???)” (capítulo 1, 29 de agosto de 2020) hay un momento en el que Joselito comienza a escuchar, al otro lado del tabique de su piso, que sus vecinos gitanos están tocando y cantando flamenco (fig. 2). Justo en la pared por donde se filtra el sonido, se sitúa el enlace a un tema de YouTube: cuando, como de costumbre, pinchamos para reproducir la música, descubrimos que el vídeo no contiene un tema grabado profesionalmente, sino las imágenes domésticas de una familia gitana real tocando en su propia casa.

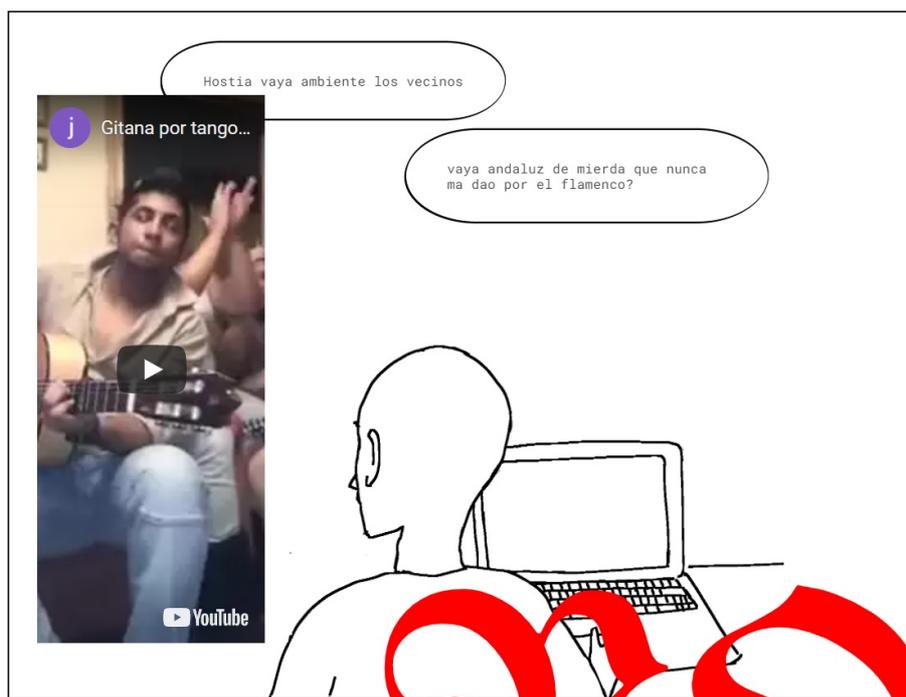


Fig. 2. Altieri, M., “Cuando voy a dormir (???)” (capítulo 1, 29 de agosto de 2020). Extracto.

En resumidas cuentas, la música constituye un elemento esencial en el universo metanarrativo de *Joselito*, dado que acompaña al personaje en muchos momentos importantes de la historia, pero también por los significados simbólicos y emocionales que aporta la selección de Marta Altieri, que remite a una cultura juvenil muy concreta dominada por la música de baile, los ritmos latinos y la música urbana. Más allá de eso, el uso reiterado de temas musicales que el lector debe activar establece un diálogo entre dos planos diferentes de tiempo narrativo: por un lado, el del cómic, siempre dependiente de la iniciativa del lector, y, por otro, el de la música, que ocupa siempre el mismo espacio temporal.

En este sentido, y aunque Altieri asegura que no suele ser intencionado, la coincidencia de ambos ritmos produce sincronicidades muy curiosas durante la lectura que pueden tener un gran efecto emocional en el lector. Todas ellas son completamente subjetivas, por supuesto. Por ejemplo, uno de los autores de este artículo, al leer por primera vez el ya mencionado episodio “La pared” (capítulo 181, 15 de febrero de 2019), estaba prestando atención a la letra de la rumba de Bambino que ha empezado a sonar en una fiesta, mientras Joselito y Wendy Carmen abandonan el local y salen a la calle, donde previsiblemente va a tener su primer encuentro amoroso. Les acompaña Limón, una amiga de ambos, de la que,

a mitad del camino de vuelta a casa, deciden deshacerse para tener un momento de intimidad. Le dan literalmente esquinazo (fig. 3) y, contra una pared, Wendy Carmen y Joselito se dan su primer beso. Justo en ese momento, y de forma totalmente casual, ya que, como observábamos todo depende del ritmo de lectura que tenga cada cual, Bambino empieza a cantar: “Ahí está la pared, que separa tu vida y la mía. / Ahí está la pared, que no deja que nos acerquemos. / Esa maldita pared, yo la voy a romper cualquier día”. La voz de Bambino confiere, de golpe, un significado simbólico a la pared tras la que Joselito y Wendy Carmen dan esquinazo a Limón, justo un momento antes de empezar a besarse. La pared que separa sus vidas, es también la que les permite encontrarse. En realidad la verdadera pared son las circunstancias personales de ambos: la presencia de amistades como Limón, o como el propio novio de Wendy Carmen, de quienes tienen que esconderse constantemente para no desbaratar, con su relación naciente, la armonía en su grupo de amistades.



Fig. 3. Altieri, M., “La pared” (capítulo 181, 15 de febrero de 2019). Extracto.

Al jugar con el azar de los ritmos de escucha y de lectura, se producen constantemente sincronicidades como esta, que estimulan en el lector la búsqueda de nuevos significados o de implicaciones nuevas para lo que se está contando visualmente; coincidencias azarosas entre dos o más signos —así definía Jung la sincronicidad—, que aun sin estar unidos por una relación causal, al ser observados en medio de un contexto emocional fuerte, se les acaba por dar una unidad de sentido (2004, p. 436).

Conclusiones

Se ha empleado el término “lectoactor” en el ámbito del cómic digital para nombrar al lector de cómic digital interactivo (Rageul 2009, p. 68), subrayando el carácter activo que le confieren los nuevos medios y tecnologías de lectura; gracias, por ejemplo, a la posibilidad de regular el ritmo de lectura mucho más libremente que en un cómic impreso, o a tomar decisiones por el protagonista (Molina Fernández 2019, p. 45), o incluso a funcionalidades menos obvias como descubrir subtramas ocultas a modo de huevos de pascua al inclinar una Tablet¹⁰. En general, solemos tener en cuenta la interactividad cuando hablamos de cómics cuya estructura narrativa no-lineal se asemeja a la de un videojuego; pero con frecuencia olvidamos las posibilidades más sutiles de participación activa que ofrece el medio. Incluso un webcómic totalmente lineal como *Joselito* nos invita a participar activamente en el juego de creación de significado gracias a sus sincronicidades musicales. Cada vez que activamos uno de los temas musicales con los que nos encontramos a lo largo de la lectura, nos estamos arriesgando a encontrar nuevos significados, nuevas complejidades psicológicas en la personalidad de Joselito, nuevos sentimientos hasta entonces reprimidos. Puede que todo ello no esté más que en la imaginación del lector: pero *Joselito* sale enriquecido de ese juego de coincidencias. Lo mismo ocurre con la macroestructura narrativa de la obra: su discontinuidad cronológica en la secuencia de capítulos o las abruptas elipsis que hay entre entrega y entrega, como si hubiésemos dejado de leer algún capítulo entre medias. También así se invita al lector a asumir un papel activo: pidiéndole que trate de imaginar lo que ha ocurrido entre capítulos.

Lo que hace Altieri es aprovechar de manera directa todas las posibilidades emocionales que las nuevas tecnologías ofrecen por sí mismas para narrar las peripecias de alguien cuya vida transcurre, casi literalmente, en la red. No es una cuestión de adaptación, sino de adopción de un nuevo lenguaje. Y tal vez sus mayores aciertos provengan de la ligereza que produce la falta de peso de las influencias previas, el cual determina en muchas ocasiones lo que un autor

¹⁰ En el caso del webcómic *Sway* de Leah Moore, John Reppion y Nicola Scott (2015) publicado por Electricomics.

crea que el medio le permite hacer y lo que no. Como cuando la escasa experiencia que Orson Welles poseía al dirigir su primer largometraje le llevó a encontrar soluciones en las que nadie antes había pensado dentro de la industria de Hollywood. Es conocida la anécdota según la cual, durante el rodaje de *Ciudadano Kane* (1941), Welles le pidió a su director de fotografía que rodara un contrapicado extremo. Greg Toland le contestó que no había espacio suficiente para colocar la cámara y darle un ángulo tan pronunciado, a lo que Welles, por puro desconocimiento, contestó: “pues entonces, vamos a hacer un agujero en el suelo” (Warrick 2011).

La cantidad de agujeros que, con pico y pala, ha cavado Marta Altieri en *Joselito* es probablemente la razón de que esta obra se haya convertido en un hito de la vanguardia estética del webcómic.

Referencias bibliográficas

- Altieri, M., 2020, entrevista con los autores.
- Barthes, R., 1980, *La Chambre Claire. Note sur la Photographie*, Gallimard, París; trad. esp. 2009, *La cámara lúcida. Notas sobre la fotografía*, Paidós, Barcelona.
- Dittmar, J. F., 2012, Digital Comics. *Scandinavian Journal of Comic Art (SJoCA)*, vol. 1: 2, pp. 82-91.
- Fontcuberta, J., 2020, *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*, Galaxia Gutenberg, Barcelona.
- García, S., 2011, Los incendios venideros. *Mandorla*, URL: <http://santiagogarciablog.blogspot.com.es/2011/03/los-incendios-venideros.html> recuperado el 29.10.20.
- Garrity, S., 2011, The History of Webcomics. *The Comics Journal*. URL: <http://www.tcj.com/the-history-of-webcomics/> recuperado el 29.10.20.
- Jiménez Varea, J., 2004, Construcción-lectura del cómic digital. Muro Munilla, M. A., coord., *Arte y nuevas tecnologías: X Congreso de la Asociación Española de Semiótica*, pp. 660-667.
- Jung, C. G., 2004, *Obra completa de Carl Gustav Jung, vol. 8. La dinámica de lo inconsciente: Sincronicidad como principio de conexiones acausales*, Trotta, Madrid.
- Martins, C., 2019, Transmedia storytelling and webtoons: old worlds in new clothes. García-Valcárcel, A., Golçalves, V., Meirinhos, M., Patrício, M. R., Rodero, L., de Pina Carvalho Sousa, J. S., eds., *V Conferência Ibérica de Inovação na Educação com TIC, Livro de Resumos*, Bragança, URL: <https://bibliotecadigital.ipb.pt/bitstream/10198/19617/1/atas-ieTIC19-250-262.pdf> recuperado el 31.10.20.

- Martínez Luna, S., 2019, *Cultura visual. La pregunta por la imagen*, Sans Soleil Ediciones, Vitoria-Gasteiz.
- McCloud, S., 2000, *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*, Paradox Press, Nueva York; trad. esp., 2001, *La revolución de los cómics*, Norma, Barcelona.
- Mitchell, W. J. T., 2004, *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*, Chicago, University of Chicago Press; trad. esp. 2017, *¿Qué quieren las imágenes?*, Sans Soleil Ediciones, Vitoria-Gasteiz.
- Molina Fernández, M., 2019, Imagen, movimiento e interactividad en el cómic digital. *EME. Experimental Illustration, Art & Design*, n° 7, pp. 44-51. URL: <https://polipapers.upv.es/index.php/eme/article/view/11360/11360> recuperado el 01.11.20.
- Rageul, A., 2009, *Bande dessinée interactive: comment raconter une histoire. Tesis de master*. Master Arts et Technologies Numériques, Université Rennes 2 Haute-Bretagne.
- Simón, A. I. y Altieri, M., 2019, *Joselito: el cómic que se recrea en las miserias de nuestra generación*. *Vice*, URL: <https://www.vice.com/es/article/3k9x7k/joselito-marta-altieri-comic-online> recuperado el 26.10.20.
- Vilches, G., 2016, Breve historia del cómic digital. *Cómic digital hoy: una introducción en presente*, URL: <http://www.acdcomic.es/comicdigitalhoy/01-Breve-historia-comic-digital-Gerardo-Vilches-acdcomic.pdf> recuperado el 29.10.20.
- Warrick, R., 2011, Interviews. *Citizen Kane 70th Anniversary Ultimate Collector's Edition*, Warner Bros.
- Webcomics*
- Altieri, M., 2018-, *Joselito*, URL: <http://137.rehab/comics-gratis/2018/joselito/> recuperado el 29.10.2020.
- Garza, C., 1998-, *The Magic Inkwell*, URL: <http://magicinkwell.com/> recuperado el 25.11.20.
- Ghetti, L., 2014-, *To Be Continued*, URL: <http://tobecontinuedcomic.com/webcomic> recuperado el 29.10.2020.
- Horang, 2011-, *Bongcheong-Dong Ghost*, URL: https://www.webtoons.com/en/thriller/chiller/bongcheon-dong-ghost-horang/viewer?title_no=536&episode_no=22 recuperado el 29.10.20.

