

EL  
MOTION COMIC,  
APROXIMACIÓN A  
LAS DINÁMICAS DE  
UNA NUEVA FORMA  
NARRATIVA<sup>1</sup>

**Andrés Mauricio Montoya Villanueva<sup>2</sup>**  
Corporación Universitaria Autónoma de Nariño  
[andres.montoya@aurcali.edu.co](mailto:andres.montoya@aurcali.edu.co)

THE MOTION COMICS, AN APPROACH  
TO THE DYNAMICS OF A NEW  
NARRATIVE FORM

O MOTION COMIC, APROXIMAÇÃO  
SOBRE AS DINÂMICAS DE UMA NOVA  
FORMA NARRATIVA

**Resumen:** El presente artículo pretende mostrar las características discursivas generales que pueden encontrarse en gran variedad de *motion comics*, contrastándolas con animaciones anteriores a la aparición del término estudiado, con el fin de evidenciar una herencia técnica, formal y discursiva. Adicional a ello, se buscará establecer los usos comunicativos que ha tenido el *motion comic* hasta la actualidad, más allá de la definición de producto derivado de un cómic existente, exponiendo casos particulares que abran el panorama del campo de acción de esta nueva forma narrativa.

**Palabras clave:** Animación, audiovisuales, cómic, narrativa, transmedia, comunicación.

**Abstract:** This article aims to present the main discursive characteristics that can be found to a great extent in motion comics, comparing them to animations that appeared before than the studied concept. Its objective is to show a technical, formal and discursive heritage. In addition, it seeks to establish the communication usages that the motion comic has had until today, beyond the definition of product derived from an existing comic, and presenting particular cases that open the action field of this new narrative form.

**Keywords:** Animation, audiovisual, comics, narrative, transmedia, communication.

**Resumo:** O artigo mostra as características discursivas gerais encontradas numa grande variedade de *motion comics*, as contrastando com animações anteriores ao aparecimento do termo estudado, no intuito de evidenciar uma herança técnica, formal e discursiva. Além disso, procura estabelecer os usos comunicativos do *motion comic* até hoje, para além da definição do produto derivado de um *comic* existente, expondo casos particulares que abrem o panorama do campo de ação dessa nova forma narrativa.

**Palavras chave:** Animação, audiovisuais, comic, narrativa, transmidia, comunicação.

El *motion comic*<sup>3</sup> tuvo un gran auge entre el 2008 y el 2010. Su popularidad alcanzó gran repercusión en la web y se apoderó de una gran cantidad de contenidos audiovisuales. Esta tendencia fugaz, pero fructífera, se dio gracias a tres condiciones: en primer lugar, el surgimiento de la Internet, que ocupa un lugar importantísimo en el ámbito de la comunicación actual, dando lugar a nuevos discursos e hibridaciones en los lenguajes<sup>4</sup>, y el aprovechamiento de redes sociales para la distribución de un sin número de contenidos. Como segunda condición, está la disponibilidad de software -tanto comercial como de uso libre- que permite a cada vez un mayor número de personas crear su propio contenido digital. Y por último, el auge de la cinematografía basada en cómics -que se mantiene vigente hasta la fecha y que despierta el interés, incluso, de personas que nunca habían sentido afinidad por este medio narrativo-.

La abundancia de *motion comics* que pueden encontrarse en el mercado no se corresponde con la poca importancia que se les ha dado en el mundo académico. Sin embargo, y de acuerdo con Morton (2015), el *motion comic* es un formato muy diverso cuya estructura, sea narrativa, formal, estética o técnica, merece la atención en cuanto se convierte en un ejemplo perfecto de las nuevas formas narrativas que se producen en la Internet, y se incluye aquí el problema de definir o de caracterizar este nuevo tipo de narrativa audiovisual. Respecto a lo anterior, existen estudios como los de Smith (2011), donde se define al *motion comic* como “una forma emergente de animación digital que normalmente se apropia y adapta una narrativa de cómic existente y sus ilustraciones en una narrativa animada para la pantalla” (357)<sup>5</sup>. A partir de esta definición, analiza las correspondencias entre el *motion comic* y el cómic que está adaptando a la pantalla<sup>6</sup>, esto sin mencionar que hay una gran cantidad de *motion comics* que no se basan o no están adaptando cómics existentes, como veremos más adelante.

Existen, de igual manera, trabajos que usan el *motion comic* para resolver problemas comunicativos o artísticos, tal es el caso -entre otros-, de Nichols (2013), que vio en el *motion comic* un componente importante en la estrategia para reducir el estigma social hacia lo relacionado con el VIH/SIDA y el trabajo de Greiff, D. M. (2011) y Costa, Gomez e Izquierdo (2015), cuyo interés era aprovechar las facilidades técnicas y estéticas que brinda esta forma audiovisual para contar historias, pero su aporte al análisis del objeto de estudio de este documento no es sustancial.

El presente artículo pretende ser un soporte a la consolidación de la temática desarrollada, mostrando las características que pueden encontrarse en gran variedad de *motion comics*, pero alejándose de la idea inflexible de considerarlos como meras adaptaciones de comic ya existentes, y más bien viéndolo como una hibridación entre los códigos propios del cómic y el dibujo animado. Por otro lado, se evidenciará que muchas de las características que se perciben ya se han explorado en otros productos audiovisuales que no son considerados *motion comics*, sea porque su creación es más antigua que la aparición del término estudiado, o porque las dinámicas comunicativas en las que se crearon eran totalmente diferentes. Por último, se expondrán las dinámicas y funciones que ha cumplido el *motion comic* en su corta historia. Se presupuesta que estos insumos logren abrir el panorama al lector con ejemplos que sustentan la temática de trabajo.

### **El cómic y el dibujo animado**

La relación directa que tiene el *motion comic* con el dibujo animado obliga a considerar las características propias de estos dos medios narrativos para una mejor comprensión del objeto de estudio.

La bibliografía especializada en el cómic es bastante extensa, y aún hoy se viven intensos debates sobre muchas de sus particularidades. El comic en su concepción más tradicional es:

...un medio de comunicación escrito-icónico (como lo es el cartel), pero estructurado en imágenes consecutivas (viñetas), que representan secuencialmente fases consecutivas de un relato o acción, y en las que se suelen integrar elementos de escritura fonética. En este medio semióticamente mixto, la imagen desempeña una función hegemónica, ya que son posibles los cómics sin palabras, pero no sin dibujos. (Gubern, 1992, p. 217)

Es claro que el cómic usa -la mayoría de las veces- el dibujo<sup>7</sup> para lograr la representación icónica. Sin embargo, como lo hace notar Peñalba (2014), no necesariamente interviene una secuencia de viñetas en tanto que en una sola, por ejemplo, en las viñetas de humor político puede representarse la temporalidad<sup>8</sup>. Cuando el texto está presente, puede tomar una función de relevo<sup>9</sup> cuando se inscribe en un globo, bocadillo o balloon para representar las locuciones de los personajes o en cartuchos o didascalias, cuya función se referirá a una voz en off, más explicativa o adverbial. Sin embargo, Mejía (2001) hace la salvedad de que la presencia de texto "...no reviste necesariamente el uso de una sintaxis o de un discurso organizado como se aprecia en las onomatopeyas y en las historietas mudas" (p. 17).



Fig. 01. Corto Maltés. Fábula de Venecia (2004), Hugo Pratt.

En la fig. 01, se presenta un ejemplo clásico de dos viñetas cuadradas de tamaño similar. Cada una contiene información tanto icónica como textual: esta última contenida por globos que representan las emisiones verbales de los personajes.

Aquí lo verbal y lo icónico está correlacionado tal como lo indica Barbieri (1993): “el efecto global resultaría, no de las palabras por sí mismas ni de las imágenes por sí mismas, sino de sus *correspondencias*” (p. 203). Ambas viñetas están separadas por una calle que genera un salto<sup>10</sup> entre las instantáneas en las que el lector -por medio de su lectura- irá configurando o completando la historia. Al ser un medio estático, el tiempo se representa de forma digital, y el ritmo de la lectura obedece a muchos factores entre los que se encuentra: el tamaño de las viñetas, la cantidad de texto y, en últimas, la propia velocidad del lector. Adicional a esto, se incluyen signos tales como los ideogramas, las líneas cinéticas y las onomatopeyas tan características del medio.

El dibujo animado, por su parte, conserva una relación muy interesante con los cómics, en tanto que usan el recurso del dibujo y la ilustración como elementos de representación icónica. Pero las enormes diferencias comienzan en la manera en cómo se representa el movimiento y, eventualmente, el tiempo. Esto se logra a partir de la animación, que para Taylor (2000) es “la creación de una ilusión de movimiento a través de la unión de una secuencia de imágenes inmóviles” (p. 7). Esta ilusión de movimiento<sup>11</sup> es una construcción artificial (Wells, 2007) a partir de la síntesis de varias imágenes proyectadas sobre una pantalla (cine) o proyectadas por ella misma (televisores, monitores, tablets) a una frecuencia determinada cuya unidad básica, según webster (2005) es el fps (fotograma por segundo).

En este orden de ideas, la representación del tiempo y el movimiento en el dibujo animado es análoga. El lector de un producto audiovisual es un actor pasivo, cuyo esfuerzo para lograr percibir lo representado es menor, mientras que el cómic exige al lector al pedirle construir los hechos por medio de imágenes estáticas sin intervención mecánica o digital.

Algo que comparte con el comic en la concepción del *encuadre* es que, en ambos medios, las imágenes tienen -siguiendo a Barbieri (1993)- una delimitación bidimensional. La diferencia en este punto es que mientras que el cómic -respecto a sus viñetas- no tiene un formato preestablecido, ni siquiera una forma obligatoria (se pueden encontrar viñetas cuadradas, rectangulares, circulares, etc.), el encuadre audiovisual estará siempre definido por una relación de aspecto determinada<sup>12</sup>. En la fig. 02, se observa un fotograma con relación de aspecto 16:9. En el fotograma se exploran diferentes encuadres, como el primer plano de Superman y el plano medio de Batman, al fondo.



Fig. 02. *Superman/Batman. Enemigos Públicos* (2009). Warner Bros.

Por último, hay que mencionar la unidad mínima significativa del montaje audiovisual, es decir, el plano<sup>13</sup>, definido como “... la serie de fotogramas consecutivos impresionados con unidad de tiempo, con rigurosa continuidad” (Gubern, 1992, p. 271). Un conjunto de planos con una unidad temática es una secuencia, mientras que el conjunto de secuencias que conforma un relato se conoce como escena.

A lo anterior pueden añadirse los movimientos de cámara (Tracking, zoom, panorámica, barrido, etc.) y los movimientos internos realizados por los elementos visuales puestos en el cuadro (personajes, objetos, etc.) (Prosper, 2004) y las transiciones entre planos (fundidos, cortes, cortinillas, barridos).

La animación conlleva, además, la inclusión de una banda sonora compuesta, según la varios autores (Metz, 2002; Prósper, 2004; Gubern, 1992; Càmara, 2006; Eisentein, 1999) por tres componentes: la *palabra*, que incluye lo verbal, los diálogos y narraciones; los *efectos de sonido* (o *ruidos*), que ayudan a dar realismo y que incluyen ruidos propios de los objetos al caerse, estallar, etc.; y la *música*, usada como elemento expresivo para enfatizar sensaciones como miedo, misterio, alegría, drama, etc. Otro elemento, que no es comúnmente tomado en cuenta pero que Fernández & Martínez (1999) y Rafael Beltrán (1991) incluyen por su expresividad, es *el silencio*, como pausa que determina un ritmo, o cómo expresión.

En el *motion comic* pueden evidenciarse elementos heredados del cómic (dibujos, globos, textos, onomatopeyas, viñetas) que se configuran compositivamente por medio de la animación y sus convenciones para dar un sentido narrativo. Por tanto,

no es extraño que pueda considerarse como un producto audiovisual que toma las imágenes de un cómic para, posteriormente, animarlas de forma parcial, es decir, de forma limitada, tal como lo han dicho Rodríguez (2012), Aguirre (2013) y Smith (2011).

### **Antecedentes del *Motion Comic***

Los *motion comics* no son los primeros que recurren a una hibridación visual y narrativa entre cómic y dibujo animado. Julio Cesar Rodríguez (2012) y Aguirre (2013), señalan que varias de sus características pueden ser encontradas en los dibujos animados producidos por Grant-Ray-Lawrence Company y Marvel. En las figuras 03 a la 06 se observa un estilo de dibujo muy característico de los cómics de los años 60s y 70s. Y no es de extrañar, ya que se trata de las primeras versiones animadas de algunos de los cómics más populares de Marvel Comics. En fig. 03, vemos un fotograma de *Marvel Superheroes* (1967): el personaje está volando, pero la forma de representarlo se limita a paso de un fondo que se repite (loop), mientras Iron-Man, totalmente estático, hace movimiento de arriba hacia abajo dando la impresión de flotabilidad. En la fig. 04 se presenta una escena donde la ilustración, que muestra claramente un forcejeo, es totalmente estática. Diferentes cortes que cambian el plano y el parlamento de los personajes hace que la escena tenga algo de dinamismo.



**Fig. 03.** *Marvel Superheroes* (1967). Grant-Ray- Lawrence Company & Marvel Comics.





**Fig. 04.** *Thor* (1967). Grant-Ray-Lawrence Company & Marvel Comics.

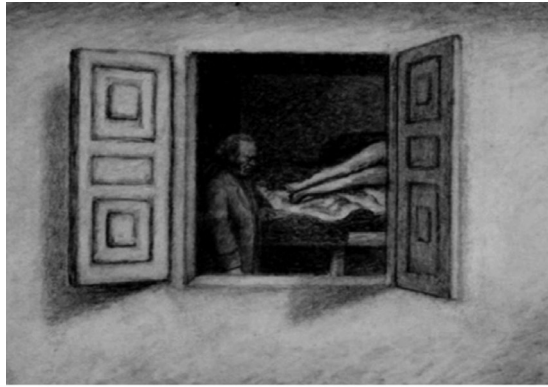


**Fig. 05.** *Marvel Superheroes* (1967). Grant-Ray-Lawrence Company & Marvel Comics.

Los ejemplos mostrados presentan muchas características de la animación limitada<sup>14</sup>; adicional a ello, recurren a recursos propios del comic, como, por ejemplo, la inclusión de una onomatopeya en la fig. 05, a pesar de que incluyan banda sonora. Estas referencias directas al comic y esta escasa animación, convierten a estas producciones<sup>15</sup> en un referente directo del *motion comic*.

*Un perro llamado Dolor* (2001), del artista visual español Luis Eduardo Aute, es una pieza animada, cuya estética en la ilustración prima sobre la animación lograda a partir de recortes (cut-out) y fundidos encadenados, tal como se puede apreciar en los tres fotogramas de la fig. 06. La intención es más artística, y de hecho, la película es una serie de retratos animados de varios artistas plásticos, audiovisuales y literarios como: Francisco de Goya, Frida Kahlo, Orson Welles, Federico García Lorca, entre otros.





*Los amantes de Suzie Bloom. Historia para un Western, es un corto animado que hace parte del documental Noche sin fortuna (2010) del argentino Francisco Forbes y el colombiano Álvaro Cifuentes. El documental trata sobre la vida y obra del escritor caleño Andrés Caicedo Estela. El corto es la adaptación audiovisual animada de uno de los cuentos del fallecido autor. En este caso, los dibujos tienen la característica de ser casi bocetos, recortados y superpuestos de manera digital para generar movimientos de cámara y profundidad de campo -como se puede apreciar en la fig. 07-. La animación en los personajes, que es muy poca, se da por recortes y traslaciones de los mismos, como en la fig. 08, donde la víctima se aleja poco a poco del victimario.*

**Fig. 06.** *Un perro llamado Dolor* (2001).  
Story Board SL.

**Fig. 07.** *Los amantes de Suzie Bloom. Historia para un Western*, parte del documental *Noche sin fortuna* (2010), Independiente.





**Fig. 08.** *Los amantes de Suzie Bloom. Historia para un Western*, parte del documental *Noche sin fortuna* (2010). Independiente.

Estos ejemplos (entre muchos) evidencian que muchas de las características del *motion comic* no son nuevas (Animación limitada, continua referencia al lenguaje del cómic, ilustración). Estas características se presentan en relatos audiovisuales que no parecen ser catalogados como *motion comics*, que sirven de antecedentes técnicos y narrativos importantes. El *motion comic* abre una nueva forma de generar sentido en la narración, disponiendo de recursos de dos lenguajes específicos.

### **Características y funciones del *motion comic***

Para Aguirre (2013) y Smith (2011), *Broken Saints* (2001-2002) de Brooke Burgess, Ian Kirby y Andrew West, es posiblemente el primer *motion comic*. Esta producción se dividió en 24 capítulos que fueron lanzados entre el 2001 y 2003 a través su web oficial: [www.brokensaints.com](http://www.brokensaints.com). Fue animada en Adobe Flash<sup>16</sup> sin mucha complejidad, usando globos y cartuchos, como se aprecia en la fig. 09. Estos debían leerse obligatoriamente debido a la falta de voces. Algo interesante es la música incidental que maneja, ya que es de excelente calidad y va ligada al sentido de la imagen. Gracias a su éxito se realizó una nueva versión, mejorando la calidad visual y agregando voces. Esta versión (Fig. 10) se distribuyó en DVD.

**Fig. 09.** *Broken Saints* (2001-2002).  
Independiente. Versión en Adobe Flash.



**Fig. 10.** *Broken Saint* (2006). 20th  
Century Fox. Versión para DVD.



Más adelante, se lanzó al mercado *Watchmen. The motion comic* (2009), producido por Warner Bros. y basado en la novela gráfica<sup>17</sup> homónima, escrita por Alan Moore (*V for Vendetta*) publicada en la década de los 80. En el proceso de producción de este *motion comic*, se utilizó el material original del comic impreso, agregando las animaciones y banda sonora. Se utilizaron los dibujos originales del cómic impreso y se le añadieron algunas animaciones; por lo tanto, la fidelidad en relación con el cómic impreso, es muy alta. Las figuras 11 y 12 pertenecen a la misma escena en los dos distintos formatos, y se nota el esfuerzo que dedicaron en respetar el material original. De hecho, Ian Kirby (2010, citado por Smith, 2011), director de este *motion comic*, recalca la responsabilidad y carga que significa respetar el la obra original<sup>18</sup>:

... debes respetar la obra de arte original si es un libro impreso, porque es extremadamente importante para nosotros que el artista no sienta que su trabajo ha sido bastardeado si hemos dibujado paneles nuevos y personajes que ni siquiera coinciden. Es muy importante que respetemos eso, y nuestros artistas en realidad lo vuelven a dibujar y lo extienden y seguro que se parece al original. Es extremadamente importante. También debemos ser respetuosos con la escritura (p. 361)<sup>19</sup>.

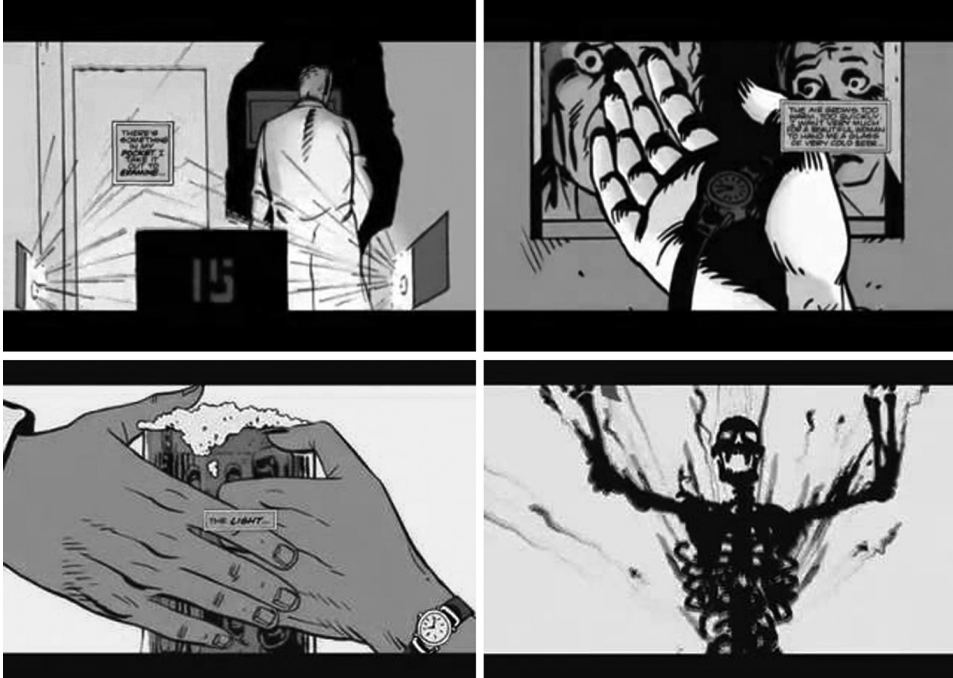


Fig. 11. *Watchmen, the motion comic*, (2009) Warner Bros/DC Comics.

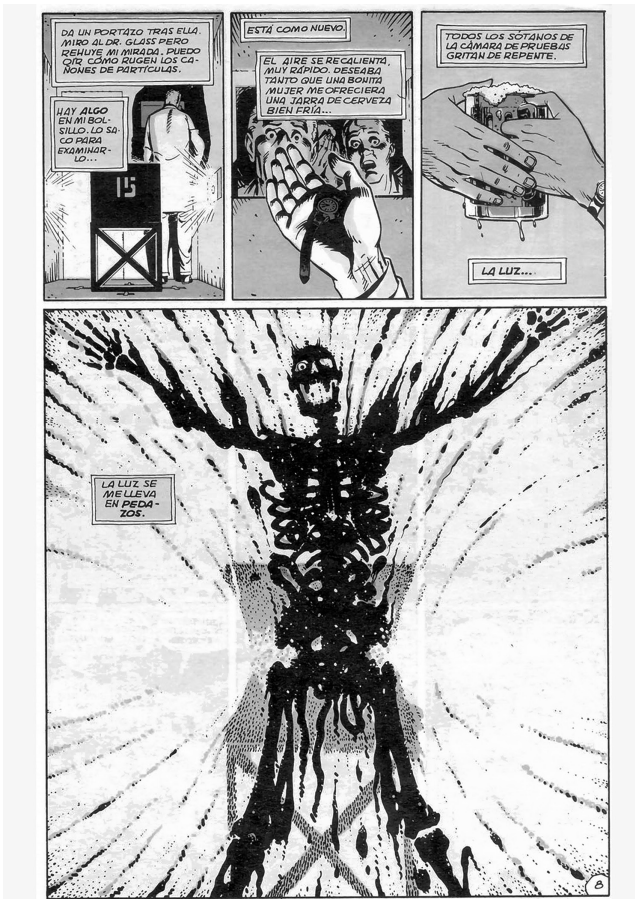


Fig. 12. *Watchmen* (1987). Alan Moore, Dave Gibbons & John Higgins.



*Watchmen, the motion comic*, salió al mercado poco tiempo antes de la película live-action basada en el mismo cómic y dirigida por Zack Snyder. A partir de este momento, el *motion comic* entra en una dinámica que se ha convertido en un aspecto importante a lo largo de su recorrido, es decir, se utiliza para promocionar y articularse con otros productos de mayor consumo<sup>20</sup>. Las productoras de contenidos hacen uso de la llamada *narrativa transmedia*<sup>21</sup>, derivando de un producto narrativo toda una serie de historias contadas a través de diferentes medios.

Otro caso de articulación comercial con otro producto, es el lanzamiento de *Stephen King's N* (2008), *motion comic* producido por Simon&Schuster, Marvel Comics y CBS Interactive para promocionar un nuevo libro del reconocido autor de literatura de terror y suspenso. Esta serie de suspenso y terror psicológico no toma imágenes de un cómic preexistente, pero sí adapta un cuento del aclamado autor. En *Stephen King's N* (Fig. 13), se renuncia a los cartuchos, globos y viñetas, permaneciendo, con relación al cómic, el estilo de dibujo y el el poco movimiento de los personajes, características repetitivas en los *motion comics* de Marvel Comics.



Fig. 13. *Stephen King's N* (2008). Marvel Entertainment/CBS Interactive.

Los videojuegos han aprovechado de manera similar los recursos que brinda el *motion comic*. *F.E.A.R. 2*, usó varios cortos promocionales (Fig. 14). Diferentes son los casos de *InFamous* (Fig. 15) y *Metal Gear Solid: PeaceWalker* (Fig. 16 y 17), cuyas cinemáticas se encuentran compuestas por *motion comics*. Cabe anotar aquí el dinamismo del segundo ejemplo, cuyas ilustraciones y montaje son especialmente dinámicos y originales, en parte por el trazo expresionista que le imprime el dibujante canadiense Ashley Wood.



**Fig. 14.** *F.E.A.R. 2* (2009), Monolite. Tráiler.



**Fig. 15.** *Infamous* (2009). Sucker Punch Productions. Cinemática del juego para la consola PlayStation 3.



**Fig. 16.** *Metal Gear Solid: Peace Walker*. (2010). Konami/ Kojima Productions. Cinemática del juego para la consola PlayStation Portable.



**Fig. 17.** *Metal Gear Solid: Peace Walker* (2010). Konami/Kojima Productions. Cinemática del juego para la consola Play Station Portable.

Afortunadamente -y quizás este sea el punto más interesante-, pueden encontrarse producciones que se alejan de esa característica promocional que se le ha impuesto al tema a tratar. Su interés radica en que la mayoría de producciones independientes no basan su historia e ilustraciones en comics o personajes ya existentes. Son animaciones que imprimen un toque de originalidad, además de experimentar con menos restricciones los recursos narrativos y visuales, así como lo hizo *Broken Saints* tiempo atrás. Entre muchos, incluyo a continuación tres casos particulares:

*Neuroblaste* (2013) es una serie web producida por CBS/Radio-Canada.ca. En este *motion comic* de ciencia ficción, se renuncia a globos y onomatopeyas, mientras los personajes, a pesar de carecer de animación más compleja, son expresivos y acorde con lo que nos quieren contar; curiosamente, presenta gran cantidad de diálogos con un ritmo rápido.



**Fig. 18.** *Neuroblaste* (2013).  
Radio-Canada.ca.



Pueden mencionarse aquí dos ejemplos colombianos importantes. El primero, *Butiman* (2013), proyecto del Diseñador Gráfico y Especialista en efectos digitales Jaime Luis Villalba Paternina, de la ciudad de Montería. Es un caso que ha logrado ser transmitido en el canal regional Telecaribe. El autor se plantea un superhéroe criollo cuyos poderes obtiene de la butifarra. El estilo es muy característico del cómic americano, no presenta globos ni cartuchos, pero si una composición de viñetas en el campo, tal como se observa en la fig. 19.



Fig. 19. *Butiman* (2013).  
Jaime Luis Villalba Paternina.  
independiente.

De carácter más social y haciendo uso de la narrativa transmedia, *4 Ríos*, dirigido por Elder Manuel Tobar, busca la recuperación de la memoria histórica nacional alrededor del conflicto armado. Lo hace a partir de historias basadas en hechos reales y articuladas a través de varias piezas multimediales, entre las que se encuentra un *motion comic*. En este trabajo en especial, se logra ver un equilibrio entre los signos que utiliza, ya que conserva globos y cartuchos que deben ser leídos gracias a la carencia de voces. Las viñetas tienen transiciones en las que aparecen y desaparecen, solapándose a veces y generando en otras ocasiones la configuración de una página de comic en todo el campo (Fig. 20).



Fig. 20. *4Ríos* (2012), Con el apoyo del Centro Ático y la Universidad Javeriana Bogotá.

## Conclusiones

Las nuevas tecnologías permiten el desarrollo de nuevas formas narrativas, y dada la facilidad de su publicación en internet, son más las personas o productoras que se animan a crear sus propios contenidos narrativos experimentando y creando nuevos formatos; tal es el caso del *motion comic* desde su nacimiento con Broken Saints, en 2001.

Sus características discursivas se presentan heterogéneas, ya que algunos *motion comics* conservan globos, cartuchos y demás elementos propios del cómic, mientras otras los eliminan. De esta forma se presentan *motion* cómics que llegan a acercarse mucho al dibujo animado por la total ausencia de códigos del cómic, animaciones complejas y presencia de banda sonora. De igual forma, hay otros cuya referencia con el cómic es más notable debido al uso de globos, onomatopeyas, cartuchos y viñetas configuradas en el campo, además de poca animación (animación limitada) de los personajes.

El mercado del entretenimiento ha acogido al *motion comic* y le ha dado la función de promocionar y expandir sus universos narrativos con el fin de abarcar un mayor número de consumidores. Así pues, se pueden encontrar avances y tráilers promocionales, secuelas, precuelas y *spin-off*. Por otro lado, los videojuegos han aprovechado el *motion comic* para lograr apuestas estéticas y narrativas diferenciadoras. Al margen de todo esto pueden presentarse productos independientes, creados por una motivación personal o como una forma de solucionar un problema de comunicación específico.

A modo de invitación, se espera que los interesados en este tipo de narrativas, consideren la exploración analítica de cada uno de los códigos que conforman el *motion comic* en un estudio más profundo y riguroso.

## Notas

- 
- <sup>1</sup> El presente artículo se deriva del trabajo de grado *La última alúa (un motion comic). Exploración de los elementos constitutivos del motion comic en la adaptación de un relato literario*, investigación que finalizó con la obtención del título de diseñador gráfico expedido en la Universidad del Valle. Además, contribuyó a la construcción de un proyecto de creación artística apoyado por la Universidad, titulado *Encontrando la ciudad del otro* a cargo del profesor Carlos Andrés Ortega García.
  - <sup>2</sup> Diseñador Gráfico. Docente del Programa de Tecnología en Producción Gráfica de la Corporación Universitaria Autónoma de Nariño.
  - <sup>3</sup> Es pertinente aclarar que los términos historietas audiovisuales o historietas animadas son frecuentes en la web para referirse al *motion comic*, aquí se tomará el término en inglés.
  - <sup>4</sup> Los lenguajes, tal como dice Barbieri (1993), son como ambientes que "...viven tumultuosamente alejándose, acercándose, intercambiando características, a veces muriendo, y otras dando vida a una nueva posibilidad expresiva" (p. 17), muy de la mano con Santaella (2007), afirma que los códigos de los lenguajes están en una

constante hibridación mutando y mezclándose entre sí. Y esto es especialmente notorio en la actualidad gracias a la Internet y la proliferación de contenidos multimediales. Alberich (2005) incluso habla de una conversión de medios: “La Revolución Interactiva es la convergencia de tres tecnologías tradicionales: televisión, telefonía, e informática. Es decir, que en un mismo medio se fisioan ordenador, televisión, vídeo y teléfono, y que por un mismo cable viajan juntos datos, texto, sonido e imagen, a través de las llamadas “Autopistas de la Información” (p. 31).

- <sup>5</sup> Traducción propia. Texto original: “*an emerging form of digital animation that typically appropriates and remediates an existing comic book narrative and artwork into a screen-based animated narrative*”.
- <sup>6</sup> Stan Lee: Guionista estadounidense (Nueva York. 1922- ), creador de gran parte de los personajes del universo de los Héroes de Marvel como lo son: *Spider-Man, X-Men, Fantastic Four, Hulk*, entre otros.
- <sup>7</sup> Caso aparte el de las fotonovelas cuya particularidad es la utilización de la fotografía como medio de representación.
- <sup>8</sup> En el artículo *La temporalidad en el cómic*, Peñalba (2014), basada en los estudios de Barrero (2012), da varios ejemplos de viñetas de humor político en los diarios, cuya disposición y uso de las líneas cinéticas, sugieren una temporalidad y un sentido en la lectura de un nivel igual de complejo al del generado por la consecución de viñetas en un formato determinado (llámese tira o comic book). Esto en contraposición con las propuestas teóricas de Groensteen (artrología) y McCloud (clausura).
- <sup>9</sup> Barthes (1986) propone dos funciones del texto respecto a la imagen: una función de anclaje donde el texto busca eliminar cualquier tipo de polisemia de la imagen que acompaña, mientras que la función de relevo es complementaria, el texto se une a la imagen para conformar un sintagma general, y cuyo ejemplo más representativo, son los globos de textos que representan el diálogo de los personajes en el cómic. Peñalba (2014), señala casos de anclaje en algunas viñetas humorísticas.
- <sup>10</sup> Aunque no está exento de numerosas críticas, McCloud (1995), considera que estos saltos son de vital importancia en la configuración de la narrativa del comic. El autor propone seis tipos de saltos: 1. momento-a-momento, 2. acción-a-acción, 3. tema-a-tema, 4. escena-a-escena, 5. aspecto-a-aspecto, 6. non-sequitur.
- <sup>11</sup> Siguiendo a Sáenz (2008), desde la proyección de los primeros dibujos animados (*Humorus phases of funny faces* de Emily Cohl), se han desarrollado diferentes técnicas con registro cuadro a cuadro en el ámbito bidimensional, o arte plano con siluetas, dibujos pintados sobre papel, recortes, rotoscopia etc. De igual manera con el arte corpóreo o tridimensional, como animar con objetos, muñecos de plastilina (clay motion), marionetas y pixilación. Añadiendo las actuales técnicas digitales, animación por ordenador y la combinación de dos o más técnicas mencionadas.
- <sup>12</sup> La relación de aspecto, según Fernández y Martínez (1999), es la relación existente entre el ancho y el alto del encuadre, independiente del tamaño de la pantalla. La relación de aspecto más utilizada actualmente es el formato panorámico 16:6
- <sup>13</sup> Para Deleuze (1994), el plano es “la imagen-movimiento”, la transformación de un conjunto de elementos en el espacio
- <sup>14</sup> La llamada animación limitada es un estilo y criterio de animación cuya génesis está más allá de la falta de recursos o de habilidades técnicas. Uno de los referentes históricos de este estilo es la desaparecida UPA (United Productions of America) cuya creación más conocida es Mr. Magoo. Según Chris Wester (2005) la UPA se conformó de animadores que renunciaron a Disney luego de una huelga en 1941. Sus motivos, renunciar al estilo realista que imponía Walt Disney que no dejaba mucho a la experimentación, pues para ellos, el cine de animación debería ser más que simplemente imitar a la naturaleza para convertirse en una expresión más artística. Carentes de los estudios de alto presupuesto de los Disney, pero con un enorme potencial artístico, decidieron darle al guión y al diseño innovador un valor elevado y economizar el tiempo y factura de la animación, recortando el número de fotogramas y simplificando los movimientos. Este estilo dio inicio a la estética del cartoon contemporáneo.

- <sup>15</sup> Se podrían nombrar aquí también algunas series animadas basadas en cómics como lo son *The Maxx* (1996), cuya animación tomó las imágenes propias del cómic, y utilizaron animación por recortes y demás recursos que le confieren características muy similares al *motion comic*.
- <sup>16</sup> Adobe Flash Professional es un programa licenciado de Adobe Systems Incorporated. La aplicación contiene un estudio de animación vectorial que incluye la utilización un lenguaje de programación llamado Action Script, y debe ser visualizada por otra aplicación llamada Adobe Flash Player. Para Wells (2007), se ha convertido en una herramienta importante para los animadores independientes debido a su bajo costo y facilidad de uso. Cabe mencionar aquí, que actualmente existen programas informáticos para animación por recortes en imagen vectorial para su uso gratuito, como por ejemplo: OpenToonz, Synfig Studio o Pencil2D, entre otros.
- <sup>17</sup> *Novela gráfica* es un término que puede referirse, en primer lugar, a un tipo de formato de cómic que se caracteriza por presentarse en forma de libro (no en revista a diferencia de los *comics books*), presentando una única historia, con un lenguaje cercano a la literatura y con temáticas maduras (dirigido al público adulto). Una segunda acepción es el de tomarlo como movimiento vanguardista heredero del cómic alternativo y *underground* de los 70s y 80s. Aunque su término aún es controvertido, se puede estar de acuerdo con Will Eisner (2007) en que lo esencial de este formato ha sido el tratamiento de temáticas serias, adultas y complejas, para un público sofisticado, alejando al cómic de su estatus generalizado de entretenimiento ligero para mentes infantiles.
- <sup>18</sup> En su artículo, Smith (2011) describe el proceso de producción de *Watchmen, the motion comic*. Tomaron la obra original y la escanearon. Recortaron de forma digital los personajes para animarlos, pero este proceso eventualmente dejaba los fondos con los huecos dejados por el personaje recortado, por lo tanto debieron rellenar los vacíos imitando el estilo de dibujo de Dave Gibbons, dibujante original del cómic impreso. Incluso, comenta el autor, en casos en los que no se podía hacer un buen trabajo, debieron pedirle al mismo Gibbons que les hicieran el dibujo faltante o les facilitara bocetos o dibujos de su archivo personal.
- <sup>19</sup> Traducción propia. Texto original: “Another big challenge is you’ve got to respect the original artwork if it’s a printed book, because it’s extremely important to us that that artist doesn’t feel that his work has been bastardised if we’ve drawn all these new panels and characters that don’t even match. It’s very important that we respect that, and our artists actually redraw it and extend it and make sure it resembles the original. It’s extremely important. We’ve also got to be respectful to the writing”.
- <sup>20</sup> Warner Bros. ha usado el motion comic para crear precuelas de la película *Soy Leyenda*, también produjeron *Batman Mad Love* para la consola X-Box Live coincidiendo con la película del popular superhéroe: *Batman: El caballero de la noche (The Dark Knight)*.
- <sup>21</sup> La narrativa transmedia es definida por Scolari, 2013, como: “...un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión” ( p. 46). A partir de diferentes medios (novelas, comics, videojuegos, películas, series animadas, etc.) se generan spin-off, secuelas, precuelas, juegos de videos o aplicaciones para teléfonos móviles. Aquí se lleva al extremo todas las posibilidades de un universo narrativo con fines claramente económicos.

## Referencias

---

- Barbieri, D. (1993). *Los Lenguajes del Comic*. Barcelona: Paidós.
- Barthes, R. (1986). *Lo Obvio y lo Obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Barcelona: Paidós Fernández, F. & Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paidós.
- Greiff, D, M. (2011). *Los absurdos Imaginarios. Narración Grafica en Bogotá*. Trabajo de grado para optar al título de Diseñador Gráfico. Facultad de Comunicación, Fundación Universitaria los Libertadores, Bogotá, Colombia.
- Gubern, R. (1992). *La Mirada Opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea* (2ª Ed.). Barcelona: Gustavo Gili.
- McCloud, S. (1995). *Entender el cómic: el arte invisible*. Bilbao: Astiberri.
- Metz, C. (2002). *Ensayos sobre la significación en el cine (1968-1972). Vol. 2*. Barcelona: Paidós.
- Mejía, P. (2001). *Semiótica del Comic*. Santiago de Cali: Instituto Departamental de Bellas Artes Entidad Universitaria.
- Montoya, A. (2014). *La ultima alúa (Un motion comic). Exploración de loselementos constitutivos del motion comic en la adaptación de un relato literario* (tesis de pregrado). Universidad del Valle, Santiago de Cali, Colombia.
- Morton, D. (2015). *The unfortunates: towards a history and definition of the motion comic*. Journal of Graphic Novels and Comics, Volume 6, 347-366. Recuperado de: <https://doi.org/10.1080/21504857.2015.1039142> [2018, enero 09]
- Nichols, K. (2013). *Examining the Effects of a Motion Comic Intervention on HIV-Stigma Among a Sample of Adolescent Men Who Have Sex With Men*. (Tesis de pregrado). Georgia State University.
- Peñalba, M. (2014). *La temporalidad en el cómic*. Revista Signa 23, págs. 687-713. Universidad de Salamanca. Recuperado de <http://revistas.uned.es/index.php/signa/article/view/11753> [2018, enero 11]
- Prósper, R. J. (2004). *Elementos constitutivos del relato cinematográfico*. Valencia: Editorial Universidad Politécnica de Valencia.  
Recuperado de [https://scholarworks.gsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1313&context=iph\\_theses](https://scholarworks.gsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1313&context=iph_theses) [2018, enero 11]
- Sáenz, R. (2008). *Arte y técnicas de la animación* (2ª Ed.). Buenos Aires: Ediciones de la Flor.
- Santaella Braga, L. (2007). *Tres matrices del lenguaje - pensamiento*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Recuperado de <http://www.biblioteca.org.ar/libros/156746.pdf> [2018, enero 11]
- Smith, C. (2011). *Motion comics: Modes of adaptation and the issue of authenticity*. Animation Practice, Process & Production Volume 1, Number 2, 357-378. Recuperado de [https://www.academia.edu/1780007/Motion\\_comics\\_Modes\\_of\\_adaptation\\_and\\_the\\_issue\\_of\\_authenticity](https://www.academia.edu/1780007/Motion_comics_Modes_of_adaptation_and_the_issue_of_authenticity) [2018, enero 09]
- Taylor, R. (2000). *Enciclopedia de técnicas de animación*. Barcelona: Acanto. Webster. C. (2006). *Técnicas de animación*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Wells, P. (2007). *Fundamentos de la animación*. Barcelona: Parramón.

**Recibido:** 15 de septiembre de 2017 / **Aprobado:** 15 de diciembre de 2017