

# LA VANGUARDIA DIGITAL

**ALBERTO GARCÍA MARCOS**

LOS CÓMICS *ONLINE*, cómics digitales o webcómics son un fenómeno reciente si lo comparamos con la larga historia del cómic como medio impreso, pero las posibilidades de difusión que ofrecen y el coste prácticamente nulo para su publicación han favorecido su proliferación. Teniendo en cuenta que aún se discute cuál es la definición de cómic, intentar elaborar una definición para el cómic digital es tarea complicada. En esta hipotética definición habría de tener en cuenta sus cualidades formales como medio artístico y de expresión, pero también su soporte, que de momento parece lo único claro, aunque la variedad de

dispositivos también crezca día a día. A efectos de este artículo, se considerará como cómic digital en principio todo aquel «cómic publicado originalmente en internet».

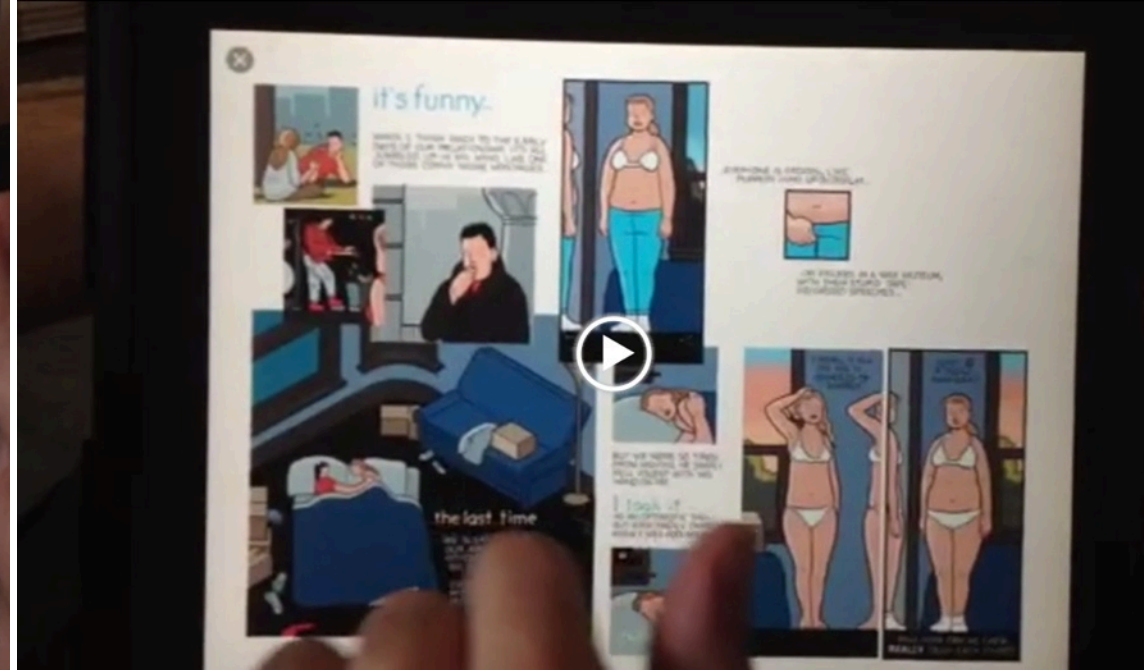
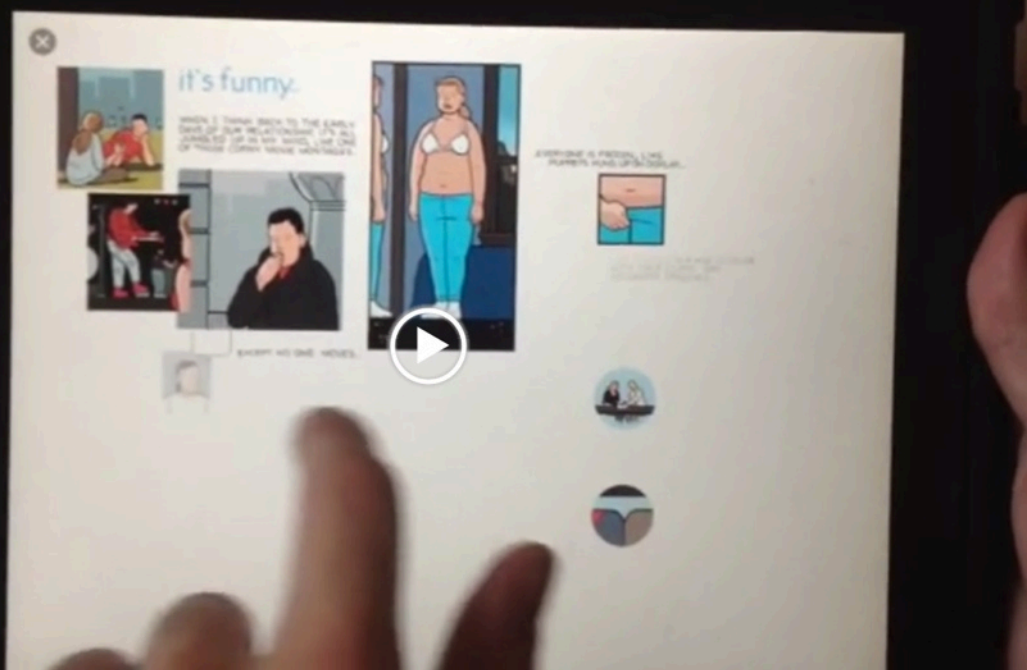
A pesar de las múltiples nuevas opciones narrativas que ofrecen los cómics digitales y a pesar de que lo económico de su difusión podrían prevenir al autor de consideraciones comerciales, numerosos webcómic desarrollan planteamientos formales y temáticos muy «clásicos» y cercanos a las corrientes más habituales y exitosas de sus hermanos en papel. Aún así, ocasionalmente es posible encontrar propuestas más vanguardistas, algunos de cuyos casos se comentarán a continuación. No se trata, ni mucho menos, de un informe exhaustivo, sino tan solo de una selección muy limitada y subjetiva, el famoso botón que sirve de muestra o punta de iceberg que, con suerte, servirá al lector para constatar la existencia de un panorama muy interesante en este campo.

## Un toque sensible

Si nos movemos en la vanguardia del cómic, es difícil abstraerse de la figura de Chris Ware (Omaha, Nebraska, 1967), a todas luces uno de los renovadores del lenguaje del cómic desde que comenzase la publicación de su serie impresa *Acme Novelty Library* en 1993. Indudablemente, es un autor que el público identifica inmediatamente con las tradicionales publicaciones en papel, en gran medida debido a que cuida y diseña hasta extremos delirantes todos los aspectos relacionados con sus libros y revistas. Son constantes los cambios de formato en *Acme Novelty Library*, y recientemente dio la campanada con su libro *Building Stories*, una auténtica biblia (esto es, libro de libros) que contenía



Chris Ware en 2012  
(foto: José María Méndez).



distintos artefactos-cómic que abarcaban formatos que iban del tablero de mesa al periódico, pasando por cómics grapados, encuadernados en cartón, verticales y apaisados. Sin embargo, Ware no es ajeno a lo digital. En 2011 realizó una historia, *Touch Sensitive*,<sup>1</sup> exclusivamente para iPad, auspiciada por *McSweeney's* y para cuya lectura es imprescindible comprar la [aplicación](#)

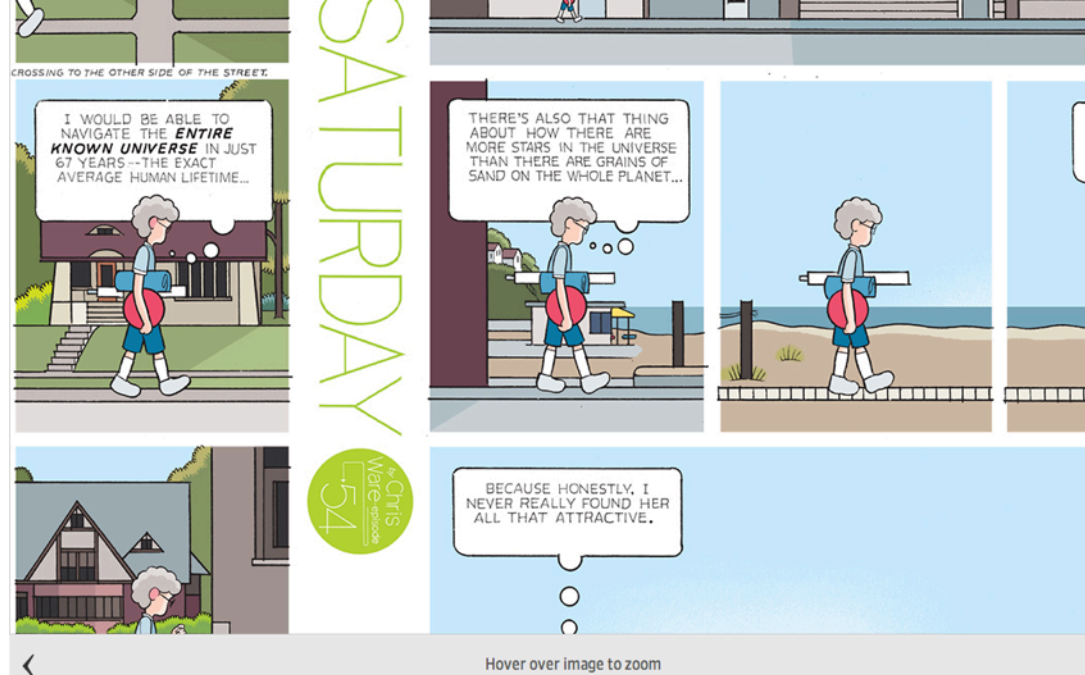
[correspondiente](#) (0,99 dólares). Como rápidamente podrá imaginar aquel familiarizado con la obra de Ware, en *Touch Sensitive* el autor no se limitaba a reproducir una serie de páginas digitalizadas, sino que utilizaba para desarrollar, secuenciar y establecer un ritmo de lectura los recursos propios del dispositivo digital que le servía de

Chris Ware, *Touch Sensitive* (2011), del video de muestra reproducido en [Critical Commons](#).

<sup>1</sup> Sobre este cómic escribió un artículo Santiago García, «Con los dedos», en *Mandorla* (18/11/2011), disponible online en <http://santiagogarciablog.blogspot.com.es/2011/11/con-los-dedos.html> (consultado 9/08/2016). También es posible ver *Touch Sensitive* en video de forma rápida y no pormenorizada, ya que se obvian algunas de sus posibilidades interactivas. Disponible online en <http://www.criticalcommons.org/Members/MCIMR/clips/video-feb-18-9-48-09-am.mov/view> (consultado 9/08/2016).

soporte. Imágenes que aparecen y desaparecen, simulación de movimiento y otros artificios se presentaban en *Touch Sensitive* de forma implícita e intuitiva, y todos ellos estaban supeditados al manejo táctil del aparato por parte del usuario, que no recibía ningún tipo de «guía de uso». Al carecer de esta información, el usuario debe «aprender» a leer el cómic sobre la marcha, corriendo el riesgo de dejarse por el camino algún que otro «huevo de pascua» oculto. A pesar de su peculiar materialidad, *Touch Sensitive* no solo se circunscribe al universo clásico de Ware en términos temáticos, sino que, fiel a su costumbre de cohesionar su trabajo, forma parte de su obra *Building Stories*, de manera que una versión en papel de *Touch Sensitive* puede encontrarse también dentro del mencionado «libro de libros».

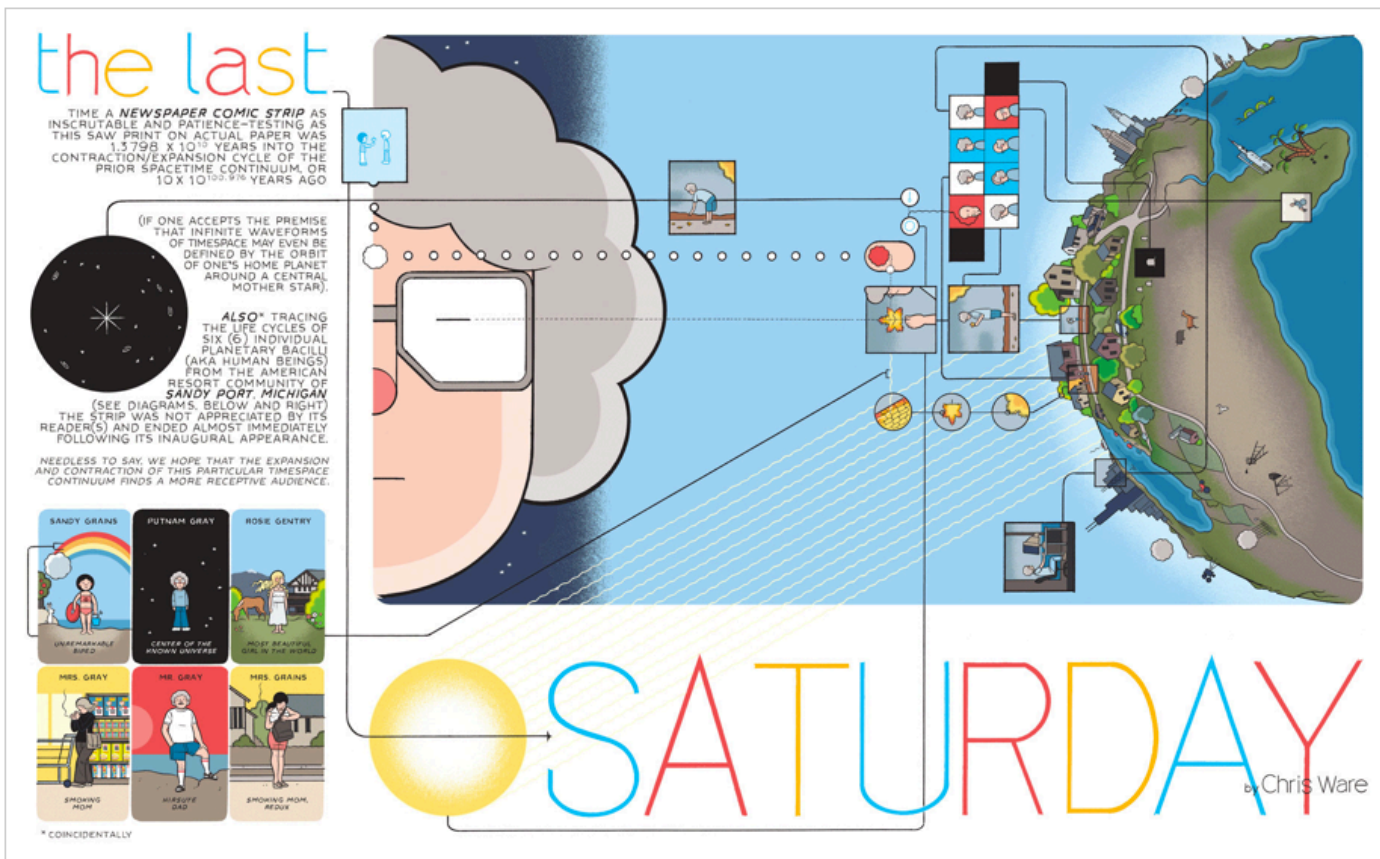
Pero Ware también ha llevado a cabo la más común práctica del cómic digital en la tradición del cómic impreso, esto es, sin sacar ventaja de



las posibilidades adicionales que ofrece una computadora. Es el caso de su serie *The Last Saturday*, iniciada en septiembre de 2014, su primera parte se publicó semanalmente en la versión *online* del periódico *The Guardian*, pero también aparecía impresa en el magazine de fin de semana del diario. *The Last Saturday* gira en torno a las vidas del niño Putnam Gray, sus padres y sus compañeros de colegio. Tanto el tema como el nombre del protagonista obligan a relacionar esta nueva obra con *Rusty Brown*, redondeando el universo de Ware y mostrando

Chris Ware,  
*The Last Saturday*, en  
*The Guardian*  
(2014–), detalle.



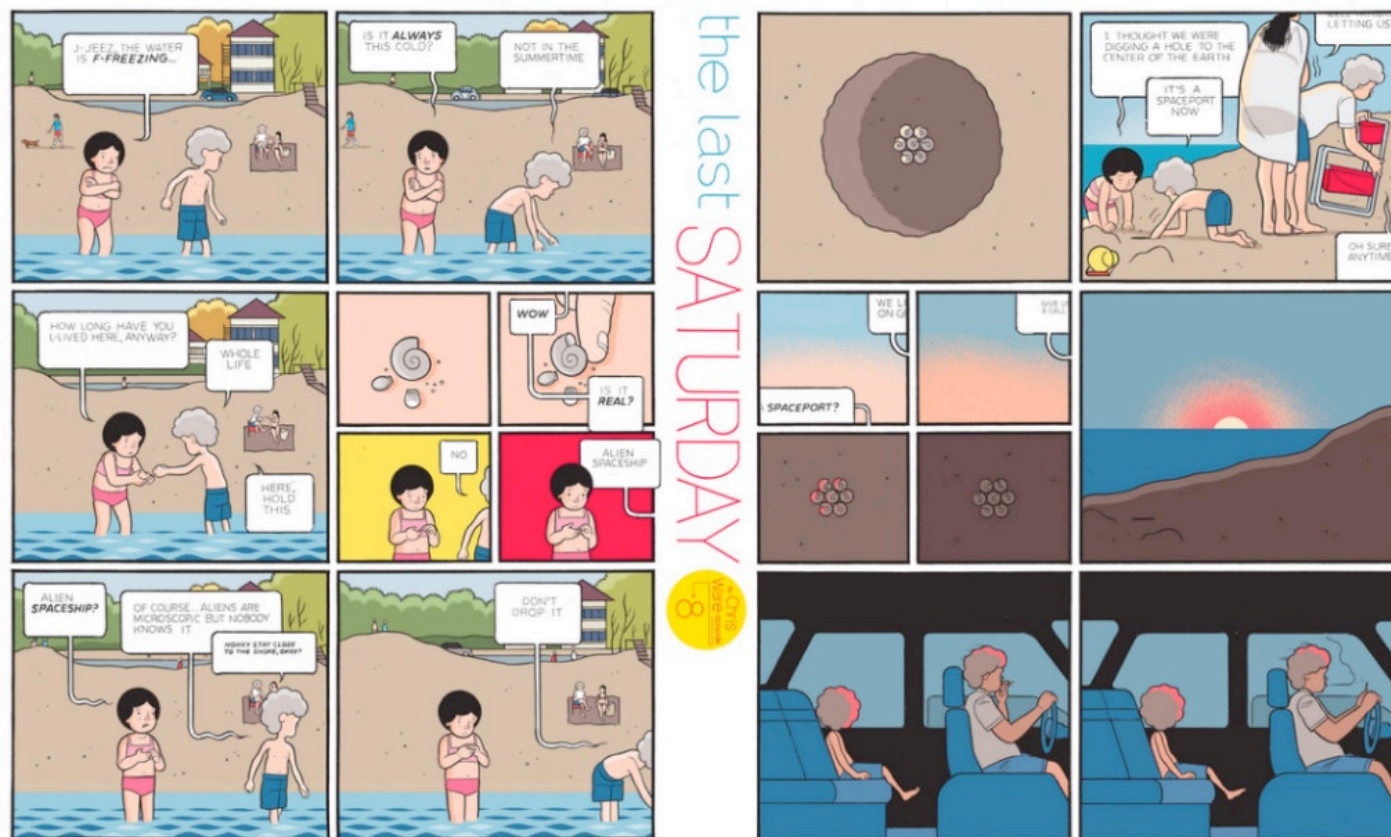


de nuevo que, en la mayor parte de las ocasiones, los grandes artistas hacen girar la totalidad de su obra en torno a unos pocos ejes principales. Putnam Gray es el niño del que todos abusan. El niño enamorado y no correspondido, el niño cuyos padres se pelean continuamente, el niño inadaptado y que, para colmo, comienza a descubrir su sexualidad. A

diferencia de lo que sucedía en *Lint*, Ware elige aquí emplear una serie de artificios narrativos muy poco alambicados, e incluso en muchas ocasiones recurre a una sencillez –entendida desde el punto de vista de la diagramación de la página– cercana a su admirada *Peanuts*. De nuevo, el autor introduce algunas de las

Chris Ware, *The Last Saturday*, en [The Guardian](#) (2014–), imagen panorámica de la primera entrega y detalle al hacer zoom.

cuestiones –esto es, preguntas– que más le preocupan: la formación de la personalidad durante la niñez y preadolescencia, el trauma y la insatisfacción como eventos determinantes en nuestras vidas, el poder simbólico de los objetos y espacios durante nuestros años formativos y, como telón de fondo, la posibilidad de que toda la complejidad del sentimiento humano obedezca, principalmente, a unas pocas reglas básicas de la química y la biología. Efectivamente, se trata de otra historia de desencanto y sufrimiento, de emociones contenidas y de la necesidad de la fantasía como punto de fuga. De forma latente, sobre la obra planea otra de las obsesiones de Ware, la construcción de la memoria. Tanto es así que en



ocasiones dudamos de si lo que estamos leyendo es una narración «en tiempo real» de la infancia de Putnam Grey o si tal vez no es más que la recreación memorística de un Putnam adulto. Al respecto, es interesante recoger algunas declaraciones del autor:

Chris Ware,  
*The Last Saturday*,  
en *The Guardian*  
(2014–).

El modo en que recordamos nuestras vidas, el modo en que las estructuramos, tienen que ver con el espacio en que elegimos vivirlas. [...] Existe una sensación sobre el espacio y los lugares que guardamos en nuestra mente de forma inconsciente. En cierto modo, es como la poesía, el modo en que almacenamos la información en nuestra mente no es necesariamente real, pero todos podemos cerrar los ojos y recordar la casa en la que crecimos con todo detalle. Creo que hay algo de eso en la forma en que organizamos nuestros recuerdos, el modo en que surgen las formas y los espacios cuando soñamos y a veces incluso cuando pensamos. Y a veces los modificamos y alteramos, a medida que nos hacemos mayores, para acomodar nuestra percepción de nosotros mismos. Y a veces esta modificación lleva al absurdo, pero creemos que es cierta. [...] Una de las razones que convierten a un autor de cómic en autor de cómic es simplemente el hecho de que pensamos en forma de lenguaje y aprendemos de

la misma forma. La forma en que las cosas se estructuran en la página es como un residuo de la forma en que pensamos y el modo en que está estructurada nuestra mente cuando aprendemos a hablar, aprendemos las palabras.<sup>2</sup>

Tras un año de serialización y 54 entregas publicadas en el momento de la redacción de este artículo, aún no sabemos dónde llegará Ware con *The Last Saturday*, pero es evidente que, aunque sea con un ritmo pausado, va construyendo un relato complejo, tan complejo como la propia creación de la personalidad durante la infancia, cargada de momentos aparentemente irrelevantes y de continuos anticlímax que sin embargo quedan marcados a fuego.

---

<sup>2</sup> Declaraciones de Chris Ware durante la presentación de *Building Stories* en la convención de cómics SPX el 16 de septiembre de 2012. Transcrito y traducido por El tío Berni (Alberto García Marcos) en «Chris Ware, persona en persona», en *Entrecomics* (26/09/2012), disponible online en <http://www.entrecomics.com/?p=80254> (consultado 9/08/2016).



## Brujas de Tasmania

Las publicaciones digitales de largo aliento suponen un ímprobo esfuerzo, especialmente porque en muchas ocasiones son autoeditadas en internet y no existe una rentabilización a corto plazo, más allá de la exposición que generan. Podemos pensar, por ejemplo, en los cómics de Simon Hanselmann (Launceston, Tasmania, 1981), que comenzaron surgiendo como la ola incontrolable de un grafómano en su Tumblr, [Girl Mountain](#), y actualmente cuentan o contarán con ediciones en papel en España, Francia, Alemania, Italia, Estados Unidos y Colombia. Varios países europeos, entre los que se encuentra Rusia, también trabajan ya en sus propias ediciones. En propiedad, la serie principal actual de Hanselmann, [Megg, Mogg & Owl](#), tal vez no aparenta ser un cómic de vanguardia, y de



hecho buena parte de su encanto y su éxito entre el gran público<sup>3</sup> se debe a lo aparentemente «clásico» de su propuesta, su línea sencilla y expresiva en la tradición más *cartoon*, la diagramación regular de sus páginas, el aspecto general de *sitcom*

Simon Hanselmann, «Megg, Mogg, & Owl Go to Ikea» (detalle), en [Vice](#) (2014).

<sup>3</sup> En España, Hanselmann ocupó la contraportada del periódico *El País*, entrevistado por Tereixa Constenla: «Simon Hanselmann: el cómic de la transgresión», en *El País.com* (10/02/2015), disponible online en [http://cultura.elpais.com/cultura/2015/02/10/actualidad/1423572310\\_563834.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2015/02/10/actualidad/1423572310_563834.html) (consultado 9/08/2016).



barata de sus historias. Sin embargo, y aquí es donde Hanselmann incide en lo rabiosamente moderno, sus cómics capturan el *zeitgeist* de su época, al menos en lo que se refiere a su entorno y, por extensión, el de otros jóvenes con vivencias e inquietudes similares. Gran parte de este poder evocativo o de identificación proviene del carácter autobiográfico de su trabajo, porque no es solo que los personajes protagonistas encarnen distintos aspectos de su propia personalidad y vivencias, sino que la mayor parte de las anécdotas relatadas se basan en hechos reales. Se podría argumentar que, en su calidad de «retrato generacional», la obra de Hanselmann es una actualización del *Odio* de Peter Bagge. Una actualización no solo en el tiempo, sino también en el modo, porque, acorde a algunos de los modos que corren hoy en día, a menudo Hanselmann elude el desarrollo clásico de la historieta cómica, sustrayendo al lector de ese chiste final que antaño parecía canónico. Para el dibujante



resulta más interesante enriquecer el *pathos* de sus personajes con pequeñas pinceladas de vida, a veces cómicas, a veces crueles y a veces dramáticas, saltando adelante y atrás en el tiempo como haría ese maestro que es Jaime Hernandez.

Simon Hanselmann, *selfie* reproducido en [Comic Book Resources](#) (2013).

De algún modo, y aunque existan las ya mencionadas ediciones en papel, Hanselmann es un fenómeno indisoluble de internet, como lo son Instagram o la música trap. No es solo que a través de internet se haya difundido gran parte de su trabajo, sino que utiliza la red como medio para añadir capas de significado a su trabajo, favoreciendo la identificación del autor con sus personajes y su universo.

### Mundo cuerpo

Otro autor que hizo el camino que va del papel al píxel fue [Dash Shaw](#) (Hollywood, California, 1983). Tras *Ombligo sin fondo* (2008), su segunda obra larga en el ámbito del cómic independiente y de vanguardia, el dibujante se embarcó en una novela gráfica *online*, [BodyWorld](#) (2007-2009), que se caracteriza en su aspecto formal por la utilización de un *scroll* continuado y por el uso consciente de las herramientas de dibujo digitales, confiriendo a

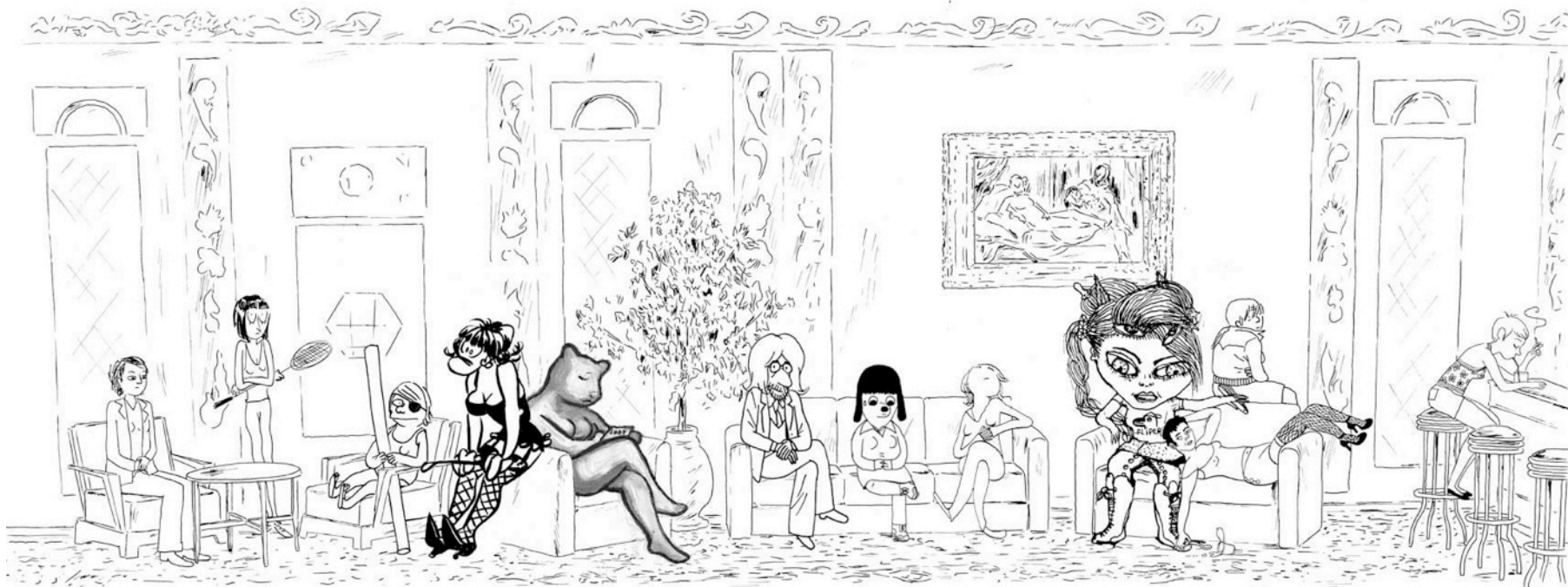
Dash Shaw, [BodyWorld](#) (2007-2009).



la obra un aspecto muy «internet». Por supuesto, la obra acabó siendo publicada también en papel, como sucede con tantas otras donde inicialmente no se planteaban esa posibilidad (véase el caso de [The Private Eye](#), de Brian K. Vaughan y Marcos Martín, que se aborda en otro texto de esta monografía). El caso es que *BodyWorld* continúa la línea mutante de experimentación y negación de los límites narrativos de la historieta que caracterizaban las obras previas del autor. *BodyWorld* es una historia de ciencia ficción que no lo parece, o si se prefiere, un relato costumbrista –aunque con muy pocas cosas a las que estemos acostumbrados– con ribetes de ciencia ficción, pero también es un culebrón chamánico y una comedia de instituto. Durante las tres primeras cuartas partes del libro, Shaw desarrolla un relato apasionante y absorbente que engancha gracias a un protagonista carismático y a unas plantas alucinógenas, al interés en las dinámicas que se establecen entre

los personajes y a la psicodelia policromática que inunda la pantalla y las desborda. El dibujante juega a la transmisión de sensaciones desde el personaje de ficción al lector. ¿Cómo representar el dolor, la soledad, la ansiedad, sin recurrir a los atajos de siempre, a mostrar sus consecuencias y su efecto sobre los personajes? La telepatía es uno de los elementos claves en esta historia y, ¿acaso no podemos considerar una forma de telepatía que una sensación imaginada por Shaw se reproduzca en la mente del lector a través de lo que aquel trazó en la página? Shaw no siempre da en el clavo y al final su historia pierde un poco de fuelle, pero se percibe siempre la necesidad real de transmitir, una sinceridad en la manera en que se emplea el artificio y el experimento que hacen que el resultado final sea válido y enriquecedor. Su profesor durante su época de estudiante en la School of Visual Arts, David Mazzucchelli, dijo: «he visto el futuro del cómic y su nombre es Dash Shaw».





## En el prostíbulo

Florent Ruppert (1979) y Jérôme Mulot (1981) son dos autores franceses que trabajan siempre en equipo –ambos participan en el dibujo y la escritura de sus obras, sin distinguir funciones– y que han venido demostrando a lo largo de los años un interés y habilidad notables en el desarrollo de vías experimentales en el cómic.

<sup>4</sup> Algunos ejemplos de otras animaciones para el fenaquistiscopio realizados por Ruppert y Mulot, en *YouTube* (9/04/2015), disponible *online* en <https://www.youtube.com/watch?v=OYIAQfnxqrU> (consultado 9/08/2016).

<sup>5</sup> Vídeo de la apertura/lectura de *Un cadeau*, en *YouTube* (27/07/2015), disponible *online* en <https://www.youtube.com/watch?v=v7f8lwC-pvo> (consultado 9/08/2016).

Por ejemplo, en *Panier de singe* (2006) incluían recortables susceptibles de ser utilizados en un fenaquistiscopio,<sup>4</sup> y en *Un cadeau* (2013) proponen un libro en el que el lector debe ir rasgando las páginas para avanzar en la lectura, convirtiéndose en un artefacto de un único uso.<sup>5</sup> En 2009 [Ruppert y Mulot](#) comisariaron un proyecto para el Festival

Varios autores,  
[La Maison close](#)  
(2009).

Internacional de Angoulême que se convertiría en una exposición durante el evento y en un cómic digital, aunque después se publicase el correspondiente libro. Su nombre era [La Maison close](#) (literalmente, «El prostíbulo»), y se trataba de una suerte de cadáver exquisito en el que participaron, además de Ruppert y Mulot, Lewis Trondheim, Zep, Lisa Mandel, Aude Picault, Guy Delisle, Lucie Durbiano, Charles Berberian, Florence Cestac, Killoffer, Boulet, François Ayroles, Émile Bravo y otros, hasta un total de 31 autores. En *La Maison close*, casi la totalidad de autores masculinos cumplían el rol de cliente, mientras que las autoras hacían el papel de prostitutas. Considerando las dosis de humor e ironía que Ruppert y Mulot imprimen en el resto de su trabajo, no es difícil leer en este proyecto un intento de llamar la atención sobre el sensible tema de la discriminación de género en la industria del cómic (que, en este contexto, podríamos identificar con el prostíbulo). Sin embargo, la exposición/cómic digital fue objeto

de polémica, especialmente cuando varias autoras asociadas al feminismo militante, como Chantal Montellier, calificaron el proyecto –posiblemente teniendo en cuenta tan solo su planteamiento, no su resolución– de «obsceno» e «inmundo». Ruppert y Mulot decidieron no dar explicaciones al respecto.



Ruppert & Mulot. Foto: Pierre Emmanuel Rastoin, reproducida en [Télérama](#) (2009).

La rutina para este trabajo colaborativo fue como sigue: Ruppert y Mulot realizaban el fondo para una escena y enviaban por e-mail la imagen a un dibujante. Este dibujaba sobre el fondo su contribución y devolvía el dibujo a los organizadores, que a su vez enviaban esta nueva imagen a otro

dibujante, para que dibujase su réplica. Al final, lo que se obtuvo fue no tanto una historia al uso como una representación de «un día en el prostíbulo», donde distintos autores interaccionaban en distintas habitaciones. Sobre *La Maison close* escribió un interesante artículo Bart Beaty,<sup>6</sup> haciendo especial hincapié en la importancia de la experimentación en el contexto del vanguardismo y de la interacción del cómic con las artes performativas.

### Cómics eléctricos

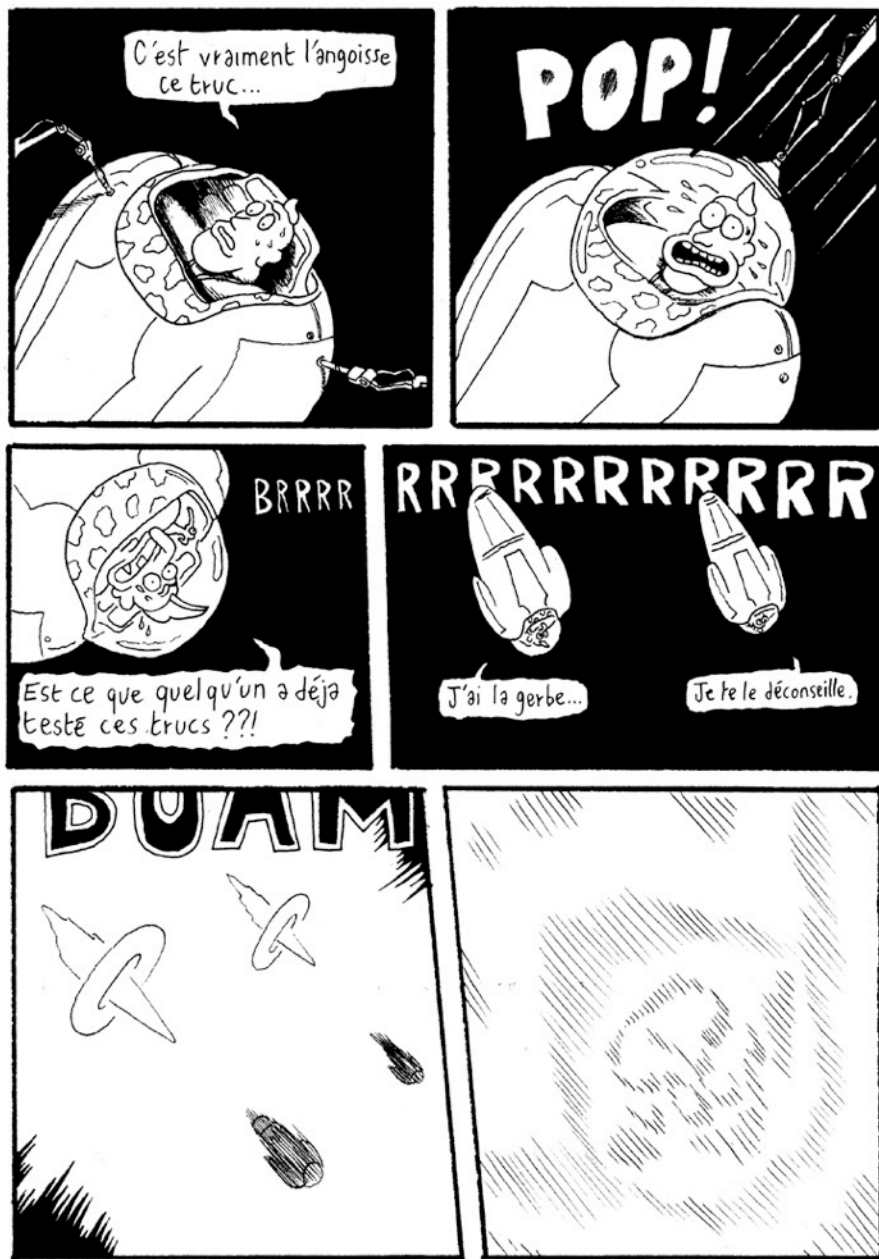
Los esfuerzos colaborativos son habituales cuando hablamos de cómic digital, especialmente en el sentido de la creación de páginas que aglutinen el trabajo de distintos autores y que sirvan de portal de referencia. Este es el caso de [Grandpapier.org](http://Grandpapier.org), donde se

pueden leer cómics de cerca de 500 autores, la mayor parte de ellos franceses. Resulta interesante comprobar cómo la vanguardia, hoy en día, tiene un carácter internacional y se producen sinergias transoceánicas. Si Santiago García acuñó el término «primitivos cósmicos»<sup>7</sup> para una serie de artistas actuales y jóvenes norteamericanos inmersos en la fantasía y la ciencia ficción, podemos encontrar un equivalente en Francia en [Baptiste Viro](#)t (Schiltigheim, 1987) y su «epopeya intergaláctica» [Numus Paradel](#) (2011-2014). En *Grandpapier* no siempre se publican obras creadas originalmente en formato original, como es el caso del [Dying Time](#) (2004) del estadounidense [Jeffrey Brown](#) (Grand Rapids, 1975), un autor conocido por practicar la autobiografía confesional pero que aquí aborda

<sup>6</sup> Bart Beaty, «C'est pas du tout ce que tu penses»: Improvisational Narrative Strategies in Ruppert and Mulot's *La Maison close*, en *European Comic Art* 3.1 (2010). Disponible online en [https://bartbeaty.files.wordpress.com/2010/05/lup\\_eca3\\_1\\_06\\_beaty-3.pdf](https://bartbeaty.files.wordpress.com/2010/05/lup_eca3_1_06_beaty-3.pdf) (consultado 9/08/2016).

<sup>7</sup> El artículo de Santiago García, «Los primitivos cósmicos», puede leerse en su blog, *Mandorla* (10/07/2012), disponible online en <http://santiagogarciablog.blogspot.com.es/2012/07/los-primitivos-cosmicos.html> (consultado 9/08/2016).





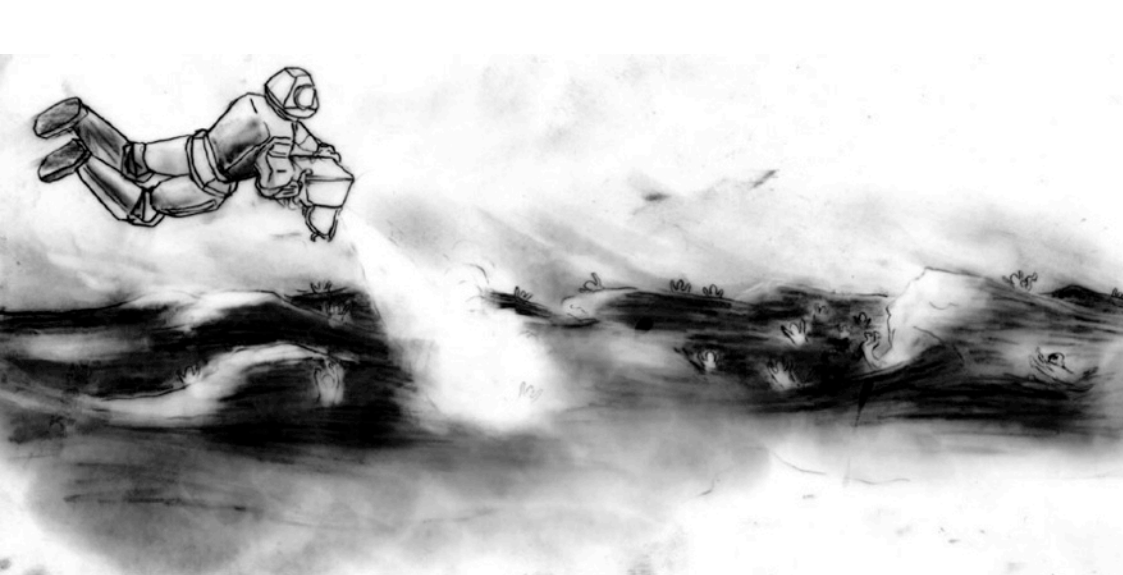
Izquierda: Baptiste Virot, *Numus Paradel*, en [Grandpapier](#) (2011-2014). Derecha: Jeffrey Brown, *Dying Time* (2004), en [Grandpapier](#) (2007).

algo muy distinto: la apropiación del personaje de Lobezno para contar una historia propia. Este acercamiento entre el cómic de vanguardia y el *mainstream* es también una tendencia en auge. Del mismo modo que se borran los límites entre la alta y la baja cultura, autores «a la última» como Josh Bayer recrean números antiguos de *Rom* y Marvel contrata a Gary Panter para dibujar algunas páginas dentro de la miniserie *Omega the Unknown* o lanza números especiales de *Strange Tales* para que Benjamin Marra, Frank Santoro o Michael DeForge aporten su visión sobre los superhéroes.

Otros nombres interesantes que podemos encontrar en *Grandpapier* son los de [Marion Fayolle](#), [Frédéric Fleury](#), [J.C. Menu](#), [Power Paola](#), [Simon Roussin](#), o [Ulli Lust](#). Precisamente esta última (Viena, 1967, autora de *Hoy es el último día del resto de tu vida*) es la impulsora, desde Alemania, de otro portal de cómics digitales sumamente relevante: [Electrocomics](#). La

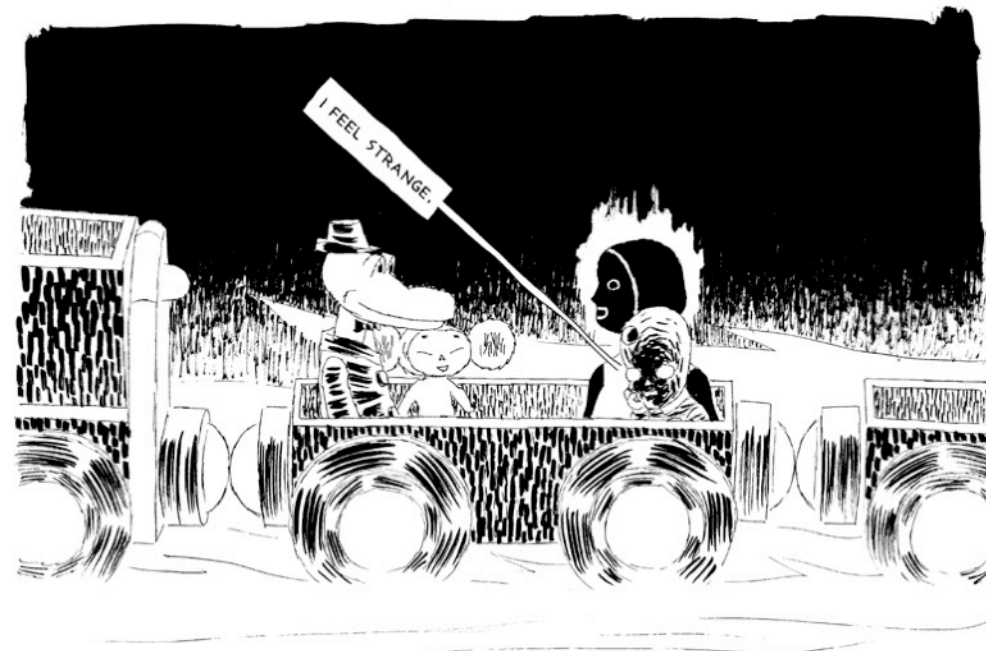
dibujante, una de las de mayor éxito actualmente en su país de origen, aprovecha sus viajes distintos salones de cómic alrededor del mundo para solicitar colaboraciones a otros autores. De este modo, y gracias a que las historias aparecen casi siempre traducidas al inglés, ha logrado convertir su portal en un lugar de referencia. En realidad, no sería estrictamente apropiado hablar de cómics digitales si considerásemos como tales los publicados *originalmente* en internet, ya que en su mayor parte se trata de obras publicadas previamente en papel. Por otra parte, en puridad tampoco son cómics *online*, porque la web no permite la lectura *online*, sino que ofrece la descarga de archivos pdf, pero atendiendo a lo interesante de su oferta y lo ambiguo de la definición de webcómic, parece apropiado incluir el portal en este artículo. Entre otros, el lector puede disfrutar de obras de autores de «países periféricos», como [Marko Turunen](#) y [Amanda Vähämäki](#) (Finlandia) o [Kolbeinn](#)





[Karlsson](#) (Suecia), encontrar algún trabajo no recopilado en sus libros oficiales del vanguardista e influyente [Olivier Schrauwen](#), acceder al historias de los italianos [Giacomo Nanni](#) y [Andrea Bruno](#), pilares fundamentales de *Canicola*, una de las revistas europeas de cómic más relevantes en cuanto a vanguardia se refiere, o leer al peruano afincado en España [Martín López Lam](#), cuyo cómic digital [Chemtrail](#), publicado en otro sitio web, es un buen ejemplo de experimentación que incluye algunas animaciones.

Por su parte, [Study Group](#) es, además de una [editorial](#), posiblemente uno de los dos lugares



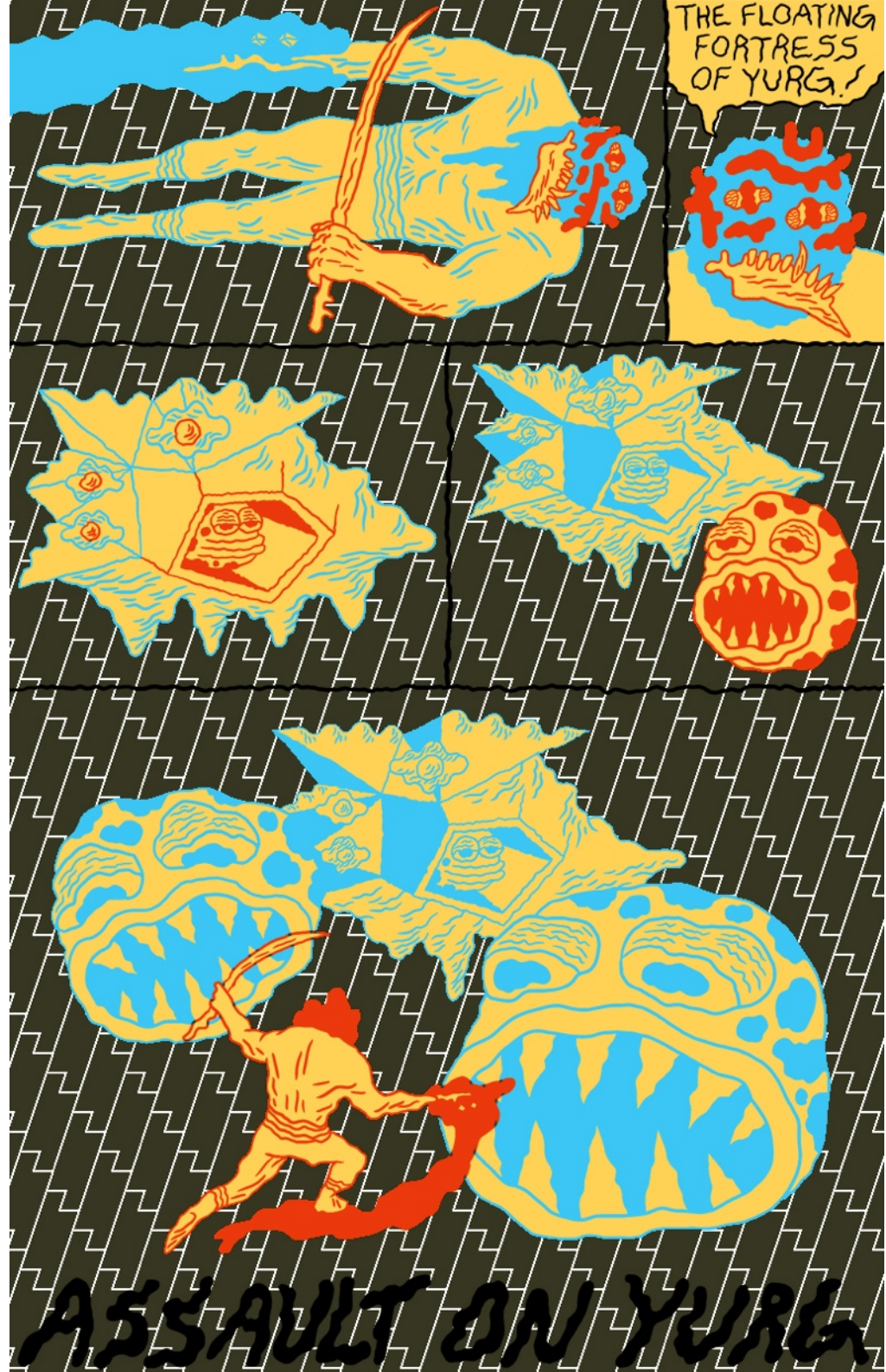
Izquierda: Amanda Vähämäki, «Prophet» (detalle), en [Electromics](#) (2008).  
Arriba: Marko Turunen, «Alien in Russia», en [Electromics](#) (2008).

*online* abiertos desde Estados Unidos donde mejores cómics digitales pueden leerse, dentro del ámbito de la vanguardia y lo que podría denominarse el mercado *indie*. Resultan especialmente estimulantes las contribuciones de [Aidan Koch](#), [Chris Cilla](#), [Connor Willumsen](#), [Jonny Negrón](#), [Josh Cotter](#), [Julia Gfrörer](#), [Malachi Ward](#), [Michael DeForge](#), [Renee French](#), [William Cardini](#) –más cómics extraordinarios del autor en su propia [web](#)–, [Rui Tenreiro](#) y [Sam Alden](#).



El otro sitio estadounidense al que se hacía referencia es [What Things Do](#), donde prácticamente todos los autores implicados son de altísimo nivel: [Jaime Hernandez](#), [Sammy Harkham](#), [Michael DeForge](#), [Simon Hanselmann](#), [Steve Weissman](#), [Ryan Cecil Smith](#), [Ron Regé Jr.](#), [Hellen Jo](#), [John Porcellino](#), [Kevin Huzenga](#), [Jordan Crane](#), o [Patrick Kyle](#). Resulta interesante destacar el nombre de [Gabrielle Bell](#) (Londres, 1976), una dibujante que se encuadra claramente dentro de la corriente autobiográfica aunque en ocasiones sus cómics incluyan escenas cercanas al surrealismo, más como una forma de acercar sus confusos sentimientos al lector que para añadir especias al argumento. Aunque cuenta con varios libros publicados –en español pueden encontrarse *Afortunada* (La Cúpula, 2008) y *Cecil y Jordan en Nueva York* (La Cúpula, 2011)–, no renuncia a seguir creando historias para [su blog](#), fundamentalmente diarios. Muchos detractores de la autobiografía aducen que no

William Cardini, «Assault on Yurg», en la [web](#) del autor (2011).

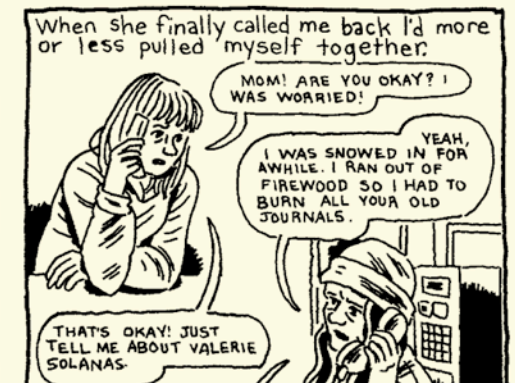
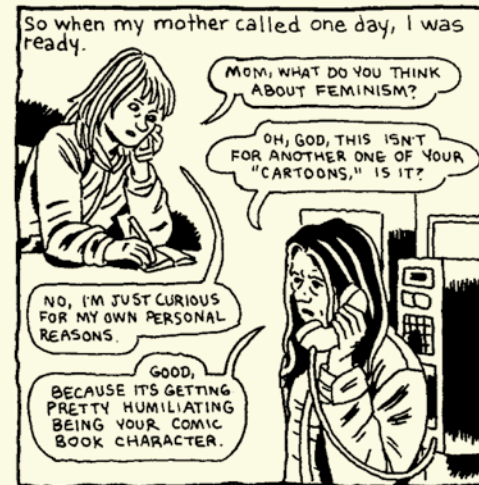




tiene ningún interés leer sobre la vida de alguien que no vive cosas excitantes, pero ¿puede haber algo más emocionante que encontrarse con una dibujante cuyo principal rasgo es la inseguridad –o al menos eso se deduce de sus historias– que se desnuda ante un público desconocido?

Gran parte de los cómics que se pueden leer *online* en los dos párrafos anteriores provienen de fanzines autoeditados o de diversas antologías, también casi siempre encuadradas en la edición independiente, y por tanto no

Derecha: Gabrielle Bell, «Manifestation», en *What Things Do* (2010), detalle. Debajo: la autora en la SPX de 2012 (foto: Santiago García).

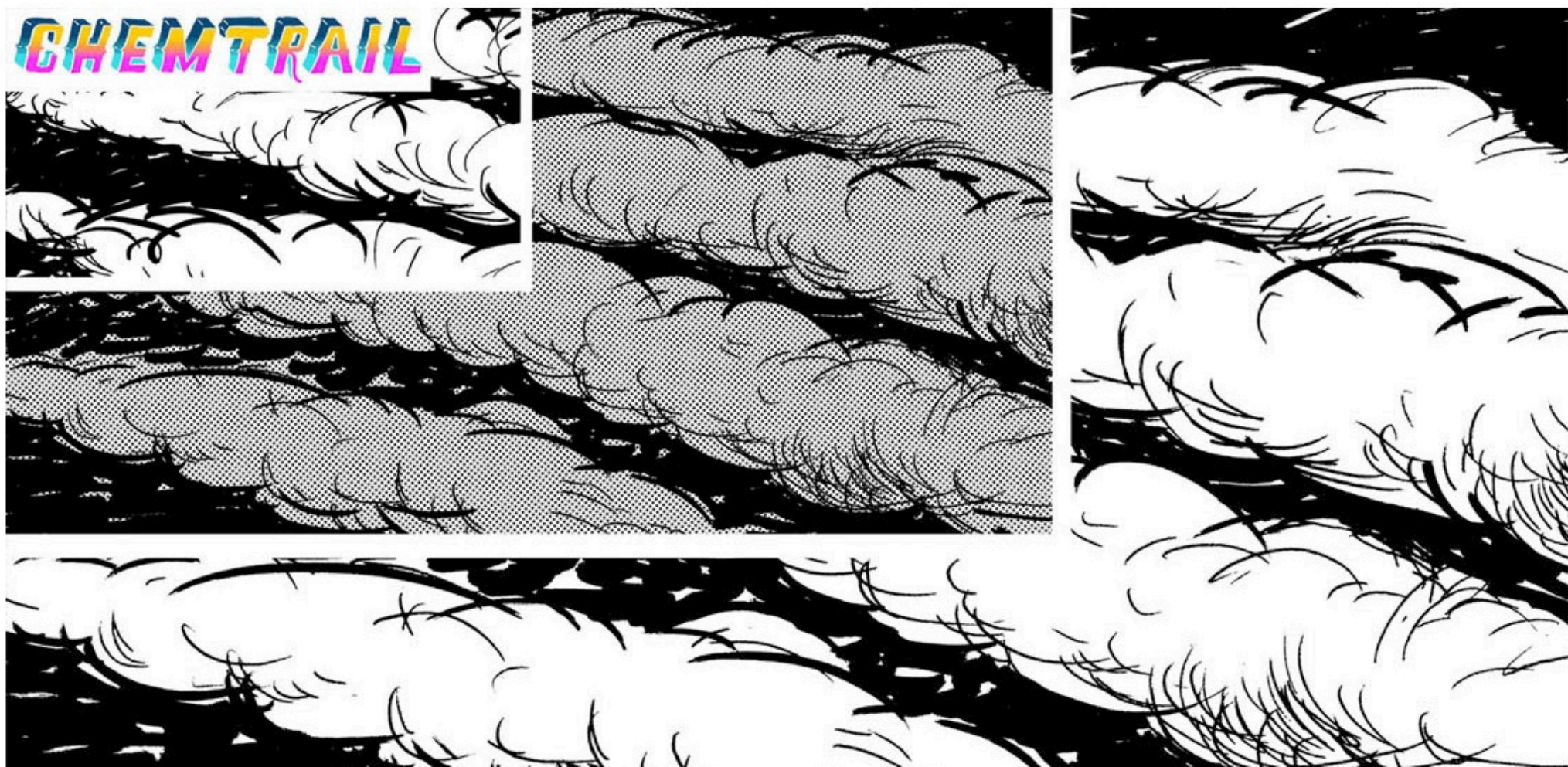




fueron concebidos originalmente como cómics digitales. La práctica totalidad de los autores citados pertenecerían a lo que podríamos denominar «generación SPX», en referencia a la convención estadounidense de cómic alternativo más importante, independientemente de que algunos de ellos

sean canadienses, británicos o australianos (véase asimismo el artículo de este monográfico sobre la web española [Tik Tok cómics](#)). De este modo, internet se ha convertido en la mejor alternativa y/o complemento a las publicaciones en papel de pequeña tirada.

Martín López Lam, «[Chemtrail](#)» (2012), detalle.







Izquierda: Olivier Schrauwen, «The Trap», en [Electrocomics](#) (2008). Derecha: Michael DeForge, «Forest Frolics», en [What Things Do](#) (2011).



Ya no es necesario comprar un billete de avión, visitar la SPX en Bethesda y comprar los cómics a pie de stand. Afortunadamente, la generosidad de muchos de estos autores, más interesados en comunicar y transmitir sus experiencias, sensaciones y opiniones que en hacer dinero, nos permite acceder a un universo de cómics digitales excitante e ilusionante.

Power Paola, «No sabía lo que iba a pasar», en [Grandpapier](#) (2012).

