LECTURA, COMPRENSIÓN Y ANÁLISIS DEL CÓMIC DIGITAL MULTIMODAL E INTERACTIVO

READING, COMPREHENSION AND ANALYSIS OF MULTIMODAL AND INTERACTIVE DIGITAL COMICS

Margarita MOLINA FERNÁNDEZ
Université du Québec à Montréa
molina_fernandez.margarita@courrier.uqam.ca

RESUMEN

Este artículo expone los fundamentos para la comprensión y el análisis del cómic digital, un medio que presenta una gran diversidad formal, marcada por la multimodalidad y la interactividad. En primer lugar, presentaremos el cómic digital como un tecnotexto, considerando su propia materialidad. En segundo lugar, observaremos las características de la lectura digital, una lectura activa y que debe estar en todo momento bajo el control del interactor o lectactor. A continuación, propondremos y desarrollaremos cuatro parámetros descriptivos básicos del medio (la multimodalidad, la interactividad, la estructura narrativa y la experiencia), que pueden ser eventualmente utilizados como criterios de clasificación de las obras. Finalmente, presentaremos una retórica de la recepción y una lista de figuras de estilo que integran la interactividad al conjunto de modos semióticos presentes en la representación con el fin de establecer relaciones de significado.

Palabras clave: cómic digital, lectura, multimodalidad, interactividad, figuras de la recepción.

ABSTRACT

This paper lays out the foundations for the understanding and analysis of digital comics, a medium which presents a great formal diversity, marked by multimodality and interactivity. Firstly, digital comics will be introduced as a techno-text, considering its own materiality. Secondly, characteristics of digital reading, an active reading which must be at all times under control by the interactor or reader-actor, will be observed. Next, four basic descriptive parameters concerning the medium (multimodality, interactivity, narrative structure and experience) which can eventually be used as criteria for classifying the works themselves will be proposed and developed. Finally, a reception rhetoric and a list of style figures which integrate interactivity to all semiotic modes present in the representation will be devised in order to establish meaning connections.

Keywords: Digital Comics, Reading, Multimodality, Interactivity, Figures of Reception.

1. INTRODUCCIÓN

El cómic digital se presenta como un objeto complejo, que puede tomar multitud de formas y que constituye un nuevo reto de lectura y de comprensión. Con el paso del tiempo, una gran variedad de términos ha aparecido para nombrar las distintas manifestaciones del cómic digital como los *webcómics*, los *webtoons*, los *hipercómics*, los *motion comics*, los *motion books*, los *turbomedia* o la más reciente *instaBD*[1]. Los creadores que concibieron estos términos buscaban la identificación de su formato por parte de los lectores, intentando poner en evidencia las características que los diferenciaban del resto de estándares. Sin embargo, estas denominaciones no resultan funcionales para la clasificación del cómic digital si queremos establecer un sistema de comprensión y de análisis general y universal para el medio, que nos permita extraer unos parámetros descriptivos y analíticos comunes a todas las obras.

Para esto, es necesario entender los cómics digitales como *tecnotextos* (Hayles, 2002), dejando atrás la perspectiva que considera los contenidos digitales como inmateriales. Todo texto necesita ser materializado para existir. Tanto el soporte tecnológico (ordenador, tableta, *smartphone*, equipo de realidad virtual o VR) como el dispositivo mediático (formato de la plancha, interfaz de lectura) forman parte de esta materialidad. Bajo esta óptica, la obra no se reduce a un dispositivo textual, sino que también cobra entidad como una máquina, solicitando la manipulación del lector y modelando la experiencia de lectura digital,

1 Los *webcómics* suelen presentar una forma de plancha que preserva la unidad de la página y seguir un modelo de publicación periódico. El *webtoon* se origina en Corea del Sur y se dirige a la lectura en dispositivos móviles, ya que presenta una plancha en forma de banda vertical estrecha, con no más de una o dos viñetas de anchura. Los *hipercómics* son cómics digitales con una narración no lineal que se sirve generalmente del concepto del *infinite canvas* formulado por McCloud (2000, pp. 222-223). Los *motion comics* son un formato ya en desuso que era asimilable a las animáticas utilizadas en preproducción en la industria de la animación. Los *motion books* también conservan la unidad de la página, pero hibridan la imagen en movimiento y el sonido con el lenguaje tradicional del cómic, y en ocasiones cierta interactividad. Los *turbomedia* adoptan el formato paisaje de la pantalla y desarrollan efectos narrativos jugando con la aparición, la desaparición y la sustitución de elementos dispuestos en superposición o yuxtaposición en la superficie de la pantalla, técnica denominada *panel delivery* (Barber, 2002, p. 66). La denominación *instaBD* reúne los cómics digitales realizados en la plataforma Instagram, que pueden incluir vídeos y sonido, servirse de la disposición de las publicaciones en filas de tres imágenes para simular la plancha tradicional del cómic, o disponer hasta nueve imágenes y vídeos en diaporama en una única publicación.

inherentemente interactiva. Los aspectos lingüísticos, semióticos y retóricos de la obra, en consecuencia, son influidos. Es decir, factores como la visualización en pantalla o pantalla táctil, la explotación de captores y otros dispositivos, la hibridación con otros medios como la animación y el videojuego, y la adopción de la interactividad repercuten y modelan la narración, la representación y la experiencia de lectura. Llamamos a esta dinámica la interdependencia entre narración-interacción-representación (Acerra et al., 2021, p. 19):

> El nivel de la representación hace legibles la narración y los espacios de intervención del destinatario gracias a la mediación de la interfaz; la interacción contribuye al despliegue de los contenidos y presupone una respuesta del *interlector* a las posibilidades de acción mostradas en la pantalla; la narración, vehiculada por una pluralidad de recursos semióticos (escriturales, sonoros, icónicos, cinéticos y hápticos), prevé a menudo su desarrollo en respuesta a un movimiento (interpretativo y empírico) sobre la interfaz o la pantalla.

A continuación, para el esclarecimiento de las dinámicas y las relaciones establecidas entre estas tres dimensiones (mediática, textual y experiencial), enunciaremos las características de la lectura interactiva y algunas de las peculiaridades de la recepción de los cómics digitales, así como sus parámetros descriptivos. Finalmente, desarrollaremos brevemente sus principios retóricos y algunas figuras de estilo a partir de ejemplos.

2. LA LECTURA INTERACTIVA

Archibald y Gervais definen la narración como una representación mediatizada de acciones (2006, p. 30) y la interactividad como una posibilidad mediatizada y programada de elección y de acción (2006, p. 31). Como es el caso en otras narraciones interactivas como el videojuego, el cómic digital presenta una doble mediatización: la de la representación, que le otorga su carácter perceptible, y la de la acción, que le proporciona su carácter interactivo. Pero esta interactividad genera preguntas en el sector editorial, lo que se traduce en una cierta reticencia hacia las obras que la explotan con una intención distinta a la navegación (Saemmer y Tréhondart, 2014, p. 115), ya que consideran la *agentividad* (Murray, 1998, p. 126) incompatible con una lectura inmersiva. Citando a Picard (1986), Archivald y Gervais aclaran que "el acto de lectura no es una recepción pasiva, sino un juego y el juego no es una actividad frenética y descerebrada, sino una forma de lectura" (2006, p. 34) y definen el acto de

lectura como "una realidad en la que la manipulación, la comprensión y la interpretación se acoplan y se completan" (2006, p. 31)[2].

De esta manera, definimos el acto de lectura de un cómic digital como una experiencia activa, con un carácter performativo y cognitivo, y en la que el *interlector* o *lectactor*[3] mantiene el control del ritmo de la lectura en todo momento. Este último punto es clave en la recepción del cómic digital, puesto que sí puede afectar a la *agentividad* y la *inmersión* del *lectactor*. Balak lo constata ya en *About Digital Comics* (2009); por otra parte, los investigadores y autores Goodbrey (2017) y Rageul (2014) hacen hincapié en él en sus tesis y figura en el manifiesto de cómic digital del catálogo Screendiver[4]. En los cómics digitales más interactivos podemos observar pausas narrativas en el momento en que el lector debe enfrentarse a una elección. Esto no interrumpe el acto de lectura ni erosiona la *agentividad* del lector, ya que la obra solicita la acción del lector de la misma manera que si este hubiese llegado al final de un fragmento narrativo, por ejemplo, una página, y necesitase ejecutar una acción para pasar al siguiente fragmento, es decir pasar la página. Sin embargo, si su control sobre el ritmo de lectura es suspendido temporalmente, como en el caso de encontrarse con una animación de larga duración (Molina Fernández, 2019, p. 45), el lector se siente interrumpido en su lectura, forzado a asumir un rol de espectador y privado de su capacidad de acción. Esto es debido a que el cómic tradicional es un medio heterocrono, mientras que el cine o la animación son medios homócronos (Marion, 1997, p. 83). En el primer medio, el tiempo de la recepción no ha sido programado en la enunciación, mientras que en el segundo el tiempo de la recepción ha sido incluido en la enunciación. Esto no significa que la imagen en movimiento sea incompatible con la imagen fija o con el lenguaje de cómic, sino que pone de relieve la importancia que debe darse a la recepción de la obra durante las etapas de concepción y de desarrollo de un cómic digital,

2 Traducción del autor de los siguientes textos originales: en primer lugar, "l'acte de lecture n'est pas une réception passive, mais un jeu, et que le jeu lui-même n'est pas une activité frénétique et décérébrée, mais une forme de lecture" ; y, en segundo lugar, "une réalité, où la manipulation, la compréhension et l'interprétation s'imbriquent et se complètent".

3 Los términos *interlector* y *lectactor* fueron enunciados por Weissberg (1999) e introducidos en la teoría del cómic digital por Rageul (2014). Estos términos pretenden destacar el aspecto performativo y no simplemente interpretativo de la acción del lector, que actúa durante su lectura según la opciones programadas por el texto.

4 Este manifiesto explicita la postura del grupo de autores fundador de la plataforma, pero puede ser firmado libremente por cualquier persona. El manifiesto se encuentra disponible en <https://screendiver.com/digital-comics-manifesto/> (Recuperado el 27 abril de 2021).

como bien señalan autores como Balak (Robert et al., 2016, p. 182). A este respecto también cabe señalar que, debido a su materialidad, la afección que el lector experimenta ante un cómic digital, su valor emocional, se concentra en la experiencia de lectura, a diferencia del cómic impreso que puede beneficiarse también de la afección al objeto.

3. PARÁMETROS DESCRIPTIVOS Y CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN

Como dijimos anteriormente, para poder comprender y analizar los cómics digitales es necesario comenzar por el establecimiento de las características estructurales del medio, entendiendo las obras como *tecnotextos* (Hayles, 2002) e intentando incluir toda la diversidad de formas existentes. En este sentido, hemos identificado cuatro características principales a partir de las cuales describir, clasificar y analizar el cómic digital: la multimodalidad, la interactividad, la estructura narrativa y la experiencia.

La multimodalidad se refiere al uso de varios modos de expresión combinados, como el texto, los gestos, las imágenes fijas o en movimiento y el sonido, en la producción de significado (Lacelle, 2017). Como el cómic tradicional, el cómic digital es principalmente un medio visual, compuesto de imágenes (modo icónico) y de texto (modo textual). Pero en un soporte digital también se puede hacer uso del modo cinético para animar el contenido de las viñetas, su aparición y desaparición de la pantalla o *panel delivery* (Barber, 2002, p. 66), así como la animación de cualquier elemento textual: los bocadillos, las onomatopeyas, las palabras, los márgenes, los marcos de las viñetas, etc. El modo sonoro, que comprende la música, los ruidos y la oralidad, tiene un gran poder expresivo. El cómic digital, como el cine, se sirve en ocasiones del montaje sonoro para producir relaciones de significado entre diferentes elementos sonoros, o entre el sonido y las imágenes, para influir sobre su percepción y su interpretación (Bordwell y Thompson, 1979-2000, pp. 384-387). El modo háptico comprende el tacto, los gestos y la kinestesia, y es el principal modo de interacción del *lectactor* con la obra. Los dispositivos móviles, dotados de pantallas táctiles y de captores, son capaces de detectar diversos gestos y movimientos realizados con el dispositivo, de manera que algunos cómics digitales los explotan para fomentar la *agentividad*, y aportar una profundidad y un sentido adicional a las acciones relatadas en la narración. Desde una perspectiva multimodal, podemos identificar rápidamente las obras por los modos semióticos presentes en su representación. De esta manera, podemos referirnos a *Le*

dernier Gaulois (Keiss y Mazel, 2015) como una obra icónica-sonora; a Sway (Moore, Reppion y Scott, 2015) como textual-icónica-háptica; y a *The Boat* (Huynh, 2015) como textual-icónica-sonora-cinética.

Por otro lado, ya hemos hablado de la interactividad como característica inherente al cómic digital, incluso cuando su uso es puramente funcional. Pero la acción del lector también puede tener un *efecto* o *effectance* (Roth y Koenitz, 2016) sobre la representación, de manera que hemos distinguido tres tipos de interactividad según la repercusión sobre la narración de la acción ejecutada por el *lectactor*. El primer tipo es la *interactividad funcional-navegacional*, que permite el acceso a los contenidos. Todos los cómics digitales presentan esta interactividad de base. Las flechas de navegación o el *scrolling* constituyen algunos ejemplos de elementos interactivos de este tipo. En segundo lugar, encontramos la *interactividad reactiva*, en la que la acción del *lectactor* desencadena fenómenos que inciden sobre la disposición, la visualización o la ejecución de contenidos. Algunos ejemplos de este tipo de interactividad son las mecánicas de activación de sonidos y animaciones, o de aparición, desaparición y modificación de elementos visuales como bocadillos y viñetas. Así, podemos observar algunos ejemplos en *Touch Sensitive* (Ware, 2011). Finalmente, hablamos de *interactividad explícita* cuando los elementos y las mecánicas interactivas afectan directamente (semánticamente) al contenido de la obra. Los ejemplos más claros y evidentes de este tipo de interactividad, por concluir esta breve panorámica, son las dinámicas de elección que repercuten sobre el curso de la narración, como ocurre en *2* (Molina Fernández, 2021).

En cuanto a la estructura narrativa, hemos podido catalogar una gran variedad de modelos en investigaciones de literatura hipermedia y videojuegos (Molina Fernández, 2015, pp. 19-21). Sin embargo, gran parte de estas estructuras no se encuentran representadas aún en el cómic digital. Es por esto que hemos optado por reunir el conjunto de estructuras existentes en tres grupos. En primer lugar, se encuentra la *narración lineal clásica*, con un principio y un fin únicos. En segundo lugar, hablamos de *narración lineal programada*, un híbrido entre la *narración lineal* y la *narración no lineal*. Se trata de unas estructuras narrativas con un comienzo y un final únicos, como la *narración lineal*, pero en las que el desarrollo de la historia permite algunas bifurcaciones o la exploración libre, otorgando cierta libertad al *lectactor* en su lectura, como ocurre con *Icarus Needs* (Goodbrey, 2013). Finalmente encontramos la *narración no lineal*, en la que varios tipos de estructuras son posibles: la arborescencia, la estructura en embudo, la exploración libre, la combinatoria, etc. El ejemplo

de cómic digital más complejo en este sentido y con una *narración multilineal* es *Meanwhile* (Shiga, 2011), que permite obtener 3856 historias diferentes.

Finalmente, consideramos la experiencia de la obra. Podemos tratar la experiencia desde dos perspectivas, la de la *inmersión* (Murray, 1998, p. 98) y la de la *agentividad* (Murray, 1998, p. 126). La experiencia inmersiva es una experiencia cognitiva, muy subjetiva y tributaria de las capacidades y el trato del *lectactor* real[5]. No obstante, ya que el centro de nuestro interés es el texto y los efectos determinados por el mismo, nos centraremos más en la experiencia de *lectactor* virtual[6]. Es decir, observaremos la experiencia desde un punto de vista performativo o agentivo, ligado a la accesibilidad de la obra, a las modalidades de lectura y a las posibilidades de interacción. Así pues, cabe distinguir entre la *experiencia multimodal*, cuyo paradigma sería el cómic tradicional; la *experiencia interactiva*, cuyo paradigma sería el cómic digital interactivo; y la *experiencia inmersiva*, cuyo paradigma sería el cómic de realidad virtual. Para comprender las características de cada una de ellas, utilicemos una imagen que ilustre la relación entre la obra, el *lectactor* y la experiencia: pensemos, pues, la obra como un umbral que permite el acceso del *lectactor* al mundo ficcional para que este viva una experiencia. La materialidad y la apariencia del umbral ejercerán, así, una influencia significativa en la experiencia del lector. En la experiencia mutimodal el umbral (la obra) quiere ser neutro. El diseño textual y mediático aspiran, en este sentido, a la transparencia, mientras que la *inmersión* y la *transformación*[7] tienen más protagonismo que la *agentividad*. Podemos nombrar como ejemplo *Notre Toyota était fantastique* (Boulet, 2013). Al contrario, la *experiencia interactiva* quiere acentuar la manera en que se atraviesa el umbral y en cómo esta influye o actualiza[8] la narración. En consecuencia,

5 Hemos adoptado los conceptos de *lector virtual* (el destinatario implícito de los efectos de lectura programados por el texto) y de *lector real* (el sujeto bio-psicológico) de Jouve (1998, p. 27), y los hemos adaptado a nuestra terminología como *lectactor virtual* y *lectactor real*.

6 El *lectactor virtual* constituye "el conjunto de estrategias textuales por las cuales una obra condiciona su lectura" (Jouve, 1998, p. 23). El texto original, traducido por el articulista, es: "l'ensemble des stratégies textuelles par lesquelles une œuvre conditionne sa lecture".

7 Murray (1998) entiende la narración como una experiencia transformativa, argumentando que las historias adecuadas pueden afectarnos y transformar quienes somos. La *agentividad*, la *interactividad* y la *transformación* son los ejes principales a través de los cuales estudia las narraciones multimedia e interactivas.

8 En la investigación de videojuegos se llama *narración actualizada* (Jenkins, 2003, p. 9) a la actualización de la narración insertada (la narración invariable y predefinida), es decir, a

el diseño textual y mediático tienden aquí a ser reflectivos o visibles (Bolter y Gromala, 2003), y el *lectactor* experimenta la *inmersión*, la *transformación* y la *agentividad*. El *gamecomic Florence* (Mountains Studio, 2018) puede servir de ejemplo. Finalmente, en la *experiencia inmersiva*, el *lectactor* vive una experiencia de presencia, experimentando la narración al interior del espacio narrativo como espectador o actor. En este caso, el umbral tiende a desaparecer, el diseño se vuelve *hipertransparente* y la *inmersión* destaca sobre la *agentividad* y la *transformación*. Citemos, en este caso, las experiencias de cómic VR *Tales of Wedding Rings VR* (Square Enix, 2018) o *S.E.N.S* (Mathieu, 2016).

4. RETÓRICA Y FIGURAS DE ESTILO

La retórica y la poética literarias pueden aplicarse en parte al cómic digital, particularmente a los cómics digitales que se limitan principalmente al uso del texto y la imagen fija, y que se limitan a la *interactividad funcional-navegacional*. Sin embargo, en aquellas obras con un mayor grado de hibridación mediática e interactividad, estos son utilizados también con una función poética. La tesis de Rageul (2014) es el primer trabajo que trata la poética de los cómics digitales interactivos, tomando en cuenta la materialidad de estos textos digitales. Expone que los gestos y la manipulación de la obra constituyen signos con significado en el seno de la narración, así como constata la reflexividad de la figura del *lectactor*. Sin embargo, no establece una lista de figuras de estilo de figuras multimodales e interactivas equiparables a las existentes en la literatura. En *Retórica del texto digital* (2015), Saemmer expone su *retórica de la recepción*, cuyos conceptos pueden adaptarse al cómic digital. El punto de partida de esta retórica de la recepción es el mismo que el de Rageul: se trata de tomar en consideración tanto el mensaje vehiculado por el texto como su horizonte de recepción, el cual viene prefigurado tanto por las formas gráficas sobre la página-pantalla (las diversas unidades textuales e icónicas pertenecientes a la representación) como por los contenidos programados (la acción programada y mediatizada). Además de las unidades textuales e icónicas, observa e identifica otras unidades semióticas en los textos digitales: las unidades de la manipulación (Saemmer, 2015, p. 46), relacionadas con los gestos realizados durante la interacción con el texto, y de la animación (2015, p. 52), relacionadas con el movimiento y la *transformación* del texto. También introduce el concepto de

la reconstitución de esta última a lo largo de la partida. La narración actualizada solo puede ser parcialmente anticipada durante la concepción de un juego.

irradiación icónica (2015, p. 49), el proceso que tiene lugar en el momento en que el potencial de acción se une a una unidad de manipulación, o cuando una unidad de movimiento se une al potencial de acción del texto. Por mediación de la *irradiación icónica*, un texto es a la vez leído y accionado, o leído y apreciado temporalmente constituyendo figuras retóricas.



Fig 1. Ejemplo de disposición textual. © 2015, M. Huynh.

Siguiendo el trabajo de Saemmer, Acerra (2019, p. 69) observa en su tesis estos acoplamientos en los libros ilustrados para niños y elabora una lista de nueve figuras de estilo multimodales e interactivas para este tipo de obras, y que es extrapolable al cómic digital. La lista incluye las *figuras de disposición textual*, en las que los elementos textuales se distribuyen y organizan en la página-pantalla para participar en la construcción de significados; las *figuras de descripción*, en las que diferentes elementos textuales establecen una dinámica de explicitación recíproca; las *figuras de oposición*, las cuales dificultan el acceso inmediato a los contenidos u ofrecen resultados contrarios a los esperados; las *figuras de focalización*, cuyo objetivo es hacer visible o poner el foco en las manipulaciones que permiten desvelar ciertos elementos textuales; las *figuras de diversión*, que buscan simplemente la implicación y la diversión del *lectactor*; las *figuras de exploración*, que buscan el reconocimiento meticuloso y desinteresado de la interfaz; las *figuras textónicas*, que permiten al *lectactor* modificar permanentemente la manera en que el conjunto de *textones* (Aarseth, 1997) o unidades de información se muestran en pantalla; las *figuras performativas*, que buscan la ejecución y aplicación de un gesto o un movimiento equivalente a la acción representada; y *las metáforas*, la aproximación de dos o más unidades

de significado o sememas con cierta proximidad o similitud para expresar un mensaje o desvelar aspectos inéditos de la realidad.

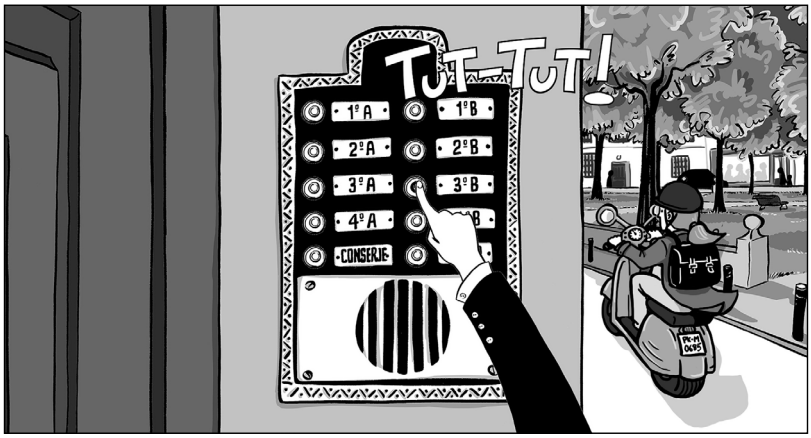

Fig. 2. Ejemplo de figura de exploración. © 2021, M. Molina Fernández.

Para ejemplificar este paradigma, apuntemos que la novela gráfica digital *The Boat* (Huynh, 2015) comienza poniendo en práctica algunas figuras de la disposición textual (Fig. 1). La historia se inicia con la animación de un barco vietnamita lleno de refugiados en medio de una fuerte tormenta en el océano. El sonido de la lluvia, las olas y los truenos acompaña la animación. Según comenzamos a hacer desfilar el *scrolling*, las viñetas y el texto entran en pantalla superponiéndose a la animación del barco, que queda al fondo. Las viñetas y el texto, que ilustran cómo los pasajeros hacinados en el interior chocan los unos con los otros con la violenta zozobra de la nave, se inclinan y zozobran también a cada golpe de trueno y acompañados de los crujidos de la madera. Cuando todo parece estabilizarse al fin, la frase "The storm arrived in force" desaparece, siendo sus palabras arrancadas de la pantalla por el viento. Por su parte, el cómic digital *2* (Molina Fernández, 2021) presenta una figura de exploración también al comienzo de la narración (Fig. 2). Tras una breve introducción en la que un narrador omnisciente presenta al personaje protagonista y pone en situación al *lectactor*, la pantalla muestra los timbres de la puerta de entrada de un edificio. El plano subjetivo, la mano del protagonista que sustituye al cursor y el bocadillo, en el que el protagonista duda del apartamento al que llamar, invitan al *lectactor* a accionar los timbres, proponiendo explorar el edificio al completo a través de las diversas

conversaciones que pueden establecerse con los vecinos. Finalmente, entre las muchas figuras que pueden encontrarse en *Florence* (Mountains Studio, 2018), cabe destacar las maravillosas metáforas multimodales presentes en toda la obra. Quizás las más destacadas sean todas las que conforman la alegoría del enamoramiento que tiene lugar en el capítulo 3 (Fig. 3). Tras quedarse sin batería, Florence guarda su teléfono móvil y sigue caminando por la calle gris. Una melodía de violonchelo comienza a sonar en la lejanía y una nota musical amarilla flota frente a la protagonista. Golpeando las notas sobre la pantalla táctil, el *lectactor* mantiene a Florence en movimiento, acercándola a la fuente de la música que se escucha cada vez más cercana. Seducida por la melodía, Florence empieza a caminar por los aires y un nuevo instrumento (el piano, que representa a la protagonista) se une a la melodía. La afluencia de las notas es cada vez mayor, el mundo va tomando color y Florence acaba por dejarse llevar por la música (el amor) y dejándose impregnar por ella (vuela sin necesidad de caminar y su bufanda se tiñe de amarillo). La caza de notas musicales prosigue hasta que Florence encuentra al violonchelista. La viñeta siguiente no deja lugar a dudas: Florence, ensimismada, está completamente rodeada de amarillo y un pequeño corazoncito flota sobre su cabeza. Está enamorada.



Fig. 3. Ejemplo de metáfora/alegoría. © 2018, Mountains Studio et Anapurna Interactive.

5. CONCLUSIONES

El cómic digital se presenta como un medio muy heterogéneo, en el cual una gran diversidad de formatos estandarizados convive con obras que se hibridan con otros medios y desarrollan interfaces únicas. Con el objetivo de comprender y analizar los cómics digitales a partir de un patrón común, nos hemos cuestionado sobre las particularidades de la experiencia de lectura digital y del cómic digital en particular, constatando que se trata en todo momento de una experiencia activa y que debe garantizar el control del lector sobre la misma. Asimismo, podemos describir cualquier obra haciendo referencia a los modos semióticos puestos en relación en la representación (cada uno importando el lenguaje y los recursos desarrollados en otros medios), al tipo de interactividad programada y su impacto sobre la narración, al tipo de estructura narrativa y a la experiencia construida, siendo este último aspecto central en las obras digitales. Puesto que la interactividad constituye un elemento fundamental de la recepción de cualquier texto digital, el estudio poético del cómic digital debe tomar en consideración la acción de *lectactor* en sus análisis. Así pues, la acción fenomenológica, la acción mediatizada y el efecto de dichas acciones en la representación necesitan ser puestos en relación para definir las figuras de estilo propias de la narración secuencial digital, siendo hasta ahora la de Acerra (2019) la lista de figuras más adecuada y completa. Las proposiciones presentadas en este artículo están aún en estudio y son susceptibles de ser ampliadas o modificadas, pero consideramos que constituyen una herramienta útil, sintética y funcional para la lectura, el análisis y la comprensión del cómic digital.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AARSETH, E. J. (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

ACERRA, E. (2019). *Les applications littéraires pour la jeunesse: œuvres et lecteurs* [tesis doctoral no publicada]. Université Paul Valéry - Montpellier 3.

ACERRA, E., LACELE, N., MOLINA FERNANDEZ, M. y VALLIERES, A. (2021). Paramètres descriptifs et figures de style des oeuvres littéraires numériques pour la jeunesse. *La Lettre de l'AiRDF*, 68, 18-23.

ARCHIBALD, S. y GERVAIS, B. (2006). Le récit en jeu. *Protée*, 34(2-3), 27-39.

BALAK (2009). *About Digital Comics* [cómic digital]. https://turbointeractive.fr/about-digital-comics/?series=about-digital-comics

BARBER, J. (2002). *The Phenomenon of Multiple Dialects in Comics Layout* [tesis de máster no publicada]. Londres: London College of Printing.
BOLTER, J. D. y GROMALA, D. (2003). *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art and the Myth of Transparency*. Cambridge (Mass.): MIT Press.
BORDWELL, D., THOMPSON, K., BEGHIN, C. y THOMPSON, K. (2000). *L'art du film une introduction* [1.ª edición francesa]. Bruselas: De Boeck Université.
BOULET (2013). *Notre Toyota était fantastique* [cómic blog]. http://www.bouletcorp.com/blog/2013/10/08/notre-toyota-etait-fantastique
GOODBREY, D. M. (2013). *Icarus Needs* [comic digital]. http://www.kongregate.com/games/Stillmerlin/icarus-needs
GOODBREY, D. M. (2017). *The Impact of Digital Mediation and Hybridisation on the Form of Comics* [tesis doctoral no publicada]. University of Hertfordshire (Reino Unido).
HAYLES, N. K. (2002). *Writing Machines*. Cambridge: MIT Press.
HUYNH, M. (2015). *The Boat* [cómic digital]. https://www.matthuynh.com/theboat
JOUVE, V. (1998). *L'effet-personnage dans le roman*. París: Presses Universitaires de France.
KEISS, K. y MAZEL, L. (2015). *Le dernier gaulois* [proyecto Web]. France télévisions. http://lederniergaulois.nouvelles-ecritures.francetv.fr
LACELLE, N. (2017). *La littératie médiatique multimodale appliquée en contexte numérique, LMM@ [recurso digital]: outils conceptuels et didactiques*. Quebec: Presses de l'Université du Québec.
MARION, P. (1997). Narratologie Mediatique et Mediagénie des Récits. *Recherches en communication*, 7, 61-88.
MATHIEU, M.-A. (2016). S.E.N.S. París: Arte France et Red Corner. http://sens.arte.tv
MCCLOUD, S. (2000). *Reinventing comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*. Nueva York: Perennial.
MEANWHILE: INTERACTIVE COMIC (2012). Zarfhome Software Consulting (versión 1.7.3). App Store. https://apps.apple.com/us/app/meanwhile-interactive-comic/id458451517
MOLINA FERNANDEZ, M. (2015). *La BD hypermédiatique comme forme de prédilection pour le développement des récits non-linéaires* [tesis de máster, École Européenne Supérieure de l'Image, Université de Poitiers UFR Lettres et Langues, Angoulême]. Archivo de la CIBDI. http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?memoire1544

MOLINA FERNÁNDEZ, M. (2019). Imagen, movimiento e interactividad en el cómic digital. *EME Experimental Illustration, Art & Design*, 7, 44-51. https://doi.org/10.4995/eme.2019.11360

MOLINA FERNÁNDEZ, M. (2021). *2* [cómic digital]. http://www.2-bd.fr

MOORE, L., REPPION, J. y SCOTT, N. (2015). Sway. En *Electricomics* [aplicación móvil]. http://electricomics.net/sway/

MOUNTAINS STUDIO ET ANAPURNA INTERACTIVE (versión 1.0.5) [aplicación móvil] (2018). *Florence*. App Store. https://apps.apple.com/ca/app/florence/id1297430468

MURRAY, J. H. (1998). *Hamlet on the holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge (Mass.): MIT Press.

RAGEUL, A. (2014). *La bande dessinée saisie par le numérique: formes et enjeux du récit reconfiguré par l'interactivité* [tesis doctoral, Université de Rennes 2]. HAL archives-ouvertes.fr.

ROBERT, P. (Ed.) (2016). *Bande dessinée et numérique*. París: CNRS Éditions.

ROTH, C. y KOENITZ, H. (2016). *Evaluating the User Experience of Interactive Digital Narrative* [presentación de artículo]. Amsterdam: ACM Multimedia.

SAEMMER, A. y TREHONDART, N. (2014). Les figures du livre numérique «augmenté» au prisme d'une rhétorique de la réception. Études de communication, 43, 107-128. doi:10.4000/edc.603

SAEMMER, A. (2015). *Rhétorique du texte numérique: figures de la lecture, anticipations de pratiques*. Villeurbanne: Presses de l'enssib.

SQUARE ENIX (2018). *Tales of Wedding Rings VR* [realidad virtual, Oculus Rift, HTC Vive]. El Segundo (CA): Square Enix Co., Ltd.Mathieu Sens

TOUCH SENSITIVE BY CHRIS WARE (2016). Sudden Oak (versión 1.1). App Store. https://apps.apple.com/ca/app/touch-sensitive-by-chris-ware/id1144394426

WEISSBERG, J.-L. (1999). Retour sur interactivité. *Revue des sciences de l'éducation*, 25(1), 167-199. https://doi.org/10.7202/031997ar