

REMEDIANDO UNA REMEDIACIÓN:  
UN ANÁLISIS FORMAL DE *HOMESTUCK BOOK 1*

MANUEL DAVID OCHOA GÓMEZ

TRABAJO DE GRADO  
Presentado como requisito para optar por el  
Título de Profesional en Estudios Literarios

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA  
Facultad de Ciencias Sociales  
Carrera de Estudios Literarios  
Bogotá, enero de 2018



PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
CARRERA DE ESTUDIOS LITERARIOS

RECTOR DE LA UNIVERSIDAD

Jorge Humberto Peláez Piedrahita, S.J.

DECANO ACADÉMICO

Germán Rodrigo Mejía Pavony

DIRECTOR DEL DEPARTAMENTO DE LITERATURA

Juan Felipe Robledo Cadavid.

DIRECTOR DE LA CARRERA DE ESTUDIOS LITERARIOS

Liliana Ramírez Gómez

DIRECTOR DEL TRABAJO DE GRADO

Carlos Andrés Barreneche Jurado

Artículo 23 de la resolución No. 13 de julio de 1946:

“La universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por sus alumnos en sus trabajos de tesis, sólo velará porque no se publique nada contrario al dogma y a la moral católica, y porque las tesis no contengan ataques o polémicas puramente personales, antes bien se vea en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia”.

## AGRADECIMIENTOS

¿Ven esos cinco símbolos ahí abajo? Representan a las cuatro personas con las que debo estar más agradecido en la realización de esta tesis: Maria Camila Castellanos, Aura María Zafra, David Vargas Valdez, Andrés Moreno. El otro símbolo soy yo.

Por supuesto, hay otros agradecimientos que dar. A las personas que estuvieron encima, ya fuera preguntando, presionando o apoyando: Maria Fernanda Rodriguez, Maria Anzola (Dios, cuántas Marías), Nicolás Rueda y Juan Sebastián Sendoya.

Además, a mi familia, en especial a mis padres, mis abuelos, un tío y tres primos. Y a Yuly Jaimes.

Y (no hay forma de dejarlo fuera de este agradecimiento) al profesor Carlos Barreneche por haberme aguantado seis meses.





## TABLA DE CONTENIDO

>Pick a topic	10
>Talk about theories	13
<b>Sobre Homestuck</b>	13
<b>Webcómic</b>	13
<b>Cómic</b>	16
<b>¿Transmediación? ¿Remediación!</b>	25
<b>Postdigital: respecto a lo digital, la imprenta y la estética</b>	29
<b>Net art y arte postinternet</b>	33
<b>Ergódica y cibertextos</b>	34
>Pick your theoretical weapons	40
>Define material	50
>Simply Analyze	51
<b>AH: Write Introduction</b>	51
<u>De cómo hacer complejo algo desde el inicio</u>	51
<b>“Act 1: The Note Desolation Plays” y</b>	
<b>“Act 2: Raise of the Conductor’s Baton”</b>	54
<u>Señalando lo no tan obvio</u>	54
<u>Backtracking o la magia del mapa</u>	55
<u>Espacios y tamaños</u>	56
<u>Animación y lenguaje visual</u>	59
<u>Interactividad, el verdadero monstruo (?)</u>	67
>Months in the future, but not many...	71
>Write conclusions	74
Glosario	79
BIBLIOGRAFÍA	81





*You are standing... Somewhere. You now will receive a name.*

> Enter name

[Tired Assfuck] (?)

*You... You can accept that name? Are you Tired As-Fuck? That does not seem right. Let's get you another name.*

==>

[Manuel Ochoa] √

==>

*Your name is Manuel Ochoa. You like videogames, comics and reading. You have been studying literature for four years now, and you've reached a very delicate point in every career: your dissertation. You now got to choose something to write about.*

> Pick a topic

Internet ha sido una parte fundamental de mi vida. La posibilidad de jugar con otros, de acceder a cantidades impresionantes de contenidos e información, poder aprender y dar conocimiento a otros. Entre todas las cosas que da el internet, el acceso a anime, cómic y manga ha sido desde siempre uno de mis destinos habituales. Y fue en los ires y venires de internet que me crucé con un tren sin frenos llamado *Homestuck*.

*Homestuck* es un webcómic (cómic publicado en internet), cuya creación empezó el 13 de abril 2009 y terminó el 13 de abril de 2016. En él, cuatro niños de trece años deciden jugar un nuevo videojuego multijugador en línea que interactúa con la realidad, sin saber que este desencadenará el fin del universo en que viven. A lo largo de su creación, el cómic incluyó en su narrativa y dibujo referencias a elementos de la cultura popular (como Shrek y las películas de Nicholas Cage) y de la cultura digital (la misma creación de webcómic, plataformas para artistas digitales, chats, videojuegos en línea); además, se le podría considerar una creación de net.art, es decir, que es una obra creada con y para los medios digitales, que depende de ellos para su recepción, teniendo en cuenta su uso de medios digitales, como gifs, animaciones, música, videos en YouTube y Vine, entre otras.

Aparte de la historia en sí, la utilización de todos estos recursos me pareció impresionante. Era una obra que pertenecía a internet, incluso desde un nivel muy básico: el internet, o mejor dicho sus usuarios, por un tiempo determinó el desarrollo de la historia.

De ahí en adelante, las posibilidades eran infinitas: dibujantes, músicos, programadores, todos con un gusto en común al que podían aportar desde sus áreas. Una criatura enorme compuesta con un poco de todo.

En 2011, Andrew Hussie, el escritor del cómic decidió hacer una versión impresa. La idea de ver una obra creada y consumida en internet en versión impresa no sería tan extraña de no ser por todos los medios que mencioné anteriormente, pero en ese momento simplemente me pareció una curiosidad. Nunca esperaba que años después, estudiando literatura con énfasis editorial, resultaría siendo un tema tan interesante.

A la hora de pensar en adaptaciones, el ejemplo más común son las adaptaciones fílmicas de libros. El paso de un medio impreso a uno visual y sonoro; de una presentación de las acciones a través de palabras a una representación visual; de un consumo lento a un consumo rápido. Esto es aplicable a los comics también, que tantas adaptaciones al cine tienen hoy en día: historias que han tomado años en desarrollarse, reducidas a películas de dos horas.

Pero cuando ocurre al revés..., ¿qué se puede decir? Los casos son pocos, en parte porque la idea no pareciera “enriquecer” la experiencia. Adaptar un libro a una película pone en manos de alguien mostrar su interpretación de una obra, para satisfacer a los ojos más que al intelecto. Dar una cara y una voz a los personajes, unos colores a los paisajes, un movimiento a trazos de tinta estáticos. Son elementos que, de cierta manera, agregan elementos a lo escrito (aunque la adición no siempre signifique mejoría). Pero cuando a una película se le va el sonido, lo primero que hacemos es gritar al proyccionista. Cuando, mientras vemos Netflix, el internet falla, peleamos porque tenemos que ver los movimientos a pedazos.

Y aun así, *Homestuck* va ya en su tercer libro impreso, cubriendo los primeros 4 actos y un intermedio. ¿Cómo está hecha la versión impresa? ¿Será que está bien hecha? ¿Al verla, como editor, se me ocurrirán ideas al respecto? ¿Afectará mucho la recepción y la lectura de la obra? ¿En qué términos queda el impreso respecto a la versión digital? Todas estas dudas me surgieron al enterarme de la posible reimpresión en 2017. Para 2018 era una realidad, y debía encontrar la forma de revisarlo por mí mismo.

¿Pero cómo analizarlo? Es muy poco común encontrar clases o textos académicos que se acerquen al cómic. Infortunadamente, en la academia no parece haber mucho campo

para el cómic; si bien recientemente se ha visto un crecimiento en este tipo de estudios (como señala Hannah Miodrag en “Comics and Literature” (1512)), sigue sin ser un campo ampliamente estudiado. Afortunadamente, como señala Miodrag misma o Scott McCloud (*Reinventing Comics* 42), el cómic ha ganado este espacio en la academia, principalmente, a través de las academias del arte y de la literatura. Mi punto de entrada es la segunda.

En la aproximación de los estudios literarios, los comics han sido estudiados por la narratología mayormente, así como desde la teoría de la recepción (Miodrag 1532-1538). Principalmente, el estudio de “temas, tramas y caracterizaciones” (Miodrag 1516) ha caracterizado esta aproximación al cómic. Así mismo, la idea del “cómic como subconjunto de la literatura” (Miodrag 1512) es una perspectiva extendida entre los críticos del cómic desde sus primeros momentos, llegando a identificarse como forma literaria desde sus primeros críticos (como Eisner en el año 1985, siendo uno de los primeros escritores al respecto).

Estos estudios, así mismo, se han relacionado con el vocabulario y la gramática del cómic, como las ha llamado McCloud (*Understanding Comics* 67). En estos estudios los términos utilizados se aproximan a aquellos referidos a la lectura, interpretación y hábitos que se utilizan de forma equivalente en la literatura tradicional (Miodrag 1516), como ocurre en el caso de McCloud, uno de los académicos seminales respecto al tema. Este último tipo de estudios, dentro de una perspectiva formal, es el que me interesa para el análisis de *Homestuck*.

Anteriormente hablé de un grupo de dudas que surgieron respecto a mi material de estudio. Este trabajo planea centrarse, fundamentalmente, en dos de estas preguntas: yo qué haría en la posición del editor y cómo funciona la relación entre la versión impresa y la digital. En el fondo, es una pregunta por la adaptación del cómic, y espero poder resolverla en las siguientes páginas.

## &gt; Talk about theories

*Having picked a topic, you need to talk about theories and theorists that help you understand the work you are about to analyze. Due to the nature of your study object, you will need to explore a lot of topics. You really hope this doesn't bore to death anyone who reads the whole thing in order to continue reading.*

==>

Teniendo en cuenta la naturaleza de mi material, hay varias áreas del conocimiento que se relacionan con su estudio, más aún teniendo en cuenta que la obra se presenta en dos medios completamente distintos. Es necesario pensar en el material teórico que se puede cruzar con cada una de estas formas. Esta recolección de material teórico no planea cubrir todo el campo al respecto, sino aquellos textos que, de alguna manera, pueden complementar este trabajo.

### **Sobre Homestuck**

Quisiera aclarar inicialmente que sobre *Homestuck* en sí, muy poco se ha escrito. En mi búsqueda de fuentes encontré solamente dos tesis al respecto, en las que se tratan dos temas bastante distantes entre sí: la producción de un lugar habitable (entendido como espacio de prácticas vitales que dan una identidad) alrededor de *Homestuck*, específicamente en la página en que estaba alojada inicialmente, y sobre la narrativa digital postmoderna que utiliza esta obra en su constitución, teniendo en cuenta las capacidades y limitaciones narrativas que implica el uso de los medios digitales.

### **Webcómic**

Respecto al webcómic, siendo esta la naturaleza inicial de *Homestuck*, hay poco escrito más allá de comentarios sobre cómo el soporte web da un medio no controlado para la producción de cómics por fuera de las grandes casas editoriales, que se empata con la facilidad de la distribución en cuanto a acceso se refiere, incluso para las grandes casas (Hudson, "The Future is almost now", publishersweekly.com). En algunos de los artículos encontrados, se señala incluso esta forma de producción como un paso intermedio para llegar al impreso y a objetos de colección meramente como herramientas de mercadeo (MacDonald, "Web Comics: Page Clickers to Page Turners", publishersweekly.com). Más

allá de estas diferencias entre el medio impreso y el digital, y la relación económica que tienen, poco se nombra sobre su contacto o interacciones.

La referencia más útil que encontré fue un libro coordinado por Lucio Luiz (2013) en el que varios autores brasileños analizan la producción de webcómic en Brasil, teniendo en cuenta la evolución del medio en sí, el uso de distintos dispositivos y medios como parte de la lectura y la producción, y la importancia social y política que pueden tener.

De este texto quisiera resaltar la forma en que clasifica las “generaciones” de webcómic, como las identifica Edgar Franco en “Histórias em Quadrinhos e Hipermídia: as HQtrônicas Chegam a sua Terceira Geração” (7-36), donde también identifica algunos elementos que caracterizan al webcómic. Como primera generación (aproximadamente entre 1990 y 2000), señala las primeras experimentaciones en el medio, que incluían la creación de imágenes en programas de computación y la utilización de sonidos a partir de la posibilidad de soporte multimedia de las plataformas digitales (CD’s, por ejemplo, como antecesores del acceso globalizado a internet), cayendo con frecuencia en redundancias, como el uso de onomatopeyas escritas junto a efectos de sonido correspondientes, o la utilización de voces junto a los globos de texto, todo esto creado por unos pocos pioneros.

Como segunda generación (entre 2000 y 2006), señala la aparición de *Adobe Flash*, un programa utilizado para la creación de animaciones y programas interactivos, que dio otras herramientas para el dibujo, la animación y la interacción con el usuario/lector. Respecto a esto, señala la simplicidad de los dibujos que caracterizaban estos webcómic, teniendo en cuenta que esta simplicidad también hacía más fácil el uso de *Flash*. Así mismo, se abandona la idea de usar voces pregrabadas y dejar el globo de texto como elemento base de texto. Finalmente, el uso masivo de *Flash* como plugin integrado a varios navegadores (junto al acceso masivo a internet y el abaratamiento de los precios de los computadores) establece este programa como plataforma principal de producción y consumo.

Finalmente, la tercera generación (del 2006 en adelante) surge a partir de la naturalización de los recursos hipermedia como parte de la construcción del webcómic, y pasa de ser una experimentación con las herramientas a ser una experimentación con las narrativas. La exploración de multilinealidad, de otras posibilidades de interacción con el espacio del cómic (desplazamientos laterales en vez de la verticalidad tradicional de las

ventanas), de herramientas interactivas (como la realidad virtual) en la narrativa caracterizan esta tercera generación.

Como características señala: interactividad, animación, diagramación dinámica, banda sonora, efectos de sonido, lienzo infinito (término que más adelante exploraré desde el autor que propuso este término) y narrativa multilinear. Estos elementos distinguen los webcómic de esta generación del cómic tradicional. En cuanto a esto, en el mismo libro, Roberto Elísio de Santos, *et al.* (59), traen a colación una definición de Mendo, en que los webcómic se pueden clasificar en 5 grupos distintos: “reproducción de la página de cómic impreso, reproducción de la página de cómic impreso adaptada al formato de la pantalla de computador, cómic con interfaz característica de los medios digitales, cómic con utilización moderada de recursos multimedia e interactividad, y cómics con uso avanzado de animación, sonido e interactividad”<sup>1</sup>.

Esto nos indica que no todos los webcómic tienen en su constitución todas las características señaladas por Franco. Para dar un par de ejemplos, *Dumbing of Age* o *Spinerette* son cómics pensados dentro del formato tradicional del cómic (y la tira cómica) en la página de internet, mientras *Saturday Morning Breakfast*, si bien utiliza el formato clásico de viñetas, no se limita al espacio de una página impresa tradicional; por otro lado *Ava's Demon* hace una utilización moderada de recursos multimedia (videos de animación para cierres de capítulo) mientras *Homestuck*, mi objeto de estudio, hace una utilización avanzada de estos recursos (gifs, animaciones, juegos en *Flash*, videos, música); esto, junto a su época de producción, ubicarían a *Homestuck* en la tercera generación.

Un elemento (al que volveré más adelante desde otra perspectiva teórica) que señala otro de los autores de este libro, Pedro de Luna, es la forma en que se “romantiza” la importancia de un trabajo impreso por encima de uno publicado en internet, así como las diferencias en cuanto a remuneración económica y alcance que hay entre estas dos formas de publicación (74-75); de Luna también señala como hay un desapego de la colección de cómics al tener en cuenta la capacidad de acceder a los cómics virtualmente, pero a la vez la alta valorización de estos impresos entre los coleccionistas (83-85).

---

<sup>1</sup> Las citas en este texto estarán en español. Las traducciones son mías.

## Cómic

Hablando en general respecto al cómic como un medio narrativo, hay varios textos que han explorado el medio en sí. Uno de los autores clave en el estudio de este medio es Will Eisner (1985, 1996, 2008). En cada uno de estos libros teóricos ha explorado elementos constitutivos del cómic tanto en la forma narrativa en sí, como en la construcción de historias.

Por otro lado, tenemos a Scott McCloud, que ha explorado el lenguaje del cómic, la forma en que funciona, y cómo esta forma narrativa, que identifica como una forma de arte, evolucionó gracias a la aparición del internet. Es importante notar que estos dos teóricos son, a su vez, escritores de cómic, lo cual les da un entendimiento directo y pragmático del lenguaje y las técnicas del medio.

Entre estos dos autores, teniendo en cuenta cómo uno de los dos incluye el tema del internet dentro de sus reflexiones sobre el medio, y por la decisión artística de utilizar el cómic mismo como forma de ilustrar su análisis sobre el medio, tomaré dos libros de Scott McCloud (*Understanding Comics* y *Reinventing Comics*) como parte del material teórico que utilizaré para este trabajo. Primero que todo, quisiera resaltar la definición de McCloud de cómic, qué, aunque es amplia, busca cubrir el medio en términos generales, sin tener en cuenta especificidades respecto a temas o estilos artísticos: “Imágenes pictóricas y de otros tipos yuxtapuestas en secuencia deliberada” (*Understanding* 9).

Tomaré en cuenta el concepto de *cierre* (McCloud, *Understanding* 60-93), que se refiere a la capacidad humana de tomar dos escenas separadas y llenar de significado el espacio que hay entre cada una de estas. Este concepto, en términos de McCloud, puede funcionar de distintas maneras y con distintos enfoques (de momento a momento, de acción a acción, de sujeto a sujeto, de escena a escena, de aspecto a aspecto o non sequitur), con diferentes efectos sobre la forma en que se interpreta un cómic (velocidades, intención narrativa, detalles, silencios).

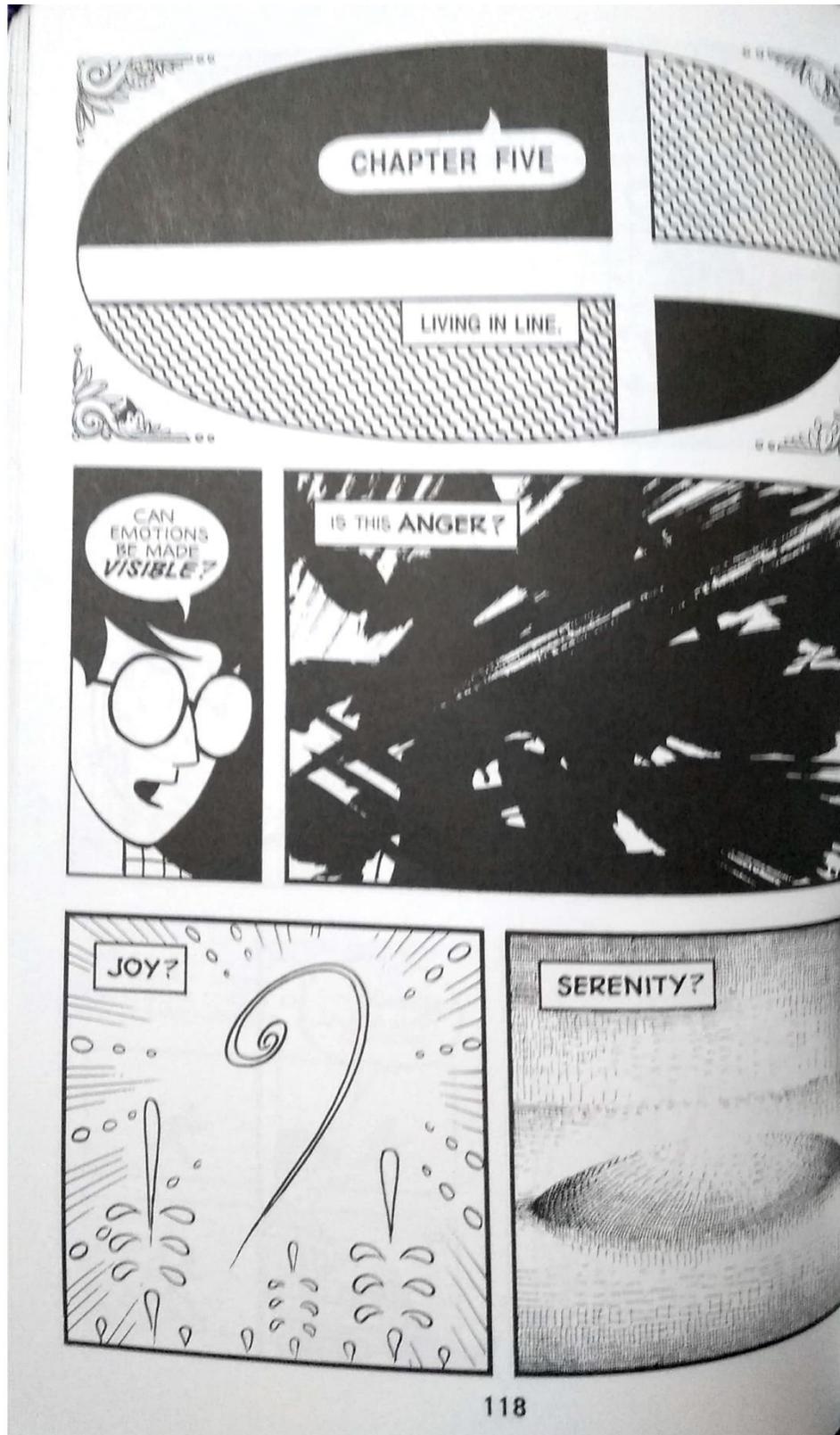
Este concepto, de igual manera, se relaciona con la forma en que “transcurre” el tiempo dentro de un cómic, relacionado con el uso de elementos visuales (distribución de texto, tamaño y distribución de viñetas, referencia a actos cotidianos, foco en elementos ambientales...), que será útil a la hora de analizar los elementos audiovisuales que aparecen en la versión digital de *Homestuck*, así como en la distribución y organización de los elementos visuales y textuales en

la versión impresa. Además de esto, McCloud se refiere a la forma en que se ha expresado el movimiento en los comics como una de las formas en las que podemos entender el paso del tiempo en sus narrativas (94-117). Juntos, estos dos conceptos crean una “gramática del cómic”, que tendré en cuenta durante el análisis del cómic.

Otro concepto valioso que señala McCloud en sus libros es la forma de establecer emociones a través del uso de estilos de dibujo, enmarcados en convenciones sociales respecto a estas representaciones, tanto para los personajes como para los fondos, ambientales o de página (118-120, ver imágenes 1 a 3). La forma en que relacionamos ciertas emociones a ciertas formas de representación y arte son fundamentales a la hora de pensar en esto. Es importante notar que McCloud relaciona estas convenciones interpretativas con la historia del arte, especialmente desde el siglo XIX. Si bien este tipo de representación emocional no es el elemento que me interesó, sí puede aportar ideas respecto a posibilidades visuales que podría tener una adaptación impresa de *Homestuck*, pensando en cómo utilizar fondos en la adaptación.

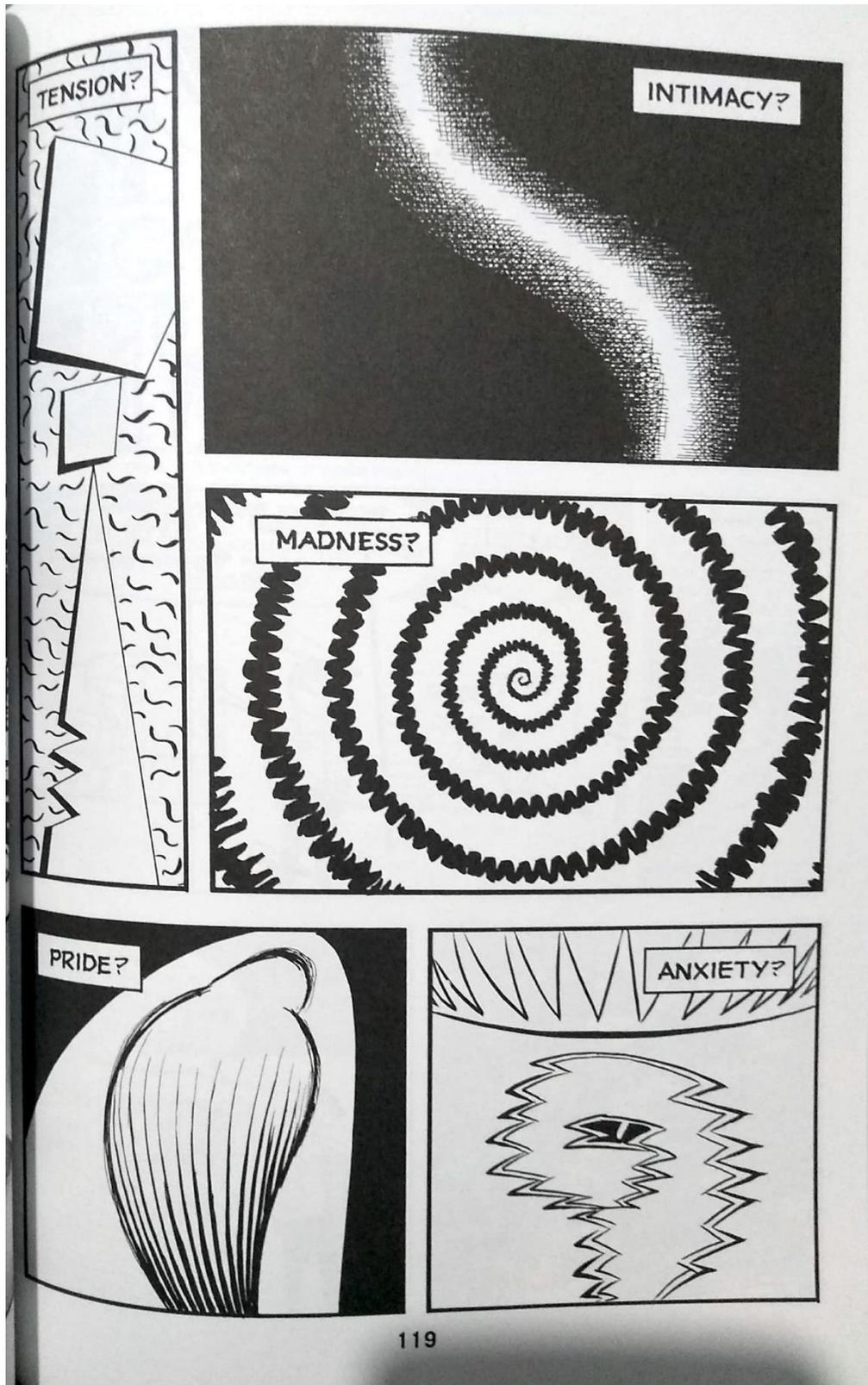
Uno de los últimos capítulos de *Understanding Comics* se refiere a la forma en que texto e imagen son interdependientes en el lenguaje del cómic, mas no por esto quiere decir que deben funcionar siempre en la misma proporción, sino cada uno en el momento que deberían, comparándolo con una rutina de patinaje artístico en parejas, en que cada uno reconoce su rol y actúa de forma correspondiente (156). A partir de esta relación, McCloud plantea un esquema triangular en el que se puede ubicar cualquier cómic (52-53, Imagen 4); cuando hace esto, pone dos marcas, una que señala la intensidad de la palabra, y otra que muestra el espacio pictórico en el que se mueve (54-55, ejemplo de la página 55 en Imagen 5). En los vértices de este triángulo se ubica “la realidad” (qué tan figurativo es el dibujo), el lenguaje (como idea de abstracción máxima del objeto) y el plano pictórico (el dibujo llevado a sus elementos más mínimos: líneas y formas geométricas básicas).

Respecto al lenguaje del cómic, McCloud señala en *Reinventing Comics* la forma en que, en lo estático de sus imágenes, es capaz de centrarse en momentos y elementos específicos. Esto le permite explorar la profundidad de las historias que narra de una forma distinta a como lo hacen la literatura y el cine, dos formas de arte y expresión cercanamente relacionadas con el cómic: “la combinación de una imaginería más simple y selectiva, y los muchos momentos congelados del cómic le da una sensación

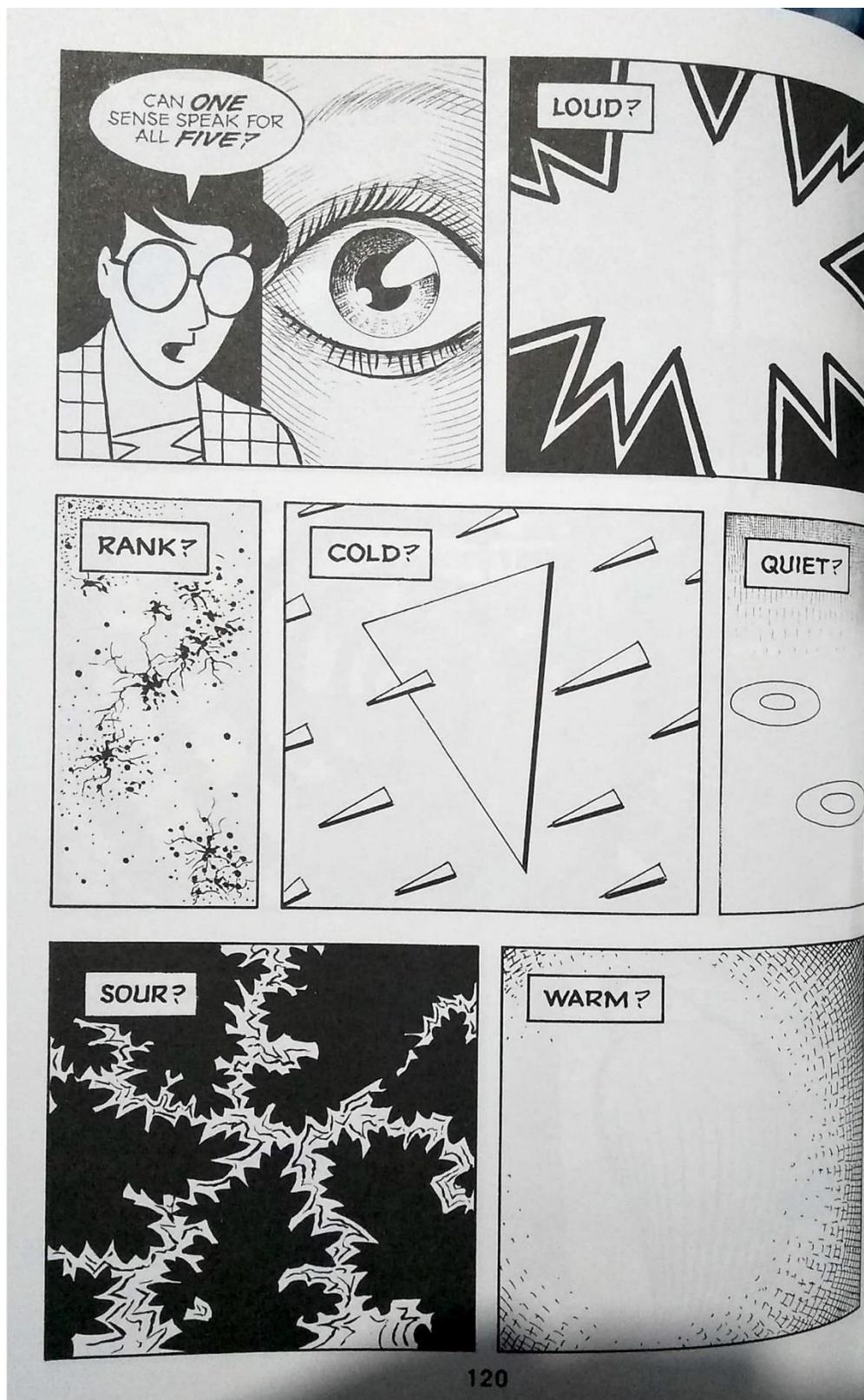


Scanned by CamScanner

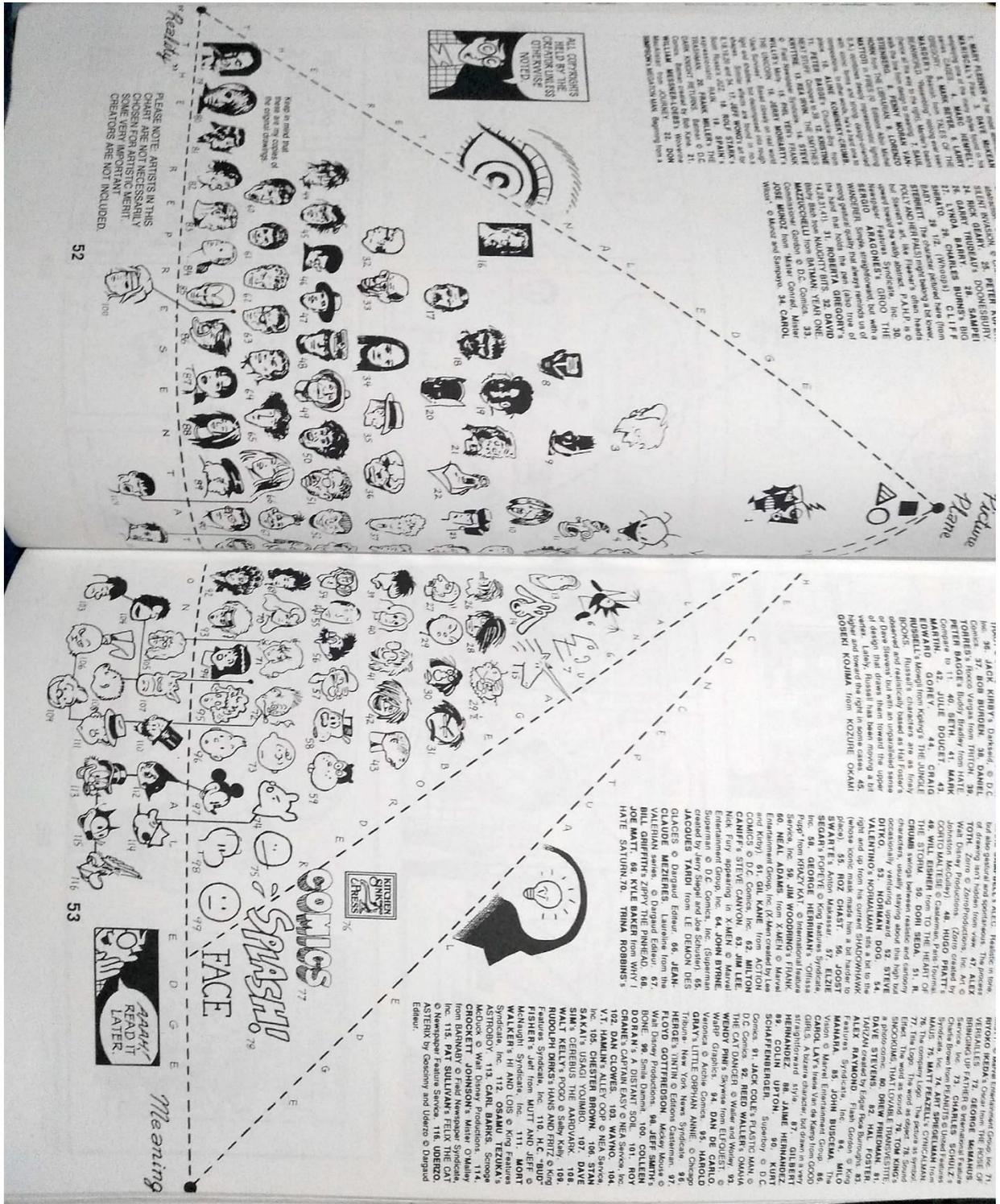
Img 1. Líneas de expresión 1



Img 2. Líneas de expresión 2

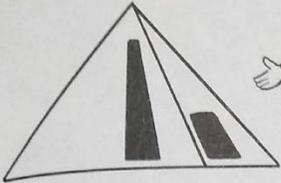


Img 3. Líneas de expresión 3



Img 4. Esquema triangular de McCloud

MARY FLEENER, ON THE OTHER HAND, VARIES ONLY SLIGHTLY IN HER LEVEL OF *ICONIC* CONTENT, WHILE THE LEVEL OF *NON-ICONIC* ABSTRACTION GOES NEARLY FROM *TOP TO BOTTOM!*





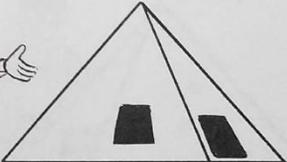
ART © MARY FLEENER.

---

HEY!! COME TO THINK OF IT... WHAT ABOUT THAT WALKIN' TIME BOMB??

THAT'S RIGHT!! IF HE'S STILL LOOSE... THERE'S NO TELLING WHAT'LL HAPPEN!!

IN THE MID-SIXTIES, JACK KIRBY, ALONG WITH STAN LEE, STAKED OUT A *MIDDLE GROUND* OF *ICONIC FORMS* WITH A SENSE OF THE *REAL* ABOUT THEM, BOLSTERED BY A POWERFUL *DESIGN* SENSE.



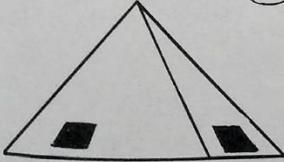

ART: JACK KIRBY AND JOE SINNOTT (MY FACSIMILE)  
SCRIPT: STAN LEE.

---

TODAY, MANY AMERICAN MAINSTREAM COMICS STILL FOLLOW KIRBY'S LEAD FOR STORYTELLING, BUT THE DESIRE FOR MORE *REALISTIC* ART AND MORE ELABORATE SCRIPTS HAS PUSHED ART AND STORY *FURTHER APART* IN MANY CASES.

A FIGHT STARTED ON HIS DOORSTEP. HE PUT A STOP TO IT. FAR AS ANYONE KNOWS, ALL THE SURVIVORS ARE PRETTY MUCH OKAY.

WAY YOU TALK, NICHOLAS. FOLKS EXPECT HIM TO START NUKIN' MAMA RUSSIA ANY MOMENT.





ART FROM COLOR PANELS TRACED FOR REPRODUCTION.  
© MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC.

ART: JIM LEE AND SCOTT WILLIAMS (FACSIMILE)  
SCRIPT: CHRIS CLAREMONT.

Img 5. Ejemplo del esquema triangular en uso

menos fugaz, menos transitoria, a cada momento, imbuyendo incluso imágenes incidentales de una potencial carga simbólica” (33).

En los últimos tres capítulos de *Reinventing Comics*, McCloud se centra en la influencia de los medios digitales y del internet sobre los comics. Trata acerca del uso de herramientas digitales, más allá de lo que se pudiera lograr con herramientas análogas (138-153), un tema que explora también en su serie de comics *I can't stop thinking* (scottmccloud.com). En términos generales, muestra cómo, si bien puede ser un elemento chocante para algunos artistas tradicionales en el cómic, las herramientas digitales también son opciones para probar nuevas formas de hacer comics, tanto en su forma de ilustración (uso de efectos visuales, de iconos, generación procedural<sup>2</sup>...) como en sus posibilidades narrativas (que trataré con más precisión abajo).

También se acerca al tema de las capacidades de distribución de comics a través de internet, comparándolo con el acceso a comics que se presenta en el mercado convencional; tiene en cuenta el contacto entre productor y consumidor / autor y lector como elemento que se ve afectado gracias a la liberación del cómic de las mecánicas empresariales del mundo editorial tradicional. Así, la posibilidad de acceder a más géneros<sup>3</sup> y creadores de cómic<sup>4</sup> se ve facilitada; además, el creador tiene la posibilidad de escuchar directamente las opiniones de su público, y recibir una remuneración directa por su trabajo, que, en la cadena de producción tradicional, se vería disminuida (154-199).

Finalmente, trata acerca de la evolución del cómic como forma narrativa en el mundo digital, pensando en el “lienzo infinito”: la posibilidad de extenderse indefinidamente, con patrones de lectura y distribuciones físicas más allá de las inicialmente pensadas para la página impresa. En este sentido, señala también como estas posibilidades pueden afectar la forma en que se interpreta una obra y los efectos

---

<sup>2</sup> La generación procedural es el uso de algoritmos para generar transformaciones sobre un objeto siguiendo unas reglas determinadas durante el proceso. Por ejemplo, cantidad de repeticiones, cuando una operación no es válida o la magnitud de la transformación.

<sup>3</sup> Un elemento que señala McCloud en 2000, y que no es difícil ver hoy en día, es la sobreposición de comics de superhéroes. Teniendo en cuenta el mercado tradicional de comics (del que uno puede ser espectador en eventos como la FILBO o SOFA), es este género el que más se ve, dejando de lado otras posibilidades (lo biográfico, *slice of life*, historia, aventuras sin superpoderes, por dar algunos ejemplos). Respecto a esto, McCloud señala, en *Understanding Comics*, cómo desde el principio los japoneses han manejado la industria del manga con esta variedad de géneros.

<sup>4</sup> McCloud muestra en *Reinventing Comics* que la industria del cómic es, principalmente, de hombres blancos, mientras en la web hay mayor posibilidad de encontrar géneros y etnicidades distintas.

estructurales que puede tener en la construcción de la obra (200-231). Todos estos elementos serán importantes a la hora de proponer modificaciones de la edición impresa de *Homestuck*, teniendo en cuenta el énfasis que pone McCloud en la organización de elementos visuales en la construcción de una narrativa en el cómic.

Otra fuente que explora el cómic como medio narrativo es *The Routledge's Companion to Comics* (2017). Este libro analiza varias dimensiones relacionadas con los comics, desde su origen y sus formas, hasta su relación con otros tipos de producciones culturales, como la literatura y el cine. Ahora bien, quisiera señalar que, a pesar de ser un libro tan reciente, el webcómic no aparece como objeto de estudio.

De este libro quisiera resaltar también el análisis que hace de la relación entre cómic y adaptación. Una de las aclaraciones que hace Henry John Pratt, en el capítulo “Comics and adaptation”, es que analizará principalmente adaptaciones de medios narrativos, teniendo en cuenta que la adaptación de medios más abstractos es una rareza respecto a la gran mayoría de adaptaciones desde y hacia el cómic; por esto motivo, también centra su análisis en la adaptación de obras literarias y fílmicas, teniendo en cuenta que son dos géneros mayormente narrativos.

Respecto a la adaptación del/desde el medio del cómic, Pratt señala que uno de los problemas que ha marcado la discusión al respecto ha sido la “especificidad de medios” (910). Con esto, se refiere a las capacidades representativas y narrativas, que tiene cada medio, que a la hora de una adaptación pueden presentar dificultades. Respecto a las adaptaciones del cine y la literatura, señala que el cómic es un medio dibujado, que presenta limitaciones de espacio y detalle.

Muestra también como la utilización de elementos metanarrativos es diferente en cada medio, lo que se relaciona a su vez con las formas en que la imaginación del lector entra a jugar en cada forma narrativa. También, entre medios se presentan diferencias respecto a presupuesto económico, que pueden afectar los medios utilizables en una adaptación. También señala que el uso de globos de texto y la yuxtaposición espacial de elementos visuales en el cómic son elementos que en una adaptación pueden causar dificultades, especialmente respecto al cine, pues este medio presenta una yuxtaposición temporal en vez de una espacial (914-925).

Aun así, es importante notar que Pratt señala estos elementos solo como base para su posición al respecto: todas estas objeciones sobre la viabilidad o incluso posibilidad de adaptación dependen de generalizaciones que, finalmente, no son esenciales, pues dejan de lado posibilidades (como la animación, señalando el caso de *Persépolis*), decisiones artísticas (respecto a longitudes, profundidad de exploración), y la valoración del cómic por sí mismo (verlo como “una película muy pobre” o un “libro muy pobre”) (926-931). Cierra el capítulo señalando por qué la adaptación entre comics y cine es particularmente fácil, señalando la naturaleza mayormente narrativa y pictórica de ambos medios, así como estrategias de encuadre o diagramación que comparten a la hora de enfocar elementos en sus narrativas. Es importante tener esto en cuenta, ya que *Homestuck* utiliza videos y animaciones en su estructura.

### **¿Transmediación? ¿Remediación!**

*Homestuck*, como se ha indicado anteriormente, está presente en una versión digital y una versión impresa (ambas son objeto de estudio de este trabajo). Ahora bien, teniendo en cuenta que son dos medios distintos, la categoría “narrativa transmedia” podría parecer una categoría de análisis necesaria. Aun así, es necesario dedicar una sección de este marco teórico y antecedentes a la aclaración de esta categoría, y quisiera plantear también la categoría de remediación como elemento de análisis.

Carlos Scolari, académico español, nos da varios elementos para la definición de transmedia en su libro *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan* (2013). Al empezar a hablar al respecto, nos da la siguiente definición:

cuando se hace referencia a las NT [narrativas transmedia] no estamos hablando de una adaptación de un lenguaje a otro (por ejemplo del libro al cine), sino de una estrategia que va mucho más allá y desarrolla un mundo narrativo que abarca diferentes medios y lenguajes. De esta manera el relato se expande, aparecen nuevos personajes o situaciones que traspasan las fronteras del universo de ficción. (14, *sic*)

Esto nos da una definición de qué es transmedia, pero es importante también tener en cuenta qué *no* es transmedia. En una entrevista con Henry Jenkins<sup>5</sup>, aparece la siguiente pregunta con su respuesta:

---

<sup>5</sup> “Henry Jenkins es investigador de los medios y las culturas populares. Entre 1993 y 2009 dirigió el programa en Comparative Media Studies en el Massachusetts Institute of Technology (MIT, Boston). Actualmente es profesor en la Annenberg School for Communication & Journalism (University of Southern California). Ha publicado obras

**Scolari:** Hoy en día todo el mundo habla de transmedia. Incluso obras que se limitan a proponer un video y una web se autodefinen como transmedia. El concepto suena *cool*... ¿Hasta qué punto esto no es un límite para el mercado y también para la investigación?

**Jenkins:** Hay mucha confusión sobre lo que es *transmedia*. Hace unos años se hablaba de *interactivo*, en ese momento era *cool*... Era como hablar de *atómico* o *edad espacial* en los años 1950, son significantes vacíos que no se refieren a nada en particular. (21-22, *sic*)

En este sentido, vemos como la expresión a veces es utilizada de forma descuidada para clasificar algunas obras narrativas. Más adelante, Scolari aclara que “uno de los rasgos distintivos de las NT es precisamente la expansión del relato a través de la incorporación de nuevos personajes y situaciones. En este contexto, las adaptaciones no aportarían nada nuevo al mundo narrativo y, por lo tanto, deberían ser excluidas de las NT” (34).

Aquí es necesario referirnos por un momento a la obra para entender entonces la aplicabilidad del término transmediación a *Homestuck*. Empecemos por la versión digital: tomada por sí sola, es en efecto una obra transmediática. Más allá del uso de recursos multimedia, es importante señalar la existencia de otras narrativas que hacen parte del universo de *Homestuck*: por un lado, tenemos *Sweet Bro and Hella Jeff*, cómic creado por uno de los personajes (Dave Strider), que maneja la “reproducción de la página de cómic impreso adaptada al formato de la pantalla de computador” que vimos anteriormente en Elisio. Con esto me refiero a que no utiliza ningún recurso multimedia, sino que sigue una diagramación común de cómic, solo que por momentos se extiende verticalmente más allá del formato de una página tradicional. En ese sentido, podríamos considerar los dos comics como medios “distintos” (en cuanto el formato de *Homestuck* consiste en “viñetas” aisladas por página, que no siguen la diagramación clásica) que interactúan entre sí.

Por otro lado, tenemos *Paradox Space* (2014), una serie de comics que ocurren en el mismo universo que *Homestuck*, pero que por cierta posibilidad que da la obra respecto a posibles líneas alternas de desarrollo<sup>6</sup>, presenta algunas interacciones no canónicas entre

---

fundamentales para comprender los cambios que atraviesa el ecosistema de medios: *Piratas de textos* (1992), *Fans, bloggers y videojuegos* (2006) y *Convergence Culture* (2006).” (Scolari, 20)

<sup>6</sup> Tomando por un momento otro concepto que explica Scolari, las obras transmedia se basan en la existencia de “biblias transmedia”, es decir, un documento “donde se expliciten las características del mundo narrativo, desde los personajes

personajes o muestra versiones paródicas de algunas situaciones que se dan dentro de la historia. Teniendo en cuenta que este cómic está diagramado exactamente como un cómic tradicional (proporción de página, distribución de viñetas, uso de globos de texto), se puede pensar entonces como un tercer medio que, en efecto, extiende la obra.

También existe un juego narrativo por entregas para computador, llamado *Hiveswap* (2017, en curso) en el que, a través de un spin-off<sup>7</sup>, se explora la cultura de los trolls (una especie extraterrestre). Al tener ciertos elementos que relacionan esta obra con *Homestuck* (personajes de los que se dan indicios, como Roxy Lalonde y Jake Harley, el uso de los trolls como especie y cultura, referencias sobre los querubines, que son otra especie...), es entonces un cuarto medio. Finalmente, existe también una cuenta de Snapchat<sup>8</sup> que continuó la historia de *Homestuck* brevemente después de su final, que implica el uso de celular para acceder a este contenido y entender una ramificación más de la historia. Todo esto basta para mostrar por qué *Homestuck* es una narrativa transmedia.

Pese a esto, el libro *no* sería parte de la construcción transmediática de *Homestuck*, pues su contenido no extiende de ninguna manera la narrativa del cómic. La adaptación, sin entrar por ahora en más detalles de análisis, es fiel al original. El elemento fundamentalmente distinto entre las dos versiones es la presencia de comentarios en la versión impresa, que *a la narrativa en sí* no le agrega nada. En conclusión, si bien esta obra podría estudiarse como narrativa transmedia, teniendo en cuenta el foco de este estudio, no se analizará desde esta perspectiva.

Pero en tal caso, ¿qué relación medial toma un papel importante en este estudio? ¿Acaso le he hecho perder el tiempo a mis lectores con esta digresión? Aquí es necesario tener en cuenta otro par de conceptos que sí pueden entrar a jugar en esto: multimedia y remediación. El término multimedia tiene un significado bastante obvio: es el uso integrado

---

hasta una descripción del espacio y las historias, para orientar el trabajo de los guionistas” (31). Si bien no puedo afirmar ni negar la existencia de una “biblia” en el caso de *Homestuck*, sí puedo referirme a un grupo de reglas que definen todas estas situaciones. Dentro de la narración, se presenta la posibilidad de líneas temporales alternas, en las que básicamente cualquier desarrollo es posible, pero que están condenadas a nunca resolverse exitosamente (esto es, ganar el juego para solucionar el fin del mundo). Dado esto, desde que se respeten las características (personalidades y aspecto) base de los personajes, *cualquier* historia, relación de personajes, situación buena o mala, es posible.

<sup>7</sup> El término en español es “serie derivada”, aunque la amplitud del término va más allá. Es cualquier obra que utiliza algún elemento principal de una obra preexistente, ya sea un personaje, un lugar o incluso el universo que utilice la obra original.

<sup>8</sup> Aplicación utilizada para compartir, por un tiempo máximo de 24 horas, fotografías o imágenes; esto es similar (incluso, es el origen) de los estados de WhatsApp o las historias en Messenger o Instagram.

de varios (multi) medios de expresión (media) como texto, imagen, sonido, video, etc.

Respecto al concepto de remediación, es necesario hacer una exploración más cuidadosa.

Jay David Bolter y Richard Grusin, en *Remediation* hablan de la remediación<sup>9</sup>, que se refiere a la representación de un objeto en un medio distinto al original, en una doble lógica de inmediatez (borrar la presencia de un medio como forma de acceso al objeto) e hipermediación (aumentar la cantidad de medios en busca de lograr una experiencia más “real” o inmersiva). Así, la remediación busca, en el paso hacia “mejores tecnologías”<sup>10</sup>, la aparente desaparición de estas, apoyándose en la adición de estímulos a través de más medios, para “poner al observador en el mismo espacio que el objeto observado” (11). Ahora bien, es necesario tener en cuenta que este texto tiene en cuenta las remediaciones de objetos recientes a medios anteriores, principalmente en notas al pie (o marginales, en el caso específico de este libro), lo que hace necesario hablar de la categoría de postdigital, que abordaré en la siguiente sección.

Una forma de entender esta doble relación se puede extraer de la lógica de la inmediatez de los “nuevos” medios: al pensar en el acceso a contenidos de forma inmediata, por ejemplo noticias, no lo hacemos buscando un periódico, sino a través de nuestros celulares (medio 1), usando un navegador (medio 2), buscando textos (medio 3), imágenes (medio 4), grabaciones (medio 5) y videos (medio 6). En búsqueda de inmediatez, nos hemos metido, inconscientemente, en una hipermediación<sup>11</sup>.

Ahora bien, la lógica de la remediación se basa también en la idea de intuición y familiaridad de los medios a los que se accede (Bolter, Grusin 32). Con esto, Bolter y Grusin se refieren a la forma en que ningún medio está aislado de otros medios, histórica ni socialmente (15), sino que dependen de la imitación y reutilización de elementos de estos otros medios (45). Así, *Homestuck*, en su versión digital, remite a videojuegos y redes sociales, sin por esto dejar de presentarse como un cómic, mientras en su versión impresa remite a ciertos elementos de carácter “digital” como es la tipografía, la disposición fija (no

---

<sup>9</sup> El término original, *remediation* tiene una ambigüedad de significado que explicaré más adelante. Por este motivo, decido traducirlo directamente a remediación, que comparte el doble significado.

<sup>10</sup> Es importante notar que Bolter y Grusin utilizan este término con cuidado, pensando más que todo en el tipo de discurso que se utiliza alrededor de los nuevos medios como mejoras respecto a medios anteriores, pero teniendo en cuenta que esta perspectiva no puede ser totalizante, y que la aparición de un medio no implica la eliminación de los anteriores (48).

<sup>11</sup> Si bien el ejemplo no es tan explícito en el libro, ciertamente hace referencia a la “lógica de inmediatez contemporánea” (21)

necesariamente en términos de posición, pero sí de proporción) de la viñeta en la página web, incluso respecto a la relación texto-imagen que tiene, sin por esto dejar de presentarse como un libro de cómic.

También se señala en el texto cómo, en la idea de inmediatez, se busca invisibilizar el medio a través de la “autonomía de la máquina”, pero esto se ve afectado a la hora de pensar en las herramientas de interacción (Bolter, Grusin 33). Una definición de máquina que presentaré más adelante, descrita por Espen Aarseth, ayudará a que este término no esté relacionado con la idea de nuevas tecnologías. Por otro lado, los autores señalan cómo a veces la inmediatez a través de hipermediación es utilizada de forma “juguetona o subversiva, para a la vez reconocer y rechazar el deseo de inmediatez” (Bolter, Grusin 34).

Teniendo en cuenta la perspectiva de paso de viejos medios a nuevos medios, Bolter y Grusin también señalan como el término remediación (y afortunadamente en español la idea se mantiene) tiene también un significado de cura o reforma. En este sentido, la misión de un nuevo medio sería cubrir o mejorar las fallas de sus medios antecesores (60-61). Ahora bien, esta perspectiva es la que muestran desde un punto de vista generalizado, antes de pasar, unas cuantas páginas más adelante, a señalar el peligro de utilizar un determinismo tecnológico al pensar en esto, así como señalar las advertencias de Walter Benjamin respecto a un uso irresponsable de los medios de reproducción como mera mercantilización y “mejoramiento” del pasado (73-78). En este sentido, quiero plantear una perspectiva del webcómic (como forma) como una remediación del cómic tradicional, y a su vez la impresión como remediación de los medios digitales, pensando en estos términos de cura y reforma: cada uno, a su manera, cubre las debilidades que tiene su contraparte.

### **Postdigital: respecto a lo digital, respecto a la imprenta, respecto a la estética**

Ahora bien, si se piensa respecto a la impresión de un producto inicialmente digital, considero necesario abordar el concepto de lo postdigital. Definido por Florian Cramer, el término postdigital merece ser tratado con cuidado: el “post” no debe pensarse como “históricamente posterior a”, sino como “revisión crítica/ continuación de/mutación de”, como se utiliza en los términos postpunk, postcomunismo, postfeminismo o postcolonial; es decir, como una reinterpretación, continuación o mutación de la cosa (Cramer 4-5).

Así mismo, el término digital, en la definición de Cramer, no debe tomarse desde un punto de vista técnico, sino en su uso más generalizado y pragmático: lo digital como idea

de *tecnología* superior, de alta fidelidad y limpieza; así mismo, lo digital también puede entenderse como falso o de baja calidad, simulado por *tecnología* (6-9). Es importante tener en cuenta que ambos términos, aunque puedan parecer contradictorios, son parte del uso común de la palabra. Para dar un ejemplo, la música en medios digitales puede utilizar herramientas de producción altamente tecnificadas para lograr todo tipo de efectos (por ejemplo, los Black MIDI, composiciones de piano que utilizan, visual y musicalmente, elementos no interpretables en un piano normal, o el uso de sintetizadores para utilizar miles de instrumentos que una sola persona no podría tocar), pero a la vez se considera que la calidad de los formatos digitales son inferiores a medios análogos<sup>12</sup> de reproducción (el mp3, formato universalizado de música, se considera inferior al CD, y mucho más respecto a los discos de vinilo).

Con estas dos perspectivas, el concepto de postdigital se puede entender como una respuesta a ambas situaciones: desconfianza a la supuesta superioridad técnica del computador como “máquina universal” (Cramer 11), ya sea a través de la crítica a estos medios (*BlackAmazon* es un ejemplo: la explotación de la función en Amazon.com de buscar en el texto fragmentos de un libro, hasta poder replicarlo completamente), la exposición de las posibles fallas que pueda tener (como la estética *glitch*, que utiliza estas mismas fallas para crear objetos estéticos), o el uso de medios análogos como forma de escape de estas tecnologías.

Entre los elementos que entran en juego a la hora de pensar lo postdigital se encuentran los impresos y las publicaciones (no sobra decir que, aunque son dos elementos muy cercanos, el primero es un producto, y el segundo, un proceso). Un autor que ha analizado este tema ha sido Alessandro Ludovico, que además de escribir artículos sobre esto, escribió un libro al respecto: *Post-Digital Print – The Mutation of Publishing Since 1894*.

En este libro, Ludovico explora un patrón histórico que ha predicho la muerte del papel en varios momentos de la historia, una predicción de la que ha salido victorioso. Desde el siglo XIX, se ha pensado en la desaparición del papel como medio de transmisión de información: el uso de medios auditivos como reemplazo de los libros lleva a la felicidad: “qué felices seremos al no tener que leer; podremos finalmente cerrar los ojos”

---

<sup>12</sup> Entendido como el uso de medios antiguos, usualmente ligados a lo material en oposición a lo virtual/digital.

(Ludovico 18). Como posible máquina para el salón de clases se planteó una “moledora de libros” que convertiría su contenido en audio. A pesar de esto, Ludovico señala cómo “a pesar de que el contenido sea convertido (en sonidos inmateriales más que en bits digitales), la supremacía del libro como principal repositorio de información en sí mismo no es desafiada” (19).

Junto a esto, Ludovico señala la materialidad del papel como algo a superar en la transmisión de conocimiento y contenido: “una impresión futurista de tecnologías computacionales (incluyendo la entrada de lápiz y reconocimiento de habla) combinadas para hacer la información fácilmente accesible, y superar las inevitables limitaciones del papel, principalmente su tamaño y peso” (25). Aun así, las fallas de estos sistemas llevaron a una desconfianza en los mismos, por lo cual la eliminación del papel (Ludovico utiliza como ejemplo las comunicaciones de oficina) nunca ocurrió, sino que se siguió utilizando como medio confiable de comunicación.

Aun así, Ludovico señala que “el rol de la página impresa ha mutado radicalmente; un medio prevalente en sí mismo, se ha convertido en un medio complementario, usado a veces como repositorio estático de contenido electrónico” (29). En su relación con lo digital, la imprenta se ha convertido en medio fijador de contenidos digitales, como “medio elegido para preservar la ‘quintaesencia’ de la Web. *El editor de material impreso es el curador, el filtro humano, el que decide qué debe ser guardado en un medio estable y qué debe ser dejado como un mensaje en una botella lanzado al mar de Internet*” (30, el énfasis es mío). Aquí también podemos ver cómo el editor mismo adquiere importancia en esta relación.

Ahora bien, Ludovico también señala la importancia de los medios digitales y otras tecnologías en la producción de medios impresos: desde la imprenta de Guttemberg hasta el uso de programas de diagramación, la tecnología ha modificado las formas de producción y las posibilidades estéticas de los libros. Entre los ejemplos que señala Ludovico que afectaron significativamente estos dos elementos, señala el uso del futurismo y del Dada de máquinas de impresión para experimentar con las posibilidades de composición tipográfica para explotar las posibilidades de la impresión en blanco y negro (34), y el uso de fotocopadoras y sus efectos sobre las imágenes reproducidas en los magazines punk, que acabaron utilizando estas particularidades como elemento estético (45).

Si bien Ludovico no señala este elemento, también quisiera resaltar que la compresión de imágenes es un recurso que podría ser tenido en cuenta entre estas posibilidades: por lo general, se busca utilizar imágenes con buena resolución en medios impresos, buscando la mejor representación posible del original; aun así, el uso de imágenes de baja calidad, dependiendo de la intención del texto, puede ser revelador sobre la composición de imágenes digitales: mostrar el pixel puede ser también una forma de problematizar la objetividad, la calidad y la composición de las imágenes digitales.

Ludovico también señala que hay una serie de prácticas y costumbres relacionadas con la lectura de medios impresos. El acceso “inmediato” a la información (lo impreso está impreso, lo digital debe cargarse, y con cada vez más frecuencia depende de conexión y velocidad de internet); la existencia de convenciones ya establecidas sobre la lectura (el libro no requiere una instrucción para continuar con el texto, mientras lo digital requiere enlaces); la existencia de un espacio físico que funciona como guía (el libro mismo y la organización en bibliotecas). Para Ludovico estos elementos se pierden, o, en su defecto, caen en simplificaciones (*reflowable text*<sup>13</sup> como forma de acceso universalizado, que sacrifica las posibilidades de diagramación).

Como último elemento que quiero señalar de Ludovico, es la presentación del libro como objeto de “edición limitada”. Al respecto dice que:

“si los e-books, en efecto, se universalizarán cada vez más, y gradualmente sustituirán la prensa tradicional, entonces los libros acabarán siendo objetos raros – y por tanto valiosos. (...) Todavía puede ser usada [la imprenta] para crear algo que ningún otro medio puede – un objeto precioso, algo que conservar, en que *confiar instintivamente* (porque podemos sostenerlo en nuestras manos) y disfrutar sin apuros en vez de consumir rápidamente. Lo que nos lleva de vuelta a la idea de escasez: si la imprenta acaba marginalizándose por una abundancia abrumadora de contenido electrónico, debe mantener un rol especial, probablemente como un (cada vez más precioso) objeto de edición limitada” (106)

Antes de continuar, quiero hacer una crítica a las ideas de Ludovico. Quisiera traer dos términos planteados por Umberto Eco: “apocalíptico” e “integrado” (*Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*, 11-36). Estos términos se refieren a la posición que

---

<sup>13</sup> Capacidad del texto de adaptarse a distintos tamaños de pantalla.

puede adoptar una persona respecto a los avances tecnológicos: los “apocalípticos” son aquellos que repudian y se resisten a la tecnología como pérdida de valores culturales y prácticas humanas, mientras los “integrados” son aquellos que se dejan llevar por estas tecnologías sin una posición crítica al respecto, sino más bien imbuidos de un determinismo tecnológico de progreso.

En este sentido, siento que, si bien Ludovico intenta presentar los puntos en que lo digital y lo impreso pueden convivir, con frecuencia sus comentarios resultan “apocalípticos”, pues intentan defender el libro a rajatabla, destacando las posibles fallas y limitaciones de lo digital. Quiero aclarar esto teniendo en cuenta que, siguiendo las ideas de Eco, este trabajo busca establecerse un punto medio entre los dos términos. Por este motivo, de Ludovico quiero tener en cuenta las propiedades que caracterizan al libro en nuestra época, pero no las tomaré como absolutos ni como guía principal al hablar de la versión impresa.

Para terminar de explorar la categoría de postdigital, quiero referirme brevemente a la idea de estética postdigital. A partir de las mutaciones sociales, políticas y artísticas en el mundo a raíz de la expansión de las tecnologías digitales, Berry y Dieter, en *PostDigital Aesthetics*, hablan del movimiento *New Aesthetic*, desarrollado inicialmente por James Bridle, que busca formas de “documentar y catalogar patrones de lo computacional a través de la vida diaria (...) con un grupo de afectaciones que incluyen intranquilidad, fatiga, aburrimiento y desilusión” (Berry, Dieter 5), distinguiendo esta estética del llamado arte postinternet: “elaborado en obras que abordan las redes digitales con manifestaciones híbridas, usualmente *offline*” (Berry, Dieter 5). En este sentido, no seguiré la idea de estética postdigital, teniendo en cuenta que esta se relaciona con la *New Aesthetic*, que con frecuencia busca mostrar, físicamente, las relaciones que tienen los usuarios con la recopilación, acumulación y uso de información en el mundo digital. Así las cosas, pasaré a explorar el net.art y su sucesor, el arte postinternet.

### **Net art y arte postinternet**

Como señalé anteriormente, McCloud habla de cómo la aparición de los computadores y el internet afectaron la producción y creación de comics. Además de esto, quiero sacar a colación el net.art, “movimiento” artístico que surgió en los 90 como forma de creación y producción de arte utilizando las nuevas (para ese momento) herramientas de

producción y distribución/publicación/presentación que surgieron con la computación y el internet.

Según la página *Estonian Art* (página del Instituto Estoniano, [www.estonianart.ee](http://www.estonianart.ee)) y *Net Specific* ([netspecific.net](http://netspecific.net)), el término net.art fue acuñado hacia 1996. Este término se utiliza para referirse a aquellas obras que surgen en internet, tanto como medio de producción, como fuente de material y espacio de acceso a las mismas. Utilizaban toda suerte de recursos de internet (como elementos multimedia y la estructura de hipertexto<sup>14</sup>, así como la posibilidad de construir comunidades de artistas alojadas en internet), tomando una posición “irónica y autocrítica”. Alrededor de 1999, las obras y los artistas dejaron de estar ubicados en internet, y empezaron a construir sus obras en el mundo físico<sup>15</sup>, sin perder su carácter crítico respecto al internet. Este desplazamiento hacia lo físico, en que “los aspectos electrónicos y conectivos han desaparecido de las obras de arte”, sigue “dependiendo fuertemente de elementos visuales adquiridos en internet”, es lo que se ha definido como arte postinternet<sup>16</sup>.

Ahora bien, ¿es *Homestuck* una obra de net art o de postinternet? Si bien su momento de producción fue en 2009, difícilmente se la puede considerar una obra postinternet, aun teniendo en cuenta su presencia física. Por otro lado, es más fácil ubicarlo como net.art: el uso de internet y tecnologías computacionales en su producción, que también son temas frecuentemente ironizados y problematizados en la obra (infortunadamente, esto escapa al foco de mi trabajo), permite ubicarlo como una obra de net art.

### **Ergódica y cibertextos**

En 1997, Espen Aarseth, investigador noruego, se acercó a producciones que, teniendo en cuenta la categoría anterior, podrían definirse como obras hipertextuales y de net.art. Aun así, en su libro *Cybertext*, no solo se enfocó en este tipo de textos, sino que buscó estudiar todo tipo de texto, creando el término ergódico/a. El origen de esta palabra viene de los términos griegos *ergon* y *hodos*, trabajo y camino. En este sentido, define

---

<sup>14</sup> Estructura no lineal de texto, frecuentemente relacionada con medios digitales, que permite acceder al texto y a materiales relacionados (incluso creados por lectores) en un espacio “abstracto digital” (Ludovico, 27).

<sup>15</sup> Un ejemplo de esto es *BEFNOED* (*By Everyone, For No One, Every Day*). En esta obra se pide a artistas anónimos, a través de servicios de *crowdfunding*, que creen obras que luego se reproducen en redes sociales poco utilizadas, y se da acceso al público a través de pantallas instaladas en espacios de museo. Para ver esta obra, pueden ir a esta página: <http://0100101110101101.org/befnoed/>

<sup>16</sup> De igual manera que postdigital, el “post” no debe ser pensado desde una perspectiva histórica

como literatura ergódica aquella en la que “se requiere un esfuerzo no trivial de parte del lector para recorrer el texto”, entendiendo como esfuerzo trivial aquel “que no implica una responsabilidad extranoemática [por fuera del intelecto], más allá del movimiento ocular y un periódico o arbitrario pasar de página” (1-2).

Respecto a esto, también habla de la idea de cibertexto, derivada de la idea de cibernética<sup>17</sup>. En este sentido, hace dos aclaraciones al respecto: cibernética, como estudio de las máquinas, no se refiere solamente a los sistemas computacionales, sino a todo sistema que tenga dentro de sí ciclos de retroalimentación de información; así mismo, cibertexto no se limita a al estudio de textualidades electrónicas, sino que se centra en “la organización mecánica del texto, que muestra las propiedades del medio como parte integral del intercambio literario” (Aarseth 1). Así, el cibertexto se puede aplicar a textos físicos, en los que el libro como objeto haga parte de la interacción con el texto. Un ejemplo clásico de esto, que el mismo Aarseth utilizará después como ejemplo de literatura ergódica en papel, es *Rayuela*, de Julio Cortázar, en la que la interacción con el libro, al saltar capítulos (o la decisión de hacer una lectura lineal), afecta la relación que tenemos con el texto, así como las interpretaciones que podemos darle al mismo.

“Un cibertexto es una máquina para producir variedad de expresión” (Aarseth 3). En este sentido, Aarseth señala que con esto no se refiere a ambigüedad, sino a la construcción del texto ante el lector; en un cibertexto, las decisiones tomadas por el lector pueden cerrar algunos caminos y abrir otros, haciendo al texto más o menos accesible (3). En este sentido, no es un asunto de ambigüedad, sino de acceso<sup>18</sup> y multilinealidad.

Respecto al concepto de multilinealidad, también nos aclara que no se refiere a “un concepto literario común para describir narrativas que no tienen o subvierten el orden lineal de la historia” (Aarseth 2), sino a la forma en que el lector debe tomar agencia sobre la lectura del texto, dejando de lado una lectura en la que

“el lector, independientemente de qué tan atrapado esté por el desarrollo de una narrativa, no tiene poder alguno. (...) El lector tiene el placer del voyeur. Seguro,

---

<sup>17</sup> De Norbert Wiener, en *Cybernetics. Control and Communication in the Animal and the Machine*, de 1948.

<sup>18</sup> Un ejemplo de esto son las *visual novels*, tradicionalmente japonesas. Es un tipo de “juego narrativo” en el que el jugador toma decisiones respecto a cómo interactuar con otros personajes. Estas decisiones pueden afectar su relación con otros personajes y con el mundo, e incluso pueden determinar, desde la primera interacción, el final que verá el jugador. Aarseth dice también que “cuando lees un cibertexto, constantemente te recuerda las estrategias inaccesibles y los caminos no tomados, las voces no escuchadas.” (3)

pero impotente. (...) El cibertexto pone a su potencial lector en riesgo: el riesgo al rechazo. (...) Es posible explorar, perderse, y descubrir nuevos caminos en estos textos; no metafóricamente, sino a través de las estructuras topológicas de la maquinaria textual” (Aarseth 4)

Ahora bien, ¿de qué forma se puede entender esta posibilidad de acceso, estas posibilidades de exploración, pérdida y descubrimiento en un texto? En este sentido, plantea una “*textonomía* (el estudio del **medio textual**) para proveer el campo de juego de una *textología* (el estudio del significado textual)” (Aarseth 15, negrita mía). Teniendo en cuenta que las obras que Aarseth analiza textológicamente son de naturalezas diferentes de la de mi material (videojuegos que implican interacción multijugador, obras pensadas solo en cuanto escritura, producciones generadas por computador), me enfocaré en la *textonomía* que plantea este autor.

Aarseth indica que el “prefijo *ciber* indica que el texto es visto como una máquina – no como metáfora, sino como un dispositivo mecánico para la producción y consumo de signos verbales. Tal como una cinta es inútil sin un proyector y una pantalla, el texto debe consistir en un medio material, así como de un conjunto de palabras” (21). A partir de esto, Aarseth define dos elementos que determinan la constitución de la máquina textual: *textones* y *escriptones*<sup>19</sup>. Los *textones* son las “líneas”, tal como existen en el texto, mientras los *escriptones* son las “líneas” como aparecen para el usuario (62).

El ejemplo que provee Aarseth para entender la diferencia entre las dos es *Cent mille milliards de poèmes*, de Raymond Queneau: este libro permite al lector/usuario “hacer dobleces por líneas marcadas para ‘construir’ sonetos, [con] solo 140 *textones*, pero estos se pueden combinar en 100.000.000.000.000 posibles *escriptones*” (62). Es decir, el libro provee 140 versos (en distintas posiciones, presumiblemente 10 variaciones para cada de verso en un soneto), pero puede producir, a partir de distintas combinaciones, 100.000.000.000.000 sonetos.

Aquí podemos ver una clara desproporción entre la cantidad de *textones* y *escriptones*. En libros más tradicionales, es menor o inexistente. Por ejemplo, en *Después*

---

<sup>19</sup> *Scriptons*. Viene de *script*, que podría definirse como guión o código, dependiendo del contexto (en el libro de Aarseth, se usa tanto en programación como en textos). Adaptar cualquiera de estas posibles traducciones al español podría causar una malinterpretación del término. Por este motivo, decidí utilizar una traducción fonética del término.

*del terremoto*, de Haruki Murakami, cada uno de los seis cuentos tiene todas sus palabras, oraciones y párrafos ya fijos; incluso, siempre serán seis cuentos. Y ninguno de estos se deja de presentar al lector tal como es, el lector podría leerlos en cualquier momento, siempre precedidos y anteceditos de los mismos objetos (excluyendo paratextos, índices y página legal, por supuesto); la cantidad de textones y escriptones, en este caso, es la misma.

Aarseth utiliza estos dos elementos en su relación entre sí y con el lector/usuario. A partir de esto, plantea siete características que se presentan en cualquier texto, con variaciones que permiten diferenciar unas textonomías de otras: *dinámica*, *determinación*, *transitoriedad*, *perspectiva*, *acceso*, *enlazamiento* y *funciones de usuario*.

La *dinámica* de un texto se definiría por la mutabilidad de sus textones y escriptones. Los dos ejemplos anteriormente señalados muestran dos posibles formas de entender la dinámica de un texto: un texto *estático* (Est.) tiene siempre la misma cantidad de textones y escriptones; un texto dinámico puede tener escriptones mutables con textones fijos (*texto de dinámica intratextónica*, TDI), o ambos pueden ser mutables (*texto de dinámica textónica*, TDT).

La *determinación* se define por la relación entre escriptones: si cada escriptón siempre va precedido por los mismos escriptones en cada situación/lectura, es un texto *determinado*. Si, por el contrario, existe la posibilidad de que un escriptón vaya precedido por uno distinto (ya sea por alguna interacción del lector/usuario o por un elemento propio del funcionamiento de la obra), sería entonces un texto *indeterminado*.

La *transitoriedad* se define por la posibilidad de aparición de un escriptón que dependa del tiempo de lectura. Por ejemplo, que después de cierto tiempo un texto avance por sí solo, o que al esperar en cierta parte del texto ocurra algo que de otra forma no veríamos. Si esto ocurre, hablamos de un texto *transitorio*. De lo contrario, es un texto *intransitorio*.

La *perspectiva* se define por el papel activo o pasivo del lector/usuario dentro del desarrollo de la obra. Si debe tomar decisiones estratégicas que afecten el desarrollo de la obra, es un texto *personal*. En el caso contrario, sería un texto *impersonal*. Ahora bien, Aarseth aclara que, a veces, aunque un texto “pretenda involucrar a su lector como participante, no hay nada más que hacer para el lector que leer” (63). Volviendo a traer a *Rayuela*, si bien el lector puede decidir el orden de lectura de los capítulos, esto no afecta

los eventos descritos, independiente de que pueda afectar su interpretación; así, *Rayuela* sería un texto impersonal. Por otro lado, unos libros infantiles de los 90, llamados *Crea tu propia historia*, al final de ciertos “capítulos” permitía pasar a otra página del libro dependiendo de la decisión del lector; esta decisión estratégica afecta el desarrollo de los eventos del libro, haciendo de este un texto personal.

El *acceso* se refiere a la posibilidad del lector de acceder a todos los escriptones del texto en cualquier momento. De ser así, sería de *acceso aleatorio*; de lo contrario, es de *acceso controlado*. Los libros, en general, son de acceso aleatorio, mientras que varios videojuegos son de acceso controlado.

El *enlazamiento* es la forma en que un texto presenta una organización por enlaces de sus textones para presentarlos como escriptones. Existen tres formas de enlazamiento: *enlace explícito*, *enlace condicionado* o *no-enlazado*. Los explícitos determinan un punto específico al cual ir (*Rayuela*, indicando a qué capítulo ir al terminar cada uno), los condicionados requieren cumplir ciertas condiciones para llegar a alguna parte del texto (juegos con finales buenos, neutros o malos<sup>20</sup>, dependiendo de haber conseguido o no algún objeto), y los no enlazados no utilizan enlaces (casi cualquier otro texto impreso).

Finalmente, las *funciones de usuario* se pueden clasificar de cuatro formas: *explorativa*, *configurativa*, *textónica* e *interpretativa*. La relación explorativa es aquella en la que el lector debe decidir qué camino tomar; la configurativa es aquella en la que los escriptones son parcialmente decididos o creados por el lector; la textónica es aquella en la que el lector puede crear textones nuevos, y la interpretativa (que Aarseth considera generalizada para todos los textos) es en la que el lector determina un significado para el texto. Aarseth define *Rayuela* como un texto explorativo.

Un ejemplo configurativo es la decisión de nombres en un juego (*Mother*, juego de 1989, además de nombrar al personaje, permite determinar su comida favorita) o la determinación de escriptones para la lectura (el *I Ching*, método de “adivinación” chino, a pesar de utilizar el azar como recurso, finalmente deja en manos del usuario el lanzamiento de las monedas para determinar el texto final), mientras una textónica puede ser la determinación de un escriptón para otro jugador para determinar sus acciones y los efectos

---

<sup>20</sup> Las novelas gráficas utilizan esto en casi todos los casos. Incluso, desde la primera decisión tomada, ya se empieza a determinar el acceso a ciertos puntos de la historia.

de sus actos (*Moirai*, juego infortunadamente inaccesible desde junio de 2017, dejaba al jugador decidir si perdonar o eliminar a otro personaje, basado en respuestas que “daba el juego” a tres preguntas, para luego descubrir que uno mismo debía responderlas, libremente, y que el personaje perdonado/eliminado eran otro jugador, que uno había determinado el destino de este, y que alguien más decidiría sobre uno).

Cabe aclarar que, al determinar en qué categoría de función de usuario se clasifica un texto, Aarseth utiliza una sola de estas funciones para cada texto que utiliza en su análisis, y que la función interpretativa se asigna a los textos que no presentan ninguna de las otras funciones. Esta clasificación puede generar exclusiones, ya que no consideraría, por ejemplo, que un texto tenga una función explorativa y una configurativa al tiempo.

Así mismo, la falta de precisión respecto a qué se puede considerar un textón/escriptón en términos de longitud o completitud de sentido, puede causar dificultades a la hora de pensar en esto: cuando plantea a *Rayuela* como determinable, parece referirse a los capítulos; aun así, la posibilidad de tomar caminos variables (alternos a los dos órdenes de lectura planteados por Cortázar) haría que la obra fuera indeterminable; si se refiriera a las palabras, sería determinable, pero en tal caso sería una categoría que bajaría hasta el nivel de la sintaxis, que podría reducir todos (o casi todos) los textos a determinables, así fuera en un micronivel.

A partir de estas siete categorías, Aarseth indica que puede haber, potencialmente, 576 tipos de texto. A pesar de no explorar todas estas posibles categorías, sí nos ofrece la clasificación de veintitrés obras, digitales e impresas. Además de organizarlas respecto a estas siete categorías, también las ubica en una gráfica producida con la ayuda del programa *Analytica*. Aunque Aarseth no explica los métodos utilizados por dicho programa, no son necesarios para entender la gráfica, que podemos utilizar para intentar ubicar cualquier texto (siguiendo las diecisiete categorías de textonomía, si las desglosamos completamente), y comprobar algunos de los análisis que hace al respecto de estos veintitrés textos. Así mismo, estas categorizaciones son pensadas en términos de funcionalidad, más que en términos de materialidad o historicidad, por lo que no busca indicar nunca una superioridad tecnológica de los medios digitales sobre los impresos, así como no espera señalar ningún tipo de superioridad literaria.

*After explaining all that stuff, you've got to decide what exactly are you going to use when facing the monster of a text you have decided to tackle.*

> Pick your theoretical weapons

*You allocate the next few categories in your academykind strife specibus.*

==>

Para el desarrollo del análisis de este trabajo, me centraré en las siguientes cinco categorías de análisis, pero que explicaré con más detalle cuando sea necesario: *la gramática del cómic*, planteada en gran parte por McCloud; *remediación*, tomando como referencia a Bolter y Grusin, así como los elementos de *affordance* señalados por Pratt; la *textonomía* creada por Aarseth; y, finalmente, *el libro en lo postdigital*, pensado por Ludovico.

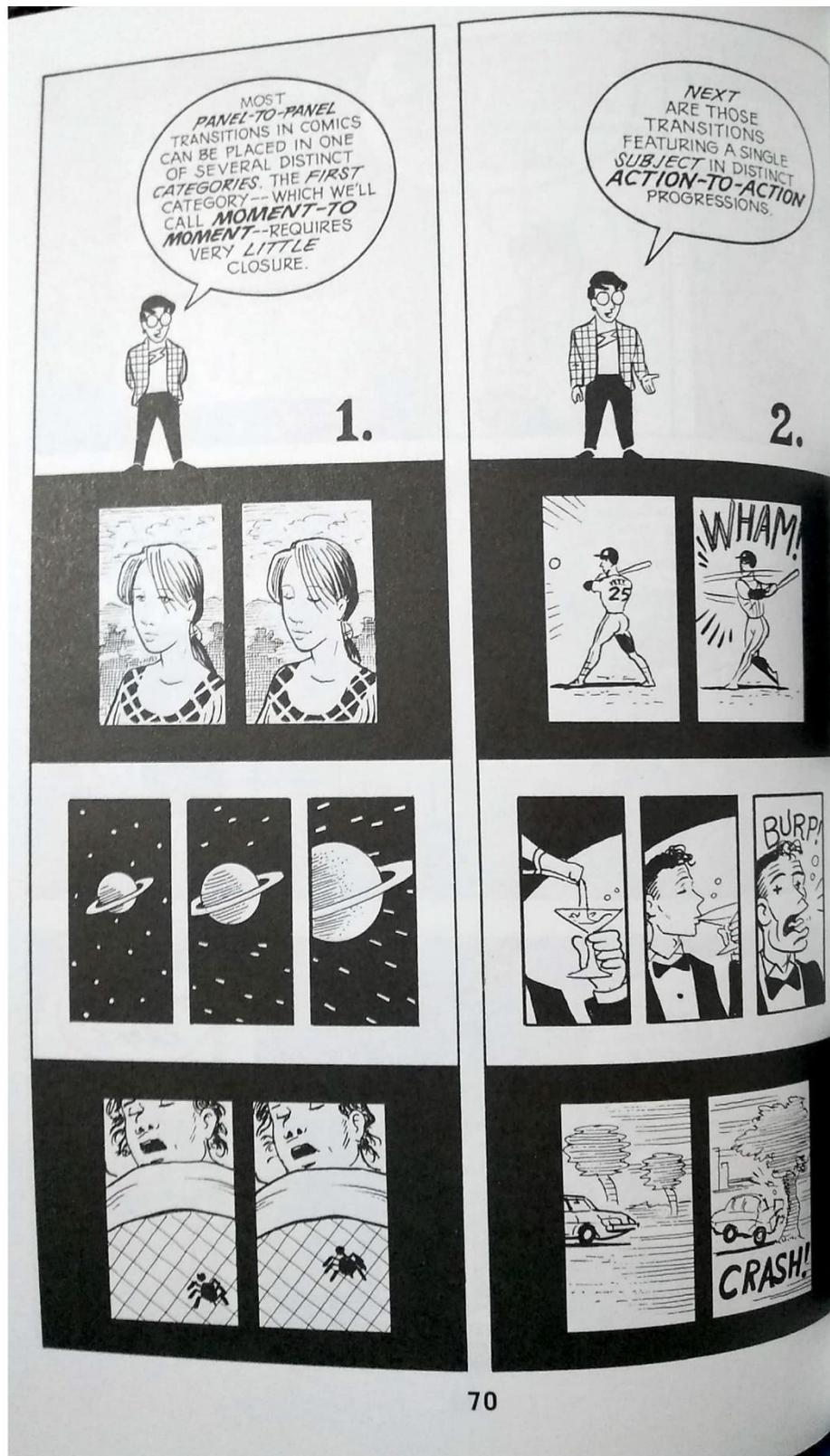
Respecto a la *gramática del cómic*, señalé anteriormente dos elementos que McCloud utiliza en su descripción del cómic como medio narrativo: el *closure* y el paso del tiempo en el cómic. A continuación, incluiré la descripción y ejemplificación que hace McCloud de las siete formas de *closure* (*Understanding* 70-72 imágenes 6 a 8) que señala: de momento a momento, de acción a acción, de sujeto a sujeto, de escena a escena, de aspecto a aspecto y non sequitur (como figura literaria, no como concepto lógico).

Quiero señalar<sup>21</sup> también que en cine existe un efecto de montaje llamado efecto Kuleshov, que genera sentido entre dos planos o imágenes, basado en la capacidad del espectador de completar el sentido entre ellas, y cómo distintas secuencias afectan la percepción de estas imágenes. En el experimento que mostró este efecto, Lev Kuleshov hizo un montaje de una toma del actor Iván Mozzhujin, precedida por tres imágenes distintas: un plato de sopa, un ataúd y una niña jugando.

Los espectadores de este montaje percibieron cambios en la expresión de Mozzhujin, a pesar de que no los hubiera. De la misma manera, McCloud señala cómo un lector de cómic genera sentido a partir del *closure*, haciendo del lector una parte activa de la significación del cómic. Señalo el ejemplo del efecto Kulechov para hablar, en su momento, de la remediación que se presenta en la adaptación de *Homestuck*.

---

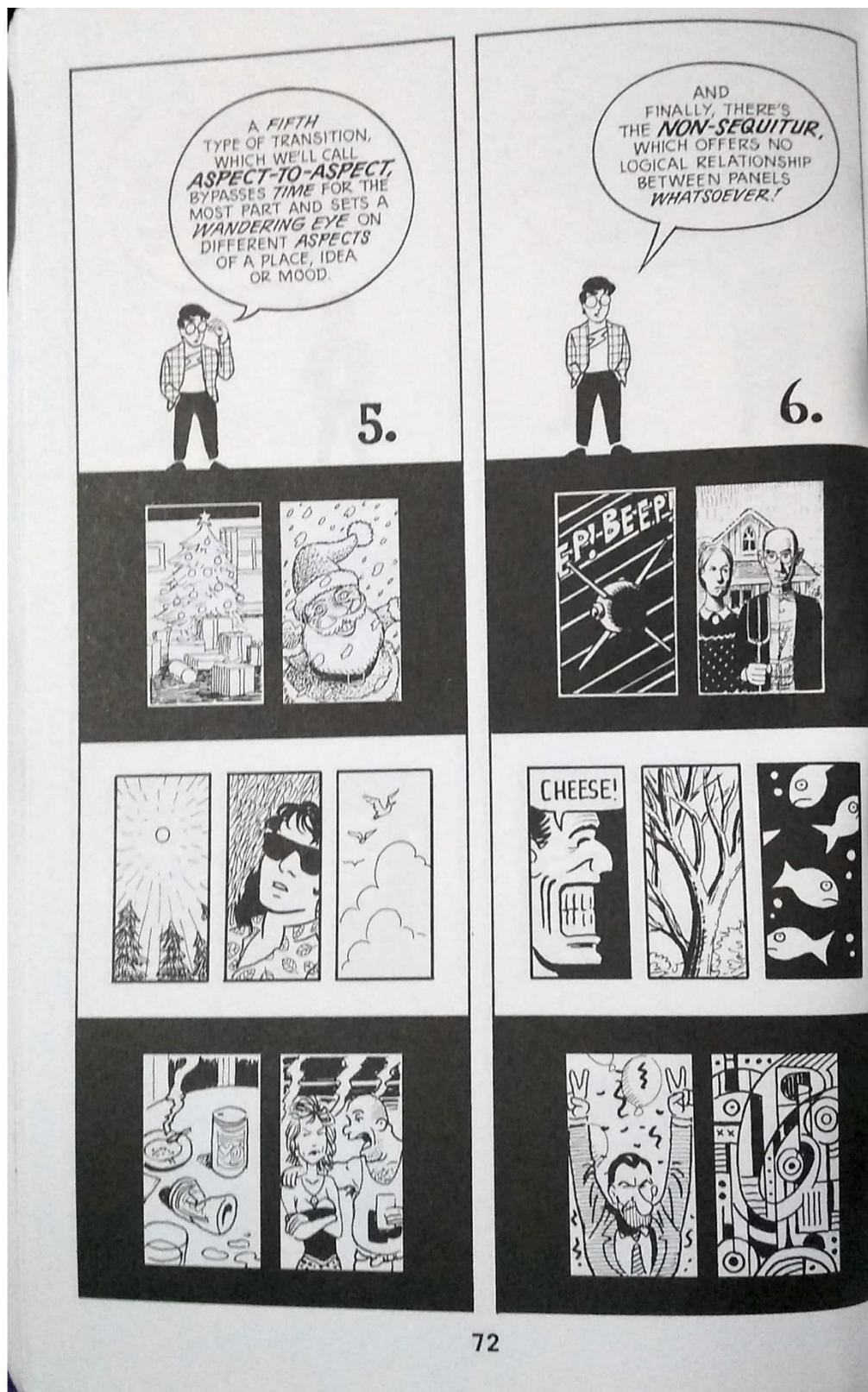
<sup>21</sup> Señalar ayudado por Aura Zafra, estudiante de cine de la Universidad Jorge Tadeo Lozano e incondicional amiga, que prestó su ayuda durante parte del análisis.



Img 6. Transición Momento a momento y Acción a acción



Img 7. Transición Sujeto a sujeto y Escena a escena



Img 8. Transición Aspecto a aspecto y Relación libre

Ahora bien, respecto al paso del tiempo, McCloud señala que, si bien en la transición entre viñetas se puede percibir el paso del tiempo en un cómic, también hay otros elementos que ayudan a producir la sensación de paso del tiempo a través de otros elementos visuales: una conversación repartida en varios globos en una sola viñeta, la forma de estas (las rectangulares pueden ser más largas o altas para modificar esta sensación de paso del tiempo, así como pueden haberlas de otras formas, o incluso no haberlas en un sentido de delimitación de espacio), la presencia o ausencia de texto (que también recuerda a los tipos de transición, especialmente a los de aspecto a aspecto y momento a momento), así como los sonidos que se introducen en la viñeta, y las líneas dinámicas, pequeñas líneas que describen el movimiento de un objeto, ya sea que el movimiento esté enfocado en el objeto o en los demás elementos de la escena.

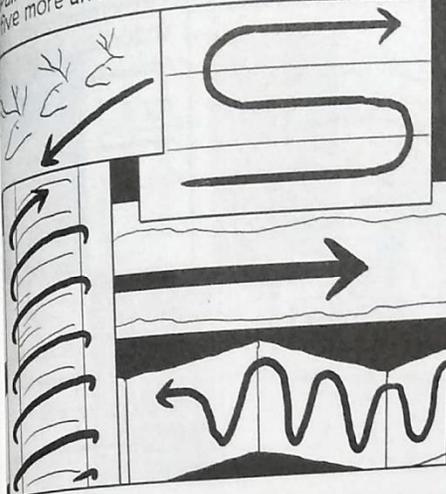
Un último recurso que quiero rescatar de McCloud es la imagen de la flecha rota. En *Reinventing Comics* señala cómo el paso de un arte secuencial usualmente pensado en largas extensiones materiales (tapetes, paredes, columnas), al llegar a la página impresa, debe acomodarse a un nuevo espacio:

“Con la prensa fue distinto. Con todos los beneficios que le dio a los comics, hubo un elemento que le arrebató, pues la línea que había resistido a eones de arte secuencial se rompió para ajustarse a su nueva caja. Por primera vez, los lectores de dichas historias ilustradas no podían asumir que imágenes adyacentes representaban momentos adyacentes. Una nueva fórmula se estaba implantando, y no era tan sencilla como la antigua” (McCloud 219, imagen 9).

Al romper la flecha, vemos como reorganiza los pedazos de la flecha sobre tres líneas de viñetas en una página. Traigo a colación esta imagen, que no vuelve a utilizar, para ponerla en tensión con una de las críticas que recibe su definición de cómic: para McCloud los comics de una viñeta no cuentan como comics. Como no hay yuxtaposición, no hay secuencialidad, y por lo tanto se clasifica dentro de la caricatura y la sátira política (como los dibujos de Matador), pero no como cómic (20).

Pero la flecha se puede romper aún más. Si bien McCloud solo muestra una forma de romper la flecha, en un medio como internet, que en sus inicios tomaba tiempos de carga mucho más largos, tuvo que repartir la flecha en viñetas más “cortas”, para poder presentarla de una en una, agilizando la lectura. Esto nos hace repensar también los

paint, stone, cloth, skin... It would be hard to find  
five more diverse examples of the temporal map.



Yet all stayed true to the nature of the map -- and never violated its basic tenet that to move in time is to move in space.

And the longer the time --

-- the longer the line.

B.

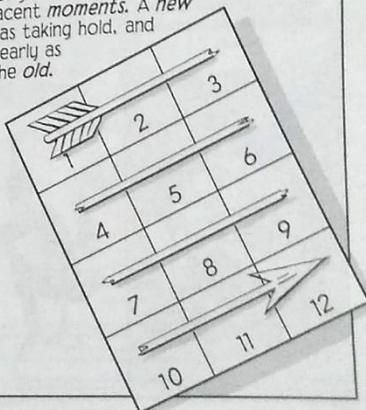
C.

-- as the line that had held through eons of sequential art --

-- was broken down to fit in its new box.

**SNAP!**

For the first time, readers of such picture stories could no longer assume that adjacent images meant adjacent moments. A new formula was taking hold, and it wasn't nearly as simple as the old.



But print was different. For all the benefits it gave to comics, there was one thing it took away --

219

Img 9. La flecha rota

términos de yuxtaposición pensados por McCloud. Quiero proponer aquí que se piense que lo yuxtaposicional va más allá de la presentación de una página (impresa o web).

Dentro de una misma imagen, como muestra en su reflexión sobre el tiempo, puede haber subviñetas, solo que no estarían divididas por líneas; esto no le quita autonomía a cada una de estas. Hacia afuera, cada una de estas viñetas (con sus subviñetas) son a su vez un fragmento de la flecha, que, en cualquier caso, se puede reconstruir. Así, quisiera plantear una suerte de *atomización de la flecha*, como forma de referirme a esta forma de subdividir una narrativa en viñetas (o incluso fragmentos, en caso de que se quisiera utilizar este término para otro tipo de textos) que nunca funcionan solas, pero no por esto deben estar espacialmente yuxtapuestas.

En cuanto a remediación, ya anteriormente presenté el texto de Bolter y Grusin, en el cual la remediación es la adaptación y resignificación de un recurso utilizado por un medio en otro, pero también como una “curación o reforma”, en la que, durante esta transición entre medios, el objeto se hace “más completo”, pero no por esto mejor. En el caso de *Homestuck*, quiero señalar ambas situaciones: por un lado, cómo cada uno de estos medios implican unos *affordances*<sup>22</sup>, lo que implica unas modificaciones, que de todos modos buscan remitir al medio ya conocido; por el otro, cómo cada uno de estos medios “completa” la obra en su totalidad.

Estos dos elementos los tendré constantemente en cuenta para el planteamiento de soluciones, en especial para las adaptaciones de animaciones. Para esto, contaré con la ayuda de una estudiante de cine de la Universidad Jorge Tadeo Lozano<sup>23</sup>, que me ayudará a identificar cómo funciona la adaptación del efecto Kuleshov en la versión impresa. Así mismo, considero importante señalar que en los procesos de edición de video (como ella misma me ha comentado) “un fotograma más o un fotograma menos hubieran podido afectar grandes montajes clásicos, como *Jaws*, y hacerlos quedar mal”<sup>24</sup>. Si bien en el caso de *Homestuck* el paso es de animación a impreso, la animación utiliza todos los recursos del medio cinematográfico en cuanto a sintaxis se refiere.

---

<sup>22</sup> Las capacidades propias de cada medio para representar de cierta manera. Este es un elemento que entra a jugar en las lógicas de la transmediación (que cada medio haga lo que mejor sabe hacer), la remediación (con qué elementos ya contamos para narrar en nuevos/antiguos medios) y en la relación de cómic y cine.

<sup>23</sup> ¿Están leyendo las notas al pie?

<sup>24</sup> Conversación sostenida con Aura Zafra

Ahora bien, y como conexión con la última categoría que utilizaré, Aarseth constantemente señala la relación que hay entre lo impreso y lo digital. Textonómicamente, señala que, distinto a lo esperado, su análisis muestra que ambos espacios comparten varias de estas siete categorías que plantea. Por otro lado, señala como la organización de un texto “puede hacer que tanto la aproximación estratégica del lector como la teleología percibida del texto sean bastante distintas” (20). En este sentido, muestra cómo la posibilidad de interpretación se ve afectada por el medio de representación, pues estos implican distintas formas de organización de los textos.

Finalmente, quiero abordar la categoría postdigital en relación con los libros. Considero que en el término postdigital se reúnen las tres categorías anteriores, pero no por esto lo postdigital sería un resumen o una categoría superior a estas. También, como indiqué anteriormente, no deseo utilizar la perspectiva apocalíptica de Ludovico, pero sí algunos elementos importantes que señala respecto a la relación del libro con los textos digitales.

Por un lado, está la posición del libro como objeto de lujo (Ludovico 106), como objeto que estabiliza y valida lo digital (Ludovico 30). Esta perspectiva, además de encontrarla en Ludovico, también pudimos verla en de Luna, que señala la valorización de los comics impresos, en especial los más viejos. Incluso en la introducción de *Homestuck* en su versión impresa, Hussie señala la importancia de la materialidad de un libro como objeto coleccionable.

Por otro lado, Ludovico también señala la simulación de espacio que implica lo digital: “Cuando todo es reducido a una pantalla, algún tipo de ‘simulación’ de espacio se hace necesaria, ya que ahora todo debe encajar en unas pocas pulgadas” (66). Así mismo, señala cómo en la creación de programas para lectura digital la disposición de los objetos es similar a la usada en medios impresos (el tamaño y peso del Kindle, similar al de una edición de bolsillo (86); la forma de las tabletas, similar en proporciones a los tabloides (90-91); cómo desarrolladores de software y editores se basaron en la página impresa al pensar lo digital (93)).

Hablo de esta forma de percibir los medios para plantear que, si bien esa es la regla general, no considero que haga justicia a todos los textos digitales. *Afternoon*, de Michael Joyce (uno de los ejemplos que utiliza Aarseth de cibertexto digital), utiliza el espacio de la

pantalla de computador, así como la disposición de los elementos, como parte de su construcción, que llama la atención del lector a distintos puntos, y este debe decidir a qué prestar atención. *Thunderpaw*<sup>25</sup>, un webcómic creado por Jen, utiliza vertical y horizontalmente la página más allá del formato de una página impresa, e incluso, de una pantalla horizontal.

Negar la existencia de estos textos y sus logros a nivel de interfaz, que rompen con la idea de la página impresa vertical (o el desplazamiento vertical generalizado en internet), e incluso juegan con los límites de la pantalla, es negar la posibilidad de romper con el formato vertical de la página impresa. *Homestuck*, por su lado, utiliza un formato cuadrado (22x22) en su versión impresa, y en algunas ocasiones la viñeta sale del límite establecido a lo largo del cómic en la versión digital.

Otro elemento que señala Ludovico como criticable de la publicación digital es la ausencia de una interfaz constante y clara que permita navegar este espacio, en contraste con los medios impresos (66). Si bien no define mucho al respecto de esta interfaz en lo impreso, anteriormente señalé la confianza que pone en el libro y en su presencia material. Los libros, de cierta manera, tienen sus propias convenciones de lectura: al llegar al final de la página, se pasa a la siguiente, sin un indicador especial que nos diga que debemos hacerlo; si vemos un superíndice, sabemos que hay que bajar la vista al símbolo equivalente al pie de la página (o a veces al costado, pero a esto nos acostumbramos rápidamente), o, en su defecto ir al final del libro o capítulo para leer las notas del capítulo o las referencias bibliográficas.

Considero que, a pesar de que Ludovico tiene razón en cuanto a que la interfaz no es una constante en todas las páginas, también es de notar que todos los libros no son exactamente iguales. De la misma manera que sabemos adaptarnos a distintos tipos de libros, sin dejar de utilizar las mismas convenciones generales, nos hemos adaptado a hacer lo mismo en los espacios digitales. Un texto de color distinto es un enlace, que con frecuencia explica o expande el término coloreado... ¿No es esto lo mismo que una nota al pie? Cuando al llegar al final de un texto vemos un enlace o un botón que diga “Leer más” o “Siguiente”, ¿no es como pasar la página? De la misma manera que creamos convenciones mecánicas de lectura para lo impreso, hemos creado convenciones para lo

---

<sup>25</sup> [thunderpaw.co](http://thunderpaw.co)

digital<sup>26</sup>. Ahora bien, lo interesante es pensar cómo, en una remediación, estas convenciones pasan de un medio al otro. ¿Qué pasa con un enlace en un texto impreso? ¿Debería pasar desapercibido? Durante el análisis de *Homestuck* hablaré más al respecto.

*After adding the categories to your specibus, you feel ready  
to begin analyzing the thing itself.*

*“Do not gentle into that good night” – M. Night Shyamalan<sup>27</sup>*

> Write your analysis

*You're actually a bit terrified. Are you sure you want to...?*

> STRIFE!

*Are you really, REALLY sure you are ready? You can always...*

> STRIFE!!!

*So be it*

==>

---

<sup>26</sup> Decido no irme por cada una de las posibles formas convencionales de interacción en lo digital, pues requeriría pensar en muchos otros temas y objetos: controles de videojuegos, funcionalidades de un ratón, combinaciones de teclas, etc.

<sup>27</sup> Claramente, Shyamalan no escribió esto. Es un guiño a la tendencia de *Homestuck* de citar erróneamente.

*Wait, what exactly are you striving against?*

> Define material

Como he dicho anteriormente, analizaré la versión impresa y la versión digital de *Homestuck*. Aún así, es necesario hacer dos precisiones al respecto. Primera: la “versión digital de *Homestuck*” puede convertirse en un término supremamente vago al notar que no hay una única versión digital. Con esto me refiero a que, desde 2009 (cuando empezó a publicarse en *mspaintadventures.com*), la página ha tenido varios cambios. En un trabajo que explorara los elementos de interacción con el usuario y la producción del libro (que afectarían la categorización textonómica de la obra), sería necesario tener en cuenta estas versiones previas. Siendo este un análisis dirigido a lo formal, utilizaré la versión “final” de *Homestuck*, que se puede encontrar en <https://www.homestuck.com>

Segunda: la versión impresa de *Homestuck* ha tenido, hasta ahora, dos ediciones distintas: la primera, de 2011-2013, editada por Topatoco, cubre los primeros tres actos de *Homestuck* (*Homestuck Act 1*, 2011; *Act 2*, 2013, *Act 3*, 2013); la segunda edición, de 2018, editada por VIZ Media, cubrirá toda la extensión de *Homestuck*, aunque actualmente están publicados tres libros<sup>28</sup> (*Homestuck Book 1: Acts 1&2*, 2018; *Book 2: Act 3 and Intermission*, *Book 3: Act 4*). Teniendo en cuenta la cobertura de material, la capacidad de acceso y algunas decisiones al respecto de la adaptación, tomaré como objeto de análisis las ediciones de VIZ Media.

*Homestuck* está dividido, en principio, en siete actos con dos intermisiones generales. Aún así, en caso de extender en un futuro este análisis al resto de la obra, es necesario tener en cuenta que el Acto 5 se subdivide en dos actos, y el Acto 6 se subdivide en seis actos (cada uno con su intermedio (el quinto intermedio se divide en seis intermedios)), de los cuales el sexto acto se subdivide a su vez en seis actos más, con respectivos intermedios. Como no todos están adaptados, y la cantidad de material sería inabarcable en la extensión de este trabajo, este trabajo solo explorará los primeros dos actos.

---

<sup>28</sup> Para el momento de escritura, inicios de diciembre de 2018, está anunciado *Book 4: Act 5 Act 1* y *Book 5: Act 5 Act 2 Part 1*.

*Come to think about it... are you strifing against a book and a webpage?*

*Are you even sure you can fight those?*

> Simply analyze

>AH: Write introduction<sup>29</sup>

- De cómo hacer complejo algo desde el inicio

*Book 1: Act 1 & 2* empieza con una introducción. Esto puede sonar como lo más banal del mundo, pero teniendo en cuenta la inexistencia de tal cosa en la versión web, es un elemento que quise sacar a colación. ¿Por qué hacer una introducción al libro, pero no a la página web, cuando ambos son tan chocantes para una primera experiencia? Al revisar un popular foro sobre *Homestuck* (r/Homestuck en Reddit), es común ver que lectores nuevos se sienten confundidos respecto a los eventos que ocurren en el cómic.

A esto, es importante agregar los elementos que recuerdan que, en efecto, nos enfrentamos a un libro. En primer lugar, Hussie escribe “[y] esta cosa que sostienes -esta cosa rígida, esta cosa rectangular en tus manos- esto es un libro” (3); esta descripción no solo viene después de señalar que *Homestuck* fue creado para internet, pensando en todas las capacidades que tiene dicho medio, sino que indica dos elementos: rigidez y forma. La presencia física del libro empieza a notarse en lo escrito (casi) literalmente desde el inicio.

Por otro lado, uno de los elementos que considero importantes en esta comparación entre las dos versiones son los rituales y convenciones que tenemos al respecto de la lectura de un material en soportes materiales y digitales<sup>30</sup>. Hussie hace una nota al respecto de esto “teniendo en cuenta que, razonablemente, ya habrás leído todo o una parte del libro antes de molestarte en leer esta aparentemente seca introducción, y que has decidido devolver las páginas para darle un ocioso vistazo” (3). Ver la introducción como un paratexto, a veces considerado innecesario, hace parte de las costumbres que tenemos respecto a los libros, dejándolo a veces para el final o como una lectura intermedia, y Hussie está consciente de esto<sup>31</sup>.

---

<sup>29</sup> AH es Andrew Hussie, que se introduce a sí mismo como personaje dentro de la obra. Un análisis de los elementos metaficticiales de *Homestuck* requeriría tener en cuenta un par de actos más delante de los contemplados en este análisis. Pido disculpas por solo dejar un abrebocas.

<sup>30</sup> Uno de los elementos que señalé en mi marco teórico.

<sup>31</sup> Nota personal al respecto: siendo un nerd absoluto, leí la introducción del libro antes de empezar a leer. Como “académico”, me dio risa.

Ahora bien, Hussie reconoce en esta introducción que el libro no está pensado como una adaptación que funcione como “substituto equivalente de [el cómic] como estaba inicialmente proyectada su navegación” (4), refiriéndose a la relación de este con la versión digital. Más aún, le da algunas funciones distintas respecto a *HSD*<sup>32</sup>: “veo estos libros como material complementario. Ya sea como puerta de entrada para leer a profundidad la versión *online*, o como un suplemento *offline* para aquellos que ya lo hayan leído y deseen hacerlo a su propio ritmo, o de forma estudiosa, a través de este mecanismo tangible, atractivo y papeloso<sup>33</sup>” (4). Desde este punto de vista, Hussie no estaría creando la versión impresa como un algo independiente del todo, sino que dependería de la versión digital.

Aun así, considero que la versión impresa tiene potencial para desarrollarse como un algo independiente, y que no tiene que funcionar de forma homóloga, sino que debe buscar otros medios para “llenar” los vacíos que deja la adaptación de las animaciones y minijuegos. Como dijo el YouTuber Jay Ecsi’s SinsSins, refiriéndose a la adaptación de videojuegos a películas, “si a un juego le quitas algo como, por ejemplo, la interactividad, y no agregas nada para reemplazarlo, resultarás con algo estrictamente peor que lo que estás adaptando (...), lo que tendrás al final simplemente será menos.” (*Why Video Game Movies Don’t Have To Suck | A Response to Cosmonaut Variety Hour 4:46*)<sup>34</sup>.

Si bien la adaptación de videojuegos a películas puede resultar una comparación extraña con la adaptación de multimedia a libros, uno de los comentarios que dio motivo al video citado es que “los juegos tienen un elemento que libros, películas y series de televisión no tienen: interactividad” (Jay Ecsi’s SinSins 3:04)

El hecho de partir de un objeto interactivo a un objeto no interactivo (aunque esta calificación, al referirse a los libros, puede ser discutible) lleva a pensar en qué tipo de cosas puede proveer la versión impresa que no provea la versión digital. Para empezar, y teniendo en cuenta que es un elemento que aparece en *todos* los libros de *Homestuck* hasta el momento, tenemos las notas al pie que, según Hussie, “darán una perspectiva dentro de la historia y el proceso, y continuaré buscando formas para ahondar en el entendimiento de la obra en los libros subsecuentes, al mismo paso que la complejidad y densidad de la

---

<sup>32</sup> De aquí en adelante, me referiré a la versión digital como *HSD*, y a la versión impresa como *HSI*

<sup>33</sup> Un chilión de dólares al que encuentre una mejor traducción de “papery”.

<sup>34</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=DaRvDACBMmM>

historia aumenten” (4). Ya de por sí la perspectiva de una guía para el lector en una obra compleja da al libro una función extra.

Una última anotación sobre la conciencia del libro que muestra Hussie. Al hablar de la extensión de la obra, nos dice lo siguiente: “La historia tiene poco más de 8000 páginas en la web, que se tomarán... ¿quién sabe cuántas páginas en libros? Mejor no pensar en ello. Es mucho más importante que los compres todos, a darle importancia a sinsentidos como ‘números’ o ‘dinero’” (4).

Además de señalar el hecho del costo de los libros en sí mismos (a pesar de tomarlo como un sinsentido y mostrarlo meramente como un producto), también nos hace pensar en la cantidad de páginas que tomará la adaptación de esta obra. Hasta el momento, los tres libros publicados, al ponerlos uno junto al otro, tienen nueve centímetros de grosor, y pesan, aproximadamente, tres kilos. Esto nos habla, así sea por encima, de la magnitud de la obra, que puede pasar completamente desapercibida a la hora de pensar en su versión digital<sup>35</sup>.

Ahora bien, ¿qué clase de elemento podría tener una funcionalidad similar a la de una introducción en la versión digital? Entre el encabezado enorme que reza “HOMESTUCK” y un botón que dice “READ HOMESTUCK” se encuentran algunos enlaces a otros elementos de la página web, entre ellos el enlace de “About”. Esta página nos da cierta información respecto a la obra, pero mucho menos que la que nos da la introducción en el libro: da un breve resumen de la obra, y resalta la narrativa basada en recursos de internet. No explica elementos de la narrativa que pueden ser de interés para un lector (primerizo o ya iniciado), como el hecho de que las acciones de los personajes fueron determinadas, al inicio de la producción, por votaciones y sugerencias de lectores, elemento que resalta Hussie en la introducción (3).

Finalmente, la introducción muestra un elemento que señalé anteriormente sobre los libros en una cultura postdigital: una presencia estabilizadora, selectiva y ordenadora de contenidos en línea. Hacia el final de la introducción, Hussie habla de cómo el libro no existe solo como un “disfrute” (poniéndolo también en la categoría de objeto de lujo) para los lectores de *Homestuck*, sino que presenta el libro como manual para el académico:

---

<sup>35</sup> Si bien decidí descartar buena parte de las ideas de Ludovico, uno de los elementos que quiero rescatar es el desarrollo del arte postdigital respecto a la materialidad de las cosas que percibimos generalmente como digitales o virtuales. Una versión impresa de la Wikipedia o la extracción de una obra completa a partir de fragmentos “de prueba” en Amazon son algunos de los ejemplos que vemos de esto en *Post-Digital Print*.

en un universo ideal, servirá como un grupo de manuales para el académico de *Homestuck*, iluminando la obra, conteniéndola en su totalidad, al tiempo que es solo una aproximación. Y para los que escogen poseer la obra por mero disfrute, los escucho. Los entiendo. Dirijamos juntos nuestro disfrute a la noción de que hay tal cosa como un académico de *Homestuck*. Es verdad. Existen. (4)

El hecho de considerar este libro dentro de una lógica académica, tomando las notas al pie como material crítico para el análisis, da al libro una perspectiva que no tendría la página web. No hay que olvidar que antes de la publicación de esta edición ya existían trabajos académicos sobre esta obra, pero reconocer el libro como herramienta para estos da, en mi opinión, más mérito al libro que al estudioso.

### **“Act 1: The Note Desolation Plays” y “Act 2: Raise of The Conductor’s Baton”<sup>36</sup>**

#### - Señalando lo (no tan) obvio

Al terminar la introducción, nos encontramos con el inicio del Acto 1, señalado por el título de este y una gran flecha verde (*Book 1*, 5 {-}). Si bien dentro de las convenciones tradicionales del libro señalar el inicio de una sección (sea esta un capítulo, acto u otras divisiones del texto) es común, el hecho de ser este un recurso que no se utiliza directamente en la página empieza a cambiar la forma en que percibimos la obra.

Por un lado, saber desde el inicio que la obra está separada por actos puede arruinar un poco el elemento sorpresa de la organización por actos de la obra. Al leer *HSD*, esta revelación se da cuando, en la página {264}, se anuncia que hemos llegado al fin del acto 1. En *HSI*, esta revelación se da desde el inicio, acompañada del título del acto, un elemento que en *HSD* puede pasar completamente desapercibido en una primera lectura<sup>37</sup>.

---

<sup>36</sup> De aquí en adelante, cuando me refiera a una página de *Homestuck*, manejaré doble nomenclatura. Citaré la página del libro como número entre paréntesis, y entre llaves pondré la página de la versión digital. A este respecto, quiero aclarar que en la esquina superior de cada página del cómic se encuentra el número de página en la versión digital, a la que pueden acceder en [www.homestuck.com/story/{x}](http://www.homestuck.com/story/{x}) sin las llaves.

<sup>37</sup> Utilizando Discord, una plataforma para conversaciones en línea, logré comprobar esto con otras personas que han leído los libros. Los usuarios Big Salty, obsidadelicious, amaranthineApocalypse y powerfulPlutonium dicen haber notado que la obra estaba estructurada por actos al terminar el primero. Así mismo, Big Salty nunca notó que los actos tuvieran nombres. amaranthineApocalypse y obsidadelicious solo lo notaron al llegar al Omegapause (una de las interrupciones en actualización de la página, durante las cuales Hussie seguía ilustrando el cómic o trabajaba en otros proyectos), y powerfulPlutonium al tener que utilizar el mapa (del que hablaré en un momento (o antes, depende de en qué momento estén leyendo estas notas al pie))

Para aclarar esto último, la página web tiene dos botones que permiten a un usuario (si este permite el uso de cookies) cerrar el navegador sin perder su avance: *save* y *auto-save*. A menos que por vicisitudes tecnológicas la información del navegador respecto a la página de *Homestuck* se borrara, el uso de estos botones permite continuar desde el punto donde el lector dejó suspendida la lectura, como una suerte de separador de libro, sin tener que recurrir a su equivalente de navegador<sup>38</sup>.

Ahora bien, en caso de que todo falle, y uno quiera continuar con la lectura de *HSD* sin tener que hacer click en cada enlace de comando por un buen rato, existe la posibilidad de usar el Mapa, una herramienta que provee la página para saltar entre episodios rápidamente, a través de pequeñas ilustraciones que remiten a escenas específicas de la obra; así mismo, este mapa es la única parte en la página donde aparecen los nombres de cada acto.

Así las cosas, la decisión de utilizar una página para anunciar el título del acto es una suerte de espada de doble filo. Por un lado, desaprovecha el factor sorpresa de la división por Actos de la obra, pero trae a la superficie un elemento que, fácilmente, puede pasar desapercibido. Volviendo por un segundo al hecho de que se trata de un libro, la ordenación del texto adquiere importancia, no solo en elementos como el inicio de Acto, sino en un elemento que he nombrado, pero no he señalado en *HSI*: la creación de un código o costumbre de lectura.

#### - Backtracking, o la magia del Mapa

Ya anteriormente he mencionado el Mapa como uno de los recursos de *HSD*, y que puede fácilmente pasar desapercibido; en parte, porque en la actual versión digital es necesario buscarlo un poco más (en versiones anteriores, el Mapa estaba enlazado en la página principal), en parte por ser útil, principalmente, cuando uno ha perdido el progreso por cualquier motivo. En *HSI* también aparece, pero de una forma distinta, y, de cierta manera, cumple las mismas funciones de otro elemento común de los libros: el índice.

Justo antes de la introducción (en la página 2) nos encontramos con la versión impresa del mapa. En la versión digital, cada una de las imágenes del Mapa están enlazadas a la página en que aparece dicha imagen. Claramente, esta función no es posible en un libro impreso, pero en tal caso..., ¿para qué incluirlo en primer lugar? Como indiqué anteriormente, podría funcionar como un índice, más específicamente como un índice

---

<sup>38</sup> *Bookmarks* o marcadores.

visual, con el problema de requerir de la lectura del libro mismo para reconocer a qué sección se refiere; más aún, las imágenes presentadas no tienen conexión entre sí, y en un acercamiento inicial no dan ninguna referencia a las situaciones que buscan representar.

Así las cosas, la utilización del Mapa como elemento de la versión impresa podría fallar al no funcionar como un enlace hacia distintas partes de la obra, y quedaría como un elemento extra que remite a la versión digital, casi como un cameo de *HSD* en *HSI*.

#### - Espacios y tamaños

Al iniciar el Acto 1, nos encontramos con un joven parado frente a la puerta de su cuarto en el día de su decimotercer cumpleaños. Debajo de la imagen encontramos la descripción de esta situación, y nos cuentan que, a pesar de haber nacido hace trece años, hoy recibirá su nombre: “¿Cuál será el nombre de este joven?”. Debajo de todo, un comando<sup>39</sup> que nos dice “>Enter name”. ((7) {1})

Esta descripción, en principio, funciona en ambas versiones del cómic. Incluso, en ambas versiones la imagen ocupa una buena parte del espacio, y la disposición del texto es prácticamente igual (*HSD* utiliza 6 renglones, *HSI* solo 5). La adaptación, si la pensamos en términos de replicar los elementos de una versión en otra, empieza con el pie derecho: exceptuando la sencilla animación de esta página en la versión digital, el resto de elementos pasan sin ninguna modificación a la página impresa.

Al pasar la página, empezamos a ver las decisiones tomadas en la adaptación de la historia al papel. El “usuario” ingresa un nombre: Zoosmell Pooplord. Tanto el “sistema”<sup>40</sup> como el personaje rechazan esta propuesta, y el comando ahora reza “>Try Again” ((8) {2}). En el caso de *HSD*, esta escena ocurre en una animación, mientras en *HSI* deciden poner cuatro viñetas dentro de la página, mostrando cada una un fotograma de la animación que transmita la información importante de la situación (8).

Dentro de los elementos que uno puede pensar respecto de la estructuración de una historia está una promesa narrativa: mostrarnos, en un punto o en otro, de qué forma nos van a contar las cosas, cómo actuará uno u otro personaje, a qué ritmo van a pasar las cosas.

---

<sup>39</sup> Los “comandos” (dentro de la historia funcionan como comandos de visual novels) se indican, en ambos medios, con el símbolo > antes de la acción que, supuestamente, debe cumplir el personaje

<sup>40</sup> Pongo “usuario” y “sistema” entre comillas porque son solo elementos ficticiales. El lector no introduce ningún nombre, ni hay un sistema de respuesta que reaccione a ello.

Para este punto, *HSI* parece haber dado dos elementos de promesa narrativa: una imagen grande que ocupa la página, con una descripción al pie; cuatro imágenes, sin descripción al pie. Y esto ocurre sin falta en las primeras cuatro páginas del libro (7-10).

Aun así, en la página (10) empezamos a ver un elemento que se presenta a lo largo de todo *HSI*, que por la forma en que se maneja el espacio en lo digital (el lienzo infinito, como lo llama McCloud), no ocurrirá nunca en *HSD*. El tamaño de la fuente cambia; la cantidad de texto que acompaña a esta sección {4} debe comprimirse para quedar dentro de la página. Así mismo, el texto de los comandos cambia de tamaño; en *HSD*, el tamaño de estos elementos tipográficos se mantiene constante.

En la página (11), cuando John empieza a interactuar con los elementos de su cuarto, se nos presenta por primera vez la posibilidad de tener varias páginas digitales {5 - 7} en una misma página impresa, así como el trabajo con el texto al pie en estas situaciones. En las dos imágenes superiores, los textos al pie, si bien tienen sus renglones alineados, no empiezan desde el mismo punto: en la imagen que correspondería a {5}, el texto empieza dejando un renglón desde la viñeta, mientras que en {6} empieza directamente debajo. Por otro lado, los comandos no están alineados entre sí; todos estos elementos sumados pueden hacer sentir que la página está desordenada.

Ahora bien, se podría pensar que el desorden es una decisión de diagramación para el libro, pero esto dificultaría entonces plantear una serie de convenciones visuales para leer el cómic: el cambio de tamaños se percibe más como una decisión tomada por la cantidad de espacio disponible, que por una relación con la cantidad de viñetas que hay en la página o por la situación que se desarrolle en determinada página. En este caso, contrario a lo que Ludovico señala, las convenciones del texto digital estarían mejor establecidas que las del impreso.

Así mismo, si bien en el cómic tradicional la variación de tamaños de fuente y de estilos es común, usualmente estos cambios tienen alguna función: tonos de voz, intención del hablante, características de este... Y si bien en Homestuck estas variaciones existen, se relacionan con el color que utiliza cada personaje y las peculiaridades gramaticales, sintácticas y ortográficas de los personajes (John escribe sin errores, pero en un lenguaje sencillo y solo con minúsculas; Rose escribe sin errores, pero con un lenguaje pulido; Dave

escribe con errores, usando un lenguaje más “callejero”. John escribe en azul, Rose en púrpura y Dave en rojo).

Para explicar a qué me refiero con posibles convenciones del libro, señalaré algunos elementos del libro en los que se pierden convenciones que podrían reducir las diferencias entre *HSD* y *HSI*. De entrada, hay que señalar que el lienzo infinito del que habla McCloud se puede encontrar fácilmente en *Homestuck*. No solamente me refiero a la forma en que se extienden los textos sin tener que preocuparse por las limitaciones de una página, sino que algunas imágenes (e incluso algunas animaciones de otros actos) rompen con el espacio determinado para ello (por ejemplo, {494}, {565} o {641-642}). Por su puesto, esta capacidad que tiene el formato web no se puede replicar en un libro normal, e incluso con modificaciones en el papel (cortes y plegados especiales en insertos) no funcionaría de la misma manera.

En la página (12) tenemos tres viñetas, acompañadas de texto cada una. En las dos inferiores, {11} y {12}, tenemos dos textos de distintos tamaños, que empiezan en posiciones distintas respecto a la viñeta correspondiente; debajo de cada uno, está el comando que llevaría a la siguiente viñeta, ambos alineados en el mismo renglón. En la 13 tenemos una situación similar: tres viñetas, pero esta vez están organizadas de otra manera. Aun así, las dos superiores, {13} y {14}, invierten la alineación de los elementos: los dos textos empiezan en la misma posición relativa a la viñeta, pero los comandos están desalineados entre sí.

En la página (15) tenemos la primera aparición de una página de dos viñetas (que corresponden a {16}), cada una con un texto. En este caso, el tamaño de fuente aumenta, acomodándose al espacio que tiene disponible. Luego, tenemos la página 38, en las que {62} y {63}, dispuestas de la misma manera, utilizan dos tamaños de fuente distintos. Si bien es entendible para el caso del Pesterlog<sup>41</sup>, en el caso del texto que acompaña a {62}, el tamaño de fuente podría disponerse igual que en la página (15), dándole mayor legibilidad a este texto, y conservando un elemento que podría entenderse como convención para el libro.

Así mismo, durante las primeras 18 páginas del libro, encontramos que al final de cada página doble, e incluso en cada página individual, hay un comando. Esto, de alguna

---

<sup>41</sup> En *Homestuck*, inicialmente, los personajes hablan por chats a través de un programa llamado Pesterchum. Podemos leer estas interacciones en los Pesterlogs, identificados en *HSD* por un botón que abre un recuadro demarcado, y en *HSI* por un recuadro amarillo.

manera, podría funcionar como una diagramación homóloga a los cambios de página dentro del cómic. Pero la página (19) rompe con esto, y deja la {24} dividida en dos páginas. Si bien el hecho de que una página doble quede sin comando al final de la página izquierda, como es el caso de la página (20), al no tener que pasar la hoja seguimos teniendo en el espacio visual del libro una yuxtaposición de situaciones que coinciden con la progresión de la página correspondiente en *HSI*.<sup>42</sup>

Como última decisión que puede ser problemática si se quiere mostrar el funcionamiento de *HSD* respecto al paso entre páginas-viñetas, tenemos la página (20), en que nos muestran, según el foliado superior, que recorreremos {24-26}. Vemos dos comandos, tres viñetas y un Pesterlog. El texto que acompaña las dos viñetas superiores es problemático, ya que agrupa dos páginas que en *HSD* no están en la misma página {24 - 25}, aunque el cambio entre estas dos es mínimo; aun así, el texto y el comando que acompañan a {26} en esta página de *HSI*, no corresponden a lo que ocurre en *HSD*, aunque el comando en efecto lleva al Pesterlog (que espacialmente está dispuesto como consecuente a seguir el comando); esto mismo ocurre en otros momentos, como en (35) {55}. Si bien da una transición y un ritmo que se siente similar al de *HSD*, ciertamente rompe la relación texto-imagen, tan importante en el cómic.

Sin entrar a mostrar todas y cada una de las decisiones que se tomaron respecto a distribución de espacio<sup>43</sup>, espero que estos ejemplos hayan sido suficientes para explicar por qué considero que el cómic falla en crear un lenguaje visual consistente que funcione como convención de lectura, al menos para el primer libro. Aun así, es posible pensar que el primer libro sea la convención para leer los demás. Un tema más que se escapa al alcance de este trabajo, pero que tocaré brevemente más adelante.

### - Animación y lenguaje visual

Una de las críticas que tuvo la adaptación de *Homestuck* a la página impresa durante su producción surge de la dificultad que implicaría la adaptación de las animaciones.

---

<sup>42</sup> En el caso del ejemplo, {26} queda dividida en las páginas 20 y 21 de la versión impresa. A pesar de esto, {27} queda dividido en la 21 y 22, requiriendo un paso de página.

<sup>43</sup> ¡Al menos no en el texto principal! Como una breve mención, vemos después algunas páginas que deciden dejar pegadas imágenes que corresponden a animaciones, organización de cinco viñetas (2-3), siete (3-3-1), doce (3-3-3-3), dieciséis (4-4-4-4); sucesiones de 3 viñetas para mostrar movimiento...

Incluso, en un foro para preguntas dirigidas a Hussie, al responder una pregunta sobre cómo planeaba adaptar las animaciones, respondió:

Las cosas *flash* serán manejadas de la forma en que las novelas gráficas han ilustrado, efectivamente, acciones dramáticas por un largo tiempo. A través del arte secuencial. Algunas personas parecen tener problemas con la idea de una adaptación impresa, casi al punto de que la existencia de tal objeto en la realidad les ofende. (...)

Ver tan problemática la adaptación de un medio a otro me deja perplejo. (...)

Sabemos cómo se ve una adaptación de libro a película. Es *algo que ocurre*. Llevar *Homestuck* a un medio estético no es *algo que ocurre*, porque, esencialmente, yo inventé el formato original. Esto probablemente afecta la cabeza de algunas personas respecto a esto de alguna manera. (...)

¿Qué pasa si el *nerd* ultra-aplicado se preocupa de que la novela [gráfica] no logre capturar todas las SENSACIONES y EMOCIONES de las escenas, que el sonido y el ritmo evocaban, a través de una perfecta y literal duplicación en impreso? Bueno, no lo hará. No se supone que lo haga, y es una expectativa completamente irracional de la adaptación. Será un ángulo distinto de la obra. Y eso está bien. (Hussie, *Trollian*, Github.io)

En su respuesta encontramos dos elementos que es importante tener en cuenta a la hora de analizar la adaptación de las animaciones en *HSI*: que la adaptación será realizada usando arte secuencial, y que no se puede pretender una adaptación perfecta de las animaciones, señalando, por ejemplo, el sonido y el ritmo de estas.

Respecto al segundo punto, sin embargo, tengo una objeción. Si bien no puede esperarse que el sonido sea reproducido por el libro, en especial cuando nos referimos a piezas completas de música, hay ejemplos de cómo se pueden lograr efectos que remiten a canciones en distintos comics, ya sea mediante el uso de onomatopeyas o incluso de elementos musicales en escena<sup>44</sup>. Por otro lado, la forma en que los comics manejan el ritmo de las acciones funciona, como explica McCloud, en decisiones de tamaños de viñetas, formas de enfocarse en elementos específicos de la escena o dando algún referente temporal.

---

<sup>44</sup> En *Preacher*, cómic de Garth Ennis y Steve Dillon, se incluye la letra de la canción que suena de fondo en un restaurante de carretera. En *Dumbing of Age*, mientras Dina toca el piano, vemos sobre su cabeza y superpuesta a la escena la partitura de la canción que toca.

Lo anterior se refiere a ejemplos de cómic tradicional, por lo que su validez para el caso de *Homestuck* podría ser discutible, en especial después de ver la forma diferente en que Hussie relaciona imagen y texto, así como el hecho de que en *HSD* vemos la música representada visualmente en contadas de ocasiones.

Además de esto, en la adaptación no se modificó ninguna imagen agregando elementos que no existieran en el formato original, por lo que, de entrada, quiero señalar que los elementos sonoros pasarían completamente desapercibidos de no ser por un elemento de foliado<sup>45</sup> que ayuda a identificar las páginas con sonido: al lado izquierdo del recuadro de numeración, un cuadro negro con “[S]” escrito en blanco es la única indicación de sonido que recibimos.

Ahora bien, respecto a la adaptación de animaciones, hay que notar que podemos clasificarlas en dos tipos: sonoras e insonoras. Así mismo, podemos identificar que existen animaciones sencillas y complejas. Las sencillas serían aquellas que se identifican por movimientos o cambios mínimos en los personajes, interacciones entre dos elementos que implican poco movimiento ({1} es el primer ejemplo que encontramos de esto, donde John gira levemente, o en {48}, donde el fuego es animado de una forma sencilla: bucle entre dos posiciones) o, en los casos más inusuales, la aparición de objetos estáticos (en {23} vemos como aparece y desaparece un globo de texto que nos remite a un chat emergente en Pesterchum<sup>46</sup>). Las complejas serían aquellas en las que las interacciones entre personajes, objetos y espacios implican cambios representativos en la escena (movimientos y desplazamientos amplios (tanto de personaje como de cámara), combates, foco en varios elementos, múltiples objetos interactuando...)<sup>47</sup>.

Antes de proceder al análisis, debo aclarar que la clasificación de las animaciones (entre las que incluí los elementos interactivos) en estas cuatro categorías puede llegar a parecer arbitraria en algunos casos. Mi intención no es plantear una forma de clasificación absoluta y precisa, sino tan solo plantear una forma práctica de diferenciar distintos tipos de animaciones para entender ciertos recursos utilizados durante la adaptación a impreso de esta masiva obra digital.

---

<sup>45</sup> Término para referirse a la numeración de páginas en un libro.

<sup>46</sup> Por segunda, y quizás última vez, voy a insistir en leer las notas al pie.

<sup>47</sup> Para un índice completo, referirse al archivo de Excel que acompaña esta tesis. (Solo si quiere)

Así mismo, es prudente decirle al lector que la página de Homestuck, debido al cambio más reciente, ya no utiliza el mismo programa para reproducir las animaciones en *flash*, por lo que la velocidad a la que se reproducen algunas de las animaciones a veces es increíblemente lenta; esto puede resultar en desincronizaciones entre la música y la animación. Para que haya una mejor idea de cómo se deberían ver las animaciones, recomiendo utilizar YouTube para buscar algunas de estas, en especial las sonoras. Un canal recomendable para esto es *[S] Homestuck: Flashes*<sup>48</sup>.

*Wait! Are you going to talk about this without the person  
you chose to assist you with this? Dumb!*

> Summon Aura<sup>49</sup>

*As much as you would like to “summon” someone, you do not have  
magic powers, Assfuck. Just give her a call or message her.*

>Visit Aura?

*Now, that is a logical option, perfectly within your abilities.*

*You go to her house and talk with her for hours. HOURS. Then you write the following pages.*

==>

En la adaptación realizada para *HSI*, vemos distintas soluciones a esta variedad de herramientas multimedia<sup>50</sup>. Algunas ocurren en una sola viñeta, mientras algunas se extienden por varias páginas. Incluso, algunas son omitidas completamente, al no aportar nada significativo al cómic: en (7), la animación vista en {1} se reduce a un solo fotograma; esta misma omisión ocurre en varias otras, como en cada presentación de personaje (137 {214}, 220 {309}); cuando un solo elemento aparece o cambia y es

<sup>48</sup> [https://www.youtube.com/channel/UCSwsMmMAXW\\_3bh5M-YzpoO4A](https://www.youtube.com/channel/UCSwsMmMAXW_3bh5M-YzpoO4A)

<sup>49</sup> Agradecimientos infinitos a Aura Zafra, estudiante de cine y literatura, que me ayudó muchísimo a revisar las soluciones que planteé para las animaciones, así como a hacer críticas a las mismas y al libro en general.

<sup>50</sup> ¿Qué por qué no nombro lo interactivo? Si se hizo esta pregunta, sea paciente, ya llegará ese momento. Si no, ignore esta nota.

fácilmente diferenciable de la viñeta anterior (11 {5}, 13 {10}, 20 {25-26}), o bien cuando tan solo se presenta un bucle dentro de la imagen.

La mayoría de estas soluciones a través de omisión se dan en animaciones sencillas, pero esto no implica que no se pueda utilizar en casos más complejos. El Sylladex, sistema de inventario que utilizan los personajes, en la mayoría de sus usos implica al menos tres elementos en pantalla, cada uno con movimientos propios, y que con frecuencia resultan en situaciones graciosas. Uno de los logros que tiene el libro a la hora de presentar la forma cómo funcionan los Sylladex (ya que cada personaje maneja un formato distinto), se da con una presentación desglosada de cada uno, intentando utilizar elementos visuales que le den sentido a lo que está ocurriendo: colores para resaltar, selección de fotogramas, énfasis en objetos (que en *HSD* son fugaces, pero que ayudan en *HST*).

Estas explicaciones pueden tomar varias viñetas, pero lo más importante en este caso es cómo, a través de esta explicación más exhaustiva, en futuros usos de cada uno de estos formatos de Sylladex, ya no se demorará en mostrar cada movimiento en una viñeta aparte, sino que los resume en una sola viñeta. Quizás uno de los mejores ejemplos de esto lo encontramos cuando nos presentan el Sylladex de Dave, que funciona asignando valores a cada letra del nombre de la cosa para guardar en el inventario. Si bien en {319} se ve cómo aparecen y desaparecen varios elementos en pantalla, en su adaptación impresa (226) vemos un resumen visual bastante compacto, que nos da toda la información que importa: los valores dados a cada letra, la operación realizada con estos valores, y el resultado final.

Si bien podría darnos la forma en que aparecen las cartas, cómo aparece el menú inferior y la forma en que interactúa la caja (el objeto a guardar) con estas, estas interacciones ya las hemos visto con los otros Sylladex. Incluso cuando el Sylladex empieza a causar problemas por su complejidad (siendo el sistema de inventario más complejo entre los tres presentados en los primeros dos actos), sigue siendo representado de formas muy sencillas.

Al haber una posible colisión (que un objeto vaya a ocupar una tarjeta ya ocupada), simplemente nos muestra los efectos de estas interacciones, sin mostrarnos todas las complicaciones de cálculos (que aparecen en el texto que acompaña las viñetas), ni cómo salen volando objetos por todos lados. Cuando Dave activa la detección de colisiones (para prevenir más accidentes), no nos muestra todos los movimientos del Sylladex relacionados

con la colisión (como podemos ver en {589-591}), sino simplemente el impedimento causado por esta detección (357).

Este establecimiento de un lenguaje gráfico consistente, que no requiere explicación cada vez que ocurre una acción ya establecida, no solo se da en el caso de los Sylladex, sino también en la llegada de un mensaje en Pesterchum, o la forma en que nos presenta movimientos veloces de objetos (que no utiliza las frecuentes líneas dinámicas sino, como señala McCloud, usando la representación de “movimiento dinámico de los futuristas” (*Understanding* 110): la muestra de las imágenes residuales, fotograma por fotograma, del movimiento de un objeto). Después de la primera vez que nos han mostrado cada una de estas cosas, ya sabemos exactamente a qué se refieren.

Arriba hice una aclaración respecto a la posible falta de precisión en el sistema de clasificación que utilicé para las animaciones, precisamente por el amplio espectro de cosas que podrían considerarse una animación compleja. Anteriormente, mencioné el uso del Sylladex como ejemplo de animaciones complejas, pero páginas como {139} son de una complejidad mayor: la cantidad de elementos que interactúan y que se revelan incrementa; la cantidad de puntos de vista también cambia, así como la distancia de la cámara, como se puede ver en las páginas consecuentes, que completan la acción en curso {140 – 141}.

Refiriéndonos a la adaptación de estas, vemos en la página (88) del libro que decidieron fijarse en el click del puntero dentro de la interfaz de SBURB<sup>51</sup>, en el cambio del puntero a la flecha de selección, posteriormente en la selección del cofre, y finalmente en un ligero desplazamiento del cofre, que revela la esquina de una carta. Al compararlo con la página correspondiente en *HSD* {139}, podemos ver que el desplazamiento del cofre es mucho más grande, y que nos revela completamente la carta debajo del cofre.

En este caso, ¿qué momentos de la animación nos dan más información? Esta pregunta es importante a la hora de pensar en la relación entre imagen y texto en un cómic. Si bien a veces pueden contarnos lo mismo, es mucho más interesante cuando se complementan entre sí, cuando imagen y texto nos dan dos formas de ver lo mismo.

---

<sup>51</sup> SBURB es un juego en el que, para resumir, los jugadores deben detener el fin del mundo. Literalmente: el mundo del jugador, al tiempo que el de una creación de fantasía. Con una interacción cooperativa, un jugador hace las veces de servidor (que puede manipular el mundo alrededor del jugador, limitado por recursos y un área limitada de acción), mientras el otro hace las veces de cliente (que puede recolectar recursos, interactuar con otros personajes y jugadores).

Cuando la acción indicada por el comando inmediatamente anterior es “>TT: Select magic chest.”<sup>52</sup>, ya sabemos que la acción que debería ocurrir es la selección; nos da información extra ver que, al mover el cofre mágico, hay algo oculto debajo.

Anteriormente mencioné las animaciones sonoras; estas comprenden apenas dieciocho de quinientas dieciséis animaciones en los primeros dos actos, por lo que el elemento visual del foliado podría parecer insuficiente en el libro. Estas, por lo general, son más complejas que los dos casos señalados anteriormente: si bien existen animaciones sonoras sencillas, estas, por lo general, funcionan como elementos introductorios de canciones que, a lo largo de la versión digital, funcionan como *leitmotifs*.

Por otro lado, las animaciones sonoras complejas dan especial dramatismo o énfasis a momentos cruciales de la historia: ya sea una revelación de contexto espacial, de momentos de urgencia para los personajes o para el desarrollo de la historia, no solo utilizan la música y los sonidos como parte del ritmo de las acciones, sino que llegan a confiar también en los *leitmotifs* establecidos por las sencillas.

Ahora bien, pretender utilizar los *leitmotifs* sonoros en el libro sin cambio alguno es imposible, pero tal como señaló Aura en una de las conversaciones sobre de esta tesis, y sobre el video de adaptación citado anteriormente, “en los comics no se usan *leitmotifs* sonoros, sino visuales. Así que para esta adaptación lo ideal sería transformar de alguna manera el *leitmotiv* sonoro en visual para compensar lo perdido”<sup>53</sup>. Anteriormente señalé las soluciones que se utilizan en formas de cómic tradicional, y cómo la aplicación de estas para el libro podría ser impropia. Más adelante mostraré una posible solución para esto.

Es importante notar que en, en general, la adaptación de las animaciones complejas en *HSI* se acomoda a las transiciones que vemos en *HSD*. Desde la clasificación de McCloud, si hiciéramos un análisis general de qué tipo de transiciones se dan en este cómic, la mayoría son momento a momento y acción a acción, con menor aparición del resto de transiciones.

Las que van de sujeto a sujeto, por ejemplo, empiezan a ocurrir desde el momento en que Rose se conecta al juego, teniendo en cuenta que por mucho tiempo tan solo vemos la flecha que utiliza y no directamente a ella, pero que actúa bajo su comando. Las de

---

<sup>52</sup> tentacleTherapist (TT) es el nombre en chat que utiliza Rose Lalonde.

<sup>53</sup> Confíen en que esta conversación sucedió. Infortunadamente fue en persona, y no tengo forma de citarla correctamente.

escena a escena, que implican “un desplazamiento significativo en tiempo y espacio” (McCloud 71), empiezan a ocurrir realmente en el momento que Rose aparece en persona, y continuarán apareciendo en el cómic, haciéndose más frecuentes, pero sin tomar una proporción mayoritaria.

Las de aspecto a aspecto, por otro lado, son más comunes, en especial cuando nos presentan alguna peculiaridad del entorno de los personajes o nos quieren mostrar una particularidad de ellos, como es el caso en cada presentación de los personajes y sus gustos, al llevar el foco a distintos objetos que caracterizan a los personajes y sus gustos. Finalmente, las de relación libre ocurren con menos frecuencia, y usualmente son un momento de puente a mitad de una transición sujeto a sujeto o escena a escena.

Por lo general, estas transiciones están muy bien logradas en el libro. En el Excel anexo<sup>54</sup> manejé un código de colores para identificar qué páginas considero que están bien adaptadas, cuales requieren correcciones leves, y cuales cambiaría completamente. La gran mayoría de las páginas del libro logran adaptar satisfactoriamente lo visto en la página web, e incluso algunas adaptaciones logran simular, aún en un medio físico y pesado, algunos de los elementos de su homólogo digital.

Ahora bien, una de las posibles fallas que se podrían señalar en el libro tienen que ver con el ritmo, que por momentos puede perderse al tener que elegir una o dos viñetas para resumir alguna animación compleja. Respecto a esto, quiero señalar que el libro tiene fragmentos especialmente bien adaptados, de los cuales quiero señalar la primera animación sonora del Acto 2 (167) {250}, donde, usando un fondo negro que deja “flotando” las viñetas en el vacío, se da una sensación de lentitud sombría que también aparece en la versión digital.

Si bien este recurso no se utiliza en las páginas (168-169), que también adaptan esta misma animación, el uso de este recurso en la primera y la última página está muy bien logrado. Otra animación que en su adaptación utiliza un efecto similar es {444}, donde la presentación del ambiente pesado y caluroso del hogar de Dave se transmite con una transición de detalle a detalle en la página (295), que se va alejando lentamente del personaje, para terminar en (296), donde el fondo y los colores cálidos que se utilizan en

---

<sup>54</sup> ¿Recuerdan esa nota hace algunas páginas? Espero que ahora les produzca más interés.

Dave para las tres viñetas nos indican aún más. No solo esto, sino que está repartida en un paso de página que coincide con un click del lector en *HSD*<sup>55</sup>.

Algunos de los elementos que señala McCloud para marcar ritmos, como mencioné más arriba, son los enfoques en elementos ambientales, transiciones de aspecto a aspecto y distribuciones de viñetas. Estos son los utilizados en *HSI* al adaptar las animaciones, pues las otras opciones que presenta, utilizar tamaños de viñeta distintos o quitar el borde de algunas viñetas, podrían saltarse el estilo original de la versión digital, que enmarca muy claramente el espacio de las acciones; es muy fácil notar que, para esta adaptación, quisieron conservar fielmente este elemento, con muy contadas excepciones.

Por supuesto, uno de los problemas a la hora de hablar de esto es la subjetividad que se presenta al emitir un juicio sobre lo que está “bien” o “mal” hecho en la adaptación al libro, pero, infortunadamente (o no) la labor de la diagramación no es una ciencia exacta, sino una serie de instintos del editor y el diseñador para lograr comunicar lo mejor posible una idea, tan subjetivo como suena.

Más adelante, cuando me enfoque en el planteamiento de soluciones, daré mis perspectivas sobre algunas páginas específicas que, considero, pueden darnos información nueva que el texto no nos da, y que permiten entender mejor las situaciones que ocurren.

#### - Interactividad, el verdadero monstruo (?)

Las notas al pie de Hussie, por lo general, proporcionan datos curiosos (e incluso chistes) respecto a la producción del webcómic. Pero como amante de los libros y de *Homestuck*, una nota al pie me hizo estremecer

Esta era una página de *Flash* para caminar por ahí. Podías mover a John con el teclado, hacer click en objetos y elegir comandos. *Todas las opciones se muestran en el libro, haciendo de esta una experiencia obviamente NO interactiva. Pero esto simplemente significa que no tienes que hacer click en cosas para leer palabras escondidas.* Ya son visibles. Cuando lo piensas así, las cosas interactivas no son tan impresionantes. Los resultados se esconden, y tienes que ir y molestarte en

---

<sup>55</sup> ¿Pareciera que me adelanto a los elementos interactivos? ¡Por supuesto! Pero aún no voy a hablar de ellos. Paciencia.

descubrirlos, que es una faena. La vida es interactiva, y es uno de los motivos que la hacen un dolor en el trasero. (Hussie, 173; énfasis mío)

Tomando por un momento a Aarseth, nos encontramos con uno de los elementos que señalaba Barthes respecto a la lectura: “Tmesis, dice Barthes, no es una figura del texto, sino una figura (del momento) de la lectura: el autor “no puede escoger escribir *lo que no será leído*” (Aarseth, 47). En el caso de *HSI*, con lo que nos encontramos no es escoger escribir lo que no será leído, sino de mostrar todo lo que podría leerse. La posibilidad de perderse el texto, de decidir saltarse páginas, de saltarse escenas, textos y conversaciones queda anulada completamente.

Quizás lo que me produce desazón al respecto es tomar la exploración como una “faena”, y no como algo que puede entretener. Más aún, descartar esta posibilidad en el libro al mostrar en forma secuencial todas las posibles interacciones de esta página {253}, es determinar que el libro no sería capaz de hacerlo. Aun así, anteriormente he señalado la existencia de los libros de *Elige tu propia aventura*, que permiten hacer exploraciones por distintos caminos.

En esta página, específicamente, nos encontramos con la posibilidad de explorar la casa de John, viendo los cambios que ocurrieron al transportarse al Medium<sup>56</sup>, así como revela características de su padre, de su vida con él, del mundo en el que se encuentra ahora, etc... Todo el contenido de esta interacción, como señala la nota de Hussie, está dado en orden secuencial, que puede parecer confuso: en (173), *HSI* da todas las opciones de interacción con un mismo objeto, pero por la proporción de la imagen inicial, no se puede leer fácilmente cuál es la primera interacción. Así mismo, no hay nada que enlace las páginas siguientes, más que el mero hecho de pasar la página.

En términos generales, siento que esta perspectiva respecto a las interacciones no es problemática en la mayoría de los casos, pero esta visión podría comprometer otros segmentos interactivos de *HSD*, aunque no estén contenidos en el libro que corresponde a este análisis.

Ahora bien, ¿qué implica la existencia de estos elementos a la hora de analizar esta obra en sus dos versiones? Siguiendo el análisis textónico que propone Aarseth, podemos

---

<sup>56</sup> Un punto intermedio entre distintos mundos para avanzar en SBURB, y primera parada del juego por fuera de la tierra, donde el jugador se entera de su misión: salvar el mundo.

definir que *HSD* es una obra con Dinámica Intratextónica, Determinada, Transitoria., Impersonal, de Acceso Variable y Enlazamiento Variable<sup>57</sup> y con función Explorativa. Por otro lado, *HSI* sería un texto Estático, Determinado, Intransitivo, Impersonal, de Acceso Aleatorio, No Enlazado y con solamente función Interpretativa.

Entre estas características de cada una de las versiones, las primeras dos van dirigidas a la estructura del texto más que a su interacción con el usuario, y en cuanto a la perspectiva, ambas comparten la impersonalidad. Estas tres no las tendré en cuenta a continuación, pues hablaré respecto a la interacción del lector con la obra.

Respecto a la transitoriedad de la obra, en *HSD* nos encontramos con algunas animaciones que, al terminar, si el lector espera, puede encontrar acceso a algo más. En los primeros dos actos esto es notable en Dave, cuyas acciones a veces toman más tiempo en ejecutarse, como parte de su identidad “cool” (220). En una de las animaciones de las que he hablado anteriormente, {444}, hay que esperar un poco antes de que aparezca un botón para continuar a la segunda parte de esta animación. En *HSI*, por supuesto, esta espera es innecesaria, siempre se puede abrir la página sin problema alguno.

Respecto al acceso, en principio ambas obras son de acceso aleatorio si contamos con la barra de navegación como parte de esta opción de acceso (la cual el cómic mismo parece reconocer, y se burla de ella, en {331} cuando Dave salta 100 páginas de un webcómic). Aun así, en *HSD* algunos segmentos interactivos ofrecen la posibilidad de acceder a otros textones, dependiendo ya sea de interacción del lector (como ocurre en {253}), ya sea del conocimiento de elementos posteriores en la narrativa (no aparece en los primeros dos actos, pero en {7045} es necesario tener un código (que aparece unas 100 páginas más adelante) para poder acceder a la continuación de la narrativa en otra línea temporal). En el libro, el acceso es aleatorio solamente, pues cualquier página se puede abrir en cualquier momento.

En cuanto al enlazamiento, es bastante obvio que el *HSI* no tiene enlazamiento alguno. Las páginas siguen un orden determinado, sin que haya salto alguno necesario. Por otro lado,

---

<sup>57</sup> ¿Sí recuerdan el asunto de los textones de Aarseth? Entonces debería parecer inusual que utilice dos términos de los que nunca habló Aarseth: Acceso Variable y Enlazamiento Variable. Con Acceso Variable, me refiero a cómo es posible que en ciertas partes de la obra esta tenga la posibilidad de tener un acceso controlado, pero que en términos macro sea una obra de acceso aleatorio. En el caso del Enlazamiento Variable, similar a lo anterior, el enlazamiento puede ser condicionado en algunas secciones, pero en términos generales pertenezca a la categoría de enlace explícito.

*HSD* utiliza enlazamiento todo el tiempo. No solamente para saltar entre páginas hay que seguir enlaces, sino que, como indique anteriormente, algunos tienen condiciones previas para avanzar en determinada dirección, e incluso un segmento interactivo posterior funciona como un juego de rol, en el que las interacciones con algunos objetos y personajes requieren haber cumplido ciertas condiciones previas.

Finalmente, respecto a las funciones de usuario, el libro es meramente interpretativo. El lector solo tiene que leer y sacar sus conclusiones al respecto, sin posibilidad de modificar nada al respecto<sup>58</sup>. En el caso de la versión digital, nos cruzamos con minijuegos, viñetas con botones, y el frecuente botón para abrir los Pesterlogs, Spritelogs y Dialoglogs<sup>59</sup>. Todo esto le da una función explorativa al lector, que puede adentrarse (o no) en estos recovecos de la historia.

Como último elemento que quiero resaltar del libro, la presentación de los “-logs” no tiene consistencia. Durante todo el libro, estos se presentan dentro de un recuadro (Pesterlogs en amarillo, Spritelogs en azul<sup>60</sup>). Desde su primera aparición en la página (20) {26}, son indicados en *HSI* con un texto en la parte superior del recuadro que reza “PESTERLOG”, pero a partir de la página (107) este recuadro desaparece. Más problemático aún: en (278) {420} aparece el primer Spritelog, pero en ningún momento nos lo presentan de esta manera.

¿Es imposible para *HSI*, pensado como adaptación precisa de *HSD*, eliminar algunas de estas diferencias? En mi opinión, no es así. Pero una opinión sin pruebas no sirve de nada.

*Amazing way to end a chapter. Or so you think. Maybe it feels lame and forced? Whatever, it is already written. And you gotta act accordingly.*

> Try to create your evidence

---

<sup>58</sup> De momento es así. Entre las múltiples vicisitudes que atraviesan los personajes, los eventos conocidos como *retcon* (retrocontinuidad) afectan momentos pasados en la obra. Entre estos existe el *oil retcon*, en el cual aparecen manchas de crudo a lo largo del cómic, como resultado de la limpieza de un mundo. Este *retcon* afecta a la obra desde sus primeros actos, pero este no ha sido incluido en *HSI*, sino que se ve como antes de este evento (en Acto 6). Una teoría que se ha discutido entre aficionados en el sub de Reddit (Post “I think I know how the books will do the oil”) es la posibilidad de que en un futuro libro se incluyan stickers para “efectuar” la retrocontinuidad. En este caso, la interacción con el lector cambiaría, para tener una función configurativa.

<sup>59</sup> Sin entrar en mayor detalle, las conversaciones con Sprites (personajes guía dentro de SBURB) aparecen en Spritelogs, y entre personajes cara a cara, aparecen en Dialoglogs.

<sup>60</sup> Los Pesterlogs corresponden a conversaciones en Pesterchum. Los Spritelogs corresponden a conversaciones con Sprites, y, unos actos más adelante, los Dialoglogs corresponden a conversaciones con otros jugadores/personas.

*You breathe deeply and start thinking about how you would solve the puzzle. The ultimate puzzle for you: fixing a book.*

> Months in the future, but not many...

*You start writing the next pages.*

En el análisis estructural de la obra que hice anteriormente, señalé algunos de los problemas que podría presentar *HSI* como adaptación de la versión digital. En este capítulo intentaré presentar algunas soluciones al respecto, utilizando como base conceptos personales de diagramación y adaptación, por lo que no citaré ningún texto base, en principio por ser esta una labor principalmente basada en la práctica. Pido disculpas si esto puede parecer poco acertado.

Si bien no planeo mostrar en este trabajo todas las soluciones que planteé para las páginas en las que detecté problemas<sup>61</sup>, sí diagramaré de nuevo, en las siguientes páginas, algunas que me parecen especialmente atractivas o cruciales en el desarrollo de la historia, pensando tanto en explicarle mejor al lector la situación, como un respeto a los elementos estructurales de la obra (cambios de situación, consistencia en el lenguaje gráfico, ritmos, etc...). Así mismo, es posible que no logre simular perfectamente todos los elementos y fuentes, pero haré lo posible por utilizar las fuentes más similares que pueda usar legalmente.

De antemano quiero señalar algunas modificaciones que haría a todo el libro en general. Uno de los elementos que señalé como problemático en cuanto a la consistencia gráfica del libro es la variación de tamaños de fuente. En mi propuesta manejaré un solo tamaño para cada tipo de texto: textos acompañantes, comandos y Pesterlogs serían los tipos de texto principales.

---

<sup>61</sup> ¿Es posible dedicar tres notas al pie al mismo objeto? ¡Claramente! En el Excel anexo, las notas agregadas en ciertas celdas son soluciones o problemas detectados en cada uno.

Así mismo, hacia el final del análisis señalé la situación que se da con los Pesterlogs y Spritelogs, en la que los Pesterlogs dejan de aparecer señalados explícitamente, y los Spritelogs nunca se presentan como un elemento aparte, sino tan solo en su variación de color. A la hora de encontrar un Dialoglog en el futuro, una simple variación de color podría ser problemática, ya que si bien se puede diferenciar un Spritelog de un Pesterlog por el hecho de la presencia física de los dos hablantes, los Dialoglogs también tienen dicha presencialidad, y podría generarse confusión respecto a la naturaleza de cada conversación.

Plantear una consistencia en estos elementos sería compleja por dos motivos: por un lado, el azul de los Spritelogs en *HSI* se puede relacionar con Nannasprite (el Kernelsprite de John), pero en el Libro 3: Acto 4, cuando por primera vez vemos una interacción de Rose con Jaspersprite, el color del recuadro cambia (Hussie, *Homestuck Book 4: Act 4*, 179) {1624}, aún sin indicación de ser un Spritelog. Si esto ocurriera con cada personaje con el que hablan presencialmente, la identidad de estos dos elementos (Spritelogs y Dialoglogs) se perdería, sin contar con posibles confusiones en el código de colores.

Así las cosas, si se estableciera un código de color distinto para los Dialoglogs que no dependiera del personaje, solo en ese momento se entendería su diferencia de Spritelogs. Infortunadamente, los Dialoglogs son un elemento que aparece bastante adelante, por lo que este elemento, que *HSD* no demora en diferenciar, pasaría bastante tiempo sin ser aclarado. Por este motivo, agregaré un indicador de esto para diferenciar los Spritelogs de los Pesterlogs, como parte de la idea, anteriormente mencionada, de plantear el primer libro como referente del lenguaje gráfico para todos los libros siguientes del cómic.

Como última modificación generalizada, a las páginas que adaptan momentos de interacción con el lector, como {253} o {338} que requieren del lector para mostrar y explorar su contenido de formas únicas, modificaría el foliado para aclarar que son páginas

interactivas. Como señalé anteriormente, el uso de [S] en el foliado superior indica que la página tiene sonido, pero no distingue las interactivas (todas tienen sonido).

La adición de una [I] en el foliado (ya sea reemplazando la [S], ya sea al lado de ella) permitiría al lector del libro entender la naturaleza del contenido que está por ver/leer, y podría motivarlo a buscar la página correspondiente en *HSD*. Si bien esto podría ir “contra el libro” como señal de imposibilidad de transmitir el mensaje original, propondré una solución para las dos páginas señaladas anteriormente, esperando que puedan alimentar el libro, más que eliminarlo de la ecuación.

Finalmente, solo puse el foliado inferior de las páginas de la última solución propuesta, pues estos números importan en dicho caso. Por otro lado, podrá parecer extraña la forma en que están distribuidas las páginas, pero intenté respetar de qué lado están en *HSI* para poder visualizar los cambios de página cuando estos tengan importancia dentro del ritmo de lectura y cambios que ocurran en la historia, así como para respetar el orden del libro tal como es actualmente.

*Finished the introductory text to your solutions to the book, you call for help. A girl, named Camila<sup>62</sup>, appears from the shadows to assist you in this long quest.*

==>

(Por favor, proceder al segundo documento<sup>63</sup>)

---

<sup>62</sup> Agradecimientos infinitos a Camila Castellanos, que me ayudó a acelerar el proceso de diagramación.

<sup>63</sup> ¿Tiene el documento de rediagramación? Si no, esta petición no tiene sentido alguno.

*You wonder if any of that was convincing or even accurate.*

*But you decide to trust your gut on this one. It's now time for a closing*

> Write conclusions

*Homestuck* es una obra compleja, que utilizó en su versión digital todas las herramientas que tenía a la mano. Si pensamos en la cantidad de herramientas que tiene el internet en comparación con lo impreso, podemos pensar que hay una suerte de desequilibrio entre las capacidades de los medios, mas no por esto hay que caer en la idea de que lo impreso se queda corto. Más aún, con toda una tradición de producción de historietas y novelas gráficas la adaptación de ciertos elementos debería ser más fácil, agregando la existencia de herramientas de hibridación.

Por supuesto, en este tipo de discusiones siempre surge la pregunta sobre la justicia que le hace la adaptación a la versión original. Hussie pretende resolver esta duda desde el inicio: no le hace justicia. ¿Pero es esto una condena al papel a quedarse atrás? Espero que mi planteamiento de soluciones sea suficiente para mostrar mi oposición a esta idea, pero ciertamente no puede seguirse pensando el papel como mera materia vegetal con tinta, sino que debe dinamizarse.

Ahora bien, este trabajo es insuficiente a la hora de pensar en un análisis completo de *Homestuck*. El plan original para este trabajo era cubrir los primeros tres libros, pero la cantidad de material hubiera desbordado el espacio disponible para hacerlo. Por este motivo, tener una comprensión total sobre la estructura de la obra o posibles soluciones dadas en otros libros (fuera efectivas o no) se escapa de este breve análisis de los primeros dos actos, agregando la inexistencia temporal de los libros después del tercero.

Anteriormente señalé también las limitaciones que tiene la categorización de animaciones planteada para este trabajo. Si bien la definición de sencillo y complejo que

planteé puede cubrir mucho, también puede quedarse corta para ciertos casos: animaciones “complejas” por la cantidad de elementos envueltos, pero “sencillas” en el tipo de movimientos; animaciones que implican “movimientos de cámara amplios”, pero acciones “simples”. Si existiera una posibilidad de ampliar las posibles categorías de análisis para las animaciones sería ideal para poder analizar con más profundidad a qué elementos se les decide poner énfasis y por qué.

Ahora bien, considero que es importante señalar en este punto, que, si bien este trabajo aborda a *Homestuck* como objeto de estudio, es posible pensar aplicaciones de este análisis en otras adaptaciones entre medios, usualmente en direcciones inusuales como el paso de lo digital a lo impreso (pensemos, por ejemplo, en los libros álbum creados a partir de películas). Al limitar las herramientas disponibles, es bueno pensar en cómo utilizar estas herramientas al máximo, e incluso no limitarlas a su uso estandarizado. *HSI* tiene todas las características de un libro común, pero por ser un libro no tiene que abandonar la carrera contra el mundo digital.

En esta distancia de lo digital es posible perderse de algunas posibilidades, en especial siendo un momento de la historia en el que el acceso a la tecnología está masificado. Si bien la idea de alejarse de la pantalla para rumiar el libro, para leer las notas al pie, para no tener que esforzar el ojo, tiene puntos a favor, no quiere decir esto que nos olvidemos de las posibilidades tecnológicas que tenemos.

Desde un punto de vista de lo postdigital, es pensable que el libro como objeto de lujo busque distanciarse de lo digital para ser una experiencia más “pura” o de un carácter crítico de la obra en cuanto a su naturaleza y su adaptación. La cita que traje a colación de Hussie respecto al juego de exploración es también una forma de señalar lo sobrevalorado que puede estar lo interactivo solo por ser (o llamarse) interactivo.

Un elemento que fácilmente se puede quedar en el tintero para este punto tendría que ver con la “justicia” que le hace la adaptación al original. La intención de mis soluciones es cerrar la distancia que puede haber entre ambas versiones (hacer más justa la adaptación), pero sin pretender cerrarla completamente (posibilidades del libro frente y junto a la versión digital). En este caso los elementos interactivos son los que más fácilmente saltan a la vista, pero es importante pensar qué es lo que se puede considerar como interacción. Presionar repetidamente una tecla o hacer click varias veces en distintos objetos no implica que la interacción sea valiosa dentro de la exploración de la obra. Algunas interacciones, en este sentido, no requieren soluciones complejas, solo creativas.

Para cerrar quiero señalar que este trabajo constituye una leve exploración de campos mucho más grandes. El cómic y el webcómic como espacios de producción y formas artísticas tienen aún mucho por ofrecer. *Homestuck* tan solo es una puerta de entrada a muchos otros elementos: estilos, historias, temas, metanarrativas, transmedia, recepción... Y todo esto merece más atención de la que le damos.



*Having finished your thesis dissertation, you now wait for someone to read it. Someone to love it or hate it. Someone who wants to know more or that can give another drop of knowledge at this. You decide it's time to rest for a while.*

End of Dissertation

## ANEXOS (SÍ, LOS HAY)

Espero que estén por aquí. Es probable que esté leyendo una versión digital, probablemente alojada en el repositorio de la Pontificia Universidad Javeriana. En tal caso, debe venir acompañada de dos documentos anexos. Si no están por algún motivo, notifique al responsable o al autor (m-ochoa@javeriana.edu.co)

Los anexos son un Excel, titulado “CATÁLOGO DE ANIMACIONES” en el que se encuentra el índice de animaciones y las notas que hice al respecto de estas, y un PDF titulado “REDIAGRAMACIÓN ACTOS 1 y 2”, en el que se encuentran mis propuestas de rediagramación para el libro.

Infortunadamente, las leyes de copyright no me permiten incluir una versión escaneada del libro, por lo cual tendrá que encontrar alguna versión poco menos que legal (guiño guiño), comprar el libro o pedirlo prestado. Insístale a su universidad o biblioteca local que consigan una copia.

## GLOSARIO

**Canon/Canónico:** Sinónimo de oficial al referirse a elementos narrativos, directos o derivados, de algún tipo de contenido. Este término se suele utilizar en el contexto del *fandom* (comunidad de aficionados) de cualquier obra, para calificar si algo puede existir o no dentro de un universo según la fuente oficial (sea un autor único o una compañía, dependiendo del caso).

**Cibertexto:** Texto que implica la interacción con su materialidad en su lectura, más allá de leer y pasar páginas, en la que la construcción final del texto depende de esta interacción.

**Cierre:** En la gramática del cómic planteada por Scott McCloud, se refiere a generación de significado y continuidad entre dos viñetas. Gracias a marcas contextuales, experiencias cotidianas y la necesidad de completitud del ser humano, podemos entender eventos que ocurren entre una viñeta y otra sin necesidad de verlos.

**Comic:** Como lo define McCloud, "Imágenes yuxtapuestas, sean pictóricas o de otro tipo, con la intención de transmitir información o generar una respuesta estética en el observador". Este medio, con frecuencia, utiliza en conjunto imágenes y palabras como herramientas expresivas.

**Ergódica:** Término creado por Espen Aarseth, que se refiere al consumo no trivial (sin un esfuerzo especial, que no va más allá del consumo pasivo) de una obra. Esto puede ir desde formas alternativas de lectura hasta la manipulación de la historia misma.

**Homestuck:** Webcómic escrito, desde 2009, por Andrew Hussie. Compuesto por siete actos y varios intermedios. En su escritura, el humor basado en la cultura popular, el internet y el absurdo hacen parte fundamental de un complejo videojuego a través del cual los jugadores deben crear un nuevo mundo.

**Imprenta postdigital:** Análisis de los materiales impresos desde la perspectiva postdigital, en el que se problematiza la relación de los impresos con sus contrapartes digitales.

**Líneas dinámicas:** Representación visual del movimiento, utilizada usualmente en el comic. Esta representación no siempre consiste de líneas, sino que también se usa difuminado (ya sea del objeto en movimiento o de sus alrededores) e imágenes residuales (representación del objeto como sombras o contornos en posiciones intermedias del movimiento).

**Multilinear:** Que no sigue un solo curso. En el caso de la narrativa, se refiere a la cualidad de una historia de recorrer distintos posibles desarrollos, lo que frecuentemente implica una decisión consciente del lector.

**net.art:** Arte que surge a partir de la expansión del internet. Más allá del mero uso de herramientas digitales para su producción y consumo, tiene en cuenta también el internet como inspiración y material base.

**Postdigital:** Posición frente a lo digital, que ya no lo toma como novedoso, sino como algo naturalizado. Con frecuencia esta posición critica esta naturalización, señalando la forma en

que afecta nuestra vida y la perspectiva que tenemos sobre esta, así como sus falencias y engaños (al estilo de la fantasmagoría de Benjamin).

Remediación: Originalmente *remediation* en inglés. En español, tal como en inglés, la ambigüedad de esta palabra puede referirse tanto a la curación o mejoría de algo (remediar), rellenando los vacíos que este pueda tener en su medio original, como la conversión a otro medio (re-medar), teniendo en cuenta las capacidades propias de cada medio (affordances).

Webcomic: Cómic creado en internet. Esta amplia definición cubre desde tiras cómicas y comics tradicionales en un soporte digital en línea hasta complejas obras que utilizan animaciones, sonido y demás recursos multimedia en su producción.

## BIBLIOGRAFÍA

(A fecha del 25 de enero de 2019)

**Texto primario**

Hussie, A. *Homestuck Book 1: Act 1 & Act 2*, VIZ Media, San Francisco, 2018

---. *Homestuck*. Versión digital. <http://www.homestuck.com>

**Libros**

Aarseth, E. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, 1997, Baltimore

Berry, D., Dieter, M. "Thinking Postdigital Aesthetics: Art, Computation and Design", *Postdigital Aesthetics*, Palgrave MacMillan, 2015, Reino Unido (1-11)

Bolter, J.D., Grusin, R. *Remediation. Understanding New Media*, MIT Press, 2000, Massachusetts

Eco, U. "Introducción" *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas* Editorial Lumen, 1975, Barcelona

Franco, E. "Histórias em Quadrinhos e Hipermídia: as HQtrônicas Chegam a sua Terceira Geração", *Os Quadrinhos na Era Digital. HQtrônicas, webcomics e cultura participativa*, Luiz, L., Marsupial Editora, 2013, Brasil (1-42) E-Pub

Ludovico, A. *Post-Digital Print. The Mutation of Publishing since 1894*, Onomatopée 77, 2012, Rotterdam.

de Luna, P. "HQDigitais e Quadrinhos na Internet", *Os Quadrinhos na Era Digital. HQtrônicas, webcomics e cultura participativa*, Luiz, L., Marsupial Editora, 2013, Brasil (74-95) E-Pub

McCloud, S. *Understanding Comics. The Invisible Art*, HarperCollins Books, 1994, Nueva York

---. *Reinventing Comics. The Evolution of an Art Form*, HarperCollins Books, 2000, Nueva York

Pratt, H.J. "Comics and Adaptation", *The Routledge Companion to Comics*, Routledge, 2017, Nueva York

Scolari, C. *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*, Deusto Ediciones, 2013, Barcelona E-Pub

**Artículos**

Cramer, F. "What is 'Post-Digital'?", *Post-Digital Research*, Volumen 3, Número 1, APRAJ, 2014, Dinamarca

Hudson, L. “The Future Is Almost Now”, *Publishers Weekly*, Publishers Weekly (publishersweekly.com), 18 de Agosto de 2008, E.E.U.U., <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/new-titles/adult-announcements/article/789-the-future-is-almost-now.html>

Kelomees, R. “From Net Art to Post-Internet Art”, *Estonian Art*, ([www.estonianart.ee](http://www.estonianart.ee)), Número 1 de 2017, Tallinn, Estonia. <http://www.estonianart.ee/category/estonian-art-171/>

MacDonald, H. “Web Comics: Page Clickers to Page Turners”, *Publishers Weekly*, Volumen 252, Número 50, Publishers Weekly (publishersweekly.com), 2005, E.E.U.U., <https://www.publishersweekly.com/pw/print/20051219/35322-web-comics-page-clickers-to-page-turners.html>

s.a. “What is net art?”, *Net Specific* (netspecific.net), s.f.. <http://netspecific.net/en/netspecific/what-is-net-art>

### **Videos**

“Why Video Game Movies Don't Have To Suck | A Response To The Cosmonaut Variety Hour”, *YouTube*, subido por Jay Exci's SinSins. <https://www.youtube.com/watch?v=DaRvDACBMmM&t=202s>