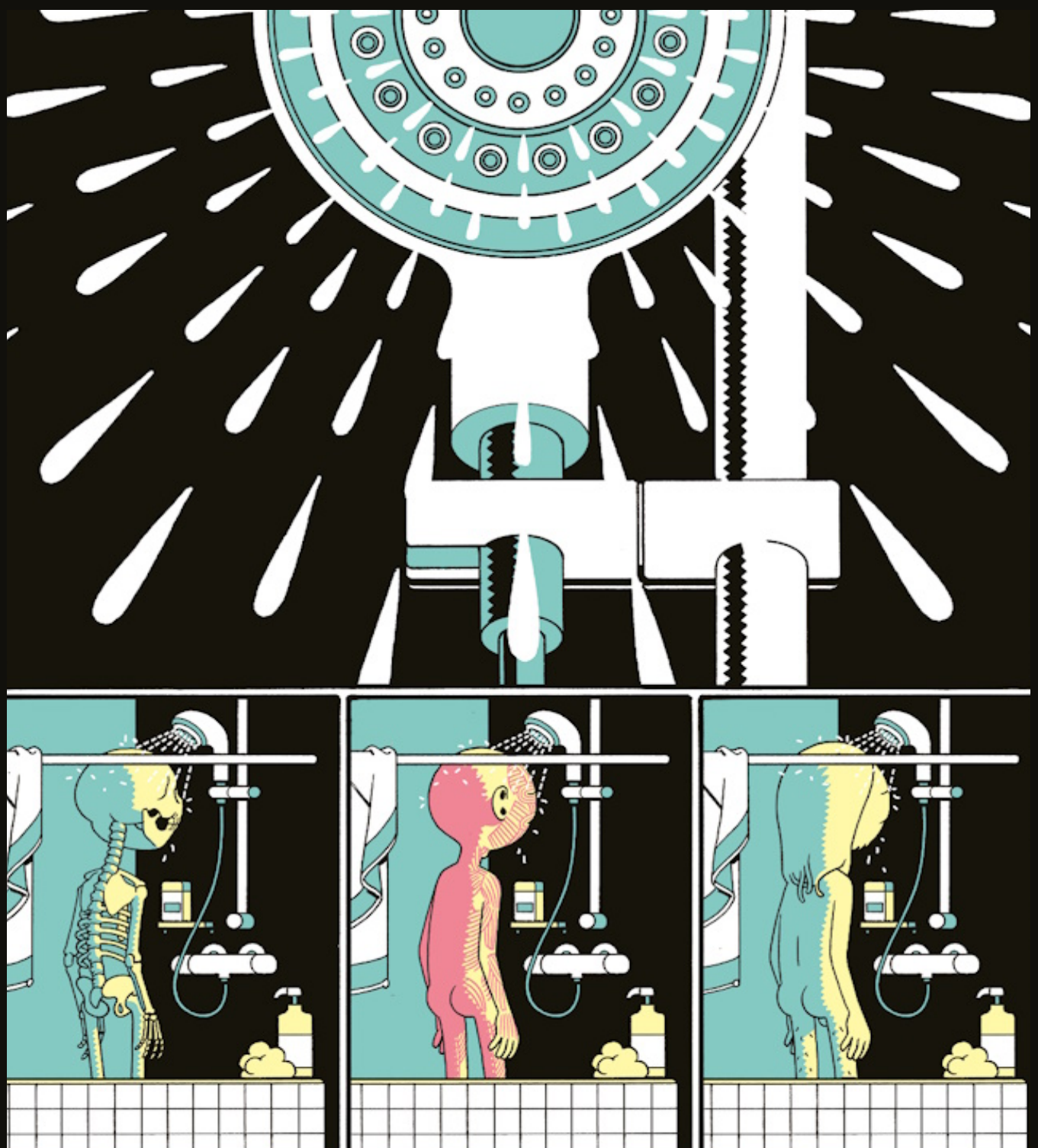


KAMCHATKA

REVISTA DE ANÁLISIS CULTURAL



CÓMIC EN LATINOAMÉRICA Y ESPAÑA:
IMAGINARIOS DE LA CIENCIA FICCIÓN EN EL SIGLO XXI.
Coord: Enrique del Rey y Guillermo González Hernández

K a m c h a t k a

Revista de Análisis Cultural

CÓMIC EN LATINOAMERICA Y ESPAÑA. IMAGINARIOS DE LA CIENCIA FICCIÓN EN EL SIGLO XXI.

Cómic en Latinoamérica y España: imaginarios de la ciencia ficción en el siglo XXI.

Introducción

3-10

Enrique del Rey y Guillermo González Hernández

La ciencia ficción y lo sublime en *El héroe* de David Rubín

11-36

Fernando Ángel Moreno

Aliens y alienados. *La extraña invasión extraterrestre de Materia* (2017) de Antonio Hitos

37-59

Enrique del Rey

***Myrddin* o la hibridación como descomposición del mundo artúrico**

61-94

Antonio Huertas Morales y Juan Manuel Lacalle

Cuerpos e identidades no normativos en el futuro. Un análisis de los cuerpos trans* en las distopías actuales

95-122

Andrés Giner Latorre y Josep Ballester-Roca

Cuerpos cambiantes y fronteras desdibujadas: estilo e identidad en *//* de Emma Ríos

123-146

Rodrigo García Aparicio, Natalia Martínez Pérez y Marcos García-Ergüín Maza

Reterritorializar desde el sur: Constelaciones especulativas del cómic reciente en Chile

147-176

Javiera Irribarren

“En Japón ya es mañana”. Manga argentino de ciencia ficción en tiempos de transformación del campo de la historieta

177-203

Diego Labra

Humor de otro mundo: la ciencia ficción en la configuración del humor gráfico chileno del siglo XXI

205-229

Guillermo González-Hernández



HUMOR DE OTRO MUNDO: ARQUETIPOS DE CIENCIA FICCIÓN EN *FUERA DE SERVICIO* (2017) DE ALBERTO MONTT, *CHAQUETEO NACIONAL: EDICIÓN CHILE DESPERTÓ* (2020) DE DAMIVAGO Y *NUEVA NORMALIDAD* (2021) DE MALAIMAGEN

Otherworldly Humor: Science Fiction Archetypes in *Fuera de servicio* (2017) by Alberto Montt, *Chaqueteo nacional: edición Chile despertó* (2020) by Damivago, and *Nueva normalidad* (2021) by Malaimagen

GUILLERMO GONZÁLEZ HERNÁNDEZ

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE VALPARAÍSO-UNIVERSIDAD DE ALCALÁ
(CHILE/ESPAÑA)

gmo.gonzalez.h@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-4406-7189>

DOI: <https://doi.org/10.7203/KAM.25.28446>

ISSN: 2340-1869

RECIBIDO: 18 DE MARZO DE 2024

ACEPTADO: 3 DE FEBRERO DE 2025

RESUMEN: El humor gráfico en Chile tiene una larga trayectoria que comienza en el siglo XIX con la publicación de *El Correo Literario* (1858) y que se conserva hasta nuestros días con obras como *Fuera de servicio* (2017) de Alberto Montt, *Chaqueteo nacional: edición Chile despertó* (2020) de Damivago y *Nueva normalidad* (2021) de Malaimagen. En esta línea de tiempo es posible evidenciar una marcada tendencia hacia la sátira política y la crítica sociohistórica, operando como cuna de las más ácidas parodias a las esferas de poder y como repositorio documental de la historia del país dentro de periodos de inestabilidad y violencia.

Este artículo propone un modelo para analizar las viñetas y tiras cómicas de las compilaciones antes señaladas, aludiendo a los arquetipos de ciencia ficción como parte de la estructura humorística desde su dimensión semántica, a través del tema que desarrolla, desde su dimensión sintáctica, posicionándose dentro de la estructura humorística, y su dimensión pragmática que es el efecto comunicativo que busca producir. Bajo estos parámetros se establecen elementos en común entre las obras sujetas a estudio, principalmente a partir del uso de arquetipos arraigados a la cultura de masas y mediatizados por los medios, facilitando la composición y comprensión de las historias cómicas. Del mismo modo, se establecen diferencias en cuanto al uso de estos arquetipos y de la dependencia que tienen ciertas viñetas y tiras con respecto a los supuestos culturales que las contextualizan.

PALABRAS CLAVE: Humor gráfico, ciencia ficción, arquetipos, recursos estéticos, cómic.

ABSTRACT: Graphic humor in Chile has a long trajectory, beginning in the 19th century with the publication of *El Correo Literario* (1858) and continuing to the present with works such as *Fuera de servicio* (2017) by Alberto Montt, *Chaqueteo nacional: edición Chile despertó* (2020) by Damivago, and *Nueva normalidad* (2021) by Malaimagen. Throughout this timeline, there is a clear trend toward political satire and socio-historical critique, serving both as a platform for sharp parodies of power structures and as a documentary repository of the country's history during periods of instability and violence.

This article proposes a model for analyzing the comic strips and panels in the aforementioned compilations, referencing science fiction archetypes as part of their humorous structure. This model considers three dimensions: the semantic dimension, which examines the themes developed; the syntactic dimension, which situates them within the humor structure; and the pragmatic dimension, which focuses on their intended communicative effect. Based on these parameters, common elements among the studied works are identified, particularly the use of archetypes rooted in mass culture and mediated by the media, which facilitate the composition and comprehension of humorous narratives. Likewise, differences are established regarding the use of these archetypes and the degree to which certain strips and panels depend on cultural assumptions for contextualization.

KEYWORDS: Graphic humor, Science fiction, Archetypes, Aesthetic devices, Comic.

INTRODUCCIÓN

Dentro de la cultura de masas, la ciencia ficción (CF) ha tenido un desarrollo importante en Chile, particularmente durante las últimas dos décadas, retomando la impronta que alguna vez tuvo en los albores de los años 60 de la mano de autores como Hugo Correa, Elena Aldunate y Antonio Montero Abt (bajo el seudónimo de Antoine Montgane), abarcando una producción que involucra distintos soportes y medios como series, películas, novelas, cuentos, cómics, novelas gráficas, álbumes musicales e incluso teleseries, presentando obras que abrazan, cada vez con más fuerza, la etiqueta de CF.

Un desarrollo tan marcado como sostenible y progresivo del género, especialmente en medios tan masivos como la televisión, videojuegos, cómics y cine, no solo han producido que el género se consolide, expanda y naturalice en el ámbito cultural occidental (López-Pellisa, 2018), sino que, dentro de estos procesos, se convierta en una suerte de herramienta estética que hace que sea común pensar en la CF a partir de imaginarios que abordan los viajes en el tiempo, la exploración espacial, invasiones alienígenas, o el desarrollo de tecnologías súper poderosas. Dichos imaginarios permiten configurar un constructo estético dentro del género, posibilitando que, al momento de expendirse desde lo literario a medios que utilizan el código visual, la CF posea un acervo importante de arquetipos que facilitan el proceso de visualizar una idea (Eisner, 2017). Con esto no se pretende reducir a la CF a formas estereotipadas del género, sino que se quiere dar cuenta que en el lenguaje del cómic, especialmente del humor gráfico que es el foco de este artículo, los componentes visuales como dispositivos expresivos deben poder transmitir de forma clara e inmediata el contenido de la narración y, para ello, es relevante incorporar elementos reconocibles tanto dentro de un contexto particular como en perspectivas más amplias.

En ese sentido, este artículo parte de la pregunta ¿existen elementos visuales vinculados a la CF que permiten construir viñetas de humor gráfico?, y, de ser así ¿qué tipo de elementos se utilizan y qué función cumplen en la configuración humorística? Para poder responder estas interrogantes se tomaron las compilaciones *Fuera de servicio* (2017) de Alberto Montt, *Chaqueteo nacional: edición Chile despertó* (2020) de Damivago y *Nueva normalidad* (2021) de Malaimagen, ya que, además de tratarse de ilustradores con una significativa trayectoria en el humor gráfico chileno contemporáneo, son obras que responden al fenómeno referido por Moisés Hasson (2024) en cuanto al impacto de Internet y las redes sociales como nuevas formas de mediatización dentro de la cultura de masas, desplazando a revistas y periódicos. En efecto, gran parte de las viñetas y tiras cómicas presentes en estas compilaciones tuvieron una fuerte presencia en redes sociales publicándose

inicialmente en las plataformas digitales de sus autores hasta llegar, finalmente, al formato libro.

El objetivo de este trabajo es, en primer lugar, identificar los arquetipos de CF tanto a nivel iconográfico como a nivel de fabulación narrativa y, en segundo término, definir las funciones que dichos arquetipos asumen en la construcción de la estructura del humor gráfico presente en las obras. Con todo esto se pretende corroborar que la CF como herramienta estética se articula en tres dimensiones complementarias no excluyentes que permiten su aplicación en viñetas o tiras cómicas breves de corte humorístico. Si comprendemos la CF a partir de los postulados de Darko Suvin (1984), donde la introducción de un *novum* o innovación le otorga una lógica racional a los acontecimientos que producen un extrañamiento y posibilita la construcción de escenarios que estimulan la reflexión en torno a las consecuencias que esta novedad puede tener para los personajes y/o la narración, sabremos que estas dimensiones son parte inherente del género, pues operan tanto a nivel temático (dimensión semántica), estructural (dimensión sintáctica) y comunicativo-receptivo (dimensión pragmática).

PROPUESTA METODOLÓGICA

Con el fin de conseguir lo descrito en el apartado anterior, se procederá a analizar las viñetas de humor gráfico a través de cuatro pasos: 1) Identificar la estructura humorística; 2) Definir el arquetipo de CF utilizado; 3) analizar los índices externos, internos y los supuestos socioculturales de los arquetipos; y 4) determinar la función del arquetipo dentro de la viñeta. En virtud de esto, resulta necesario reconocer, primero, cuál es la estructura del humor que se considerará para poder orientar el análisis de las obras desde una misma mirada, teniendo como referente inicial las palabras de Ana María Vígara Tauste (1994), quien, con respecto al humor, apunta:

Cuando se utiliza como forma concreta de comunicación para la interacción lúdica, el humor se comporta como un estímulo que se basa en el manejo de resortes intelectuales y que precisa de una cierta complicidad afectiva entre los comunicantes para cumplir su cometido: producir una respuesta, estereotipada y predecible, a nivel de reflejo fisiológico (la risa o sonrisa). Funciona, pues, como un mecanismo intelectual que produce un resultado "afectivo". (10)

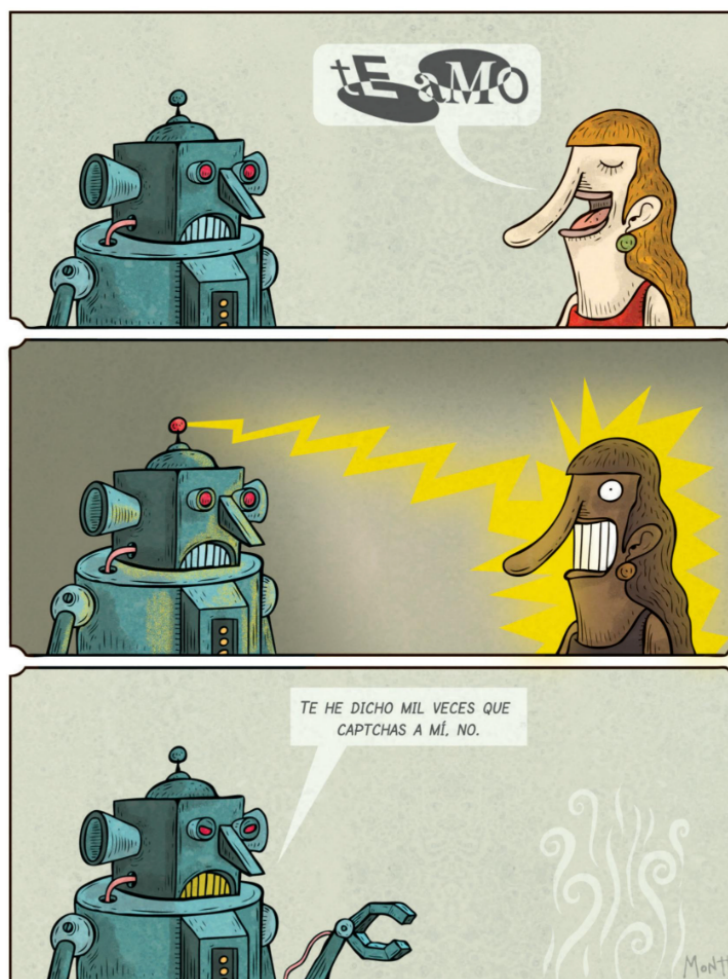
Este mecanismo intelectual que, finalmente, puede o no producir risa (aunque su objetivo sea ese), se utiliza no solo con la intención de generar una respuesta afectiva desde el placer de lo cómico, sino también a través de la elaboración de una

comunicación que cuestiona y pone en tela de juicio ciertas premisas del orden social, político, histórico, haciendo de lo cómico o irrisorio un acto de protesta. En este punto no hay que confundir el humor con la sátira (aunque tienen mucho en común sobre todo el humor gráfico y la sátira política), puesto que el primero es un recurso del segundo, vale decir, la sátira utiliza el humor como herramienta, pero a diferencia de este su crítica social se basa en la burla o ridiculización hacia una persona o grupo en concreto y no en elementos y situaciones genéricas.

Isabel Iglesias Casal (2000), se refiere al humor como “el derrumbamiento de la lógica”, es decir, rompe con lo predecible, lo esperable y posiciona una experiencia cómica desde una connotación de la realidad propia. El humor, tal como señala Salvatore Attardo (2001) es un fenómeno pragmático y semántico, pues se desarrolla en un contexto (teniendo una intención y buscando un efecto) y se vincula con un significado codificado. Attardo (1994) postuló una teoría del humor llamada *setup-incongruity-resolution* (SIR), que de cierta forma se relaciona con la estructura que poseen los mensajes humorísticos: una premisa, una preparación y un remate.

La primera fase de la premisa o *setup*, al receptor se le ofrece un contexto en el cual se generan expectativas y se reconocen ciertos elementos que posibilitaran la formación del chiste. La segunda fase de incongruencia o preparación supone iniciar procesos que posibilitan la comprensión del mensaje, el receptor reconoce los esquemas que derrumbarán por el contenido que vuelve risible al chiste, de ahí la idea de que este pueda ser fuente de conocimiento y rompa categorías (Castro, 2011). En la tercera etapa, la de remate o resolución se resuelve la incongruencia y el receptor (usualmente usando sus conocimientos previos) encaja en un esquema conceptual, lo que se suponía como una irregularidad lógica.

Por dar un ejemplo:



(Montt, 2017: 134)

La premisa inicial refiere a la declaración de amor y lo contextualiza en un diálogo entre una persona y un robot. Luego la incongruencia se presenta en la reacción del robot que le da un golpe de corriente a la humana. En ese sentido, la resolución “Te he dicho mil veces que captchas a mí, no” implica una participación del lector que reconoce tanto la presencia de declaración como una tipografía y colores determinados que simulan uno de estos mecanismos de seguridad presentes en el mundo digital para diferenciar entre usuarios humanos y bots automatizados. Este es un ejemplo simple solo de la estructura humorística, quedando por explicar cómo se determinarán los arquetipos de CF.

La relación entre la narrativa gráfica y la CF pareciera surgir de una demanda casi natural de la literatura del género al configurar los mundos ficticios dentro de sus páginas, puesto que

La ciencia ficción como género literario posee en su médula la capacidad de albergar, al menos implícitamente, un notable potencial iconográfico.

Desde un primer momento parece hacerse necesaria una orientación plástica para que el lector conciba y concrete visualmente ese universo imaginario que se le propone. La realidad no sirve como referente icónico para reconstruir ese mundo: ese universo inventado necesita una guía visual para ser representable y, por ende, comprensible. Por esta razón, esa fantasía excitada hay que ahormarla en una serie de modelos visuales que, lejos de agotar el imaginario de las narraciones, actúen como una espoleta que active un mundo preñado de imágenes (Trabado Cabado, 2018: 413).

Si bien la necesidad a la que se refiere Trabado Cabado puede ser cubierta totalmente por la literatura sin la obligación de recurrir a imágenes gráficas, sí es cierto que el cómic de CF posibilita representar, exhibir y potenciar los imaginarios que configuran los mundos ficcionales y las realidades que en ellos se desarrollan, extendiendo, a través del dominio de lo visual, los espacios que estaban enmarcados dentro de lo textual. La construcción de un mundo de CF implica, tal como se señaló anteriormente, la aplicación de un *novum*: una innovación dentro del mundo ficticio que es “validado mediante la lógica cognoscitiva” (Suvin, 1984: 94), es decir, es un dispositivo literario que ofrece una reorganización de la realidad del texto al presentarse como una innovación y que, mediando entre el campo interno del texto y lo extraliterario, se hace comprensible desde la lógica de un desarrollo científico, tecnológico y/o social. En virtud de esto, Suvin alertaba que dicha innovación se podía desenvolver tanto como un invento creado y proyectado dentro del mundo ficticio como a través de un descubrimiento de algo desconocido que reformaba las relaciones dentro de la narración.

A estas dos dimensiones, la de la invención y la del descubrimiento, Itsvan Csicsery-Ronay (2008) agrega los ámbitos y los arquetipos del *novum* al considerar que hay historias que pueden tener una multiplicidad de innovaciones y que, además, si se trata del descubrimiento de nuevos fenómenos o al progreso de lo conocido hasta crear una invención, las opciones se amplifican y convierten al *novum* no solo en un nexo entre lo literario y lo extra literarios, sino en arquetipos. De esta manera, los inventos que puedan desarrollarse dentro de un mundo de CF son posibles de generar arquetipos como la inteligencia artificial, ciborgs, robots, vidas artificiales, máquinas para viajar en el tiempo, prótesis que mejoran el desempeño humano, utopías, distopías, etc. Así mismo, dentro de la dimensión del descubrimiento se pueden ver arquetipos centrados en mundos paralelos, exploración espacial, vida extraterrestre, manipulación genética, etc. (Csicsery-Ronay, 2008).

Señalar que la aparición de extraterrestres o mutantes, por ejemplo, produce que una viñeta de humor gráfico sea considerada como CF es un tanto superficial y reductivo del género, sin embargo, hay que sopesar que relatos gráficos tan breves

como una viñeta o una tira cómica requieren de imágenes o figuras asociadas a ideas aceptadas por el común de los lectores para poder configurar un imaginario e introducir de cierta forma un *novum*, pues las formas arquetípicas le proporcionan una mayor rapidez a la expresión de un concepto, le dan una eficacia mayor al mensaje frente al lector y posibilitan su uso como recurso en, precisamente, lo caricaturesco o lo cómico. No obstante, estos arquetipos de CF dentro del humor gráfico deben ser analizados en base a su secuencialidad, a sus indicadores externos e internos y a los supuestos socioculturales que interpelan.

Considerando lo anterior, la secuencialidad se da tanto a través de una progresión narrativa en viñetas yuxtapuestas como dentro de una única viñeta, puesto que la recepción de la imagen y del texto (si es que lo hay) tiene cierto orden de progresión en cuanto a su lectura. Por lo mismo, sea de una extensión menor o mayor, la relación entre la estructura humorística y la secuencialidad radicará en que se presenten una organización de rasgos que permitan construir “una representación de situaciones sociales conocidas mediante la combinación de un código icónico y un código verbal (aunque no en el mismo grado ni de forma imprescindible) [trasladando] implícitamente reflexiones u opiniones a través de técnicas ingeniosas de condensación de ideas y rupturas de sentido” (Meléndez, 2005: 117).

Dentro de la configuración del humor gráfico no solo opera como estructura las tres etapas del humor (*setup-incongruity-resolution*), sino que también depende de la convergencia de índices externos, índices internos y supuestos socioculturales (Padilla y Gironzetti, 2012). Los índices externos corresponden a los aspectos formales de la narración gráfica (ubicación de la viñeta en el recuadro, la técnica de dibujo, los colores, tamaños, texturas, etc), los que “predisponen al lector a un tipo de comunicación non-bona fide. Es decir, en una primera fase, el lector reconoce de qué tipo de texto se trata y genera una serie de expectativas acerca de los asuntos que podrían ser tratados; en este caso, temas humorísticos” (Padilla y Gironzetti, 2012: 105). Los índices internos, por su parte, se centran en la relación texto-dibujo, es decir, en el contenido de la viñeta, poniendo “en marcha todos los procesos relacionados con la comprensión del chiste, tanto aquellos que permiten leerlo de manera adecuada, como aquellos que permiten obtener la información necesaria para conseguir interpretarlo” (Padilla y Gironzetti, 2012: 105). En este punto cobran relevancia los rasgos de iconicidad del dibujo así como las tipologías textuales que se utilizan, ya que en ambos casos se encierran contenidos interpretables dentro de la configuración de lo gracioso. Los supuestos socioculturales, en cambio, son los elementos informativos que trascienden la viñeta y que se constituyen a partir del contexto extra-textual, del cual depende en gran medida la efectividad del humor gráfico. En ese sentido, los conocimientos previos del lector son fundamentales para

añadir la información necesaria para complementar los índices externos e internos, desencadenando el efecto humorístico.

Los supuestos socioculturales permiten, pues, resolver la incongruencia producida, y obtener el efecto humorístico definitivo. Como comentábamos al principio, no es necesario que la comprensión del chiste sea total, ni que la resolución de la incongruencia sea completa, pues el lector puede reconocer y reaccionar ante el humor sin haber comprendido todos los elementos del mismo (Padilla y Gironzetti, 2012: 105).

Una vez reconocidos estos elementos solo resta identificar la función de los arquetipos de CF dentro de la construcción de las viñetas de humor, para ello se proponen tres categorías de análisis que pretenden evidenciar la vinculación entre los componentes visuales asociados a la CF y su despliegue en la estructura humorística ya sea a través de su dimensión semántica, su dimensión sintáctica, su dimensión pragmática o una combinación entre ellas. De esta manera se proponen: 1) una función ornamental, donde los arquetipos se utilizan a partir de sus índices internos, pero estos no cobran mayor relevancia dentro del argumento humorístico, produciendo que su dimensión sintáctica y pragmática sean superficiales; 2) una función sensitiva, enfocándose principalmente en la dimensión pragmática, pues el uso del arquetipo dentro de la estructura de humor gráfico tiene un sentido efectista sin recurrir a supuestos culturales que enmarquen el chiste; y 3) una función conceptual, donde las tres dimensiones se desarrollan dentro del chiste y, en su articulación, toman importancia los supuestos culturales, dando un sentido más profundo a los índices externos e internos.

LAS OBRAS Y SUS ARQUETIPOS ICONOGRÁFICOS

Las obras de humor gráfico que se encuentran sujetas a este artículo corresponden a tres colecciones de viñetas y tiras cómicas de autores chilenos que, tal como se indicó en la introducción, han mantenido un estilo constante y consistente, imprimiéndoles un sello a sus trabajos y que han transitado desde las publicaciones online y en prensa escrita a estas antologías de sus trabajos. Además, se han destacado por desarrollar gran parte del material de humor gráfico chileno de los últimos siete años, haciendo que las publicaciones *Fuera de servicio*, *Chaqueteo nacional: edición chile despertó* y *Nueva normalidad* permitan enmarcar una especie de línea temporal que problematiza tres periodos de la historia reciente de Chile y de la visión de la realidad político/social.

Bajo esos criterios, la obra de Alberto Montt destaca por reunir una selección de viñetas que fueron publicadas en un periodo previo a la pandemia y estallido social

en su blog *Dosis diarias* (sitio que fue galardonado como el mejor blog en español durante el 2011 por la radio pública alemana Deutsche Welle), formando también parte de la revista *Qué pasa* durante los años 2014 y 2016 y colaborando con el diario *El Mercurio* y revista *Capital*. *Fuera de servicio* (2017) en términos generales propone un humor irreverente que pone en tela de juicio la idiosincrasia chilena y latinoamericana, así como los cuestionamientos a una sociedad opaca y agotada, haciendo que lo humorístico cobre bríos de corte existencialista.

En el caso del ilustrador Daslav Vladilo, conocido como Damivago, conforma en sus viñetas una visión satírica de la sociedad chilena a través de la exploración de la contingencia nacional, generando recuadros que expresan una opinión a través del dibujo. *Chaqueteo nacional: edición Chile despertó* (2020) se elabora a partir de las viñetas presentadas en su blog y en revistas digitales como *Eldesconcierto.cl* y *Revista Opinión.cl*, siendo contextualizadas en el llamado “estallido social chileno” en octubre de 2019 y los primeros meses del año 2020.

De igual forma, Guillermo Galindo, conocido como Malaimagen, en la publicación *Nueva normalidad* (2021) recupera, según sus propias palabras los dibujos “realizados entre el año 2018 y 2021 en Santiago de Chile de Sudamérica, en un segundo gobierno de Piñera, revuelta popular en 2019, pandemia en 2020, un casi descenso de Colo Colo, plebiscito, cuarentenas, elecciones, más cuarentenas, y toda la emoción (?) de estos tiempos locos” (Malaimagen, 2021: 235), todos ellos publicados a través de redes sociales y del periódico *The Clinic*. Con base en estos hitos mencionados, construye un material mordaz y satírico, crítico a la clase política chilena, ridiculizando sus decisiones, formas de vida y la mirada de Chile en contraste con la realidad socioeconómica de la población. Cada viñeta o tira cómica recoge políticas públicas elaboradas por el gobierno de turno, así como alguna frase dicha por ministros, alcaldes o el mismo expresidente Sebastián Piñera, generando relatos desopilantes, haciendo del humor de contingencia un discurso subversivo frente al poder.

Tomando los postulados de Suvin y Cscicery-Ronay, se identificaron y registraron, en las compilaciones sujetas a estudio, diecinueve narraciones de humor gráfico que contenían la aplicación de un *novum* y, con ello, un arquetipo de CF, distribuyéndose en doce viñetas¹ y siete tiras cómicas distribuidas mayoritariamente en la dimensión de la invención con un 57,8% y en un margen un poco menor dentro de la dimensión

¹ Para Florencia Levín (2015), en el primero de los casos, cuando existe solo una viñeta, nos encontramos frente al *cartoon* “que aparece habitualmente inserto en diarios y revistas de noticias y que encuentra su tema, por lo general, en los asuntos políticos y sociales de actualidad” (18), mientras que en el caso de una plancha secuencial de viñetas, estaríamos frente a una tira cómica o cómic que “alude a la secuencia de viñetas, compuestas generalmente en su interior por una combinación de texto y dibujos, entre las cuales se crea narrativamente algún tipo de unidad de sentido” (19).

del descubrimiento con un 42, 2%. En estos porcentajes se incorporan los distintos arquetipos iconográficos que son posibles de ser identificados y clasificados según la disposición de la siguiente tabla:

Arquetipo	Cantidad %
Distopía	5,2%
Proyección del futuro	5,2%
Mutación	5,2%
Viajes a través del espacio-tiempo	10,5%
Planetas o universos paralelos	10,5%
Prótesis-Ciborg	10,5%
Robots	15,7%
Seres extraterrestres	36,8%

A pesar de que existe un abanico interesante de arquetipos, se centrará el foco en aquellos que entrecruzan las tres obras compilatorias seleccionadas, de forma tal que se tomarán las narraciones gráficas que asumen como base la aparición de seres insólitos (extraterrestres, robots y ciborgs), las que usan arquetipos iconográficos relacionados con el viaje espacio-temporal y las que plantean la existencia de otros planetas o universos paralelos, permitiendo comparar el uso de los *novums* en la formación de la comicidad de secuencialidad gráfica.

SERES EXTRATERRESTRES

La utilización del arquetipo iconográfico del extraterrestre o alienígena dentro de las viñetas que componen el corpus seleccionado, remiten a dos líneas de desarrollo dentro de la construcción del humor gráfico: por un lado, una que apuesta por una estructuración del chiste desde premisas comprensibles dentro de lo global, incorporando un contexto arquetípico con figuras reconocibles por prácticamente la totalidad de los lectores y, por otro lado, una línea que se dirige a un discurso que posiciona los supuestos socioculturales desde lo local/nacional, especialmente de sucesos de contingencia que se relacionan con un punto específico del contexto temporal del momento en el que se construye la obra.

En el primer caso, la viñeta de Alberto Montt “¿Quiénes construyeron las pirámides?” que es parte de una sección titulada “Grandes misterios sin resolver”, recoge como premisa la interrogante sobre la forma en que se edificaron las pirámides, mostrando en la viñeta tres figuras arquetípicas: a la izquierda del plano dos extraterrestres con un documento en la mano y a la derecha un antiguo egipcio con gestos de rabia. La incongruencia del humor entonces se plantea mediante la

adjudicación de una licitación por parte de los seres verdes, es decir, se encuentran celebrando que ellos serán los constructores, rematando finalmente con la queja del egipcio que alude a una coima, es decir, a un soborno que reciben los gobernantes para darle la construcción a los alienígenas.

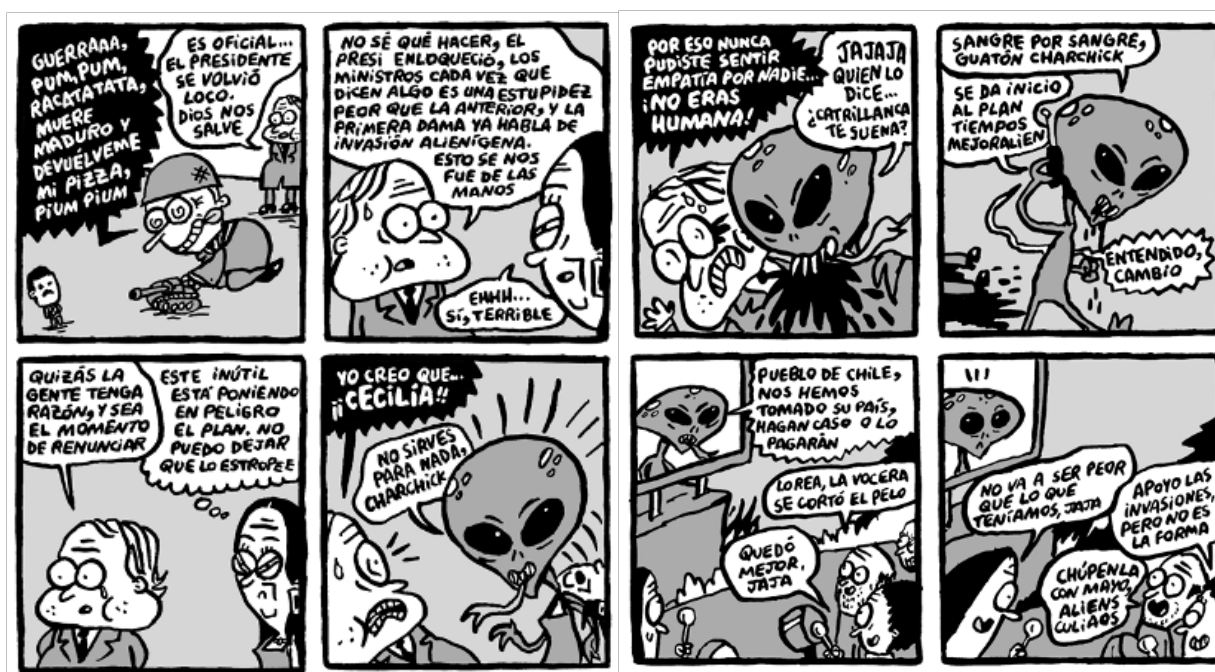


(Montt, 2017: 96)

Los componentes del arquetipo de CF están dados, principalmente por índices internos, donde los elementos gráficos cobran una gran relevancia al momento de incorporar el *novum*, ya que tanto la figura del extraterrestre (verde, ojos negros, antenas) como la del egipcio (el peinado, las joyas, accesorios) son inconfundibles y marcan el contraste lo no humano y lo humano. Del mismo modo, el despliegue de los gestos, alegría por parte de los extraterrestres y enojo por parte del terrícola, se establece como un paralelismo en la posición de las manos y boca de los personajes, puesto que el triunfo es indicado con los dos puños cerrados, los brazos extendidos por sobre la cabeza y la boca con una sonrisa (dibujada en una curva ascendente), mientras que la derrota es retratada con un puño cerrado bajo la altura de la cabeza y con una mueca de fastidio (dibujada en una curva descendente).

En este caso, los supuestos socioculturales sostienen de cierta forma el chiste, ya que recoge una especie de teoría de la conspiración que promueve que las pirámides las construyeron seres de otros planetas, superponiéndose a la historia del Imperio Egipcio y posiciona la adjudicación del proyecto como si un gobierno hubiese solicitado la construcción de las pirámides para después concederle el dinero a alguna empresa para su ejecución, produciendo que el arquetipo de CF tenga una función conceptual, revelando la importancia del uso de aliens para la configuración y comprensión del sentido humorístico de la viñeta.

En el caso de los trabajos de Malaimagen y Damivago el uso de los extraterrestres guarda relación con acontecimientos específicos y realidades particulares de Chile bajo el contexto del estallido social iniciado el 18 de octubre de 2019. Malaimagen, en una plancha llamada “En guerra”, utiliza a figuras del entonces gobierno de Sebastián Piñera para satirizar con dos puntos mediáticos: la frase “estamos en guerra frente a un enemigo poderoso” espetada por el ex Jefe de Estado² y el audio filtrado de la ex Primera Dama Cecilia Morel, donde se refería a los acontecimientos como “una invasión alienígena”³, dando pie a una premisa que muestra a dos Ministros discutiendo sobre si el Presidente se volvió loco, una incongruencia que muestra a una de las Ministras transformándose en alien y un remate en el que se esbozan dos ideas: 1) que el país está tan mal que los extraterrestres huyen y 2) que la Primera Dama esperaba librarse de su esposo con la invasión.



² Para más información visitar la noticia publicada en elmuniod.es: Sebastián Piñera asegura que Chile "está en guerra" mientras son ya 11 los muertos en las protestas.

³ Para más información visitar la noticia publicada en lanacion.com.ar: "Es como una invasión alienígena": el audio filtrado de la primera dama de Chile.



(Malaimagen, 2021: 78-79)

Aunque el dibujo utiliza una paleta de colores grisáceos, la figura del alien también se encuentra desarrollada a partir de una coloración diferente a la de los humanos, así como la cabeza e forma de ampolleta, una lengua bífida y los clásicos ojos negros, el resto de los personajes son caricaturas de las figuras políticas teniendo ciertas características físicas que facilitan al lector la identificación. La inserción del *novum* a través del arquetipo de la invasión extraterrestre se desarrolla en una secuencialidad lineal y se sostiene desde los índices externos (tipología de letra y forma de los globos), internos (colores y formas diferenciadoras) y desde los supuestos culturales referidos al contexto del estallido social. Este último punto, al apelar a cuestiones tan particulares hace que, desde una dimensión pragmática, el uso del arquetipo oscile entre una aplicación conceptual y otra sensitiva, es decir, al tener un sostén tan específico de declaraciones y momentos puntuales del gobierno de Sebastián Piñera, hace que una lectura distanciada de esos hechos entienda el uso del alien como algo simplemente efectista y no tenga la profundidad para comprenderlo en su extensión conceptual como sí lo haría alguien que posee las nociones de ese contexto específico.

Por su parte, Damivago presenta una viñeta que tiene como premisa la visita de un extraterrestre a Chile, la incongruencia es que unos encapuchados le rayan la nave espacial con improperios y el remate es la alegría del visitante frente a un país lleno de cultura y respeto. En términos concretos, la imagen presenta índices internos muy marcados en las formas y colores, teniendo al alien con los patrones visuales descritos en las obras anteriores, un platillo volador con una cúpula y dos sujetos con

pasamontañas y pintura en sus manos. Es destacable que Damivago juega con la perspectiva, ya que posiciona al alien en la parte delantera del plano y su nave en el fondo, evidenciando que el marciano no se da cuenta de lo que está ocurriendo.



(Damivago, 2020: 103)

En el caso de esta viñeta, el arquetipo de CF es prácticamente ornamental, pues, si bien se podría entender que hay un elemento de CF en la visita de un ser extraplanetario a Chile, no es más que la figura de un extranjero que se encuentra por primera vez en el país. Por lo mismo, el elemento humorístico asociado a los índices internos de la viñeta es superficial en cuanto a su dimensión sintáctica y pragmática. Se podría suponer que la intención del artista era vincular la figura del extraterrestre al contexto del estallido social y las ya mencionadas declaraciones de Cecilia Morel, sin embargo, aún esto resulta insuficiente porque en sí mismo no tiene ninguna relevancia en la estructura del chiste.

Tanto en *Nueva normalidad* como en *Chaqueteo nacional*, el uso del arquetipo iconográfico del alienígena no solo está destinado a la crítica social, sino que, también, se posicionan como personajes que ofrecen una mirada externa del país y presentan a Chile como una sociedad que, por un lado, luce imperturbable producto

de un hastío acumulado y, por otro, llena de una violencia latente que se canaliza hacia la figura de los seres intergalácticos. También despierta interés que, en la formulación del humor gráfico de Malaimagen y Damivago exista una carga mayor de significación los supuestos socioculturales locales y que en Alberto Montt se apele más a un tratamiento más amplio de la construcción del humor que, si bien dependen en cierta medida del conocimiento de estructuras y vicios burocráticas de Chile (licitaciones y coimas), estas se encuentran sujetas a componentes que pueden ser reconocibles por lectores que no se encuentren necesariamente familiarizados con la realidad chilena.

VIAJES A TRAVÉS DEL ESPACIO-TIEMPO

La aplicación de un arquetipo de CF como es el viaje en el tiempo es articulada principalmente por Malaimagen en dos planchas que son parte de una visión satírica de la gestión política, vinculando a Ministros del gobierno de la época con tecnologías que les permiten viajar al pasado y que posibilitarían arreglar los problemas del país, pero que debido a la ineptitud de los jefes del gabinete de Salud y Economía termina todo igual o peor.

En la tira titulada “Tiempos aún mejores”, el ministro de Economía utiliza el DeLorean del gobierno para viajar al pasado a solucionar las afecciones económicas de la nación, sin embargo, con la ambición de ser el mejor Ministro de la historia, termina viajando a la prehistoria donde es devorado por un dinosaurio.



(Malaimagen, 2021: 75)

Esta tira pone de manifiesto la relevancia que tiene los globos de texto en la construcción del humor de Malaimagen, pues es en ellos en donde se pone la fuerza de la narración y es lo que finalmente posibilita crear el mundo ficcional en el que opera el arquetipo de CF, por lo mismo los elementos iconográficos como la ilustración del DeLorean o del dinosaurio y el esqueleto en la última viñeta, se hacen presente para reforzar y complementar el contenido textual. De hecho, resulta evidente que en gran parte de las viñetas que componen la tira el globo de texto ocupa casi la totalidad del cuadro, dejando un espacio reducido para incorporar tanto a personajes como a elementos icónicos, utilizando la perspectiva y los tamaños de los mismos para poder incorporarlos: el DeLorean al fondo de la imagen o el Ministro y su cadáver mucho más pequeños frente al dinosaurio que en viñetas anteriores.

Por su parte, en “Vino a cagarla”, el ministro de salud y la subsecretaria de la misma cartera utilizan el portal de la serie alemana *Dark* (2017-2020) para viajar a tiempos pre-pandemia para evitar el “piñeralipsis”, pero no lo logran y de paso dejan a un Sebastián Piñera del pasado, del presente y del futuro habitando en el contexto del estallido social.



(Malaimagen, 2021: 134-135)

Esta tira cómica posiciona el arquetipo del viaje temporal a través del diálogo de los personajes, pero, al mismo tiempo, utiliza recursos visuales para tanto para enfatizar ese desplazamiento como para referenciar a la serie de Netflix. Así, los colores y formas toman relevancia, pues el trazo del portal está dado en un contraste entre el gris y el negro, el cual se profundiza en siguientes viñetas llegando a ocupar casi la

totalidad del cuadro. De la misma manera, se presentan viñetas cuyos fondos tienen una textura distinta, prácticamente como una fotografía en blanco y negro que exhibe un paisaje similar al establecido en *Dark*.

En ambas tiras cómicas se alude a figuras icónicas del género como son el auto DeLorean de *Volver al Futuro* (1985 - 1990) y, más reciente, el portal utilizado en la serie *Dark* que se funden con la construcción de la realidad de un país en donde las encuestas y los errores del presidente parecen delinear los virajes y decisiones del gobierno. La comicidad, enfáticamente satírica, depende netamente del conocimiento previo del lector que, más allá que reconozca la iconicidad del viaje en el tiempo (debido a su mediatización), es más importante que reconozca a los personajes y las situaciones que quieren reparar con sus respectivos desplazamientos temporales. En efecto, es posible esbozar como conclusión que Malaimagen, al construir en sus viñetas una sátira política, deja relegado su humor y el uso de la iconografía de CF a personas y acontecimientos específicos cuyas premisas y resoluciones deben ser catalizadas a través de un conocimiento de supuestos socioculturales determinados.

En consecuencia de lo anterior, si bien el arquetipo del viaje temporal esta caracterizado desde la fabulación y el uso de elementos iconográficos específicos como son el auto, los dinosaurios y el túnel, estas son figuras que apelan tanto a cuestiones que son parte de la cultura de masas globalizada como a la iconografía de figuras políticas que son totalmente reconocibles por su mediatización en tiempos de pandemia, haciendo que el uso de este arquetipo no solo cobre sentido dentro de la narración, sino que conceptualice a nivel semántico, sintáctico y pragmático los índices externos, internos y los supuestos culturales que forman parte de la comicidad de las tiras.

PLANETAS, CIBORGS Y MÁQUINAS

La diferencia entre Malaimagen, Damivago y Alberto Montt es que este último enfoca su humor gráfico no como una sátira política específica, sino como una crítica social amplia, tratando temas cotidianos y que parecen ser globales y no particulares a Chile. Así, por ejemplo, la tira de “Imbecilandia” presenta un planeta con este nombre del cual han migrado algunos nativos hacia la Tierra. Sin embargo, y a pesar de que implícitamente se entiende que las culturas planetarias son diferentes, los “imbéciles” tratan a toda costa de mantener sus costumbres. En la plancha se plantea como premisa que los habitantes de Imbecilandia, al igual que los terrícolas, utilizan automóviles para desplazarse y “si muchos automóviles provocan un atochamiento, solo deben hacer sonar su bocina... y dejar que sus adelantos tecnológicos los liberen de la congestión”, mostrando en la viñeta un vehículo que al tocar su bocina se eleva

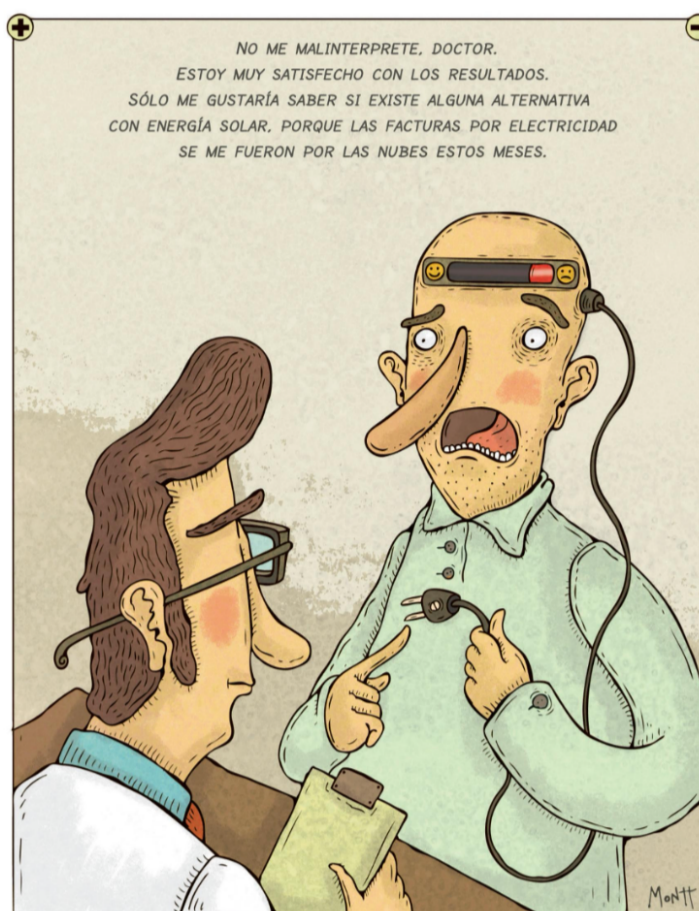
por sobre el resto (incongruencia). La resolución del chiste indica que, aunque en nuestro planeta no tenemos estos adelantos, los habitantes de Imbecilandia igual deciden migrar y que en los días de congestión resulta sencillo identificar a los imbéciles pues son quienes están tocando la bocina sin parar esperando elevarse por sobre los otros automóviles.



(Montt, 2017: 104)

Si nos fijamos, no se trata de una crítica hacia la migración o hacia la adaptación cultural en sí, sino que a algo tan mundano como tocar la bocina en los atochamientos. En este sentido, los supuestos socioculturales son de fácil acceso y no dependen de la comprensión de un momento histórico determinado ni siquiera del reconocimiento de las figuras icónicas, pues el dibujo solo muestra inicialmente una esfera rodeada de estrellas a la que se señala como el planeta Imbecilandia y luego ilustraciones de automóviles que repiten el mismo plano, otorgándole un estilo de dibujo que evoca por estilo y temática a las animaciones estadounidenses de

mediados de siglo XX⁴, especialmente por el contraste entre colores claros y oscuros. Se complementa lo anterior con las onomatopeyas de la bocina y la transición acción a acción entre la cuarta y quinta viñeta que componen la plancha. La configuración de esta tira cómica posibilita que este arquetipo de CF se ubique como componente icónico y temático tanto desde la premisa como de la incongruencia, dejando que los supuestos socioculturales se apliquen mayormente a la resolución del chiste y no se dependa de ellos para su configuración como sí ocurre en los trabajos que se han referido de Malaimagen. Esto también se observa en una viñeta única (y no dividida en tres con la correspondencia, premisa-incongruencia-resolución) donde Montt usa los componentes icónicos de una CF como lo prostético-ciborg al colocar a un sujeto que tiene inserta en su cabeza un cargador de felicidad (usando un emoticono sonriente en un extremo y uno triste al otro), lo que conforma la base del chiste, estando su resolución vinculada al conocimiento común del lector sobre el valor de la energía eléctrica: “No me malinterprete, doctor. Estoy muy satisfecho con los resultados. Sólo me gustaría saber si existe alguna alternativa con energía solar, porque las facturas por electricidad se me fueron por las nubes estos meses”.

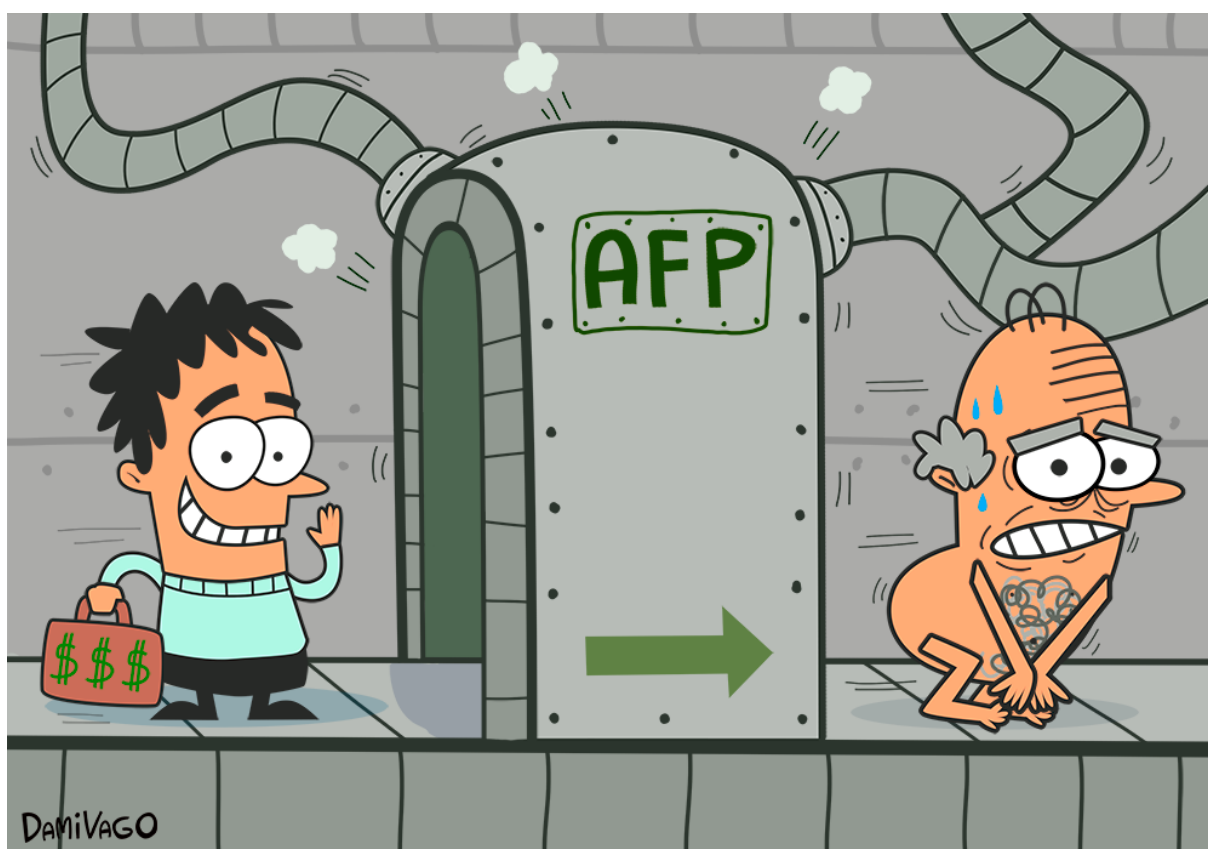


(Montt, 2017: 62)

⁴ Por ejemplo, *The car of tomorrow* (1951) de Tex Avery o el programa de *Disney Magic Highway USA* (1958) dirigido por Ward Kimball.

Es interesante como Montt utiliza los contrastes al momento de crear a sus personajes, lo que le da mayor fuerza a las acciones que se representan. Por ejemplo, en la viñeta anterior, la constitución física de los personajes (uno calvo y otro no) marca las diferencias de roles de cada uno (paciente y doctor), de igual forma que uno se encuentre de espaldas y otro de frente y con una perspectiva que le da mayor altura hace que el foco de la viñeta esté puesto en la figura del hombre que presenta el problema, enfatizando incluso las diferencias gestuales: el médico con la boca cerrada y las cejas parejas denota una actitud de escucha, mientras que la persona en tratamiento tiene la boca abierta (dando a entender que está hablando) con una curva descendiente que hace patente la preocupación, reforzada por la elevación de las puntas interiores de las cejas.

Damivago, por su parte, realiza viñetas que entrecruzan las dos fórmulas anteriores, vale decir, lo particular y específico del contexto sociopolítico de Chile con elementos más globales y comunes. En ese sentido, puede usar arquetipos como un artefacto que produce transformaciones que se vincula con elementos arraigados a la cultura de masa como en cómics de *Hulk*, *Capitán América* o en episodios de *Los Simpsons* y mezclarlos con indicadores propios de Chile como es la inscripción de AFP en la máquina.



(Damivago, 2020: 79)

Esta viñeta en particular, si bien es un solo cuadro, presenta una secuencialidad interna que se divide en tres partes proporcionales y equidistantes: a la izquierda un sujeto con un maletín con dinero, en el centro la máquina y a la derecha un anciano desnudo, facilitando la construcción del chiste con una premisa (alguien tiene posesiones materiales), una incongruencia (la maquinaria de las AFP) y una resolución (el envejecimiento y la pérdida de las posesiones). Los índices internos son clave en el entendimiento del humor que presenta la viñeta, ya que, al utilizar estos segmentos tan marcados, las formas diferenciadas de un hombre joven, feliz y con dinero y un hombre viejo, angustiado y desnudo se encuentran conectados por la máquina que no solo sirve de nexo entre estas dos figuras, sino que también indica la forma de progresión de la lectura de la viñeta al colocar una flecha que marca el desplazamiento del personaje. Del mismo modo, los elementos icónicos como el dinero, la desnudez y el uso de esta “tecnología” en sí misma, construyen la narración de la ilustración sin la necesidad de utilizar globos de texto, haciendo que el arquetipo de CF tenga un uso altamente conceptual, pues es fundamental su comprensión para la generación del efecto cómico.

Un contraste interesante se marca con viñetas que, teniendo elementos iconográficos que en la cultura de masas se han asociado a la CF, como todo lo relacionado con *Star Wars*, no logra desarrollar un arquetipo del género, pues no se emplea ningún *novum* y, por ende, este artículo las ha dejado fuera del corpus. Sin embargo, sirven como ejemplo del poder que tienen ciertos componentes estéticos que se encuentran enraizados en el imaginario mediatizado por el cine, la televisión y los propios cómics, al momento de crear una viñeta humorística.



(Damivago, 2020: 114)

Así mismo, resulta interesante comparar este último cuadro con el de la AFP, puesto que es posible advertir que en un mismo autor operan cuestiones tan distantes en cuanto a la dependencia del humor con relación a los supuestos socioculturales. En la viñeta de la AFP, a pesar de que existen tanto cuestiones locales y particulares al contexto chileno, a nivel pragmático los componentes visuales y textuales tienen un efecto que no se encuentra sujeto a un episodio concreto o a un espacio temporal determinado, haciendo que el chiste sea comprensible de manera inalterable. Esto se puede explicar desde la idea de que el tema de la AFP es algo de contingencia permanente en el país, no obstante, y aun con esta noción en mente, no requiere de mayor contextualización pues los elementos necesarios están dentro de la viñeta. En cambio, esta última que apela a las figuras de Mark Hamill y de Augusto Pinochet sí necesita de una contextualización y de tener claro el porqué de los trajes de Jedi, del vómito verde y de que exista esta interacción entre los personajes. Básicamente, el humor contenido en la ilustración es una referencia directa a un hecho muy puntual ocurrido en 2020, cuando un grupo de ultra derecha utilizó la imagen del dictador con un sable de luz y con el lema “Súmate a la verdadera fuerza”, siendo respondida por el propio actor que interpretó a Luke Skywalker a través de twitter con un emoticono de vómito⁵.

CONCLUSIONES

La revisión de las obras contenidas en las producciones de Alberto Montt, Damivago y Malaimagen conforman un corpus que utilizan los recursos y referencias a los arquetipos iconográficos de la CF para poder constituir las viñetas y tiras cómicas de humor gráfico desde una manera que, de algún modo estereotipada, permite construir patrones arquetípicos a nivel visual que sostienen el contenido del discurso crítico social y facilitan que la construcción de lo gracioso se comprenda más rápido y de mejor forma. Ocurriría lo mismo con el uso de figuras arquetípicas de otros géneros como el vampiro, el fantasma, los elfos o dioses mitológicos, no obstante, los arquetipos de la CF conducen la rearticulación de un contexto social presente y latente, tensionándolo y cuestionándolo sin llegar al punto de alejarse de lo cotidiano para poder hiperbolizarlo.

Las viñetas de Alberto Montt en *Fuera de servicio* estructuran lo cómico con el uso de los recursos arquetípicos de modo que la asociación entre el contexto extra literario se funde con dichos recursos, generando que el mundo propuesto conserve las mismas vicisitudes que el nuestro, en cambio las planchas y viñetas de Malaimagen en *Nueva normalidad* presentan una sátira política directa que recurre a la CF para ridiculizar a la elite gobernante, pues a través de estos recursos subvierte

⁵ Para profundizar en la información, visitar la noticia publicada por CNN Chile.

las declaraciones del mundo político y las posiciona en mundos donde no tienen cabida o por ineptitud tampoco logran nada haciendo que los componentes iconográficos le den fuerza a la fabulación textual. Por su parte Damivago en *Chaqueteo nacional: edición Chile despertó* logra configura en sus viñetas un humor gráfico que de forma muy simple, tomando lo cotidiano e introduciendo la iconografía de CF para complementar tanto la premisa como la resolución del chiste. Todas las obras analizadas desarrollan la CF desde la temática (semántica), la estructura (sintáctica) y el efecto comunicativo (pragmática), teniendo los arquetipos una función conceptual, mayoritariamente.

En consecuencia, una diferencia que es relevante destacar al revisar los tres casos es que el grado de dependencia de los supuestos socioculturales varía entre un autor y otro. Alberto Montt no necesita de conocimientos particulares de la realidad sociopolítica e histórica de Chile para lograr el efecto humorístico, mientras que Damivago y Malaimagen sí tienen una sujeción a contenidos específicos para que el lector pueda comprender a cabalidad lo graciosos de las obras. De hecho, es Malaimagen quien mantiene un grado de dependencia mayor, puesto que su sátira política está orientada a personajes y situaciones específicas del quehacer nacional.

Lo anterior se puede explicar por la dirección que toman estas compilaciones con relación al contexto en el que se producen, debido a que Alberto Montt toca temáticas más generales de una sociedad chilena neoliberalizada, pero que fácilmente podría ser cualquier país latinoamericano y cuya arraigo con Chile se produce de manera casi ínfima a partir de lo idiomática, a diferencia de Damivago y Maliamagen que producen su contenido en hitos sociohistóricos concretos como fueron el estallido social y la pandemia, de ahí que su humor se encuentre enraizado a hechos, personajes y situaciones delimitadas dentro de esas realidades.

BIBLIOGRAFÍA

- Attardo, Salvatore (1994). *Linguistic Theories of Humor*. Berlin: Mouton De Gruyter.
- Attardo, Salvatore (2001). *Humoroustexts: a Semantic and Pragmatic Analysis*. Berlin: Mouton De Gruyter.
- Castro, Sixto J. (2011). “El chiste como paradigma hermenéutico”. *Diánoia*, 56 (67): 87-111.
- Csicsery-Ronay, Istvan (2008). *The seven beauties of science fiction*. Wesleyan University Press.
- Damivago (2020). *Chaqueteo nacional: edición Chile despertó*. Santiago de Chile. Editorial CK.
- Eisner, Will (2017). *La narración gráfica. Principios y técnicas del legendario dibujate Will Eisner*. Singapore: Norma Editorial.
- Hasson, Moisés (2024). *Historia del cómic en Chile*. Santiago/Madrid: NautaColecciones Editores /Ediciones Marmotilla
- Iglesias Casal, Isabel (2000). “Sobre la anatomía de lo cómico: recursos lingüísticos y extralingüísticos del humor verbal”. *¿Qué español enseñar?: norma y variación lingüísticas en la enseñanza del español a extranjeros: Actas del XI Congreso Internacional ASELE*. Madrid: ASELE: 439-450.
- Levín, Florencia (2015). *Humor gráfico. Manual de uso para la historia*. Buenos Aires: Ediciones UNGS.
- López-Pellisa, Teresa (2018). *Historia de la ciencia ficción en la cultura española*. Madrid/Frankfurt: Iberoamericana/Vervuert.
- Malaimagen (2021). *Nueva normalidad*. Santiago de Chile: Reservoir Books.
- Meléndez Malavé, Natalia (2005). *El humor gráfico en el diario El País durante la transición política española (1976-1978)*. Tesis doctoral, Universidad de Málaga.
- Montt, Alberto (2017). *Fuera de servicio*. Santiago de Chile: Reservoir Books.
- Padilla, Xose A. y Gironzetti, Elisa (2012). “Humor e ironía en las viñetas cómicas periodísticas en español e italiano: un estudio pragmático y sociocultural”. Placencia, María Elena y García, Carmen (eds.). *Pragmática y comunicación intercultural en el mundo hispanohablante*. Ámsterdam/Nueva York: Editions Rodopi B.V: 91-133.
- Suvin, Darko (1984). *Metamorfosis de la ciencia ficción: sobre la poética y la historia de un género literario*. Patán López, Federico (trad.). Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Trabado Cabado, José Manuel (2018). “La narración gráfica 1900-2015”. López-Pellisa, Teresa (coord.). *Historia de la ciencia ficción en la cultura española*. Madrid/Frankfurt: Iberoamericana/Vervuert.
- Vigara Tauste, Ana María (1994). *El chiste y la comunicación lúdica: lenguaje y praxis*. Madrid: Ediciones Libertarias.