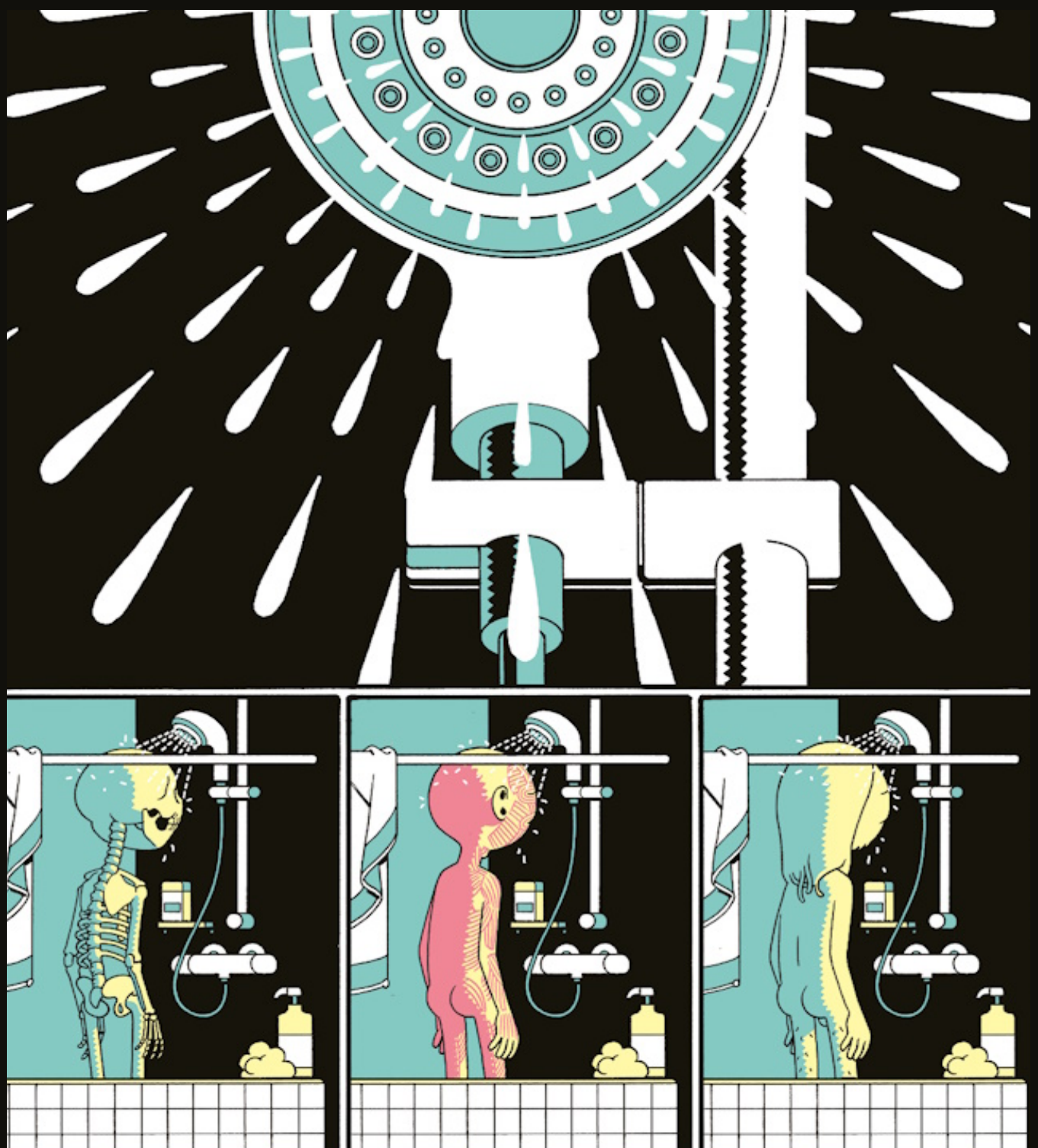


KAMCHATKA

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



CUERPOS CAMBIANTES Y FRONTERAS DESDIBUJADAS: TRANSNACIONALIDAD E IDENTIDAD EN *I.D.* DE EMMA RÍOS

Bodies and blurred borders: transnational and identity in Emma Ríos' *I.D.*

RODRIGO GARCÍA APARICIO

UNIVERSIDAD DE BURGOS (ESPAÑA)

rodrigo.aparicio@ubu.es <https://orcid.org/0000-0002-4247-7785>

NATALIA MARTÍNEZ PÉREZ

UNIVERSIDAD DE BURGOS (ESPAÑA)

nmperez@ubu.es <https://orcid.org/0000-0003-2704-3572>

MARCOS GARCÍA-ERGÚIN MAZA

UNIVERSIDAD DE BURGOS (ESPAÑA)

mgmaza@ubu.es <https://orcid.org/0000-0002-8876-3584>

DOI: <https://doi.org/10.7203/KAM.25.28166>

ISSN: 2340-1869

RECIBIDO: 15 DE ENERO DE 2024

ACEPTADO: 20 DE DICIEMBRE DE 2024

RESUMEN: Emma Ríos es una de las autoras hispánicas más destacadas de la actualidad. Formada en la autoedición y los fanzines, ha vivido y experimentado de cerca dos de las escuelas y sistemas de publicación más importantes del mundo: el japonés, mediante una beca de colaboración, y el estadounidense, a través de su trabajo en Marvel Comics, para, finalmente, establecerse como autora en el cómic indie. Este análisis se centra en *I.D.* (2016), obra de la que es guionista y dibujante. El cómic permite a Ríos volver a la ciencia ficción a través de tres personajes que quieren cambiar de cuerpo mediante un peligroso procedimiento médico como forma de resolver sus conflictos de identidad. Desde una perspectiva multidisciplinar, el presente estudio trata de abordar las cuestiones formales, narrativas y de género que conforman esta obra y que servirán de caso de estudio de un texto que ejemplifica el panorama del cómic actual: una realidad transfronteriza que mezcla géneros y escuelas. *I.D.* confirma a Ríos como caso paradigmático de autora española transnacional que hibrida lenguajes, temáticas y formas expresivas que conforman un estilo autoral único.

PALABRAS CLAVE: Identidad, transnacional, Emma Ríos, género, gesto, transhumanismo.

ABSTRACT: Emma Ríos is a prominent Hispanic author with experience in both the Japanese and American publishing systems. She received a collaboration scholarship to study the Japanese system

and worked at Marvel Comics to gain experience in the American system. Ríos established herself as an author in the indie comic scene. This analysis will focus on *I.D.* (2016), a work for which Ríos is both the writer and artist. The comic explores the theme of identity conflicts through three characters who undergo a dangerous medical procedure to alter their bodies. This study analyses the formal, narrative, and gender-related aspects of the work from a multidisciplinary perspective. It serves as a case study for the current comic landscape, which blends genres and schools in a transboundary reality. *I.D.* confirms Ríos as a transnational Spanish author who hybridises languages, themes, and expressive forms, forming a unique authorial style.

KEYWORDS: Identity, Transnational, Emma Ríos, Gender, Gesture, Transhumanism.

1. INTRODUCCIÓN

I.D. es, ante todo, un cómic en el que queda patente la mirada propia de la autora. Haciéndose cargo de guion y dibujo, Emma Ríos desarrolla una obra completa bajo una perspectiva personal y profesional única. Con un fuerte compromiso por sus orígenes artísticos, los fanzines y la autoedición, se ha formado en una perspectiva internacional mediante dos fuertes escuelas de cómics que, además, fueron sus principales pasiones desde joven: el cómic estadounidense y el manga japonés (Galiano y Valenzuela, 2018; González Cabeza, 2019). Aunque Ríos pasa de la autoedición a trabajar para la mayor industria del cómic de superheroes, Marvel Comics, nunca ha abandonado el cómic independiente y la libertad creativa. Tanto su recorrido personal como profesional hacen de la obra de Ríos un ejemplo perfecto de las nuevas perspectivas autorales transnacionales.

Su obra ha suscitado interés académico desde el enfoque de género (Rodríguez Eguren, 2015; Vila, 2018; Bermello Isusi, 2020; González Fernández, 2022). Por ejemplo, Vila en su análisis de *Bella Muerte* indica que la obra tiene un marcado carácter feminista que busca “el empoderamiento de lo frágil” (2018). *I.D.* también es una obra que articula interesantes discursos en este sentido. Por un lado, cómo se presentan los personajes en términos de género, y, por otro, las cuestiones relativas al cuerpo y la identidad. La construcción social del género y los roles es uno de los temas principales de este cómic. La premisa del guion está vinculada a cuestiones de identidad y, tal y como indica el propio título, *¿Por qué no te gusta tu cuerpo?*, también apunta a aspectos corporales. En este sentido, *I.D.* pone de manifiesto las relaciones entre identidad y corporalidad, temas, a su vez, recurrentes en la obra de Ríos.

Para comprender la totalidad del estilo de Ríos y el contenido del cómic, este estudio se aborda desde diferentes dimensiones, que, de manera holística, pretenden establecer el posicionamiento actual de Emma Ríos a nivel gráfico en la industria, al igual que el de otras autoras españolas que aglutinan influencias transnacionales en relatos propios que han bebido de otras escuelas nacionales. De este modo, después de observar su trayectoria profesional, y plantear la hipótesis de pertenecer a una forma autoral que se mueve entre fronteras estilísticas en la industria, *I.D.* se analiza desde un enfoque narrativo, así como desde otros textos que se derivan de la línea principal, es decir, paratextos (Genette, 1989). Se completa asimismo con un análisis formal de la composición del cómic para proseguir con los personajes y su significación mediante el género, el cuerpo y la identidad. Finalmente, el presente artículo estudia la expresión de su forma gráfica mediante la gestualidad y la discusión de resultados. Bajo esta perspectiva multidisciplinar se busca comprender la complejidad de la obra de Ríos, analizar su estilo como autora y explorar cómo determinadas decisiones estéticas y narrativas afectan de forma decisiva al

significado final del cómic. La expresión de su forma gráfica mediante la gestualidad y la discusión de resultados.

2. APROXIMACIÓN A LA TRAYECTORIA DE EMMA RÍOS

Emma Ríos Maneiro (Vilagarcía de Arousa, Pontevedra, 1976) es ya una de las autoras más destacadas del panorama hispánico. Un premio Eisner a la mejor portada en el año 2020 por *Pretty Deadly* (Image Comics) —un cómic que mezcla géneros como el wéstern, la fantasía medieval y el terror— supuso un reconocimiento que tanto crítica como público le habían otorgado mucho antes. Licenciada en Arquitectura por la Universidad de A Coruña, desde muy joven colaboró en diversos fanzines locales, revistas y álbumes colectivos, como *El bolchevique vespertino*, *Esto es la guerra*, *Mensajes en una botella* o *Comikaze*. En 2002, Ríos se unió al colectivo gallego de autores de cómic Polaqua, donde trabajó en su serie *APB (Prueba de Balas)* (2003) y contó con Pablo Pérez como guionista. Polaqua supuso para Ríos, y para todos sus miembros, no sólo un espacio de autopublicación, sino la posibilidad de entrar en contacto con la escena de creación más cercana y poder trabajar con la enorme libertad que permitió el fanzine *Barsowia* (2003-2011), su principal medio de difusión. En esta revista publicaron autores tan destacados como David Rubín, José Domingo, Kike Benlloch o Javier Olivares.

Durante años, Emma Ríos compaginó su trabajo como arquitecta con el de ilustradora, realizando trabajos puntuales en España, Bélgica y Francia. Fue invitada al salón de Andenne en 2005 y 2006, y al de Angoulême en 2006 por el *stand* del fanzine *L'inédit*. Tras varias publicaciones de difusión nacional como *Dos veces breve* (Ariadna editorial, 2006) y *Los Reyes Elfos: Historia de Faerie 2* (Dolmen editorial, 2008), fue galardonada con el premio Autor Revelación en Expocómic en 2008. Ese mismo año obtuvo la beca *Lingua Comica* de la Asia Europe Foundation¹, que le permitió terminar un cómic en Japón. Gracias a una reseña de Warren Ellis en su web, recibió una oferta de Matt Gagnon, editor de Boom! Studios, para realizar una miniserie de cuatro números. Fue entonces cuando abandonó el estudio de arquitectura para trabajar exclusivamente como ilustradora, produciendo *Hexed* (Boom Estudios, 2008), con Michael Alan Nelson al guion y Cris Peter al color; así como en *Amadís de Gaula* (2009) con guion de Ricardo Gómez (Vila, 2018).

Su internacionalización llegó de la mano de Marvel Cómics precisamente en 2009, haciéndose cargo de series breves o colecciones completas como *Capitana Marvel*,

¹ El objetivo de esta beca de colaboración con el Museo del Manga de Kyoto fue reunir a catorce artistas internacionales para desarrollar contactos artísticos y culturales, una experiencia que reafirmó la influencia del manga sobre Ríos y le permitió entrar en contacto con artistas tan relevantes como Jiro Taniguchi (Fernández, 2009).

Amazing Spiderman, o *Dr. Extraño*, siendo *Osborn. Evil Incarcerated* (2015) fue el trabajo que sin duda marcó su trayectoria en Marvel, y su primera colaboración con la guionista estadounidense Kelly Sue DeConnick (González Cabeza, 2019: 364). Expocómic también la nombraría posteriormente Mejor Dibujante Nacional durante dos años consecutivos, en 2015 y 2016, por *Bella Muerte*, la traducción de *Pretty Deadly* publicada en España por Astiberri. En esta serie, Ríos estaba a cargo del dibujo y el entintado, y DeConnick del guion.

Ríos dejó Marvel antes de pasar a formar parte de Image Comics; editorial independiente estadounidense. El éxito de *Bella Muerte* permitió a Ríos adoptar el rol de guionista en el que ha sido uno de sus trabajos más ambiciosos: *Mirror* (2017, Astiberri), junto a la artista malasia Hwei Lim, con quien había trabajado previamente en Japón mediante la beca de Lingua Comica. No obstante, en la actualidad acaba de publicar en solitario *Anzuelo* (Image Comics, 2024), un cómic de 300 páginas, además de continuar trabajando en las series *Bella Muerte* y *Mirror*.

3. EMMA RÍOS Y LA AUTORÍA TRANSNACIONAL

Este texto examina cómo una autora española incurre en el espacio de las formas del nuevo cómic contemporáneo y cómo estos engarzan con otros procedimientos herederos del manga japonés, junto con algunas elecciones autorales personales que conforman una dibujante (y guionista) con un fuerte estilo personal y autoral en la que se atisban hibridaciones en los géneros e influencias creando un marco transnacional. Se entiende como tal “la cualidad que permite relacionar contextos locales y nacionales con fuerzas y dinámicas globales” (Fernández Labayen y Oroz, 2013: 103). De este modo, y como sucede en la obra de Igort, Jiro Taniguchi o Carlos Pacheco², las obras de Ríos deben comprenderse como “productos y formas de expresión que recogen y difunden prácticas, ideas y conflictos más allá de las fronteras de los estados contemporáneos” (Fernández Labayen y Oroz, 2013: 103). Tanto es así, que se puede considerar la trayectoria de Ríos transnacional, tanto en su biografía dislocada —española que se forma en Japón, trabaja en Francia, Bélgica y emigra a Estados Unidos—, como en las expresiones culturales que inspiran su trabajo y que superan el marco nacional para inscribirse en una lógica claramente transfronteriza³. Como medio transnacional, los y las artistas de cómic son grandes

² Igort, nacido en Italia y de ascendencia rusa, desarrolló buena parte de su carrera en algunas de las más grandes editoriales japonesas. Por su parte, Taniguchi siempre encontró un mayor reconocimiento a su obra en Francia y su influencia sobre la escuela de la *Nouvelle Manga* marcó a toda una generación de artistas. Por último, Pacheco fue uno de los primeros dibujantes españoles reconocidos en EEUU gracias a su trabajo en DC Comics y Marvel, implicándose siempre en el panorama del cómic español.

³ A pesar de que este enfoque transnacional en la actualidad se vea “aquejado de una inflación semántica debida a su uso excesivo, [que] reduce su potencial analítico” (Lie, 2016), el presente artículo considera que el acercamiento a *I.D.* desde esta perspectiva permite desentrañar sus numerosas conexiones y profundidad en

colaboradores en tanto que “trabajan con personajes, historias e iconografías que no han ideado ni les pertenecen” (Ecke, 2013: 163). Circunstancia que se observa en los cómics de superhéroes, cuyo trabajo es cedido a las empresas renunciando así a la propiedad intelectual. Es por ello que, en el abordaje del cómic *mainstream* contemporáneo, resulta pertinente adoptar una perspectiva transnacional “para investigar los cambios en la función del autor sin la obra con el fin de comprender e incluso descubrir las actuaciones autorales dentro de los propios cómics” (Ecke, 2013: 164). El cómic no puede entenderse al margen de las dinámicas transnacionales, algo que, por otra parte, no es un fenómeno nuevo, pues al igual que migran los autores, lo hacen las influencias, los patrones narrativos, etc. Tanto es así que la migración no sólo conforma una exploración formal sino también una temática propia, ya que, como indica Porras Sánchez, “además de formar parte de la biografía de muchos autores y autoras de cómic, la migración está presente en un gran número de narrativas gráficas a través de relatos autobiográficos, biográficos o ficcionalizados de personas migrantes, refugiadas o de la diáspora” (2022: 8).

En el caso del manga y su difusión como un estilo internacional, la transnacionalidad ha sido una lógica que ha imperado en su creación gracias a su impacto en una generación entera de autoras y autores que crecieron con *anime* y manga en su juventud y que vuelcan buena parte de esas influencias estilísticas y temáticas en sus obras. Brienza, que, desde la sociología, trata de analizar el manga como una categoría, pero también como un sistema de publicación, denomina “domesticación” (2016: 34-37) al proceso que se aplica sobre el manga a su llegada a los EE. UU., tanto para la publicación de cómic japonés en el extranjero como para la adaptación cultural que dichos cómics necesitan para ser aceptados en una nueva cultura de destino. Esta autora no solo se centra en quiénes son los productores culturales, “sino más bien en lo que hacen (intencional e involuntariamente), puedo separar la producción cultural transnacional de la localización geográfica donde se producen las acciones, o de la propiedad corporativa” (Brienza, 2016: 38). Así, la domesticación no se limita únicamente a trasladar estéticas o narrativas, sino que las adapta y permite la aparición de productos y autores transnacionales, como Emma Ríos, que adquieren determinadas influencias, pero siempre mediadas.

Para McCausland (2021), el fenómeno de la diáspora creativa es un aspecto esencial para entender la historia del cómic español, dado que en determinadas épocas —como las décadas de los cincuenta, setenta y noventa—, “la hibridación entre lo local y lo global es tan común como para que se haya normalizado la presencia de autores patrios entre los nominados anualmente a premios concedidos por otras industrias”. Al respecto, la propia Ríos considera conflictiva la cuestión de

tramas y estilo.

la nacionalidad: “Soy una autora que publica en Estados Unidos y, al mismo tiempo, intento siempre simultanear esas ediciones con la traducción correspondiente al castellano; y, desde luego, pago mis impuestos en nuestro país. En definitiva, me importa mucho la presencia y la recepción de mis obras en el mercado español” (McCausland, 2021).

La obra de Ríos ejemplifica las posibilidades brindadas en la actualidad que atañen tanto a la estética como a la circulación y al valor cultural del cómic. Sus trabajos conjugan influencias estéticas, pero también narrativas, de numerosos lenguajes, tanto de dentro como fuera del cómic. Además, la publicación fuera del circuito comercial *mainstream* en EEUU primero, y su reedición en España de la mano de Astiberri, evidencian una realidad en la creación, publicación y distribución que rompe el paradigma editorial tradicional y permite nuevas formas expresivas, nuevos temas y una libertad autoral pocas veces vista. Como se ha mencionado, el objetivo es relacionar y conjugar las formas estéticas del cómic contemporáneo con los discursos de género, así como las formas de entender un entorno transnacional, estableciendo este como un marco contextual por el que circulan y se relacionan autores e imágenes a través de fronteras y lógicas nacionales⁴.

Una vez con la mirada puesta en el objeto de estudio, la figura de Emma Ríos y su *I.D.*, se procede a elaborar un estudio que dé respuesta a las cuestiones e hipótesis planteadas en cuanto a sus rasgos propios, nacionales o internacionales, es decir; transnacionales, en base al uso de su narrativa y estilo gráfico. De este modo se pretende arrojar luz sobre los elementos de los que bebe para el establecimiento de un éxito ya demostrado y qué posición plantea dentro de una industria que ya ha roto fronteras. Es imprescindible comprender y analizar los planteamientos que expone en base a la narración, los aspectos formales del cómic, el diseño de los personajes y el relato que hace con los cuerpos y la identidad de género mediante la ciencia ficción y la temática del transhumanismo. Para ello, se realiza una primera exploración en el apartado titulado “la representación de la diferencia”, en el que, posteriormente, se desarrolla de manera cualitativa los aspectos formales comentados de la obra con relación al cómic y a los personajes, y posteriormente a la configuración del cuerpo con la identidad de los mismos. Por último, el texto se acerca a la particularidad gráfica de Ríos e *I.D.* desde la teoría de la “gestualidad” (Flusser, 2014) en un mayor intento de definición autoral.

⁴ Ante el debate sobre la definición del cómic español contemporáneo, el dibujante vallisoletano David Aja considera que el factor autoral “es más complejo; sin ir más lejos, en el extranjero se publican obras de identidad fronteriza” (McCausland, 2021), y cita precisamente como ejemplos *I.D.* y *El ala rota* (Antonio Altarriba y Kim, 2016). Ríos es consciente de su identidad fronteriza en términos de industria cuando afirma: “que a veces solo escriba o solo dibuje [conduce a] que mi estilo no pueda encuadrarse con claridad ni en lo independiente ni en el *mainstream*” (McCausland, 2021).

4. *I.D.*: LA REPRESENTACIÓN DE LA DIFERENCIA

I.D. ve la luz en 2015 en los números 1 y 2 de *Island*, una revista independiente dirigida por la propia Emma Ríos. Con *I.D.*, la autora busca “dar ejemplo” mediante un cómic monocromático en rojo. El entintado es una forma de aportar un elemento disruptivo dentro del mundo editorial del cómic de autor en el que, además, trabaja como dibujante y guionista. *I.D.*, publicado originalmente en inglés, supuso un “ataque de ego total” (Galiano y Valenzuela, 2018) en su búsqueda de una reivindicación como autora en el mercado estadounidense.

En lo referente a la ciencia ficción, Ríos es una autora que ha mostrado cierta predilección por este género en su obra, al igual que otras artistas españolas coetáneas, como Anabel Colazo y Laura Pérez. Además de en *I.D.*, Ríos aborda el género de la ciencia ficción en *APB* —un híbrido entre el género negro y la ciencia ficción con influencias del ciberpunk—, y en *Mirror*, donde se sirve de los tropos más comunes de este género para situar su historia. Como indica González Cabeza, “*I.D.* es una distopía sobre la identidad que podría encajar dentro del género de la *hard science-fiction* por su planteamiento científico elaborado y realista” (2019: 377). En *I.D.* no hay una ubicación geográfica, no se puede situar el país ni la sociedad. La historia se (des)contextualiza en Marte en tanto se habla de misiones a Deimós, proyecto de colonia minera, el ataque terrorista en el espacio, y la luna de Marte colonizada. Todo ello es una excusa para tratar temas y problemáticas actuales como la imagen corporal y los prejuicios. “Uno de los potenciales más significativos de la ciencia ficción, en cuanto a forma, es precisamente esta capacidad de proporcionar una especie de variación experimental de nuestro propio universo empírico” (Jameson, 2009: 106). De hecho, en el capítulo 1, se incluye una de las convenciones del género como son los disturbios urbanos —“Deberíamos estar quemando las calles” dice Noa—. A través de la historia principal, la autora introduce elementos como la convulsión política, las revueltas violentas y la ética de un sector sanitario privatizado articulando cuestiones políticas y de clase. Sin embargo, la ciencia ficción en *I.D.* no sólo está en la premisa de la historia sino también en su contexto, pues Ríos incorpora así algunas temáticas y tópicos clásicos del género, como la ciencia especulativa y la conquista del espacio (Morgan y Ritz, 2020).

A lo largo de sus páginas, *I.D.* narra la historia de tres personajes que buscan cambiar su vida mediante un cambio de cuerpo siendo los motivos muy diferentes para cada uno de ellos. Para Noa supone resolver su problema de identidad de género: a pesar de nacer en un cuerpo biológico de mujer, se identifica como hombre. Miguel, por su parte, es un psiquiatra movido por la curiosidad científica definitiva: experimentar un cambio de cuerpo para vivir en primera persona cómo afecta el cambio a los “desórdenes de identidad” (sic.). Por último, Charlotte, una escritora de

mediana edad, dice estar movida por el aburrimiento, pero su personaje está marcado por el misterio y sus motivos no terminan de estar claros, llegando a protagonizar un final abierto sobre si finalmente se sometió a su cambio de cuerpo. *I.D.* habla de la identidad y de la alteridad, de la identidad de tres individuos diferentes entre sí, pero unidos por la casualidad y por una necesidad de escapar de su propia autodefinición. Asimismo, la obra plantea una reflexión: para los personajes, su sentido de identidad se origina en el cerebro, ya que ninguno de ellos intenta definirse a través de otros aspectos, como sus intereses, relaciones emocionales o estilo personal.

Toda la identidad construida por los tres protagonistas se trabaja en torno a una crisis: la disforia de género de Noa, los problemas profesionales de Miguel en el pasado, que le impiden desarrollar su carrera como terapeuta, y el constante enigma en torno a la figura de Charlotte.

4.1 Aspectos formales

I.D. es una obra lenta y más compleja de lo que su extensión, 80 páginas, puede dar a entender. El cómic funciona en tres momentos temporales: las reuniones con el equipo médico, en el pasado; la coincidencia de los tres personajes en una cafetería primero, en un apartamento después, y, por último, un epílogo con final abierto en un futuro cercano al comienzo de la narración. Se entiende, pues, que la acción transcurre en un lugar diferente a la Tierra. Por el diálogo en el bar y el epílogo, podría tratarse de Fobos, el satélite de Marte, donde parece que se está desarrollando una nueva colonia, una zona aún sin terraformar. Esta ubicación externa puede justificar la elección del tono rojo monocromo de la obra, al identificar los colores rojizos y ocres con Marte. No obstante, produce un efecto de sentido: dota a la obra de una cierta *planitud* en el ritmo, pausándolo, incluso en los momentos de acción más intensos. Este ritmo lento se ve acentuado por la estructura de la página y el montaje entre viñetas, una sobre otra, jugando con los tamaños y las formas de las mismas. Un aspecto que evidencia la influencia del manga sobre la obra de Ríos, como ya se había apreciado en *Bella Muerte* (Vila, 2018).

I.D. presenta una estructura de viñetas horizontales de gran formato con una serie de viñetas más pequeñas que ocultan parte de las más grandes. Este montaje no resulta, evidentemente, casual. En primer lugar, es un recurso muy efectivo para modificar el tiempo, tanto en la narración como en el que el lector va a pasar en cada viñeta. Mediante el tamaño y posición de cada una de estas viñetas más pequeñas, Ríos se asegura de capturar la atención el tiempo necesario en cada una, un recurso

habitual en el cómic, especialmente en el moderno, herencia en buena parte del manga japonés⁵.

En esta misma línea, y respecto a otros rasgos nacionales en la industria, Ramasubramanian y Kornfield (2012) señalan el manga como un tipo de cómic transnacional y accesible. De hecho, el propio desarrollo del manga ha seguido una lógica transnacional. Desde la llegada de los primeros productos culturales a Europa y EE. UU., comenzó una exportación del mercado japonés que rápidamente se hizo enormemente popular entre los más jóvenes (Gravett, 2004; Berndt, 2013). La progresiva llegada de productos culturales hace que, actualmente, el *estilo manga*⁶ (García Aparicio, 2022) haya influido en buena parte de los creadores contemporáneos de una manera o de otra. A través de ese manejo de la atención del lector, Ríos ralentiza el tiempo de la narración y permite una gran descripción de los espacios sin detenerse en demasiados detalles formales o descriptivos.

Por otro lado, Ríos utiliza estas viñetas y sus diferentes niveles de detalle para acentuar los efectos de ritmo y, sobre todo, guiar la atención del lector. Aunque el nivel de detalle de los personajes se aborda más adelante, cabe indicar que, con respecto a los espacios, permite jugar con localizaciones muy desarrolladas. Utilizar grandes viñetas de fondo permite a Ríos un gran nivel de descripción de los lugares, creando una suerte de secuencias, de unidades de acción. La cafetería, los exteriores de la ciudad o el apartamento de Charlotte resultan espacios que se terminan observando desde todos los ángulos posibles: el apartamento, incluso, en una vista cenital⁷.

Otros lugares, sin embargo, se muestran fragmentados e indefinidos a propósito. La clínica, especialmente, supone un lugar prácticamente sin dibujar a excepción de la proyección que termina sirviendo de fondo en las viñetas del encuentro con el equipo médico. Durante dicha reunión, cuando especifican los detalles del procedimiento, el espacio de la narración desaparece, mostrando detalles biológicos

⁵ El cómic japonés ha tenido un desarrollo propio como medio al margen de la influencia del resto de escuelas, más o menos conectadas entre sí. Entre otras cosas, el ritmo de lectura del manga ha sido siempre extremadamente rápido, con algunos autores cifrando en 3,75 segundos de tiempo de lectura por página (Schodt, 1950: 18). La necesidad de recursos narrativos que garanticen la fluidez en la lectura provocó un amplio desarrollo en la ruptura de las viñetas y su adaptación en tamaños y formas variables a merced de la narración.

⁶ Algunos autores prefieren el término “mangaesco” para hacer referencia a cómics que reflejan una cierta influencia del manga, como Jaqueline Berndt (2013, 2020) o José Andrés Santiago Iglesias (2020). A pesar de admitir la validez del término en el trabajo de Berndt, la autora refiere “mangaesco” como una forma de denominar el manga más esperable por parte del lector occidental o la totalidad de la “cultura manga”, a modo de adjetivo. En el presente artículo se ha optado por hablar de “estilo manga” en referencia a un conjunto de estilemas tanto gráficos como narrativos.

⁷ Su formación como arquitecta le ha proporcionado gran conocimiento del espacio, evidente en sus perspectivas y cambios del punto de vista: “haber estudiado Arquitectura me ha ayudado mucho. Me gusta mucho trabajar con el espacio y las atmósferas en los tebeos. Aparte me ha dado unos conocimientos de perspectiva muy útiles, y puedo afrontar determinados movimientos de cámara sin miedo” (Fernández, 2009).

mediante el recurso de la hipervisibilidad, o *efecto lupa*, construyendo la clínica como un espacio onírico.

Caso aparte merece la escena de los disturbios y la lucha contra la policía. Tanto en el planteamiento como en el uso de la perspectiva, el *plano* -usando un símil cinematográfico- recuerda en buena parte a Otomo, que la propia autora nombra como una de sus grandes influencias. El estilo arquitectónico, la forma de representar la masa y los disturbios, incluso las escenas de acción recuerdan a *Akira* (Katsuhiro Otomo, 1982). De hecho, la forma de fraccionar las acciones rápidas, dividiéndolas en pequeñas viñetas, como en el resbalón de Noa en la cafetería, es una clara influencia del manga. Además, el uso ocasional de pequeñas onomatopeyas es también un recurso heredado del cómic japonés.

Finalmente, el uso de las viñetas, como elemento individual, es también relevante. Ríos utiliza numerosas viñetas *a sangre* también propias del cómic japonés (Varillas, 2009), al igual que el juego de tamaños y formas en las mismas. Estas viñetas, pese a adaptar su tamaño, siempre mantienen una forma rectangular, excepto un breve instante en el que se simboliza la unión de los tres protagonistas con viñetas redondas. También merece la pena detenerse en el final de la escena del apartamento. Cuando los protagonistas duermen, Ríos dibuja casi una página completa de vista cenital sobre el apartamento, pero divide la imagen con viñetas para mantener al lector el tiempo suficiente en cada una, con lo que consigue marcar el paso del tiempo a modo de transición. En la página siguiente, la autora utiliza un recurso cinematográfico: comienza la página con un primer plano de Miguel y Charlotte para después alejarse en una especie de *zoom-out*; y nuevamente divide las imágenes en viñetas para detener el tiempo y servir como transición. *I.D.* resulta, por tanto, un cómic con una alta “dominancia del dibujo sobre la narración” (Peeters, 1998: 49), es el dibujo el que hace avanzar la historia más allá de los diálogos. De hecho, los diálogos y las didascalias apenas tienen peso al hacer avanzar la historia, excepto en la consulta médica.

4.2. La obra y su paratexto

Gérard Genette define “paratexto” como los elementos de significación que, sin formar parte del propio texto, son “aquello por lo cual un texto se hace libro y se propone como tal a sus lectores, y, más generalmente, al público” (Genette, 2001: 7). De esta forma, cabe prestar atención a *I.D.* en tanto en cuanto se nos es presentado como un único texto. Esto es una variación con respecto a la publicación original, que, como ya se ha señalado, se publicó de forma seriada. En primer lugar, la portada adelanta dos de los elementos que funcionarán como isografías, es decir, “isotopías gráficas” (Calabrese, 1987: 60)⁸ a lo largo del texto: el cerebro y el árbol. Ambos recursos funcionan como opuestos a lo largo de toda la obra. La portada se presenta como la unión de estos dos elementos, con las ramas de un árbol en la cubierta y las sinapsis neuronales, motivo que se desarrolla en las portadas interiores, creando una asociación visual entre las ramificaciones y las arterias del sistema vascular cerebral.

Así, los árboles aparecen en los momentos más íntimos y de conexión entre los personajes. Como consecuencia, es en el parque, bajo la sombra de un árbol, donde se produce el momento de conexión más precisa entre los tres protagonistas. Un lugar que sirve como punto de (re)encuentro tras las operaciones de Noa y, probablemente, de Charlotte. Alejados de una ciudad hostil asolada por las revueltas, los espacios naturales representan esos vínculos.

Por su parte, el cerebro como motivo lleva a la individualidad. Lo científico, o lo técnico, se identifica con la individualidad y los conflictos de identidad. La presencia de estos elementos se produce, tanto en el texto como en el paratexto, en los momentos en los que la identidad individual está en crisis. Así, los dos primeros elementos gráficos que aparecen en el cómic son las redes de sinapsis envolviendo el título y una imagen de varias personas comiendo cerebros en los platos. De la misma forma, el capítulo 2: *Los cambiacerpos* y el capítulo 3 *Cerebro* son, precisamente, aquellos en los que los protagonistas tienen que enfrentarse a sí mismos. El último capítulo, *Transmigra*, aparece introducido por las hojas que caen del árbol, quizá simbolizando el cambio de estación en sintonía con la transformación corporal de los personajes.

Estos dos elementos sirven como una pieza de coherencia discursiva y gráfica a lo largo del cómic; una presentación a modo de anticipo de elementos gráficos, pero también temáticos, que aparecerán en la historia. Además, Ríos utiliza ambos elementos, tanto árboles como cerebros, a modo de metáfora que opone el “yo”, lo individual, a lo colectivo, a la naturaleza. La relación metonímica entre naturaleza y

⁸ Para Greimas, isotopía será: “un conjunto redundante de categorías semánticas que hace posible una lectura uniforme del relato” (Greimas, 1971). Las isotopías son elementos de superficie que garantizan la homogeneidad y la coherencia del discurso.

sensación de bienestar y libertad, por ejemplo, aparece claramente representada en el último capítulo, en el abrazo de despedida del trío protagonista. Con las hojas y las ramas representando la unión de los personajes y, quizá, por la ausencia de Charlotte, ese mismo árbol aparece sin hojas al final del cómic. Así, estas metáforas actúan a modo de “condensación”, en términos de Eco (1983: 226), y jugando con significados culturales para trazar nuevos significados.

En lo relativo al uso del lenguaje metafórico en el cómic, El Refaie entiende la metáfora como “una propiedad del pensamiento humano que permite comprender ámbitos abstractos y experiencias corporales complejas” (2014: 150-151) y que, además, solamente serán válidas en un “sistema social, corporal y discursivo definido” (2014: 155), y que necesita de cierta creatividad sin salir de una experiencia física intuitiva.

Como epílogo, Emma Ríos presenta un informe de un neurólogo que sirve como base científica o, al menos, aventura una posible solución científica a un futuro trasplante de cerebro. Al margen de la justificación, que permite a Ríos ceñirse a teorías más o menos probables, proporciona una explicación de la premisa del cómic. No obstante, resulta interesante que la autora introduce el estribillo de la canción *My body is a cage* del grupo Arcade Fire (2007): “My body is a cage / That keeps me from dancing with the one I love / But my mind holds the key”⁹. La elección no es casual, dado que la letra habla de la libertad individual en la sociedad, la toma de decisiones y la creación de redes de apoyo. De esta forma, Ríos concluye su cómic reafirmando la necesidad de crear espacios que cobijen, soporten y ayuden a las personas ante los problemas de identidad. Las últimas páginas del cómic, ya con la historia terminada, muestran los cuerpos desnudos de los tres protagonistas formando un cerebro, a modo de resolución de sus conflictos: tres individuos *desnudos* que crean conexiones significativas y resuelven sus problemas identitarios. Las dos últimas páginas revelan un cerebro a modo de cierre y los créditos del cómic quedan envueltos en una estructura de ramas de árbol.

4.3. Los personajes

De los tres protagonistas, Miguel es el personaje más detallado en el dibujo, y funciona como claro opuesto a Charlotte, que es más pequeña, delicada y discreta. Miguel supone una mole de carne y hueso, que destaca allá donde va, tanto por su tamaño como por su estética. Su rostro, con una barba cuidada, gafas y una enorme variedad de expresiones, protagoniza numerosos primeros planos y recibe una gran cantidad de líneas expresivas. Se puede decir, por aclarar los términos, que en Miguel

⁹ “Mi cuerpo es una jaula que me impide / bailar con la persona que amo / pero mi mente tiene la llave” (trad. propia).

se utilizan *muchas más líneas* para definir su rostro que en el caso de Charlotte. Además, su característica bufanda, que terminará quedándose Noa, supone un elemento muy llamativo en medio de la sobriedad estética de los personajes del cómic. El carácter de Miguel también recuerda a su representación gráfica: es directo, tanto en su aproximación hacia Charlotte como en sus expresiones de complicidad hacia Noa. De hecho, es tan *físico* que es el único de los tres personajes que se muestra desnudo en un determinado momento.

El personaje de Noa, adolescente de 17 años, evidencia de forma más clara las cuestiones de género, cuerpo e identidad como eje de la historia. Noa no se identifica como mujer, si bien la sociedad —encarnada en los médicos de la clínica— le trata como tal. En el capítulo 2, ante la pregunta “¿Por qué no te gusta tu cuerpo?”, Noa responde: “Me siento atrapa... ¡soy un hombre!” (gritando). Noa se construye en torno a la narrativa casi por completo en tanto no se determina por el dibujo, sino que es el único personaje que se autodefine. Su apariencia resulta claramente transparente, rozando el maniqueísmo, y el diseño de su rostro es, además, el que más rango de expresiones muestra. De hecho, en múltiples ocasiones aparece caricaturizado¹⁰. La influencia del estilo manga es claramente notable en la construcción de Noa. Sus expresiones muestran numerosos ejemplos de pictogramas, cuyo significado, si bien tienen una relación icónica, establece un alto grado de simbolismo. Por ejemplo, se representa su vergüenza con unas líneas en las mejillas, asemejando el rubor, que permiten identificar a Noa en su nuevo cuerpo.

El rostro de Noa es el que representa un mayor rango de emociones y cambios. Su fisonomía se estira y se encoge en función de las necesidades narrativas, los detalles de su rostro aparecen y desaparecen (el contorno de los labios, las líneas de los pómulos, o las líneas del entrecejo o la nariz). Es, por tanto, el personaje más puramente *de tinta*, poniendo a la propia Noa al servicio de la narrativa, y que, además, muestra la búsqueda de su configuración externa. Finalmente, Noa adquiere un nuevo cuerpo, tan grande como el de Miguel, pero manteniendo algunas expresiones reconocibles del anterior, como el citado rubor o la sonrisa tímida.

En lo que respecta a los roles de género, son los personajes de Noa y Charlotte los que parecen verse perjudicados por las construcciones sociales de género. No en vano serán quienes se sometan a la peligrosa intervención quirúrgica. Charlotte es la única que no explica los motivos de su deseo para cambiar de cuerpo. Es una escritora —supuestamente de cierto éxito—, que parece estar de vuelta de todo, y que fuma sin descanso, un elemento vinculado a la masculinidad. Su desafío al rol tradicional se muestra tanto en su libertad sexual —ya que, tras bromear y piroppear a Miguel,

¹⁰ Aquí se entiende caricatura como un retrato exagerado que “destacan ciertas características, deformándolos para expresar alguno de sus aspectos en detrimento de los otros” (Barbieri, 1993: 75) y que, por tanto, no tiene necesariamente un uso cómico.

tienen sexo en su apartamento—, así como con su inesperada pericia física en los disturbios. De hecho, el diseño gráfico de Charlotte responde a la misma realidad que la intriga que la envuelve: apenas definida, su ropa es siempre neutra (una camisa blanca y una gabardina) y apenas se aprecia su rostro, oculto por el cabello y por el humo del cigarro.

Los tres personajes se ven afectados por los modos en que la sociedad articula las relaciones entre cuerpo e identidad, y cómo en cada caso sus circunstancias son diferentes. En el caso de Charlotte se puede especular sobre cuestiones etarias, es decir, con cómo la sociedad no acepta a las mujeres no-jóvenes, quienes se vuelven invisibles. Noa y Charlotte se arriesgan a someterse al trasplante de su cuerpo (en el caso de Noa a un cuerpo masculino) a pesar de las altas posibilidades de que el procedimiento no resulte exitoso, ya sea debido a la complejidad de la operación o al suicidio de los pacientes durante el proceso de rehabilitación. Estos dos personajes buscan escapar de las lógicas que las inscriben en las dinámicas de sus cuerpos sexuados, pues “hay una jerarquización naturalizada y normativizadora que prescribe los cuerpos, los hace ‘legibles’ según unos parámetros biológicos” (Torras, 2007: 12).

Además, en ambos personajes planea la idea del suicidio, lo que define al trasplante como una solución extrema. Noa y Miguel especulan sobre los motivos de Charlotte en su ausencia y Noa reconoce haber pensado en el suicidio en una etapa anterior de su vida, aunque no explica cuándo ocurrió. Bermello Isusi, que ha analizado *I.D.* desde una perspectiva *queer*, señala que, dado el estigma y la discriminación que sufren las personas transgénero, “el caso de Noa parece ser uno de esos casos de depresión y pensamientos suicida” (2020: 236). La idea del suicidio, además, se retoma al final con Charlotte, quien decide utilizarlo como recurso narrativo para empezar una nueva vida, pues la última vez que se muestra con su cuerpo previo es escribiendo una nota.

5. IDENTIDAD Y CUERPO

En el contexto de la ciencia y la medicina, la experiencia del cuerpo ha sido históricamente muy diferente en función de qué sujetos han sido receptores de las prácticas médicas y tecnocientíficas. “La experiencia de los cuerpos que no se ajustaban a lo que un cuerpo sexuado debe ser introduce aspectos sobre los que la tradición crítica feminista ha incidido de forma tardía como señalan algunas autoras (Haraway, 1995)” (Pérez Sedeño y Ortega Arjonilla, 2014: 12). Así, pensar los cuerpos sexualizados y marcados por no ceñirse a una concepción normativa de lo que un cuerpo ha sido pensado desde perspectivas postmodernas, resulta relevante.

Las relaciones entre la identidad y el cuerpo son un aspecto crucial en *I.D.* Los postulados de Butler (1990, 1993) sobre la performatividad del género entroncan con aspectos identitarios y su construcción en el tiempo. Para Butler, “no hay diferencia entre el sexo y el género, sino que ambos se refieren a una materialización determinada de los cuerpos y surgen a la vez de una diferencia discursiva de orden cultural” (Torras, 2007: 14-15). Siguiendo esta línea, Bermello Isusi señala que la evolución de Noa resuelve la brecha entre su identidad de género y cómo lo concibe la sociedad: “Noa necesitaba la oportunidad de pasar por la operación más allá de los procesos de transición estandarizados” (2020: 236). El nuevo Noa es significativamente diferente del mostrado previamente, sonríe y parece relajado, pues “su cuerpo, más viejo que el anterior, le sienta mucho mejor (...) es un cuerpo que le gusta” (Bermello Isusi, 2020: 236). En la lógica postmoderna, el cuerpo deviene un discurso de poder que supera el dualismo *tener* un cuerpo y/o *ser* un cuerpo. Esto es, el cuerpo no puede ser considerado como una materia previa independiente de la cultura y sus códigos, pues es una representación de sí mismo y posee una existencia performativa dentro de los contextos culturales.

Los tres personajes de *I.D.* implican diferentes formas de entender el cuerpo. Piensan que el modo de cambiar sus vidas es mediante la forma en que se ven a sí mismos y, consecuentemente, cómo les ve la sociedad. Buscan la transformación para solucionar los problemas que les afectan al principio de la historia. Lo interesante de la premisa de Ríos es que, de alguna manera, pone el foco en la identidad inmutable de los personajes a pesar del cambio de cuerpo. En este punto, *I.D.* al argumentar sobre el trasplante cerebral¹¹, pone sobre la mesa los límites entre la ciencia y la ciencia ficción a través de un planteamiento transhumanista. Si como se indicaba antes, los cuerpos de los personajes de *I.D.* quedan “disciplinados”, en términos foucaultianos¹², bajo los avances médicos y la tecnociencia, el cómic presenta una distopía donde la ciencia ficción se funde con el transhumanismo. Además, este último, entendido como filosofía/tendencia de moda o utopía postmoderna, implica un optimismo tecnológico “[...] como si el proyecto humanista, cansado de sus fracasos por liberar y mejorar la vida humana solo con la ética y la política, derivara sus esperanzas de la ciencia y las humanidades a las tecnologías emergentes (Sanles Olivares, 2019: 6).

11 En 2015 el neurocientífico italiano Sergio Canavero desató la polémica entre la comunidad médica al anunciar que llevaría a cabo el primer trasplante de cuerpo entero, y más tarde, en 2017, su proyecto de trasplantar el cerebro.

12 Foucault recurre al término tecnología para ocuparse de las *tecnologías de poder* (que controlan la conducta individual) y las *tecnologías del yo* “que permiten a los individuos efectuar, por cuenta propia o con la ayuda de otros, cierto número de operaciones sobre su cuerpo y su alma, pensamientos, conducta, o cualquier forma de ser, obteniendo una transformación de sí mismos con el fin de alcanzar cierto grado de felicidad, pureza, sabiduría o inmortalidad” (1988: 48).

No obstante, las teorías transhumanistas de mediados del siglo XX, dirigidas a un destino evolutivo de la especie humana, distan de las corrientes contemporáneas en su enfoque. El transhumanismo actual se dirige al mejoramiento individual, superando las limitaciones del cuerpo humano. Ríos retrata el discurso científico con cierta perversidad en tanto los protagonistas se muestran vulnerables ante el tribunal médico, pues, en su desesperación, se arriesgan a convertirse en experimentos de laboratorio. En la medida que los cuerpos se conciben como defectuosos, las tesis transhumanistas pretenden superar las limitaciones que la biología impone. Una transgresión que ha de permitir a los individuos un marco de elección abierto, sin interferencias institucionales o políticas, aunque las decisiones puedan ser erróneas o afecten a terceras personas.

En el capítulo 3, Uchida explica a sus potenciales pacientes que un cambio de cuerpo implica cierto estatus económico: “Nosotros podemos darles otra identidad, pero iniciar una nueva vida necesita medios... Y todos nos ahogamos en este mundo capitalista. Lo que obtenemos a cambio son recursos para un único objetivo: salvar vidas”. Así, la autoridad científica propone un trasplante con un objetivo altruista hacia la humanidad, mientras que, al mismo tiempo, los científicos del texto admiten su pertenencia a un *lobby* de la sanidad privada. Los dilemas morales y económicos —de clase— se exponen en la historia cuando Noa y Charlotte temen que Miguel sea un espía de la aseguradora, lo que pondría en peligro sus posibilidades de costearse el procedimiento. En este sentido, el tribunal médico parece buscar un avance en la ciencia, mientras que los protagonistas buscan el beneficio individual/identitario, en sintonía con las lógicas transhumanistas contemporáneas.

De igual modo, la cosmovisión transhumanista entronca con las lógicas narcisistas del sujeto postmoderno. *I.D.* plantea cómo esta voluntad de cambiar sus cuerpos implica cierto narcisismo, tanto es así que Charlotte afirma: “Que odies tu cuerpo o tu vida no implica que te odies a ti mismo. De hecho, hay que tener bastante ego para considerar esto una opción”. En un contexto neoliberal, la voluntad propia por superar los límites biológicos no es posible si no se dispone de un holgado capital inicial. A pesar de los esfuerzos, no alcanzar las nuevas tecnologías transhumanistas puede suponer una frustración en el individuo y su ego al no poder alcanzar la felicidad prometida.

6. UN GESTO GRÁFICO TRANSNACIONAL

El análisis formal y estructural de *I.D.*, junto con el estudio de los personajes desde la identidad de género, permiten acercarse a la obra de Emma Ríos mediante un primer acercamiento cualitativo a sus herramientas de representación. Ahora bien, es necesario aproximarse a sus condiciones nacionales y transnacionales desde un

punto de vista todavía más estético para ver qué se mantiene y qué se incorpora de aquellas funciones nacionales/regionales/continentales, en algunos casos en vías de desaparición, y muchas veces tentadas de encerrarse en sus propias diferencias (Jullien, 2021). Y es que ya se ha mencionado que el salto internacional le llegó a la autora tras su incorporación a la difusión *online*, es decir; una vez sumergida en esa “modernidad líquida” (Bauman, 2013) en la que ya es todo homogéneo y global, por lo tanto, se hace necesario un acercamiento más profundo a estas referencias e influencias estilísticas.

Para realizar la aproximación a las funciones gráficas adoptadas o exacerbadas por Emma Ríos de entre las que se pueden extraer resultados y datos concluyentes —ya sea desde una españolidad propia, desde un europeísmo tradicional en el cómic continental, o desde una absorción del capital industrial americano, e incluso desde el rigor del manga japonés—, se debe plantear el estudio de su obra en base a su grafismo y a la calidad expresiva de su dibujo; es decir, desde el *gesto gráfico*, o, si se quiere, desde su gestualidad. Obviamente, no se trata de analizar la gestualidad en base a la expresión corporal y el movimiento de los mismos, ya ampliamente estudiado en cómic (Fein y Kasher, 1996), sino de comprobar el grafismo y el gesto de Ríos en relación con esos otros gestos o métodos de dibujo en el cómic tradicional, e históricamente nacionales o regionales, que podrían tildarse de “estilemas” (García Aparicio, 2021).

Vilém Flusser (1993) elaboró una aproximación a la gestualidad, ya que entendía ésta como imprescindible para ubicar al ser creativo en el mundo y saber el lugar que le correspondía. Flusser definía el gesto pictórico teniendo en cuenta la acción al realizarlo, totalmente opuesta al significado de lo representado, que es algo que ya se ha analizado y expuesto en las líneas anteriores. Así, resulta pertinente centrarse en el *gesto gráfico*. Un gesto que en Emma Ríos se puede apreciar como una intencionalidad en el detalle visual de lo representado. Un hecho mencionado y que la aproxima a la concreción y precisión en los elementos arquitectónicos, e incluso en los escombros, tal y como sucediera en la obra de Otomo. Y es que, una vez más, el legado arquitectónico la enfrentan a su obra y a la articulación del cómic desde una gestualidad que tiene en cuenta la representación del espacio desde un desarrollo técnico que subraya la ilustración arquitectónica, primando la línea frente al color y subrayando la profundidad de la perspectiva para reforzar las direcciones estructurales de los espacios. Así, la correspondencia de Ríos con el manga parte de la espacialidad arquitectónica -tal vez derivada de la formación de la autora-, ya que en la tradición nipona se valida esta como protagonista gráfica (Bordes, 2017). Esto se aprecia claramente en la precisión del detalle y en la desfragmentación concreta de las partes que construyen o destruyen los espacios, tal y como sucede en la

secuencia con la redada policial en la cafetería, y que están relacionadas con el ritmo de lectura del manga, más lento y contemplativo (Schodt, 1950).

En cualquier caso, Flusser (2011) inició sus aproximaciones a la gestualidad desde la fotografía, de la que se extraen paralelismos entre el operante fotográfico y la composición gráfica en el cómic, que retrata bidimensionalmente el *gesto gráfico* mediante a) la búsqueda del lugar, b) la manipulación del mismo y c) la distancia con la que se comprueba el éxito de dicha manipulación. Tres mecanismos que permiten entender mejor cómo se aproxima Emma Ríos a esos espacios retratados, tan claramente relevantes en el manga (Groensteen, 2007) y qué *gesto gráfico* les confiere.

Como ya se indicó, es la herencia de la perspectiva en arquitectura la que le permite a Ríos dinamizar los lugares, que incluso pueden llegar a ser claustrofóbicos. Pero son estos, en cualquier caso, los que denotan expresividad. Por ejemplo, la clínica llama la atención por su falta de representación, por su falta de ser y existir en el plano de representación, ya que sólo sirve para enunciar y explicar el procedimiento científico que se les transmite tanto a los lectores como a los personajes. De modo que sólo se da forma a su detalle y a los objetos que la estructuran en unas escasas viñetas frente a la mayoría, en las que aparece como algo atmosférico y con elipsis figurativas. La clínica se erige por tanto como un *no-lugar*, o se configura como la negación del lugar, “que no se puede definir ni como espacio de identidad ni relacional ni histórico” (Augé, 1993: 83). Sin embargo, el apartamento de Charlotte se presenta como su opuesto, en tanto dispone de una variación de perspectivas en cada viñeta del capítulo 4 que dinamizan su pequeño tamaño y ofrecen la posibilidad de entender el lugar de acción de una manera en la que ganan protagonismo los tres factores planteados por Flusser, por lo que la búsqueda de la perspectiva, su variación y su manipulación se hacen piezas clave para la construcción gráfica de Ríos. Por si fuera poco, ésta concluye la visualización para dicho apartamento con las dos vistas cenitales, totalmente opuestas, del interior y las dos camas en las que duermen los protagonistas, dando así un golpe de efecto y remarcando el último y tercer factor: convirtiéndolo en un éxito y un acierto para la visualización dualista de la decisión entre el *sí* y el *no* al cambio de cuerpo.

Por otro lado, el capítulo 4 presenta tres páginas más para su cierre ubicadas en el parque, que se convierte en un lugar y elemento circular para la estructuración de la trama. Aquí, hay una intención y un deseo de que aparezca dicho lugar, junto con su árbol más significativo, sin la presencia ni la pertenencia de los personajes. Al igual que el desierto del final de la narración, el lugar se queda y es y sigue existiendo cuando ellos desaparecen. No obstante, hay que decir que los espacios naturales y su representación detallada son costumbre en el manga y el *anime* japonés, pero desde el detalle para focalizar la vista y la percepción del lector, y, si se dan planos o

perspectivas abiertas y generales, son para ubicar a los personajes. El paisaje en sí mismo es una herencia occidental y europea: una circunstancia humanista más allá de su representación (Pickenhayn, 2007), originada en el romanticismo y con clara influencia del *kulturlandschaft* (paisaje cultural) alemán, y que forma parte de la tradición pictórica desarrollada en Holanda. Así, Ríos juega aproximándose y alejándose de ambas escuelas, es decir; interpretando la ausencia o la inclusión del detalle y haciendo que el paisaje narre por sí mismo (Postema, 2013), no sólo como en el manga, sino también tal y como se ha usado en la escuela franco-belga.

En cualquier caso, respecto a los interiores, en el apartamento de Charlotte la selección del lugar a través del cual se observa el espacio ofrece variaciones no sólo para dinamizar, sino para oponerse a esos mismos espacios abiertos que se presentan como paisajes y que ofrecen detalles. Precisamente, la propia paginación completa, como en el caso de las páginas cenitales del capítulo 4 en el apartamento, a pesar de ser vistas bastante abiertas y generales de las habitaciones, permiten ver el detalle específico y la representación de esos otros pequeños objetos dispuestos en el entorno. En este caso, Emma Ríos retoma la otra variante pictórica occidental, el “bodegón”, pero lo articula desde vistas superiores o incluso con planos generales, tal y como ya se ha dicho que realizaba Otomo, pero que se ha convertido en un gesto nipón y que también se encuentra en autores más contemporáneos, como Makoto Shinkai (Tsukamoto, 2018).

Hay, por tanto, una precisión en el acto de representar los objetos mínimos que se convierten en una gestualidad aprehendida desde la mirada japonesa, al igual que la elaboración de la línea de configuración de esas formas representadas, que, contrariamente a la tradición europea, o a la escuela franco-belga —desarrollada en torno a la línea contorno y a las formas cerradas— Ríos plantea en base a una construcción más abierta, con líneas más expresivas y con la intención de pincelar las direcciones de esas mismas líneas que construyen el dibujo. De algún modo, con este método implementa también un movimiento y una gestualidad que se enreda en la hiperbolización de la propia acción que realizan los personajes, en una clara influencia del cómic estadounidense.

7. CONCLUSIONES

La representación de la diferencia se enmarca, tal y como se ha podido comprobar, no únicamente como la excusa y la temática que da forma a la narrativa, sino que sirve de detonador para la propia aportación estilística, también diferente, de Emma Ríos. El color propio del cómic y los recursos formales constituyen un conjunto de construcciones en oposición, que trascienden la forma de sus personajes y el cambio de cuerpo e identidad. *I.D.* se convierte por tanto en una obra que ampara la carrera

de una autora que se ha dibujado a sí misma de manera totalmente internacional uniendo, a su vez, fronteras estilísticas e industriales, que consolidan una perspectiva claramente transnacional.

La configuración de los personajes y su conflicto interior en la periferia de Marte no son más que la traducción gráfica de su propia autora, que ha transitado también en la periferia creativa dentro de la industria para formar parte de ella desde diferentes ámbitos y lugares. Así, la participación en la creación española no ha dejado de lado ni le ha impedido formar parte de la industria *mainstream* estadounidense ni apropiarse de ciertos recursos del manga japonés. Paradójicamente, al igual que sucede con la incorporación de paratextos que complementan la trama principal de *I.D.*, su carrera también parece estar formada por diferentes piezas que añaden sentido y diversidad a su camino principal: el de una profesional para el medio adaptada a cualquier mirada y escuela de cómic.

En cualquier caso, *I.D.* resulta una concepción particular de la ciencia ficción dentro de una generación de dibujantes españolas interesadas en la realidad desde el enfoque de género. La propia trayectoria de Ríos pone de relieve las dificultades de las artistas para acceder y consolidarse en una profesión tan masculinizada, no en vano en sus inicios fue la única mujer dentro del colectivo Polaia. Cuestión en sintonía con su interés por “trabajar con personajes femeninos que puedan convertirse en heroínas, de gran personalidad, fortaleza y profundidad y que generen interés” (Rodríguez Erguren, 2015: 429), Ríos es uno de los escasos nombres propios que ha conseguido desarrollar su carrera dentro de una temática históricamente dominada por autores varones. En una distopía transhumanista, los personajes de *I.D.* representan diferentes formas de entender las relaciones entre identidad y cuerpo y sus limitaciones dentro de la sociedad. Ríos desafía los roles de género e introduce cuestiones de clase, articulando así un discurso interseccional.

La heterogénea obra de Emma Ríos brinda la oportunidad de añadir a la metodología presentada, y a futuros análisis, la configuración de una nueva actitud frente a la creación de cómics y novelas gráficas. Se trata de poner en cuestión dicha actitud desde el punto de vista del *gesto* que conduce a la creación de la obra. Una teoría que, dicho sea de paso, adquiere y proporciona información en torno al proceso y las intenciones estéticas de la artista, pero que debería plantearse en relación con otras autoras coetáneas cartografiando sus trayectorias en la industria.

BIBLIOGRAFÍA

- Augé, Marc (1993). *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa.
- Bauman, Zygmunt (2013). *Vida líquida*. Barcelona: Austral.
- Bermello Isusi, Mikel (2020). "I'm trapped in here!" Gender performativity and affect in Emma Ríos's *I.D.*. Aldama, Frederick Luis (ed.), *The Routledge Companion to Gender and Sexuality in Comic Book Studies*. Routledge, pp. 228-239.
- Berndt, Jaqueline (2013). "The Intercultural Challenge of the 'Mangaesque': Reorienting Manga Studies after 3/11". Berndt, Jaqueline. y Kümmerling-Meibauer, Bettina (eds.), *Manga's Cultural Crossroads*. Londres: Routledge: 65-84.
- Berndt, Jaqueline (2020). "Mangaesque", *Japanese Media and Popular Culture*. (<https://shre.ink/gsUS>).
- Bordes, Enrique (2017). *Cómic, arquitectura narrativa*. Madrid: Cátedra.
- Brienza, Casey (2016). *Manga in America: Transnational Book Publishing and the Domestication of Japanese Comics*. Londres/Nueva York: Bloomsbury.
- Butler, Judith (1990). *El género en disputa*. Barcelona: Paidós.
- Butler, Judith (1993). *Cuerpos que importan. Sobre los límites materiales y discursivos del "sexo"*. Barcelona: Paidós.
- Calabrese, Omar (1987). *La era neobarroca*. Madrid: Cátedra.
- DeConnick, Kelly Sue y Ríos, Emma (2014). *Bella Muerte, Vol. 1: La Carroñera*. Bilbao: Astiberri.
- DeConnick, Kelly Sue y Ríos, Emma (2016). *Bella Muerte, Vol. 2: El Oso*. Bilbao: Astiberri.
- DeConnick, Kelly Sue y Ríos, Emma (2019). *Bella Muerte, Vol. 3: La Rata*. Bilbao: Astiberri.
- Ecke, Jochen (2013). "Warren Ellis: Performing the Transnational Author in the American Comics Mainstream". Denson, Shane; Meyer, Christina y Stein, Daniel (eds.), *Transnational Perspectives on Graphic Narratives. Comics at the Crossroads*. Londres/Nueva York: Bloomsbury: 163-179.
- Eco, Umberto (1983). *The Scandal of Metaphor: Metaphorology and Semiotics. Poetics Today*, 4(2): 217-257. Durham: Duke University Press.
- El Refaie, Elisabeth (2014). "Looking on the Dark and Bright Side: Creative Metaphors of Depression in Two Graphic Memoirs", *a/b: Auto/Biography Studies*, 29 (1): 149-174. (<https://doi.org/10.1080/08989575.2014.921989>)
- Fein, Ofer y Kasher, Asa (1996). "How to Do Things with Words and Gestures in Comics". *Journal of Pragmatics* 26 (6): 793-808. ([https://doi.org/10.1016/S0378-2166\(96\)00023-9](https://doi.org/10.1016/S0378-2166(96)00023-9))
- Fernández, David (2009). "Entrevista a Emma Ríos". *Zona Negativa*. (<https://shre.ink/gBOB>)
- Fernández Labayen, Miguel y Oroz, Elena (2013). "Plug-ins del yo. Inscripciones autobiográficas en los documentales transnacionales de Andrés Duque". Francés, Miquel; Gavalda Esteve, Josep; Peris Blanes, Àlvar; Llorca Abad, Germán (coords.), *El documental en el entorno digital*. Barcelona: UOC: 101-117.
- Flusser, Vilém (1993). *Gesten: Versuch einer Phänomenologie*. Frankfurt: Bollmann.

- Flusser, Vilém (2011). "The Gesture of Photographing". *Journal of Visual Culture* 10 (3): 279-293. (<https://doi.org/10.1177/1470412911419742>)
- Flusser, Vilém (2014). *Gestures*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- Foucault, Michel ([1988] 1996). *Tecnologías del yo y otros textos afines*. Barcelona: Paidós.
- Galiano, Iván y Valenzuela, José (2018). "Emma Ríos: 'Una buena revista es justo el sitio en el que puedes tener libertad creativa'". *JotDown*. (<https://shre.ink/gBOe>)
- García Aparicio, Rodrigo (2022). *Del manga a lo manga. Una mirada semiótica a los desarrollos del cómic japonés*. Tesis Doctoral. Universidad de Burgos.
- Genette, Gérard (2001). *Umbrables*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Genette, Gérard (1989). *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- Greimas, Algirdas Julius (1976). *Semántica estructural: investigación metodológica*. Madrid: Gredos.
- González Cabeza, Inés (2019). "Emma Ríos y la ciencia ficción de autor". Trabado Cabado, José Manuel (coord.), *Género y conciencia autoral en el cómic español: (1970-2018)*. Madrid: Iberoamericana Vervuert: 351-386.
- González Fernández, Helena (2022). "Transmutación e figuras de exclusión en Mirror, unha novela gráfica de Emma Ríos e Hwei Lim". *Madrygal. Revista de Estudios Gallegos* 25: 57-78. (<https://dx.doi.org/10.5209/madr.88064>)
- Groensteen, Thierry (2007). *The System of Comics*. Mississippi: The University Press of Mississippi.
- Haraway, Donna (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.
- Jameson, Fredric (2009). *Arqueología del Futuro: El deseo llamado utopía y otras aproximaciones de Ciencia Ficción*. Madrid: Akal.
- Jullien, François (2021). *Altérités De l'altérité personnelle à l'altérité culturelle*. París: Gallimard.
- McCausland, Elisa (2021). "¿Dibujas o publicas? El signo de la nacionalidad en 2021". *Rockdelux*. (<https://shre.ink/gBO3>)
- McCausland, Elisa (2022). "De lo global a lo local: apuntes y reflexiones sobre la autoría en el cómic fantástico del siglo XXI". Roas, David (coord.): *Las creadoras gráficas españolas y lo fantástico en el siglo XXI*. Iberoamericana Vervuert: 203-222.
- Morgan, Harry y Manuel Ritz (2020). "Science-fiction européenne". Groensteen, Thierry (ed.), *Le Bouquin de la bande dessinée. Dictionnaire esthétique et thématique*. París/Angoulême: Robert Laffont/La Cité Internationale de la Bande Dessinée: 716-724.
- Ortega, María Luisa (2018). "Transnacionalidad y documental a través del Atlántico: perspectivas desde los cines en español". *TSN-Transatlantic Studies Network. Revista de Estudios internacionales*, 3 (5): 37-46.
- Otomo, Katsuhiro (1982). *Akira*. Tokio: Kodansha.
- Pickenhayn, Jorge (2007). "Semiótica del paisaje". *Espacio y Desarrollo*, 19: 229-243.
- Porras Sánchez, María (2022). "Introducción. Un medio migrante: los imaginarios transnacionales y transfronterizos del cómic". *CuCo: Cuadernos de cómic*, 19: 7-14. (<http://hdl.handle.net/10017/55711>)

- Postema, Barbara (2013). *Narrative Structure in Comics: Making Sense of Fragments*. Rochester: RIT Press.
- Ramasubramanian, Srividya y Kornfield, Sarah (2012). "Japanese Anime Heroines as Role Models for U.S. Youth: Wishful Identification, Parasocial Interaction and Intercultural Entertainment Effects". *Journal of International & Intercultural Communication* 5 (3): 189-207. (<https://doi.org/10.1080/17513057.2012.679291>)
- Ríos, Emma (2003). *A prueba de balas*. Autoedición.
- Ríos, Emma (2016). *I.D.* Bilbao: Astiberri.
- Ríos, Emma (2024). *Anzuelo*. Bilbao: Astiberri.
- Ríos, Emma y Lim, Hwei (2017) *Mirror 1: El reflejo de la montaña*. Bilbao: Astiberri.
- Ríos, Emma y Lim, Hwei (2018). *Mirror 2: El nido*. Bilbao: Astiberri.
- Rodríguez Erguren, Carlota (2015). *Mujeres españolas de tebeo. Análisis del cómic hecho por mujeres, a través de su dibujo, historias, personajes y narrativa*. Tesis Doctoral. Universidad Complutense de Madrid.
- Sanles Olivares, Manuel (2019). *El transhumanismo en 100 preguntas: todo lo imprescindible explicado con rigor*. Madrid: Nowtilus.
- Santiago Iglesias, José Andrés (2020). "Berliac y el 'gaijin gekiga': una perspectiva 'mangaesca'". *CuCo: Cuadernos de cómic* (15): 31-51.
- Schodt, Frederik L. (1950). *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Tokio: Kodansha.
- Torras, Meri (2007). "El delito del cuerpo: de la evidencia del cuerpo al cuerpo en evidencia". Torras, Meri (coord.), *Cuerpo e identidad: Estudios de género y sexualidad I*: 11-36.
- Trabado, José Manuel (2018). "La narración gráfica 1900-2015". López-Pellisa, Teresa (coord.), *Historia de la ciencia ficción en la cultura española*. Madrid: Iberoamericana Vervuert.
- Tsukamoto, Satoshi 塚本 鋭司 (2018). "Makoto Shinkai and His Works: A Search for Someone Special". *文明* 21, (40): 93-102.
- Varillas, Rubén (2023). *La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso en el cómic*. León: Universidad de León.
- Vila, Marika (2018). "Imaginarios híbridos: Emma Ríos". *Abriu*, 7: 201-213. (<https://doi.org/10.1344/abriu2018.7.10>)