



UNIVERSIDAD MICHOACANA DE SAN NICOLÁS DE HIDALGO
DIVISIÓN DE ESTUDIOS DE POSGRADO
FACULTAD DE LETRAS
MAESTRÍA EN ESTUDIOS DEL DISCURSO

**El humor en la novela gráfica *The End of the Fxxxing World* de
Charles Forsman como crítica social**

TESIS

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRO EN ESTUDIOS DEL DISCURSO

PRESENTA

Oliver Pérez Guillén

DIRECTORA DE TESIS

Dra. Gabriela Sánchez Medina

Morelia, Michoacán, enero de 2026

Comité Tutorial

Dra. Gabriela Sánchez Medina

Dr. Rodrigo Pardo Fernández

Dra. Lorena Ojeda Dávila

A mis padres
Oly Guillén y Gerardo Lozada

A mi esposa
Jocelyn Calderón

A mi hijo
Astor Pérez Calderón

Agradecimientos

En estos renglones quiero agradecer:

A la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo por abrirme las puertas a un programa educativo como la Maestría en Estudios del Discurso y brindarme la oportunidad de continuar con mi crecimiento profesional y académico.

A mis padres, Oly Guillén y Gerardo Lozada, quienes me apoyaron desde el primer momento de mi educación y crecimiento: hoy en día este logro es para ellos.

A mi esposa, Jocelyn Calderón, quien incansablemente me acompaña en mis locuras y es quien me impulsa constantemente a buscar ser mejor profesional y personalmente.

A mi hijo, Astor, quien es mi motor en cada una de mis acciones del día a día.

A la Dra. Gabriela Sánchez Medina, quien nunca dejó de preguntar “¿cómo vas?”: sabiendo que en muchos momentos dudé, nunca dejó que me diera por vencido.

Al Dr. Rodrigo Pardo Fernández y a la Dra. Lorena Ojeda Dávila, quienes integraron el Comité Tutorial y aguardaron pacientemente este proyecto. Sus aportaciones y palabras de apoyo fueron fundamentales.

Resumen:

Este proyecto propone un análisis crítico de la novela gráfica *The End of the Fxxxing World*, de Charles Forsman, centrado en la manera en la que el autor utiliza elementos del humor y la sátira para hacer una crítica social sobre problemáticas contemporáneas como la alienación juvenil, la disfuncionalidad familiar y la violencia institucional. A partir de un enfoque teórico que articula conceptos de humor, crítica social y narrativa gráfica se delimita un corpus de páginas representativas de la obra sobre las cuales se aplica una metodología de análisis multimodal. El estudio busca evidenciar cómo el autor combina texto e imagen para generar significados complejos que interpelan al lector al tiempo que mantiene una estética simple y un tono crítico en la obra.

Abstract:

This project provides a critical analysis of the graphic novel *The End of the Fxxxing World*, by Charles Forsman, focusing on the way it uses elements of humor and satire as a means of social critique of contemporary issues such as youth alienation, family dysfunction, and institutional violence. A corpus of representative pages from the work is defined through a theoretical approach that brings together concepts of humor, social criticism, and graphic narrative, upon which a multimodal analysis methodology is applied. The study aims to demonstrate how the author combines text and image to generate complex meanings that challenge the reader while maintaining a simple aesthetic and a critical tone throughout the work.

Palabras Clave: Multimodal, Novela gráfica, Humor, Crítica social, Narrativa gráfica

Índice

Agradecimientos.....	4
Introducción	7
Capítulo 1. La novela gráfica	11
1.1. Las definiciones de la novela gráfica	12
1.2. Breve recuento de la novela gráfica	26
1.3. Charles Forsman frente a la crítica.....	37
1.4. <i>The End of the Fxxxing World</i>	38
Capítulo 2. Los elementos del humor en la novela gráfica	42
2.1. ¿Qué es el humor?	46
2.2. El humor y sus elementos.....	48
2.3. La novela gráfica como propuesta multimodal	55
2.4. Metodología para el análisis de la novela gráfica <i>The End of the Fxxxing World</i>	59
Capítulo 3. La crítica social a través del humor	66
3.1. ¿Qué entendemos por crítica social?	66
3.2. La novela <i>The End of the Fxxxing World</i> , un análisis con humor.....	70
3.3. Una vuelta por la realidad o en qué se centra la crítica de esta novela	102
Conclusiones	113
Referencias	117

Introducción

A lo largo del siglo XX la historieta ha evolucionado de ser una forma popular de entretenimiento hacia un medio narrativo cada vez más complejo, híbrido y estéticamente ambicioso. En este tránsito, el cómic y la novela gráfica articulan discursos profundos sobre la subjetividad, la violencia, la marginación o la desafección social mientras exploran las posibilidades expresivas de la imagen secuencial: lejos de suponer una narrativa “menor” estas formas gráficas representan, con notable eficacia, tensiones emocionales, críticas sociales y dislocaciones identitarias que muchas veces son difíciles de abordar en formatos exclusivamente textuales. La articulación entre palabras, imágenes, ritmo y espacialidad propias del lenguaje multimodal de la novela gráfica abre una dimensión singular de sentido que no sólo transmite historia, sino que la construye mediante múltiples capas simbólicas.

La novela gráfica *The End of the Fxxxing World* (2013), de Charles Forsman, es un ejemplo paradigmático del potencial crítico del lenguaje gráfico. A través de una estética minimalista, viñetas silenciosas y personajes emocionalmente desarticulados el autor crea una narración que explora temas como el vacío afectivo, la violencia simbólica, la identidad fragmentada y la desconexión generacional. La obra no se limita a contar una historia de dos adolescentes en fuga; construye un retrato inquietante de una juventud marcada por la apatía, la alienación y el deseo fallido de conexión. Desde su primera página la novela revela un malestar sordo: una inconformidad existencial que atraviesa cada trazo, cada silencio y cada mirada perdida. La obra funciona como un pequeño guiño del daño estructural, de la incomunicación y de la violencia naturalizada en lo cotidiano.

El estudio de una obra como esta exige un enfoque analítico que dé cuenta de su naturaleza híbrida. El presente trabajo se yergue en una perspectiva multimodal, entendida como aquella que

considera la interacción entre diversos modos comunicativos. Lo anterior permite comprender cómo el significado se construye en la relación entre los elementos que lo componen y no a partir de cada uno por separado. Esta perspectiva, aplicada al análisis gráfico, permite desentrañar cómo una pausa en una secuencia, una mirada hacia un fondo en blanco o una onomatopeya discreta pueden tener una función narrativa tan significativa como un diálogo explícito.

Ya que la novela gráfica es un artefacto cultural cargado de discursos ideológicos y sociales con el potencial de interrogar las estructuras que conforman y limitan la experiencia contemporánea, este proyecto, más allá de describir la historia de los protagonistas, identifica y analiza los núcleos temáticos y narrativos en los que la crítica social se hace presente: la violencia intrafamiliar, la imposibilidad del amor, el deseo frustrado, la normalización de la apatía, los estereotipos de género y el desencanto generacional. Se busca mostrar cómo *The End of the Fxxxing World* utiliza diversos elementos para representar un mundo afectivamente roto donde la intimidad está atravesada por la desconfianza y donde la identidad se construye desde la negación, la distancia y el daño. En otras palabras, *The End of the Fxxxing World* es un objeto de estudio que no sólo permite indagar en la eficiencia narrativa de los recursos gráficos, sino que también abre la posibilidad de reflexionar críticamente sobre la representación de la subjetividad contemporánea. Desde una perspectiva multimodal este análisis ahonda en el potencial discursivo propio de la novela gráfica como una forma de intervención cultural que sobrepasa una dimensión estética o de entretenimiento.

Para concretar lo que aquí se expone en este trabajo se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿cuáles son los elementos del humor que detonan una crítica social en la novela gráfica *The End of the Fxxxing World* de Forsman? El objetivo general es ubicar los elementos del humor presentes para, posteriormente, señalar la forma en la que se activa la crítica social en el

mundo narrado. Los objetivos particulares son ofrecer un panorama de la novela gráfica para ubicar *The End of the Fxxxing World* en el contexto discursivo literario contemporáneo; identificar el posicionamiento crítico hacia la obra en distintos ámbitos literarios y medios de comunicación, y establecer las características y los elementos que componen el humor en la novela. Se considera, entonces, el siguiente supuesto de investigación: la novela gráfica *The End of the Fxxxing World*, de Forsman, utiliza elementos del humor negro y la sátira para exponer y criticar aspectos de la sociedad contemporánea, como la alienación juvenil, la disfuncionalidad familiar y la violencia institucional. La finalidad de hacerlo es manifestar una visión desencantada del mundo desde la perspectiva del autor, provocar —en el lector— una reflexión incómoda, pero necesaria, sobre dichos problemas y evidenciar cómo estos afectan la construcción de identidad y la edificación de relaciones interpersonales en el contexto actual.

Esta tesis se compone de tres capítulos. El propósito del primero es situar teóricamente el objeto de estudio y contextualizarlo. Para ello se parte del análisis de las distintas definiciones de “novela gráfica”: se contrastan posturas académicas, editoriales y autorales para delimitar el subgénero de la obra. Posteriormente se ofrece un breve recuento histórico que dibuja la evolución de la novela gráfica desde sus orígenes hasta su consolidación como forma narrativa legítima y compleja. En este recorrido se presenta la trayectoria de Forsman y la recepción crítica que ha recibido su obra con particular atención en los rasgos distintivos de su estilo y las interpretaciones a su trabajo. El capítulo concluye con una descripción general de *The End of the Fxxxing World* que detalla tanto su estructura como sus principales líneas temáticas.

El segundo capítulo se enfoca en el estudio del humor como fenómeno complejo y su función dentro del lenguaje de la novela gráfica. Comienza con una revisión de las principales teorías del humor desde disciplinas como la filosofía, la psicología y la sociología. A partir de esto

se establece una definición de trabajo útil para el análisis posterior: una que permite identificar y explicar los elementos que configuran el humor en obras narrativas tales como la ironía, el absurdo, la exageración o la incongruencia. Se explora cómo estos recursos operan tanto en el plano textual como en el visual. Dado que la novela gráfica se construye a partir de una propuesta multimodal se analiza cómo la interacción entre palabras e imágenes influye en la construcción del humor y su recepción. Finalmente se presenta la metodología específica para el análisis de la obra elegida, la cual integra los enfoques previamente mencionados con herramientas propias del análisis multimodal.

El tercer capítulo es el núcleo analítico de la tesis y demuestra cómo Forsman utiliza el humor como vehículo para la crítica social. Para ello se revisa el concepto de crítica social y su papel dentro de las expresiones artísticas, con especial atención en sus manifestaciones en discursos narrativos contemporáneos. Luego se analiza, de manera detallada, diversos fragmentos de la novela gráfica en los que el humor cumple una función crítica, lo cual evidencia las tensiones entre los personajes, el entorno y las estructuras sociales que los rodean. Esta lectura pone en relieve cómo el autor articula una visión desencantada del mundo que interpela al lector desde el desconcierto, la incomodidad y, simultáneamente, la empatía. El capítulo muestra los temas centrales que atraviesan la obra, como la alienación juvenil, la violencia emocional e institucional y el desencanto afectivo, y cómo estos, a su vez, permiten entender la historia desde la perspectiva de los personajes, el autor y el propio lector y su entorno.

Capítulo 1. La novela gráfica

En este capítulo se exploran diversas dimensiones de la novela gráfica y el lugar que ocupa este subgénero en el contexto contemporáneo. El recorrido comienza con definiciones conceptuales que proporcionan los ejes generales sobre el mismo. Ya que este medio ha evolucionado con el paso del tiempo y se ha desarrollado hasta convertirse en una forma de expresión artística compleja y respetada, se presenta la información que da cuenta de cómo sucedió este tránsito. El propósito de este recuento es contextualizar el papel de la novela gráfica en el ámbito social, cultural y artístico, por lo que además se mencionan creadores y artistas representativos, y sus correspondientes obras emblemáticas, que han dejado una huella en este medio.

La selección de ejemplos se basa en su relevancia para el proyecto. Las obras en esta muestra fueron inicialmente viñetas e historietas en publicaciones periódicas y evolucionaron a compendios y novelas gráficas. El paso de estas formas iniciales a estructuras narrativas más complejas, artísticas y reconocidas es crucial para entender cómo han cambiado el subgénero y su impacto en la cultura contemporánea.

Se dedica un apartado al autor de *The End of the Fxxxing World*, Charles Forsman, una figura reconocida en el ámbito de la novela gráfica. Los enfoques artístico y narrativo son fundamentales para el análisis del objeto de estudio; se explora también la manera en la que la novela se enfrenta a la crítica. En este capítulo se proporciona un análisis puntual sobre el corpus artístico contemporáneo.

Finalmente, la última sección de este capítulo se centra en la novela gráfica que compete a esta tesis y su recepción. Se examina cómo ha generado un impacto en la audiencia y cómo logra abordar una amplia variedad de temas. También se estudian las interacciones que se desarrollan entre la obra y el público en el contexto cultural específico del día de hoy.

1.1. Las definiciones de la novela gráfica

Una imagen por sí misma es la representación de una idea; esta capacidad de encapsular significados en una sola representación visual hace que las imágenes sean tan poderosas y legibles para espectadores en general. A través de colores, formas y símbolos pueden transmitir emociones, conceptos e historias en un instante. Sin embargo, su interpretación no siempre es inmediata ni suele ser uniforme porque dependen del contexto cultural de quien mira la imagen, así como de su conocimiento previo y experiencias personales.

Un conjunto de imágenes puede ser considerado una forma primitiva de narración. En la historia de la humanidad encontramos una gran cantidad de ejemplos de diversas épocas que pretenden contar historias y transmitir información. Este tipo de narrativa visual requiere de un nivel de sofisticación tanto por parte del creador como del espectador. Quien la crea debe organizar las imágenes en una secuencia lógica y coherente, mientras que el espectador debe ser capaz de seguir y entender la secuencia. Este proceso de comprensión se facilita si ambos comparten un conocimiento en común y poseen experiencias similares que les permitan representar e interpretar el contenido de la imagen como símbolos, personajes y acciones.

Para que una imagen sea representativa de una situación o acción específica el espectador necesita de algún tipo de conocimiento previo que esté relacionado con el contenido de la imagen. Esto implica que existe una necesidad de contexto indispensable para que la comunicación visual sea efectiva. En una imagen, la sofisticación en la narrativa visual no solamente radica en la forma y los métodos empleados para elaborarla, sino también en la capacidad de generar un entendimiento común que fomente una interpretación precisa y significativa de lo que se pretende representar, lo que se transmite y lo que se interpreta.

El arte secuencial es una forma de expresión visual que utiliza imágenes organizadas en sucesión para contar historias, transmitir ideas o evocar emociones. Esta modalidad artística se basa en la disposición de imágenes para crear una narrativa continua. A diferencia de una sola imagen, que puede representar un momento o una idea, el arte secuencial utiliza la progresión de estas para desarrollar una historia con mayor profundidad y complejidad. Esta técnica les permite a los creadores explorar múltiples capas de significado y generar un impacto emocional más profundo en el espectador.

Will Eisner (1985), uno de los pioneros en la construcción conceptual de la novela gráfica, explora cómo la disposición de las viñetas y la relación entre imágenes contribuyen al desarrollo de la fluidez narrativa, lo cual le permite al lector percibir la historia de manera continua y dinámica. Eisner señala que el arte secuencial que se practica en los cómics presenta una dificultad técnica que sólo se puede superar con una habilidad adquirida con la práctica, puesto que la combinación de un número limitado de elementos visuales y textuales en este tipo de arte proporcionan una experiencia única de lectura.

A lo largo de la historia, el arte secuencial ha desempeñado un papel destacado como medio efectivo de comunicación porque ha fungido como una herramienta base para la narración y la transmisión de conocimientos. La combinación entre texto y elementos visuales hace del arte secuencial un vehículo idóneo para compartir información y conocimientos en distintos niveles puesto que, al simplificar conceptos complejos en elementos visuales, los vuelve accesibles. En esencia, permite que se puedan compartir historias y conocimientos de manera efectiva. Debido a esto, se ha utilizado para abordar temas sociales y políticos, pues facilita la comprensión de las problemáticas que se plantean. Además, abre espacios de debate sobre cuestiones relevantes y lo hace de manera accesible al ser un formato llamativo y amigable para públicos diversos.

Scott McCloud (1993) profundiza en los aspectos teóricos de la historieta como forma de arte secuencial. Describe conceptos fundamentales para su desarrollo como la iconografía, el tiempo, el ritmo y el espacio dentro de la narrativa. El autor explora cómo esta mezcla de elementos visuales y texto pueden crear una narrativa compleja. En este caso, la iconografía se refiere al uso de símbolos visuales que representan ideas, conceptos y emociones. Estos símbolos hacen que los lectores identifiquen rápidamente lo que ocurre en la historia sin necesidad de largas explicaciones textuales. Por eso McCloud destaca que la iconografía es esencial para la comunicación en un medio gráfico: los símbolos visuales pueden ser comprensibles incluso sin un contexto verbal y así facilita una conexión inmediata entre el espectador y el medio. El autor argumenta que las imágenes icónicas animan una mayor identificación y participación por parte del lector por estas mismas razones. A su vez, esto provoca que la lectura sea más efectiva y abre la posibilidad de generar experiencias y emociones compartidas por las audiencias.

Para McCloud el tiempo y el espacio en la narrativa se observan en la disposición secuencial de viñetas que, visualmente, generan una percepción temporal en la lectura; es decir, el tiempo es un elemento fluido que se manipula mediante la disposición de paneles.¹ McCloud (1993) explica que el espacio se refiere al uso de la página y la disposición de los elementos visuales para crear una sensación de lugar (p. 103). Los creadores aprovechan el espacio para guiar la atención del espectador y establecer un contexto visual mediante el uso de paneles—y las formas en las que se pueden relacionar— con la intención de establecer un entorno coherente y dinámico.

¹ Los paneles en la novela gráfica son las divisiones rectangulares o cuadradas que contienen las imágenes y el texto de una página. Cada panel representa un momento específico de la historia y se utiliza para controlar el ritmo y la secuencia de la narración. Los paneles pueden variar en tamaño y forma para enfatizar diferentes aspectos de la historia, acciones y emociones. Para McCloud (1993) los paneles organizan la información, controlan el ritmo y guían al lector; su configuración puede afectar la percepción del tiempo y la acción de la narrativa gráfica. Por ello, la disposición de los paneles en una página influye en la percepción del ritmo y el flujo de la narrativa. Los creadores utilizan diferentes configuraciones de paneles para generar efectos específicos como aumentar la tensión, disminuir la acción o destacar momentos importantes.

El ritmo de la narrativa se controla mediante secuencias y su duración en cada panel. McCloud también destaca que los espacios entre los paneles, conocidos como entreviñetas, juegan un papel importante porque son los que marcan el paso del tiempo de una viñeta a otra. Así se logra que el espectador, en su mente, complete la acción que no es explícita. Por lo mismo, el lector experimenta la narrativa de una forma particular, lo cual influye en su interpretación de la historia.

Según McCloud existen diferencias sustanciales entre el arte secuencial, la historieta y la novela gráfica, aun cuando todas se interrelacionan dentro del ámbito de la narración visual. Para el autor, el arte secuencial es un término amplio que describe cualquier forma de arte que utiliza secuencias de imágenes para comunicar algo. Este concepto abarca una gran variedad de formas artísticas; la historieta es una de ellas. Esta generalmente combina texto con imágenes para contar una historia en un formato de revista. Se define como imágenes yuxtapuestas en secuencias deliberadas destinadas a transmitir información y producir una respuesta estética en el espectador. McCloud (1993) entiende la novela gráfica como una subcategoría de la historieta (p. 207); se caracteriza por una extensión más larga y por tratar temas más serios y maduros. Incluso si comparte muchas características con la historieta, la novela gráfica es más cercana a la literatura en términos de complejidad y profundidad temática.

La historieta ha dejado una marca indeleble en la sociedad. En el período prolongado que ha mantenido su adherencia ha ejercido una influencia notable en la cultura popular. Daniel Stein, en su libro *From Comic Strips to Graphic Novels* (2015), examina su evolución: rastrea su trayectoria desde las tiras cómicas tradicionales hasta la novela gráfica contemporánea (p. 24). Stein explora cómo estas formas narrativas han pasado de ser consideradas como entretenimiento popular a ser reconocidas como una forma respetable de expresión artística. El autor destaca los cambios estilísticos y temáticos que han ocurrido a lo largo del tiempo y subraya la creciente

complejidad de las tramas que se relatan en ese medio. Su investigación muestra cómo las historietas y las novelas gráficas han influido en diversas áreas del arte y la literatura: argumenta que, al igual que otras artes, como el cine, estas obras tienen la capacidad de abordar temas universales donde se puede mostrar la percepción de una sociedad determinada frente a un tema.

Thierry Groensteen, en *The System of Comics* (1999), ofrece una exploración detallada de la naturaleza estructural de la historieta y analiza cómo se generan y se comunican significados en este medio artístico (p. 34). El autor propone un enfoque teórico que examina la interacción entre imágenes y textos y destaca las particularidades de la forma narrativa. Su trabajo se centra en cómo las secuencias de viñetas y la disposición espacial de los elementos gráficos contribuyen a la creación de sentido y ofrecen una mayor comprensión de las técnicas narrativas propias de la novela gráfica.

Este enfoque teórico concuerda con la capacidad que posee el arte secuencial para comunicar mensajes complejos de manera accesible. Al utilizar elementos como viñetas y globos de diálogo, este medio puede sintetizar narrativas extensas en un formato que resulta fácil de seguir para audiencias variadas. La cualidad de simplificar sin perder profundidad propicia que el arte secuencial alcance a personas de diferentes edades y niveles educativos. Los elementos visuales son fundamentales en el arte secuencial, puesto que ayudan a los creadores a presentar historias de manera clara y efectiva, pues facilitan su comprensión. La combinación de texto e imagen ayuda a transmitir información de manera eficiente, mantiene la atención del espectador y hace que la historia sea dinámica y envolvente.

La accesibilidad y popularidad del arte secuencial se ejemplifican en la historieta japonesa *AstroBoy* (1952) de Osame Tezuka. Tezuka desarrolló técnicas narrativas visuales y estructuras de página innovadoras que facilitaron la comprensión de sus historias. Su trabajo demostró cómo la

historieta puede ser atractiva para distintos perfiles incluso con el paso del tiempo, como se presenta a continuación:

Figura 1. Página de la historieta AstroBoy #1 (1952), de Osamu Tezuka



Nota. En la Figura 1 encontramos elementos poco convencionales para su fecha de publicación, como paneles trapezoidales y figuras que cubren las entrevistas.

Osamu Tezuka y su trabajo son clave en el desarrollo del arte secuencial, la historieta y la novela gráfica. Su obra ilustra cómo estos tres conceptos se entrelazan y evolucionan.² Este autor es

² En *AstroBoy*, el personaje principal homónimo es un robot creado por el Dr. Umatano Tenma para reemplazar a su hijo fallecido. Sin importar tal diseño, a lo largo de la historia AstroBoy busca comprender qué significa ser humano y cuál es su lugar en el mundo. La búsqueda de identidad y humanidad es un tema central en la obra que refleja los dilemas éticos y emocionales de un ser que es tanto máquina como humano. En *The End of the Fxxxing World*, de Forsman, los personajes James y Alyssa también buscan sus identidades. Asimismo, la serie explora cómo los traumas y las relaciones las moldean. Forsman aborda estas cuestiones de una manera más realista que aquella que refleja la exploración moral del protagonista de *AstroBoy*.

conocido como el “padre” del manga (la historieta japonesa) y *AstroBoy* es un ejemplo paradigmático del arte secuencial: narra una historia mediante una serie de imágenes dispuestas en secuencia.

Conceptualmente, manga e historieta comparten similitudes. Sin embargo, existen algunas diferencias entre los términos. El manga está profundamente arraigado en la cultura japonesa y abarca una gran variedad de categorías y temáticas, mientras que el término “historieta” hace referencia a temáticas de la cultura occidental en una gran variedad de estilos y géneros. De igual forma, el manga y la historieta presentan diferencias en cuanto a estilos, formatos y frecuencia de publicación. El manga tiene un estilo específico con algunas características delimitadas: ojos grandes, expresiones exageradas y detalles cuidadosamente diseñados en los fondos. Los estilos de la historieta occidental cuentan con detalles más realistas o diseños con mayor estilización. El formato del manga se presenta mayormente en blanco y negro y tiene pocas páginas en color, entre las cuales destacan las portadas. Su lectura suele ser de derecha a izquierda. La impresión de la historieta es regularmente en color y su lectura se realiza en la dirección de la lectura habitual en la cultura de occidente. La publicación del manga suele ser seriada en revistas para su posterior recopilación en volúmenes llamados *tankobon*. En la historieta es frecuente que se publiquen números individuales con tramas episódicas y, posteriormente, se recopilan en volúmenes.

Como se establece en la introducción de esta tesis, la novela gráfica es un medio capaz de abordar y cuestionar temas sociales y políticos. Este formato ha evolucionado; en sus inicios se le consideraba un simple entretenimiento, mientras que hoy resulta una herramienta útil para el comentario social. Eisner (1985) menciona que la narrativa visual admite una conexión emocional inmediata, lo que hace que los mensajes sociales y políticos impacten con mayor profundidad en el espectador. Esta capacidad de comunicar de manera efectiva y emocionalmente cargada hace

que la novela gráfica sea ideal para tratar temas complejos y controvertidos que pueden ser difíciles de abordar en otros medios.

La novela gráfica no está limitada por las restricciones de los medios tradicionales. McCloud (1993) explica cómo la combinación de textos e imágenes aportan una mayor libertad creativa y expresiva. Esta flexibilidad da pauta a que artistas y escritores exploren y representen temas sociales de maneras innovadoras, así como la posibilidad de que muestren voces que a menudo son marginadas en otros medios. Por ejemplo, en *Maus* (1986), Art Spiegelman utilizó la historieta para abordar temas sensibles como la Segunda Guerra Mundial y sus resultados. Con esta publicación el autor confronta las expectativas sobre la capacidad del medio para tratar temas complejos y profundos. En 1992, *Maus* recibió el premio Pulitzer, hecho que evidenció el impacto y la legitimidad que tiene la historieta como un medio de comunicación que explora aspectos críticos en la realidad. Otras autoras también lo han utilizado para generar debate y señalar problemáticas sociales. En *Persepolis* (2000), Marjane Satrapi narra sus experiencias durante la revolución islámica en Irán e inquiriere en cuestiones de identidad, política y derechos humanos. Tal fue su popularidad que la obra se elogió y adaptó en producciones audiovisuales. De forma similar, Alison Bechdel, en *Fun Home. A Family Tragicomic* (2008), plantea temas de identidad sexual y relaciones familiares desde una perspectiva diferente a la de la visión tradicional. En esta la autora fomenta la aceptación y la comprensión; por eso, para algunos sectores de la población, el trabajo de Bechdel ha sido fundamental para iniciar una conversación sobre sexualidad e identidad. Por último, ya que la historieta cuestiona y fomenta la reflexión sobre diversas problemáticas sociales, Alan Moore y David Lloyd retratan una narrativa distópica en su obra *V for Vendetta* (1988) para criticar el autoritarismo y abogar por la resistencia individual contra la opresión. La máscara de Guy Fawkes, un elemento recurrente y distintivo de la obra, se convirtió

en un símbolo global de resistencia y disidencia. De hecho, desde 2003 se hizo parte de la iconografía de un grupo de ciberactivistas.

Aunado a lo anterior, y como ya se había advertido, la novela gráfica ha tenido un impacto en la industria del entretenimiento y la cultura popular. Muchas han sido adaptadas para el cine, la televisión y los videojuegos y así han alcanzado nuevos públicos mientras generan ingresos económicos sustanciales. Algunos de los personajes que aparecieron en un momento temprano de la novela gráfica se convirtieron en símbolos reconocibles para grandes audiencias luego de sus adaptaciones. Por mencionar tan sólo un caso, Frank Miller redefine al personaje Batman en su novela gráfica *The Dark Knight Returns* (1986). Lo lleva a un contexto más oscuro y realista y, a partir de esto, aborda temas como la decadencia social, la corrupción y la justicia vigilante. Esta representación invita al espectador a reflexionar sobre los temas señalados y el papel que desempeñan los individuos en el sistema.

La definición de novela gráfica es objeto de debate y ha mutado a lo largo del tiempo bajo las perspectivas de críticos y creadores. Según McCloud, en *Understanding Comics* (1993), una novela gráfica es una forma de arte secuencial que utiliza una combinación de imágenes y palabras para narrar historias complejas. Este autor argumenta que “el cómic es una forma de comunicación visual que, a través de la yuxtaposición deliberada de imágenes, tiene el poder de transmitir no solo información, sino también emociones y experiencias” (p. 9). Esta definición incluye tanto los cómics tradicionales como las novelas gráficas y destaca la flexibilidad y la profundidad del medio.

McCloud explora la interacción entre palabras e imágenes y destaca que estos elementos crean un medio distintivo con su propio lenguaje. El autor destaca que “en la narrativa gráfica, las palabras y las imágenes deben trabajar juntas para crear un todo cohesivo” (1993, p. 152). Este enfoque en la colaboración entre texto e imagen es fundamental, ya que permite a los creadores

desarrollar narrativas ricas y multidimensionales. La combinación de estos elementos ofrece múltiples capas de significado que pueden ser interpretadas de diferentes maneras por los lectores.

Este flujo visual es crucial para la inmersión del lector en el texto, pues le permite seguir la historia sin interrupciones y captar los matices de la narrativa. Will Eisner, en *Comics and Sequential Art* (1985), también hace referencia a la secuencialidad y afirma que “el poder del arte secuencial reside en su capacidad para crear una ilusión de movimiento y tiempo a través de la disposición cuidadosa de las imágenes” (p. 8). Esta técnica no sólo hace que la historia sea más dinámica y envolvente, sino que también contribuye a la experimentación con la temporalidad y el ritmo de una manera que no es posible en otros medios.

McCloud, en *Reinventing Comics* (2000), profundiza en la evolución de la novela gráfica y sugiere que su definición es dinámica y adaptable: es un género que se reinventa a sí mismo. El autor argumenta que el arte secuencial ha trascendido sus límites originales y que abarca una amplia variedad de géneros y estilos artísticos. Dice también que “el arte secuencial no está limitado por ningún formato específico, sino que se define por su capacidad para combinar imágenes en secuencias para narrar una historia o comunicar una idea” (p. 13), lo que permite que la novela gráfica se adapte continuamente a las innovaciones tecnológicas y a los cambios culturales y así sea un medio en constante evolución. Además, transitar por múltiples géneros y estilos “puede ser tan divers[o] como la propia imaginación de sus creadores, abarcando desde la fantasía épica hasta la crítica social, pasando por el drama personal y la ciencia ficción” (McCloud, 2000, p. 24). Esta diversidad no sólo enriquece el medio, sino que lo hace accesible para una amplia gama de espectadores. Su flexibilidad y capacidad de adaptación hacen que el arte secuencial sea un vehículo ideal para la experimentación con nuevas formas narrativas y visuales, pues desafía convenciones tradicionales y expande los límites de lo que se considera posible en la narrativa. A

fin de cuentas, “la novela gráfica no es simplemente un formato, sino una forma de abordar la narración gráfica con una mente abierta y un deseo de explorar y experimentar” (McCloud, 2000, p. 45).

McCloud (2000) propone que “la novela gráfica tiene el potencial de ser una herramienta poderosa para la crítica social y política, proporcionando una plataforma para voces y perspectivas que a menudo pasan por alto en los medios tradicionales” (p. 68), debido a que puede desafiar las normas establecidas y ofrecer nuevas formas de pensar sobre problemas contemporáneos. De esta forma contribuye al debate y conversación de cuestiones sociales. De hecho, la idea de reinención de McCloud se extiende también a la forma en que se percibe y se consume la novela gráfica. El autor argumenta que “con la llegada de las plataformas digitales, la historieta ha encontrado nuevas formas de llegar a los lectores, permitiendo una mayor interacción y participación” (2000, p. 122). Esto implica que la digitalización y las formas de distribución en línea han abierto nuevas posibilidades para los creadores en las que pueden jugar con el formato y la narrativa de maneras que antes no eran posibles. Este entorno dinámico y en constante cambio enmarca la capacidad de adaptabilidad y evolución constante del subgénero.

Neil Gaiman es un autor reconocido en el ámbito de la novela gráfica, especialmente por *The Sandman. Preludes and Nocturnes* (1989). Fue editada por la editorial Vértigo y, en tiempos recientes, se adaptó a una serie de televisión para Netflix, la plataforma de *streaming*. Este hecho ha contribuido a la discusión sobre la definición del género de manera significativa y sugiere que es un espacio creativo en donde artistas y escritores exploran, experimentan y cuentan historias de manera única. Para Gaiman “la novela gráfica ofrece un lienzo más amplio que los cómics tradicionales. Permite a los creadores sumergirse en temas y narrativas con una profundidad y amplitud que otros medios a menudo no permiten” (1989, p. 45); “es un medio que se presta a la

experimentación y a la ruptura de las normas tradicionales, permitiendo a los creadores jugar con la forma y el contenido de manera innovadora” (Gaiman, 1990, p. 72).

Algo similar ocurre en el caso de Spiegelman, cuya obra es crucial para establecer al medio de la novela gráfica como una forma de arte seria y reflexiva. En *Maus*, el autor narra la historia del Holocausto mediante representaciones de animales antropomorfos: la comunidad judía se conforma por ratones, los miembros del Partido Nacionalista Alemán son gatos y otros grupos son representados por otros animales. Esta elección estilística no sólo facilita la identificación de los personajes, sino que también añade una capa de simbolismos y distanciamiento que permite al espectador abordar el tema desde una perspectiva diferente. En una entrevista para el número 145 de *The Comics Journal*, Spiegelman dice que “quería encontrar una manera de contar la historia que no se hubiera hecho antes y que pudiera resonar emocionalmente en los lectores” (1991). Es decir, para el autor la novela gráfica ofrece una forma única de combinar narrativa visual y textual para abordar temas que son difíciles de tratar en otros medios. La capacidad de fusionar texto e imagen hace que la novela gráfica sea una forma de arte legítima y significativa.

Así también lo reconoce Eisner (1985), pues estipula que el arte secuencial toca temas complejos de manera efectiva: “el poder del cómic reside en su capacidad para combinar palabras e imágenes de una manera que pueda comunicar mensajes complejos de una manera accesible y emocionalmente resonante” (p. 8). Además señala que esta cualidad ha sido clave para el crecimiento y el reconocimiento del medio como una vía para provocar la reflexión y la comprensión profunda.

Por ejemplo, Chris Ware —autor de *Jimmy Corrigan, The Smartest Kid on Earth*— utiliza un estilo visual distintivo y una narrativa no lineal para abordar temas como la alienación, la soledad y las relaciones familiares. En esta obra el autor despliega una serie de paneles detallados

que permiten una exploración detenida de los elementos que se muestran con la intención de involucrar al espectador en la historia del personaje central. El propio Ware (2000) opina que “los cómics pueden ser increíblemente íntimos y personales” (p. 50), lo que hace que el medio sea un vehículo para la introspección y la reflexión personal del lector. Lo anterior se observa a continuación:

Figura 2. Página de la historieta *Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth* (1991) de Chris Ware



Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth es una pieza fundamental en el ámbito de la novela gráfica³ puesto que ha contribuido al reconocimiento y estudio del arte secuencial tanto por su innovación visual y narrativa y la exploración de temáticas poco usuales para la época.

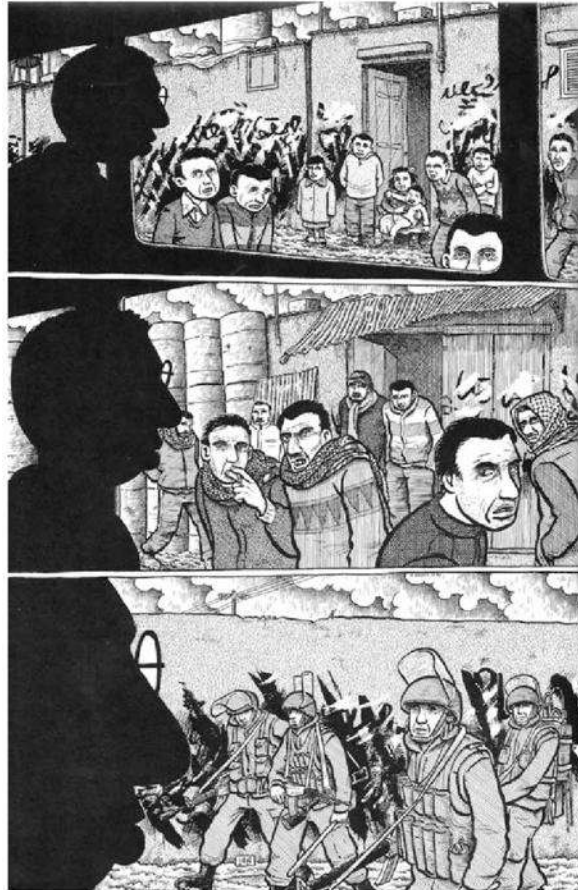
³ En *Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth* se trata el tema de la familia disfuncional como una fuente de traumas y desconexión en el desarrollo del protagonista. En la obra de Forsman las relaciones familiares rotas son la fuente impulsora en la toma de decisiones de James, el personaje principal, quien perdió a su madre y cuya relación con su padre es distante.

La novela gráfica puede superar las limitaciones de otros medios, como la falta de espacio para el contexto visual y la profundidad narrativa. Los medios tradicionales, como los artículos de prensa y los reportajes televisivos, a menudo están limitados por extensión y tiempo, lo que puede resultar en una cobertura superficial de eventos complejos. Los medios no tradicionales, como blogs, *podcasts* y las redes sociales, aunque ofrecen alternativas para presentar información, también enfrentan sus propias barreras. Los blogs y las redes sociales, aun con su inmediatez y gran potencial de interacción con el espectador, carecen de la profundidad y el rigor necesarios para explorar temas en su totalidad. Por el contrario, la novela gráfica encauza un tratamiento más extenso y detallado del tema en turno. Hillary Chute, en su obra *Disaster Drawn* (2016), menciona que “el arte secuencial ofrece una manera de ver y entender los desastres y conflictos a través de múltiples perspectivas permitiendo una representación más rica y matizada” (p. 6).

Joe Sacco, en su novela gráfica *Palestina*,⁴ demuestra cómo el medio puede ser utilizado para el periodismo profundo. Sacco dedicó un tiempo considerable al trabajo de campo, en específico a realizar entrevistas y observar eventos que describe posteriormente. Esta metodología lo ayuda a crear un retrato detallado y matizado de la vida bajo ocupación. McCloud (1993) argumenta que “la novela gráfica permite una flexibilidad narrativa que puede captar tanto la inmediatez de los eventos como el contexto histórico y social” (p. 206). Como se ha mencionado antes, este género integra elementos visuales y textuales de manera cohesiva —y, por lo tanto, una narrativa más rica y matizada— que resulta en una conexión emocional con el espectador distinta a la de otros medios.

⁴ Aunque *Palestina* y *The End of the Fxxxing World* tratan temas muy diferentes, comparten algunas técnicas. Ambas usan el blanco y negro para crear un ambiente particular que refuerza la sensación de la historia. Además, las dos emplean una narrativa fragmentada, con lo cual el lector se sumerge de manera más profunda en las experiencias y emociones de los personajes.

Figura 3. Página de la historieta Palestina (2001) de Joe Sacco



1.2. Breve recuento de la novela gráfica

La historia de la novela gráfica tiene sus raíces en el siglo XIX. Uno de pioneros en este terreno fue Rudolphe Töpffer, un artista suizo a quien a menudo se le considera el “padre” de la historieta. En la década de 1830 el artista creó álbumes ilustrados, como *Histoire de M. Vieux Bois* y *Les Amours de M. Vieux Bois*, que presentaban viñetas secuenciales con diversas leyendas escritas que complementaban las imágenes. Töpffer describió su proceso en *Essai de Physiognomonie*, donde afirmando que “el arte de hacer álbumes puede ser fácilmente aprendido y practicado, pues no requiere más que un lápiz, un poco de papel y un rato de ocio” (2004, p. 13). Los trabajos de este autor sentaron las bases de lo que más tarde se convertiría en la novela gráfica contemporánea.

McCloud (1993) incluso reconoce la importancia de la labor del artista en cuestión: “Töpffer no solo creó algunas de las primeras historias en cómics, sino que también escribió sobre la teoría de este arte, destacando la relación entre las imágenes y el texto” (p. 17). A lo largo del siglo XIX y principios del siglo XX el arte secuencial continuó nutriéndose y eso influyó en el desarrollo de las novelas gráficas. Este intervalo vio el surgimiento de tiras cómicas en periódicos y revistas que utilizaron técnicas similares a las de Töpffer para contar historias breves y humorísticas. De acuerdo con Eisner, estas formas y la combinación de imágenes con texto fomentan la accesibilidad del medio para muchas audiencias.

El reconocimiento de la novela gráfica como una forma de expresión seria y legítima se consolida hasta la segunda mitad del siglo XX. En Estados Unidos, obras como *A Contract with God* (1978), del mismo Eisner, y *Maus*, de Spiegelman, ejemplifican cómo el género puede ser un vehículo para temas sensibles y complejos. El manejo de dichos temas en estas novelas dista de las maneras en las que temáticas similares se presentaban en formatos convencionales en la literatura de la época.

Paralelamente, en Reino Unido, George Cruikshank contribuyó al desarrollo de la narrativa visual con ilustraciones de libros y panfletos. Aunque su obra no encaja completamente en la definición contemporánea de la novela gráfica, la forma en la que combinaba las imágenes y los textos para contar historias influyó en la generación de audiencias dirigidas hacia este medio. Cruikshank es conocido por sus colaboraciones con Charles Dickens: sus dibujos en *Oliver Twist* complementaban y ampliaban la narrativa escrita. Robert Patten, en su texto *George Cruikshank's Life* (1992), escribe que “Cruikshank utilizó la sátira visual para hacer comentarios sociales y políticos, lo cual era innovador para su tiempo y preparó el camino para el desarrollo de la narrativa gráfica” (p. 78).

Figura 4. Página del álbum ilustrado *Les Amours de monsieur Vieux Bois*, de Rudolphe Töpffer, publicado en Génova en 1837



El artista gráfico Winsor McCay introdujo técnicas avanzadas en el uso del espacio y las expresiones surrealistas. Específicamente destacó por su obra *Little Nemo in Slumberland*, producida entre 1905 y 1914. McCay fue un pionero del arte secuencial porque utilizó un formato de página grande y detallada para llevar a los lectores a un mundo onírico y fantástico. La narrativa de *Little Nemo* era tanto visual como textual y tenía un enfoque innovador con respecto a la fluidez y continuidad de la historia.

Cruikshank y McCay contribuyeron significativamente en la evolución del arte secuencial. Por un lado, se observa la habilidad de Cruikshank para combinar elementos y usarlos para la sátira; por otro lado, la innovación en el manejo del espacio dentro del formato y las ilustraciones oníricas sentaron las bases para las generaciones de artistas posteriores. David Kunzle, en su libro

Father of the Comic Strip: Rodolphe Töpffer (2007), menciona que “estos pioneros demostraron que las imágenes secuenciales podían ser más que simples ilustraciones, podían contar historias complejas y emocionantes por sí mismas” (p. 134).

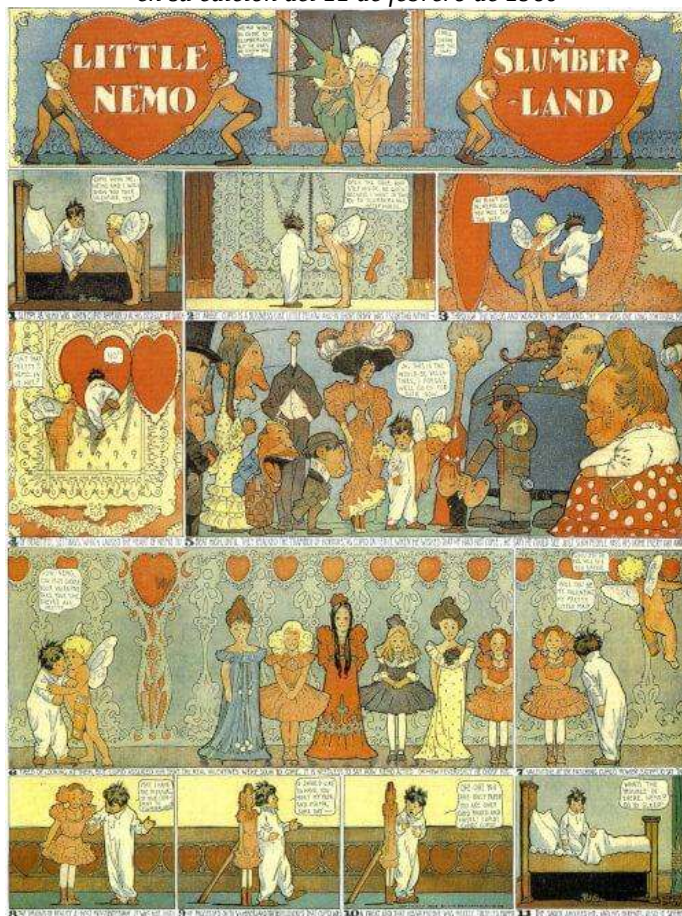
Töpffer y Cruikshank, con las innovaciones de sus álbumes ilustrados y sus sátiras visuales en el siglo XIX,⁵ respectivamente, no sólo fueron cruciales para establecer los principios narrativos y estéticos que continúan guiando las novelas gráficas como arte madura y respetada al día de hoy, sino que también demostraron el poder de las imágenes secuenciales para contar historias complejas y realizar comentarios sociales y políticos. También McCay aportó a estos lineamientos al utilizar los grandes formatos y el detalle visual para desarrollar narrativas envolventes. Aun cuando estas figuras fueron precursoras y realizaron avances tempranos en el campo visual, el término “novela gráfica” no se popularizó hasta la segunda mitad del siglo XX. Fue Eisner quien ayudó a definir el género y a establecerlo como una forma legítima de literatura. Una novela gráfica es más que una simple colección de historias en cómic: es una obra que utiliza el medio para explorar temas profundos comparable con cualquier forma de literatura seria.

Figura 5. Ilustración de George Cruikshank para el libro *Oliver Twist* (1838), de Charles Dickens, publicado en 1838



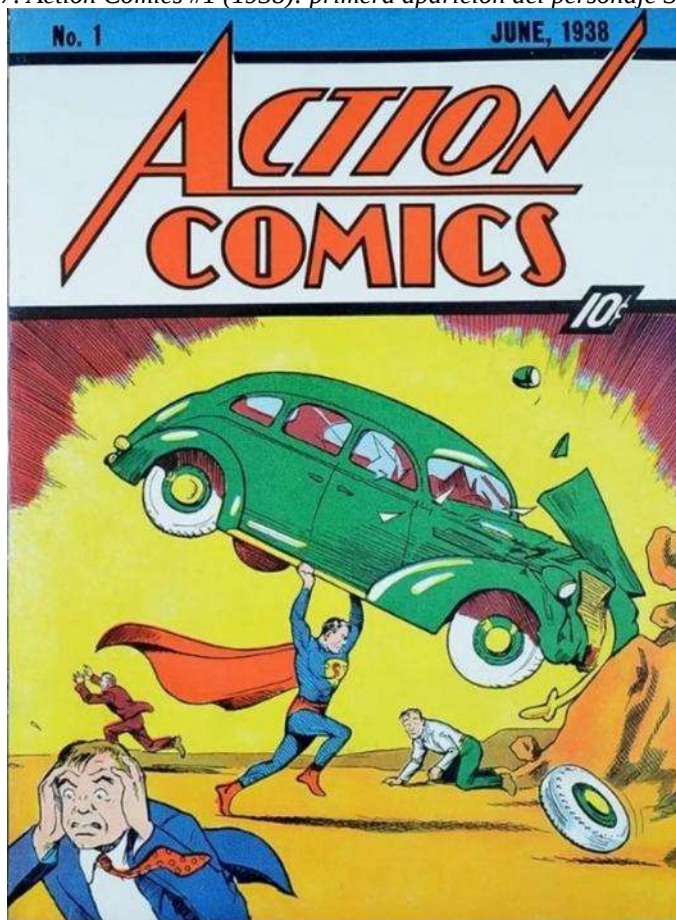
⁵ Los trabajos de Forsman siguen el estilo narrativo de imágenes y textos utilizados por Cruikshank y Töpffer para explorar la psicología y las emociones de sus personajes, así como para señalar las problemáticas sociales de su época.

Figura 6. Página de la historieta *Little Nemo in Slumberland*, de Winsor McCay del periódico *New York Herald* en su edición del 11 de febrero de 1960



La novela gráfica ha tenido diversas etapas en su desarrollo. En las décadas de 1930 y 1940, el cómic de superhéroes emergió como un subgénero dominante con la creación de personajes como Superman y Batman, concebidos por los artistas Jerry Siegel, Joe Shuster y Bob Kane. Estos personajes se convirtieron en iconos culturales que sentaron las bases para el auge de la industria. Jerry Siegel y Joe Schuster crearon a Superman en 1938: fue el primer superhéroe de cómic. Su aparición inicial fue en *Action Comics #1* y, con ella, se marcó el comienzo de la edad de oro del cómic. Superman se convirtió rápidamente en un símbolo de esperanza y justicia ante la audiencia que, en ese momento, enfrentaba la Gran Depresión y la Segunda Guerra Mundial.

Figura 7. *Action Comics #1 (1938): primera aparición del personaje Superman*



Poco tiempo después, en 1939, Bob Kane y Bill Finger crearon a Batman, un personaje más oscuro con una historia más compleja que también se convirtió en un pilar para el subgénero de superhéroes. Como comenta Will Brooker en *Batman Unmasked Analyzing a Culture Icon* (2005), este protagonista “ofrecía una visión diferente del héroe, explorando temas de venganza, justicia y dualidad moral, lo que amplió el alcance temático de los cómics de superhéroes” (p. 67).

Ambos personajes y sus historias marcaron un cambio en el contenido de los cómics. A su vez esto influyó en el medio de la novela gráfica, pues se establecieron formatos, estilos y narraciones más largas y complejas. Como explica Richard Reynolds en *Super Heroes. A Modern Mythology* (1994), “El éxito de los superhéroes en los cómics sentó las bases para la aceptación y

evolución de la novela gráfica, un formato que permite explorar historias de mayor profundidad y sofisticación”. En esta cita el autor se refiere a la creación de las temáticas que se pueden abordar desde el subgénero en cuestión. La popularidad de Superman y Batman inspiró a otros creadores a generar tanto una gran cantidad personajes similares y como de series de cómic que posicionaron al medio como una industria rentable.

Durante las décadas de 1950 y 1960 la percepción de la novela gráfica cambió con la llegada de obras más maduras y sistemáticas. En este período, autores como Eisner, con su trabajo *A Contract with God*, demostraron que este género podía ser un medio artístico digno de abordar temas sociales y con el potencial de explorar narrativas más complejas y maduras. Lo anterior contribuyó al reconocimiento del propio medio.

La década de los 50 marcó una transición significativa en el desarrollo de la novela gráfica y la de sus creadores. Estas publicaciones ya no eran solamente una forma de entretenimiento, sino un medio que transmite un mensaje importante sobre aspectos sociales y políticos de la época. Un amplio espectro de la crítica literaria reconoce *A Contract with God*, de Eisner, como una de las primeras novelas gráficas contemporáneas por su potencial artístico y narrativo, pues toca temas como la fe, la pobreza, la desesperación y la lucha diaria de los inmigrantes en la ciudad donde transcurre la historia.⁶

⁶ *A Contract with God* es uno de los primeros trabajos que se considera novela gráfica como tal. Utiliza la alienación y la vida cotidiana como argumentos para mostrar personajes en decadencia. *The End of the Fxxxing World*, varios años después, presenta los mismos temas, aunque bajo supuestos distintos, para representar sus propios personajes en decadencia.

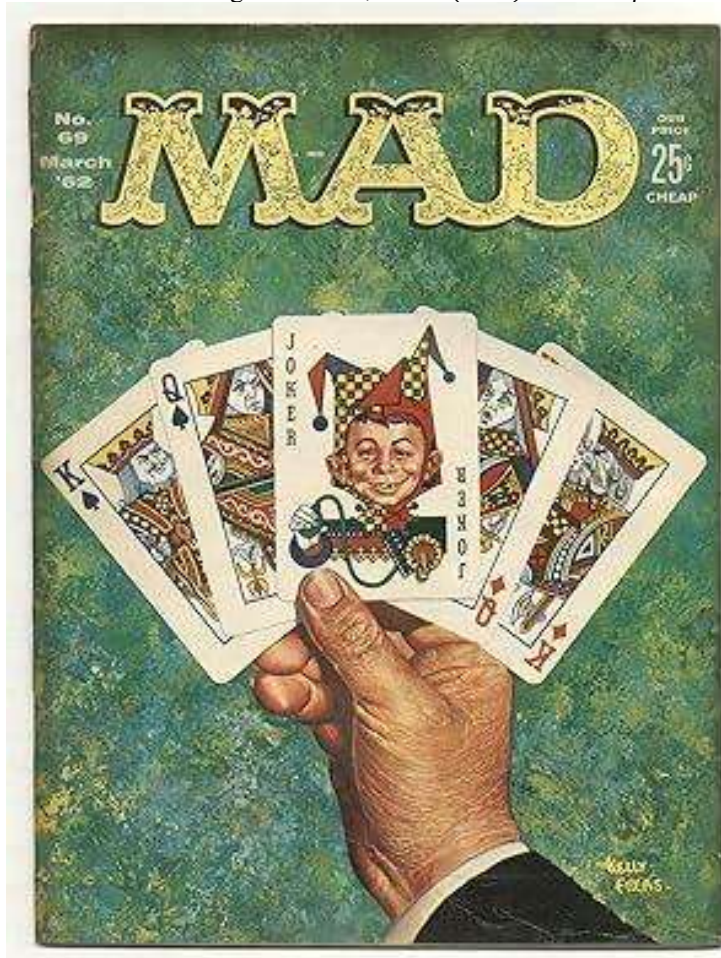
Figura 8. Página 27 de *A Contract with God*, de Will Eisner



También desde los años 50 *Mad Magazine* ha tenido una importancia significativa en la evolución y legitimación de la novela gráfica y el cómic como medios artísticos y culturales. Creada por Harvey Kurtzman en 1952, *Mad* se destacó por su enfoque irreverente y satírico hacia la política, la cultura y las celebridades. Este uso de la sátira no sólo proporciona un medio para la crítica social, sino que también muestra cómo la novela gráfica es un vehículo para tratar temas serios de manera crítica mediante el humor. David Hajdu, en su libro *The Ten-Cent Plague* (2008), afirma que “la sátira mordaz de *Mad* ayudó a transformar la percepción del cómic, demostrando que podía ser tanto divertido como intelectualmente provocativo” (p. 145). En su momento la

revista estableció estándares narrativos que rompían con las convenciones de los cómics de la época. Por ejemplo, Kurtzman introdujo un enfoque narrativo y visual que utiliza una combinación innovadora de texto e imagen; esta técnica se volvió un referente para los creadores de épocas posteriores. Menciona Mike Benton (1989) que “*Mad* se convirtió en una especie de manual para la irreverencia juvenil, alentando a los lectores a cuestionar y reírse de lo que otros aceptaban sin pensar” (p. 72).

Figura 9. Portada de Mad Magazine vol. 1, no. 69 (1962) ilustrada por Art Spiegelman



Décadas más tarde, en 1980, hay un aumento en la diversidad de géneros y enfoques narrativos en la tradición de la novela gráfica. Esta expansión se debe a la aparición de artistas como Spiegelman y Frank Miller, cuyas obras desafiaron convenciones y exploraron territorios

gráficos más profundos. Por un lado, en *Maus*, Spiegelman no sólo narró la historia del Holocausto mediante representaciones animales antropomorfas, sino que también utilizó el arte secuencial para señalar y profundizar en los efectos intergeneracionales causados por la guerra. Por otro, Miller revolucionó el subgénero de superhéroes con obras como *Batman: The Dark Knight Returns* (1986) y *Batman: Year One* (1987), donde introdujo una narrativa psicológicamente compleja en la que aborda la decadencia social de la época y la corrupción política. El enfoque maduro y realista del personaje estableció nuevos estándares en cuanto a la forma de construir personajes en la novela gráfica.

Figura 10. Página 24 de *Maus: A Survivor's Tale* (1973) de Art Spiegelman



Figura 11. Página 48 de *Batman: The Dark Knight Returns* (1986) de Frank Miller



En resumen, la evolución de la novela gráfica comienza con los trabajos de Töpffer y Cruikshank, quienes establecieron las bases del arte secuencial combinando imágenes y textos para contar historias visuales. Estas innovaciones fueron fundamentales para el desarrollo de la tira cómica y, posteriormente, de la novela gráfica. La incorporación de elementos narrativos más complejos y el uso del espacio y el tiempo mediante el sistema de viñetas sentaron las bases de la fluidez narrativa que caracteriza al medio. Fue hasta la segunda mitad del siglo XX cuando diversos autores mostraron el potencial que posee el medio para consolidar posturas frente a temas sociales. A medida que el género ha crecido la novela gráfica se ha consolidado como una forma legítima de literatura.

1.3. Charles Forsman frente a la crítica

Charles Forsman es un autor e ilustrador estadounidense nacido en Pensilvania el 25 de octubre de 1982. Su carrera ha estado marcada por una constante contribución al mundo de la novela gráfica y la historieta independiente, áreas en las que logró reconocimiento por su originalidad. Captó la atención de la crítica por crear historias conmovedoras con un estilo simple que lo ha llevado a consolidarse como una figura paradigmática en el arte secuencial contemporáneo. Sus novelas gráficas exploran temas sensibles y personales cuyas temáticas han resonado con una audiencia específica.

Su carrera se hizo más reconocida con *The End of the Fxxxing World*, inicialmente publicada en tiras independientes. De forma acelerada cautivó a una audiencia más amplia de la que estaba acostumbrado, dado su formato, gracias a que contaba una historia poco usual y lo hacía mediante un estilo particular. Eventualmente llegó a una pequeña editorial que decidió compilar sus tiras en forma de novela gráfica, lo que a su vez hizo que la obra llegara a todavía más lectores. Más el impacto de *The End of the Fxxxing World* no se detuvo allí: la novela se tradujo a varios idiomas, por lo que se amplió su alcance y, así, una audiencia global pudo atestiguar los acontecimientos en las vidas de los dos protagonistas adolescentes.

El revuelo causado por esta, la primera novela de Forsman, no sólo consolidó su carrera como autor e ilustrador, sino que también impulsó la adaptación de la obra a la televisión en 2017: fue llevada a la pantalla chica con una serie televisiva producida por Channel 4 en Reino Unido. La producción estuvo bajo la dirección ejecutiva de Jonathan Entwistle y Petra Fried, quienes lograron mantener la esencia del texto en un formato distinto al del original. La serie no se limitó al Reino Unido, sino que tuvo un gran empuje gracias a la distribución internacional de Netflix, lo que a su vez encauzó que otra audiencia global tuviera contacto con la obra de Forsman. Esta

difusión masiva ayudó al autor a encontrar nuevos públicos y a que estos se conectaran con los temas sociales presentes en la pieza. Tanto la crítica como el público aclamaron el enfoque refrescante y auténtico en la producción de *The End of the Fxxxing World*, pues toca problemáticas que afectan a la juventud contemporánea. La serie abordó de manera efectiva los desafíos diarios que enfrenta este sector de la población.

Además de esta primera obra, Forsman ha creado varias novelas gráficas que han sido de notoriedad para la crítica. Cada una de sus novelas gráficas presenta pequeñas modificaciones estilísticas, lo que muestra que el autor ha ido evolucionando con el tiempo. Entre ellas está *I'm Not Okay with This* (2017), donde el autor continúa utilizando su característico estilo en blanco y negro. En este caso, la novela explora diversos temas desde la perspectiva del protagonista. La habilidad de Forsman para abordar asuntos personales mediante sus personajes es un factor clave en su consolidación como narrador gráfico. Su estilo simple es característico entre la multiplicidad de autores contemporáneos. Esta simplicidad no sólo enmarca su técnica, sino que también refuerza la profundidad emocional de sus narrativas, lo que hace que sus obras sean tanto visualmente impactantes y críticas como conmovedoras.

1.4. *The End of the Fxxxing World*

Forsman publica *The End of the Fxxxing World*, escrita e ilustrada por él mismo, entre 2011 y 2012. Originalmente Forsman publicó la historia en forma de episodios individuales que imprimió y distribuyó de manera local. Este método de distribución logró que la obra ganara una base de seguidores iniciales y generara interés dentro de la comunidad del medio. En 2012, la historia completa —que consta de 80 episodios— fue compilada por la editorial Fantagraphics en un volumen unitario. Esto hizo que la novela gráfica alcanzara una audiencia más amplia y que,

eventualmente, su distribución en mercados grandes fuera más fácil. Al principio Fantagraphics sólo la publicó en su país de origen; sin embargo, después se encargó de su lanzamiento en distintos países y de su traducción a distintos idiomas. La conjunción de todo lo anterior desencadenó la popularización de la obra y su reconocimiento mundial.

La llegada de *The End of the Fxxxing World* a México en 2017 fue un evento significativo tanto para la literatura como para la televisión. La obra se publicó junto con el estreno de la serie de televisión promocionada por Netflix. Esta sincronización de lanzamiento maximizó el impacto de la obra en el mercado nacional. Como es posible concluir, esta estrategia mercadológica atrajo la atención de una amplia variedad de públicos. En general, las estrategias de lanzamiento simultáneo son efectivas para generar un interés mutuo entre diferentes formas de medios porque incrementan la visibilidad y el alcance de ambos medios. Este fenómeno se observa en otras adaptaciones como *13 Reasons Why* (2017-2020), creada por Brian Yorkey. En este caso, la serie impulsó las ventas de las novelas del escritor estadounidense Jay Asher.

La disponibilidad de la serie *The End of the Fxxxing World* en una plataforma de *streaming* como Netflix fue un factor clave en la popularización de la novela gráfica. Netflix, con su vasto número de suscriptores recurrentes, permitió que esta llegará a grandes audiencias en países en donde el consumo de contenidos internacionales ha crecido considerablemente; introdujo y amplió el alcance del trabajo de Forsman, con lo cual incrementó su popularidad y el reconocimiento de esta novela específica en un nivel internacional. Este fenómeno es similar al de *Game of Thrones* (2011-2019), creada por David Benioff y D.B. Weiss: las ventas de la saga *A Song of Ice and Fire* (1996-2011), de George R.R. Martin, aumentaron significativamente tras el éxito inicial de la adaptación. Esto es indicativo de que muchos públicos desconocen los textos originales hasta que se presentan en un medio de mayor consumo. Otro caso es la saga de *Harry Potter* (1997-2007) de

J.K. Rowling; se aumentaron las ventas de los libros tras el lanzamiento de cada uno de los largometrajes producidos por Warner Brothers. La adaptación audiovisual se utiliza como un puente para conectar a los espectadores con los escritos y los motiva a explorar más sobre los universos narrativos creados por distintos autores.

The End of the Fxxxing World sigue la historia de dos jóvenes, James y Alyssa, ambos con trasfondos emocionales complicados. Por un lado, James está convencido de que es un psicópata. Esta creencia afecta profundamente su percepción del mundo y sus interacciones con las personas que lo rodean. Desde una edad temprana muestra comportamientos inquietantes, lo que lo lleva a cuestionar constantemente su propia humanidad y a distanciarse de los demás. Por otro lado, Alyssa es una de sus compañeras de clase y tiene una personalidad rebelde. Ella también tiene su propio conjunto de problemas emocionales y familiares que la han llevado a adoptar una actitud desafiante y desinhibida. La vida de Alyssa está marcada por la frustración y la insatisfacción con su entorno y esto la impulsa a buscar una salida de la rutina y a encontrar una conexión genuina con alguien que entienda su forma de pensar y sentir en la vida. La relación entre James y Alyssa se desarrolla durante un peligroso viaje por carretera: un viaje que no es sólo una huida física, sino también un escape emocional para ambos. Mientras recorren diferentes lugares enfrentan situaciones extremas que los obliga a confrontar sus propios miedos y traumas. Durante el viaje, los personajes desarrollan una conexión única basada en la comprensión mutua y la necesidad de escapar de sus propias realidades.

Al inicio del trayecto James está motivado por su deseo de comprender sus propias emociones y experimentar algo que lo saque de su monótona y aburrida cotidianidad. Para él este viaje representa una oportunidad de explorar y comprender su verdadera naturaleza lejos de las restricciones de su entorno. Alyssa, por su parte, busca escapar de una vida disfuncional y

encuentra en James un cómplice para hacerlo. En un principio ve a su compañero como el medio para alcanzar un fin. Su deseo de huir de una realidad opresiva la impulsa a aceptar la compañía de James en su proceso de autodescubrimiento en donde, con el paso del tiempo y el acompañamiento mutuo, comienza a reconocer en él sus propias vulnerabilidades y su deseo de pertenencia. El viaje por carretera que emprenden los personajes se convierte en una vía de buscar su identidad y su individualidad; es decir, ambos tratan de encontrar sentido en un mundo que parece no ofrecerles un lugar donde encajar. Les proporciona aventuras, peligros y la oportunidad de explorar sus propias vulnerabilidades y de descubrir cosas de ellos mismos.

Capítulo 2. Los elementos del humor en la novela gráfica

El humor es una de las facetas más interesantes y universales de la experiencia humana. Se manifiesta en una amplia gama de expresiones: desde las bromas verbales y los juegos de palabras hasta las caricaturas y los cómics. El humor cruza barreras culturales, lingüísticas y sociales porque actúa como un medio eficaz para la comunicación y la cohesión social. Según Arthur Schopenhauer (1819) “el humor es la percepción de la incongruencia entre el concepto y la realidad, es decir, cuando algo se desvía de lo que esperamos en una manera sorprendente y divertida” (p. 56). Esta definición enfatiza la naturaleza sorprendente del humor, una característica fundamental observable tanto en lo escrito como en lo gráfico.

El humor, tanto en la literatura como en otras formas de expresión, es una herramienta que trasciende las barreras culturales, lingüísticas y sociales y que facilita la comunicación entre las personas. En el medio literario ha sido utilizado desde tiempos antiguos para establecer conexiones entre autores y lectores; se utilizan las palabras para erigir escenarios y ofrecer entretenimiento y, al tiempo, señalar, en muchos casos, alguna situación cotidiana que representa un absurdo del día a día. Además se despliega de diversas maneras: la ironía, los personajes caricaturizados, las situaciones absurdas o los diálogos ingeniosos entre personajes. Estos elementos fomentan la complicidad entre el autor y su público, pues ambos reconocen y disfrutan de las rupturas narrativas que dan paso a la risa. A través de estos recursos el humor no busca sólo divertir, sino también abrir espacios para el diálogo, la reflexión y la crítica social de formas más ligeras.

Por su capacidad de agregar capas de significado a cualquier narrativa el humor ha sido objeto de estudio valioso. Como recurso estilístico no sólo enriquece el lenguaje literario, sino que también actúa como un mecanismo que conecta a los lectores con los personajes y las situaciones que atraviesan. Su función es más compleja que el mero entretenimiento porque puede

proporcionar alivio al lector en un momento de tensión narrativa, suavizar conflictos y fomentar emociones para procesar temas complicados. Así, el humor se convierte en una herramienta que equilibra la carga emocional de las historias y modula la experiencia del público frente a la narrativa.

A lo largo de la historia diferentes movimientos literarios y teóricos han explorado el humor desde perspectivas diversas. En cuanto recurso que se adapta a las necesidades y contextos de cada época, el humor se ha nutrido hasta abarcar formas más sutiles de su expresión como el sarcasmo, la ironía y la parodia, además de que se ha convertido en un medio poderoso para cuestionar normas y estructuras sociales. En este capítulo se examinan dichas transiciones mediante un recorrido de cómo el contexto sociocultural y la evolución del pensamiento crítico han influido la manera en que los autores lo emplean en sus obras.

Desde la multimodalidad el humor puede verse como un fenómeno que trasciende el lenguaje verbal al integrar diversos modos de comunicación (visual, sonoro, corporal e, incluso, espacial). Al combinar estos elementos el humor se transforma en una experiencia integral en la que cada elemento aporta a un significado en conjunto; esto, a su vez, contribuye a la construcción de la ironía, el sarcasmo o la parodia. En una novela gráfica, por ejemplo, el humor puede residir tanto en el texto como en las expresiones presentadas en las viñetas, los cuadros visuales o el diseño del entorno visual, lo que exige una interpretación general de dichos elementos por parte del lector. Una viñeta puede presentar un comentario sarcástico con una imagen absurda y exagerada. No obstante, su efecto humorístico no podría lograrse únicamente con palabras debido a las capas de significado que añaden los muchos elementos que la componen y que, al mismo tiempo, refuerzan las conexiones entre el lector y la obra.

También desde la multimodalidad⁷ la novela gráfica es un espacio ideal para explorar el humor en sus dimensiones visual y textual. El humor visual adapta su impacto a diferentes contextos culturales puesto que se apoya en códigos no verbales como gestos, expresiones faciales, elementos simbólicos y su propia composición visual: elementos que, en suma, le otorgan mayor universalidad. En *Reading Images* (2021), Gunther Kress y Theo van Leeuwen estipulan que “las imágenes trascienden las limitaciones del lenguaje al proporcionar significados que no siempre dependen de estructuras lingüísticas específicas”. Por lo anterior, desde sus contextos específicos, públicos culturalmente diversos pueden comprender cualquier novela gráfica. Este hecho es importante porque, como establece Salvatore Attardo (1994) al estudiar la vulnerabilidad semántica del humor lingüístico, los chistes verbales operan dentro de un marco que incluye juegos de palabras, referencias culturales y significados implícitos en un idioma específico. Estos, al ser traducidos a otro idioma, pueden perder el impacto planeado. Es decir, la falta de elementos visuales que refuercen el impacto del chiste verbal lo hacen susceptible a malentendidos o interpretaciones erróneas fuera de su contexto original.

Henri Bergson, en *La risa: ensayo sobre el significado de lo cómico* (2011), sostiene que la risa surge de la mecanización del comportamiento humano; es decir, ocurre cuando un personaje actúa de manera automática y rígida frente a una situación en donde se podría esperar una mayor flexibilidad o hasta espontaneidad. El filósofo arguye que este mecanismo interrumpe el flujo natural de la vida y convierte la acción humana en algo cómico. Sus ideas son relevantes en la literatura porque sus patrones de conducta automatizada se observan en personajes y situaciones en las que los individuos repiten patrones de comportamiento de forma exagerada, lo que da lugar

⁷ El humor en *The End of the Fxxxing World*, de Charles Forsman, no depende únicamente de los diálogos irónicos o sarcásticos de los personajes, sino que se apoya de las imágenes en las viñetas, las expresiones de los personajes y el espacio en blanco, por mencionar sólo algunos elementos.

a una sensación de ridiculez que genera humor. Bergson también señala que el humor tiene una función social debido a que la risa busca corregir o castigar el comportamiento antisocial. Específicamente en la literatura, el humor resalta defectos sociales o comportamientos absurdos.

Mediante el humor los escritores pueden abordar temas difíciles con ligereza, por ejemplo, al usar la ironía, la parodia o el sarcasmo para cuestionar estructuras de poder, conflictos sociales o absurdos de la vida cotidiana. El humor permite que los lectores se acerquen a problemáticas profundas sin sentirse directamente confrontados y crea un espacio para la reflexión sin la carga que supone. En este sentido, el humor da pie al autor para jugar con la ambigüedad, pues ofrece un comentario que puede ser interpretado de múltiples maneras según la sensibilidad y perspectiva de cada lector. Asimismo, esta estrategia revela contradicciones y explora el lado vulnerable de los personajes: al exhibir ciertos aspectos o comportamientos de la sociedad, la literatura resalta nuestras propias debilidades y absurdos, además de que genera empatía en el lector. Las obras literarias que recurren al humor fomentan que el público perciba la realidad desde diferentes puntos de vista porque lo invitan a cuestionar lo establecido, a replantear sus propias creencias y tener una nueva perspectiva de sus experiencias y errores. La habilidad de hacer reír y, al mismo tiempo, provocar una reflexión sobre lo que es esencialmente humano convierte al humor en un recurso literario poderoso y duradero.

El humor escrito y el humor gráfico, aunque distintos en su presentación, comparten muchos mecanismos y objetivos. Ambos buscan generar una respuesta emocional positiva, como la risa, y a menudo utilizan técnicas similares como la exageración, la ironía y el absurdo. Para Bergson (2011) el humor es la superposición de lo mecánico sobre lo viviente; esta observación es adecuada para cualquiera de estas distinciones e implica que una narrativa puede imponer sus propias reglas sobre lo que realmente existe, como es el caso de una imagen que contiene gestos

exagerados inverosímiles. Ahora bien, el humor gráfico en específico se basa en la representación visual para comunicar su mensaje cómico. Caricaturas, historietas y memes son ejemplos de esto: dependen de la imagen para transmitir la comedia. En este tipo de humor se utilizan elementos visuales como la expresión facial, el lenguaje corporal y la composición de la imagen para crear situaciones humorísticas. En conclusión, el humor gráfico puede ser inmediato y accesible ya que es posible entender rápidamente una imagen en tanto que no se requiere el entendimiento de un idioma.

2.1. ¿Qué es el humor?

El humor es una manifestación compleja de la experiencia humana que involucra el uso del ingenio, la creatividad y la percepción con la finalidad de provocar un sentido de bienestar en el lector o espectador. Según Rod A. Martin (2007), el humor no sólo sirve como un medio de entretenimiento, sino que también actúa como un mecanismo para mejorar el estado de ánimo y promover la salud mental. También puede entenderse como un mecanismo que estimula la mente para interpretar y reaccionar a situaciones de manera cómica (p. 45). A propósito de esto, Willibald Ruch (2008) señala que la posibilidad de encontrar y expresar lo cómico requiere una combinación de habilidades cognitivas que incluyen la capacidad de ver conexiones inusuales, pensar de manera divergente, emplear la creatividad para dar lugar a interpretaciones y generar un sentido de satisfacción y bienestar con la situación planteada (p. 23).

A través de la diversidad de formas y expresiones el humor participa en los procesos de comunicación. Ya sea mediante un chiste, un juego de palabras, sátiras o imágenes, el humor facilita la interacción humana al establecer vínculos entre individuos. La risa compartida puede fortalecer relaciones y fomentar un sentido de comunidad. Además, en situaciones sociales el

humor puede ser una herramienta para transmitir mensajes de manera efectiva. Mas no sólo sirve como técnica de comunicación: el humor también desempeña un papel crucial en la crítica social. Es decir, se suele emplear como un vehículo para transmitir un comentario social, pues les da pauta a los creadores para tratar temas sensibles, cuestionar figuras de autoridad y exponer injusticias sin señalar situaciones específicas. A través del humor se pueden ubicar contradicciones y absurdos de la sociedad, invitar a la reflexión y, potencialmente, llamar a la acción y al cambio.

Según Arthur Schopenhauer (1819), el humor surge cuando nuestras expectativas se subvierten de forma inesperada, lo que crea una experiencia placentera a causa de la sorpresa que esto supone. Para Bergson (2011) el humor surge cuando se observa rigidez o automatismo en comportamientos que, normalmente, suelen ser flexibles y adaptables. Estas perspectivas convergen en varios puntos centrales. En un primer momento están la incongruencia y la sorpresa como fundamentos del humor. Ambos autores destacan que la capacidad de ubicar y disfrutar la incongruencia es esencial para la experiencia humorística porque la mente humana disfruta de resolver discrepancias de manera lúdica.

En resumen, el humor cumple funciones mentales y sociales significativas, facilita la cohesión grupal, mejora la comunicación y funciona como una herramienta crítica para comentar sobre la sociedad y el entorno. Para algunos autores contemporáneos es un aspecto fundamental en la vida cotidiana que involucra el uso del ingenio, la creatividad y la percepción para provocar placer. En primer lugar, Ruch (2008) lo define como “una calidad de estímulos, procesos cognitivos, y la expresión de sentimientos positivos que incluye la risa y la diversión, abarcando una gama de fenómenos desde lo gracioso hasta lo ridículo y lo absurdo” (p. 17). Esta definición señala la naturaleza amplia del humor y reconoce que las emociones están involucradas en sus procesos, por lo que el humor es un fenómeno multidimensional que surge de diversos estímulos

y desarrollos mentales. En segundo lugar, Martin (2007) agrega que el humor es “un fenómeno complejo que incluye una variedad de procesos mentales, comportamientos y emociones relacionadas con el reconocimiento y la producción de elementos cómicos” (p. 5). Ambas definiciones sugieren que no se trata de un comportamiento o una emoción, sino de una combinación entre ambos que ocurre en paralelo de los procesos cognitivos que permiten a los individuos crear situaciones específicas. Para los dos autores el humor implica la habilidad para identificar incongruencias y rigideces en la realidad, un elemento crucial para su creación y el disfrute que a su vez invita a las personas a que valoren y detecten situaciones que pueden resultar humorísticas en su propio entorno.

En tercer lugar, Peter McGraw y Joel Warner (2014) sostienen que el humor surge de una disrupción que atenta contra nuestras expectativas o normas culturales pero que, al mismo tiempo, se percibe como inofensivo. Esta dualidad existente entre lo amenazante y lo inofensivo es fundamental para entender por qué ciertas situaciones resultan cómicas. Sus anotaciones son relevantes para entender el humor como vehículo para el comentario social. Al percibir una situación amenazante como inofensiva el humor permite cuestionar y desafiar normas culturales y expectativas sin enfrentar consecuencias graves. Este proceso puede desarmar tensiones y abrir espacios para la discusión y el cuestionamiento de temas trascendentales. En otras palabras, el humor funciona como un punto de partida para una discusión que, en el camino, se torna seria.

2.2. El humor y sus elementos

En este proyecto se han establecido convenciones del humor literario, el humor gráfico y el humor multimodal. Sin embargo, cada uno posee elementos que los distinguen. En el ámbito literario, el humor opera principalmente a través del lenguaje verbal y se aprovecha de las estructuras

narrativas y lingüísticas que pueden generar reflexión. En este trabajo se abordan los siguientes elementos del humor en la literatura: la ironía, el sarcasmo, el juego de palabras, el narrador poco fiable y la hipérbole.

La ironía explora la tensión entre lo que se dice y lo que realmente se quiere comunicar. Esta figura retórica contrapone el significado de una expresión literaria con su interpretación implícita, lo que genera un efecto cómico o reflexivo. Uno de sus aspectos clave en el ámbito literario es que promueve la participación activa del lector: requiere ser identificada y analizada para conocer no sólo la capa superficial, sino los significados profundos. La ironía produce un choque entre las expectativas que tiene el lector y lo que sucede de forma inesperada, sobre todo porque suele señalar las contradicciones y absurdos de las estructuras sociales existentes.

El sarcasmo combina la ironía con un tono más audaz para la crítica, pues expone fallos en personajes, situaciones o instituciones. El sarcasmo es incómodo, directo y contundente y se manifiesta mediante los diálogos entre los personajes o en las observaciones del narrador. Al igual que la ironía requiere de la atención del lector porque necesita ser reconocido y deconstruido para poder entender las capas de significado implícitas sobre los temas que aborda la obra.

Uno de los recursos más versátiles en el humor literario es el juego de palabras. Este recurso explota las múltiples significaciones, sonidos y estructuras de las palabras para generar efectos ingeniosos. Este recurso se basa en la polisemia y maleabilidad del lenguaje, lo que a su vez permite que una misma frase posea diferentes interpretaciones dependiendo de su contexto. Una limitante en este recurso es su traducción a otros idiomas, pues la posibilidad de obtener diversos significados se puede perder en la interpretación de quien traduce.

Otro recurso frecuente es el narrador poco fiable. Esta figura juega con la percepción del lector al presentar información que, aun cuando en una primera lectura ofrece una gran cantidad

de datos que parecen relevantes, en una lectura crítica y reflexiva posterior se revelan como incompletos, sesgados o abiertamente falsos. Este tipo de narrador crea humor al construir un contraste entre lo que el lector deduce como verdadero y lo que el narrador presenta como realidad. Suele generar situaciones absurdas o irónicas, lo cual le da una capa de sofisticación al texto en el momento en el que el lector construye el significado de lo que se le muestra. El narrador poco fiable es una herramienta de crítica que subraya la subjetividad de la narrativa y explora la naturaleza ambigua de la “verdad”.

La hipérbole también es un recurso estilístico recurrente en el humor literario. Amplía de forma desproporcionada las características, emociones o situaciones presentes en un texto para generar un efecto específico. Este recurso lleva lo ordinario al extremo y puede focalizar el objeto que requiere atención y transformarlo en algo que se considera ridículo o absurdo.

El humor gráfico es una forma de comunicación visual que combina imágenes y texto para transmitir ideas humorísticas, críticas o satíricas. Para Umberto Eco (1984) el humor es un acto semiótico en el que los signos visuales se manipulan para fomentar una reflexión; a su vez, esto puede maximizar su impacto con muy pocos recursos. Las ideas de Eco resaltan la viabilidad del humor gráfico para moverse en un espacio en el que el significado se construye mediante la interacción del lector con los elementos visuales.

A continuación se describen algunos de los elementos recurrentes del humor gráfico. En primer lugar, la exageración visual consiste en ampliar desmedidamente elementos específicos de una imagen, tales como expresiones faciales o proporciones físicas. Este recurso destaca lo absurdo en un personaje o situación, lo cual provoca un rompimiento en las expectativas del lector con el fin de lograr un efecto específico. La exageración visual es efectiva al momento de criticar realidades culturales. En los cartones políticos, por ejemplo, los ilustradores destacan los defectos

físicos o comportamientos deleznales de figuras políticas para enfatizar rasgos distintivos del personaje. Este hecho invita al lector a reflexionar sobre las contradicciones de los temas que presenta el cartón.

En segundo lugar, el contraste enfatiza el absurdo en una situación dada al yuxtaponer elementos visuales opuestos que generan sorpresa o resaltan una idea crítica. Ernst Gombrich (1972) establece que es una herramienta que desafía las expectativas del espectador al presentar elementos discordantes que rompen con la lógica esperada. Este recurso⁸ se encuentra en las formas, colores o contextos de los elementos representados; estos buscan desestabilizar la percepción visual del lector y lo que acepta como coherente. Este recurso da pie a la resignificación de las situaciones presentadas mediante la combinación de aquellos objetos que resultan familiares con lo inesperado. En otras palabras, al presentar objetos o personajes en contextos imprevistos el contraste desafía los escenarios esperados y así articula la narrativa gráfica.

En tercer lugar, las secuencias y la temporalidad en el humor gráfico son elementos fundamentales que estructuran la narrativa visual y guían la interpretación del lector. Por un lado, una secuencia consiste en una serie de viñetas o imágenes conectadas que, juntas, construyen una historia o una situación dentro de la historia. Por otro lado, la temporalidad es el manejo del tiempo dentro de las secuencias. En esta los espacios en blanco permiten que el lector imagine el paso del tiempo en la construcción del significado de la secuencia. La temporalidad abre paso a la sorpresa, la anticipación y el ritmo de una narrativa visual.

⁸ En la fotografía hay una técnica llamada perspectiva forzada en la que se manipula la percepción del tamaño de los objetos mediante la manipulación de la distancia y la posición de los objetivos en el encuadre. Esta técnica distorsiona la capacidad de percepción de las proporciones de dichos objetos. La perspectiva forzada tiene una relación directa con el contraste visual ya que ambos operan en el campo de la percepción del espectador; es decir, se guía al espectador hacia una interpretación del espacio mediante la manipulación visual de las proporciones de los objetos.

Ahora bien, los símbolos universales son representaciones visuales que, debido a su simplicidad y familiaridad, pueden ser comprendidos por una amplia variedad de audiencias sin importar la lengua madre o la cultura de donde provengan. Estos símbolos incluyen elementos gráficos como líneas para indicar movimiento, signos de exclamación para expresar sorpresa o corazones para significar amor. Este tipo de símbolos actúan como un lenguaje simplificado que hace que la comunicación sea accesible, efectiva e inmediata, así como amplifica emociones y conceptos de forma intuitiva, lo que da paso a una narrativa visual fluida en la que se evitan las explicaciones complejas.

El contexto visual se refiere al conjunto de elementos gráficos y espaciales que rodean a los personajes, objetos o situaciones en una obra y que contribuyen a construir su significado. Este elemento incluye escenarios, detalles del fondo, interacciones entre las piezas visuales y la forma en que todos estos elementos refuerzan o contrastan con la acción principal. El contexto visual funciona al encontrar o no aspectos referenciales en torno a las acciones centrales de las viñetas. Además, produce una capa de significación secundaria: lo que sucede en el contexto de la acción principal se vuelve parte de una acción subordinada que enriquece la narrativa y el significado de la viñeta en conjunto.

No es de sorprender, entonces, que la novela gráfica se configure a partir de diversos modos semióticos y que requiera de un enfoque analítico para comprender cómo se producen y entienden sus significados, es decir, su interacción visual y textual. El contraste entre diálogo e imagen es un recurso multimodal que genera humor al establecer una disonancia entre lo que se dice y lo que se muestra. En otras palabras, hay una interacción entre texto e imagen que se construye de manera estratégica para crear sorpresa en las expectativas del lector. A su vez, el lector debe interpretar cómo se relacionan diferentes sistemas de signos entre sí para connotar el significado de aquello

que se le está presentando. Por eso McCloud (1993) señala que, cuando el texto y la imagen se contradicen, el lector se ve obligado a reconciliar ambos modos y, así, la audiencia se ve forzada a edificar su propio significado.

El diseño de las viñetas juega un papel clave para que las historias funcionen y los chistes tengan impacto. El diseño es la estructura que organiza tanto imágenes como textos para que ambos modos puedan trabajar en conjunto; es decir, su estructura no es casual. Las viñetas se colocan de tal manera que guían al público lector a lo largo de la lectura; marcan el ritmo y destacan los momentos importantes en la trama, así como los giros y los remates de una sátira. Las pausas entre viñetas, los encuadres e, incluso, los espacios en blanco ayudan al lector en la construcción del significado. Desde la perspectiva multimodal, este diseño forja una interacción entre las imágenes y el texto. La forma, el tamaño y la posición de las viñetas son herramientas que los creadores aprovechan para gestar una experiencia específica en la novela gráfica.

El subtexto visual refiere a los significados implícitos que se comunican mediante elementos visuales que no están explícitamente mencionados ni en el texto ni en los diálogos de los personajes. Desde la multimodalidad, el subtexto visual es una capa adicional de información que complementa o contrasta con los otros modos de comunicación y que, a su vez, enriquece la narrativa y el impacto de lo presentado al lector. Kress y van Leeuwen (2001) proponen que los elementos visuales en un texto multimodal tienen el poder de transmitir significados paralelos o contradictorios al discurso verbal y que este hecho amplía las posibles interpretaciones de los modos en conjunto. Dicho subtexto puede manifestarse en pequeños detalles en el fondo, expresiones faciales de los personajes o elementos gráficos aparentemente secundarios que, al ser interpretados, adquieren relevancia para la significación del contenido. Este tipo de elementos requieren de la participación activa del lector, puesto que es él quien debe conectar elementos para

comprender la totalidad del mensaje expuesto. En estas lecturas se pueden descubrir elementos que diversifican ese significado.

La exploración del ritmo narrativo en el humor gráfico se centra en las maneras en que los elementos visuales y textuales trabajan juntos para establecer la cadencia que guía la experiencia del lector cómo esta, en turno, potencia el impacto del mensaje. El ritmo narrativo se construye mediante la disposición y tamaño de las viñetas, la interacción entre texto e imagen y el uso de pausas o transiciones visuales que regulan el flujo de información. Como establece McCloud (1993), el espacio entre viñetas y secuencias de imágenes crea un ritmo que el lector interpreta activamente y, por lo tanto, que el humor surja de la sincronización entre lo esperado y lo inesperado. El control del ritmo enarbola el juego con las expectativas del lector y propicia la sorpresa al acelerar o disminuir el desarrollo de las acciones para enfatizar los momentos clave en las narrativas gráficas.

En el humor gráfico, los códigos visuales y textuales complementarios refieren a cómo las imágenes y los textos trabajan en conjunto para construir significados cómicos que no podrían lograrse de manera aislada. Estos códigos interactúan de forma sinérgica; cada modo aporta información que completa y refuerza lo que comunica el otro. La multimodalidad da pie a que los diversos modos se integren en una composición significativa en la que cada componente contribuye de manera única a la interpretación del mensaje de la obra. Esta relación se aprovecha para crear ironía o sorpresa, pues el texto puede enunciar una idea mientras que la imagen amplifica su significado.

La universalidad de los símbolos radica en la capacidad de algunos elementos para transmitir significados independientes de barreras lingüísticas o culturales. Los símbolos visuales —como líneas cinéticas para representar movimiento, globos de pensamiento o expresiones

faciales— actúan como un lenguaje visual común que facilita la interpretación inmediata de un mensaje en una novela gráfica. En este contexto la universalidad amplía su alcance y accesibilidad ya que los elementos visuales se convierten en un puente comunicativo que conecta a diferentes audiencias con la obra. En conclusión, la narrativa gráfica se enriquece por la perspectiva multimodal, puesto que refuerza el carácter universal del humor gráfico que permite al lector conectar con situaciones que trascienden barreras lingüísticas.

2.3. La novela gráfica como propuesta multimodal

Desde la perspectiva multimodal, la novela gráfica es un medio narrativo único que combina texto e imagen y ofrece una forma de contar historias que sobrepasan las limitaciones de los medios unidimensionales. A diferencia de las narrativas que son exclusivamente textuales o visuales, la novela gráfica usa la interacción entre ambos modos para construir discursos complejos en los que cada elemento aporta capas adicionales de significado. Esta combinación no es una casualidad, sino que responde a una evolución cultural y tecnológica que ha llevado a los medios narrativos a integrar múltiples maneras de comunicación que se adaptan a las audiencias contemporáneas: públicos que consumen información multimodal. Por ello, la novela gráfica no es sólo un producto estético: es también una herramienta crítica que amplía la potencia de cualquier historia para conectar con sus respectivos públicos. Para Kress y van Leeuwen (2001) la multimodalidad implica la interacción de diferentes sistemas de signos que trabajan en conjunto para crear significados más ricos y matizados. En la novela gráfica esta interacción permite que se aborden temáticas culturales, emocionales y sociales de una forma que no sería posible con un solo modo comunicativo.

La novela gráfica aprovecha la multimodalidad para enriquecer su contenido y ampliar las posibilidades de interpretación del lector. Los elementos visuales empleados en cada momento —como colores, formas, expresiones y espacios en blanco— trabajan en conjunto con los componentes textuales, como diálogos, narraciones y familias tipográficas, para crear una narrativa más dinámica y envolvente. En esta cada elemento aporta una capa adicional de significado en la que toda imagen y todo texto generan una multiplicidad de significados que, a su vez, producen el mensaje complejo de la obra en cuestión.

La estructura de la novela gráfica también juega un papel fundamental en su capacidad para conectar con los lectores. Elementos como la disposición de las viñetas, el uso del espacio en blanco, los colores y las tipografías contribuyen al ritmo narrativo y a la atmósfera emocional de la historia. Por ejemplo, una viñeta grande se puede utilizar para resaltar un momento emotivo de la historia y la falta de texto puede intensificar la carga dramática en una secuencia de viñetas. La disposición espacial de los elementos es uno de los aspectos más importantes de la multimodalidad en este subgénero porque de esta dependen la construcción del significado y la interpretación del lector. La estructura, entonces, brinda un nivel de control sobre los elementos empleados e invita a los creadores a que experimenten con nuevas vías de contar historias. A través de la distribución de elementos los artistas controlan el flujo narrativo de la trama y establecen el tono emocional y el ritmo de la historia.⁹

El espacio en blanco es un recurso que destaca en las narrativas gráficas. No es solamente un elemento vacío, sino que actúa como una pausa visual para que el lector procese los eventos de

⁹ Se pueden utilizar viñetas de diversos tamaños, pues estos implican ciertos grados de importancia en momentos narrativos específicos. Es decir, se puede utilizar una sola viñeta en la que se abarque toda la página para enfatizar un momento dramático o una revelación esencial para la historia. En el caso contrario se pueden utilizar varias viñetas pequeñas, con poca información en cada una, para abonar al dinamismo y al ritmo de la narración.

la historia o que anticipe lo que sucederá a continuación. Este elemento también puede ser utilizado para enfatizar el aislamiento de un personaje o para destacar un contraste visual entre diferentes partes de la narrativa.¹⁰

El enfoque multimodal de las novelas gráficas fomenta que los lectores se vinculen emocionalmente con lo narrado mientras analizan las interacciones entre los elementos visuales y textuales, lo que resulta en una experiencia más profunda y envolvente. Por ejemplo, los colores pueden establecer el tono de una escena, mientras que los diálogos y las tipografías específicas refuerzan el contexto emocional o temático. La interacción entre estos modos no sólo construye significados complejos, sino que también incita al lector a participar activamente en la interpretación de la historia. Este nivel de interactividad narrativa es una de las características distintivas del subgénero y lo vuelve efectivo al momento de explorar temáticas sociales, culturales y emocionales.

Como se ha mencionado antes, la novela gráfica se distingue como un medio narrativo profundamente multimodal ya que combina modos visuales, textuales y espaciales para construir significados constituidos por múltiples capas. Su riqueza yace en la integración dinámica entre estos modos, pues forjan significados únicos. Según Kress y van Leeuwen (2001) los significados multimodales emergen de su interacción como un todo interdependiente en el que cada elemento cumple una función y añade una capa de significado que debe ser interpretada por el lector para formar un mensaje de mayor complejidad. Cada uno de estos componentes aporta un valor único

¹⁰ El espacio en blanco posee varias funciones. En un primer momento es la base para la distribución de los elementos y la estructura de cada página en la novela gráfica; no obstante, su función va más allá de la hoja en blanco, pues brinda un breve espacio de reflexión entre los sucesos narrativos al tiempo que ofrece un descanso tanto visual como emocional para la audiencia.

a la historia y al mensaje que persigue. Son tres —el modo visual, el textual y el espacial— y desde cada uno se busca generar una dinámica sinérgica.

Para empezar, el modo visual se refiere al uso de imágenes, colores, trazos, encuadres y expresiones para narrar y complementar la historia; genera emociones, establece atmósferas y enriquece el mensaje textual. El modo textual incluye diálogo, narración y tipografía. Estos sirven para desarrollar personajes, avanzar la trama y añadir matices de humor, ironía o reflexión. El texto no sólo complementa las imágenes, sino que puede dirigir la atención del lector hacia detalles clave o proporcionar información adicional que las imágenes por sí solas no pueden transmitir. En este entendido la tipografía desempeña un papel crucial; los cambios de tamaño, estilo o color de las letras enfatizan emociones o indican acciones específicas. Por ejemplo, un texto en negritas transmite urgencia o enojo, mientras que una tipografía en cursivas sugiere introspección o sarcasmo. Esta flexibilidad hace que el modo textual no sólo sea una forma de transmitir información, sino un recurso expresivo que amplifica el impacto emocional y narrativo de la propia historia. Por último, el modo espacial se refiere a la disposición de las viñetas, el ritmo de lectura y la jerarquización visual en la página. Estos elementos construyen el flujo narrativo y dirigen la atención del lector. Como se ha dicho antes, las viñetas no se organizan de forma arbitraria, sino que requieren de un tamaño, forma y posición específicos en la página para dar a entender la intención que se pretende compartir.

La forma en la que los modos se combinan es una fortaleza en el subgénero novela gráfica y convierte al lector en un agente activo en la construcción del significado. Como señalan Kress y van Leeuwen (2001), la multimodalidad requiere que el público interprete las relaciones entre los textos, las imágenes y la disposición espacial. En este sentido, una secuencia en la que el espacio en blanco entre viñetas marca un cambio drástico en la trama exige que quien lo lee tenga una

interpretación que complete las conexiones implícitas que subyacen el contenido. Por lo anterior, la novela gráfica es un medio que demanda interacción y reflexión por parte de sus audiencias. Como es posible observar, esta interacción entre modos modifica el proceso de lectura al fomentar una cooperación activa entre el lector y el texto. El primero de estos recibe información de manera activa, por lo que debe conectar los elementos visuales, textuales y espaciales para construir su propia interpretación de la narrativa.

2.4. Metodología para el análisis de la novela gráfica *The End of the Fxxxing World*

El análisis crítico del discurso multimodal propuesto por Kress y van Leeuwen (2001) se centra en explorar cómo diferentes sistemas de signos, o modos, trabajan en conjunto para transmitir significados. Estos modos incluyen elementos como el texto, las imágenes y los sonidos que, combinados, dan forma a mensajes más ricos y complejos. En lugar de analizar cada elemento de manera aislada, el análisis crítico del discurso multimodal pone énfasis en cómo interactúan entre sí para crear un mensaje cohesivo en el que una imagen puede reforzar lo que dice un texto o, al contrario, contradecirlo, lo que genera matices adicionales que enriquecen la interpretación. Este enfoque permite comprender tanto los significados explícitos como los implícitos: aquellos que emergen de la interacción de los modos comunicativos.

El análisis crítico del discurso multimodal no se queda en lo superficial, sino que busca los mecanismos detrás de la producción y comprensión de estos discursos. No se trata sólo de lo que vemos o leemos, sino de cómo trabajan los elementos a la par con el fin de comunicar algo de forma más efectiva. También destaca los matices en los detalles como el tono de la imagen o la selección de palabras para expresar una idea, así como las maneras en las que cada elemento individual puede alterar la percepción del mensaje literal. El análisis crítico del discurso

multimodal ayuda a entender cómo los discursos multimodales logran conectar con las audiencias, pues apelan a sus emociones, pensamientos y experiencias culturales. Esta metodología presta atención a los recursos semióticos, es decir, a los elementos visuales, textuales y simbólicos en el discurso. Estos recursos incluyen colores, gestos, tipografías y el propio diseño de los espacios visuales en la narrativa vistos desde cada una de sus propias áreas. Finalmente, este tipo de análisis examina las prácticas comunicativas que rodean al discurso: cómo se produce, cómo se distribuye y cómo se recibe por las audiencias. En otras palabras, este enfoque no sólo analiza el contenido, sino que toma en cuenta las dinámicas sociales que se construyen a partir de los mensajes.

Como se ha reiterado a lo largo de esta tesis, la novela gráfica es un ejemplo de discurso multimodal, pues integra múltiples sistemas de signos —como texto, imágenes, tipografías, colores y disposiciones espaciales— para construir narrativas complejas. Cada uno de estos modos tiene un papel específico; en conjunto se integran e interactúan entre sí para crear una experiencia única para las audiencias. Desde el enfoque del análisis crítico del discurso multimodal, la novela gráfica no se limita a contar historias de manera lineal, sino que, más bien, explora las posibilidades de la combinación de estos recursos para transmitir mensajes que van desde lo emotivo hasta lo crítico y lo social. Por ejemplo, en una viñeta se pueden utilizar ilustraciones detalladas para establecer el tono de la escena, mientras que, con el texto, se aporta información verbal que guía al lector hacia una interpretación más específica. Es decir, los diferentes modos que integran el texto trabajan en conjunto para generar un significado que no sería posible con un solo modo o con cada uno por separado. Bajo este supuesto, la novela gráfica utiliza su naturaleza híbrida para fortalecer la narrativa, lo que hace que el lector establezca relaciones envolventes con los personajes, los temas y los escenarios.

La interpretación de una novela gráfica también depende del contexto en el que se produce y del espacio y tiempo en el que se consume. El medio en el que se publica, las referencias culturales y sociales que utiliza e, incluso, el público al que está dirigida influyen en cómo se entiende su mensaje. El enfoque del análisis crítico del discurso multimodal explora cómo la interacción entre modos se adapta al contexto para transmitir significados específicos.

La novela gráfica, al igual que otros discursos multimodales, permite abordar temas complejos mediante narrativas visuales y verbales que invitan a la reflexión. El análisis crítico del discurso multimodal reconoce que cada elemento gráfico y textual es un recurso semiótico que contribuye al discurso global de la obra. La disposición de las viñetas, el estilo artístico y las decisiones tipográficas son parte de esta configuración. Así se guía al lector no sólo a interpretar lo que ocurre en la narrativa, sino a no a conectar emocionalmente con los temas representados. En este tipo de análisis la novela gráfica es una herramienta poderosa para transmitir mensajes críticos que llevan al lector a construir significados relevantes. Por lo anterior, el análisis de una novela gráfica desde una perspectiva multimodal exige un enfoque metodológico que considere la interacción entre los modos visual, textual y espacial. Esta propuesta establece un marco para seleccionar viñetas que abordan temáticas sociales vistas a través del humor mediante una selección sistemática, flexible y viable ante la ambigüedad y la falta de delimitaciones claras entre los episodios de la propia novela gráfica.

Para llevar a cabo esta metodología, lo primero es identificar las temáticas sociales que atraviesan *The End of the Fxxxing World*, de Charles Forsman, y que serán el eje del análisis de esta tesis. El objetivo es reconocer los temas relevantes de la obra y que están presentes mediante el humor. Con esto se sitúa el análisis en un marco temático claro y reflexivo en el que el humor no sólo es un recurso narrativo, sino una herramienta razonada que fomenta una perspectiva social

crítica. Para los fines de este proyecto el análisis se estructurará en tres fases: descriptiva, analítica y propositiva. Estas fases están diseñadas para abordar de manera integral la comprensión y evaluación de los elementos del humor que se utilizan en la novela gráfica en cuestión desde la sistematización de los datos hasta la generación de propuestas basadas en los datos obtenidos.

En primer lugar, la fase descriptiva se centra en la organización y sistematización del corpus de estudio y tiene el propósito de identificar y clasificar los elementos multimodales que componen el discurso. En esta etapa se establece la base para el análisis y la interpretación de la fuente primaria al proporcionar un marco estructurado para la examinación de los recursos semióticos del discurso. Se propone realizar una lectura exploratoria de la novela gráfica para ubicar situaciones específicas, diálogos y personajes que abordan temas sociales relevantes. Se debe observar con detenimiento cómo se utiliza el humor en cada caso: ya sea para subrayar desigualdades, criticar dinámicas de poder o exponer tensiones culturales. Este ejercicio inicial no sólo se enfoca en aquello que es evidente en la novela: el observador debe buscar las capas de significados implícitos y prestar atención a cómo los elementos del humor refuerzan o cuestionan problemas sociales.

Una vez detectados los ejes temáticos en *The End of the Fxxxing World* se procede a registrarlos sistemáticamente. Se destacan aquellos que están directamente relacionados con el humor. Es importante reconocer que las temáticas no siempre están definidas o delimitadas con claridad. Por esta razón, se elabora un listado preliminar de temas clave que servirá como guía para el análisis. Este listado debe ser flexible y permitir adaptaciones a medida que se profundiza en la interpretación de las viñetas.

Tras la selección temática se deben elegir viñetas representativas que sirvan para explorar y analizar las temáticas sociales identificadas. Estas no sólo deben ejemplificar dichas temáticas, sino mostrar cómo se utiliza el humor para reforzar y cuestionar situaciones sociales. En otras

palabras, se da prioridad a las viñetas que utilizan el humor como el componente central que interactúa con la temática, así como aquellas que utilizan diversos modos que participen en la construcción del mensaje. En específico se buscan viñetas con detalles implícitos que agreguen capas de significado en el discurso.

Para facilitar el análisis se realizará una selección preliminar amplia. Esta muestra se someterá a un proceso de depuración basado en la claridad del mensaje y su relevancia temática. Las viñetas seleccionadas deben destacar por su capacidad de comunicar tensiones y contradicciones relacionadas con las temáticas previamente establecidas. Posteriormente, su organización será lograda mediante la clasificación sistemática y la categorización de los productos. El objetivo es garantizar que cada viñeta está clasificada de manera coherente con las temáticas sociales identificadas previamente para que el corpus sea accesible y funcional. Por ello, el procedimiento inicia con la clasificación de las viñetas según las temáticas establecidas mediante un sistema de categorías que dependen del tema. Se contempla la posibilidad de que una misma viñeta pueda abordar varios temas de forma simultánea, por lo que será posible crear subcategorías que reflejan la multiplicidad temática. El proceso de sistematización, además de organizar las viñetas, también proporciona una base sólida para identificar patrones y conexiones entre las temáticas sociales y las formas en las que se emplea el humor.

Bajo este sistema se evaluará la relación entre el humor y la temática social en la selección. De este modo, las viñetas serán representativas y contribuirán de forma significativa en el análisis del mensaje de la novela gráfica y las maneras en las que el humor opera como una herramienta crítica y narrativa. El procedimiento comienza con la evaluación de cómo se relaciona el humor con las problemáticas sociales representadas. Esto implica analizar si el humor refuerza una crítica explícita, como señalar desigualdades o injusticias, o si invita a una reflexión más sutil al plantear

preguntas o desafiar al lector a reconsiderar sus ideas preexistentes. Quien analiza debe considerar si el humor funciona para subvertir expectativas o estereotipos asociados con las temáticas elegidas. Con este proceso se busca que el conjunto de viñetas seleccionadas sirva como una muestra de *The End of the Fxxxing World* en donde se muestre cómo se utiliza el humor para abordar temáticas sociales y cómo sirve de herramienta para la reflexión.

En la fase analítica se realizará la interpretación de las viñetas clasificadas mediante la evaluación de las formas en las que los elementos multimodales interactúan para generar humor y construir mensajes significativos. Este proceso pretende revelar las dinámicas entre los recursos humorísticos y las temáticas que la novela aborda. Es en este punto donde se analizará si el humor refuerza, cuestiona o subvierte los temas sociales identificados, pues esta investigación no sólo pretende ubicar la presencia del humor, sino comprender su función dentro del discurso narrativo. Ya que el humor se puede utilizar para reforzar una crítica y resaltar los hechos dentro de una problemática específica, se asume que es una parte integral de la narrativa social y no sólo un recurso estilístico. En esta misma fase se examinará la interacción de los modos en cada viñeta y cómo su combinación contribuye en la generación de significados complejos. Como se ha indicado previamente, el texto y la imagen no son elementos aislados, sino que trabajan juntos para construir diversos mensajes, pues su interacción produce capas adicionales de significados.

El análisis multimodal permite identificar las relaciones específicas entre texto e imagen que enriquecen el discurso. Estas relaciones pueden ser de complementariedad —en donde ambos modos refuerzan el mismo mensaje—, de contradicción —en donde el texto y la imagen ofrecen interpretaciones opuestas que generan humor irónico— o de enriquecimiento mutuo, donde cada modo aporta matices que amplían el significado global de la viñeta. Este enfoque destaca cómo la

interacción multimodal es indispensable para el humor gráfico porque permite explorar tensiones, rupturas y conexiones implícitas.

Finalmente se postula una propuesta teórica y práctica basada en los hallazgos obtenidos tanto en la fase descriptiva como en la fase analítica. El propósito de lo anterior es aplicar los conocimientos adquiridos para fortalecer la comprensión del humor en la novela gráfica, en específico en *The End of the Fxxxing World*, como herramienta crítica y narrativa, así como establecer conexiones entre este análisis y su utilidad posterior en diferentes contextos.

Capítulo 3. La crítica social a través del humor

El humor es una herramienta poderosa para reflexionar sobre la sociedad, cuestionar normas establecidas y exponer problemáticas que, de otra manera, podrían pasar desapercibidas o ser incómodas de abordar. Con la ironía, el sarcasmo y el absurdo, entre otros recursos humorísticos, se transmiten mensajes críticos que invitan al lector no sólo a reír, sino también a pensar y analizar las estructuras culturales, políticas y sociales que lo rodean. En el ámbito de la novela gráfica, el humor adquiere un papel aún más significativo porque la combinación de modos visuales y textuales articula mensajes complejos de una forma accesible.

Con lo anterior en mente, en este capítulo se expone cómo la novela gráfica *The End of the Fxxxing World*, de Charles Forsman, utiliza el humor como vehículo para la crítica social. Mediante el análisis multimodal de viñetas seleccionadas se examina cómo las interacciones entre texto, imagen y disposición espacial generan significados humorísticos que cuestionan desigualdades, estereotipos, dinámicas de poder y otras problemáticas actuales. Este enfoque desentraña cómo el humor actúa como una estrategia narrativa y como mecanismo para activar la reflexión crítica en el lector. El análisis se centra en identificar las técnicas humorísticas empleadas, el impacto del humor en la construcción de mensajes sociales y las formas en las que las viñetas seleccionadas desafían las expectativas del lector. Al examinar estos elementos se busca demostrar cómo el humor en la novela gráfica no sólo entretiene, sino que cuestiona y reinterpreta realidades sociales de manera efectiva y persuasiva.

3.1. ¿Qué entendemos por crítica social?

La crítica social es un mecanismo discursivo que visibiliza y cuestiona las desigualdades, contradicciones y problemáticas que estructuran las dinámicas de una sociedad. Expone las

realidades más incómodas e invita a la reflexión sobre cómo dichas problemáticas afectan las interacciones culturales, políticas y sociales en un contexto dado. Terry Eagleton (2013) defiende que la crítica social analiza las dinámicas de poder y opresión en una sociedad y tiene el potencial de proponer alternativas o visiones diferentes. Es justo ese potencial lo que hace que la crítica no se limite a la denuncia, sino que funcione como un acto de imaginación y reinención social.

La novela gráfica funge como un vehículo para la crítica social. Sus elementos humorísticos captan la atención del lector y eso propicia que reflexione sobre su propio entorno. Por ejemplo, la ironía puede contraponer sus expectativas al presentar situaciones aparentemente cómicas que, en realidad, esconden verdades incómodas sobre la desigualdad. De forma similar, el sarcasmo utiliza su propio tono mordaz para ridiculizar estructuras de poder, mientras que el absurdo rompe con la lógica convencional de ciertas interacciones para destacar lo arbitrarias o injustas que pueden ser las normas y convenciones humanas. De este modo el humor opera en múltiples niveles de significado y permite que los mensajes críticos sean accesibles y claros para la audiencia. Por lo anterior, la combinación entre humor y crítica social amplifica el impacto de ambos elementos: el humor suaviza las barreras que podrían dificultar la recepción de mensajes incómodos.

La crítica social abre un espacio para imaginar posibilidades de cambio. Al combinar elementos humorísticos con discursos visuales y textuales, la novela gráfica ofrece una plataforma versátil para explorar las tensiones sociales y proponer nuevas maneras de comprenderlas. Es decir, las narrativas gráficas se convierten en agentes de transformación cultural cuya intención es invitar al diálogo y promover la conciencia social. En suma, se impulsa al lector a reflexionar sobre su propio rol dentro de las dinámicas sociales en las que participa.

El humor, al ser una herramienta emocionalmente poderosa que ya es accesible, tiene la capacidad de abordar temas complejos y delicados de manera efectiva y, hasta cierto punto, sutil.

Su naturaleza disruptiva, como apunta Simon Critchley (2002), desarma al receptor y, en consecuencia, le da una perspectiva diferente. Por eso el humor es un medio útil para explorar temas como la desigualdad, los estereotipos de género y la corrupción política, pues evita confrontaciones directas al presentar los temas con una ligereza que es efectiva y reflexiva. La novela gráfica, como medio multimodal, potencia esta cualidad al integrar diversas capas de significado que amplifican la contundencia del humor en la crítica social.

La interacción entre modos discursivos da pie a que el humor sea más complejo y matizado. Una ilustración puede retratar una situación absurda mientras que el texto que la acompaña presenta un comentario irónico que refuerza la contradicción de lo que se observa en la imagen. En un primer momento este contraste genera un efecto cómico, mas su verdadera intención es invitar al lector a reflexionar sobre la lógica detrás de las normas sociales que la obra cuestiona y, así, funciona como un espacio de crítica social.

El humor gráfico en específico enarbola una narrativa crítica que involucra al lector de manera activa; es decir, el lector no es un consumidor pasivo, sino que debe interpretar los elementos visuales, textuales y espaciales de tal forma que se vuelve un cocreador del significado de la obra. Este proceso lo confronta con preguntas sobre la sociedad y su propio rol dentro de la ella, lo que transforma el humor en algo más que un recurso estético. Es, en cambio, un recurso que fomenta la introspección y la transformación social y cultural. Su efectividad radica en la estructura multimodal del género. En la novela gráfica este potencial se aprovecha al máximo debido al uso de elementos visuales como colores, expresiones faciales y encuadres. A su vez, estos elementos interactúan con el texto para generar humor y crítica sobre los temas planteados.

Mediante el uso de símbolos visuales universales las obras pueden transmitir mensajes que son comprensibles más allá de cualquier barrera lingüística o cultural. Esto facilita que temas como

la desigualdad, el racismo o la discriminación sean interpretados desde distintas perspectivas que se pueden adaptar a los conocimientos y experiencias propias del lector. La crítica social, cuando se articula a través del humor gráfico, tiene el poder de desarmar, conectar y transformar. Su naturaleza multimodal amplifica su potencial para abarcar temas complejos y gestar diálogos críticos que involucren tanto a los creadores como a los lectores. Fomenta, mediante su propio discurso, nuevas formas de interpretar la realidad propia de cada lector y que este cuestione las implicaciones de su propia participación en actividades sociales, así como la de sus pares en su entorno.

La crítica social se define como la capacidad discursiva de señalar, evidenciar y poner en cuestión estructuras de poder, injusticias y las normas que sostienen la organización de una comunidad. No se trata únicamente de un ejercicio de denuncia, sino que es una invitación a que el lector piense de forma analítica sobre el mundo que habita. Eagleton (2016) indica que la crítica genuina es aquella que se hace a la sociedad ya que implica desenmascarar las condiciones que permiten o perpetúan desigualdades. Esta tiene un papel transformador en cuanto que propone alternativas imaginativas que abren la posibilidad de un cambio. Es decir, la crítica social tiene un carácter dialógico que establece un diálogo entre el estado actual de las cosas y sus posibilidades de transformación. Desde este enfoque, la crítica social no es sólo un acto de oposición, sino uno creativo que incita a imaginar un futuro social distinto. Thompson (2000) afirma que la crítica social exige no sólo entender el mundo, sino cambiarlo, y señala que su objetivo último es intervenir en la realidad social a partir de su análisis. Por lo tanto, la crítica social es una herramienta para encauzar la reflexión sobre nuestras propias prácticas, valores y creencias. Desde nuestras propias reflexiones podemos replantear las formas de convivencia social. En un sentido más amplio, la crítica social identifica problemas sociales y abre espacios para el diálogo, la

imaginación y la transformación. Su importancia radica en su capacidad para cuestionar lo establecido para, así, señalar las fisuras en el entramado social y proponer otras maneras de entender y habitar el mundo.

3.2. La novela *The End of the Fxxxing World*, un análisis con humor

The End of the Fxxxing World, escrita e ilustrada por Forsman, es una obra que destaca por la combinación entre humor negro y una profunda crítica social. Esta novela gráfica crea un discurso narrativo fuera de las convenciones sociales dadas las temáticas que toca y los recursos estilísticos que utiliza. Su narrativa está cargada de ironía, sarcasmo y lo absurdo, elementos con los que explora temas como la alienación, el trauma juvenil y el desencanto social. Este apartado contiene la interpretación y el análisis de las viñetas seleccionadas. Su propósito es desentrañar cómo opera el humor en tanto recurso para abordar dichas problemáticas de manera crítica y reflexiva. El análisis se centrará en la interpretación multimodal entre texto, imagen y disposición espacial, elementos que Forsman usa estratégicamente para exacerbar un humor crítico a partir de diversas problemáticas. En viñetas específicas se examina cómo el humor funge como vehículo para exponer contradicciones y cuestionar las dinámicas sociales que nos rodean.

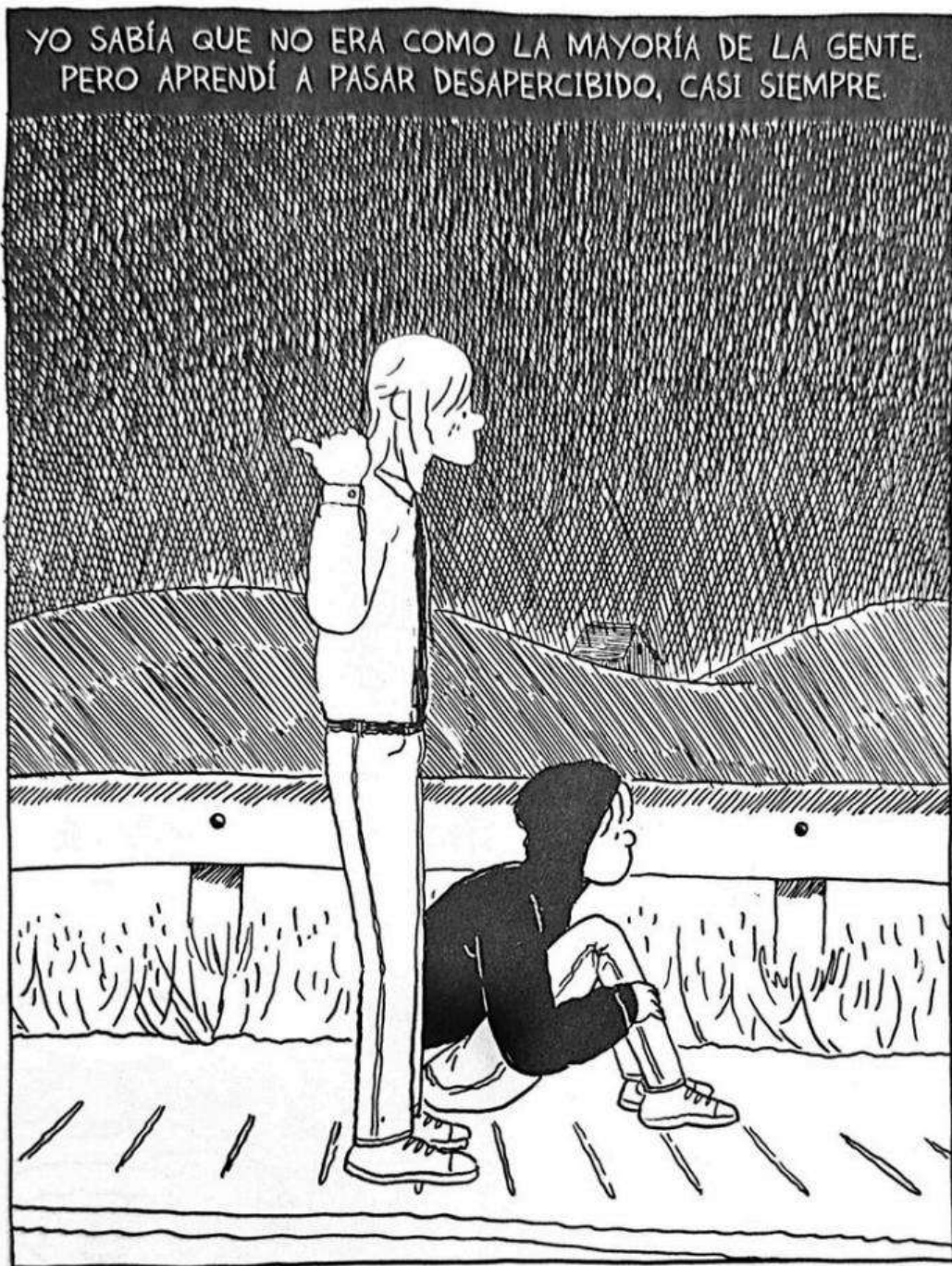
En este análisis de *The End of the Fxxxing World* se aplica una metodología multimodal a una muestra representativa de ocho páginas. Esta selección es estratégica, pues equilibra la profundidad del análisis con la viabilidad del presente trabajo sin sacrificar la representatividad del corpus. Dado que la novela gráfica, por su propia naturaleza, articula el sentido mediante diversos modos semióticos —como el lenguaje verbal, la imagen, la disposición espacial, la gestualidad de los personajes y el ritmo narrativo visual—, la perspectiva multimodal es una vía idónea para la lectura integral de dichos elementos en interacción; revela cómo se construyen significados de

manera conjunta. Asimismo, la selección de estas páginas obedece criterios temáticos, narrativos y estilísticos. En cada una de ellas se observan con claridad los mecanismos de intercambio entre palabras e imágenes, un rasgo distintivo del estilo de Forsman, así como los recursos del humor y la sátira que se emplean para articular la crítica social. Por último, estas páginas constituyen una muestra representativa de las diversas temáticas de la obra, como la alienación emocional de los personajes jóvenes, la disfuncionalidad de las relaciones familiares, la violencia latente en el entorno social y el vacío existencial. Además, se considera que presentan momentos clave en el desarrollo narrativo: reúnen instancias en las que la tensión entre los personajes y su entorno alcanza puntos de quiebre o revelación. En ellas se hace visible la particular economía expresiva del autor: sus trazos simples y su uso de la repetición visual como herramienta discursiva. Estos elementos no sólo refuerzan la atmósfera de extrañamiento y desencanto en la novela, sino que además propician una lectura crítica por parte del lector, quien debe llenar espacios, inferir significados y enfrentarse a lo no dicho.

Aplicar la metodología propuesta a una muestra limitada, pero cuidadosamente seleccionada, encauza un análisis detallado y riguroso que puede extrapolarse al resto de la obra. En este sentido, la muestra elegida cumple con la función de ser suficientemente densa en contenido y compleja en su articulación semiótica como para extraer conclusiones significativas sobre las formas en las que la novela gráfica construye sentido y hace una crítica. Esta estrategia metodológica implica una aproximación focalizada y fundamentada que pone en evidencia las dinámicas representativas del discurso en cuestión. En este apartado, por lo tanto, se busca entender cómo el humor en *The End of the Fxxxing World* funciona como una lente para interpretar las realidades y las emociones de los personajes. Se muestra cómo el humor es un recurso narrativo clave en esta obra que muestra tensiones y dilemas sociales.

Viñeta 1

Figura 12



Nota. Texto: “Yo sabía que no era como la mayoría de la gente. Pero aprendí a pasar desapercibido, casi siempre”.

Oración 1

Sujeto: “Yo”.

Verbo principal: “sabía” (pretérito imperfecto de indicativo; denota una acción o estado continuo en el pasado).

Oración subordinada sustantiva: “que no era como la mayoría de la gente”; sujeto: “yo” (morfológico; implícito en “era”).

Verbo copulativo: “era”.

Complemento predicativo: “como la mayoría de la gente” (introducido por “como”, lo que establece comparación).

Función semántica: expresa una declaración de conocimiento previo mediante una oración subordinada que explica el contenido de aquello que se sabe (“sabía”).

Significado: el hablante expresa autoconciencia sobre su diferencia respecto a los demás. Hay una distinción implícita entre su identidad y las normas sociales o culturales dominantes.

Tema central: singularidad personal.

Perspectiva emocional: la frase puede transmitir una sensación de orgullo o resignación frente a esta diferencia, mas esto depende del contexto interpretativo.

Oración 2

Función semántica: expresa una acción lograda que se opone a la idea inicial de diferencia.

Conector adversativo: “pero” (indica oposición).

Sujeto: “Yo” (implícito).

Verbo principal: “aprendí”.

Complemento verbal: “pasar desapercibido”.

Verbo infinitivo: “pasar” (indica acción subordinada al verbo principal).

Complemento predicativo: “desapercibido” (estado relacionado con el sujeto).

Adverbio de frecuencia: “casi siempre” (modifica el alcance del verbo e introduce una excepción implícita). El hablante ha desarrollado habilidades para integrarse o evitar la atención pese a su naturaleza diferente.

Uso del adverbio “casi siempre”: introduce una excepción implícita, lo que sugiere que en ocasiones esta estrategia no es efectiva.

Temática: adaptación social como mecanismo de defensa o estrategia de supervivencia.

Relación entre ambas oraciones

Contraste: la primera oración establece una diferencia (singularidad) y la segunda presenta una solución parcial (camuflaje social).

Progresión emocional: va de la autoconciencia a la acción; muestra un tránsito de la introspección a la adaptación.

Interpretación global

El texto sugiere una reflexión íntima sobre la identidad y la interacción social. Refleja el conflicto interno entre la necesidad de autenticidad y la presión por encajar en un entorno normativo.

Elementos visuales

Personajes.

Personaje de pie (izquierda)

Postura: de perfil, mirando hacia adelante. Su cuerpo parece relajado y simultáneamente introspectivo.

Ropa: camisa de manga larga, pantalón y zapatos. Su vestimenta es sencilla, lo cual refuerza la idea de anonimato.

Rasgos: cabello suelto con estilo neutral. Esto puede simbolizar desinterés en destacar visualmente.

Personaje agachado (derecha)

Postura: en cuclillas con las piernas abrazadas. Esta postura sugiere introspección, defensa o aislamiento.

Ropa: sudadera con capucha y pantalones deportivos, lo que podría asociarse con una actitud informal o de ocultamiento.

Rasgos: mirada hacia el horizonte; rostro tranquilo y, al mismo tiempo, distante.

Fondo

Paisaje abstracto: líneas y patrones densos que sugieren hierba o vegetación. La textura se asemeja a un entorno natural o rural, pero no tiene detalles específicos.

Cielo oscuro: predomina un fondo negro con rayas blancas que aportan textura y refuerza un tono melancólico o nocturno.

Escenario

Camino.

Se observan líneas horizontales que simulan tablones de madera o un espacio diseñado por humanos. En el contexto de la novela gráfica es un camino con el auto descompuesto.

Baranda.

Una línea horizontal separa a los personajes del fondo. Esto puede simbolizar una barrera física o metafórica.

Estilo artístico

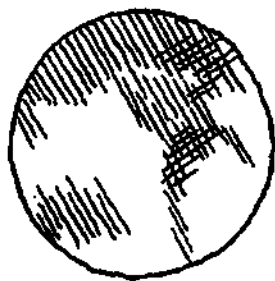
Blanco y negro: la ausencia de color enfatiza el contraste emocional además de otorgar simplicidad visual. Esto también podría indicar un enfoque minimalista o melancólico.

Líneas: las líneas delgadas son predominantes, lo que da un aire delicado y detallado a la composición.

Texto integrado

El texto aparece en la parte superior en un fondo negro, lo que separa el espacio narrativo del visual. Este diseño hace que el mensaje textual sea lo primero que capte la atención del lector. Aunque la oración expresa una experiencia profundamente personal e introspectiva queda implícito que la desconexión puede ser común en más personas. La presencia de dos personajes en la escena podría representar una conexión en su aislamiento. Aunque no interactúan, ambos parecen compartir una actitud introspectiva. El texto proporciona una narrativa clara y emocional, mientras que la imagen añade capas visuales que amplifican el tono introspectivo de la viñeta en las que se refuerzan los temas de alienación, vulnerabilidad y desconexión.¹¹

¹¹ Después de cada análisis de página o viñeta se insertó un distintivo gráfico tomado directamente de *The End of the Fxxxing World*. En su uso original estos elementos funcionan como separadores entre capítulos, por lo que su incorporación en este trabajo busca mantener una continuidad estética con la obra y señalar transiciones dentro del texto.



Secuencia 1

Figura 13



Nota. Texto:

Viñeta 1. Narrador: "Con nueve años me di cuenta de que no tenía sentido del humor".

Viñeta 2. Adulto: "¿Cuál es el colmo de un ciego?".

Viñeta 3. Adulto: "Vivir en el 9º B".

Viñeta 4. Adulto: "¿Lo entiendes? No ve, no ve...".

Viñeta 5. Adulto: "Tranquilo, niño".

Viñeta 6. Adulto: "Yo tampoco lo entendí a la primera...".

Primera línea

Introducción narrativa: “Con nueve años me di cuenta de que no tenía sentido del humor”.

La frase establece un contexto autobiográfico y reflexivo. El protagonista recuerda un momento clave en su infancia vinculado con su relación con el humor.

Tono: melancólico, pero con un matiz irónico. Refleja una autoevaluación y marca un conflicto entre expectativas sociales y habilidades personales.

Tema: inadecuación o desconexión con las normas sociales; en este caso, el sentido del humor.

Chiste y reacción: el colmo del ciego

El “colmo de un ciego” (es decir, vivir en el 9º B) es un juego de palabras que depende de la homofonía entre “no ve, no ve” y “novenos b”.

Reacción del niño: su rostro transmite confusión o incomodidad, lo que denota que no encuentra gracia en el chiste.

Desdoblamiento emocional

La figura adulta intenta explicar el chiste, pero el niño sigue sin comprenderlo o apreciarlo.

Oración de la viñeta 6: “Yo tampoco lo entendí a la primera”.

Este comentario finaliza el diálogo con un tono paternalista por parte del adulto que intenta reconfortar al niño. La acción de colocar la mano sobre su cabeza podría interpretarse como una combinación de compasión y condescendencia.

Elementos visuales

Personajes.

El niño tiene una postura que refleja incomodidad, introspección y desconexión. Así también lo hacen sus expresiones. Su vestimenta es simple (una camiseta negra), lo que enfatiza la neutralidad de la secuencia y coloca al centro su expresión facial.

El adulto está representado de manera fragmentada (es decir, sin rostro visible en varias viñetas), lo que refuerza su rol como figura genérica o simbólica.

Blanco y negro.

La ausencia de color da un tono sobrio, mientras que las líneas simples y limpias permiten centrarse en las expresiones y el diálogo.

Distribución de viñetas.

El panel inicial establece el tono narrativo con un fondo oscuro que contrasta con los paneles siguientes. Los diálogos ocupan el centro superior de las viñetas, lo cual refuerza su importancia en el desarrollo de la historia.

Escenario.

El escenario es indefinido, lo que subraya la universalidad de la experiencia. Los personajes están ubicados en un espacio sin fondo ni elementos distractores, cuestión que enfatiza en las interacciones.

El texto expone directamente la dificultad del protagonista para comprender o disfrutar del humor y esto, a su vez, marca una diferencia con los demás. En la imagen, la expresión del niño y su interacción con el adulto visualizan esta desconexión. Su incomodidad y falta de risa refuerzan que existe una brecha entre lo que se espera socialmente (reírse del chiste) y su respuesta real. El texto y la imagen trabajan en conjunto para explorar un tema de desconexión social,

específicamente en relación con el sentido del humor. El formato de historieta hace posible el contraste entre la seriedad del protagonista con la intención humorística del adulto. Así se crea una experiencia que resulta tanto cómica como incómoda para el lector.

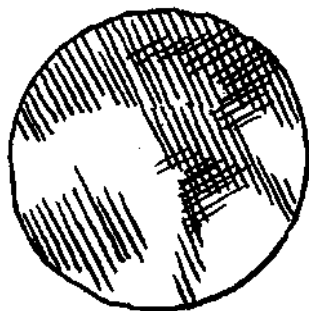


Figura 14



Nota. Texto: "Alyssa tuvo nostalgia los primeros meses. Yo no sé lo que es eso".

Oración 1

Sujeto: “Alyssa” (ella).

Verbo: “tuvo” (acción puntual en el pasado).

Complemento directo: “nostalgia”.

Complemento circunstancial de tiempo: “los primeros meses”, lo que delimita el período en que ocurrió la acción.

Significado: el narrador describe un sentimiento experimentado por Alyssa, lo que marca un contraste con su propia experiencia emocional.

Tema central: la nostalgia, entendida como un sentimiento de melancolía y anhelo hacia el pasado.

Uso temporal: “los primeros meses” sitúa la nostalgia como un evento pasajero o vinculado a un período de transición.

Oración 2

Sujeto: “yo”.

Adverbio de negación: “no”.

Verbo: “sé” (denota conocimiento actual).

Complemento directo: “lo que es eso”, oración subordinada sustantiva, refiriéndose a la nostalgia.

Significado: el narrador admite su incapacidad para comprender o experimentar nostalgia, lo que marca una distancia emocional con Alyssa y con el sentimiento descrito.

Tema central: desconexión emocional o una falta de referencia interna hacia los sentimientos de pérdida o añoranza.

Conexión implícita

Aunque no hay un conector explícito, la segunda oración depende semánticamente de la primera puesto que comenta sobre el concepto de nostalgia previamente mencionado. El texto presenta una dicotomía emocional: mientras Alyssa experimenta nostalgia, el narrador se muestra incapaz de relacionarse con esa emoción, lo cual refleja una posible desconexión emocional o una forma diferente de interpretar el mundo.

Elementos visuales

Personaje principal.

Postura: una figura recostada sobre un asiento o una superficie acolchonada, acurrucada en posición fetal. Esto sugiere vulnerabilidad, introspección o cansancio emocional.

Expresión: su rostro relajado y su postura indican sueño, resignación o escape emocional.

Vestimenta: sencilla, con colores neutros que refuerzan el tono melancólico de la escena.

Espacio confinado: la escena parece desarrollarse dentro de un automóvil o espacio cerrado, indicado así por las líneas que sugieren asientos y los cinturones de seguridad. Este entorno contribuye a una sensación de encierro físico y emocional.

Fondo oscuro: un espacio vacío y negro domina la parte superior de la imagen, lo cual acentúa el aislamiento y la introspección.

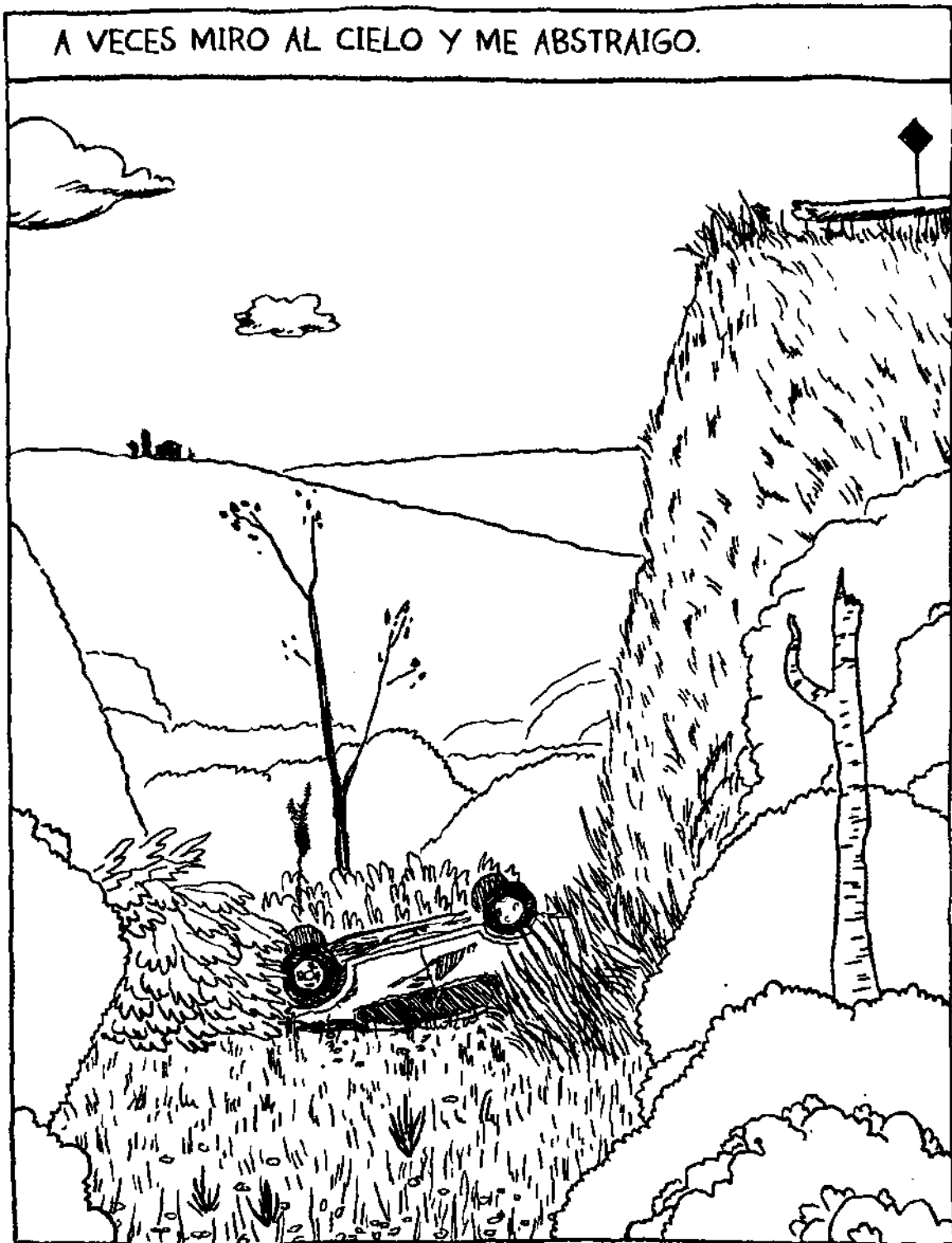
Distribución del espacio: la figura ocupa la parte inferior de la imagen mientras que el texto se encuentra en el extremo superior, separado por un fondo oscuro, una caja de texto y líneas diagonales. Esto crea una jerarquía visual que dirige la atención primero al texto y luego a la figura.

Blanco y negro: el contraste entre el fondo oscuro y el personaje blanco refuerza el sentimiento de separación y soledad.

El texto y la imagen trabajan juntos para explorar temas de nostalgia, desconexión emocional y aislamiento. Mientras que el texto describe una incapacidad para entender la nostalgia, la imagen se centra en James: una figura vulnerable que la experimenta intensamente. Esta dualidad crea un contraste que enfatiza las diferencias entre los personajes de James y Alyssa.



Figura 15



A VECES MIRO AL CIELO Y ME ABSTRAIGO.

Nota. Texto: "A veces miro al cielo y me abstraigo".

Oración

Sujeto: “yo” (implícito en la forma verbal “miro”).

Verbo principal: “miro” (verbo en presente indicativo, lo que sitúa la acción en un tiempo actual y repetitivo).

Complemento circunstancial de lugar: “al cielo” denota una acción dirigida hacia arriba, cargada de introspección, contemplación o desconexión del entorno.

Conjunción copulativa: “y” (une dos acciones simultáneas o consecutivas).

Verbo reflexivo: “me abstraigo” (verbo pronominal que indica una acción interna de desconexión).

Significado: el hablante mira al cielo y se desconecta momentáneamente de la realidad.

Tema central: evasión, alienación y contemplación como mecanismos de defensa o procesamiento emocional.

Elementos visuales

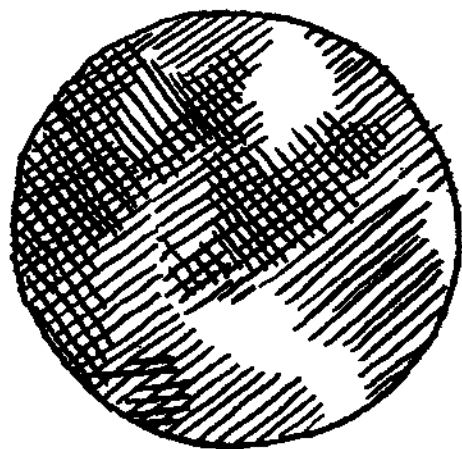
Espacio abierto.

El encuadre muestra un paisaje con montañas al fondo, un acantilado a la derecha y vegetación en primer plano. Esta profundidad sugiere una pausa narrativa y visual que enmarca la escena como un instante de contemplación.

Objetivo central: un automóvil volcado boca arriba, en medio de la maleza, un poco cubierto por el propio entorno.

Esta viñeta construye una escena donde la contradicción entre forma y contenido es clave. La línea de texto proyecta introspección, mientras que la imagen muestra un evento traumático. Esta combinación sugiere que el narrador ha naturalizado la violencia al punto de abstracción incluso frente a un evento extremo.

El texto y la imagen se relacionan de forma paradójica. Mientras el texto evoca un momento contemplativo, la imagen muestra la escena de accidente, de quiebre físico. Esta tensión produce una disonancia emocional: el narrador describe un estado mental de evasión en un momento potencialmente trágico. Esto sugiere que la desconexión emocional es tan fuerte que, incluso ante el peligro, la respuesta es la abstracción. La multimodalidad potencia la crítica a la desensibilización.



Secuencia 2

Figura 16



Nota. Texto:

Viñeta 1. Narrador: “Con dieciséis fingí que me enamoraba de Alyssa”.

Viñeta 2. Alyssa: “Oye”.

Viñeta 3. Alyssa: “Tú estás en mi clase de sociología, ¿no?”.

James: “Creo que sí”.

Viñeta 4. Alyssa: “Patinas increíble”.

Viñeta 5. James: “No me interesas”.

Viñeta 6. Alyssa: “¿Qué te pasó en la mano?”.

James: “Olvídame”.

Viñeta 1

Primera línea.

Introducción narrativa: “Con dieciséis fingí que me enamoraba de Alyssa”.

La frase establece un contexto autobiográfico y reflexivo. El protagonista recuerda un momento clave en su infancia relacionado con su relación con el humor.

Tono: frío e introspectivo.

Tema: autoengaño y relaciones construidas desde el vacío o desde la necesidad más que el deseo.

Este primer enunciado condiciona la lectura de las viñetas siguientes. Todo lo que vemos en el resto de la secuencia está enmarcado en la distancia emocional del narrador. No hay romanticismo, sino un acto forzado y mecánico.

Viñeta 2

Texto: [Alyssa:] “Oye”.

Imagen: Alyssa está caminando y, mientras lo hace, llama la atención de James, quien va sobre una patineta. La escena se ubica en un espacio abierto, cotidiano y sin adornos. El fondo puede ser una calle o un parque no reconocible.

Viñeta 3

Texto: [Alyssa:] “Tú estás en mi clase de sociología, ¿no?”.

[James:] “Creo que sí”.

En la imagen se muestra un plano medio de ambos personajes frente a frente. Esta viñeta es el primer acercamiento entre ambos. Hay una asimetría en la iniciativa comunicativa. Alyssa toma la iniciativa con naturalidad, pero James le responde con pasividad.

Viñetas 4 y 5

Texto: [Alyssa:] “Patinas increíble”.

[James:] “No me interesa”.

Las viñetas se muestran por separado. Alyssa está en primer plano (viñeta 4) y mira hacia la derecha; es decir, en la dirección donde pudiera James. En la viñeta 5, James ve a la izquierda en orientación hacia donde pudiera encontrarse Alyssa. Este momento es crucial: Alyssa ofrece un elogio al que James responde con un rechazo directo y tajante. La viñeta refuerza el carácter emocionalmente desconectado del personaje masculino. El trazo firme, la mira lateral y la postura neutral muestran que el rechazo nace de la indiferencia.

Viñeta 6

Texto: [Alyssa:] “¿Qué te pasó en la mano?”.

[James:] “Olvídame”.

Se vuelven a mostrar ambos personajes mas, en esta ocasión, los dos voltean hacia un mismo sentido. Visualmente la imagen de James nos bloquea la continuidad de la conversación. El intento de conexión empática por parte de Alyssa, quien pregunta por la herida de James, es bloqueado. La oración “Olvídame” no sólo termina con la plática, sino que marca un rechazo generalizado a cualquier intento de afecto, cuidado o reconocimiento. Asimismo, el alejamiento físico entre los personajes coincide con el alejamiento emocional entre ellos.

Elementos visuales

Estilo gráfico.

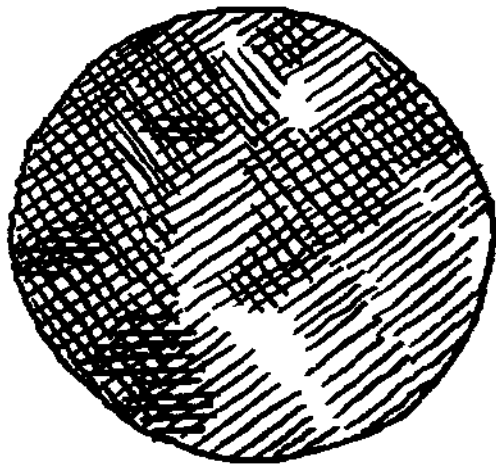
Blanco y negro, líneas limpias, fondos en blanco totalmente excepto en la viñeta 2.

En esta secuencia predomina la frontalidad y la simetría en los encuadres. La ausencia de personajes y contexto refuerza su valor simbólico, pues funciona como un vínculo entre ambos personajes.

Personajes

Alyssa muestra disposición física hacia el contacto y hacia un posible acercamiento con James. Por su parte, James mantiene una postura rígida, el rostro cerrado y responde con brevedad y evasión. La relación del texto y la imagen contrasta abiertamente porque James rechaza explícitamente cualquier tipo de acercamiento. Esta tensión produce una ambigüedad significativa puesto que no muestra explícitamente que el comportamiento de James se rija con acciones falsas. La imagen no ilustra directamente lo dicho en el texto, sino que genera una fricción narrativa. Esta disonancia entre modos abre el espacio a la interpretación del lector sobre la secuencia.

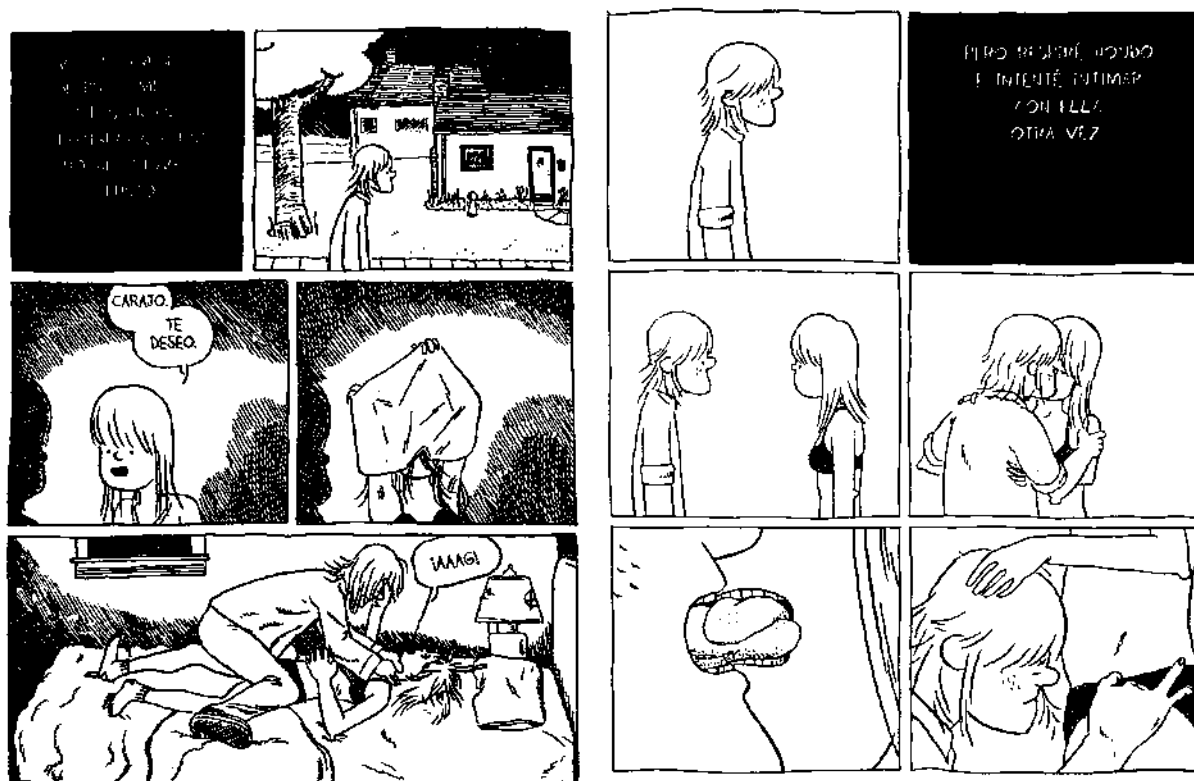
La secuencia refleja uno de los núcleos temáticos de la novela: la dificultad para construir vínculos auténticos en contextos de desconexión afectiva y emocional. James actúa desde una posición de bloqueo, mientras que el narrador adulto lo enuncia desde la distancia, lo que lo lleva a reconocer que en algún momento fingió amor. La figura de Alyssa se muestra abierta, directa y vulnerable en esta escena, la cual contrasta con la rigidez del protagonista.



Secuencia 3

Esta secuencia se compone de dos páginas con un total de once viñetas: cinco en la primera página y seis en la segunda.

Figura 17



Nota. Texto:

Viñeta 1. Narrador: “Varias semanas después empecé a pensar en estrangularla. Una noche estuve a punto”.

Viñeta 3. Alyssa: “Carajo. Te deseo”.

Viñeta 5. Alyssa: “¡Aaag!”.

Viñeta 7. Narrador: “Pero respiré hondo e intenté intimar con ella otra vez”.

Viñeta 1

Primera línea.

Introducción narrativa: “Varias semanas después empecé a pensar en estrangularla. Una noche estuve a punto”.

La primera persona narrativa introduce una tensión extrema entre lo violento y lo cotidiano.

Tono: frío y violento.

Tema: la imposibilidad de establecer un vínculo emocional con la pareja.

Viñeta 2

No posee texto. Se muestra a James en plano medio caminando afuera de una casa.

Fondo.

En la imagen se muestran dos viviendas con jardín y, junto a ellas, se observa parcialmente un árbol. En la parte superior el cielo es oscuro, lo que indica que este acontecimiento sucede en la noche. Aun cuando sólo se muestra la parte superior de James, la posición lateral sugiere que camina por la banqueta.

Viñetas 3 y 4

Texto: [Alyssa:] “Carajo. Te deseo”.

En la viñeta 3 se muestra a Alyssa en primer plano; al lado izquierdo, una silueta.

Fondo.

En este par de viñetas el fondo sólo lo componen líneas en trama que suponen sombras en el interior de una habitación.

En la viñeta 4 vemos a Alyssa en primer plano, quitándose la blusa para permanecer únicamente con el sostén.

Viñeta 5

Texto: [Alyssa:] “¡Aaag!”.

James se lanza sobre Alyssa con un gesto agresivo. Alyssa responde con la expresión “¡Aaag!”, lo que reafirma el acto como no consensuado y violento.

Viñeta 6

No posee texto.

James está solo, cabizbajo. James verá de nuevo a Alyssa. El fondo es blanco.

Viñeta 7

Texto: [Narrador:] “Pero respiré hondo e intenté intimar con ella otra vez”.

Esta frase es una idea complementaria a la frase del narrador con la que comienza la secuencia.

Viñeta 8

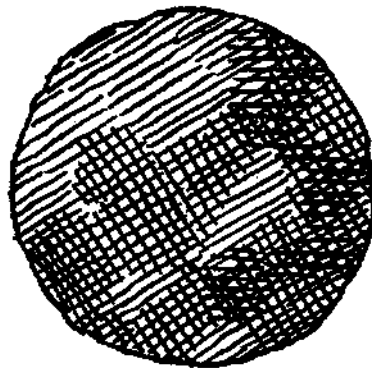
James y Alyssa se encuentran en el mismo espacio. Alyssa sigue en ropa interior y eso la vuelve vulnerable. Sin embargo, en oposición con las anteriores, en esta viñeta no hay una amenaza física explícita. El rostro de James se percibe serio, inexpresivo y sin conexión emocional.

Viñetas 9, 10 y 11

Se presentan gestos de aparente intimidad entre los personajes: abrazos, acercamiento físico y contacto corporal. Sin embargo, la viñeta 10 rompe el tono narrativo, pues muestra sus bocas abiertas y lenguas. Esta imagen, aunque cargada de simbolismo sexual, se presenta de forma grotesca. En la viñeta 11 se muestra el contacto físico, aunque la figura de James continúa encarnando gestos de incomodidad.

El texto de esta secuencia habla de intimidad, mas las imágenes refieren a la represión, la violencia y el deseo distorsionado. El recurso gráfico enfatiza el quiebre entre cuerpo y emoción. La escena es incómoda y tensa. A partir de lo anterior, esta secuencia desmantela las expectativas narrativas del romance adolescente. James no ama, no desea, ni conecta. En su lugar, hay una acumulación de violencia contenida que se expresa sexualmente de forma confusa y agresiva. Alyssa, quien sí verbaliza el deseo, queda expuesta y vulnerada emocional y físicamente.

Desde la multimodalidad, el uso de viñetas sin fondo, gestos repetitivos y el contraste entre texto y acciones construye una narrativa donde lo emocional no fluye, sino que se atasca y se disfraza. La aparente intimidad es más bien una coreografía de desconexión. Aunque el acto de estrangulación no se consuma, el daño sobre Alyssa ya está hecho.



Secuencia 4

Esta secuencia se compone de ocho viñetas en una misma página.

Figura 18



Nota. Texto:

Viñeta 1. Padre: “¿Al diablo yo?”.

Viñeta 2. Narrador: “Con diecisiete le di un puñetazo a mi padre y le robé el coche”.

Viñeta 3. Padre: “¿Al diablo yo?!”.
Viñeta 4. James: “¡A la chingada!”.

Viñeta 5. Padre: “¡Ven aquí, mocoso!”.

Viñeta 7. “PAM”.

Viñeta 8: “CRIIIIII”.

Viñetas 1 y 3

Texto: [Padre:] “¿Al diablo yo?”.

[Padre:] “¿Al diablo yo?!”.

El padre aparece diciendo la misma frase en dos momentos: primero con confusión y luego con furia. El rostro, las cejas arqueadas y la boca abierta expresan incredulidad y enojo. La repetición enfatiza su egocentrismo y negación del conflicto familiar.

Viñeta 2

Texto: [Narrador:] “Con diecisiete le di un puñetazo a mi padre y le robé el coche”.

Esta viñeta se ubica visualmente al centro y funciona como un cuadro negro que separa los dos momentos de reacción del padre entre las viñetas 1 y 3. Al estar enmarcada por los gestos del padre se lee una respuesta directa al discurso adulto.

Viñetas 4, 5 y 6

Texto: [James:] “¡A la chingada!”.

[Padre:] “¡Ven aquí, mocoso!”.

Después de la reiterada pregunta del padre, James responde y su padre lo persigue. James primero se muestra apático y de espaldas y, después, confrontativo.

Viñeta 7

Texto: “PAM”.

James golpea directamente al abdomen de su padre. La onomatopeya “PAM” refuerza la violencia del golpe en la imagen. La escena se representa como un acto limpio y contundente, sin dramatismo gráfico excesivo, pero sí con fuerza simbólica.

Viñeta 9

Texto: “CRIIIII”.

El auto se aleja y deja marcas de velocidad, pues James está escapando en él aunque no aparezca explícitamente. La ausencia de personajes en esta viñeta enfatiza el acto de desaparición y de corte total de James con su entorno familiar.

Elementos visuales

Personajes.

El padre es visualmente grotesco: está calvo, tiene cejas gruesas, una boca grande y un cuerpo pesado. Su diseño caricaturesco transmite la idea de figura autoritaria ridiculizada y deslegitimada.

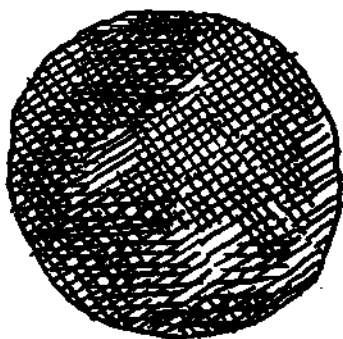
La expresión de James, por su parte, permanece seria y determinada. No hay signos de culpa, ni vacilación en su gesto.

La fatua de fondo en algunas viñetas refuerza el foco de atención sobre los actos.

El uso de espacios vacíos sirve para canalizar la tensión sin necesidad de recurrir al hiperrealismo.

El texto narrativo anticipa el clímax violento de la secuencia y las imágenes se desarrollan sin ambigüedad. En esta secuencia la multimodalidad funciona para sincronizar palabras y acciones. El relato valida las imágenes.

Esta secuencia pone de manifiesto uno de los aspectos más duros de la novela: la violencia intrafamiliar y el rechazo generacional. No se presenta como un accidente ni como una reacción impulsiva, sino como un punto de quiebre construido con claridad. El padre representa el autoritarismo: la figura adulta incapaz de asumir su propia responsabilidad emocional. La respuesta de James es buscar un escape ante la situación. El puñetazo simboliza un rompimiento con la figura de autoridad: salir de la estructura doméstica, apropiarse del control y huir. La violencia en esta secuencia no sólo es física, sino estructural, generacional y emocional.



3.3. Una vuelta por la realidad o en qué se centra la crítica de esta novela

La novela gráfica *The End of the Fxxxing World*, de Forsman, es un recorrido introspectivo por los márgenes emocionales, sociales y culturales de la adolescencia contemporánea. Lejos de ofrecer una narrativa tradicional de crecimiento o redención la obra traza una ruta de fuga por escenarios desolados, vínculos afectivos quebrados y personajes rotos. Desde su simpleza visual nos marca la pauta de ritmo fragmentado que nos invita a mirar lo que cotidianamente ignoramos: el malestar, la apatía, la desconexión y la violencia sutil que se vive en el día a día.

La novela gráfica, al representar visual y narrativamente las tensiones sociales, se convierte en un medio idóneo para exponer las desigualdades estructurales que atraviesan los personajes. Estas desigualdades no se limitan a lo económico, sino que abarcan una red más amplia de exclusión como el acceso a la educación, la salud, la vivienda o, incluso, a los espacios simbólicos de reconocimiento social. Mediante encuadres cerrados, escenarios deteriorados o paletas cromáticas frías los autores transmiten la precariedad material y la sensación de opresión constante que viven quienes han sido alienados. El espacio narrativo se convierte en una metáfora visual de la imposibilidad de la movilidad social, pues los personajes parecen atrapados en entornos que limitan sus decisiones y perspectivas. En el caso particular de *The End of the Fxxxing World*, Forsman no utiliza una paleta cromática más allá del blanco y el negro y, en contadas ocasiones, un único tono de rojo para subrayar las situaciones particulares de los personajes.

En muchas novelas gráficas contemporáneas, como lo es *The End of Fxxxing World*, los protagonistas no poseen una voz central en su comunidad. Por el contrario, su experiencia es ignorada o minimizada por instituciones y figuras de autoridad que reproducen la desigualdad. Esta invisibilidad se traduce gráficamente con personajes que no ocupan el centro de la viñeta, que son recortados por el encuadre o que aparecen en silencio (sin globos de texto que los acompañen). La

marginación visual refuerza la marginación narrativa y es justamente en esa omisión donde se expresa la crítica social más aguda. El lector debe completar los vacíos, interpretar lo que no se dice y, en ese proceso, confrontar las realidades que el discurso social dominante tiende a ignorar.

Los autores apelan a estéticas crudas como símbolos de la inestabilidad estructural de los entornos que representan. Las líneas temblorosas, los rostros inexpresivos y la perspectiva deformada se utilizan no sólo como elecciones estilísticas, sino también como estrategias críticas. Lejos de buscar una representación idealizada de alguna problemática, las imágenes despliegan estéticas incómodas que obligan al lector a permanecer en la escena, a ver de frente aquello que se suele evadir. Esta incomodidad —producida del rechazo a sensibilizar a partir de la lástima, sino de provocar una reacción activa— cuestiona las condiciones que padecen los personajes y el rol que cada lector tiene ya sea en su reproducción o su transformación.

La marginación, como manifestación de la desigualdad estructural, aparece constantemente en la novela gráfica mediante escenarios degradados, viviendas improvisadas o paisajes urbanos desolados. Estos elementos no son meramente decorativos, sino que construyen el fondo ideológico de la narrativa: un espacio donde las oportunidades están segmentadas por territorios, apellidos o clases sociales. El personaje marginado sufre una exclusión económica y, más todavía, una ontológica, pues se le niega el derecho a ser escuchado, comprendido o representado con dignidad. Esta violencia simbólica es una forma de opresión y la novela gráfica, al combinar el texto con la imagen, la muestra simultáneamente desde lo emocional, lo material y lo espacial.

En este contexto, los personajes que habitan la pobreza suelen ser retratados con una mezcla de apatía y resiliencia. No se les presenta como víctimas pasivas, sino como sujetos complejos que intentan sobrevivir en una dinámica social que los excluye. El humor, cuando aparece, se vuelve una herramienta de resistencia: bromear sobre la falta de dinero, sobre los absurdos del sistema o

sobre la inutilidad de ciertas políticas públicas se convierte en un acto de subversión. Como señala James C. Scott (1990), el humor es una de las formas más comunes del discurso oculto de los oprimidos. En este caso, la novela gráfica da visibilidad a ese discurso y lo transforma en una crítica feroz a la injusticia estructural.

En el caso de *The End of the Fxxxing World*, una de las críticas más contundentes es la representación de las clases sociales que, si bien constituyen la base material de la sociedad, rara vez aparecen en los relatos hegemónicos. Obreros, trabajadoras domésticas, migrantes, jóvenes precarizados, personas en situación de calle: estos personajes suelen estar ausentes de la narrativa oficial o se presentan como estereotipos planos y sin profundidad. La novela subvierte esta lógica al colocarlos en el centro de la escena, dotarlos de historia y otorgándoles una voz con la finalidad de devolverles la humanidad que el discurso dominante les niega.

La novela gráfica contemporánea ha hecho de la crítica a los vínculos familiares un eje central para representar las fracturas emocionales de las sociedades actuales. Lejos de presentar modelos familiares idealizados, muchas de estas obras retratan hogares rotos, relaciones afectivas marcadas por el abandono, la violencia o la indiferencia, y padres ausentes o emocionalmente inaccesibles. Esta disfuncionalidad no se representa sólo en los diálogos o en las acciones de los personajes, sino que se inscribe visualmente en la composición: casas desordenadas, habitaciones vacías, silencios prolongados, gestos apagados. Estas decisiones gráficas contribuyen a mostrar cómo el entorno familiar puede convertirse en el primer espacio de opresión y de construcción de subjetividades fragmentadas.

El relato familiar es, en muchas ocasiones, el origen de las fracturas personales que luego derivan en comportamientos extremos, formas autodestructivas y desarraigos emocionales. Este tipo de crítica apunta a cómo ciertas formas de afectividad pueden ser profundamente dañinas para

el personaje. Así, la novela gráfica exhibe que, en muchos contextos, estos temas siguen siendo tabú y que la familia no siempre es un refugio ni un sitio seguro, sino que, por el contrario, es un primer escenario de violencia simbólica o física. La imagen brinda mucha fuerza a las emociones y expone lo que el lenguaje verbal no alcanza a materializar.

El lector se encuentra con personajes que han aprendido a relacionarse afectivamente desde la desconfianza, la evasión o el rechazo. No se trata sólo de una denuncia moral hacia los padres o tutores, sino de un señalamiento estructural hacia los modelos afectivos que la sociedad reproduce sin cuestionar. En estas historias los protagonistas arrastran un pasado marcado por la negligencia, el maltrato o el abandono familiar, elementos que se convierten en núcleos narrativos esenciales para entender sus comportamientos. Este tipo de representaciones dan pie a que se hable del trauma desde una perspectiva íntima y visualmente poderosa. Como dice Alice Miller (2001), el cuerpo recuerda lo que la mente trata de olvidar. En la novela gráfica ese recuerdo se materializa mediante la gráfica de gestos, colores y encuadres.

Estas representaciones no sólo buscan generar empatía, sino también señalar cómo los entornos familiares violentos están normalizados. Las respuestas evasivas o cómplices de otros adultos —como maestros, vecinos y parientes— también son denunciadas como parte de un sistema que prefiere ignorar el sufrimiento ajeno antes que intervenir. De esta forma, el abuso y el abandono dejan de ser historias individuales para convertirse en síntomas de una cultura que no se hace cargo de sus infancias. La novela gráfica, con su capacidad para representar lo no dicho, lo reprimido o lo apenas insinuado se convierte en un dispositivo fundamental para denunciar esta forma de violencia estructural.

Asimismo, la novela gráfica con frecuencia señala el control parental como una forma de violencia simbólica. Si bien este tipo de prácticas —como el maltrato— no suelen reconocerse,

The End of the Fxxxing World revela cómo sus efectos son profundamente destructivos. Padres que deciden sobre los cuerpos o emociones de sus hijos —que invalidan sus deseos o que imponen una forma única de vivir— aparecen como figuras autoritarias que, bajo la premisa de “hacer lo correcto”, anulan la autonomía de los personajes. Esto se representa con trazos rígidos, encuadres cerrados o los rostros inexpresivos de los personajes subordinados. Todo el lenguaje visual refuerza la sensación de encierro emocional o coerción afectiva.

En este entendido, el humor aparece en muchas ocasiones como una vía de resistencia frente al mandato familiar. La parodia de figuras paternas, la exageración de reglas absurdas o la inversión de roles donde los hijos parecen más racionales que los padres se utilizan como mecanismos críticos que incitan al lector a cuestionar esos estándares normalizados de autoridad. Mediante imágenes la novela gráfica desmonta tal naturalización y muestra que, detrás del control afectivo, se esconde una lógica de opresión socialmente válida.

En *The End of the Fxxxing World* el aislamiento emocional no se presenta como una condición individual, sino como un síntoma colectivo de una sociedad que ha roto los canales de afectividad y comunicación. James y Alyssa, los protagonistas, son jóvenes emocionalmente dislocados e incapaces de establecer vínculos sanos y cuyas interacciones se sostienen más en el impulso o la violencia que en el afecto. Este aislamiento se representa gráficamente con viñetas minimalistas, encuadres distantes y gestos contenidos. La línea clara del trazo de Forsman contribuye a enfatizar el vacío emocional de los personajes, pues elimina cualquier exceso visual que pueda distraer de la desconexión interior. En otras palabras, su estilo visual refuerza el contenido emocional de su trama: lo que no se dice ni se expresa se convierte en una parte clave en el proceso de lectura activa.

El mundo que rodea a los protagonistas está lleno de figuras adultas que han fallado en sus roles afectivos: padres ausentes, madres desidiosas, figuras de autoridad desinteresadas. En lugar de recibir orientación o contención emocional, James y Alyssa son lanzados a una deriva afectiva que los lleva a tomar decisiones extremas. La novela retrata una crítica generacional: los adultos no sólo no comprenden a los jóvenes, sino que los han abandonado emocionalmente y, así, han creado un entorno donde la indiferencia y el desapego se normalizan. Esta crítica se refuerza mediante el contraste entre el estilo visual casi estático y la violencia de las decisiones narrativas. Lo que podría leerse como apatía es, en realidad, la manifestación gráfica del vacío emocional estructural.

El aislamiento emocional no se reduce al retraimiento; también se puede entender como una búsqueda desesperada por conexión, aunque esta se exprese de forma errática, destructiva o contradictoria. James, por ejemplo, cree que es un psicópata y actúa bajo esa etiqueta, pero sus acciones revelan una necesidad no resuelta de afecto, protección y pertenencia. Alyssa, por su parte, proyecta una imagen de rebeldía y desdén, pero sufre por el abandono materno y la hipocresía de los adultos. Estos gestos ambiguos muestran cómo la desconexión emocional es muchas veces una defensa y una respuesta a un mundo que ha hecho del desapego una norma social. El recorrido de ambos personajes es la denuncia velada de un sistema que ha perdido la capacidad de cuidar, escuchar y conectar emocionalmente.

En la obra de Forsman, la adolescencia se retrata como una etapa de soledad radical. Lejos de los temas sociales normalmente dedicados al descubrimiento de uno mismo, James y Alyssa, son jóvenes que no encuentran consuelo en su entorno. Ambos habitan mundos internos dominados por el resentimiento, la confusión y el dolor y su relación se construye más como un pacto de supervivencia que como una conexión genuina. Esta soledad se representa visualmente mediante

escenas estáticas y planos muy amplios donde los personajes parecen diminutos y aislados. Estas decisiones refuerzan la sensación de que, a pesar de estar juntos, los personajes siguen profundamente solos, atrapados en sus propias burbujas emocionales.

La crítica del autor no se dirige únicamente a los personajes, sino al contexto social que los rodea. La falta de diálogos con figuras adultas, la indiferencia institucional y la rigidez moral generan un vacío afectivo que se traduce en formas de interacción mal encaminadas. La adolescencia se convierte en un territorio hostil no porque sea así en sí misma, sino porque está atravesada por estructuras que impiden que el desarrollo emocional del individuo sea saludable. El lenguaje visual en blanco y negro, con su ritmo pausado, enfatiza esta crítica al mostrar a los adolescentes no como rebeldes sin causa, sino como sujetos abandonados por un sistema emocionalmente disfuncional.

La relación entre James y Alyssa es la evidencia del fracaso de su entorno. En lugar de construirse desde la confianza y el cuidado, su vínculo se desarrolla en el mutuo extrañamiento, la violencia simbólica y la necesidad compartida de huir. Lo que los une no es el amor, sino la ruptura: la imposibilidad de conectar emocionalmente con los demás. Esta novela gráfica no romantiza dicho vínculo, sino que lo presenta con una crudeza que evidencia que la afectividad está rota. Lo anterior se denota en los cambios de ritmo, la narrativa fragmentada y los momentos de silencio que, visualmente, son espacios en blanco y enfatizan que el lazo entre ambos es más una negación del entorno que una afirmación de sí mismos. Este tipo de vínculo puede leerse como una crítica al modelo afectivo tradicional que presupone relaciones funcionales, estables y predecibles. Forsman desarma esa idea al mostrar que las relaciones también pueden surgir de la carencia, el miedo y el dolor compartido.

La crítica a la vigilancia y el control no se limita a dispositivos tecnológicos o a la figura tradicional del Estado policial. En este caso, se extiende a una forma más difusa y cotidiana de vigilancia simbólica que permite las relaciones familiares, escolares y afectivas. La novela gráfica muestra cómo los personajes son observados, evaluados y clasificados constantemente, incluso cuando aparentan moverse con libertad. Este control se ejerce sobre sus cuerpos, sus emociones y sus decisiones. Aunque huyan, James y Alyssa no escapan por completo: llevan dentro la marca de un sistema que los ha controlado desde antes de que pudieran decidir por sí mismos. Las viñetas de Forsman, austeras y repetitivas, nos dan la idea de un espacio cerrado y asfixiante donde los personajes apenas pueden desmarcarse de las expectativas y las normas impuestas.

La vigilancia se presenta como una forma de poder invisible, pero profundamente afectiva, que estructura el comportamiento de los personajes sin necesidad de coerción física directa. La familia, la escuela, el trabajo y las instituciones actúan como dispositivos disciplinarios que moldean la subjetividad de James. Su etiqueta de “psicópata” funciona como una prisión simbólica donde todo lo que dice o hace se filtra a través de ese diagnóstico y él mismo lo interioriza. El control social se muestra como la incapacidad de los personajes para imaginar alternativas fuera del sistema que los oprime. A lo largo de su viaje, James y Alyssa replican, a pesar de su rebeldía, los patrones de violencia, silencio o evasión que aprendieron. Esto refuerza una idea central en la obra: el control es así de efectivo porque está interiorizado. Las viñetas en las que los personajes están encerrados en espacios pequeños, enmarcados por líneas rectas o tienen repeticiones visuales simbolizan este marco mental propio del personaje. La crítica de Forsman apunta a una forma de control más profunda, aquella que opera desde dentro del sujeto y que le impide desear o imaginar de manera libre. El viaje que emprenden los personajes es tanto físico como simbólico y está plagado de barreras invisibles que revelan la magnitud del control social.

El control institucional es uno de los aspectos más incisivos en la crítica de *The End of the Fxxxing World* ya que opera como una estructura opresiva que no protege, sino que etiqueta, clasifica y margina. Las escuelas aparecen como un espacio vacío de afecto donde la vigilancia se expresa en miradas hostiles, reglas absurdas y castigos mecánicos. La psicóloga de James se convierte en un instrumento más para su clasificación; su diagnóstico no le ayuda a sanar, sino simplemente le da pauta para aislarse. La obra sugiere que las instituciones no fallan por accidente, sino porque están diseñadas para perpetuar el orden existente: uno que busca que los individuos se adapten a un modelo normativo que excluye las diferencias.

El control institucional no es necesariamente violento en su forma visible, pero sí lo es su lógica: una en la que se espera que todos encajen en categorías predefinidas y, cuando uno no lo hace, es excluido. Esa exclusión se vuelve parte de la identidad dada por la institución al individuo. Esta novela gráfica cuestiona la legitimidad de las instituciones que ejercen control disfrazado de cuidado y muestra sus consecuencias devastadoras sobre los sujetos más vulnerables.

James y Alyssa no sólo son adolescentes que enfrentan su desconexión emocional y social, sino que también son sujetos que atraviesan las expectativas de lo que deben ser como hombre y mujer. James se ve a sí mismo como un psicópata en parte porque se le ha enseñado a reprimir sus emociones y a responder con violencia y frialdad. Alyssa asume una actitud desafiante y sexualizada ya que es la única manera en la que ha aprendido a tener algo de control sobre su entorno. Ambos reproducen modelos de género disfuncionales que condicionan sus decisiones y sus formas de relacionarse.

La novela gráfica utiliza diversos elementos visuales para reforzar esta crítica: los rostros son inexpresivos, los cuerpos son rígidos y las posturas defensivas para expresar que los sujetos se encuentran atrapados en papeles de género que no comprenden y simplemente reproducen. De

hecho, James y Alyssa no se rebelan contra los estereotipos, sino que los encarnan con una mezcla de sumisión, rechazo y confusión. Su viaje es una huida hacia algo que no pueden nombrar, pero que se opone a lo que les fue impuesto. El resultado es la exploración de los límites de sus roles; esto muestra al lector el daño y la violencia que se generan con las convenciones de género sobre el individuo.

James es un personaje que encarna de manera trágica la lógica de la masculinidad tóxica. Desde el inicio de la novela su afirmación de ser un psicópata funciona como una máscara para ocultar su incapacidad para procesar sus emociones. Esta desconexión emocional ha sido moldeada por un entorno que le ha enseñado que un hombre no debe sentir, llorar o pedir ayuda. Este personaje se presenta sin adornos y su rostro es, casi siempre, neutro e inexpresivo, como si no le estuviera permitido comunicar vulnerabilidad. En lugar de explorar sus emociones, James las reprime, convencido de que eso lo hará más fuerte. Alyssa, por su parte, es presentada como una adolescente rebelde, sexualmente activa y verbalmente hostil. Su actitud no representa una auténtica libertad sexual, sino una respuesta defensiva a un entorno que le ha objetivado desde pequeña. Su comportamiento es un mecanismo de supervivencia: al sexualizarse toma el control en una sociedad que la ve como un objeto. Visualmente, a Alyssa se le retrata con neutralidad, sin énfasis en lo erótico, y su expresión muestra más cansancio que deseo. Estas elecciones estéticas dirigen la crítica al modo en que la cultura moldea la sexualidad femenina como espectáculo, pues la sexualidad no es sinónimo de libertad, sino una vía mediante la cual Alyssa intenta recuperar una voz que le ha sido sistemáticamente negada.

The End of the Fxxxing World no realiza una crítica explícita al capitalismo. No obstante, a lo largo de la obra se perciben indicios constantes de un sistema que ha vaciado de sentido la vida de sus personajes. James y Alyssa se desplazan por espacios despersonalizados; a saber,

centros comerciales, restaurantes genéricos, moteles y lugares estandarizados por el consumo, sin identidad, ni historia. Estos escenarios son más que fondos ocasionales en las viñetas: son metáforas visuales del vacío existencial que acecha a los protagonistas. Que nada los satisfaga revela una crítica implícita a una cultura que reduce la experiencia humana a momentos impersonales. El viaje de los personajes no es uno de descubrimiento; es un escape de una rutina sin sentido. Por ello, a lo largo de la historia James y Alyssa intentan llenar su vacío existencial mediante pequeños actos de apropiación: roban gasolina, comida, ropa y pequeños objetos. Sin embargo, estos actos no les generan satisfacción, ni alegría; sólo agravan su sensación de desorientación. La obra sugiere que viven en una sociedad donde el deseo está desvinculado del sentido, se vuelve un impulso y sólo produce frustración y vacío.

La frustración de los personajes es una crítica directa a la promesa capitalista de que el consumo puede llenar los vacíos afectivos. James y Alyssa no desean cosas porque les sean importantes, sino porque han aprendido que desear es lo único que se espera de ellos. La novela pone en evidencia que esta lógica es autodestructiva: cuando todo se convierte en mercancía nada tiene valor real. Lo que los personajes realmente anhelan —sentido y comprensión— no puede adquirirse como un bien y esa imposibilidad los arroja al cinismo y al desgano.

La búsqueda de sentido en esta historia no es espiritual ni filosófica: es cotidiana. James y Alyssa intentan darle sentido a sus vidas al escapar, rebelarse y actuar fuera de lo permitido. No obstante, sus acciones nunca alcanzan una verdadera resolución. El título de la obra ya anticipa una visión derrotista: un fin del mundo que no es apocalíptico, sino personal. La identidad se construye mediante el fracaso y ese fracaso es, en última instancia, una crítica a un mundo que exige certeza, estabilidad y productividad.

Conclusiones

A lo largo de *The End of the Fxxxing World*, Charles Forsman construye una narrativa que, bajo una aparente simplicidad estética, despliega una crítica social profunda. En el modo visual, el trazo sobrio y los diálogos breves son una estrategia deliberada para condensar una visión sobre el malestar de la sociedad actual. Lejos de proponer un relato adolescente convencional, esta novela gráfica presenta dos personajes que cargan con una dislocación emocional heredada y que no encuentran su lugar ni dentro de sus familias, ni en las instituciones que supuestamente deberían protegerlos. La indiferencia que reciben de los adultos, la rigidez de los roles de género y la ausencia de un horizonte simbólico claro los sitúan al borde del colapso. Ese colapso, sin embargo, no es patológico: es político. El autor no dramatiza ni victimiza, pero sí expone las situaciones consecuentes de una estructura social que ha normalizado el abandono afectivo como parte del crecimiento.

La obra desmantela con sutileza los discursos normativos sobre la familia, la juventud, el género, el afecto y la pertenencia y lo hace sin recurrir al panfleto ni al subrayado ideológico. El autor critica desde el encuadre, el silencio y la imposibilidad de sus personajes para expresar lo que sienten. James y Alyssa no son sólo adolescentes confundidos: son cuerpos que han interiorizado la violencia simbólica del mundo adulto; son subjetividades construidas en la falla. En lugar de una narrativa de redención o transformación la novela se decanta por una estructura narrativa que imita el ritmo de la ansiedad, del desencanto y del sinsentido, lo cual genera un tipo de lectura activa e incómoda en la que el lector debe interpretar ausencias, sobreentendidos y vacíos emocionales. La crítica social no está tanto en lo que los personajes dicen, sino en lo que no pueden decir: en lo que el lenguaje ya no alcanza a nombrar.

Más que representar una adolescencia “perdida”, James y Alyssa muestran los efectos de una estructura social que margina, clasifica y vacía de sentido las experiencias vitales, incluso las más íntimas. La violencia en esta novela no se muestra, desde su aspecto gráfico, bajo la espectacularización; se muestra como consecuencia de un entorno que les ha fallado sistemáticamente. Son personajes que no se rebelan desde el heroísmo, sino desde la fractura. Es precisamente en esa fractura donde se sitúa la fuerza crítica de la novela. Forsman logra que el lector acompañe esa fuga no como una aventura, sino como una forma de resistencia muda, una búsqueda fallida pero necesaria para encontrar un lugar en el mundo.

La potencia crítica de *The End of the Fxxxing World* no reside únicamente en los temas que aborda, sino también en la forma en que el artista los articula visual y narrativamente. Forsman no necesita grandes monólogos ni escenas cargadas de dramatismo para evidenciar la violencia estructural: le basta con la repetición de encuadres, los gestos contenidos y el uso estratégico del silencio gráfico para transmitir el desamparo, la alienación y el vacío emocional. Esta economía expresiva se convierte en una forma poderosa de denuncia. La multimodalidad propia de la novela gráfica—que conjuga texto, imagen y ritmo—sustenta que las emociones y conflictos no se hagan explícitos, sino que emerjan del cruce entre lo que se ve y lo que se calla. Así, el lector no sólo observa una historia, sino que la reconstruye, la interpreta y la completa a partir de su propia experiencia.

La obra gráfica se sitúa en un punto de tensión entre lo narrado y lo sugerido, lo visible y lo implícito. Cada viñeta es un espacio de ambigüedad donde las emociones no están dichas, pero se intuyen: donde la acción parece avanzar, mas siempre regresa a un estado de estancamiento o repetición. Con esto Forsman construye una estética enfocada en el malestar, en la que las grietas de lo cotidiano se convierten en signos de una disfuncionalidad social más profunda. Al lector se

le invita a observar esos detalles mínimos: las expresiones de los personajes, los espacios vacíos y las conversaciones entre los personajes que funcionan como indicios de un orden afectivo colapsado. De esta forma, la novela es un artefacto crítico que trata de provocar la reflexión del lector sobre los temas planteados.

En este sentido, la novela no ofrece soluciones ni esperanzas de redención a los personajes, sino que abre un espacio para la observación y la incomodidad productiva. Al representar el sinsentido, la fractura y la inercia afectiva la obra empuja al lector a mirar de frente aquello que suele ser normalizado y que se ha vuelto invisible. Lo radical de la pieza es su capacidad de mostrar la descomposición social desde sus formas y expresiones más comunes. El autor impulsa un mensaje minúsculo, pero con una crítica cargada que confronta al lector con una variedad de temas de los que, aunque son comunes, suele no hablarse.

Uno de los principales alcances del estudio de *The End of the Fxxxing World* desde un enfoque multimodal es mostrar cómo la narrativa gráfica es un medio de denuncia social altamente eficaz. Este tipo de análisis ayuda a comprender que la crítica a estructuras como la familia, el sistema educativo, los roles de género o la medicalización de la juventud no se formula únicamente desde el contenido textual, sino desde las decisiones formales: el encuadre, el ritmo de la lectura, los silencios, los gestos mínimos, la composición visual y los espacios en blanco. De esta manera, el estudio de los temas abordados ocurre desde diferentes modos de comunicación que, aun cuando en ocasiones se contraponen, se complementan y brindan un mensaje más profundo al lector.

El enfoque multimodal permite articular dimensiones estéticas, narrativas y sociales y, de esta manera, conecta la obra con problemáticas del presente: la exclusión afectiva, el desencanto generacional, la precariedad emocional y el vacío simbólico del mundo y de la sociedad contemporánea. La mirada multimodal favorece un análisis más profundo y matizado al considerar

cómo los diversos modos interactúan para construir significados. Este tipo de estudios también promueve la legitimación académica de la novela gráfica como objeto de análisis cultural en donde se puede reconocer su valor como una forma de pensamiento crítico que dialoga con la sociedad, mediante el lector, desde lo sensible.

Trabajar con un enfoque como este también representa limitantes, puesto que el propio enfoque deriva una carga de subjetividad interpretativa dado que la propia obra es deliberadamente austera y abierta. La escasez de texto, la contención emocional de los personajes y la economía expresiva de los dibujos obligan a quien analiza a leer entre líneas, a atribuir sentidos que no siempre pueden confirmarse de manera categórica. Esto puede generar tensiones entre el rigor analítico y la intuición interpretativa, sobre todo en contextos académicos que priorizan la evidencia explícita o los marcos teóricos cerrados. Además, la falta de elementos gráficos convencionales dificulta la aplicación de herramientas metodológicas típicas del análisis del cómic.

Referencias

- Attardo, S. (1994). *Linguistic Theories of Humor*. Mouton de Gruyter.
- Bechdel, A. (2008) *Fun Home. A Family Tragicomic*. Random House
- Benton, M. (1989). *The Comic Book in America: An Illustrated History*. Taylor Publishing Company.
- Bergson, H. (2011). *La risa, ensayo sobre la significación de lo cómico* (R. Blanco, trad.). Alianza.
(Texto original publicado en 2008)
- Brooker, W. (2005). *Batman Unmasked: Analyzing a Cultural Icon*. Continuum.
- Chute, H. (2016). *Disaster Drawn: Visual Witness, Comics, and Documentary Form*. Belknap Press.
- Critchley, S. (2002). *On humor*. Routledge.
- Eagleton, T. (2013). *Marxismo y crítica literaria* (F. A. Rodríguez, trad.). Paidós.
- Eagleton, T. (2016). *Cómo leer literatura* (A. V. I Godina, trad.). Ariel. (Texto original publicado en 2017)
- Eco, U. (1984). *Semiotics and the Philosophy of Language* (N. Apellido, trad.). Indiana University Press. (Texto original publicado en año)
- Einser, W. (1985). *El cómic y el arte secuencial* (H. Lozano, trad.). Norma Editorial. (Texto original publicado en 1990)
- Forsman, C. (2018). *The End of the Fxxxing World* (R. López Muñoz, trad.). Roca Editorial. (Texto original publicado en 2011)
- Gaiman, N. (1989). *The Sandman* (E. Riera, trad.). ECC Ediciones. (Texto original publicado en 1988)
- Gaiman, N. (1989). *The Sandman: Preludes and Nocturnes*. Vertigo.

- Gaiman, N. (1990). *The Sandman: The Doll's House*. Vertigo.
- Gombrich, E. (1972). *The Image and the Eye Further. Studies in the Psychology of Pictorial Representation*. Phaidos Press.
- Groensteen, T. (1999). *El sistema de la historieta*. Hotel de las ideas
- Hajdu, D. (2008). *The Ten-Cent Plague: The Great Comic-Book Scare and How It Changed America*. Farrar, Straus and Giroux.
- Kress, G. y Leeuwen, T. van. (2001). *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. Bloomsbury.
- Kress, G. y Leeuwen, T. van. (2021). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. Routledge.
- Martin, R. A. (2007). *The Psychology of Humor: An Integrative Approach*. Elsevier Academic Press.
- McCay, W. (1906). *Little Nemo in Slumberland*. New York Herald.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. HarperPerennial.
- McCloud, S. (2000). *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*. HarperCollins.
- Miller, A. (2004). *El cuerpo nunca miente. El impacto del conocimiento auténtico en el cuerpo y la psique* (M. T. López de Lamadrid, trad.). Paidós. (Texto original publicado en 2001)
- Patten, R. L. (1992). *George Cruikshank's Life, Times, and Art: Volume 2, 1835-1878*. Rutgers University Press.
- Reynolds R. (1994). *Super heroes. A Modern Mythology*. University Press of Mississippi.
- Ruch, W. (2008). Psychology of humor. En V. Raskin y W. Rush (eds.), *The Primer of Humor Research* (pp. 17-100). Mouton de Gruyter.
- Sacco, J. (1993). *Palestina*. Fantagraphics Books.

- Satrapí, M. (2000). *Persepolis*. Penguin Random House.
- Scott, J.C. (1990). *Domination and the Art of Resistance. Hidden Transcripts*. Yale University Press.
- Schopenhauer, A. (2004). *El mundo como voluntad y representación. Parte I* (P. López de Santa María, trad.). Trotta. (Texto original publicado en 1819)
- Spiegelman, A. (1986). *Maus*. Pantheon Books.
- Spiegelman, A. (1991). "Art Spiegelman". *The Comics Journal* (145), 96.
- Stein, D. (2015). *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. De Gruyter.
- Thompson (2000). *Ideología y cultura moderna: Teoría crítica social en la era de la comunicación de masas*. Universidad Autónoma Metropolitana.
- Töpffer, R. (1837). *Les amours de M. Vieux Bois*. Getty Research Institute.
- Töpffer, R. (2004). *Essai de Physiognomonie*. Schmidt Bingham Gallery.
- Ware, C. (2000). *Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth*. Pantheon Books.

Formato de Declaración de Originalidad y Uso de Inteligencia Artificial

Coordinación General de Estudios de Posgrado
Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo



A quien corresponda,

Por este medio, quien abajo firma, bajo protesta de decir verdad, declara lo siguiente:

- Que presenta para revisión de originalidad el manuscrito cuyos detalles se especifican abajo.
- Que todas las fuentes consultadas para la elaboración del manuscrito están debidamente identificadas dentro del cuerpo del texto, e incluidas en la lista de referencias.
- Que, en caso de haber usado un sistema de inteligencia artificial, en cualquier etapa del desarrollo de su trabajo, lo ha especificado en la tabla que se encuentra en este documento.
- Que conoce la normativa de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, en particular los Incisos IX y XII del artículo 85, y los artículos 88 y 101 del Estatuto Universitario de la UMSNH, además del transitorio tercero del Reglamento General para los Estudios de Posgrado de la UMSNH.

Datos del manuscrito que se presenta a revisión		
Programa educativo	Maestría en Estudios del Discurso	
Título del trabajo	El humor en la novela gráfica The End of the Fxxing World de Charles Forsman como crítica social	
	Nombre	Correo electrónico
Autor/es	Pérez Guillén Oliver	0743597c@umich.mx
Director	Dra. Gabriela Sánchez Medina	gabriela.medina@umich.mx
Codirector		
Coordinador del programa	Dr. Rodrigo Pardo Fernández	mae.estudios.discurso@umich.mx

Uso de Inteligencia Artificial		
Rubro	Uso (sí/no)	Descripción
Asistencia en la redacción	No	
Traducción al español	No	
Traducción a otra lengua	No	
Revisión y corrección de estilo	No	

Formato de Declaración de Originalidad y Uso de Inteligencia Artificial

Coordinación General de Estudios de Posgrado
Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo



Uso de Inteligencia Artificial		
Rubro	Uso (sí/no)	Descripción
Análisis de datos	No	
Búsqueda y organización de información	No	
Formateo de las referencias bibliográficas	No	
Generación de contenido multimedia	No	
Otro	No	

Datos del solicitante	
Nombre y firma	Oliver Pérez Guillé
Lugar y fecha	Morelia, Mich. a 19 de enero de 2026

Oliver Pérez Guillén

El humor en la novela gráfica The End of the Fxxxing World de Charles Forsman como crítica social.pdf

 Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::3117:547658103

Fecha de entrega

20 ene 2026, 11:11 a.m. GMT-6

Fecha de descarga

20 ene 2026, 11:19 a.m. GMT-6

Nombre del archivo

El humor en la novela gráfica The End of the Fxxxing World de Charles Forsman como crítica social.pdf

Tamaño del archivo

3.2 MB

119 páginas

28.265 palabras

155.110 caracteres

2% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 2%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.