

Pérez, Pepo

El vecino 4: “superhéroes” de barrio

III CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES :: ANIAV 2017 ::

GLOCAL [codificar, mediar, transformar, vivir]

AUTOR

Pérez, Pepo (Pérez García, Juan Carlos)

Profesor Contratado Doctor

Universidad de Málaga

Departamento de Derecho Público

Grupo de investigación “Poéticas de la ficción en las artes de la contemporaneidad”

TÍTULO DEL TRABAJO (En Castellano y En inglés)

El vecino 4: “superhéroes” de barrio**The Neighbour 4: neighbourhood “superheroes”**

TIPO DE TRABAJO: Comunicación

PALABRAS CLAVE (3 a 5 En Castellano).

Cómic, novela gráfica, dibujo, superhéroes

KEY WORDS (3 a 5 En inglés)

Comics, graphic novel, drawing, superheroes

RESUMEN (En Castellano, máximo 300 palabras)

El vecino es una serie de novelas gráficas que el autor realiza en colaboración con el guionista Santiago García (Premio Nacional de Cómic 2015 por *Las meninas*, de García y Javier Olivares). Planificada para cinco libros, hay tres de momento (Ediciones Astiberri) y un cuarto en proceso. El vecino está protagonizado por dos vecinos en una ciudad no identificada del siglo XXI, mezcla sublimada de Madrid y Málaga. La obra pretende arrojar una mirada tragicómica, a veces extrañada, hacia la vida cotidiana y las relaciones personales en la contemporaneidad, con la particularidad de que uno de los protagonistas es “superhéroe”. Sin embargo, siempre que este se marcha para atender a la “tarea del héroe”, sus hazañas quedan fuera de la vista para el lector, un dogma creativo de la obra. De este modo, el elemento fantástico funciona como contrapunto poético a la cotidianidad. El vecino investiga asimismo los significados ideológicos de los clichés de superhéroes a través de una lectura crítica, no exenta de ironía pero también de fascinación hacia un género de ficción fundamental en la historia del cómic. El vecino 4 planteará sin embargo una vuelta de tuerca en las estrategias artísticas previas, e incluye escenas insólitas en el género de superhéroes y una forma experimental de múltiples lenguajes y texturas (dibujo, pintura, fotografía, collage digital). Esta comunicación expone el proceso creativo de este cuarto volumen.

ABSTRACT (En inglés)

The Neighbor is a graphic novel series that the author is drawing in collaboration with the scriptwriter Santiago García (National Comic Book Award 2015 with *Las meninas*, by García and Javier Olivares). Planned as a five book series, three have been published so far (Ediciones Astiberri) and a fourth is in process. The Neighbor is about two neighbors who live in an unidentified city of the 21st century, a sublimated mix of Madrid and Málaga. The work attempts to depict, in a tragicomic if not stranged fashion, daily life and personal relations in contemporary society, with the particularity of that one of the protagonists is a "superhero". Still, whenever he leaves to attend to the "task of the hero", his deeds remain out of sight for the reader –a creative dogma during the whole series. In this way, this fantastic element works as a poetic counterpoint to everyday life. The Neighbor also investigates the ideological meanings of the superheroes clichés through a critical reading, not exempt of neither irony nor fascination towards a genre of fiction that has been fundamental in the history of comics. That said, the fourth part of the series will partly deviate from those previous artistic strategies, including unusual scenes in the superhero genre and an experimental form of multiple languages and textures (drawing, painting, photography, digital collage). This communication exposes the creative process of such fourth volume.

CONTENIDO (Introducción, Desarrollo, Conclusiones)

El trabajo no excederá en texto de 3000 palabras para las comunicaciones y de 900 palabras para los posters, en ningún caso el trabajo excederá de 10 páginas.

I. Introducción: El vecino como serie

En 2002, el autor de estas líneas sugirió al guionista Santiago García realizar en cómic un slice of life con superhéroes. Desde una idea previa de García que encajaba en ese concepto se desarrolló *El vecino*, un cómic planificado para cinco libros que narra la historia de dos vecinos en una ciudad no identificada que podría ser Madrid o Málaga, ciudades natales de los autores; en realidad una mezcla sublimada de ambas. La obra arroja una mirada tragicómica, a veces extrañada, hacia la vida cotidiana y las relaciones personales en la contemporaneidad, con la singularidad de que uno de los protagonistas es "superhéroe". Pero siempre que este se marcha para afrontar la "tarea del héroe", sus hazañas quedan en elipsis, un dogma creativo de la obra. De este modo, el elemento fantástico — procedente de un género fundamental en la historia del cómic— es un marco mítico que funciona como contrapunto a la historia cotidiana y, al mismo tiempo, permite investigar los significados ideológicos de los clichés de superhéroes a través de una lectura crítica y abierta no exenta de ironía.

El vecino 1 (Astiberri Ediciones, 2004) es una comedia de situación con momentos melancólicos donde la ciudad y el barrio son tratados como un protagonista más, a través de imágenes recurrentes urbanas, en planos generales aéreos o a pie de calle: esta última se pretende mostrar como ese "desorden vivo" donde el grupo (la ciudad) se manifiesta: "el lugar (topo) del encuentro, sin el cual no caben otros posibles encuentros", en palabras de Lefebvre.¹ La apertura semántica de la obra, en el sentido de Eco, se manifiesta también en un final abrupto situado deliberadamente en página impar, a la derecha del lector; al pasarla, este se encuentra una página en blanco.²

El vecino 2 (Astiberri Ediciones, 2007) introduce un nuevo tono narrativo: la comedia del primero ha desaparecido y gira hacia un tono dramático y sombrío; el dibujo lo refleja con el estilo gráfico, más crudo y sucio, como de garabato. A diferencia del primero, entintado con pincel, el dibujo se realiza con plumilla, rayados y amplias masas de negro: al cambiar las herramientas, el resultado gráfico cambia, y con él la voz narrativa. El superhéroe de *El Vecino* ha desaparecido; en realidad vive ahora en la calle con un grupo de personas sin techo. Parte de la historia transcurre en el lugar donde habitan, un entorno inspirado en el documental *Dark Days* (2000, dir. Marc Singer), sobre la vida de unos homeless en un túnel abandonado del metro neoyorquino. El particular "Freedom Tunnel" de *El vecino 2* funciona como espacio físico y alegórico; una suerte de inframundo urbano habitado por un colectivo multicultural ajeno a las leyes del "mundo de arriba", que podría emparentarse con una de las "zonas temporalmente autónomas" que propone Hakim Bey: espacios físicos o mentales que escapan al control estatal-corporativo hasta que son descubiertos por este y deben reconstruirse en otros ámbitos. Zonas habitadas por "nómadas psíquicos" que "vagan con escasas lealtades, sin ligarse a ningún tiempo ni lugar y se lanzan en busca de la diversidad y la aventura", una descripción que "no abarca solo a los intelectuales y artistas de clase X, sino también a los trabajadores inmigrantes, los refugiados, los 'homeless' [...]".³

El vecino 3 (Astiberri Ediciones, 2009) cambia de nuevo el tono, mezcla entre el humor del primero y el drama del segundo. Un referente crucial fue el largometraje *Faces* (1968, dir. John Cassavetes) por su forma narrativa experimental: confusión deliberada entre escenas y súbitos cambios de escenario, sin planos generales que muestren este último, con un ritmo tan extremo como su tono; las experiencias de los personajes se suceden a tal velocidad que dificultan al espectador colocarlas en un marco mental.⁴ Las

¹ "En la escena espontánea de la calle yo soy a la vez espectáculo, y a veces, también actor. Es en la calle donde tiene lugar el movimiento, de catálisis, sin el que no se da vida humana sino separación y segregación". LEFEBVRE, Henri. *La revolución urbana*. Mario Nolla (trad.). Madrid: Alianza, 1972, p. 25.

² "La poética contemporánea, al proponer estructuras artísticas que exigen un particular compromiso autónomo del usuario, a menudo una reconstrucción, siempre variable, del material propuesto, refleja una tendencia general de nuestra cultura hacia procesos en que, en vez de una secuencia unívoca y necesaria de acontecimientos, se establece, como un campo de probabilidad, una "ambigüedad" de situación capaz de estimular actitudes de acción o de interpretación siempre distintas". ECO, Umberto. *Obra abierta*. Roser Berdagué (trad.). Barcelona: Ariel, 1990 [1962], p. 135. De hecho, hubo lectores de *El vecino 1* que escribieron a la editorial quejándose por un supuesto "error de impresión", creyendo que al libro le faltaba la última página. Se explica con detalle en la web del autor [<http://www.pepoperez.com/elvecino/>]. [23.03.2017]

³ "Psychic nomadism [...], psychic travellers driven by desire or curiosity, wanderers with shallow loyalties [...], not tied down to any particular time and place, in search of diversity and adventure... This description covers not only the X-class artists and intellectuals but also migrant laborers, refugees, the "homeless". BEY, Hakim. *The Temporary Autonomous Zone, Nomadism.org, 1991-2011* [<http://nomadism.org/pdf/taz.pdf>], p. 6. [23.03.2017]. Bey desarrolla nociones previas de Deleuze & Guattari y Lyotard.

⁴ Vid. CARNEY, Ray. *The Films of John Cassavetes: Pragmatism, Modernism, and the Movies*. Cambridge (UK): Cambridge University Press, 1994, p. 83.



Ilustración 1. Santiago García y Pepo Pérez, páginas de las novelas gráficas *El vecino 1* (2004), *El vecino 2* (2007) y *El vecino 3* (2009). Tinta y color digital para reproducción gráfica (Astiberri Ediciones).

relaciones entre ellos tampoco son presentadas; el espectador debe deducirlas con su participación activa y establecer el significado de sus comportamientos. Todo ello se lleva al lenguaje del cómic en *El vecino 3* con recursos por equivalencia: 1), usando planos medios en pequeñas viñetas regulares, sin espacio para representar el escenario; 2), cambiando de escena "aleatoriamente" en una misma tira o página (en un cómic convencional se cambiaría al final de la tira o la página); 3), empleando el mismo diseño en todo el libro, una retícula fija de nueve viñetas (el tamaño relativo de cada viñeta no sugiere énfasis narrativo puesto que no se modifica jamás). La intención global era generar desconcierto e implicar al lector en la historia sin ofrecerle demasiadas pistas sobre los sentimientos de los personajes. 4) Para mayor neutralidad emocional, el dibujo se realizó a plumilla con un trazo regular, lo que David Mazzucchelli denomina "dumb line": aquella que no "sabe" qué está describiendo porque no varía su grosor según las formas y texturas de lo que representa.⁵ 5) A diferencia de los dos primeros, *El vecino 3* se dibujó en blanco y negro para eliminar las señales emocionales del color, con la sola excepción de un tono rojo para el disfraz de Titán cuando este aparecía. Ello sugería la separación entre la "realidad" y la fantasía —la ficción que el superhéroe implica—, pero también los planos que sustentan la identidad del sujeto.⁶

Se han publicado además numerosas historietas cortas de *El Vecino*, en revistas como *El Manglar* o *Nosotros Somos Los Muertos*, que juegan con los recursos formales del cómic, sus convenciones y formatos tradicionales, a veces desde una perspectiva metalingüística: p.ej., en una se narra la historia como si fueran tiras diarias y dominicales de prensa, un formato hoy extinto. En otra, la clave formal es la contraposición entre lo que dicen los personajes y lo que piensan realmente, expresado mediante globos de pensamiento, un recurso "muy de cómic" que permite una exposición directa del monólogo interior del personaje en el mismo plano visual en que habla o realiza otras acciones. Esta contraposición desplegaba un recurso cómico y, a la vez, planteaba el papel de las white lies en la comunicación interpersonal cotidiana, así como la oposición entre el pensamiento y el lenguaje verbalizado.

II. Desarrollo: las estrategias artísticas de *El vecino 4*

El vecino 4, actualmente en proceso, plantea otra vuelta de tuerca en las estrategias previas. Con un planteamiento de gran visualidad, frente a las escenas más basadas en el diálogo y las situaciones personales de los tres primeros libros, este cuarto despliega una perspectiva muy autoconsciente sobre los códigos y clichés del género de superhéroes, con una forma experimental. El guión de Santiago García, parco en palabras y descripciones, deja un amplio espacio al dibujo y el diseño del autor de estas líneas. Algunos de los recursos formales / artísticos que estoy usando para llevar ese guión a la página:

⁵ Sobre la "dumb line", vid. la entrevista a Dash Shaw, antiguo alumno de David Mazzucchelli, en HEATER, Brian. "Interview: Dash Shaw", *The Daily Cross Hatch*, 2008 [<http://thedailycrosshatch.com/2008/10/15/interview-dash-shaw-pt-1-of-3/>]. [23.03.2017]

⁶ La "realidad" se apoya en una "MULTITUD INCONSISTENTE de fantasías. Es esta multiplicidad la que crea el efecto de densidad impenetrable que experimentamos como 'realidad' [...]. "El soporte fantasmático de la realidad es en sí mismo necesariamente múltiple e inconsistente". ZIZEK, Slavoj. *Lacrimae Rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*. Ramon Vilà Vernis (trad.). Barcelona: Debate, 2006, p. 173. Énfasis y mayúsculas del autor.



Ilustración 2. Santiago García y Pepo Pérez, El vecino. Tinta y color digital (publicada en la revista El Manglar, 2009).

1. Retomar formas del pasado para innovar. La distancia que genera el transcurso del tiempo y el desuso de esas viejas formas es la que permite retomarlas con una mirada y contexto diferentes.⁷ Ejemplos prácticos de esta estrategia de "retrovanguardia":

a) usar el ordenador para colorear como si fuera un viejo tebeo de superhéroes, con equivalentes modernos de la energía cruda de aquellos colores chillones y analógicos, limitados por la cuatricromía de imprenta barata del comic book . El color por ordenador, introducido en el cómic a finales de los ochenta, se generalizó en la década siguiente; desde entonces se ha usado normalmente para imitar las texturas del color "directo" o conseguir efectos ilusionistas de iluminación, con múltiples volúmenes, degradados "elegantes" y una "dirección de fotografía" que pretende generar imágenesseudocinematográficas. Nuestra estrategia es la opuesta: hacer visible la cualidad digital del color haciendo un uso grueso de las herramientas informáticas y evocar los colores expresivos de tonos primarios, no locales, de los tebeos industriales de superhéroes de los años sesenta y setenta.

b) Usar el blanco como color. Lo que en los viejos tebeos comerciales era una estrategia para ahorrar tiempo y dinero (se dejaban sin colorear algunos elementos de las viñetas) es un recurso que aporta juegos formales interesantes.

c) Recuperar puntualmente el color "directo" (pintado manualmente), muy en boga a finales del pasado siglo en el cómic de influencia europea, hoy abandonado por las herramientas digitales.

2. Incorporar lenguajes plásticos ajenos a la tradición dominante del cómic, desarrollando una forma experimental de múltiples texturas que combina el dibujo con la pintura, el collage (digital o manual) y la fotografía. Ello implica un amplio registro que incluye desde dibujar composiciones de personajes como "tableaux vivants" a las estrategias de collage de artistas como Miguel Ángel Tornero. El contraste entre fotografía y dibujo, poco explorado en el cómic, es interesante por su choque entre el (supuesto) index de la realidad de toda fotografía y la invención que implica el dibujo. Si hace ya más de veinte años que se certificó el "pictorial turn" (el "giro visual" en las Humanidades que vino a sustituir al "giro lingüístico" previo, por el cual la imagen habría alcanzado un protagonismo antes reservado a la palabra⁸) y hoy hablamos de "postfotografía" (superabundancia en las redes digitales de fotos inmateriales, transmisibles y disponibles⁹), el cómic no puede permanecer ajena a esta nueva cultura visual.

3. Negar el estilo. El empleo de un estilo gráfico uniforme en un mismo cómic es una tradición derivada de dos inercias: las limitaciones

⁷ "Cuando el trabajo sobre un determinado problema artístico llega a un punto tal que, a partir de premisas aceptadas, parece infructuoso seguir insistiendo en la misma dirección, acostumbran a surgir aquellos grandes retornos al pasado, o mejor aquellos cambios que, a menudo, están relacionados con la asunción del rol conductor por parte de un nuevo sector o de un nuevo género de arte y que crean justamente, a través de un retorno a formas de representación aparentemente más 'primitivas' la posibilidad de utilizar el material de despojo del viejo edificio para la construcción del nuevo. Precisamente a través de una distancia, es posible volver a retomar creativamente los problemas anteriormente afrontados". PANOFKY, Erwin. La perspectiva como forma simbólica. Virginia Careaga (trad.). Barcelona: Tusquets, 2003 [1927], p. 29. Ejemplos clásicos de este fenómeno: el de los impresionistas del XIX que reivindicaron a Velásquez; el de Picasso inspirándose en la pintura medieval y las máscaras africanas.

⁸ Vid. MITCHELL, W. J. T. "The Pictorial Turn", Picture Theory. Chicago / Londres: University of Chicago Press, 1994, pp. 11-34.

⁹ Vid. FONTCUBERTA, Joan. La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía. Barcelona: Galaxia Gutemberg, 2016.

de imprenta del pasado y las exigencias comerciales de la industria, cuyos editores pedían a sus dibujantes que imitasen un "estilo de la casa" según los gustos dominantes del momento (ese estilo "impersonal" y anónimo fue uno de los intereses de los artistas del pop art). En la era de la novela gráfica, un cómic artístico para adultos, ya no hay que ajustarse a esa convención de "estilo único", ni por limitaciones técnicas ni por exigencias del editor. Existen antecedentes de "estilo variable" en un mismo cómic (p.ej., el estadounidense Bill Sienkiewicz, influido por Klimt, Klee o el Richard Diebenkorn de la serie Ocean Park) pero es una vía que, por poco explorada, permite nuevos experimentos. El ordenador permite integrar los diversos lenguajes y texturas de cara a la reproducción gráfica.

4. Llamar la atención sobre el propio marco de la representación. Si este suele permanecer oculto para facilitar la suspensión de la incredulidad, aquí queda "revelado" en determinadas secuencias, señalando la condición de ficción de la obra.

5. Del museo a la página de cómic y viceversa. Es muy significativo que Warhol atribuyera la estética del pop art a la lectura de "un montón de comic books".¹⁰ O que Richard Hamilton observase, a propósito de las piezas de Lichtenstein basadas en viñetas de cómic, que reproducirlas era como "tirar un pez al agua de nuevo".¹¹ Si los artistas del pop consiguieron introducir en la sala de arte productos de consumo, "banalizando lo monumental" del arte establecido y "monumentalizando lo banal",¹² parece apropiado a estas alturas acudir a estrategias de las artes visuales contemporáneas para un cómic. V.gr., la apropiación de imágenes de cómic instaladas en la conciencia colectiva para, mediante comparación y eliminación, aludir a conflictos sociopolíticos subyacentes o a la memoria colectiva (Siemon Allen y su instalación Land of Black Gold IV, 2004; Wilhelm Sasnal y su representación "omitida" de viñetas de Art Spiegelman en la serie pictórica Maus, 2001); la fragmentación, deconstrucción, disección y repetición de imágenes de cartoon (Martin Arnold en Haunted House, 2011); el lenguaje del cómic como "sistema de representación" del mundo (Öyvind Fahlström, Column nº 2 [Picasso 90], 1973); la reducción a formas esenciales y el palimpsesto (los cómics sobrepintados por la artista brasileña Rivane Neuenschwander en Zé Carioca, 2006); la apropiación paródica de "obras de arte moderno" según las viñetas de los cómics Disney (Bertrand Lavier, Walt Disney Productions 1947-2009, 2009); el uso del lenguaje del cómic en instalaciones con publicaciones expuestas para generar relaciones semánticas a partir de una investigación etnográfica o política (Francesc Ruiz y sus diversos "kioscos"; su mismo tebeo Manga Mammoth, 2009); la tradición grotesca del cómic traducida a un lenguaje de signos pictóricos (Sue Williams).

III. Conclusiones

A modo de conclusión, vamos a plantear un ejemplo de El vecino 4 como compendio de algunas estrategias artísticas expuestas arriba. En estas dos páginas de una secuencia más amplia, se representa una "secuencia de lucha superheroica" en el marco de un museo de arte moderno cuya arquitectura nos remite a la "franquicia Guggenheim". La escena tiene lugar dentro de la sala de arte — destruyéndola de paso— pero cuyo marco de representación cambia paulatinamente, llamando la atención sobre sí mismo. La anchura del gutter (calle entre viñetas) aumenta para evocar los marcos de cuadros, cuadros como los que cuelgan de las paredes del escenario, que a su vez estarán ocupados por imágenes de pinturas reales de artistas. El juego de marcos es una referencia a la historia del arte: si la página de cómic puede verse como el equivalente gráfico de un cuadro que estuviera compuesto de cuadros más pequeños, las viñetas, este sistema de imágenes remite a la sala llena de pinturas (la galería o gabinete de curiosidades), un motivo pictórico que atraviesa la historia del arte desde la cultura del "ojo curioso" al "ojo metódico" (autorreflexivo e introspectivo) y más allá.¹³ El diseño de las viñetas, asimismo, descompone las figuras en poses grotescas¹⁴ no habituales en el cómic de superhéroes, dado a la idealización. Por último, el texto de los bocadillos se distorsiona señalando su artificio formal y, a la vez, devolviendo la cita irónica al pop art. El cómic ha vuelto a entrar "literalmente" en el museo. Un museo virtual hecho de viñetas.

FUENTES REFERENCIALES

BEY, Hakim. The Temporary Autonomous Zone, Nomadism.org, 1991-2011 [http://nomadism.org/pdf/taz.pdf]. [23.03.2017]

CARNEY, Ray. The Films of John Cassavetes: Pragmatism, Modernism, and the Movies. Cambridge (UK): Cambridge University Press, 1994.

CLAUß, Ingo (ed.). Kaboom! Comics in Art. Berlín: Kehrer Verlag Heidelberg, 2013.

¹⁰ "I think we just read a lot of comic books, and it just happened to come out then". Citado en CLAUSS, Ingo. "Where am I? What Sort of Place is This? Comics, Arts, Politics. An Effort at Location Determination". En CLAUß, Ingo (ed.). Kaboom! Comics in Art. Berlín: Kehrer Verlag Heidelberg, 2013, p. 23.

¹¹ "Like throwing a fish back into water". Citado en STONARD, John-Paul. "Semblances in Synthetic Light", The Times Literary Supplement, 2012, [http://www.the-tls.co.uk/articles/public/semblances-in-synthetic-light/]. [23.03.2017]

¹² Vid. CLAUSS, Ingo. "Where am I? What Sort of Place is This? Comics, Arts, Politics. An Effort at Location Determination", cit., p. 23.

¹³ Vid. STOICHITA, Víctor I. La invención del cuadro. Arte, artífices y artificios en los orígenes de la pintura europea. Anna Maria Coderch (trad.). Barcelona: Ediciones del Serbal, 2000 [1993], pp. 151 y ss.

¹⁴ Lo grotesco es, entre otras cosas, "la alteración y desazón, desunión entre dentro y fuera, desposesión del cuerpo por la rotura de las formas". PUELLES, Luis. "Nada bajo los pies. Aproximaciones a una estética de lo grotesco". En Lebrero Stals, José (dir.). El factor grotesco. Málaga: Museo Picasso Málaga, 2012, p. 21.

ECO, Umberto. *Obra abierta*. Roser Berdagué (trad.). Barcelona: Ariel, 1990.

FONTCUBERTA, Joan. *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*. Barcelona: Galaxia Gutemberg, 2016.

HEATER, Brian. "Interview: Dash Shaw", *The Daily Cross Hatch*, 2008 [<http://thedailycrosshatch.com/2008/10/15/interview-dash-shaw-pt-1-of-3/>]. [23.03.2017]

LEFEBVRE, Henri. *La revolución urbana*. Mario Nolla (trad.). Madrid: Alianza, 1972.

MITCHELL, W. J. T. "The Pictorial Turn", *Picture Theory*. Chicago / Londres: University of Chicago Press, 1994, pp. 11-34.

PANOFSKY, Erwin. *La perspectiva como forma simbólica*. Virginia Careaga (trad.). Barcelona: Tusquets, 2003.

PUELLES, Luis. "Nada bajo los pies. Aproximaciones a una estética de lo grotesco". En Lebrero Stals, José (dir.). *El factor grotesco*. Málaga: Museo Picasso Málaga, 2012, pp. 19-61.

STOICHITA, Victor I. *La invención del cuadro. Arte, artífices y artificios en los orígenes de la pintura europea*. Anna Maria Coderch (trad.). Barcelona: Ediciones del Serbal, 2000.

STONARD, John-Paul. "Semblances in Synthetic Light", *The Times Literary Supplement*, 2012, [<http://www.the-tls.co.uk/articles/public/semblances-in-synthetic-light/>]. [23.03.2017]

ZIZEK, Slavoj. *Lacrimae Rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*. Ramon Vilà Vernis (trad.). Barcelona: Debate, 2006.