



Analizando *Neurope*:¹ la construcción de mundo en la obra de Miguel Ángel Martín

MIGUEL A. PÉREZ-GÓMEZ

Departamento de Comunicación Audiovisual y
Publicidad de la Universidad de Sevilla

Miguel Ángel Pérez-Gómez es licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Sevilla; en la actualidad es doctor y profesor del Departamento de Comunicación de la Universidad de Sevilla. Su tesis es sobre la producción audiovisual del *fandom* y la cultura participativa. Entre otros eventos internacionales ha participado en Queer Screen Cultures (University of Nottingham, 2009), las AATI Conferences (Italia, 2010 y 2011), Biografía del cómic (Università Ca'Foscari Venezia, 2014). Ha participado en libros como *Los héroes están muertos* (Dolmen, 2014) y es el editor del e-book *Previously On: Multidisciplinary Studies on TV Series in the Third Golden Age of Television*. También escribe sobre cómics en *El lector bicéfalo*, *Entrecomics* y *Rockdelux*.

Fecha de recepción: 4 de mayo de 2016

Fecha de aceptación definitiva: 16 de mayo de 2016

¹ Se ha puesto este nombre no como algo canónico ni como un término que aparezca en sus obras, sino como una palabra que aparece en alguna de sus dedicatorias («Welcome to Neurope»), lo cual me ha parecido evocador.

Resumen

En el contexto de la creación ficcional contemporánea uno de los aspectos que más peso están adquiriendo hoy en día es la construcción de universos. Si bien actualmente se entiende como algo relacionado con la explotación de productos, no siempre es así. A lo largo de este artículo se trata de esbozar un modelo de análisis de mundo a través de la obra de Miguel Ángel Martín; un universo construido durante casi tres décadas que se ampara en el valor de los textos arcónticos.

Palabras clave: Construcción de mundos, Miguel Ángel Martín, arcóntico, cómic español

Abstract

In the context of contemporary fictional creation one of the aspects that today are gaining weight is the construction of universes. While it is now understood as something related to the exploitation of products, it is not always in this way. Throughout this article is tried to outline a world analysis model through the work of Miguel Angel Martin, a universe built for almost three decades that relies on the value of archontic texts.

Keywords: Worldbuilding, Miguel Ángel Martín, Archontic, Spanish comic

Cita bibliográfica

PÉREZ-GÓMEZ, M. «Analizando *Neurope*: la construcción de mundo en la obra de Miguel Ángel Martín», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 6 (2016), pp. 34-60.

Introducción

Antes de empezar con el artículo en sí mismo es necesario aclarar un par de aspectos para entender los objetivos y las intenciones que se persiguen. En primer lugar, se trata de un artículo de investigación experimental, es un paso de un proceso por el que se busca estructurar un modelo de análisis de mundo ficcional. Este artículo es, por decirlo de alguna manera, la primera prueba mediante la cual se pretende poner en entredicho el aparataje teórico utilizado a través del cual se va a estructurar un primer modelo de análisis.

Estudiar un mundo ficcional es algo complejo que depende de muchos factores; entre ellos está la voluntad del creador. En el estudio de caso que se ha escogido, dicha unidad estructural es en muchas ocasiones consciente, y otras, inconsciente. Pero en la obra de Miguel Ángel Martín nos encontramos con un mundo paradigmático, si bien por un lado se intuye una construcción premeditada de los existentes² a través de los cuales se crean los mundos, espacios, cultura, sociedad, etcétera; por otro no siempre hay una voluntad de crear un mundo complejo, sino un universo de narrativas trenzadas que siguen unas corrientes temáticas, narrativas y discursivas similares, pero no siempre con una ligazón clara o directa, al menos en principio. Siempre vinculadas por un denominador común: la descripción de un espacio geográfico que podría ser una Europa en un futuro de pasado mañana, o como se ha apuntado en el título del artículo: *Neuropsy*.

Este sería el segundo de los motivos por aclarar: no se trata de un universo ficcional cómodo desde el punto de vista del análisis, ya que no existe una cronología clara, un espacio geográfico definido, ni una genealogía de personajes explícita, a pesar de que se puedan establecer relaciones entre estos. Son aspectos que en el acto de creación de mundos se pueden considerar como imprescindibles para la subcreación.³

Por un modelo de análisis de mundo

A la hora de crear una estructura de mundo debemos tener una serie de aspectos organizativos que pasan en gran parte por reconocer ciertos rasgos de aquellos textos que construyen

² Por existentes me refiero a todos aquellos elementos con los que el creador construye el universo. Desde personajes, vehículos, edificios, formas sociales, etcétera. Por ejemplo en la obra de M. A. Martín todos los coches son muy parecidos y sin ruedas. Podemos considerar los vehículos como un existente que unifica el universo.

³ Subcreación es el término con el que J. R. R. Tolkien denomina a las creaciones de carácter ficcional que describen mundos más o menos complejos y estructurados.

universos ficcionales amplios. Estamos hablando de unas familiaridades que regulan los relatos. Para ello se recurrirá a conceptos teóricos a través de los cuales podemos observar que este tipo de textos tienen esa serie de características comunes independientemente de las diferencias autorales o de contenido.

Lo primero que deberemos revisar son los rasgos que caracterizan a los textos de culto: estos empezarán a darnos las pistas de cómo debe ser este tipo de obras. Para Umberto Eco, un texto de culto utiliza lo que denomina «arquetipos eternos», situaciones que han presidido las historias de todos los tiempos, incluyendo la utilización de mitos históricos y contemporáneos, de manera que «cuando todos los arquetipos irrumpen sin pudor alguno, se alcanzan profundidades homéricas. Dos clichés producen risa. Cien, conmueven. Porque se percibe vagamente que los clichés hablan entre sí y celebran una fiesta de reencuentro».⁴ En el arquetipo o cliché, como lo denomina Dolezel, encontramos el que sería el primer elemento de la intertextualidad, aquel que nos ayuda a conectar los mundos ficcionales a través de los textos.⁵

Massimo Scaglioni enumera los tres rasgos que definen al texto de culto a partir del artículo de Eco. En primer lugar, la construcción de un mundo narrativo completo, itinerantemente amueblado, en el cual el aficionado pueda volver como si fuese su espacio privado y personal; que dicho texto sea desmontable, y del cual se puedan extraer personajes, escenas, diálogos, estéticas, etcétera; y para acabar, que tenga una textualidad viva, que sea un texto de textos, un cúmulo de clichés para sentar las bases de conexiones intertextuales.⁶

La definición de «texto de culto» de Umberto Eco como un discurso que puede ser desmontado en piezas, frases, escenas, personajes, situaciones, etcétera nos llevaría a la concepción que Abigail Derecho tiene sobre este tipo de textos como literatura arcóntica. La autora justifica este apelativo de la siguiente manera:

Lo arcóntico se refiere al archivo de la palabra, y la tomo de *Mal de Archivo*, obra de 1995, de Jacques Derrida, en la que Derrida firma que todos los archivos permanecen abiertos a nuevas entradas, nuevos artefactos, nuevos contenidos. No hay ningún archivo que esté completo, cerrado o finalizado: incorporando conocimiento desplegado en referencia al archivo, este aumenta, absorbe en sí, se gana en *auctoritas*.⁷

Así pues, una de las cualidades del texto de culto definido como arcóntico es que estará compuesto de «textos que son archivos por naturaleza y son impulsados por el mismo principio ar-

⁴ ECO, U. *La estrategia de la Ilusión*. Barcelona, Editorial Lumen, 1986, p. 291.

⁵ DOLEZEL, L. *Heterocosmica. Ficción y mundos posibles*. Madrid, Arco/Libros, 1998, p. 282.

⁶ SCAGLIONI, M. *TV di culto. La serialità televisiva Americana e il suo fandom*. Milán, Vita e Pensiero, 2006, p. 22.

⁷ DERECHO, A. «Archontic Literature. A Definition, a History, and Several Theories of Fan Fiction», en HELLEKSON, K. y BUSSE, K. (eds.) *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of Internet*. Jefferson, McFarland & Company, 2006, p. 64.

cóntico: cierta tendencia a la ampliación y la acreción que todos los archivos poseen».⁸ Se trata de una obra que no tiene límites y que se convierte en tan solo una fuente que, en cierta manera, «busca» ser expandida: «Un texto arcóntico permite, o incluso invita, a escritores para entrar en él, seleccionar elementos específicos que encuentren útiles, hacer nuevos artefactos usando esos objetos encontrados, y depositar su trabajo, de nuevo, en el archivo de texto de origen».⁹

Para Hills, los textos de culto tienen una serie de «familiaridades» que los hacen similares: «autoría, narrativa indefinidamente diferida, e hiperdiégesis».¹⁰ Estos tres aspectos surgen a modo de crítica a las tres características definitorias de Eco, que según este autor han quedado ancladas en el tiempo a causa del progreso tecnológico. La autoría es el primer concepto enunciado por Hills como rasgo definitorio de un texto de culto. Con la autoría se dota a la obra de cierta idea de calidad, de alguien ocupándose de los detalles del texto y, en parte, eleva a un texto a la alta cultura.¹¹

En segundo lugar está el concepto de «narrativa indefinidamente diferida» que consiste en no resolver nunca todas las tramas argumentales generales que tengan que ver con los personajes, de manera que estos nunca estén definidos por completo. Este concepto de apertura lo podemos aplicar a la idea de literatura arcóntica: el texto como un archivo del cual coger elementos y al que, al mismo tiempo, se puedan añadir otros. Otro efecto secundario de este tipo de narrativa es la aparición de personajes que siempre tienen la misma edad dando lugar a unas historias resistentes a la realidad exterior.¹²

En tercer lugar está la hiperdiégesis, esto es, la creación de un espacio narrativo vasto del que tan solo se muestra una pequeña parte. Este concepto enlaza con la idea de «narrativa enciclopédica» enunciada por Murray. La hiperdiégesis de los textos, en su afán de crear universos completos, da lugar a un mayor número de huecos, con lo que las posibilidades de reescritura y apropiación aumentan. Para Wolf incluso los mundos más cerrados pueden ser difíciles de ver en su totalidad y de ser completos.¹³

La construcción de mundos de ficción, subcreación,¹⁴ está normalmente limitada por las líneas argumentales. Si se enriquece el *background*, la historia no avanza; el trasfondo se enriquece a través de apéndices, mapas, cronologías, glosarios, etcétera. Así podemos establecer una pequeña diferencia entre creador y autor y el subcreador: este es un tipo especial de autor

⁸ *Ibid.*, 64.

⁹ *Ibid.*, 65.

¹⁰ HILLS, M. *Fan Cultures*. Londres, Routledge, 2002, p. 131.

¹¹ *Ibid.*, p. 133.

¹² BICK, I. J. «Star Trek, Latency, and the Neverending Story», en *Cinema Journal*, vol. 35, n.º 2 (Invierno 1996), pp. 44-52.

¹³ WOLF, M. J. P. *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*. Nueva York, Routledge, 2012, p. 2.

¹⁴ J. R. R. Tolkien añade el prefijo sub para distinguirlo de la creación de Dios. En *ibid.*, p. 6.

que deliberadamente construye un mundo imaginario.¹⁵ En ese proceso de elaboración se hace una puesta a cero de los estándares del mundo primario (el real) creando una nueva flora, fauna, lenguajes, geografía, etcétera.¹⁶ Esto implica una reconfiguración a nivel nominal en la que se ha de crear un nuevo lenguaje y dar nuevos nombres a cosas existentes. En el ámbito cultural, el subcreador concebirá nuevos objetos, artefactos tecnológicos, conceptos, costumbres, instituciones, etcétera. Normalmente surgen a partir de combinaciones de culturas existentes. En el campo de lo natural, deberá crear nuevos tipos de plantas, animales y nuevas especies y razas.¹⁷ En el nivel ontológico, se determinan «los parámetros de existencia del mundo, esto es, la materialidad y las leyes de la física, espacio, tiempo y todo aquello que constituye dicho mundo».¹⁸ A partir de estos niveles se subcrea con integridad y consistencia.

Para Wolf los mundos imaginarios son inevitablemente incompletos¹⁹ y la meta del subcreador es generar esa ilusión de integridad.²⁰ La consistencia se mide por el grado en el que el mundo es plausible, viable y sin contradicciones. Esta requiere una integración de elementos, los cuales han de estar interconectados.²¹ La narrativa es la estructura subcreativa más habitual y se necesitan tres elementos básicos para que un mundo exista: «un espacio en el cual las cosas puedan existir y los eventos puedan tener lugar, una duración o un periodo de tiempo en el cual los eventos puedan suceder [y] un personaje o personajes que se pueda decir que habitan en el mundo».²²

Se suele utilizar una serie de herramientas que ayudan a articular esos tres elementos sin entorpecer la narrativa: los mapas, las cronologías y las genealogías. Los primeros sirven para unificar el espacio y relacionarlo; las cronologías para organizar los eventos y la historia de ese mundo que dan pie a secuencias causa-efecto; y las genealogías son utilizadas para saber cómo están relacionados unos personajes con otros.²³ La profundidad en la construcción de los elementos básicos a través de esas herramientas repercutirá en la profundidad del nivel ontológico. El calado de dicho nivel vendrá determinado por la cimentación de cada una de las cinco estructuras que definen lo ontológico de la subcreación: por un lado, está la naturaleza, flora, fauna y física; la cultura, determinada por los habitantes y la historia de dicha civilización; desde la estructura cultural surge la lengua, lo que se puede expresar y cómo hacerlo; la mitología surge de los niveles anteriores y de cómo es entendida la cultura; y la filosofía, la visión del mundo.²⁴

¹⁵ *Ibid.*, p. 23-24.

¹⁶ *Ibid.*

¹⁷ *Ibid.*, p. 35-36.

¹⁸ *Ibid.*, p. 36.

¹⁹ *Ibid.*, p. 38.

²⁰ *Ibid.*, p. 39.

²¹ *Ibid.*, p. 43.

²² *Ibid.*, p. 154.

²³ *Ibid.*, p. 154-155.

²⁴ *Ibid.*, p. 155.

En la estructura de la naturaleza se enmarcan las leyes de la física y como operan en este mundo;²⁵ en el de la cultura se vincula a la naturaleza con la historia, de esta devienen las costumbres, tradiciones, lenguaje y mitología, formas de vestir;²⁶ la cultura generada depende en gran parte de la habitabilidad y el *background* creado por el autor.²⁷ En el nivel mitológico tienen lugar una colección de narrativas que ayudan a entender el contexto histórico y social del mundo.²⁸ En cuanto a la filosofía, se trata de un nivel que nos ayuda a entender el mundo a través de los puntos de vista de los personajes, sus acciones y las consecuencias de estas.²⁹

En el tipo de universo que vamos a analizar deberemos tener en cuenta como se enlazan las diferentes narrativas, lo que se denomina como narrativas trenzadas. Estas pueden no tener ningún tipo de conexión; desarrollarse a través de hilos narrativos paralelos en los cuales la conexión es temática, existe contraste entre personajes, pero sin conexión entre ellos (trenzado temático); en el caso de las narrativas de trenzado diegético los múltiples hilos comparten tanto localizaciones como personajes y otro tipo de detalles, pero no existe ningún tipo de vínculo entre estas; para acabar, estarían las narrativas con un trenzado causal, en las cuales existe vinculación por la que una narrativa iniciada en un texto puede finalizar en otro.³⁰ Complementando estas dos últimas vertientes están las historias anidadas, por las que se relacionan unas historias dentro de otras en un universo dado; estas son utilizadas habitualmente no tanto para hacer avanzar el relato como para asentar el mundo y construir un tejido narrativo.

Sin embargo, la construcción de un mundo no depende solo de la constitución física del espacio, sino también de los personajes que estén en él. Por ello Dolezel establece que hay dos tipos de mundo: el unipersonal y el multipersonal. El primero de ellos es un mundo en el cual la intencionalidad aparece como una cualidad mental, ya que se trata de un mundo interior con una estructura precaria y artificial en el que solo tiene cabida una única persona. Los mundos multipersonales son aquellos en los que existen como mínimo dos personas, lo cual nos da una posibilidad de interacción mínima en función de la actuación social y, sobre todo, una fuente inagotable de mundos posibles.

La interacción nos ofrece la posibilidad de la «narración autorizada»,³¹ esto es, hacer «real» algo que existe en la mente de alguno de los interlocutores, ya que es su experiencia la que lo pone en el mundo y la palabra la que lo autoriza. La narración viene verificada por los narradores y los personajes ficticios.³² Pero sucede que, a lo largo de la interacción de los per-

²⁵ *Ibid.*, p. 172.

²⁶ *Ibid.*, p. 179.

²⁷ *Ibid.*, p. 180.

²⁸ *Ibid.*, p. 189.

²⁹ *Ibid.*, p. 192.

³⁰ *Ibid.*, p. 199.

³¹ DOLEZEL, L. *Op. cit.*, p. 214.

³² *Ibid.*, p. 217.

sonajes, hay cosas que se explican, se autorizan y se convierten en un hecho, y otras de las que no se sabe, se intuyen tan solo o se las cita de manera escueta y se convierten en un hueco.

Este concepto dual *hueco / hecho*³³ consiste en que el primero hace referencia a aquello que se omite dentro de una narración, mientras que el hecho es aquello explicado dentro de la misma. Ambos conceptos se conjugan con lo implícito, aquello que se presupone de un texto. El nivel de canonicidad de un texto viene definido por la apertura del mundo creado. En el caso de que se trate de un mundo abierto, aquel en el que se puede seguir añadiendo material, se deberán establecer grados de canonicidad que tendrán que ver con los niveles de autoría que, en el caso que nos ocupa, están todos al mismo nivel.

El concepto de mundo en la obra de Miguel Ángel Martín

Tras ver los aspectos teóricos que se van a tener en cuenta a la hora de analizar este universo ficcional, vamos a pasar a desglosar las obras que se incluirán en este trabajo: *Anal Core* (2010), *Big Whack!* (2001), *Bitch* (2008), *Brian the Brain* (2005), *Bug* (2011), *Cyberfreak* (1996-1997), *Días felices* (2001), *Hard On* (2010), *Jelly Beans* (2009), *Keibol Black* (1997-2003), *Life Fading* (1995-2003), *Mitos del pop* (2014), *Neurohabitat* (2005), *Out of my brain* (2014), *Playlove* (2008), *Psico Lab Monqi* (2012), *Psychopathia Sexualis* (2010), *RubberFlesh* (1993-1996), *Sicotropic Records* (2002), *Snuff 2000* (2010), *Surfing on the Third Wave* (2009), *The Space Between* (1999), y los microrrelatos *Daddy* (2009), *Models* (2009) y *Neuroworld* (2009).³⁴

Se quedan fuera obras como *Kyrie Nuevo Europeo* (1996-2001), *Barny* (2001), *Atolladero-Texas* (1995) con guion de Oscar Aibar y *Crónica Negra* (1997). En el caso de *Kyrie* por no ser un mundo habitado por humanos, al igual que *Barny*, y en el caso de *Atolladero-Texas* por ser una obra que, a pesar de compartir bastantes rasgos estéticos con el resto de la obra del autor, no se circunscribe al universo que veremos a continuación en aspectos como el tratamiento de los temas o la definición del espacio narrativo. También quedan fuera adaptaciones cinematográficas, como *Snuff 2000* (Borja Crespo, 2002), la obra de teatro *Kyrie, Nuevo Europeo* (2004) o el largometraje *Neuroworld* (Borja Crespo, 2014), ya que el orden jerárquico de las mismas es el de adaptación, es decir, traducir la obra de un medio a otro, y porque no pretenden expandir el universo que podemos denominar como central y periférico.

El primer aspecto que debemos aclarar a la hora de estructurar un universo desde un punto analítico consiste en reconocer la centralidad de la narrativa de los textos. En un principio se pueden reconocer en la obra de Miguel Ángel Martín cuatro grandes bloques narrativos / temáticos diferentes, a partir de los cuales se establece una línea que ayuda a construir el universo global. Las cuatro líneas principales son:

³³ *Ibid.*, p. 241.

³⁴ Para este artículo se han utilizado las ediciones más recientes disponibles. Por lo que las fechas indicadas se corresponden a la edición utilizada, lo cual no siempre coincide con la primera edición del título en cuestión.

- La primera línea de universo argumental orbita sobre el mundo de la obra *Brian the Brain*, en el que se desarrollan una serie de tramas transversales que se centran en la vida de este personaje. En los primeros relatos, tiene como tema central la infancia en la intersección de los nuevos medios y las nuevas tecnologías pero sin dejar de lado el aspecto social del relato. Los textos implicados son:

Brian the Brain ⇨ *Motor Lab Monqi* ⇨ *Out of my brain* ⇨ *Life Fading* ⇨ *Días felices*

- Una línea en la que prevalecen los valores de crónica social por encima del resto de narrativas, es también la más amplia y con un gran número de conexiones. Esta tiene como eje central la obra *Surfing on the Third Wave* (*SOTTW*).

Surfing on the Third Wave ⇨ *Bitch* ⇨ *Jelly Beans* ⇨ *Sicotronic Records*
⇨ *Life Fading*. Y de manera periférica *Anal Core*.

- Una tercera línea narrativa, que viene articulada por el relato de ficción dentro de la ficción, sería la de aquellos títulos que se mueven de manera más consolidada en el relato de género, concretamente en el de ciencia ficción y la acción. Esta trenza narrativa tiene su centralidad narrativa en *Rubber Flesh*.

Rubber Flesh ⇨ *Cyberfreak* ⇨ *Keibol Black* ⇨ *The Space Between*

- La línea sexual / ambiental pasa de ser central a transversal, es la que mejor define el universo en muchos sentidos, como las relaciones personales y sociales, el sexo en cualquiera de sus formas y la «permisividad» hacia las tendencias más extremas. Es un bloque narrativo en el que los personajes se definen a través de sus acciones. No existe una centralidad pura dentro del relato, pero podemos partir de *Psychopathia Sexualis* como el relato central de este bloque, aunque no en el mismo sentido que en los bloques anteriores.

Psychopathia Sexualis, *Snuff 2000*, *Hard On*, *Anal Core*, *Neurohabitat*, y una serie de relatos cortos como *Daddy*, *Models* o *Neuroworld*.

Debemos entender que este universo narrativo se ha ido construyendo a lo largo de más de dos décadas, por lo que la centralidad por bloques es solo un aspecto organizativo que en primera instancia nos permite reconocer la influencia de unos textos sobre otros en las diferentes líneas de los universos narrativos. El periodo de tiempo en el cual se ha desarrollado esta subcreación, en cierta manera, nos puede llevar a pensar que ningún texto tiene una centralidad global, pero podemos reorganizar las cuatro líneas anteriores en función de las referencias que tienen lugar en cada uno de los textos centrales.

Dicha reestructuración atiende a la necesidad de encontrar qué texto tiene más peso que otros dentro de esta subcreación. En las gráficas que siguen a continuación, las flechas que salen del texto central indican que aparecen como referencia en otros textos, si otros textos convergen sobre este se indicaran como flecha entrante.

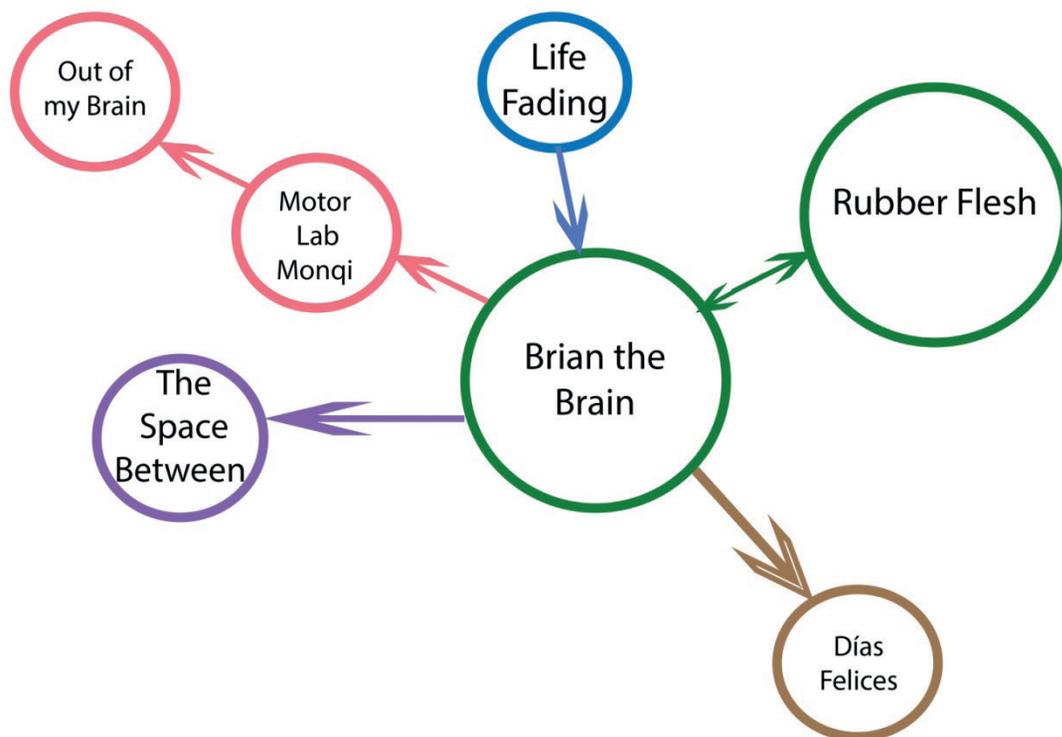


FIG. 1. Área de influencia de *Brian the Brain*.
(Elaboración propia).

Como se puede apreciar en la FIG. 1, *Brian the Brain* es quizás el título más referencial dentro de la obra del autor leonés. Brian aparece en obras como *The Space Between*,³⁵ en una prolongación narrativa del recopilatorio; en *Rubber Flesh*³⁶ como amigo de los hijos de Monika Ledesma; y en *Días felices*³⁷ como compañero de escuela de los niños protagonistas. También hace acto de presencia en *Life Fading*, lo cual establece vínculos con *Playlove*,³⁸ *SOTTW*³⁹ y *Bug*.⁴⁰ A *Life Fading* le dedicaremos, más adelante, un poco más de atención ya que Boris F., el protagonista, deviene central en la cohesión de este universo. Luego existen las continuaciones diegéticas del personaje en las obras *Motor Lab Monqi* y *Out of my Brain*, que exploran la adolescencia y la madurez de este personaje. En estas se produce un fenó-

³⁵ MARTÍN, M. Á. *The Space Between*. Madrid, La Factoría de Ideas, 1999, p. 89.

³⁶ MARTÍN, M. Á. *Rubber Flesh. Dos*. Barcelona, La Cúpula, 2000, p. 11-12.

³⁷ MARTÍN, M. Á. *Días felices*. Madrid, La Factoría de Ideas, 2001, p. 42.

³⁸ MARTÍN, M. Á. *Playlove. Donde las calles no tienen nombre*. Madrid, Rey Lear, 2008, p. 217.

³⁹ MARTÍN, M. Á. «Surfing on the Third Wave», en MARTÍN, M. Á. *Surfing on the Third Wave*. Madrid, Rey Lear, 2009, p. 87.

⁴⁰ MARTÍN, M. Á. *Bug*. Madrid, Reino de Cordelia, 2011, pp. 36-39.

meno similar al que se puede observar en *Rubber Flesh*: a medida que avanza la historia gana en independencia perdiendo la necesidad de establecer referentes con otras obras.

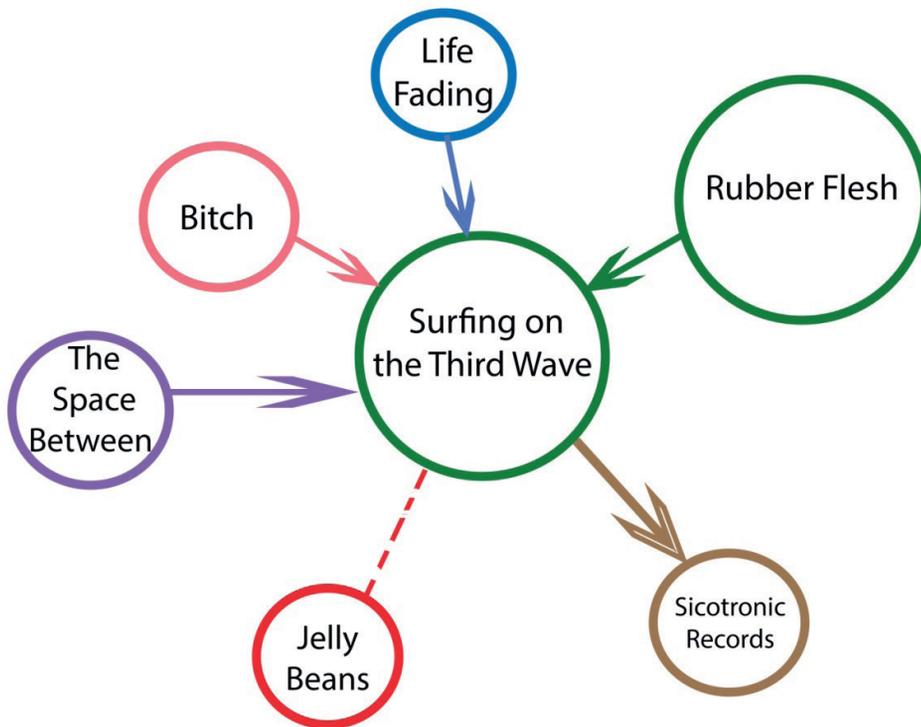


FIG. 2. Área de influencia de *Surfing on the Third Wave*. (Elaboración propia).

Surfing on the Third Wave (FIG. 2) es donde se plasma todo el concepto de subcreación de Miguel Ángel Martín: ideología, relaciones sociales, sistema político y, sobre todo, la intersección de las nuevas tecnologías en la historia y la sociedad, y la manera en la que estas transforman los usos y costumbres humanos. A pesar de ello *SOTTW* es la narrativa más concentrada y que menos referencias tiene en otros textos centrales o periféricos. En esta obra vemos referencias a *The Space Between*,⁴¹ *Life Fading* y *Sicotronic Records*.⁴² De esta parte *Bitch*, un personaje que más adelante tiene su propia serie y una expansión de la misma. *Life Fading* sigue teniendo la misma importancia mostrando una gran capacidad para concentrar y unir las obras que componen este universo. En este caso, *Jelly Beans* se ubica dentro de este universo por el espacio definido, por el tipo de personajes y por manejar los mismos parámetros que la serie central. Se habla también de biosilicona, componente con el que se reconstruyó el cuerpo de Monika Ledesma, protagonista de *Rubber Flesh*.⁴³

⁴¹ MARTÍN, M. Á. «Surfing on...», p. 129.

⁴² MARTÍN, M. Á. *Sicotronic Records*. Madrid, Subterfuge Comix, 2002, p. 29.

⁴³ MARTÍN, M. Á. «Surfing on...», p. 91.

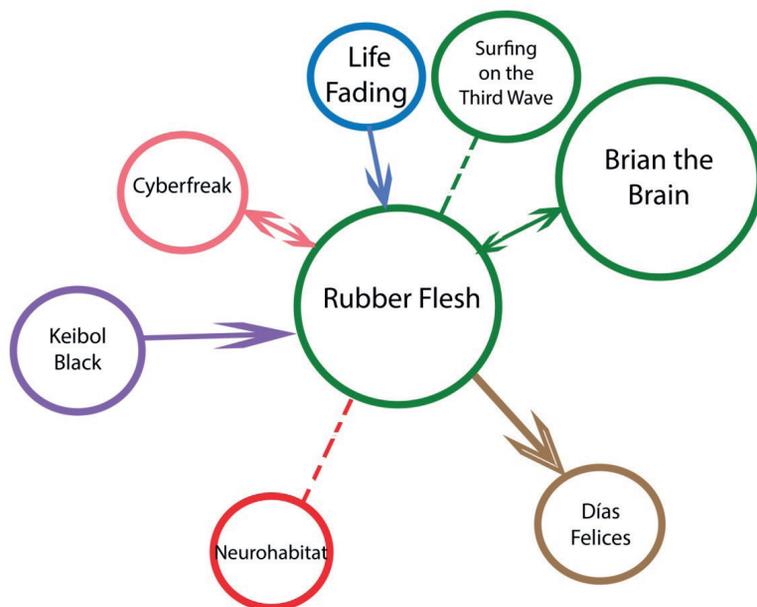


FIG. 3. Área de influencia de *Rubber Flesh*. (Elaboración propia).

Rubber Flesh (FIG. 3) encabeza el bloque de títulos que se centran en un uso de los géneros narrativos más acentuado. La obra protagonizada por Monika Ledesma es de ciencia ficción-acción y en un principio podría parecer que es la que, por ese rasgo, podría tener menor vinculación con el resto de textos. Aunque ya se ha mencionado en los bloques anteriores, se cita en *SOTTW* y Boris F. reaparece como personaje internarrativo recurrente, aparece Brian, Riki⁴⁴ de *Cyberfreak*, *Keibol Black*⁴⁵ y hay menciones sobre el aislacionismo que nos llevan a *Neurohabitat*.⁴⁶

El resto de obras analizadas no tienen una conexión directa con ninguna de las obras citadas anteriormente, pero definen diferentes aspectos que devienen centrales en el universo. Podríamos estar hablando de los niveles referidos a la mitología, no entendida como se puede hacer con los textos clásicos, aspectos sociales y filosóficos. Uno de los aspectos centrales de la obra de Miguel Ángel Martín es el sexo y la sexualidad: *Psychopathia Sexualis*⁴⁷ es una antología de la cual podemos extraer una compilación de diferentes prácticas sexuales, la gran mayoría parafilias que se irán viendo a lo largo del resto de obras, tanto las interconectadas narrativamente como las que no lo están. En *Snuff 2000* el exponente narrativo crece ya que se trata de una serie de microrrelatos en los que un par de realizadores de películas

⁴⁴ MARTÍN, M. Á. *Rubber Flesh*. Tres. Barcelona, La Cúpula, 2001, p. 37.

⁴⁵ MARTÍN, M. Á. *Rubber Flesh*. Dos. Barcelona, La Cúpula, 2000, p. 35.

⁴⁶ *Ibid.*, p. 48.

⁴⁷ Algunas de las piezas que componen esta antología no podrían considerarse dentro de este universo ya que son reconstrucciones de crímenes reales.

snuff producen sus películas; sería una traslación de las prácticas vistas en la primera obra y la exposición pública que supone la grabación y comercialización de las mismas.

Hard On incide, al igual que *Psychopathia Sexualis*, en aspectos meramente sexuales. *Anal Core* establece una línea mucho más amplia en la que se reconsideran las relaciones sociales convencionales que van desde las prácticas sexuales a las nuevas formas de sociedad. *Neurohabitat* muestra de manera focalizada las pautas aislacionistas que aparecen a lo largo de obras como *Anal Core* y en personajes como Alex, el hijo de Monika Ledesma. Los micro-relatos *Models*, *Daddy* y *Neuroworld* aportan una visión global actualizada sobre las formas de actuar en diferentes situaciones. Son ampliaciones de universo sin mayor impacto narrativo en las narrativas centrales. Se concentran en aspectos muy concretos como el mundo de la imagen, la paternidad y la influencia de la cultura de masas por encima de los gustos personales, y su función es hacer crecer el universo.

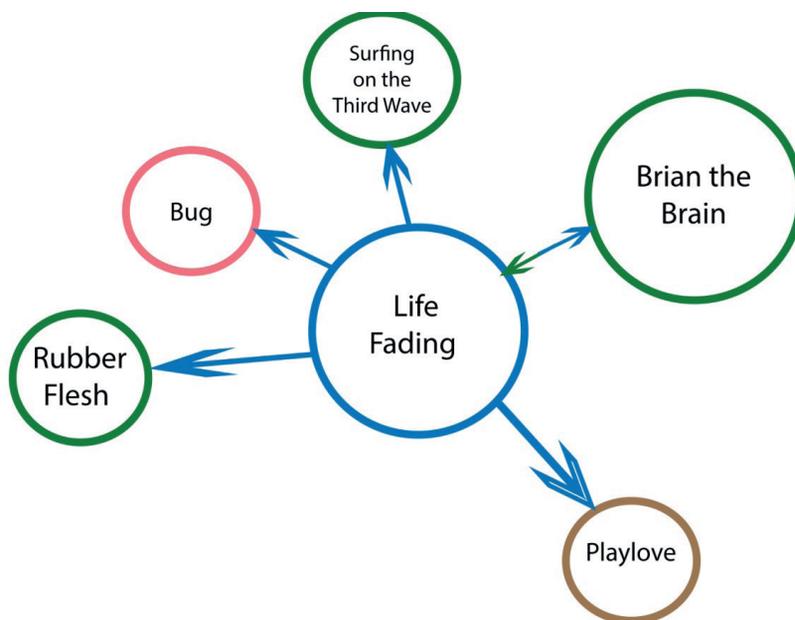


FIG. 4. Área de influencia de *Life Fading* como texto anidado. (Elaboración propia).

Como se ha podido apreciar, las tres líneas narrativas del universo tienen aproximadamente el mismo nivel de influencia las unas sobre las otras, aunque es *Rubber Flesh* en la que convergen más referencias del resto de obras. Pero es un título menor, que surge como complemento a la publicación de *Brian the Brain*, el que se convierte en el nexo narrativo que conecta todo el universo. Boris F., el protagonista de *Life Fading*, aparece en *SOTTW*, *Brian the Brain*, *Playlove* y *Bug*; y en *Life Fading* se hace referencia a *Brian the Brain*⁴⁸ y *SOTTW*⁴⁹ (FIG. 4). Pero

⁴⁸ MARTÍN, M. Á. «Life Fading – Death Plan» en MARTÍN, M. Á. *Brian the Brain*, n.º 7. Barcelona, La Cúpula, 2000, pp. 22-30.

⁴⁹ *Ibid.*

lejos de convertirse en un personaje anecdótico, Boris F. deviene en un existente narrativo que nos ayuda a organizar, o al menos a intentarlo, cierta cronología sobre la obra de Miguel Ángel Martín.

Cuando hablamos de realizar una cronología debemos referirnos a una serie de recursos y técnicas de escritura que tienen que ver con la relación de textos entre ellos. La única fecha que tenemos a ciencia cierta es el año 2000: los protagonistas de *SOTTW*⁵⁰ fueron concebidos como un intento por parte de los padres de que estos fueran los primeros niños del milenio. Sin embargo, no tenemos ninguna otra fecha que nos ayude a situar el momento presente en el que tiene lugar el relato de estos jóvenes.

El evento central de este universo tiene lugar en el capítulo «Death Plan»⁵¹ de *Life Fading*, en el que Boris F. tiene un encuentro con Brian, y este tiene su contrapartida en el relato propio de Brian.⁵² En ese mismo capítulo de *Life Fading*, Roman B., el médico amigo de Boris, le habla de trepanación y de un debate al que ha ido, el cual se puede ver en el capítulo de *SOTTW* «I. T. A. G.»,⁵³ en el que Raúl es entrevistado junto con el doctor en la cadena televisiva *The Space Between*. Dicho evento también está referenciado en el capítulo de *Rubber Flesh* «Brain Drain».⁵⁴ Gracias a esta conversación entre Boris y Román podemos organizar el resto del universo.

Life Fading es una serie de microrrelatos que giran en torno a Boris F., el primer representante del Estado autorizado para aplicar la eutanasia desde que esta se institucionalizó.⁵⁵ Uno de los más firmes defensores de ese derecho es el citado anteriormente Roman B., médico que gestiona los casos en los que Boris tiene que aplicar la muerte. No obstante, el matiz de este personaje no es el de ser un simple ejecutor sino que también dona semen para fecundación in vitro, incluso se ofrece a fecundar a mujeres realizando el coito, dicho con sus propias palabras: «¡Yo no soy un asesino! ¡Me pagan por poner inyecciones y por hacerme pajas!».⁵⁶ Boris se ha convertido, tanto por su profesión como por su actitud y aspecto (cabeza afeitada y gafas de sol), en un personaje popular y reconocible para los habitantes de este universo. De ahí que funcione tan bien como nexo cohesionador. En todos los relatos que aparece se le reconoce por su labor, por lo que podemos estipular que con el fin de la ley en pro de la eutanasia, que tiene lugar en la última entrega de este título⁵⁷ como el cie-

⁵⁰ MARTÍN, M. Á. «Surfing on...», *op. cit.*, p. 62.

⁵¹ MARTÍN, M. Á. «Life Fading – Death...», *op. cit.*, pp. 22-30.

⁵² MARTÍN, M. Á. *Brian the Brain*. Barcelona, La Cúpula, 2005, p. 110.

⁵³ MARTÍN, M. Á. «Surfing on...», *op. cit.*, pp. 123-132.

⁵⁴ MARTÍN, M. Á. *Rubber Flesh* II, p. 26.

⁵⁵ MARTÍN, M. Á. «Life Fading – Deliverance», en MARTÍN, M. Á. *Brian the Brain*, n.º 5. Barcelona, La Cúpula, 1998, p. 20

⁵⁶ MARTÍN, M. Á. «Life Fading – Euro Cease», en MARTÍN, M. Á. *Brian the Brain*, n.º 1. Barcelona, La Cúpula, 1995, p. 29.

⁵⁷ MARTÍN, M. Á. «Life Fading – Life Fading», en MARTÍN, M. Á. *Brian the Brain*, n.º 8. Barcelona, La Cúpula, 2003, pp. 27-30.

re de un periodo concreto de la narración, acaba el reconocimiento del mismo, por lo que nos da una idea de lo apretados que son los hilos narrativos fuertes que vinculan el resto de historias. «Death Plan» es un ejemplo de relato anidado, que rellena un hueco en los textos principales y que le da continuidad al universo, no hace avanzar la historia pero sí trenzar y ampliar el universo. Por supuesto, Boris F. es también un personaje anidado que ancla los relatos centrales por completo con los periféricos.

Existe otro nodo narrativo, pero esta vez situado en un espacio concreto: el colegio donde Brian cursa estudios de primaria. En este centro confluyen los hijos clónicos de Monika Ledesma y el hijo menor de los Chambers, tal y como se puede apreciar en la prolongación de *The Space Between*, en el que el niño protagonista, tras llevar unos años en la Tierra, posee una Polaroid en la que aparece junto a Brian y Alex, hijo de Monika. Por lo que se conecta el universo de Brian con la historia de la familia Chambers y con el resto del universo ficcional. Lo mismo sucede con *Días felices*, donde Brian es compañero de Tina y Jerry, protagonistas de este título.

En torno a este centro escolar nos encontramos otro evento que articula la vinculación entre *Rubber Flesh* y *Brian the Brain*. El autor decide narrar un evento compartido en «Deep Freeze Brain»⁵⁸ de *Brian the Brain* y «Deep Freeze Brain»⁵⁹ de *Rubber Flesh*, en el que Alex lleva el cerebro de un asesino que la madre conserva en la nevera para impresionar a los compañeros del colegio. La historia se inicia en *Rubber Flesh* con «Brain Drain»,⁶⁰ entrega en la que, tras un intento de asesinato, Monika succiona el cerebro del atacante en un recipiente y el hijo lo lleva al colegio en este capítulo. En ambas entregas Brian trata de leer el cerebro mientras este se va pudriendo. La resolución en *Brian the Brain* tiene lugar en el mismo recinto escolar, la de *Rubber Flesh* sucede en la casa de Monika.

Esta escuela también une a Brian con *SOTTW*. Sandra, una de las protagonistas de *SOTTW*, es profesora de Brian tal y como se puede apreciar en «The voice of the Sand» en *Brian the Brain*.⁶¹ Otra conexión entre ambos títulos es la aparición del grupo de música electrónica terminal *Rollkomando* en *Brian the Brain*⁶² y en el futuro cuando solo queda un miembro en *Sicotronic Records*,⁶³ en la cual en una viñeta aparece el grupo de amigos de *SOTTW* con Raúl ya trepanado.

Surfing on the Third Wave contiene, como se ha visto, un vínculo con el resto del universo. Aunque con el título con el que mantiene una relación directa y fuerte es con *Bitch*. Lo que en principio parece un *spin off* se trata realmente de una paracuela-precuela en la que

⁵⁸ MARTÍN, M. Á. *Brian...*, *op. cit.* (2005), p. 47.

⁵⁹ MARTÍN, M. Á. *Rubber Flesh* II, pp. 40-44.

⁶⁰ *Ibid.*, p. 29.

⁶¹ MARTÍN, M. Á. *Brian...*, *op. cit.* (2005), pp. 57-63.

⁶² *Ibid.*, p. 57.

⁶³ MARTÍN, M. Á. *Sicotronic...*, *op. cit.*, p. 29.

se explica la historia de una joven grafitera que participa en grupos de activistas antisistema y lleva una forma de vida alternativa al *mainstream*, opuesto a los protagonistas de *SOTTW*. La historia que se relata en esta obra sucede de manera paralela a los eventos iniciales de *SOTTW*. Este personaje vuelve a aparecer en la recta final de este último título, la primera aparición tiene lugar en «Bitch»⁶⁴ y se reincorpora en «Spraycan».⁶⁵ El encuentro entre Oskar, uno de los protagonistas de *SOTTW*, y Bitch se reescribe en la última página de «Global Peace»,⁶⁶ último capítulo de *Bitch. Mitos del pop*, el cómic hecho con motivo de la exposición dedicada al arte pop que tuvo lugar en el Museo Thyssen-Bornemisza, utiliza a Bitch para recorrer la exposición en un tipo de texto que no deja de ser una especie de transposición diegética en la que se traslada al personaje a un contexto contemporáneo alejado de su cronotopo habitual. A medida que avanza el relato cada una de las narraciones se va independizando del resto, quizás *SOTTW* sea la que continúe con una vinculación mucho más fuerte a un texto concreto, *Bitch*. Pero tanto en la recta final de *Rubber Flesh* como en la de *Brian the Brain* empieza a haber una desvinculación de manera definitiva del resto de historias, al menos en el aspecto narrativo. Aunque en el caso de Brian es similar, más adelante se prolonga el relato sobre Brian con dos obras independientes: *Motor Lab Monqi* y *Out of my Brain*, que exploran tanto la adolescencia como la adultez de Brian.

En la FIG. 5 se hace una aproximación cronológica de los acontecimientos y de cómo influyen unos sobre otros. Las obras que definen el universo funcionan a modo de transcuela, procurando una narración global sobre aspectos sociales, culturales y de costumbres sobre el total de la subcreación. El relato global se construye a modo de precuelas, tal como se puede apreciar en algunos fragmentos donde se construyen una serie de nodos que ayudan a reforzar dicha idea.

Una vez vistas las líneas de universo y como están relacionadas, y tras una aproximación a la estructuración cronológica, pasamos a aplicar aquellos elementos vistos en el apartado teórico, empezando por Umberto Eco y las tres características del texto de culto. En primer lugar, la creación de un espacio amueblado que como lectores podemos reconocer (la arquitectura, los coches, los espacios interiores, la bisutería, etc.) nos da la sensación de un espacio narrativo compartido y, como se ha podido apreciar, al menos en el núcleo duro de la narración. La utilización de personajes y situaciones existentes de la puesta en escena ayuda a construir la idea de desmontabilidad: utilizar unos personajes de unos relatos en otros, por ejemplo *Keibol Black* en *Rubber Flesh*, el relato explicado en dos partes «Deep Freeze Brain» o escenarios como el hospital en el que trabaja Boris, Bio Lab, o la discoteca Deep Ice que aparece en *Rubber Flesh* y *Cyberfreak*, o el Tuxedo Crash Park en *SOTTW* y *Motor Lab Monqi*. En cuanto a la cita de citas a la que se refiere Eco, tiene que ver con cierta extractabilidad del texto, en este caso se mueve por una construcción de arquetipos genéricos en torno

⁶⁴ MARTÍN, M. Á. «Surfing on...», *op. cit.*, p. 43.

⁶⁵ *Ibid.*, p. 193.

⁶⁶ MARTÍN, M. Á. *Bitch*. Roma, Purple Press, 2008, p. 116.

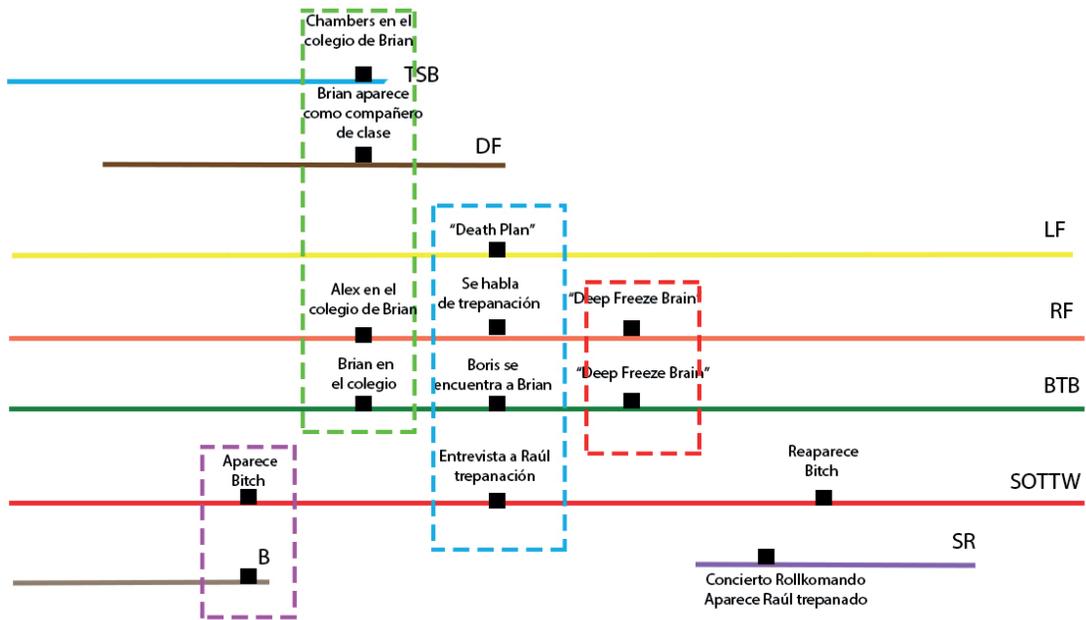


FIG. 5. Aproximación cronológica a los eventos que generan cohesión en este universo. (Elaboración propia).

a los personajes, pero sobre todo por la idea de tener unos personajes que son ubicables en cualquier situación que tenga lugar en dicho universo.

Hills apunta a otros tres rasgos, pero nos quedamos con tan solo dos. La autoría, al menos en el caso que nos ocupa, no es relevante, ya que es el mismo autor el que se ocupa de describir todo el universo y no existe creación delegada que jerarquice ni situaciones, personajes o un título por encima de otro. La narrativa indefinidamente diferida viene marcada por la poca clausura narrativa, y esta se produce en gran medida por cierres focalizados en personajes y situaciones concretas. El flujo narrativo entre *SOTTW* y *Bitch* muestra una bipolaridad en el contexto social mostrado entre ambas historias: uno de clase media conformista y otro de activismo social *underground*; dicha dualidad nos ayuda a construir la imagen de una narrativa amplia. Lo mismo sucede con la hiperdiégesis aplicada a esta subcreación en la delimitación de un espacio narrativo amplio.

Se ha mostrado anteriormente cierta centralidad de la infancia como temática por el uso de niños dentro de los diferentes títulos. En la escuela donde cursa sus estudios Brian encontramos a personajes de *Días felices*, *Rubber Flesh* y *The Space Between*. La relación de Brian con el hijo menor de los Chambers nos hace pensar en la amplitud del espacio descrito y de lo poco que se nos narra. Lo mismo sucede con aquellas obras que están destinadas a definir el universo, desde *Psychopathia Sexualis* a *Neurohabitat* y sobre todo *Anal Core*, centrada en realizar una investigación social en la nueva sociedad europea descrita por Martín. Estas



FIG. 6. Boris F. en viñetas de *Brian the Brain* (p. 110), *SOTTW* (p. 87) y *Playlove* (p. 217).



FIG. 7. Viñetas de unos personajes grabando su vida y la de los otros. «Video Drill» en *Anal Core*⁶⁷ y *SOTTW* (p. 99).

apuntan a un espacio amplio, a pesar de que los relatos centrales insisten en la idea de una única ciudad o una urbe con un área metropolitana inmensa.

Todas estas ideas se complementan con una central: estamos ante un universo puramente arcóntico. Este se construye poco a poco y va incluyendo existentes que van desde los personajes hasta las actitudes, situaciones, vehículos, la arquitectura, parásitos o bisutería / joyería. A continuación vamos a mostrar unos ejemplos de manera ilustrada:

Boris F. es un claro ejemplo de personaje de archivo, aparece en *Life Fading*, *Brian the Brain*, *Rubber Flesh*, *Playlove*, *Bug* y *SOTTW*. Se aparta de lo anecdótico para ayudar a unificar el universo y convertirse en un personaje nodal (FIG. 6).

Uno de los principales valores de la obra de Miguel Ángel Martín es el de crónica; concretamente la injerencia de las nuevas tecnologías y la primacía de la imagen en el ámbito del hogar que se convierte en un rasgo que aparece en todas sus obras (FIG. 7).

⁶⁷ MARTÍN, M. Á. «Anal Core», en MARTÍN, M. Á. *Total Overfuck*. Madrid, Rey Lear, 2010, p. 142.

La normalidad con la que los protagonistas llevan a cabo prácticas sexuales poco convencionales de manera habitual y como estas definen gran parte de la personalidad de los personajes (FIG. 8).



FIG. 8. El sexo y las parafilias como parte importante de los personajes, desde el marginal en *The Space Between* (p. 11), al más convencional en *Jelly Beans* (p. 237).



FIG. 9. Los coches sin ruedas, uno de los existentes arcónticos fijos que recorre todo el universo de M. A. Martín. Viñetas de *Keibol Black*,⁶⁸ *Cyberfreak*⁶⁹ y *Rubber Flesh*.⁷⁰

⁶⁸ MARTÍN, M. Á. *Keibol Black*. Tomo II. Madrid, La Factoría de Ideas, 1997, p. 62.

⁶⁹ MARTÍN, M. Á. «Cyber Freak – Crash», en *El Vibora*, n.º 197-198. Barcelona, La Cúpula, 1996, pp. 64.

⁷⁰ MARTÍN, M. Á. *Rubber Flesh*. Cuatro. Barcelona, La Cúpula, 2002, p. 60.

Los vehículos sin ruedas son algo que aparece desde el principio de su obra y es un rasgo que se ha mantenido a lo largo de todos sus títulos; tan solo en un par de ocasiones aparecen vehículos con ruedas (FIG. 9).

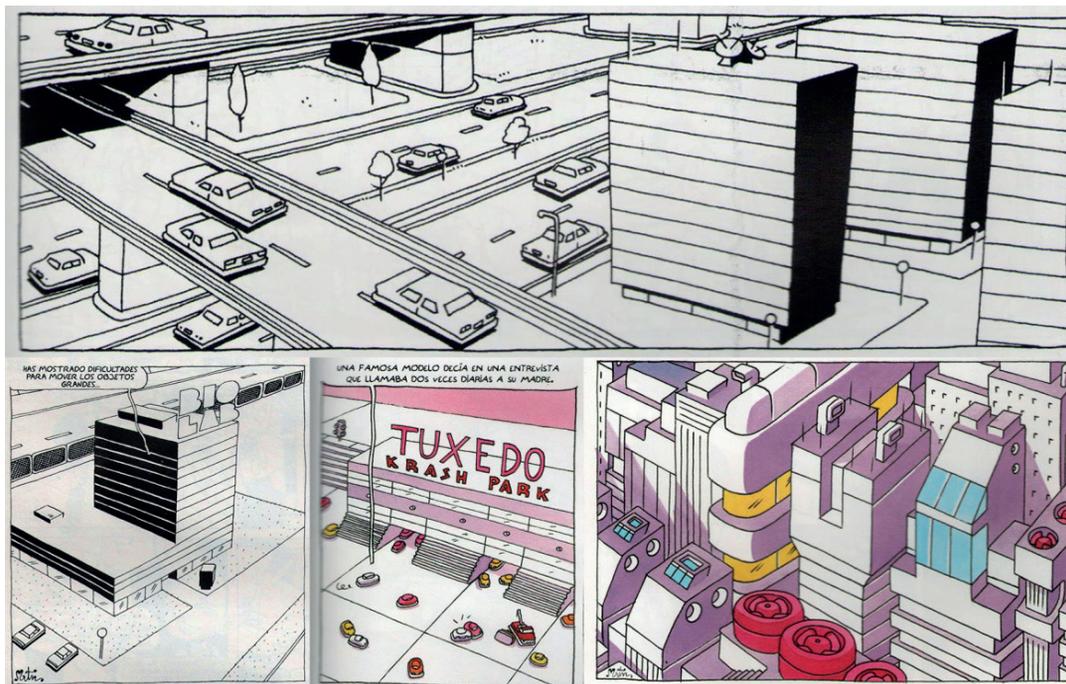


FIG. 10. Un estilo de ciudad muy predeterminada define la metrópolis en la que parece que suceden los relatos de este universo. Viñetas de *Anal Core* (p. 141), *Brian the Brain* (p. 64), *SOTTW* (p. 83) y *Neuroworld*.⁷¹

Arquitectura rectilínea e industrial como principal rasgo de las ciudades dibujadas por este autor, totalmente funcionales y frías. Eso se combina con unos interiores espaciosos y asepticos. Algunos edificios son reconocibles de un título a otro, por ejemplo: Bio Lab, que es el lugar de trabajo de la madre de Brian, la escuela de primaria a la que va este, el hospital en el que Boris F. realiza sus labores, la discoteca Deep Ice, etcétera (FIG. 10).

Los parásitos como una representación de la podredumbre y el peligro interior. Aparecen en todas las obras; a pesar de lo aseptico y de lo avanzado en el aspecto tecnológico siguen apareciendo rasgos de sociedades menos avanzadas (FIG. 11).

La bisutería y la joyería se convierten en un elemento de diseño que ayuda a tener una visión global y unificadora del mundo descrito. Sobre todo en el caso de los pendientes, con formas de parásitos, ayudan a evocar cierta idea de contemporaneidad entre las diferentes obras (FIG. 12).

⁷¹ MARTÍN, M. Á. «Neuroworld», en MARTÍN, M. Á. *Surfing on the Third Wave*. Madrid, Rey Lear, 2009, p. 271.

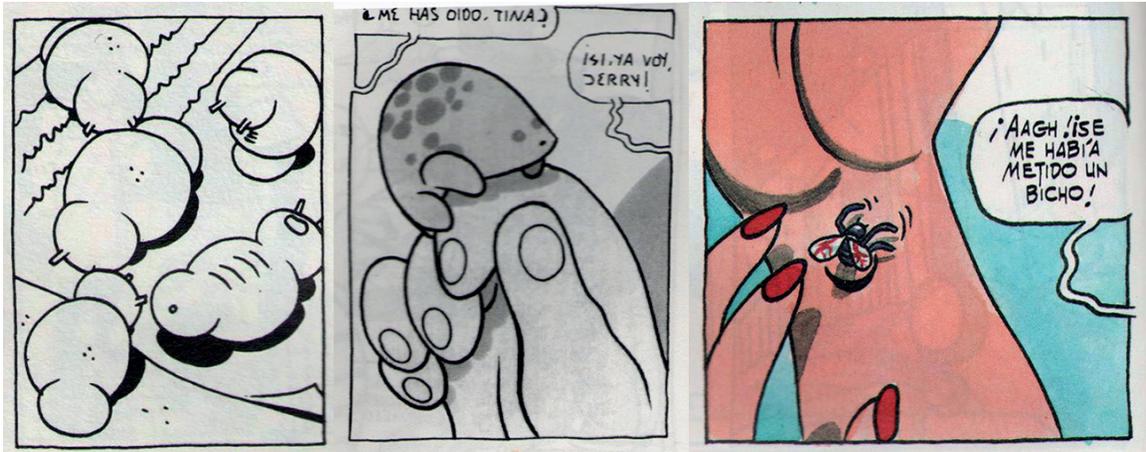


FIG. 11. Los parásitos de cualquier tipo forman parte de ese futuro de pasado mañana, viñetas de *Brian the Brain* (p. 43), *Días felices* (p. 23) y *Rubber Flesh*⁷² (p. 38).



FIG. 12. Bisutería y joyería como forma de unificación de universo. Viñetas de *Rubber Flesh* (p. 49) y *SOTTW* (p. 29).

Big Whack! y *Bug* (FIG. 13) son dos obras que aparecieron en *Factory* y *Brian the Brain*, respectivamente, y que debido al género y a los protagonistas no pertenecen a esta Europa futurista. A pesar de ello son incluidos en el relato general como imágenes de *merchandising*, de productos que portan los protagonistas o de fondo.

A través de estos ejemplos se puede apreciar como la función arcóntica alcanza mayor fuerza en el periodo narrativo en el que se entrecruzan los diferentes textos, tanto por adición como por utilización. Se trata de elementos cuya función no es tanto hacer evolucionar la historia como hacer crecer el universo.

⁷² MARTÍN, M. Á. *Rubber Flesh*. Uno. Barcelona, La Cúpula, 1999, p. 38.

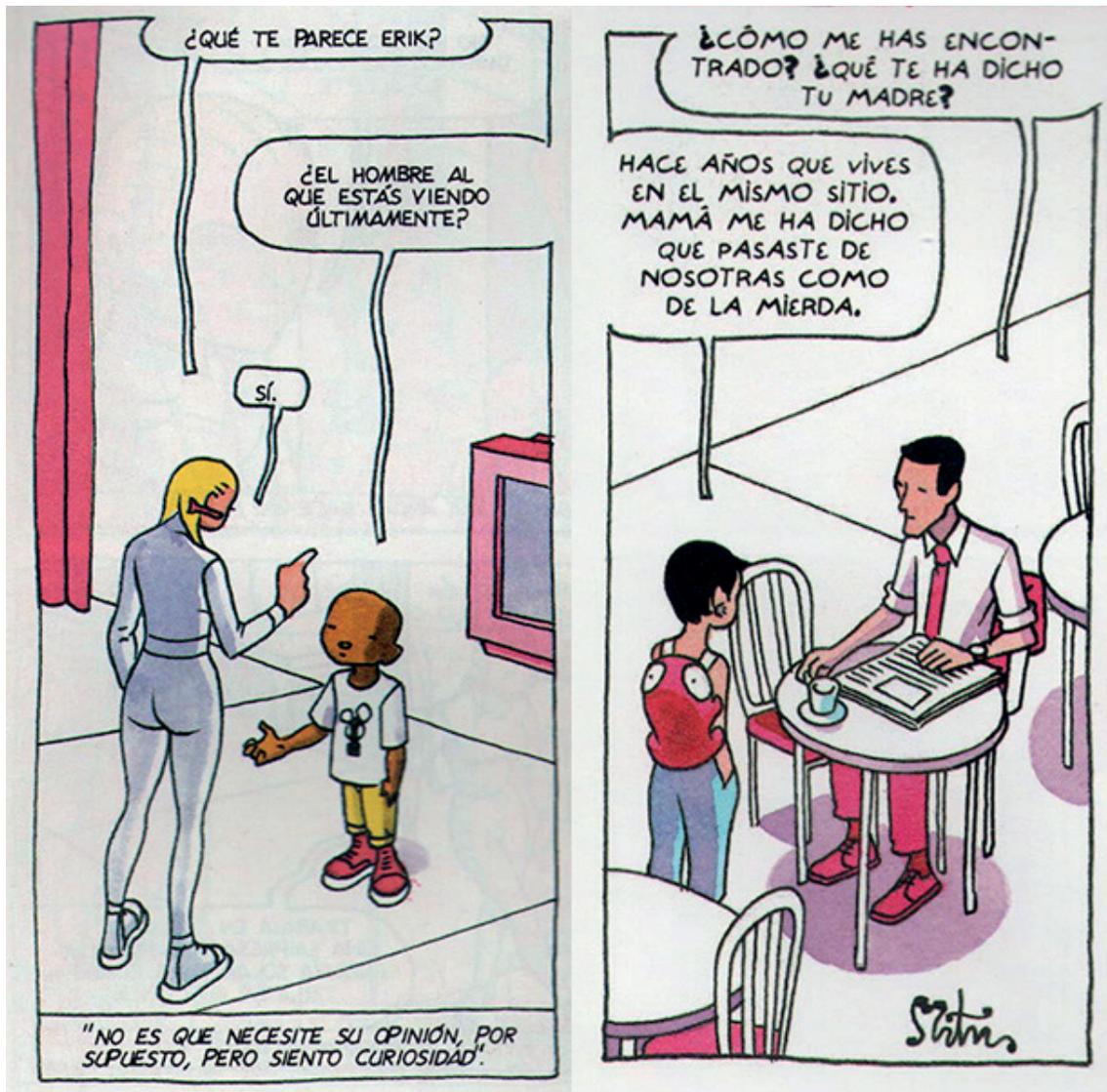


FIG. 13. Otras obras de Miguel Ángel Martín constituyen ficciones dentro de este universo. En el primer caso el hijo de Monika Ledesma lleva una camiseta de *Big Whack!*⁷³ En *Rubber Flesh* (p. 17) y en el segunda la protagonista lleva, en «Daddy»,⁷⁴ una mochila con la forma de *Bug*.

Como se puede apreciar en la gráfica cronológica, gran parte de los tres títulos centrales de la obra de Martín son de trenzado temático, convergen en unos momentos muy concretos pero por lo general son hilos narrativos paralelos. Esa es la principal característica

⁷³ MARTÍN, M. Á. *Big Whack!*. Madrid, La Factoría de Ideas, 2001.

⁷⁴ MARTÍN, M. Á. «Daddy» en MARTÍN, M. Á. *Surfing on the Third Wave*. Madrid, Rey Lear, 2009, p. 266.

del trenzado narrativo en la obra del autor leonés. Encontramos narrativas paralelas muy próximas, como la relación entre *SOTTW* y *Bitch*, o aquellas más lejanas como serían *Brian the Brain* y *Playlove*, que tienen como intermediario un personaje arcóntico como Boris F. de *Life Fading*, quien conecta ambas historias situándolas en el mismo espacio narrativo y posiblemente en la misma ciudad. Pero no es el único trenzado, el diegético nos serviría para reforzar la idea del universo como texto arcóntico. Todas las obras comparten localizaciones, personajes y situaciones, aunque para el trenzado diegético no hace falta que exista vínculo alguno en este caso analizado sí que sucede así.

«Deep Freeze Brain» es un ejemplo de trenzado causal, un relato compartido en dos títulos diferentes y con dos resoluciones distintas, con lo que nos muestran una expansión de tiempo y una doble focalización narrativa dependiendo del personaje protagonista. Lo mismo sucedería con la íntima relación entre *SOTTW* y *Bitch*; la última como una precuela-paracuela que tiene su resolución en la obra protagonizada por *millenials*.

Como se puede observar en la gráfica cronológica podemos apreciar que gran parte de los textos son anidados, o al menos tienen capítulos que lo son, relacionando unos con otros para hacer avanzar el universo. La mención en *SOTTW* de la biosilicona, base de la estructura corporal de Monika, no solo sirve para conectar ambos textos sino para extender el microuniverso de Monika Ledesma al resto del macrouniverso. Lo mismo sucede con la pistola para los humanos con cuerpo de biosilicona que Brian encuentra en el capítulo «The voice of the Sand».

El uso de tanta conexión entre los hechos sucedidos da cierta sensación de cerrazón, al menos en los aspectos narrativos. Esto sucede por focalizar la narrativa para poder cerrar el relato de una manera u otra. Pero al tratarse de un universo hiperdiegético siguen quedando muchos huecos con posibilidades narrativas: el sistema político, la sociedad *mainstream* o algunos personajes recurrentes como Oliver, el compañero de escuela abusón de Brian.

El conjunto de obras que hemos determinado como definidoras de universo y que funcionan a modo de transcuela nos sirven para apreciar la construcción de las cinco estructuras de profundidad de mundo. Empezando por la naturaleza, que es similar a la de «nuestro» mundo a excepción de algunos añadidos, como los parásitos, que forman parte del archivo creativo del autor, la inclusión de mascotas robóticas o perros modificados genéticamente y el *software* que funciona como entes biológicos. En cuanto a la cultura, si nos ceñimos al ámbito musical, *Sicotronic Records* nos da una idea acerca de cómo son los gustos de ese universo; aunque se trata de tendencias extremas, a eso le podemos sumar referencias de nuestro mundo como Big Black o Kraftwerk. Lo mismo sucede con las referencias audiovisuales: se habla de *Forrest Gump*,⁷⁵ una referencia real, o *Ultraspace*,⁷⁶ una serie de televisión popular entre el público juvenil. El lenguaje permanece estático, no hay evolución con res-

⁷⁵ MARTÍN, M. Á. *Brian...*, *op. cit.*, p. 72.

⁷⁶ MARTÍN, M. Á. *Días...*, *op. cit.*, p. 35.

pecto al nuestro a excepción de la inclusión de nuevos vocablos inherentes a la evolución tecnológica y de las relaciones sociales. Las referencias mitológicas son también de carácter *underground*: asesinos en serie, artistas extremos y personajes públicos de nuestro mundo conforman cierta ideología de los personajes protagonistas que nos conducen a cierta filosofía funcional y práctica de la vida, en cualquiera de sus ámbitos desde el laboral al sexual.

Conclusiones

Aunque las dos últimas páginas sirven a modo de conclusión vamos a hacer hincapié, de manera breve, en algunos aspectos. La construcción del universo creado por Miguel Ángel Martín es de base arcónica: el autor define desde los primeros momentos en función de unos existentes que se reutilizan en cada obra a la vez que se van añadiendo otros. Desde personajes y edificios hasta vehículos y espacios que configuran un universo hiperdiegético, que debe gran parte de su cohesión a *Life Fading*, una obra menor que tiene como rasgo principal un personaje que ayuda a estructurar esta subcreación.

En cierta manera, por la importancia que el autor le da a la creación de espacios, estamos ante una macronarración ambiental, perfectamente reconocible de una obra a otra en la cual es posible ubicar cualquiera de los textos indicados en este artículo. Como lector no es necesario partir de cero para poder reconocer la ciudad, o al menos eso parece, en la que suceden las cosas.

En el texto de introducción se habla de cierta inconsciencia a la hora de construir este universo. A lo largo de este artículo se ha demostrado que no es así. La utilización de cierta estructura cronológica que permite ubicar los eventos, los ya mencionados existentes arcónicos, y una gama de personajes reconocibles nos permite hablar de un universo complejo pero comprimido, en el que existe cierta cerrazón pero con interesantes opciones de apertura.

Referencias

BICK, I. J. «Star Trek, Latency, and the Neverending Story», en *Cinema Journal*, vol. 35, n.º 2 (Invierno 1996), pp. 44-60.

DERECHO, A. «Archontic Literature. A Definition, a History, and Several Theories of Fan Fiction», en HELLEKSON, K. y BUSSE, K. (eds.). *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of Internet*. Jefferson, McFarland & Company, 2006, pp. 61-78.

DOLEZEL, L. *Heterocósmica. Ficción y mundos posibles*. Madrid, Arco/Libros, 1998.

ECO, U. *La estrategia de la ilusión*. Barcelona, Editorial Lumen, 1986.

HILLS, M. *Fan Cultures*. Londres, Routledge, 2002.

MARTÍN, M. Á. «Anal Core», en MARTÍN, M. Á. *Total Overfuck*. Madrid, Rey Lear, 2010, pp. 109-153.

—«Cyber Freak – Auf Dem Autobahn!», en *El Víbora*, n.º 203. Barcelona, La Cúpula, 1996, pp. 29-34.

—«Cyber Freak – Crash», en *El Víbora*, n.º 197-198. Barcelona, La Cúpula, 1996, pp. 63-68.

—«Cyber Freak – Evanishing Point (Part I)», en *El Víbora*, n.º 201. Barcelona, La Cúpula, 1996, pp. 47-52.

—«Cyber Freak – Evanishing Point (Part II)», en *El Víbora*, n.º 202. Barcelona, La Cúpula, 1996, pp. 17-22.

—«Cyber Freak – Fuck Intelligent Techno», en *El Víbora*, n.º 204. Barcelona, La Cúpula, 1997, pp. 51-56.

—«Cyber Freak – Infecting for a Living», en *El Víbora*, n.º 199. Barcelona, La Cúpula, 1996, pp. 53-58.

—«Cyber Freak – Riki's Fuck», en *El Víbora*, n.º 206. Barcelona, La Cúpula, 1997, pp. 13-18.

—«Cyber Freak – Toll girl», en *El Víbora*, n.º 200. Barcelona, La Cúpula, 1996, pp. 13-18.

—«Cyber Freak – Truck Wall», en *El Víbora*, n.º 205. Barcelona, La Cúpula, 1997, pp. 11-16.

— «Daddy», en *Id. Surfing on the Third Wave*. Madrid, Rey Lear, 2009, pp. 265-268.

—«Hard On», en *Id. Total Overfuck*. Madrid, Rey Lear, 2010, pp. 231- 274.

—«Jelly Beans», en *Id. Surfing on the Third Wave*. Madrid, Rey Lear, 2009, pp. 233-254

-
- «Life Fading – Death by Choice», en *Id. Brian the Brain*, n.º 4. Barcelona, La Cúpula, 1997, pp. 22-27.
- «Life Fading – Death Plan», en *Id. Brian the Brain*, n.º 7. Barcelona, La Cúpula, 2000, pp. 22-30.
- «Life Fading – Deliverance», en *Id. Brian the Brain*, n.º 5. Barcelona, La Cúpula, 1998, pp. 20-29.
- «Life Fading – Euro Cease», en *Id. Brian the Brain*, n.º 1. Barcelona, La Cúpula, 1995, pp. 25-29.
- «Life Fading – Final Exit», en *Id. Brian the Brain*, n.º 3. Barcelona, La Cúpula, 1996, pp. 22-28.
- «Life Fading – Life Fading», en *Id. Brian the Brain*, n.º 8. Barcelona, La Cúpula, 2003, pp. 27-30.
- «Life Fading – Never Forget Dead», en *Id. Brian the Brain*, n.º 6. Barcelona, La Cúpula, 1999, pp. 21-28.
- «Life Fading – Turbo Death», en *Id. Brian the Brain*, n.º 2. Barcelona, La Cúpula, 1995, pp. 21-29.
- «Models», en *Id. Surfing on the Third Wave*. Madrid, Rey Lear, 2009, pp. 257-261.
- «Neuroworld», en *Id. Surfing on the Third Wave*. Madrid, Rey Lear, 2009, pp. 271-278.
- «Psychopathia Sexualis», en *Id. Total Overfuck*. Madrid, Rey Lear, 2010, pp. 23-107.
- «Snuff 2000», en *Id. Total Overfuck*. Madrid, Rey Lear, 2010, pp. 155- 209.
- «Surfing on the Third Wave», en *Id. Surfing on the Third Wave*. Madrid, Rey Lear, 2009, pp. 23-232.
- Big Whack!* Madrid, La Factoría de Ideas, 2001.
- Bitch*. Roma, Purple Press, 2008.
- Brian the Brain*. Barcelona, La Cúpula, 2005.
- Bug*. Madrid, Reino de Cordelia, 2011.
- Días felices*. Madrid, La Factoría de Ideas, 2001.
- Keibol Black I*. Madrid, La Factoría de Ideas, 1996.
- Keibol Black*. Tomo cero. Madrid, La Factoría de Ideas, 2003.

- *Keibol Black II*. Madrid, La Factoría de Ideas, 1997.
- *Keibol Black III*. Madrid, La Factoría de Ideas, 1997.
- *Mitos del Pop*. Madrid, Fundación Colección Thyssen Bornemisza, 2014.
- *Motor Lab Mongi. Retrato de Brian the Brain como adolescente*. Madrid, Rey Lear, 2012.
- *Neurohabitat*. Madrid, La Factoría de Ideas, 2005.
- *Out of my Brain. Viaje sin retorno*. Madrid, Rey Lear, 2014.
- *Playlove. Donde las calles no tienen nombre*. Madrid, Rey Lear, 2008.
- *Rubber Flesh*. Uno. Barcelona, La Cúpula, 1999.
- *Rubber Flesh*. Dos. Barcelona, La Cúpula, 2000.
- *Rubber Flesh*. Tres. Barcelona, La Cúpula, 2001.
- *Rubber Flesh*. Cuatro. Barcelona, La Cúpula, 2002.
- *Sicotronic Records*. Madrid, Subterfuge Comix, 2002
- *Surfing on the Third Wave*. Madrid, Rey Lear, 2009.
- *The Space Between*. Madrid, La Factoría de Ideas, 1999.
- *Total Overfuck*. Madrid, Rey Lear, 2010.

SCAGLIONI, M. *TV di culto. La serialità televisiva Americana e il suo fandom*. Milán, Vita e Pensiero, 2006.

WOLF, M. J. P. *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*. Nueva York, Routledge, 2012.