

# VISIÓN | doble

REVISTA DE CRÍTICA E HISTORIA DEL ARTE

**Título:** Plisket, Puerto Rico: Saving Point, los cómics y los videojuegos  
**Title:** Plisket, Puerto Rico: Saving Point, Comics, and Videogames

**Autor / Author:** Luis Jefté Lacourt  
Periodista e investigador independiente

**Resumen:** Entre los mejores ejemplares de cómics puertorriqueños en las últimas cinco décadas se encuentran series que no alcanzaron pasar de su segunda edición y que no contaron con una distribución amplia. Entre ellos, Saving Point destaca tanto técnica como culturalmente en la producción en la Isla.

**Abstract:** For the last five decades, among the best copies of Puerto Rican comics, there can be found a series that did not reach its second edition and that was not widely distributed. Among them, Saving Point stands out both technically and culturally in the production on the island.

**Palabras clave:** Cómics, Plisket, Saving Point, Cómics puertorriqueños, Videojuegos, Luis Jefté Lacourt

**Keywords:** Comics, Plisket, Saving Point, Puerto Rican Comics, Video Games, Luis Jefté Lacourt

**Sección:** Obras / **Section:** Artworks

**Publicación:** 15 de agosto de 2015

**Cita recomendada:** Lacourt, Luis Jefté. "Plisket, Puerto Rico: Saving Point, los cómics y los videojuegos", *Visión Doble: Revista de Crítica e Historia del Arte*, 15 de agosto de 2015, [humanidades.uprrp.edu/visiondoble](http://humanidades.uprrp.edu/visiondoble)

**Visión Doble: Revista de Crítica e Historia del Arte**  
Programa de Historia del Arte, Facultad de Humanidades  
Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras  
13 Ave. Universidad Ste. 1301  
San Juan, Puerto Rico 00925-2533

+1 (787) 764-0000, extensión 89596  
[vision.doble@upr.edu](mailto:vision.doble@upr.edu)  
<http://humanidades.uprrp.edu/visiondoble>  
<https://revistas.upr.edu>



## Plisket, Puerto Rico: Saving Point, los cómics y los videojuegos

Luis Jefté Lacourt

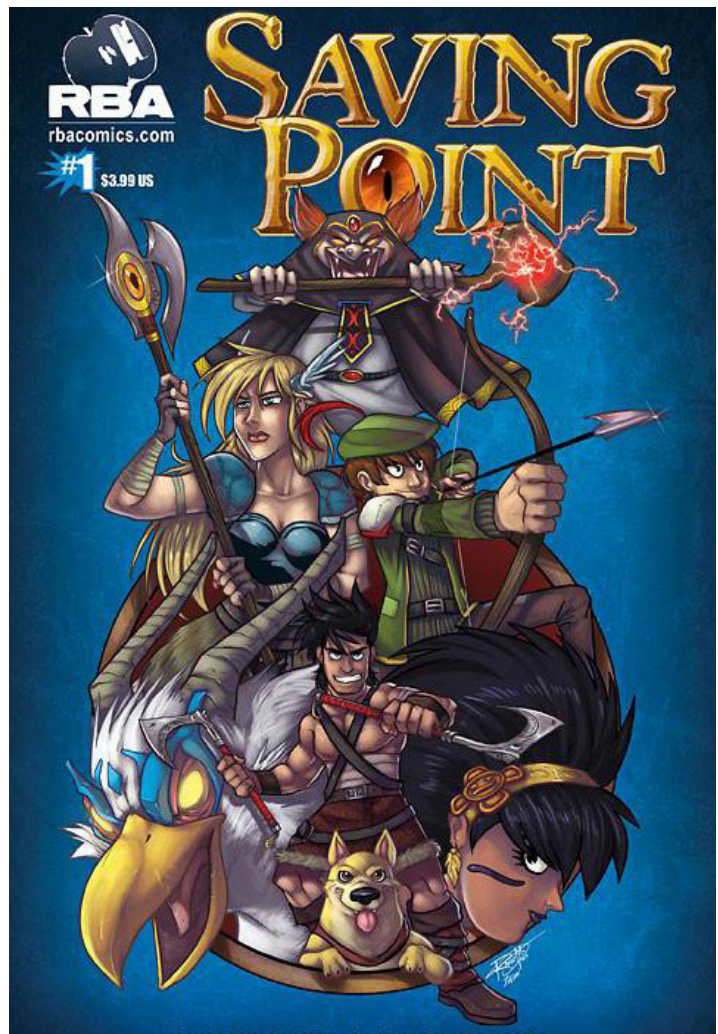
Periodista e investigador independiente

Parte del proceso de catalogar cómics puertorriqueños desde los 1960 hasta hoy es hacerse una pregunta clave: ¿cuáles son los mejores cómics publicados en su historia? La respuesta no es fácil, pues requiere de la consideración de varios criterios. Pero si algo se puede decir con certeza es que de los mejores cómics publicados en Puerto Rico se encuentran series que no alcanzaron pasar de su segunda edición y que no contaron con una amplia distribución. Les presento la serie *Saving Point*, un cómic que se destaca, en primer lugar, por su asombrosa ejecución artística y, en segundo, por capturar varios aspectos de las culturas juveniles puertorriqueñas a través de un género narrativo poco explorado en la Isla.

### Un cómic videojuego

Desde sus inicios, la cultura del videojuego siempre ha tenido un enlace con el cómic debido a sus mutuas adaptaciones. Hay quienes ven en un videojuego una experiencia diferente a la que le provocaría una película o una adaptación fílmica de cualquier otro medio.

Rangely García, autora del recordado cómic *Lollipops* (2006), junto con Samuel Figueroa (conocido por diseñar el personaje de la serie de tirillas “Pepito”, publicado en el periódico *Primera Hora*), publicaron en diciembre de 2010 el primer número de una serie de comedia auto-referencial a la cultura del videojuego: *Saving Point*. Esta historia de género fantástico, escrita enteramente en inglés, trata sobre un grupo de guerreros-cazarrecompensas que arriesgan su vida para defender a los menos afortunados y así lograr una retribución por ello. Bolaf, líder



Portada del primer número de *Saving Point*.

del grupo, es un joven apuesto cuyo sentido de aventura lo llevará a él y a sus colegas al peligro inminente. Yessia, por su parte, es el balance serio y femenino del grupo, aunque su temperamento añade el elemento cómico a la serie. Track es el adolescente aprendiz cuya flauta aporta una música de fondo igual a las de los videojuegos y los filmes épicos. Pocks, por último, es el perro de Bolaf y tiene el poder de... morder. Cada personaje aparece descrito e identificado por niveles (siendo Yessia nivel 8, el nivel más alto), lo cual no es sorpresa cuando se compara con otros trabajos de Rangely, en donde siempre trabaja el entorno y trasfondo de sus personajes.

Desde el título hasta la trama y el diálogo, *Saving Point* hace constantes referencias a los videojuegos y a los juegos de rol (RPG por sus siglas en inglés): matar criaturas malignas ofrece una recompensa al final (intertexto con *Super Mario Bros.*, entre muchos otros), la flauta de Track tiene propiedades más allá de las musicales (posible intertexto con *Super Mario Bros. 3*) y la misión en sí (al menos la proyectada en el primer número de esta serie) es un recorrido por unas ruinas con diferentes niveles de dificultad.



‘Sonido de flauta’, *Saving Point*.

El humor aparece no sólo por la fusión de personajes con diferentes personalidades (una interacción que se ve desde la primera página del cómic) sino por los chistes internos que aparecen en varios momentos. Por ejemplo, los ciudadanos del Pueblo Plisket utilizan una iconografía taína que resalta curiosamente ante un contexto sin marcas culturales claras; Bolaf confiesa en un momento que tenía dos buenas razones para llevar a cabo la misión (y vemos en la viñeta a la Shamman con un gran escote); y el chiste interno más agresivo es la frase mágica del Mago Eggus (*Egg*=Huevo) “Abrette Puertaga” para abrir una puerta con un sello mágico idéntico a las inscripciones en el anillo de la serie *Lord of the Rings* y cuyas palabras no están en lenguaje elfo sino en una narración fonética de una frase en inglés que explica cómo abrir la puerta. El uso del inglés fonético escrito en español es un recurso constante y típico de Rangely y de muchos escritores de su generación.

El arte es logrado de forma digital y presenta un buen uso de la anatomía, el lenguaje corporal y la colorización: menos de eso no se podía esperar de sus autores, bien preparados en animación, ya probados en la escena del cómic puertorriqueño y en el mundo de la publicidad. El uso del lenguaje del cómic es tradicional pero efectivo para este tipo de historia. Es dinámico y variado. En algunas ocasiones se ven las referencias a los manga (cómic japonés), en especial en las expresiones faciales de Bolaf. Pero en ocasiones el lenguaje sorprende, como la representación de la música de la flauta de Track, en la que la unión de la forma, el color y el texto del globo de diálogo —que en este caso representa sonido— recrea las diferentes melodías del personaje en diferentes contextos.

En el segundo número de la serie (publicado en 2012), la atención se captura desde su portada, donde a través de un primerísimo plano, se presenta el ojo amarillo de una criatura peluda, un acercamiento poco común en los cómics de aventuras o en los cómics en general, donde se acostumbra a presentar la esencia del contenido de la historia a través de su portada.

La historia parte durante la salida del grupo del templo de los Manticore, en compañía de Carrot, la mujer chamán rescatada de un mago maligno, y una Yessia de 200 libras dado a que ha sido convertido en piedra. Es interesante la dinámica del grupo sin la figura racional y autoritaria de Yessia. Bolaf y Track parecen querer ganarse la atención e interés de Carrot. En este número también se descubren secretos ocultos de Carrot y de Bolaf que seguramente traerían resultados sorprendentes en las siguientes historias. A raíz de estos secretos se abre un posible panorama amoroso entre Carrot y Bolaf que aunque no se confirma, se deja en tela de juicio. En la historia también se juega con las percepciones del bien y del mal, y se asoman mensajes indirectos que tienen que ver con nuestra historia como país. Por ejemplo, al llegar al pueblo de Plisket, de donde Carrot proviene, Yessia pide comprar una crema que le ayude a regresar completamente a la normalidad de su estado predregoso. Los padres de Carrot le dicen que desde que los Nuevetreinti Lakes se secaron, no hay mucha producción local de productos. “Nuevetreinti Lakes” en inglés rima con Nueve Treinta y Seis (936), el número de la sección del



Portada del segundo número de *Saving Point*.

Código de Rentas Internas que sirvió como medida para restablecer la economía en los 1960 pero que afectó muchísimo al mercado de producción local: “La sección 936 es una provisión contenida en el código de Rentas Internas Federal del 1954, que otorga a las compañías americanas que operan en Puerto Rico y que reúnen determinados requisitos, un crédito contributivo generalmente igual al de su responsabilidad contributiva federal. El crédito contributivo es aplicable al ingreso generado por las operaciones de la compañía en Puerto Rico, así como el ingreso generado por concepto de la inversión de los Fondos 936 en ciertas actividades designadas. Entre las ventajas contributivas que ofrece la sección 936 a las compañías es la habilidad de estas para repatriar las ganancias generadas por sus operaciones en Puerto Rico a la corporación matriz, libre de contribuciones federales.” [<http://ponce.inter.edu/cai/tesis/jalvarez-index.html>]. Como ya mencioné antes, el uso del inglés fonético escrito en español y otros juegos con ambos idiomas es un recurso constante y típico de Rangely García, casi como una firma de su trabajo.

Estas incorporaciones de aspectos de nuestra historia —de los que casualmente heredamos sus desastrosos resultados— son las que definen a Rangely García y su esposo Samuel Figueroa por encima de muchas publicaciones locales. A pesar de estar escrito en inglés, *Saving Point* es un cómic puertorriqueño en todos los sentidos y bajo todos los criterios.



‘Abrette Puertaga’, *Saving Point*.

## Plisket y las viejas tradiciones puertorriqueñas

No cabe duda de que Plisket es el pueblo puertorriqueño dentro de este mundo de *Saving Point*. Según mi entender, es la metáfora de una identidad taína —la más cercana a nuestra esencia como nación, si es que existe tal cosa como eso— depositada en un rincón olvidado de un mundo con múltiples influencias. El mundo de *Saving Point* es un espacio fantástico, un lugar de escape o un lugar aislado, donde se unen diversas referencias a juegos de video y “role playing games” pero también donde se fusionan elementos físicos de culturas y países: es tan

mezclada la fusión, que ya no se sabe de dónde salen los elementos. Plisket, en ese sentido, es ese pueblito aislado donde se practica la sociedad y la cultura como la solíamos ver algunas generaciones atrás. Cuando los miembros del grupo llegan a Plisket, se produce esa interacción extraña e incómoda entre los nietos que juegan videojuegos y se sorprenden al no ver televisores al visitar a sus abuelos en sus casas en algún pueblo de la Isla.

El segundo número de *Saving Point* culmina con un terrible “To be continued” (“Continuará”), muy propio de los cómics de antaño, que garantizaban seguir publicándose mensualmente. Pero aún más necesaria es aquella frase en un producto puertorriqueño que requiere publicarse de un modo conservador y con ojo afinado al público y sus gustos. Por un momento dado, *Saving Point #3* y los números posteriores saldrían como webcomic, pero hasta el momento no se ha podido dar, quizás por las exigencias que implica mantener y administrar *Tripleta Gourmet Clothing*, una compañía de camisetas con diseños y mensajes humorísticos desde donde la joven pareja plasma todas sus ideas creativas y críticas sociales, así como otros artículos relacionados en la web. Rangely y Samuel son artistas persistentes y luchadores, a juzgar por todas las gestiones que continúan haciendo para cultivar interés en un público joven, distraído por los medios y asimilados culturalmente a otras naciones. Al margen del futuro de *Saving Point*, la serie quedará en la memoria. Para unos será como un videojuego que uno disfrutó y cuya consola fue descontinuada; para historiadores solitarios como yo, es uno de los trabajos más sólidos y completos de la historia del medio del Cómic nacional. *Achievement Unlocked*.



'936', *Saving Point*.

Pueden visitar en el siguiente enlace la página web de [Tripleta](#).