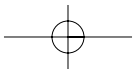
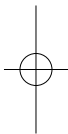
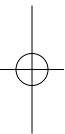


LA ARQUITECTURA DE LAS VIÑETAS
TEXTO Y DISCURSO EN EL CÓMIC



Viaje a Bizancio
Ediciones



RUBÉN VARILLAS

LA ARQUITECTURA DE LAS VIÑETAS
TEXTO Y DISCURSO EN EL CÓMIC

TEBEOS EN PALABRAS

Colección Tebeos en palabras Nº 01

La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso en el cómic

Viaje a Bizancio Ediciones
C/Imaginerio Fernández Andes, Nº 3, 3º A
CP: 41008, Sevilla, España

www.bizancioediciones.com
yorkshire@bizancioediciones.com

Editor: José María Carrasco Díaz
Maquetación: Yorkshire

Primera edición: mayo 2009

© 2009 Viaje a Bizancio Ediciones por la presente edición

© Román Gubern por el prólogo 2009

© Rubén Varillas Fernández 2009

<http://littlenemoskat.blogspot.com/>

© Gaspar Naranjo por la portada 2009

<http://gasparnaranjo.blogspot.com/>

© Eva Nuria Sempere Belda por el Logo de la editorial

© Los Copyright de las ilustraciones y de las fotos
corresponden a sus autores y editoriales pertinentes.

Su uso es meramente informativo, con fines docentes
y de investigación.

Imprime Ino Reproducciones

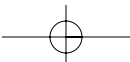
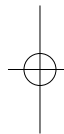
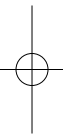
Depósito Legal: Z-1918-2009

ISBN: 978-84-936219-7-1

Reservados todos los derechos. No se puede reproducir ninguna parte de este libro, ni almacenar en cualquier sistema de reproducción, ni retransmitir de ninguna forma ni bajo ningún concepto, mecánicamente, en fotocopias o de ninguna otra manera, sin el permiso expreso por escrito de la Editorial y del Autor.

*The only way of doing justice to any art form is
to find its own proper descriptive term.*

David Carrier



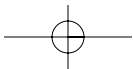
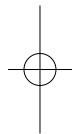
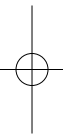
ÍNDICE

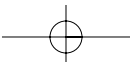
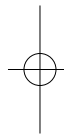
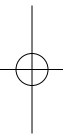
PRÓLOGO	9
INTRODUCCIÓN	15
EL CÓMIC: UN VEHÍCULO NARRATIVO	21
LA NARRACIÓN DEL CÓMIC	23
METODOLOGÍA	26
NARRATOLOGÍA: HISTORIA	31
PERSONAJES	33
“Fisonomía intelectual” del personaje	33
Aspectos físicos del personaje	48
El discurso del personaje	71
ESPACIO	73
El escenario	74
Otros elementos del espacio	84
El espacio de la viñeta	86
El espacio de la página	93
Topografía del espacio narrativo	94
El contexto histórico-cronológico	100
ACCIONES	102
La viñeta: ¿unidad mínima?	105
La secuencia	109
La página como unidad narrativa	112
El tiempo de la historia	117
Conexiones entre las acciones	119
NARRATOLOGÍA: DISCURSO	121
EL PUNTO DE VISTA	123
Puntos de vista objetivos o subjetivos	126

LA VOZ NARRATIVA	152
<i>Peculiaridades de la voz narrativa en el cómic</i>	163
<i>Metacómic y metahistorietas: modelos de ruptura</i> <i>en el esquema de los niveles narrativos</i>	173
EL TIEMPO DEL DISCURSO	202
<i>Percepción lectora de la temporalidad: la página</i>	203
<i>Percepción lectora de la temporalidad: la viñeta</i>	206
<i>Percepción lectora de la temporalidad: las transiciones</i>	241
<i>Orden temporal en el discurso</i>	268
<i>Duración temporal en el discurso</i>	276
<i>Frecuencia temporal en el discurso</i>	302
EL CÓMIC COMO TEXTO	317
ANÁLISIS DEL DISCURSO	319
TEXTUALIDAD EN EL CÓMIC	321
MECANISMOS DE COHESIÓN: SU APLICACIÓN EN EL CÓMIC	323
<i>Cohesión gramatical (vínculos icónico-textuales sintagmáticos)</i>	326
<i>Cohesión léxica (vínculos icónico-textuales paradigmáticos) ..</i>	341
<i>Conectores (vínculos de transición)</i>	360
<i>El estilo como factor de cohesión</i>	361
<i>El tema como factor de cohesión</i>	386
MECANISMOS DE COHERENCIA: SU APLICACIÓN EN EL CÓMIC	388
<i>Prominencia, perspectiva y trazo</i>	388
<i>Macroestructuras narrativas: tipología</i>	395
BIBLIOGRAFÍA	423
BIBLIOGRAFÍA GENERAL (NARRATOLOGÍA, PRAGMÁTICA, SEMIÓTICA, ETC.)	425
BIBLIOGRAFÍA ESPECÍFICA	429
CÓMICS	439
GLOSARIO	449
DEDICATORIAS Y AGRADECIMIENTOS	469



NARRATOLOGÍA: DISCURSO





EL PUNTO DE VISTA

En un cómic, donde el lector puede creer estar percibiendo una historia de un modo directo, no relatado (debido a la propia naturaleza visual del medio), la presencia del narrador es inexcusable y consustancial a su propia naturaleza como discurso narrativo. Así, frente a una posible apariencia de “realidad” (y una presunta percepción objetiva), encontraremos multitud de presencias narradoras poco perceptibles en una lectura superficial.

La peculiaridad de cada autor reside en la presentación de una historia dada, a través de una voz narrativa y un discurso propio. Entre los elementos que conforman este discurso, es decir entre las posibilidades instrumentales que un autor tiene para moldear su historia, está el punto de vista.

En una misma historia pueden aparecer muy diversos puntos de vista según los fines que el autor persiga. De hecho, no nos ha de extrañar la alternancia de puntos de vista dentro de ella. Una misma serie de acontecimientos, por ejemplo, pueden estar observados desde dos puntos de vista diferentes. En un caso como el que señalamos, podría llegar a darnos la sensación errónea de que estamos ante realidades diferentes, cuando el efecto del cambio no afectaría en modo alguno a la esencia de lo observado, sino más bien a su enfoque.

El punto de vista se refiere a la “perspectiva”⁹⁷ desde la cual se recibe un suceso. En las viñetas de la FIG. 33 (pág. 124), conviven diversos puntos

⁹⁷ Chatman destaca la diferencia entre “perspectiva” y “expresión”. Mientras el punto de vista plantea la perspectiva de lo narrado (en el cómic, lo que vemos y cómo lo vemos), la voz narrativa sería la expresión formalizada de esa narración (quién nos está contando lo que vemos) (1990: 162-170).

de vista. En realidad, se trata de un fragmento de una larga secuencia de *La vida está bien si no te rindes*, de Seth, pero suficiente en sí mismo para el acercamiento que nos proponemos.



FIG. 33 Seth pertenece a la hornada de jóvenes autores canadienses enrolados en las filas de la casa Drawn & Quarterly. Casi todos ellos participan del género que se ha dado en llamar *slice of life* (fragmentos de vida). Frente a Joe Matt, Chester Brown o Julie Doucet, el cómic de Seth, sin embargo, discurre por unas vías de cierto lirismo contemplativo más que las del humorismo o la reflexión ácida de aquellos (1999: 22).

Gracias al montaje de las viñetas, el lector puede hacerse una idea clara de la situación: el protagonista (alter-ego ficcional del propio Seth y narrador autodiegético) viaja en un tren a través de un paisaje nevado. Por tanto, en buena lógica podríamos asignarle a él el punto de vista de toda la escena. Como lectores, interpretamos la secuencia automáticamente sin ningún esfuerzo gracias a una serie de recursos que el dibujante tiene a su disposición para llevarnos a tal conclusión. En esta secuencia concreta,

sabemos que hay un personaje que observa el paisaje desde dentro del tren, por un lado, gracias al montaje: este personaje aparece en la tercera viñeta, la cual exhibe algunos elementos contextuales (la ventanilla, el asiento) que la relacionan claramente con la primera y la cuarta (las que muestran una visión externa del tren); de igual modo, es sencillo establecer afinidades contextuales entre las viñetas primera y cuarta, y la tercera (la situación geográfica parece la misma: un paisaje nevado, una naturaleza similar). Por eso, aunque no aparezca el personaje inicialmente, podemos pensar con toda lógica que lo que vemos en la segunda viñeta es lo que está mirando el personaje que, ya sí, aparece representado en la tercera.

Pese a ello, nuestras primeras impresiones acerca del punto de vista no han sido del todo correctas: efectivamente, el paisaje nevado de la segunda viñeta podría corresponderse con la visión que tiene el protagonista desde su ventanilla, sin embargo, nunca podríamos afirmar que la escena completa está visualizada desde un punto de vista subjetivo, ya que la focalización de la primera y la última viñeta es claramente externa. El principal factor que nos induce al error mientras leemos (desciframos) la secuencia, tiene que ver con la voz narrativa que aparece en las didascalias reflexivas. Ésta, lógicamente, sí que pertenece en todo momento al personaje-narrador de la tercera viñeta, del mismo modo que algunas de sus elucubraciones (divagaciones) parecen tener su punto de motivación en las vistas que éste observa desde el tren; como la que encierra la didascalia de la tercera viñeta, por ejemplo.

Pero incluso aunque no se diera una repetición de elementos comunes en las secuencias, como en el ejemplo de las dos primeras viñetas de *El regreso*, de Enrique Breccia (FIG. 37, pág. 135)⁹⁸, la inferencia de la lógica espacio-temporal nos lleva a pensar en una contigüidad entre ambas. Hecho en este caso reforzado por la posición en escorzo del personaje de la primera viñeta y por el eje de su mirada. Hablaríamos de nuevo de dos puntos de vista, uno en cada viñeta: el de la primera viñeta correspondería

⁹⁸ Como vimos en el análisis de la tira de Milton Caniff (FIG. 22, pág. 85), es muy común la presencia de fondos blancos o vacíos en muchas viñetas de cómics, sobre todo en los primeros planos o los planos de detalle. Se trata de centrar la atención en un elemento concreto, para lo cual se elimina cualquier aspecto circundante que pudiera distraernos de dicho objetivo. En otras ocasiones la ausencia de fondos contextuales atiende sólo a una cuestión de economía de esfuerzo (muchas veces en menoscabo de la calidad de la obra); es el caso de seriales muy extensos publicados en cortos márgenes de tiempo, como sucedía con muchas de las revistas juveniles españolas entre los años 50 y 70. Los bajos niveles de exigencia del público al que iban dirigidas y su condición de producto dinámico para un consumo rápido (eran en su mayoría historias de aventuras muy similares entre sí) provocaba la omisión de “detalles”, sin que los objetivos principales de la historia se resintieran.

a una focalización externa (no obstante, forzando un poco la interpretación, podríamos analizarlo como un punto de vista subjetivo, correspondiente a la última visión del indio asesinado, dedicada a su hijo); la segunda viñeta estaría planteada desde los ojos del hijo, el personaje que mira hacia atrás en la primera (un punto de vista subjetivo claro, en este caso).

El ejemplo de las miradas nos acerca además a otro importante recurso técnico que le facilita al autor la expresión adecuada de un punto de vista, sea éste subjetivo (perteneciente a un personaje) o externo. Nos referimos a la utilización de los planos: en la segunda viñeta de la primera fila se está utilizando un plano denominado “americano”, que viene a coincidir con el campo de visión de una persona a unos pocos metros de distancia. Por esa razón el personaje está cortado por las rodillas (como si eso fuera todo lo que alcanza a ver el personaje de la primera viñeta). En la segunda fila, el uso de primeros planos sitúa a los dos personajes a la misma altura y localiza sus focos de atención, facilitando la interpretación de un intercambio de miradas.

Como vemos, las peculiaridades materiales del cómic (su carácter gráfico-textual), frente a otros discursos como el literario, permiten un acercamiento mucho más técnico hacia aspectos como el del punto de vista. Al expresarse éste a través de la imagen, de un modo visual, físico, se evitan ambigüedades o confusiones con otros elementos discursivos como la voz narrativa, siendo más sencillo delimitar los campos de análisis de unos y otros.

Sucede así porque en el cómic la percepción del punto de vista es casi siempre directa, no mediada (excepto cuando ésta se plantea a través de las didascalias). Independientemente de que la imagen se nos presente de un modo externo-objetivo (visión del autor) o interno-subjetivo (a través de los ojos de un personaje), el lector se enfrenta a una visión real, empírica; lo narrado está presente, se ve, no se interpreta. Al igual que sucede con el cine, su plasmación, como ya hemos señalado, será una cuestión mucho más técnica que en otras artes.

Puntos de vista objetivos o subjetivos

La eterna duda acerca de la existencia de un punto de vista totalmente objetivo es aún más evidente en el caso del cómic, en el que la elección de una perspectiva totalmente neutra a lo largo de toda una historia

es casi impracticable (como se ha podido ver en los ejemplos con que hemos abierto este punto). Debido al estatismo de las imágenes, el autor de cómics se ve empujado a una alternancia de “cámara”, improbable e innecesaria en otros medios. Por esta causa, cuando una película (americana y posterior a los años 90, en la mayoría de los casos), abusa de la transición de planos y de los cambios en el punto de vista, se dice que tiene una estética de cómic (normalmente en un sentido peyorativo, pues se aparta de los parámetros discursivos propios más canónicos, generalmente no con un interés trasgresor o experimental, sino por puro efectismo visual). Cierto es que en sus primeras décadas las historias gráficas se muestran bastante sobrias y convencionales en cuanto a su manejo de encuadres y perspectivas. Ya se ha comentado en varias ocasiones la dependencia “instrumental” del cómic respecto del cine en sus comienzos, así como su relativo parasitarismo lingüístico.

Como señala R. C. Harvey, probablemente fuera Jack Kirby⁹⁹ a comienzos de los años 40 el primero en desafiar sistemáticamente el estatismo marmóreo de los cómics de superhéroes. La forma de aportar dinamismo a sus páginas incidía, precisamente, en la necesidad de dinamizar la exposición de los momentos de acción que en ella se representaban (FIG. 34, pág. 129). En el trabajo de Kirby:

The panels are irregularly shaped, the shapes often echoing the actions depicted in them. The panels of most other superhero comic books march across the pages in hypnotically regular cadence –every panel the same size, all arranged in uniform tiers. And within the panels, the action is usually seen from the same staid, straight-on angle, panel after panel –and often from the same distance. The monotony is stunning. And the contrast to the Simon and Kirby pages is vivid (Robert C. Harvey, 1996: 33-35)¹⁰⁰.

⁹⁹ Jack Kirby es uno de los más célebres creadores en el mundo de los superhéroes americanos. De su colaboración con guionistas clásicos nace buena parte de la mitología superheroica del S.XX. En los años 40, junto a Joe Simon, da luz al *Capitán América*. Más tarde, en los 60, su trabajo con Stan Lee (guionista), engendrará a los populares *4 Fantásticos*, a *Hulk*, a *Thor* o a *La Patrulla-X*, entre otros. Stan Lee, junto a Steve Ditko dio nacimiento a su vez a uno de los héroes más emblemáticos del mundo del cómic: *Spiderman*.

¹⁰⁰ “La forma de las viñetas es irregular que y a menudo refleja las acciones que en ellas se muestran. En la mayoría de los cómics de superhéroes las viñetas se suceden con una cadencia regular, casi hipnótica –todas con el mismo tamaño y con una misma distribución en filas regulares. Además, dentro de esas viñetas la acción se visualiza casi siempre desde un mismo repetitivo ángulo central, viñeta tras viñeta, y a menudo desde la misma distancia. La monotonía es evidente y el contraste con las páginas de Simon y Kirby no puede ser más obvio”.

128 NARRATOLOGÍA: DISCURSO

En esta secuencia, Kirby utiliza diferentes angulaciones y perspectivas en busca de dinamismo; la organización de las viñetas, sin ser demasiado heterodoxa, refleja, sin embargo, el afán de Kirby por crear un ritmo narrativo concreto mediante la distribución y el tamaño de las mismas.



FIG. 34 Jack Kirby fue el creador junto a Stan Lee de uno de los grupos de superhéroes más populares: *Los Vengadores*. El supergrupo estaba formado por diferentes héroes, algunos de los cuales, como es el caso de *El Capitán América* (protagonista de este ejemplo), disponían incluso de su propia serie. La aventura a la que pertenecen estas viñetas apareció por primera vez en *The Avengers*, nº 7, en agosto de 1964 (2001: 16).

La variedad perspectivística es ahora una de las indudables peculiaridades de un lenguaje que ha ido consolidándose al tiempo que adquiría

sus propias convenciones e instrumentos lingüísticos (hasta un punto en el que los críticos de otras disciplinas parecen tener claro cuando una película o un anuncio publicitario recurren a ellos).

Uno de los mecanismos básicos para la organización de una viñeta es el uso de los planos¹⁰¹ o encuadres: necesitamos saber por quién y desde dónde se va ver lo que se pretende mostrar.

Podemos establecer una gradación de los planos atendiendo a la distancia desde la que se observan los componentes de la viñeta¹⁰². La plancha de *Hiroshima. Hadashi No Gen* (la célebre epopeya acerca de la bomba atómica sobre Hiroshima, de Keiji Nakazawa) de la FIG. 35 (pág. 131), recoge e ilustra una variedad amplia de los planos que nos interesa reseñar¹⁰³.

El *plano general largo* y el *plano general* muestran una visión amplia, muy abierta de la situación. Se corresponde normalmente con una visión panorámica, bien paisajística o bien de todos los elementos participantes en la acción. Un tipo de plano general muy empleado es el de la visión aérea de una localización, aunque en este caso concreto entran en juego otros factores como la angulación de la visión, que veremos con posterioridad. El plano general se puede utilizar para conseguir una visión objetiva por parte del autor; es un recurso de presentación efectivo que logra, con un solo golpe de vista, situar al lector ante una circunstancia que, normalmente, evolucionará a lo largo de las siguientes viñetas (en la primera viñeta de la FIG. 35, el autor opta por un plano general no muy abierto, que en un picado nos sitúa sobre la escena que se va a desarrollar a continuación), o bien resume mediante una visión general la consecuencia de acontecimientos anteriores (es el caso de la séptima viñeta de Nakazawa, que con un plano general largo ilustra el dramático contenido de la didascalia, al mismo tiempo que funciona como amplificación generalizadora de la secuencia principal del suicidio).

El *plano total o entero* es un plano de cuerpo entero que sitúa a los personajes dentro de las dimensiones de la viñeta. Tiene una importante fuerza descriptiva por lo que concierne a los personajes y sus movimientos. Es el que ocupa la tercera viñeta de nuestra página: la madre, agarrada a su

¹⁰¹ Desde el mismo uso de la palabra “plano” la terminología en este punto será de una naturaleza claramente cinematográfica de nuevo.

¹⁰² Barbieri (1993: 136), Gasca y Gubern (1994: 16-21), etc.

¹⁰³ Observemos que la edición española de *Hiroshima. Hadashi No Gen* ha respetado el orden de lectura japonés, debido a lo cual deberemos comenzar la misma por la viñeta superior derecha y seguir siempre esa dirección en nuestra lectura descendente. De este modo, cuando hablemos de la primera viñeta, nos referiremos a ésta y cuando lo hagamos de la tercera estaremos refiriéndonos a la que está inmediatamente debajo de esa primera.

hija, se arroja por el acantilado; la imagen de cuerpo entero de la madre y la hija abrazadas y en caída libre, tiene una fuerza dramática que evidentemente perdería impacto y expresividad si el plano estuviera fragmentado.

El *plano americano* recorta a las figuras a la altura de las rodillas, más o menos. No es una elección caprichosa en absoluto, pues esa es la visión que tenemos de una persona cuando conversamos con ella a uno o dos metros de distancia. Parece claro que ya no nos estamos moviendo dentro de unos criterios de percepción tan “objetivos”. La segunda viñeta de la FIG. 35 presenta a la mujer protagonista desde este plano, en un intento de llamar nuestra atención sobre la brusquedad de su movimiento. Se trata de focalizar la expresividad de los dos rostros, sin que ello afecte a la presentación de la expresión corporal.

El *plano medio* no dista mucho del americano en sus pretensiones discursivas. Recorta al personaje por la cintura, permitiendo una retención de rasgos, gestos y movimientos que no conseguíamos en los casos anteriores. Para hacernos una idea, éste es el plano al que recurren los informativos televisivos de todo el mundo cuando enfocan a sus locutores: sin abrumar al espectador con detalles irrelevantes, se consigue acercar al presentador de manera que lo observemos como alguien próximo a nosotros en toda su gestualidad, haciéndolo, por más cercano, más digno de credibilidad. El plano medio, casi siempre, recorta la parte superior del cuerpo humano, es decir la que está por encima de la cintura (para destacar la actividad de manos y rostro, sobre todo). La cuarta viñeta de *Hiroshima No Gen*, sin embargo, recurre a un plano medio absolutamente atípico: nos muestra únicamente la parte inferior del cuerpo, de la cintura para abajo. La impresión que transmite es verdaderamente estremecedora; la elipsis voluntaria de la zona del impacto, junto a la imagen de la sangre y las rocas despedidas por la colisión de la mujer y la hija contra el suelo, producen en el lector el efecto perseguido, obligándole, subconscientemente, a reconstruir la terrible escena (sólo parcialmente representada aunque muy explícita, por otro lado).

El *primer plano* sitúa el busto del personaje ante nosotros desde sus hombros. Es un plano de expresión facial que busca transmitir estados de ánimo o la presentación de rostros, como el las dos viñetas de *Amor loco* de la FIG. 87 (pág. 249).

Por último, el *primerísimo plano* y el *plano de detalle* buscan el enfoque visual sobre una parte muy concreta de la figura o sobre un objeto o una parte del mismo que no se percibiría con claridad desde un encuadre más abierto. El primer plano sobre la muñeca que sale despedida en la



FIG. 35 *Hiroshima. Hadashi No Gen* es uno de los *manga* más conocido y traducido. En él Keiji Nakazawa revive el terrible episodio de la bomba atómica lanzada sobre Hiroshima, en el que fallecieron su padre, su hermana y su hermano pequeño (2002: 115).

quinta viñeta funciona de un modo similar a la viñeta anterior: la elipsis de la parte más cruenta de la secuencia aumenta el impacto dramático de su contenido, sin recrearse en la obviedad morbosa. El hecho de cerrar el plano sobre la misma muñeca a la que se aferraba la niña aterrorizada en las tres primeras viñetas (en la tercera especialmente, la muñeca parece funcionar metafóricamente como el último asidero que la infante encuentra antes de abandonar su mundo conocido, su vida), añade varias posibilidades de lectura en un plano simbólico: la muñeca salpicada por la sangre se puede leer como metáfora de la interrupción de una vida inocente, pero también como referente a la fragilidad del ser vivo (en un claro guiño a la imagen topicalizada de la muñeca o la marioneta rota como símbolo de muerte).

Entonces, si el empleo más o menos constante de encuadres amplios (plano general o entero, e incluso americano) puede favorecer un intento de visión objetiva por parte del autor, parece lógico pensar que el uso de encuadres cerrados (planos medios, primeros planos y planos de detalle), o la alternancia de los mismos, puedan producir el efecto contrario.

La vista del ser humano no trabaja de modo muy diferente a una cámara fotográfica cuando enfoca los objetos circundantes. Si miramos con atención algo cercano a nosotros, aquello que se encuentre en un plano posterior a ese objeto enfocado, se percibirá inevitablemente de forma más vaga y difusa. Si por el contrario, fijamos nuestra atención en algo lejano, la nitidez de lo que se halla más inmediato a nosotros será menor. Por eso, cuando en un cómic, en el cine o en la fotografía se recurre a planos cerrados (a primeros planos o planos de detalle) nuestro instinto nos lleva a imaginar la presencia de alguien concreto, de un ojo real, que está discriminando esa imagen de un conjunto visual que en ese momento resulta redundante o innecesario para la narración. Esta sensación de subjetividad puede ser muy útil cuando se trata de definir un punto de vista concreto, interno a la narración.



FIG. 36 La combinación de hiperrealismo y el punto de vista subjetivo en la narración, es una de las marcas del *nouvelle manga* de Boilet (2003: 20).

En el ejemplo de la FIG. 36, por ejemplo, Frédéric Boilet utiliza un plano medio para situar al personaje frente a su interlocutor. En esta viñeta aislada, el personaje de *La espinaca de Yukiko* (la propia Yukiko), está sentada en la mesa de un restaurante, mirando de frente al lector y, aparentemente, nos está hablando y señalando directamente. Dentro de la historia, la realidad es otra. La historia de Boilet, de carácter autobiográfico, está contada en primera persona, desde un punto de vista *subjetivo absoluto*: en la mayoría de las viñetas vemos a través de los ojos del propio personaje-narrador. La viñeta recoge su campo de visión, de modo que sólo vemos lo que él ve. Boilet sólo recurre al punto de vista objetivo muy esporádicamente, en cuyo caso prefiere planos generales y enteros. La explicación es sencilla: cuando hablamos u observamos a alguien que está junto a nosotros, disponemos de un ángulo visual reducido por la proximidad física, de modo que normalmente sólo alcanzamos a ver a la otra persona parcialmente (el equivalente en el discurso artístico a un plano americano, medio o de detalle).

La técnica del dibujante francés no es en absoluto novedosa. La visión subjetiva absoluta ha aparecido en numerosas ocasiones en otro tipo de discursos de naturaleza visual (cinematográfico, fotográfico, pictórico e incluso dentro del cómic); lo que es relativamente innovador, es el intento por parte del autor francés de mantener ese recurso a lo largo de toda la historia¹⁰⁴, apoyándolo en el tratamiento de las didascalias y los globos de diálogo. Se crea, de este modo, una singular sensación de verdadera intimidad e introspección, que dota a la historia de una ternura pocas veces presente en el mundo del cómic.

Cuando en una secuencia de varias viñetas se muestra una gradación de planos sobre una misma figura, bien cerrándolos (por ejemplo, de un plano general en la primera viñeta de la serie, se pasa a un plano entero en la segunda, a un plano medio en la tercera, etc) o abriéndolos (de un plano de detalle, a un plano americano, a un plano entero...), decimos que se está utilizando un *zoom*. Este término, que en principio definía un instrumento

¹⁰⁴ En el mundo del cine, existe un precedente de este uso de *visión subjetiva total* en *La dama del lago* (1964), de Robert Montgomery. En ella, la cámara encuadra exclusivamente lo que podríamos ver a través de los ojos de su protagonista, Philip Marlowe; a lo largo de la película, el espectador sólo tiene una ocasión de contemplar a Marlowe, a través de su reflejo en un espejo. El arriesgado experimento, no obstante, adolece de naturalidad expositiva y, en ocasiones, se ve lastrado por el esfuerzo desmedido, poco justificable en términos narrativos, por escamotear la aparición del protagonista en pantalla, forzando los planos y encuadres en exceso. *La espinaca de Yukiko* resulta más fluida en este sentido, ya que cuando es necesario recurre a viñetas "objetivas" en las que el propio Frédéric hace acto de presencia junto al resto de personajes.

técnico de rodaje audiovisual (un tipo de lente), con el tiempo, ha pasado a utilizarse también para describir la técnica de filmación.

El *zoom* es un recurso frecuente en el cine, donde la reproducción continua de una imagen en movimiento favorece un acercamiento o alejamiento fluido al objeto que se pretende filmar. En el cómic se consigue un efecto similar gracias al empleo sucesivo de diferentes planos. Cuando el *zoom* nos aproxime a nuestro objetivo hablaremos de *zoom de acercamiento*, por oposición al *zoom de alejamiento*¹⁰⁵ que persigue la finalidad contraria.

El empleo de este mecanismo puede responder a diversas motivaciones por parte del autor: puede tratar de acentuar la sensación de subjetividad, atribuyendo el enfoque progresivo a la visión de uno de los personajes (FIG. 100, pág. 277). El *zoom* puede ir parejo a un avance de la acción: el personaje ve como se desarrollan los acontecimientos a medida que se acerca o se aleja de los mismos.

Por otro lado, podemos estar simplemente ante un recurso autorial para llamar nuestra atención sobre algún elemento de la narración. Cuando el acercamiento o alejamiento del *zoom* no se asigna a los ojos de ningún personaje, somos los lectores quienes adquirimos el rango de observadores directos de la acción y su devenir (FIG. 16, pág. 76). En este sentido, resulta interesante constatar cómo algunas veces (de nuevo FIG. 100, pág. 277) la utilización del *zoom* ni siquiera tiene por qué implicar un avance significativo en el tiempo de la historia, sino simplemente una pausa de tipo descriptiva (o subrayadora, quizás); al autor le interesa detener la narración en aras de un incremento en la carga dramática de la misma, de un distanciamiento momentáneo respecto a la línea argumental o de una simple señalización de alguno de los elementos de la secuencia. Veamos un ejemplo en el que conviven dos utilizaciones del *zoom* totalmente diferentes, pero muy representativas las dos.

La página de la FIG. 37 (pág. 135) corresponde a un relato gráfico breve de Enrique Breccia titulado *El regreso* —al que ya nos hemos referido un poco antes. En él, se narra un episodio de la “guerra de exterminio del indio en la segunda mitad del S. XIX”¹⁰⁶—. La plancha en cuestión, se compone de ocho viñetas distribuida en tres filas; las dos primeras viñetas (que ocupan la primera fila) son suficientes para entender el conjunto de la

¹⁰⁵ Muchos autores, directores o técnicos prefieren, sin embargo, utilizar la terminología americana, *zoom in / zoom out*; más inmediata por su brevedad, aunque mucho menos explícita para cualquiera ajeno a la materia.

¹⁰⁶ Juan Sasturain en el prólogo al volumen de *Historias cortas*, en el que se encuadra.



FIG. 37 Enrique Breccia hereda de su padre Alberto un gusto innegable por la experimentación narrativa y la búsqueda constante de nuevos caminos estilísticos. En la recopilación de *Historias cortas* que en 2003 publicó la editorial argentina Doedytores, se aprecia el virtuosismo gráfico y el eclecticismo del argentino (2003: 13).

secuencia, pues en ellas se encierra la anécdota argumental básica: Curú-Agé, un indio araucano, en su huida al galope observa el asesinato de su padre “de un sablazo en la cara”. La primera viñeta nos ofrece un plano medio del indio a caballo mirando hacia atrás, con la joven que intenta rescatar, en brazos; la didascalia describe lo que Curú-Agé presencié en esa mirada furtiva a sus espaldas. Precisamente, la siguiente viñeta hace partícipe al lector de esa atroz visión, en un recurso que podríamos interpretar como una visión subjetiva de la instantánea percibida por el araucano.

Esta idea se ve corroborada en las siguientes dos filas de viñetas. Con un mismo tamaño y una disposición simétrica, dibujan un doble *zoom*: las viñetas 3, 5 y 7 (es decir las de los extremos de la segunda fila y la central de la tercera) muestran el alejamiento progresivo del protagonista a lomos de su caballo; en las tres, una didascalia (sin cartucho) repite de forma obsesiva la misma idea “...un sablazo en la cara...”. Las viñetas 4, 6 y 8 (la del centro de la segunda fila y las de los extremos de la tercera), dibujan el fragmento de la segunda viñeta en el que se ve el sablazo sobre el rostro del padre, en un *zoom de acercamiento* hacia el espectador.

El contraste es evidente, cuanto más se aleja el jinete más se acerca la escena terrible del asesinato. Interpretamos que el *zoom de alejamiento* sobre Curú-Agé probablemente está acompañado de un avance temporal: no se trata únicamente de un movimiento de cámara (*zoom* propiamente dicho), sino que, a tenor de la línea de horizonte que cruza las tres viñetas, da la sensación de que el jinete se aleja en dirección contraria a la “cámara” al mismo tiempo que ésta se mueve hacia nosotros (hecho evidente gracias al adelgazamiento progresivo de la señalada línea de horizonte). Si comparamos esta escena con la secuencia de *El silencio de Malka*, de Pellejero y Zentner (FIG. 38, pág. 137), observaremos bastantes diferencias entre ambas. Esta última, aparentemente, recurre al mismo recurso que estamos comentando, un *zoom* de alejamiento. Sin embargo, a poco que prestemos atención nos daremos cuenta de que en las viñetas de *El silencio...*, no existe tal *zoom*; la cámara se mantiene fija (observemos el árbol estático de la izquierda), es el personaje el que se aleja. En el caso de *El regreso*, el *zoom* de alejamiento es bastante más obvio gracias a esa línea de horizonte que en la séptima viñeta casi desaparece.

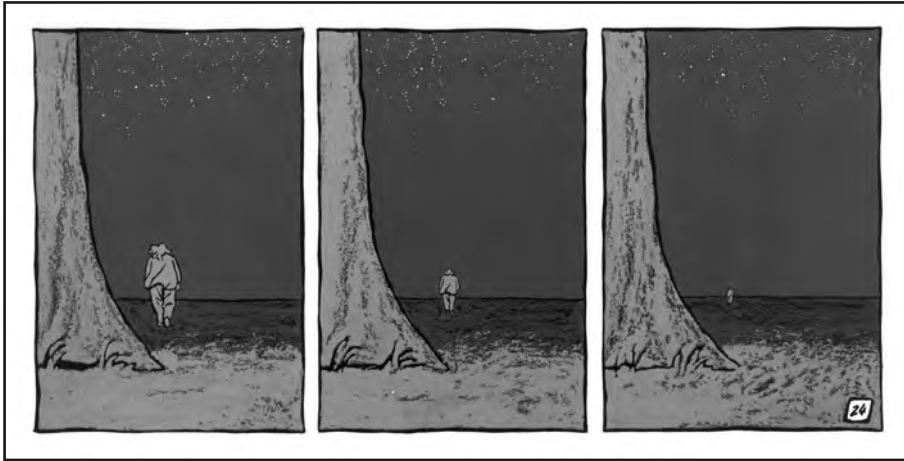


FIG. 38 *El silencio de Malka* (ganadora del premio a la mejor obra extranjera en el Salón de Angoulême de 1997) recoge el mito hebreo del *golem* y lo localiza en el contexto histórico de la persecución que sufrieron los judíos en Rusia tras la muerte del zar Alejandro II. Es un magnífico ejemplo de la fructífera colaboración nacida del dúo formado por el español Rubén Pellejero y el argentino Jorge Zentner, autores de obras tan reseñables como *Tabú* o la serie *Dieter Lumpen* (1995: 24).

Enrique Breccia incide en la idea obsesiva que acompaña al indio en su galope: la de la muerte de su padre. Esa idea, precisamente, es la que subraya el *zoom de acercamiento* de las tres viñetas que se intercalan con aquellas: la visión de la cara del padre cruzada por el sable, una imagen mental interpretable en un orden psicológico (a partir de esa obsesión que probablemente acompañará a Curú-Agé durante el resto de su vida, pero que en el momento de la huida se mostraba diáfana hasta lo enfermizo). En todo caso, el valor de este *zoom de acercamiento* se sale fuera de la temporalidad del relato; no hace avanzar la acción en absoluto, responde más bien a una impronta, una instantánea determinante congelada en los ojos del araucano y explicitada para el lector gracias a la pericia narrativa de Breccia. La composición final se traduce en una secuencia vigorosa e impactante, que intenta guiar al lector por entre dos planos cruzados, el de lo real y el de lo recordado, que dan vida a la narración subjetiva de los hechos; unos hechos filtrados por la memoria de un protagonista que sigue estigmatizado por esa vivencia.

Pero el efecto de subjetividad en una narración gráfica no puede circunscribirse a la elección de un encuadre determinado. Los mecanismos

y técnicas implicados son numerosos, sobre todo desde la parte gráfica, aunque también reforzados por el texto (si bien en este caso bordeamos el territorio de la voz narrativa). Uno de los más comunes es el del ángulo de visión o perspectiva¹⁰⁷, que unas líneas más arriba hemos anticipado.

Con el término *perspectiva*¹⁰⁸ nos referimos a la angulación o inclinación de la cámara (o el ojo que capta la escena) respecto a un plano horizontal imaginario paralelo a nuestra línea de visión. De este modo, cualquier alejamiento de la normalidad (entendiendo por tal aquel encuadre que mantiene una línea de horizonte totalmente perpendicular a la posición vertical de la cámara¹⁰⁹) podrá entenderse como una declaración de intenciones por parte del autor: puede tratarse de un juego con la planificación de la viñeta para presentar los elementos de la misma de una forma especial; puede formar parte de una estrategia de alternancias bruscas de perspectiva en busca de un ritmo narrativo dinámico o puede ser que, efectivamente, el autor quiera subrayar el modo en que un personaje está “viendo” lo que sucede en esa viñeta.



FIG. 39 Yves Chaland fue uno de los maestros indiscutibles de la línea clara franco-belga, pese a su temprana muerte con sólo 33 años. *El cementerio de los elefantes* es una de las aventuras de uno de sus personajes más populares, Freddy Lombard (1986: 14).

¹⁰⁷ La perspectiva o ángulo de visión es otro más de los mecanismos expresivos que cine y cómic comparten, si bien su manipulación en el cómic es más agresiva y frecuente que en el séptimo arte. En ello colaboran factores de dinamismo narrativo, facilidad técnica y necesidad expresiva.

¹⁰⁸ No se debe confundir esta otra noción de perspectiva, de carácter visual, con el sentido que algunos narratólogos atribuyen al vocablo, al equipararlo con el punto de vista, como ya se ha visto con anterioridad.

¹⁰⁹ Autores como Juan Acevedo llaman a esta perspectiva “ángulo de visión medio” (1984: 92).

Es lo que sucede en el siguiente ejemplo de la FIG. 39 (pág. 138), por ejemplo. Los miembros de una tribu africana han capturado a Freddy Lombard y lo conducen a su poblado colgado de un palo. Cuando el personaje abre los ojos está boca abajo, así que lo que se observa (lo que se nos muestra en la viñeta) aparece girado en 90 grados respecto al plano horizontal, reflejando la postura del personaje. Sin embargo, las letras del globo que aparece en la primera de las dos viñetas, están correctamente emplazadas para facilitar su lectura (aunque recojan una jerga ficticia estereotipada).

El movimiento de la cámara puede producirse en todas las direcciones y desde cualquier eje. Se consiguen de este modo efectos espectaculares cuando la perspectiva adquiere angulaciones extremas: *el picado* consiste en una captación de la escena de arriba a abajo, consiguiendo un efecto de vista de pájaro. *El contrapicado* destaca el efecto contrario: marca un ángulo de abajo a arriba, como si la cámara estuviera situada cerca del suelo.

De nuevo, el uso de picados y contrapicados puede responder a funciones narrativas muy diversas, entre ellas la de crear un punto de vista subjetivo. Así ocurre parcialmente en el ejemplo de la FIG. 40; en la primera viñeta, Junji Ito recurre a un plano general en leve picado que nos permite comprender la escena de inmediato: las mujeres-vampiro acaban con su víctima, mientras Kirie observa la situación aterrorizada desde un rincón, semioculta en la oscuridad. En la siguiente viñeta, el autor recurre a un contrapicado para situarnos a la altura de los ojos de Kirie y hacernos partícipes de su punto de vista ante la terrorífica escena. De esta manera, consigue implicar al lector en la escena con un uso subjetivo del punto de vista.



FIG. 40 *Uzumaki* es una muestra de uno de los muchos caminos temáticos abiertos por el *manga* japonés en los últimos años. En esta serie de terror, Junji Ito maneja los mecanismos técnicos (la angulación, la gradación de planos, punto de vista subjetivo, etc.) con la intención de provocar desasosiego en el lector e implicarle en el cauce de su truculenta historia (2005: 26).

El factor gráfico puede igualmente demostrarse efectivo a la hora de marcar un cambio en el punto de vista. Lo hemos visto ya en varios casos a lo largo de este estudio: una simple alteración en el delineado de los bordes de la viñeta es suficiente para llamar la atención del lector ante la presencia de una nueva línea narrativa o, por qué no, ante un cambio en el punto de vista. De igual manera, un cambio en la elección del estilo gráfico del artista puede tener, entre otras muchas, esa misma intención.



FIG. 41 Con *Los combates cotidianos* la obra de Manu Larcenet se dio a conocer fuera de Francia. Quizás menos populares y premiadas, pero igualmente interesantes, son sus revisitaciones y descontextualizaciones ficticias de personajes históricos, a los que el francés sitúa en parajes “exóticos”. De este modo, Larcenet consigue generar situaciones insospechadas y dotar de comicidad a figuras como Freud o, como en este ejemplo de *La Línea de fuego*, a Van Gogh (2005: 29).

En la secuencia de *La línea de fuego*, Larcenet fantasea con la reubicación extempórea de un Van Gogh ficcional en el frente de batalla de la Primera Guerra Mundial. Dentro de ese escenario improbable, el autor francés “obliga” a su personaje a pintar algunas de las dramáticas escenas que tenían lugar en la primera línea de combate. En la FIG. 41 se nos muestran dos de esos cuadros, junto a las dos viñetas inferiores de la diégesis principal.

Paradójicamente, las viñetas que representan el metarrelato (el punto de vista de Van Gogh dentro de la historia) son las más realistas, mientras que la línea base de la narración se mueve en el terreno de la caricatura cómica. En este caso, el estilo del dibujo de los cuadros recoge efectivamente un punto de vista subjetivo, el del personaje de ficción, ese Van Gogh reinventado, cuya personalidad pictórica luminosa y colorista parece haberse transformado por influencia del drama bélico en un realismo crudo en el que los colores resaltan las heridas del conflicto. Se trata de un uso puntual y esporádico del punto de vista subjetivo, que sirve como apoyo ilustrativo más que como recurso narrativo concreto; pues si bien los cuadros ficticios del artista-personaje esconden la historia latente de los terribles acontecimientos que se desarrollaban en las trincheras, en ningún momento abren una nueva línea de diégesis.

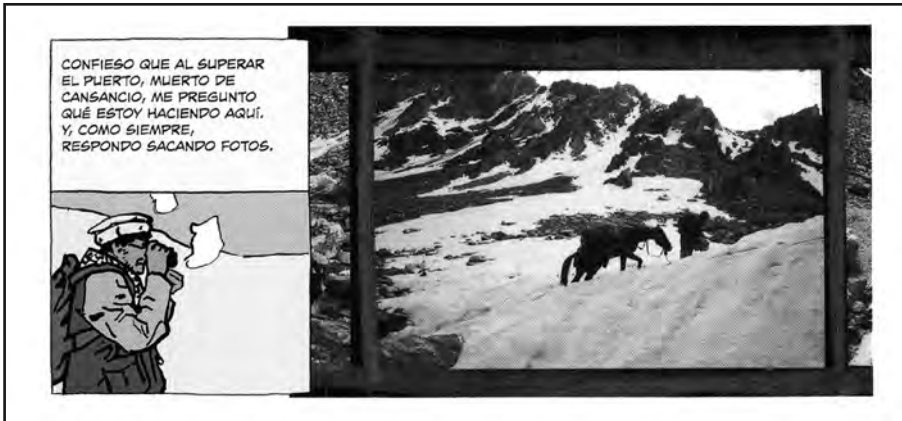


FIG. 42 En *El fotógrafo*, Guibert guionizó y dibujó la aventura fotográfica que Didier Lefèvre emprendiera unos años antes junto a Médicos Sin Fronteras. Recreando la línea narrativa que marcaban las fotografías de éste, y con Frédéric Lemercier a cargo del color y la maquetación, Guibert consigue uno de los cómics más originales y creativos de las últimas décadas; un *tour de force* en el que se mezclan los rasgos del cómic de aventuras, el safari fotográfico y el cuaderno de viajes (2005: 37).

El fotógrafo plantea un ejercicio de subjetivación similar pero más radical aún. La línea narrativa principal (la historia del fotógrafo Didier que emprende su aventura humanitaria hacia el corazón de un Afganistán en pleno conflicto bélico), se ve apoyada, como sucedía en el ejemplo anterior, por instantáneas subjetivas (fotografías reales, en este caso), que el propio personaje va haciendo a lo largo del viaje. De esta manera, la historia que

sirve de base al cómic encuentra un contrapunto visual en cada una de las imágenes fotográficas que se integran con naturalidad en la misma. Como el material fotográfico de Lefèvre es abundante, el lector obtiene una visión naturalista (más detallada y veraz) de cada una de las secuencias que previa o simultáneamente desarrollan los lápices de Guibert. El efecto de esta interdisciplinariedad artística es sorprendente y hasta cierto punto contradictorio en la exposición de sus contenidos.

La acción narrativa avanza gracias a las secuencias dibujadas, en las que se puede ver al fotógrafo protagonista en su periplo asiático sufriendo las penurias de la travesía, relacionándose con sus compañeros de fatigas y eligiendo la imagen perfecta que “ilustrará” cada momento de la aventura. En este sentido, las fotografías intercaladas en el relato no hacen avanzar la historia, sino que completan y, como ya hemos señalado, “bañan de realidad” (la prueba gráfica), cada instante vivido, observado, por el protagonista; así, el contenido aparentemente más objetivo en términos materiales (la fotografía) refleja en realidad el instante de mayor subjetividad dentro del relato (un instante visto y captado por el protagonista). El cambio de vehículo artístico conlleva en *El fotógrafo* a una alteración sistemática —muy significativa en este caso— del punto de vista, y el lector percibe la acción a través de esa doble óptica: la de la cámara exterior que se sitúa fuera de la acción (visión más o menos objetiva) y la de las fotografías de la cámara de Lefèvre (visión subjetiva)¹¹⁰.

Debemos aclarar, sin embargo, que el uso de diferentes planos, perspectivas, encuadres o incluso estilos, no siempre tiene como objetivo la consecución de un punto de vista determinado. A veces, la elección de plano se corresponde con necesidades de expresividad o claridad narrativa: puede tratarse de concesiones específicas del medio ante el lector (aunque indirectamente el punto de vista se vea afectado). De hecho, como se ha anticipado al principio de este epígrafe, el cambio constante de puntos de vista es habitual en el mundo del cómic, hasta el punto de que algunos estudiosos como David Carrier llegan a señalar que: “Systematic use of such changing point of view is a genuine novelty in comics” (2000: 55)¹¹¹.

¹¹⁰ Este ejemplo nos resulta útil para anticipar la diferencia entre el punto de vista y la voz narrativa, pues si bien *El fotógrafo* juega con el doble punto de vista por lo que respecta a la “visualización” de los acontecimientos, todo el relato se plantea desde una única voz narrativa: la de un narrador homodiegético (que se corresponde con la del propio Didier Lefèvre) que relata en primera persona y en presente (siguiendo el esquema de un diario de viajes) cada jornada vivida; aunque deje entrever, gracias a sus anticipaciones y comentarios, un grado evidente de omnisciencia.

¹¹¹ “El uso sistemático de dichos cambios en el punto de vista es una peculiaridad específica de los cómics”.

Parece cierto que la alternancia de puntos de vista adquiere en el caso de las narraciones gráficas un rango de marca discursiva; en el fondo no tiene nada que ver con la subjetivización del discurso ni con la alternancia de voces narrativas, sino con la dinamización visual. El ejemplo de *Blacksad*, de Díaz Canales y Guarnido (FIG. 107, pág. 299) —que comentaremos en detalle cuando analicemos la duración del tiempo discursivo—, es una buena muestra de lo que decimos. En él, la alternancia de puntos de vista está condicionada por la ordenación de los sucesos y por la búsqueda intencionada de un ritmo narrativo concreto.

La técnica del cambio de punto de vista en la novela es tan habitual como en el cómic, pero —como venimos señalando— la diferencia entre el medio escrito y la narración verbo-icónica es particularmente clara en este punto. La duda que nos surge, llegados aquí, tiene que ver con el papel de la palabra en cuanto a la transmisión del punto de vista. Parece evidente que el caso que nos ocupa ha de tener poco que ver con el de la obra literaria, donde la transmisión de ideas, temporalidad o estructuras no tiene otra posibilidad material que la de la lengua escrita. En las narraciones gráficas, la fuerza de la imagen multiplica las posibilidades perspectivísticas y se constituye en instrumento de transmisión visual privilegiado. No queremos decir que la palabra no se pueda “mostrar” en un cómic, pero no es por supuesto su principal tarea.

En las dos primeras viñetas de la FIG. 15 (pág. 72) un personaje-narrador, el Buddy Bradley de Peter Bagge, comienza a relatar acontecimientos de su biografía. Vemos la imagen del personaje desde fuera, tal y como nos la ofrece el dibujante. En la viñeta posterior, sin embargo, las palabras acotadas en el márgen de la viñeta representan la voz en *off* del mismo Buddy y el dibujo que la ilustra son las imágenes de los acontecimientos que relatan: las imágenes de los recuerdos que el propio personaje tiene de su pasado. Se puede decir que una parte de la historia está contada desde el punto de vista de Buddy Bradley, ya que “vemos” a través de la reconstrucción de sus recuerdos y de las palabras que los expresan.

Por otro lado, *Constellation* de Frederik Peeters (FIG. 43, pág. 144) nos ofrece un modelo de composición idóneo para analizar cómo la palabra y la imagen se apoyan en la recreación de una misma historia desde varios puntos de vista diferentes; subjetivos

todos ellos, pues cada uno se corresponde con uno de los personajes protagonistas de la historia¹¹².

La narración desarrolla la historia de tres personajes en un viaje de avión a Nueva York durante la Guerra Fría: uno de ellos es un espía norteamericano que regresa de Europa; a su lado en el avión se sienta una bella escritora estadounidense de origen ruso, a la que aquél confunde inicialmente con un agente del contra-espionaje; por último, aparece un asistente de vuelo, que sí es un agente doble al servicio de Moscú, con la intención de asesinar al espía americano por medio de un café envenenado. Hemos seleccionado tres viñetas que reflejan un mismo instante en el tiempo de esta trama: el camarero-espía ofrece un café (uno de ellos envenenado) a los dos pasajeros. Éstos charlan distraídamente en un juego de seducción: él intenta seducirla, una vez borradas sus dudas, y ella aparece ya cansada de la conversación.



FIG. 43 El suizo Frederik Peeters selecciona tres puntos de vista diferentes para mostrarnos la misma acción. En estas tres viñetas (que no aparecen en este orden en el cómic en que se integran), se observa, además, cómo el autor maneja en cada caso diferentes mecanismos de encuadre y composición escénica para lograr una adecuada dosificación de la información (2003).

Las tres viñetas extraídas y reordenadas en la FIG. 43 no son contiguas en el cómic. Cada una pertenece a la historia recreada por la “visión” de los acontecimientos de un personaje concreto: en primer lugar se nos ofrece el punto de vista del espía inglés, seguidamente el del camarero

¹¹² Un ejercicio similar al que llevó a cabo Lawrence Durrell en su obra *El cuarteto de Alejandría*, desarrollada en cuatro volúmenes (*Justine*, *Balthazar*, *Mountolive* y *Clea*), cada uno de los cuales se correspondía con el punto de vista y la voz narrativa de un personaje. Es lo que algunos autores han dado en llamar focalización múltiple, diferentes puntos de vista para un mismo referente.

asesino y, finalmente, el de la escritora rusa, que por confusión termina bebiendo el café del primero. Cada hilo de la historia tiene una extensión física similar (cinco páginas) y abarca un tiempo de la historia semejante (una media hora). De este modo, Peeters genera un *crescendo*, al ir ofreciendo una dosificación sabia de la información: desde la desconfianza del personaje de la primera historia, hasta la resolución trágica de los acontecimientos en la última, pasando por los intereses homicidas del personaje de la segunda entrega. Al final, es el lector el único que se encuentra en posesión de todas las claves que dan sentido a la trama, mientras que los personajes nunca llegan a saber lo que está sucediendo en todo su alcance.

En la primera viñeta, un plano de detalle de perfil del ojo del espía americano, se busca un contraste entre el momento introspectivo del protagonista (apoyado por la didascalia que recoge su reflexión) y la irrupción de una voz externa, que aparentemente muestra un ofrecimiento intrascendente, ordinario en cualquier vuelo de avión: “Señora, caballero... ¿Un té?... ¿Un café?” Sólo vemos un globo que encierra estas palabras, sin que su emisor aparezca en escena en ningún momento (tampoco lo hace en ninguna de las viñetas circundantes).

El segundo ejemplo repite la escena por cuanto a los acontecimientos y diálogo se refiere, pero en esta ocasión el punto de vista es el del camarero-asesino. En el primer término, en el margen inferior derecho de la viñeta (la parte con una menor preeminencia en cualquier viñeta), aparecen los otros dos protagonistas, enfrascados en sus reflexiones, totalmente ajenos a la presencia del camarero. Éste, sin embargo, es el protagonista de la viñeta para el lector; su presencia predomina en el conjunto gracias a su entrada lateral desde la izquierda con un generoso plano medio que lo destaca dentro del conjunto de la viñeta. El camarero observa la escena con un gesto a medio camino entre el cinismo y esa condescendencia cargada de malicia, propia del que se regocija en la fatalidad de los acontecimientos venideros.

Cuando la protagonista de la escena es la escritora rusa (tercera viñeta), se repiten parcialmente elementos de las otras dos. De la primera, Peeters toma el globo de diálogo con un emisor externo, minimizando de este modo la presencia irrelevante del camarero. También incluye una didascalia de pensamiento, en la que la mujer empieza a parecer cansada de la presencia de su compañero de asiento pese a las expectativas iniciales. Con la segunda viñeta, tiene en común un mayor interés en la presentación de los dos personajes, que se nos muestran de frente por medio de un plano medio corto (desde el pecho). En medio de la conversación, los dos personajes parecen momentáneamente abstraídos, sin mirarse, pero con las

cabezas ligeramente orientadas el uno hacia el otro; en todo caso, sin prestar mucha atención al ofrecimiento del camarero.

En apariencia, Peeters hace evolucionar su historia desde unos parámetros de absoluta subjetividad: vemos lo que ve cada personaje, leemos lo que piensa cada uno de ellos en cada momento. No parece que haya rastro autorial en la presentación final de las tres líneas expositivas. La realidad es otra, sin embargo: sólo la superposición final de los tres puntos de vista ofrece un sentido global de los acontecimientos reales, y ello responde a un ejercicio premeditado por parte del autor a la hora de mostrar y ocultar la información que recibimos como lectores. De hecho, los acontecimientos casi nunca se nos ofrecen desde puntos de vista realmente subjetivos, al menos no se hace desde una visión subjetiva.

La primera viñeta, por ejemplo, tiene como protagonista al espía americano, pero no vemos a través de sus ojos¹¹³ como sucedía en la FIG. 36 (pág. 132). El primer plano es una elección consciente de Peeters que, por un lado, muestra el grado de abstracción de un personaje acostumbrado a la disección de su entorno y propenso a la desconfianza obsesiva y, por otro, nos escamotea la visión del camarero, personaje esencial para el desarrollo de la historia, pero inadvertido aún, en aras de la construcción progresiva de la intriga.

En la segunda, de nuevo el autor nos conduce aparentemente hacia el punto de vista del personaje protagonista de la misma, el camarero. Sin embargo, la escena se observa desde fuera, desde una hipotética “cámara” situada en la ventanilla lateral del avión, junto a la mujer. Peeters conoce los recursos del medio y no necesita visualizar la escena desde un punto de vista subjetivo: la disposición de los personajes en lugares prominentes dentro de la geografía de la viñeta —que acabamos de señalar un poco más arriba—, los planos dedicados a cada uno de ellos (un plano medio amplio para el protagonista y un primerísimo plano incompleto para los otros dos), así como el uso del color (la chica y el espía aparecen ensombrecidos, mientras que el asesino se recorta sobre la viñeta con un blanco luminoso), favorecen que el lector focalice con claridad el personaje al que se le supone el protagonismo de la secuencia. De ese modo, da la sensación de que estamos observando lo mismo que él, no ya como conjunto visual, sino como percepción subjetiva cargada de intenciones y connotaciones psicológicas.

La fórmula de exposición de la tercera viñeta mantiene el mismo cauce de intenciones. Aunque el plano medio frontal de los dos pasajeros

¹¹³ Algo que sí ocurre en otros momentos de esta misma historia.

podría significar un giro hacia una visión externa, más objetiva, el manejo del punto de vista en la viñeta no es muy diferente del de las otras dos (que también estaban focalizadas por un observador externo). La didascalía, a lo largo de toda la parte superior de la viñeta (por ello uno de los primeros puntos de atención para el lector), centra el protagonismo de la situación en la mujer, pues recoge sus reflexiones. Este factor inicial condiciona la lectura e interpretación de todo el conjunto: el personaje masculino pasa inmediatamente a un segundo plano (pese a su disposición prioritaria en el orden de lectura), acentuando su papel de sujeto pasivo en la viñeta. Una idea que sumada a los conocimientos de la trama de que disponemos a estas alturas de la historia, coloca al personaje ante nuestros ojos en una situación de paulatino empobrecimiento moral e intelectual: el personaje interpreta de un modo absolutamente erróneo todos los acontecimientos que suceden en torno suyo (ni la chica es una espía, como pensaba inicialmente, ni ha conseguido seducirla, como infiere a continuación, ni llega a intuir en absoluto la conspiración real contra su vida que se cierne a su alrededor).

Peeters consigue combinar de una forma precisa las posibilidades gráficas y las textuales de la narración gráfica, con un resultado sorprendente: tenemos la sensación de estar ante una historia organizada de principio a fin en torno a diferentes voces narrativas y puntos de vista subjetivos, cuando en realidad sólo la primera premisa es cierta, pues gran parte de la historia está intencionadamente filtrada en lo visual por un espectador externo (una “cámara objetiva” por tanto).

Encontramos diversas variantes sobre esta aplicación múltiple del punto de vista: la FIG. 44, en vez de mostrar diferentes puntos de vista de una misma realidad, como en el caso anterior, recoge dos situaciones simultáneas absolutamente distantes en el plano geográfico. En el cómic, este recurso no sólo es mucho más frecuente que en la literatura o en el cine, sino que es connatural a la idea misma de la recepción visual del medio. La construcción de la página, la disposición de sus viñetas, condiciona de un modo evidente el primer acercamiento del lector a la misma. Hablaremos largo y tendido sobre este aspecto cuando abordemos el tiempo del discurso y los tiempos de lectura de un cómic, sin embargo, merece la pena detenernos un momento, sobre estas consideraciones a tenor de la página de *La espada de cristal*, que hemos seleccionado.

No hace falta ni tan siquiera leer el contenido de los globos de diálogo para darse cuenta de que la arquitectura de la misma está concebida desde una clara búsqueda de la simetría. Una simetría que después de una mirada más atenta, nos llevará a intuir ciertas asociaciones de tipo

causal-temporal entre la serie de viñetas de la columna izquierda y las de su derecha; todo ello, sin haber procedido aún a la lectura de los globos y sin que dichas relaciones impliquen alteración alguna en el orden de lectura tradicional, de izquierda a derecha y de arriba a abajo. No cabe duda de que muchos de los mecanismos del cómic se sustentan sobre esa interpretación conjunta de sus componentes.

En este caso, no obstante, la idea de simultaneidad sobrepasa los condicionantes genéricos del medio y se convierte en un elemento narrativo concreto, aplicado a la focalización de dos escenas separadas en el plano geográfico, pero cronológicamente coincidentes. El desarrollo de la página apoya esa intención tanto por la disposición simétrica de las viñetas, como por toda una serie de indicios bastante más sutiles, pero igualmente efectivos.



FIG. 44 *La espada de cristal* es un cómic de género, una aventura de capa y espada con todos sus ingredientes habituales (magos, guerreros, brujas, seres míticos, etc). El dibujo, a su vez, encierra muchas de las marcas características de la escuela franco-belga (2003: 111).

De nuevo, la aparente subjetividad del fenómeno, tiene más bien que ver con la manipulación consciente de un narrador que domina el conjunto de la situación y elige sus opciones visuales en cada momento. Éste es, de hecho, el recurso más habitual en el cómic, por lo que respecta

al punto de vista: la existencia de un narrador externo que maneje la focalización de las escenas atendiendo a diferentes necesidades narrativas, incluso a lo largo de un mismo relato; es decir, que alterne la visión objetiva/subjetiva, el tipo de plano, el grado de acercamiento/alejamiento o el ángulo de visión, según las necesidades concretas del momento narrativo. Estaríamos en estos casos ante un *narrador omnisciente*, con pleno control sobre la situación narrativa.

Observemos, por ejemplo, el contraste entre la elección de los dos contextos enfrentados en cada columna de viñetas: en ambos casos, la meteorología inclemente juega un papel relevante, protagonista; en el caso de la hilera de la izquierda, porque funciona como desencadenante de los acontecimientos subsiguientes, en el segundo, porque lo mencionan de forma explícita los protagonistas. El momento narrativo (la tormenta), condiciona además otros factores discursivos, como el tamaño de las viñetas. En la primera columna, los autores eligen un plano abierto, panorámico, que muestre la fragilidad del navío y, por ende, la de sus protagonistas, ante la furia de la naturaleza. En la hilera de viñetas enfrentada, se favorece la elección de planos mucho más cerrados (planos americanos), que ofrecen una visión reducida del escenario, más cercana a las dimensiones de los personajes y, por tanto, más “segura”. Se opone la indefensión de los primeros a la relativa protección que la estancia bajo un techo les ofrece a los segundos.

Para hacer el contraste más evidente, en la segunda viñeta de cada columna, el autor ha recurrido a un *zoom* de acercamiento (brusco, en el primer caso y, muy leve en el segundo) que, otra vez, sitúa las dos escenas bajo un mismo foco de atención. De nuevo, la intención parece evidente: el cambio violento de perspectivas y angulaciones incide en la violencia de toda la escena del lado izquierdo, mientras que los levísimos cambios (casi inapreciables) de las viñetas opuestas participan de esa sensación de apacibilidad que preside la situación en su conjunto. En esa misma línea deben interpretarse los diálogos de cada bloque: en el primer caso predominan las exclamaciones y los imperativos, reforzados por una tipografía de mayor tamaño y con un trazo más grueso; en el caso de los dos personajes de la habitación, el diálogo resulta anodino, incluso banal, carente de tensión, como si discurriera por caminos diferentes a los de sus pensamientos (especialmente por lo que respecta a heroína).

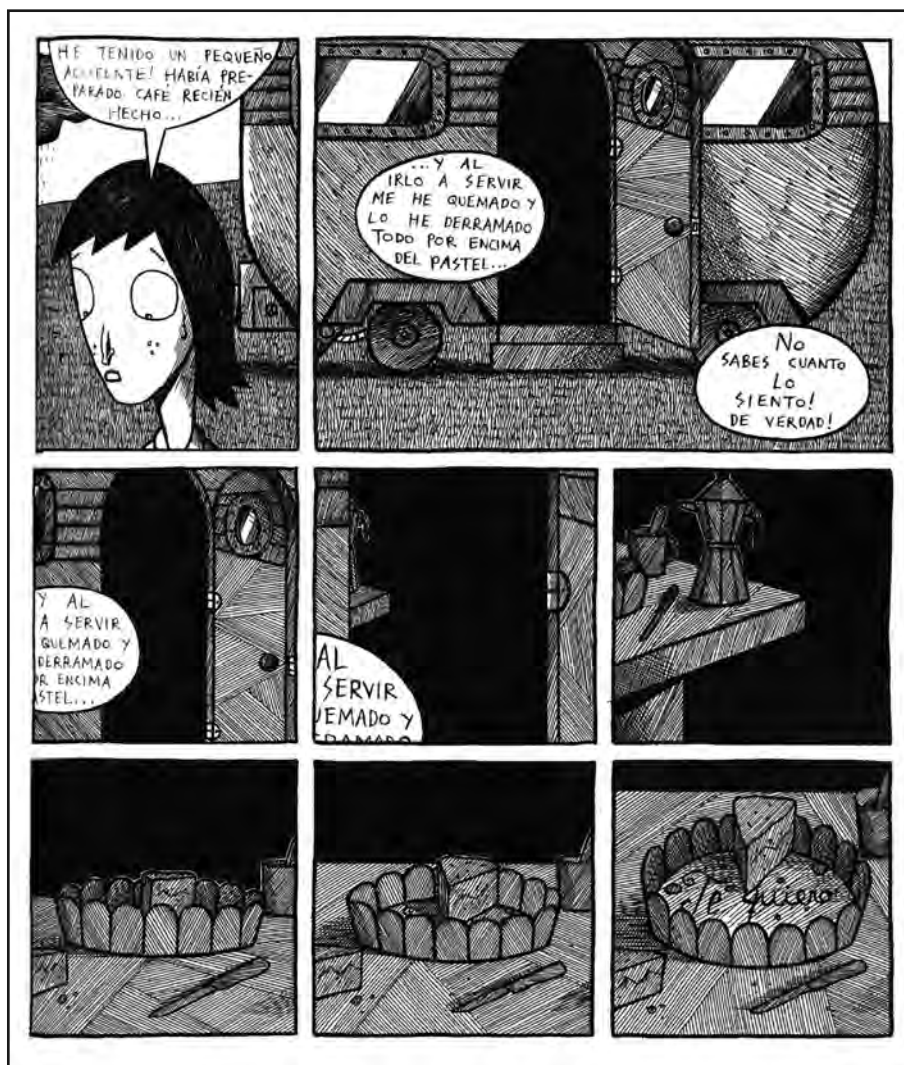


FIG. 45 Todas las historias de Jali tienen algo de cuento gótico, de fantasmagoría onírica, y todas ellas dan un paso adelante en la búsqueda de soluciones visuales que permitan solventar sus arriesgadas propuestas narrativas. Después de obras valiosas pero de extensión reducida (como *A Berta le atormenta la tormenta* o *El niño miope*), puede decirse que *Pl*xi*gls* es un punto de inflexión decisivo en la aún breve carrera artística de José Ángel Labari, Jali (2004: 121).

El uso de la omnisciencia es aún más extremo en el siguiente ejemplo que hemos seleccionado. Se trata de una secuencia fragmentada de una de las páginas de *Pl*xi*gls*, del español Jali (FIG. 45). En ella, son tan importantes

las palabras como lo que únicamente se ve. Las dos primeras viñetas, presentan, por medio de un *raccord de espacio*, la localización exterior del suceso y a la protagonista. Ésta, sensiblemente alterada (observemos esa gota de sudor que desciende por su mejilla), está ofreciendo su versión de los acontecimientos a un interlocutor fuera de plano: según ella, un pequeño accidente doméstico (ha derramado el café), le ha impedido disfrutar del pastel que su desconocido admirador le había regalado; su discurso consiste en la explicación nerviosa de dicha excusa. El uso del *raccord* le permite a Jali expresar el avance de la temporalidad (inherente a cualquier desarrollo dialogado) mediante la distribución lateral de los globos de diálogo. Además, gracias a la línea de división entre viñetas (*gutter*) la asignación de las palabras de la segunda viñeta, las que se encierran en el segundo y en el tercer globo, es evidente sin necesidad de los habituales rabillos (entonces, el *raccord de espacio* es claro, pero no podríamos hablar de un *raccord de acción* ni de *tiempo*). De esta manera, el autor favorece una suerte de *travelling* lateral que obliga al lector a recorrer visualmente todo el escenario de izquierda a derecha.

Este hecho es especialmente relevante dado que el segundo globo, el que flota en medio de la segunda viñeta (“...y al irlo a servir me he quemado y lo he derramado todo por encima del pastel”), nos ha hecho fijarnos en la puerta abierta de la caravana. En ese instante, el narrador omnisciente (no explícito, pero instancia última en la exposición de la narración), dirige su foco de visión hacia esa puerta abierta. Por así decirlo, la cámara que “rueda” el conjunto de la escena adquiere una iniciativa autónoma y decide obviar los acontecimientos principales del relato, dejándolos a un margen. Relegando las palabras de la protagonista a un segundo plano, el foco de atención cambia con un elegante ejercicio visual basado en un movimiento de cámara hacia el fondo del plano de esa puerta abierta; así, en tres viñetas se deja al segundo globo de diálogo fuera de escena (como si fuera un objeto físico superado por la cámara, una *lexía*) y se nos sitúa dentro de la caravana. El hecho de que el texto de ese segundo globo no cambie en las tres viñetas en que aparece (segunda, tercera y cuarta), nos puede hacer pensar en una pausa narrativa, que tendría como objetivo desvelar la verdad que se oculta tras las palabras de la protagonista: una pausa explicativa, por así decirlo¹¹⁴.

¹¹⁴Una pausa necesaria, si no queremos extraviar el punto de referencia espacial que da ese segundo globo (el de la puerta abierta por la que “vamos” a entrar). De no interrumpirse el desarrollo temporal hubieramos perdido, igualmente, cualquier posible información que se hubiera podido ofrecer en un nuevo diálogo (debido a la progresiva ocultación del globo) y se habrían roto las normas de distribución espacio-tiempo al obviar que la última intervención hablada de la protagonista era la que estaba situada en el tercer globo, el que está más a la derecha.

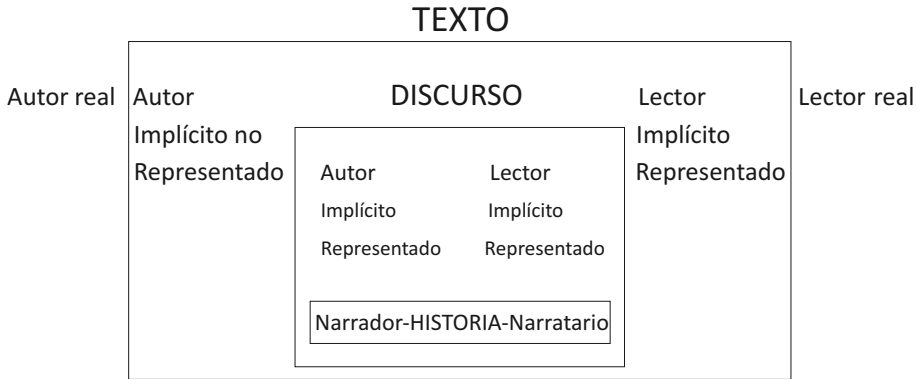
Sea como fuere, la tercera fila de viñetas nos sitúa en el nuevo punto de atención: el pastel (precisamente la última palabra del globo que nos “invitaba” a atravesar esa puerta abierta de la caravana). Un pastel casi acabado y sin rastros de café vertido, todavía sobre su molde, en el que, gracias a un ligero contrapicado, podemos leer: “Te quiero.” Una vez aclarado el porqué del nerviosismo de la protagonista y desvelado su embarazoso embuste, la escena cobra todo su sentido y la solución de Jali se muestra efectiva y brillante.

Por lo que respecta al punto de vista, hemos demostrado como su utilización puede estar sujeta a factores tan diversos como la secuenciación de las viñetas, el interés sobre el objeto focalizado o incluso su relación con el componente textual. Aunque, en realidad —como descubriremos a continuación—, el papel del texto en el cómic tiene una mayor relación con el plano de la voz narrativa que con el del punto de vista, si bien la conexión entre ambos, como hemos visto, pueda ser muy estrecha.

LA VOZ NARRATIVA

La pregunta clave a la hora de enfocar el tema de la voz narrativa es la de quién nos está contando la historia, a través de quién la recibimos nosotros los lectores. No obstante, la respuesta a una pregunta aparentemente sencilla encierra una enorme complejidad. Un mismo relato puede estar surcado por diferentes voces que se solapen o sucedan unas a otras; éstas, a su vez, pueden pertenecer a uno o a más de uno de los personajes de la historia, o incluso al mismo autor que se persone en la historia (siempre a través de un narrador ficcional) para relatar unos sucesos en tercera persona, como testigo de los mismos o como conocedor omnisciente de ellos, o en primera persona como partícipe directo de esos acontecimientos, etc. Las posibilidades que ofrece una narración en este sentido son muy numerosas.

El intento de determinar, cuanto menos, los diferentes miembros integrantes de esta red narrativa, así como los niveles que la conforman, dio lugar al clásico esquema de Wayne Booth (*Retórica de la ficción*) aceptado por la generalidad de la crítica, que nosotros hemos tomado en la versión propuesta por Pozuelo (1989: 236). Pozuelo establece una organización del acto narrativo, según un sistema de cajas concéntricas englobantes similar al del siguiente cuadro:



En él, los tres niveles de la obra narrativa son la historia, el discurso y el texto. No haría falta insistir mucho en este aspecto, pues en esencia son las mismas unidades que venimos manejando desde el comienzo de nuestro estudio: la *historia* se constituye en el nivel de los personajes, el contexto y las acciones. La enunciación de la historia (el relato) corresponde a un narrador y denominamos narratario a su receptor. Esto es, una voz que nos está contando la historia y que se manifiesta de alguna forma en el relato. Según el diccionario de narratología de Carlos Reis y Ana Cristina M. Lopes, el narrador “será entendido fundamentalmente como autor textual, entidad ficticia a la que, en el escenario de la ficción, cabe la tarea de enunciar el discurso” (2002: 156). Por su parte, el narratario sería el receptor de esa historia, también presente de algún modo, en el relato: “...incluso cuando parece poder identificarse con el lector, por ser designado así por el narrador, el narratario permanece como una entidad ficcional, exactamente en el mismo plano ontológico de ese narrador que lo invoca” (Ibidem: 162).

Entonces, por un lado se debe distinguir entre la doble pareja *narrador/narratario* y *autor implícito/lector implícito*. Mientras el narrador y el narratario están presentes (implícita o explícitamente) en la enunciación de la narración, el *autor* y el *lector implícito* son imágenes de un autor y un lector creados por el discurso. Podríamos decir que los primeros están directamente conectados con el nivel de la *historia* (en cuanto enunciador y receptor del discurso), mientras que los segundos pertenecen únicamente al del *discurso*.

Así, el *autor implícito* no tiene por qué estar presente en el texto, es un problema metodológico. Es el *autor real* quien crea al *narrador*, y por medio de la voz del narrador inventa una imagen de sí mismo, que es la del

autor implícito. De la historia que cuenta el narrador podemos deducir una ideología, una filosofía y una visión del mundo, que pertenecerán a ese autor implícito. En ocasiones, el narrador y el autor implícito parecen coincidir, pero la distinción es necesaria, del mismo modo que nadie diría que las ideas del autor implícito tienen por qué coincidir con las del autor real. Sintetizando, podemos decir que el autor real crea un narrador, y a través de ese narrador, el lector recrea la imagen de un autor implícito, que puede estar presente en el texto¹¹⁵ (representado) o no (no representado). Significa esto que también podríamos extraer una imagen del *autor* en historias que para el lector carecieran, aparentemente, de un narrador, por no estar éste representado en la diégesis (*narrador heterodiegético*). En este caso, nuestra idea del autor implícito (*autor implícito no representado*) se forjaría a través de los mismos elementos de la historia (ideología u otras características de los personajes, desarrollos contextuales, etc.) o de las diferentes elecciones discursivas tomadas por el *autor real* (punto de vista, tiempo del discurso, etc.). Tales elecciones tampoco tienen por qué mostrar la verdadera naturaleza del autor; pueden ser decisiones puramente artísticas, que se desarrollan en el nivel del *discurso*.

El cuadro también señala la existencia de un lector ideal. El escritor cuando realiza su obra tiene en mente un posible lector de la misma. Cuando la *historia* se le está relatando a alguien directamente, es incluso posible que el *narratario* converja en la misma persona que el *lector implícito*; así sucedió, por ejemplo, en el *Decameron* de Boccaccio, en cuyos cuentos había frecuentemente una introducción en la que un aristócrata italiano (narrador homodiegético, pero también metadiegético¹¹⁶) le leía una historia a otros aristócratas (narratarios). Aquí, el *lector implícito* (representado en este caso) era el italiano, probablemente de clase alta, que supuestamente iba a leer el libro, el lector en quien estaba pensando el autor mientras escribía la historia; el *lector real* era la persona que finalmente leía esa historia.

Alicia Molero, sintetiza este esquema en una serie de niveles que determinan las relaciones entre la *situación enunciativa* (la situación comunicativa que tiene lugar entre dos “hablantes reales”) y la *situación narrativa* (situación comunicativa en el plano de la ficción entre un *narrador* y un

¹¹⁵ Cuando el autor real se representa en su narración (como participante de la ficción, por tanto), según Genette se establece una *metalepsis narrativa*.

¹¹⁶ *Homodiegético* porque se sitúa dentro de la diégesis, dentro del relato, como personaje además de como narrador. *Metadiegético*, porque abre un segundo nivel de diégesis: se convierte en narrador de los cuentos (relatos dentro de la narración principal que encierra el *Decameron*). Es un caso claro de metarrelato en un nivel metadiegético.

narratorio): "...podemos esquematizar del siguiente modo los niveles que se establecen entre destinadores y destinatarios, en los diferentes planos que componen el texto, narrativo:

Nivel extranarrativo: Autor-Lector

Nivel narrativo: Narrador-Narratorio

Nivel diegético: Personajes de la historia.

Nivel metadiegético: Relato dependiente de un Narrador (personaje del primer nivel diegético) y un Narratorio en 2º grado" (2004: 83-84).

Ahora bien ¿cómo se pueden manifestar narrador y narratorio dentro de la narración? Los mecanismos son múltiples y reincidentes en casi todos los textos de este tipo. El narrador puede ser parte integrante de la acción, puede ser un personaje de la misma.



FIG. 46 *Maus* es más que un cómic. En realidad, esta fábula alegórica sobre el nazismo ha sido considerada por muchos como la máxima prueba de la excelencia artística a la que debería aspirar la narración gráfica una vez libre de las lastras económicas, culturales y artísticas que lo han acompañado. Art Spiegelman publicó *Maus* por entregas en su revista *RAW*, entre 1980 y 1991. En 1992 ganó el Premio Pulitzer (2001: 17).

Un caso muy evidente es el de la FIG. 46 (pág. 155) de *Maus*, de Art Spiegelman. En ella, el personaje principal, el padre de Spiegelman, relata sus periodos de vacaciones en Polonia. La acción, que luego desarrollarán las viñetas gráficamente, se ve introducida por una didascalia en la que un narrador homodiegético en primera persona recuerda sus hábitos familiares en los años anteriores a la 2ª Guerra Mundial. Se trata de un metarrelato dentro de la historia principal, la que está contando su hijo. Por tanto, tendremos también que hablar de un segundo narrador dentro de la narración principal (*narrador metadiegético*). Lo que nos interesa ahora es la presencia de esa voz narrativa textual en primera persona, que se explicita gráficamente como personaje en la secuencia a la que da pie.

Más complejo es el análisis de la “plancha” de Felipe Hernández Cava y Raúl (FIG. 47, pág. 157), perteneciente al álbum titulado *Ventanas a occidente*, que resulta útil para nuestra exposición por varios motivos. Sobre todo, porque es una ilustración diáfana del doble juego narrativo derivado del uso de las didascalias para expresar la voz-pensamiento de un narrador en primera persona y de los globos para encerrar la “voz” de ese mismo narrador-personaje, en su participación activa en la historia cuando dialoga con otros personajes. Pero además, el guión de Cava se apoya en un inteligente juego autorreferencial: el personaje se muestra humano hasta el punto de lamentarse por su falta de coherencia vital, que hace extensiva al pueblo ruso (del que él forma parte): “Me he pasado la vida comportándome como en los comics.../...diciendo cosas que salían de mi boca...como en esos globos que los dibujantes ponen a sus personajes.../...y pensando otras cosas generalmente distintas que sólo pueden contarse dentro de esos cartuchos que llaman textos de apoyo.../ Tiene gracia esa idea. Los rusos nos comportamos como personajes de comics”, son las reflexiones incluidas en las didascalias de las cuatro primeras viñetas. La acción no avanza más que en el pensamiento del narrador. El personaje permanece inmóvil, pensativo, ante la ventana; sólo cuando entra su mujer por la puerta, se utiliza el recurso del globo para mostrar los diálogos, esas palabras pronunciadas en voz alta que rompen la reflexión del personaje-narrador y lo transmutan únicamente en personaje de la historia durante las últimas dos viñetas de la página. El recurso discursivo del guionista (apoyado por la hondura expresionista de los dibujos de Raúl) es de tal brillantez que, nosotros como lectores, sentimos la vitalidad del personaje-narrador, asimilando sus pensamientos sin cuestionarnos la irónica ambigüedad de toda la página.



FIG. 47 Felipe H. Cava y Raúl controlan el tempo de la página administrando el uso de la palabra en la narración con cautela y criterio: la mezcla entre la voz narrativa de los cartuchos y los diálogos se unen a un manejo adecuado de los silencios, consiguiendo un ritmo cadencioso, una sensación de rutina cotidiana que al lector le resulta casi familiar (1994).

En esta página, un juego metaliterario, que otros autores utilizarían con un sentido cómico o satírico, está integrado de tal manera en la narración que nos resulta en todo momento un fragmento de vida absolutamente real. Un personaje que reclama su parcela de existencia y unos autores que se la conceden con su pericia discursiva.

Los ejemplos de narradores homodieéticos-autodieéticos son numerosísimos en el cómic, con muy diversas variantes. En la primera etapa de las historias del detective Sam Pezzo, Vittorio Giardino aplica las técnicas de la novela negra americana de los años 30-50 (Dashiell Hammett o Raymond Chandler), presentándonos a un personaje-narrador en *primera persona* que hace al lector partícipe de sus descubrimientos y reflexiones a medida que éstas se suceden (narrador autodieético). Se combinan la voz en *off* del narrador (a través de las didascalias), con los diálogos de los personajes (incluidos también los del protagonista-narrador, desde luego). El narratorio no aparece, pero sí se tiene en cuenta a un posible lector implícito (no representado) al que puedan intrigar e interesar las turbias andanzas de Pezzo.

Un caso similar pero menos ortodoxo lo encontramos en *El Playboy* del canadiense Chester Brown (FIG. 118, pág.327). Se trata de un relato en primera persona, aparentemente autobiográfico y por tanto narrado por un personaje protagonista creado a imagen de un Chester Brown adolescente. Sin embargo, el autor en vez de combinar la voz en *off* en primera persona de las didascalias con las intervenciones dialogadas, decide introducir un personaje narrador en forma de duende alado que sobrevuela las páginas ejerciendo de conciencia, memoria y presentador-anticipador de los sucesos de la historia al lector. Curiosamente, este duende también tiene el mismo aspecto físico (aunque con una caricaturización aún más exagerada que la del personaje-Chester Brown) que el autor, convirtiéndose en un perfecto alter-ego omnisciente de su persona, conocedor y transmisor de los acontecimientos vitales de aquél. El autor evita así la brusquedad de las didascalias (que no dejan de ser un elemento externo a la propia viñeta) en una historia de naturaleza autobiográfica.

En la misma línea, pero más arriesgado aún, sigue el ejercicio narrativo de Dupuy y Berberian en las viñetas pertenecientes a *Diario de un álbum* (FIG. 48, pág. 159). La pirueta narrativa es en este caso doblemente arriesgada porque, aparte del desdoblamiento de la voz narrativa que veremos en el ejemplo concreto de las viñetas, todo el álbum se concibe bajo una idea que altera las bases de los niveles narrativos tradicionales. Estos dos dibujantes y guionistas franceses adquirieron parte de su fama en el mundo del cómic

a través de las andanzas de su personaje el Señor Jean. En un intento de reflejar todos los avatares y vivencias que nacían con la gestación de cada uno de sus álbumes, decidieron registrar los pasos artísticos dados en la creación de su tercera entrega (*Las mujeres y los niños primero*) bajo la forma de un diario. *Diario de un álbum* es el resultado de esa interiorización acerca de los procesos y los resultados creativos tras más de un año de trabajo.



FIG. 48 La fama del tándem formado por Philippe Dupuy y Charles Berberian se debe sobre todo a su personaje Señor Jean. Precisamente, en *Diario de un álbum* llevan a cabo un ejercicio metacomigráfico autorreflexivo acerca de la creación de uno de sus álbumes. Los autores analizan en primera persona sus procesos de creación artística y las dificultades generaas por la presión editorial (2001: 40).

Desde el punto de vista de los niveles narrativos, la situación es, cuanto menos, poco frecuente: en las historias del *Señor Jean*, el mismo protagonista se erige en narrador de sus desventuras, mediante las didascalias especialmente. Dupuy y Berberian son, por consiguiente, los autores implícitos no representados. En el caso del *Diario...*, los autores implícitos están representados, pero al tratarse de una narración de su propia historia, son también los narradores y los protagonistas de la historia. Además, al tratarse de un diario y según se deduce de la lectura del mismo, Dupuy y Berberian han intentado mostrarse sinceros en el ejercicio de introspección que llevan a cabo, por lo cual podemos suponer una conexión más que segura entre los autores implícitos y los autores reales. En conclusión, todos los niveles de la narración, al menos por lo que respecta al lado izquierdo del esquema que planteábamos al comienzo de estas páginas, coinciden en un mismo individuo (en dos). La consecuencia primera es que los saltos entre un plano y

otro, los equívocos y las trasgresiones, son constantes: en un momento dado el Señor Jean aparece sorpresivamente en un café mientras Dupuy, en ese mismo café, intenta dar coherencia a uno de los guiones en que aparece el primero como protagonista. Se trata de una licencia del medio que permite la concreción gráfica de los pensamientos de Dupuy acerca de su personaje en un plano físico (en la línea del ejemplo que veremos a continuación); como el dibujo del Señor Jean y la auto-caricatura de Dupuy mantienen un mismo estilo, la integración de los dos niveles narrativos (el del autor implícito representado-personaje del diario con el de su personaje ficcional) es casi perfecta. Un recurso similar es el que utiliza Édika en sus cuadros de surrealismo cómico como veremos al final de este capítulo.

Vayamos con las viñetas del *Diario de un álbum* de la FIG. 48 (pág. 159). En la primera de ellas, aparece el propio Berberian con su mujer Anne, sobresaltados por la voz de alguien externo a nuestro campo de visión (el que delimitan los propios márgenes del encuadre¹¹⁷). En la segunda de las viñetas se desvela la personalidad del emisor inesperado: se nos muestra a un Berberian-niño que reprende al Berberian-adulto, éste, entre sorprendido y desarmado. El efecto que se consigue es exactamente el que los autores pretenden: como lectores somos conscientes de la imposibilidad física de un fenómeno de este tipo, así que instintivamente el retroceso en la edad del protagonista nos mueve a entender la escena en términos de conflicto mental interno imaginado por él. Toda la escena parte de una discusión entre Berberian y su mujer, que él pretende eludir por medio de una serie de excusas más o menos convincentes. Sin embargo, cuando parece habernos llevado a su terreno a la vez que a su mujer, aparece su “conciencia” para darle un toque de atención por su falta de sinceridad. Esa es la finalidad del Berberian-niño, la de “recordarle” la realidad de su pasado, la misma que él prefiere olvidar o deformar de acuerdo con sus intereses presentes.

Tanto en este último ejemplo, como en el de Chester Brown de la FIG. 118 (pág. 327) o en el de Michel Rabagliati de la FIG. 113 (pág. 311), la concreción de los procesos de reflexión interior, inherentes a cualquier ser humano, bajo la forma de un alter-ego que actúa como conciencia, resulta ser un artificio lleno de ironía y autocrítica. En el fondo se trata de una nueva variante técnica a la hora de negociar el célebre *stream of consciousness*, que diversos autores ingleses (Virginia Woolf, James Joyce, etc) y americanos (William Faulkner) pusieron en práctica en las primeras décadas del S.XX. Frente al uso extensivo del monólogo interior como forma de expresar el

¹¹⁷ Recurso que los autores emplean como mecanismo de sorpresa, haciendo copartícipe al lector del sobresalto de los protagonistas.

fluir de nuestro pensamiento, Ch. Brown y Dupuy y Berberian recurren a un desdoblamiento de la personalidad por medio de un personaje de cuerpo presente (más cercano en su concepción al Augusto Pérez de *Niebla*, alterego del mismo Unamuno, que al *stream of consciousness* propiamente dicho).

El extrañamiento que ambas técnicas provocan en el lector será, por tanto, de diferente naturaleza: el *stream of consciousness* se basaba en un recurso de marcada literariedad y complejidad interpretativa, debido a la dificultad de establecer en algunos momentos los límites entre lo pensado y lo vivido o expresado por el personaje. En el caso de los ejemplos de cómic que hemos visto, la plasmación visual de lo pensado a través de un soporte gráfico facilita la interpretación última de la idea que pretende transmitir el autor; la técnica caricaturesca en la personificación gráfica de esa voz interior refuerza, además, el sentido autoperódico de la narración, apoyándose seguramente en ese rubor que producen las palabras, por lo general mucho más cínicas que los pensamientos.



FIG. 49 Tras el éxito incontestable que le sobrevino con *Persépolis*, el relato autobiográfico de su infancia y juventud como exiliada iraní, Marjane Satrapi mantuvo el pulso filme con *Pollo con ciruelas*, obra que obtuvo el premio a la mejor obra del año en el Salón de Angoulême de 2005 (2005).

El narrador puede también ser un personaje-testigo, que describe los sucesos de la historia desde dentro, pero con una implicación variable en los

mismos (*narrador homodieético*), por norma, usando la *primera persona* (si participa activamente de los sucesos) o la *tercera persona* (cuando es un simple narrador testigo). En estos casos se suelen producir alteraciones evidentes entre el tiempo de la historia y el del discurso (retrospecciones, anticipaciones...), pues se suele jugar con la memoria (sus limitaciones y subjetividades) del personaje que nos relata la historia desde su punto de vista. Es el caso de la voz femenina en la didascalia de la FIG. 49 (pág. 161). La autora, Marjane Satrapi, se trasfigura en narradora de la historia de su tío, el músico Nasser Ali Khan. Así, aunque la propia Satrapi se persona en su diégesis como personaje en algún momento, como el de nuestro ejemplo (narradora homodieética), lo cierto es que su participación directa en el relato es mínima; no así su papel narratorio en las didascalias del mismo, donde ofrece su particular percepción de unos hechos que mayormente le fueron relatados a ella por parte de su familia.

En estas narraciones en tercera persona, es corriente que el narrador tenga más datos de la historia que el lector. Aunque, a su vez, el conocimiento de éstos suela estar limitado a su participación en los acontecimientos. Este presupuesto se altera cuando el narrador en tercera persona es totalmente externo a la historia: ni participa ni integra parte de sus acciones, sin embargo nos la relata a nosotros los lectores, sin anticipar ni presuponer nada. Éste es un recurso que suele buscar una sensación de *objetividad* por parte del autor, desmarcando a su narrador de aquello que cuenta. Vemos un ejemplo en la viñeta de Tardi de la (FIG. 83, pág. 238), perteneciente a *La guerra de las trincheras*. En ella, el narrador enumera friamente los avatares biográficos de varios soldados que lucharon y murieron en la 1ª Guerra Mundial. En muchos casos, como en el de este ejemplo, ni siquiera existe una correspondencia entre la voz narrativa y la imagen seleccionada en la viñeta; de modo que se produce un distanciamiento documental que aumenta el impacto de la enumeración quirúrgica de las calamidades bélicas.

El caso opuesto sería el de un narrador que, aún manteniendo la tercera persona, tiene un control absoluto de la historia que nos trasmite: conoce todos los acontecimientos sucedidos (independientemente del personaje o el punto de vista que se manifieste en el momento del relato) y sabe todo lo que va a suceder (lo cual le permite anticipar ciertas situaciones); es el *narrador omnisciente*. Esta técnica, tan común en la novela realista decimonónica, fue la que predominó en los cómics de aventuras durante buena parte del S.XX. Todos recordamos las retóricas didascalias finales de *El Guerrero del Antifaz* o de *Hazañas Bélicas* conminándonos a esperar una semana para ver como *nuestro sufrido héroe* “conseguirá” salir del atolladero.

Desde luego, todos estos esquemas se pueden combinar o alterar de uno u otro modo. En *Tó Apeirón*, del gallego Santiago Sequeiros (FIG. 94, pág. 262), se nos muestra a un narrador a modo de juglar, que cuenta la historia e introduce a un personaje, que a su vez actuará de narrador presentándonos al protagonista de la historia, *Tó Apeirón*. Es lo que se conoce como *cajas chinas*, sistema de introducción sucesiva de narradores y narratarios, que consigue un efecto de novedad y espontaneidad en la presentación del relato.

También se puede dar una alternancia entre diversos narradores¹¹⁸, según el interés de la propia narración. En estos casos se observan las diferencias que separan al narrador y al autor implícito, pues mientras que aquél varía, la imagen del autor implícito que nos ofrece el autor real puede no cambiar. Así sucede en el texto de *El artefacto perverso* (FIG. 62, pág. 191). En él, el guionista Hernández Cava alterna las voces narrativas (en un mecanismo cercano al de las cajas chinas, pero mucho menos simétrico), sin que el sentimiento antifranquista del autor implícito y su simpatía por el personaje principal dejen de estar patentes en todo el relato; coincidiendo, en este caso, con la ideología del autor real.

El ejemplo previamente analizado en *Constellation* (FIG. 43, pág. 144) es otra muestra de diferentes voces narrativas refrendadas por el uso de didascalias y variaciones en el punto de vista (éstas, condicionadas en último caso más por la elección autorial que por la mirada del personaje, como ya vimos en su momento).

Parece quedar claro que el mundo del cómic y de los demás discursos narrativos está plagado de rupturas de los esquemas principales que hemos esbozado hasta aquí¹¹⁹; veremos algunas de ellas cuando analicemos las peculiaridades de la voz narrativa en el cómic.

Peculiaridades de la voz narrativa en el cómic

Por norma, las historias gráficas basan su fuerza expresiva en la imagen, con el apoyo esencial de la palabra escrita. El texto puede aparecer expresado

¹¹⁸ E. M. Forster (2000: 82) se refirió a este recurso como punto de vista alterno (*shifting view-point*). Nosotros, por razones coyunturales al medio de las historias gráficas, que ya hemos explicado largamente, hemos decidido considerarlo dentro del apartado de la voz narrativa.

¹¹⁹ G. Genette (1989: 244) sintetiza los puntos de vista en tres: cuando el narrador sabe más que el personaje (omnisciente); cuando el narrador sabe lo mismo que el personaje (relato subjetivo); cuando el narrador sabe menos que el personaje (relato objetivo).