

11

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS



*Watching the Watchmen:
El cómic como narrativa gráfica*

TESINA
QUE PRESENTA

ERNESTO FRANCISCO PRIEGO RAMÍREZ



PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN LENGUA Y LITERATURAS
MODERNAS (INGLESAS)

Asesor: Mtro. Colin White
Supervisora: Dra. Luz Aurora Pimentel

MÉXICO, D.F., AGOSTO DE 2000

203639



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

Esta tesina no estaría ahora en tus manos de no ser por el insustituible apoyo, la supervisión minuciosa, la crítica precisa, la amistad incondicional, el aliento interminable y la increíble fe de Charlie Broad, Esther Cohen, Luz Aurora Pimentel y Sir Colin White.

Un especial agradecimiento al Colegio de Letras Modernas, en especial a Aurora Piñeiro, Marie Paule Simon, Julia Constantino, Eduardo Casar, Irene Artigas, Mario Murgia, Josefina Iturralde, Nair Anaya, María Stopen, Alfredo Michel, Pedro Serrano y Claudia Lucotti.

Love and Respect:

A mis padres, Julieta y Ernesto.

A Patricia, Sabrina, Claudia y Rodrigo. A Toño, Alfonso y Mario.

Al seminario de problemas de alteridad del Seminario de Poética del Instituto de Investigaciones Filológicas, coordinado por Esther Cohen y Ana María Martínez de la Escalera.

A Stuart Moulthrop, de la School of Communications Design de la Universidad de Baltimore, por recordarme que hay otros vigilantes allá afuera.

I saw the best minds of my generation destroyed by madness:

A Natalia Pérez, Manrico Montero, Andrea Casar, Carlos Prieto, Luis Ramos, Evelio Rojas, José Hernández, Miguel Ángel Vázquez, Daniel García, Alan Page, Christian Gerzso, Claudia Alarcón, Jimena Padilla, Leopoldo Camacho y Francisco Bribiesca. A todo el Parador Análogo Sound System.

A María José Pantoja ('cause only love can break your heart).

A Nick.

A Fernanda Gavito, por el amor, puro amor. (London Calling!)

Esta tesina está dedicada a mis sobrin@s, Ana Sabrina, Natalia, Claudia Fernanda, Greta Mónica y Ernesto Isaac, lectores futuros y presentes de imágenes y palabras.

Verba volant, scripta manent

Índice

Introducción	1
(Antes de <i>Watchmen</i>)	6
Prolegómenos	26
Las definiciones del cómic	31
El cómic y las definiciones del relato	39
La narrativa gráfica	42
Cómo se construye un universo	44
El discurso del cómic	48
<i>Pretexto: Watching the Watchmen</i>	52
El proceso narrativo	55
Mostrar y contar	59
<i>Who watches the Watchmen?</i>	61
La secuencia narrativa	71
Conclusión: el cómic como narrativa	80
Bibliografía	85
Cómics: para saber más	91
Ilustraciones	100

Introducción

Comencemos por la pregunta: ¿por qué contar? Y también por otras preguntas: ¿Por qué la necesidad de narrar, de relatar la experiencia humana? ¿Por qué escuchar, por qué leer estos relatos? Quizá el acto de narrar se trate de una necesidad humana, fincada en nuestra *psique*. Quisiera decir, casi, que narrar es una necesidad vital.

Pero hay varias formas, varias maneras de contar la misma historia. ¿Por qué se cuenta una historia de cierto modo? ¿Por qué el cuento, por qué la novela, por qué el teatro, por qué el cómic? Y quizá de lo que se trate es que hay cierto tipo de historias que se cuentan *mejor* de cierto modo, o que ciertos medios, ciertos lenguajes, ofrecen la posibilidad de *adjetivar*, de *enfaticar* aspectos que en otro medio, en otro lenguaje, resultaría imposible.

Las historias, los relatos, también tienen sus necesidades, sus urgencias. Hay historias que demandan ser contadas a través de un lenguaje determinado, aunque esto no significa que no puedan ser contadas, del todo, en otro. Shakespeare, por ejemplo, escribió teatro: sin embargo, una de las razones por las que su obra ha sobrevivido durante siglos es también porque está formada por historias que *pueden* ser contadas en otros lenguajes, otros distintos al dramático: el cine, la prosa, la danza, la animación, el cómic.

Esta tesina quisiera explorar las posibilidades narrativas de un lenguaje que no ha sido considerado, *strictu sensu*, *narrativo*: el cómic. Si el estudioso de la literatura está interesado, entre otras cosas, en *cómo* es que se cuentan las historias, los relatos, me parece fundamental intentar comprender *cómo* es que se cuentan las historias *narradas* en el lenguaje gráfico-textual del cómic.

Porque el cómic es una forma de contar historias, esta tesina quisiera insistir en que el cómic es una forma de literatura. Peter Straub, en el prólogo a una de las novelas gráficas escritas por el guionista inglés Neil Gaiman, escribe: "if this is not literature, then nothing is."¹ Y se podría estar de acuerdo con él, pero su problema es no argumentar de un modo que no sea la adjetivación. Sin embargo, comentarios como éste han marcado a la crítica historietística anglosajona, convencida de que el trabajo de algunos guionistas ingleses publicados en los Estados Unidos representa no sólo lo más cercano a la literatura que el cómic ha llegado, sino la transformación de los cómics *en* literatura.

Consúltense los varios prólogos a las historietas en inglés más aclamadas: el adjetivo impera como medio de comprobación de las cualidades literarias del cómic. Y esto no es arbitrario: para la sociedad estadounidense –para *cierta* sociedad estadounidense, universitaria, académica, europeizada- el cómic es, incuestionablemente, literatura. Escribe Stanley Fish:

Literature, I argue, is a conventional category. What will, at anytime, be recognized as literature is a function of a communal decision as

¹ Peter Straub, prólogo a *The Sandman: A Game of You*, 1996, s.p.

to what will account as literature.²

Así, una “comunidad interpretativa”, como las llama Fish, asume previamente qué elementos en una obra son literarios y cuáles no, pero lo hace bajo el precepto que solamente ciertos elementos de la obra serán tomados en cuenta. Es decir, no es que una obra posea “propiedades literarias” o no, sino que una comunidad interpretativa determinada pone su atención en ciertos elementos considerados “literarios”. De este modo, sin caer en subjetivismos, Fish asegura que es el lector el que “hace” la “literatura”:

Thus the act of recognizing literature is not constrained by something in the text, nor does it issue from an independent and arbitrary will; rather, it proceeds from a collective decision as to what will account as literature, a decision that will be in force only so long as a community of readers or believers continues to abide by it.³

Interesante paralelismo el que traza Fish: *readers or believers*, porque quizá el cómic, como fenómeno social, sea el medio de comunicación que más *culto* ha creado a su alrededor. Los jueves, día en que llega el nuevo material, no hay librería especializada en los Estados Unidos que no reciba largas filas de *religiosos fieles*: jueves a jueves, la ceremonia de la compra de los nuevos cómics se realiza ininterrumpidamente. La cultura del *to be continued* ha generado una adicción al desarrollo de la historia, a la lectura como acto continuo, habitual, casi ininterrumpido. Un lector de cómics, un *fiel* del medio, jamás cuestionará su

²Stanley Fish, *Is There a Text in This Class?*, 1980, p. 10.

³ *Ibid*, p. 11.

cualidad literaria. O más bien, jamás los cuestionará.⁴ Un estudioso de la teoría literaria, más interesado en el *cómo* que en el *qué*, debería hacerlo.

Una vez asumido el cómic como literatura, la comunidad interpretativa, ese cúmulo de fieles fascinado por sus relatos, procederá a utilizar términos relacionados con la literatura para referirse a aspectos o cualidades de éste. Así sucede con palabras como *relato*, *narrativa*, *poesía*, *novela*, *novela gráfica*. Para evitar las arbitrariedades, sin embargo, es urgente el estudio objetivo y sistemático del cómic como *forma literaria narrativa*.

En este sentido, esta tesina quiere también poder plantear el uso del término *narrativa gráfica*⁵ para referirse al cómic. Hacerlo, sin embargo, implica seguir una discusión teórica sobre las implicaciones de adjetivar como “narrativo” un lenguaje que no es exclusivamente verbal. Elegí el término *narrativa gráfica* por ser el que mejor describe ese medio conocido, en español, como historieta, e internacionalmente en su vocablo inglés *comics*. En inglés, *comics* es un sustantivo usado con un verbo en singular y se usa para designar el medio (la obra particular en sí es llamada *comic book*). Del mismo modo, en español dicho

⁴ El narrador de *Les Mots*, aficionado adicto a la lectura de cómics, no duda en decir: “nunca he cesado: aún hoy, leo más gustoso la “Serie Negra” que a Wittgenstein”.

⁵ Término más bien anglosajón sucesor del francés *narrativa dibujada*, hecho famoso por Will Eisner en *Graphic Storytelling*, 1996.

vocablo se ha adoptado como cómic para definir este lenguaje gráfico-textual⁶. Si bien “historieta” es un término que prefiero evitar por su obvia naturaleza despectiva, en ocasiones lo he utilizado a lo largo de este trabajo en sus variantes adverbiales, o para evitar la repetición cacofónica.

Antecedente de “narrativa gráfica”, el término *narrativa dibujada o figurada* fue usado por primera vez para referirse al cómic durante la exposición *Bande dessinée et figuration narrative*, expuesta en el Musée des Arts Decoratifs de Angouleme, Francia, y organizada en 1967 por la Sociedad Civil de Estudios e Investigaciones de las Literaturas Dibujadas, formada por Couperie, François, Moliterni, Destefanis y Horn.⁷

Esta tesina ofrecerá primeramente un panorama histórico que permita una veloz mirada a vuelo de pájaro de algunos de los acontecimientos más importantes a lo largo de cien años de desarrollo del cómic en inglés, así como de las obras teóricas que desde los años sesenta se han propuesto, más o menos seriamente, estudiarlo. Se ofrecerá a continuación un modelo de análisis narrativo del cómic, utilizando para ello ejemplos tomados de la novela gráfica titulada *Watchmen* (1987), del escritor Alan Moore y el ilustrador Dave Gibbons, ambos de nacionalidad británica, así como una bibliografía especializada adicional que permita al interesado acceder a otras perspectivas ante el universo de los cómics.

⁶ A lo largo de este ensayo utilizaré “texto” y “palabra” para referirme a la escritura, a la palabra impresa en la página del cómic. “Imagen”, por otro lado, se utilizará en su sentido visual, gráfico, a menos que se precise lo contrario.

⁷ Cfr. Annie Baron-Carvais, *La historieta*, 1985.

(Antes de *Watchmen*)⁸

Más de cien años de cómics

Son cerca de cien años: puede que más, puede que menos, todo depende de que tanta fe se le tenga a este arte que a través de su aparentemente corta historia ha luchado incesantemente por abrirse paso, a veces de modo inconsciente, en el medio de las llamadas "bellas artes". Se trata de una discusión académica de alcances internacionales preocupada por ubicar, sin nacionalismos, la fecha y el lugar de nacimiento del arte secuencial, la narrativa gráfica, mejor conocida como historieta o, universalmente, simplemente *cómic*.

En el debate llevado a cabo en el verano de 1989 en Lucca, Italia, en donde participaron dignos representantes de la crítica y el estudio del cómic, se llegó a la convención de fechar su nacimiento en 1895, y de ubicar su lugar de origen en los Estados Unidos, en la ciudad de Nueva York, con la tira de Richard Fenton Outcalt, *The Yellow Kid*. Sin embargo, aún quedan muchas reservas al respecto. Alemania e Inglaterra han sido los detractores más fuertes y consistentes de esta convención. Sin embargo, sus opiniones están opacadas por su fuerte nacionalismo artístico. ¿Cómo puede México enfrentar una discusión de este nivel si el cómic no es aún considerado una de las artes? El cómic en nuestro país aún no ha podido representar una verdadera alternativa ni como medio de entretenimiento para las audiencias promedio de otros géneros ni como medio de

⁸ Una versión anterior de estas líneas fue publicada por Magú en el diario *La Jornada* durante 1996.

expresión viable para artistas plásticos o escritores. Parte integral de la crisis educativa nacional y del alejamiento crónico de los bienes culturales del público en general, la patética situación del historietismo mexicano se defiende a duras penas con unos pocos exponentes que, no gozando de ningún reconocimiento oficial, continúan la terca labor de contar historias con imágenes y palabras.⁹

A continuación, presento una cronología que no busca ser exhaustiva pero sí crítica en su selección, una vista a vuelo de pájaro a través de una historia que se ha contado, se contó y se sigue contando cada domingo en los periódicos del mundo, cada mes en los puestos de revistas de las esquinas del planeta, cada año en las librerías y los museos del aún eurocéntrico mundo económicamente desarrollado.

Esta es una historia llena de otras historias. De historias de aventura, de amor, de miedo, de violencia, de nuevos y viejos mitos, de sexo, de risa, de tristeza. Una historia de personajes ficticios y reales, de superhéroes solitarios y dibujantes aún más solitarios; de guionistas que querían escribir novelas y acabaron en las tiras cómicas. De personajes reales que recorrieron las calles atestadas de las grandes ciudades con un portafolio lleno de historias y de sueños bajo el brazo. Historias contadas todas desde los límites geográficos del borde del papel: una historia de lo que ha sucedido dentro de miles, millones de cuadritos;

⁹ Resulta fundamental mencionar aquí el trabajo de Ricardo Peláez en su libro *Fuego Lento. Madre Santa y otras historias para llorar*, publicada por él mismo; el de Édgar Clément en su libro *Operación Bolívar* publicado por Grijalbo y el FONCA, así como la labor editorial de Víctor del Real en la revista *Gallito Cómics*, varias veces merecedora de reconocimientos del Fondo Nacional Para la Cultura y las Artes.

una historia que se ha escapado ya por fin de las páginas dominicales de los periódicos del mundo (aunque jamás abandonándolas del todo, por cierto) para formar parte íntegra de la cultura popular contemporánea, del inconsciente colectivo de millones de lectores en todos los rincones del planeta; de la iconografía del arte universal.

A cien años de distancia (quizá más, quizá menos) el cómic aún nos mira desde sus coloridas páginas esperando una re-visión de sus múltiples recursos, estéticos, ideológicos, sociológicos, literarios, pedagógicos. Una historia de así fue y de así ha sido, pero que nadie sabe, aún, lo que podrá ser. Es la historia del arte más psicoanalizado por sus personalidades múltiples, su esquizofrenia, su supuesta falta de identidad. Es la historia del noveno arte, de la historieta, de los cuentitos, del tebeo, del manga, del bande dessinée, del fumetto. Es la historia del cómic. Una historia, sí, incontable, al menos, en unas cuantas páginas. Esto es, tan sólo, un esbozo de una imagen mucho, mucho más grande.

En esto del cómic todos dicen ser el primero. La discusión es interminable: desde los puestos de periódicos, pasando por las tiendas de cómic y las convenciones de *fans*, hasta las cátedras de semiótica en las universidades italianas e inglesas (sin olvidar a los curadores de los museos de arte secuencial que van desde Disneylandia, pasando por el Museo del Texto y de la Imagen en Massachusetts -museo que cerró durante 1999- hasta el Centro Georges Pompidou), atreverse a decir "en el principio fue..." es todavía un juego muy riesgoso. Son muchos los estudiosos que, llamados "apologistas del cómic" por Maurice Horn, defienden la herencia estética del cómic justificando su valor

artístico por su antigua historia. Scott McCloud, por ejemplo, ya llama cómics a los muros ibéricos de Altamira, a las murallas de Pompeya, al tapiz de Bayoux, a los códices egipcios y aztecas. Todos son ejemplos de grafismos en secuencia, en algunos simples casos de escritura pictográfica, en otras de conjunción de texto e imagen. Annie Baron-Carvais, sin embargo, les llama a estos tan sólo “precursores”. Cómics o no, lo cierto es que el lenguaje lexicopictográfico, la conjunción del texto y de la imagen con el fin de comunicar o de propiciar una experiencia estética, es un arte milenario.

Trazar la historia del cómic es trazar la historia de un sueño. Y hacerlo es descubrir lo real dentro de lo onírico. Todo estudioso del cómic, al plantearse la necesidad de una historiografía, tiene que tomar una posición firme frente a lo que llamaremos “el origen de la historieta moderna”. Las diferentes escuelas de la crítica y la historiografía del cómic -que van de los enfoques semióticos académicos, pasando por las simples reseñas anecdóticas en revistas especializadas y las apologías del medio que buscan dignificarle llamándole “novenio arte” o “arte secuencial” hasta la “anticrítica” que culpa al estudio del cómic como la causa de su decadencia estética- coinciden todas en la necesidad de interpretarlo y de explicar su procedencia en tiempo y espacio.

Han sido estas escuelas “críticas” las que, no sin un fuerte subtexto nacionalista, han intentado ubicar el nacimiento del cómic contemporáneo en sus respectivos países de origen. Así, por ejemplo, la escuela inglesa por algún tiempo liderada por John McReedy asevera que

(non-English) comics criticism killed the medium. Pretending comics is high literature instead of delinquent mayhem took its soul away¹⁰.

En su feroz crítica a la "apropiación" norteamericana del origen del cómic, lo único que logran McReady y sus discípulos es un intento por comprobar que Inglaterra, cien años antes que los estadounidenses inventaran el término "novela gráfica", ya contaba con una increíble tradición de cómics dominicales que gozaban de un status de culto. Por otro lado, los franceses, acostumbrados a encontrar los álbumes de *Astérix* o *Tin Tin* en los mismos locales que se expenden Valéry, Proust o Balzac, alegan que fueron ellos quienes inventaron el lenguaje lexicopictográfico con fines humorísticos¹¹ incluso antes de 1825, cuando el suizo Rudolphe Töpffer publicaba sus imágenes y textos en secuencia (sus *Voyages en Zig Zag*, una sorprendente muestra de precocidad protohistorietística). Los alemanes, sin quedarse atrás, defienden una supuesta supremacía mostrando los protocómics de Wilhelm Busch, creador de dos personajes infantiles insufriblemente estereotípicos que se convertirían en la primera pareja cómico-gráfica de occidente: *Max und Moritz*. (1870). La versión estadounidense de estos protocómics no surgiría en el nuevo continente hasta doce años después en sus formas más primitivas.

¹⁰ John McReady, en *The Face*, agosto de 1996.

¹¹ M. Alessandrini (dir), *Encyclopédie des bandes dessinées*, 1979.

Pero el debate no termina ahí. La idea del cómic occidental como arte se gestó de tres diversas maneras. Los especialistas ingleses defienden el derecho del cómic a ser cómic sin ser como ninguna otra expresión artística. Sostiene que su fuerza estética e ideológica radica en su desprecio irreverente por la academia, las bellas artes y la "alta literatura"; una característica del cómic inglés. Por otro lado, los críticos franceses siempre ha entendido al cómic como una de las bellas artes aunque no sea reconocido así en el resto del viejo continente. El cómic francés siempre ha sido considerado "culto", incluso en sus versiones para niños. Los Estados Unidos, en cambio, argumentan que los cómics que hoy son arte provienen de las tiras cómicas, que se inventaron allí. Para la crítica estadounidense los cómics son una manifestación popular, que *puede* llegar a ser un arte.¹²

Estas posturas teóricas, más sociológicas que estructurales, han sido utilizadas como punta de lanza para argumentar la procedencia nacional del primer cómic. Pero más allá de estos planteamientos, es un hecho subrayable que fue en Nueva York, en un suplemento dominical, donde todas las herramientas que conformarían el cómic contemporáneo se utilizaron de manera conjunta y congruente. Para nosotros resulta claro que el cómic como lo conocemos ahora no nació antes de 1890. ¿Por qué digo esto si ya los ingleses, franceses y alemanes dominaban, décadas antes, la caricaturización gráfica, la conjunción texto-imagen y la caracterización estereotípica? Y ¿por qué se acepta a Estados

¹² Cfr. Gary Groth, "Comics Can Be Art", en *The New Comics*, 1985. Groth edita

Unidos como la cuna del cómic si éstos se tardaron más de una década en asimilar los primeros progresos europeos? La respuesta podría ser que aún estos ejemplos europeos de protocómics no contenían todavía los elementos que definieron durante un siglo el lenguaje del cómic contemporáneo occidental, y que los utilizaría por primera vez un estadounidense, Richard Fenton Outcault: viñetas en secuencia ordenadas de izquierda a derecha iluminadas en cuatro colores básicos, voz y pensamiento de los personajes encapsulados en globos y cartuchos, textos narrativos *dentro* de la viñeta enmarcados en cartuchos y el uso de onomatopeyas gráficas.

Richard Fenton Outcault desconocía el trabajo de Rudolph Töpffer y de Wilhelm Busch, pero leyó en 1892 a Swinnerton en el *San Francisco Examiner*. Su serie *Little Bears and Tigers* encausó al joven hijo de familia acomodada a realizar ilustraciones humorísticas para ciertas revistas de la época, como *Judge*, *Truth* y el semanario *Life*. Fue en 1894 cuando Outcault comenzó a trabajar en el periódico *New York World*, propiedad de Joseph Pulitzer, específicamente el domingo 18 de noviembre, con una tira de seis imágenes a color conocida por el pretencioso título de *El origen de una nueva especie, o la evolución del cocodrilo explicada*.

El uso del color en esta tira humorística de periódico, altamente influenciada en su trazo por las imágenes de Swinnerton en lo que a caracterización y caricaturización antropomórfica se refiere, marcaría uno de los

mensualmente *The Comics Journal*, único foro serio dedicado a la crítica de cómics.

fundamentos esenciales para que el cómic se convirtiera en lo que conocemos hoy. Desde febrero de 1895 sus ilustraciones comienzan a ser publicadas sin falta cada domingo. En muchas de ellas aparecía un niño de gran cabeza con el cabello cortado a rape y un par de grandes orejas, que siempre usaba una pijama cuyo color variaba dependiendo del presupuesto del periódico. Poco a poco la tira ganó popularidad y su autor la nombró *Hogan's Alley* y el cinco de mayo de aquel año fue bautizado con el nombre de Mickey Dugan.

No fue hasta 1896 que algo sin precedentes en la historia del cómic mundial sucedió en la tira de Outcault: la pijama del niño se coloreó permanentemente de amarillo (dentro de la cual aparecían textos narrativos y onomatopeyas —la playera como protoglobo—), y el público olvidó el nombre original de la serie para referirse a la tira cómica y su personaje como “el niño amarillo”, *The Yellow Kid*. Con ésto no sólo comienza la mayor batalla periodística por derechos de autor, *merchandising* y regalías entre dos neoyorquinos (el *World*, de Pulitzer, y el *Herald*, de Hearst, ya que ambos querían la exclusividad de la tira dada su increíble popularidad) que daría origen al periodismo “amarillista”, sino a una historia de aventuras que dará pie al intenso recorrido por esa conjunción de sueños y vigiliass que llamamos el cómic moderno.

Era 1911. El cómic como un nuevo arte invadía las calles del mundo. Y si bien la historieta ya no tenía que luchar por ganar espacios en los diarios más importantes tanto de Europa como de América desde 1907, en que quedan completamente establecidos los suplementos dominicales, aún era muy temprano

para que se pudiese hablar de una conciencia netamente artística del género y sus creadores.

Sin embargo, algunos de los cómics más importantes del siglo se gestaron en este periodo, en que éste se adelanta de manera notable a las demás manifestaciones artísticas populares. Así, por ejemplo, la inclusión de temas oníricos al género humorístico en *Little Nemo* fincó el terreno para que en 1911 el mundo se sorprendiera con algo nunca visto antes: George Harriman crea *Krazy Kat*, un clásico del historietismo en el que se consolida la relación entre el texto y la imagen mediante juegos gráficos y lingüísticos. Un personaje de sexo indeterminado, cuyo entorno era igualmente indeterminado, terminó por definir el rumbo del naciente noveno arte. Su poesía presurrealista (que causaría la envidia de los trabajos de, por ejemplo, Buñuel y Dalí en su *Perro andaluz* de 1929) conjuntaba un dominio del lenguaje tal que se permitía el uso de la ironía no sólo gráfica sino literaria, al introducir vocablos de diferentes culturas y épocas y al denotar el obvio conocimiento de herramientas poéticas utilizadas, por ejemplo, por Alfred, Lord Tennyson. Este cómic sólo moriría junto a su creador: en 1944, al morir Harriman, la tira dominical desaparece para siempre, pero deja un legado de miles de viñetas que evolucionaron del blanco y negro a la policromía, del simple gag a la parábola en humor negro. La amplia galería de personajes creada por Harriman heredó al cómic una de las iconografías más sustanciales del siglo XX.

Con el éxito de *Krazy Kat* se comienza a consolidar el mercado del cómic norteamericano, y comienzan a reinar los sindicatos de tiras cómicas que colocarán y venderán cómics procedentes de todo el mundo a foros de todas las

latitudes. Los suplementos dominicales se vuelven incapaces de publicar tanto material y hasta diarios de reconocida seriedad como el *New York Herald Tribune* llegan a publicar hasta treinta tiras cómicas diarias.

En ésta época surgen clásicos del humor cotidiano como *Gasoline Alley*, de Frank King (1919), en donde por primera vez se ven a personajes del cómic envejecer dentro de la misma tira cómica. A partir de entonces, una larga hilera de clásicos ven el esplendor, tanto que se convirtieron en personajes cuyas características gráficas y hasta narrativas son recordadas vívidamente por los lectores de todo el mundo, aunque los nombres de sus creadores hayan quedado en silencioso olvido, murmurados sólo por los nostálgicos: *El gato Félix*, *Popeye el marino*; *Anita la huerfanita* y *Educando a Papá* hacen brillar el listado. Todas estas tiras cómicas, creadas en 1929, opacaron el pusilánime nacimiento en 1928 de *Mickey Mouse*, cuya ingenuidad y optimismo interesó poco a los lectores de los diarios.

La sensualidad se une a las tiras cómicas con *Betty Boop*, cuando Max Fleischer sacude el mundo del cómic y posteriormente del cine con la primera *pin up girl* del medio del texto y de la imagen. A excepción de la aparición el 7 de enero de 1919 de *Buck Rogers*, de Dick Calkins, que se convierte en el primer cómic de ciencia ficción, las primeras tres décadas de vida del cómic fueron una exploración a lo largo del poder humorístico de la conjunción viñeta-textos. La brevedad tuvo su plenitud en ese tiempo. Los *funnies* o tiras cómicas concluyen su época para dar lugar a una nueva aventura: los superhéroes estaban en camino.

En el día de San Valentín de 1931 la sangre corrió por las calles de Chicago. El gángster Al Capone es finalmente condenado un día después, y el 11 de octubre de 1931 el *New York Daily News* hizo historia. Lo mismo sucedería en el *Chicago Tribune* un día después. En las páginas de ambos diarios aparecía por primera vez el incorruptible detective *Dick Tracy*, creación de Chester Gould. Siguiendo el expresionismo abstracto de esa tira, Alex Raymond crea en enero de 1934 tres héroes a la manera del preliminar *Buck Rogers* pero dotados de un hiperrealismo gráfico y narrativo que se adelantaba a los radiodramas neoyorquinos¹³: *Jungle Jim*, *Secret Agent X-9* y *Flash Gordon*.

El humor aún no se escapa de las viñetas al emparentarse a la aventura con la caricatura preciosista y la inclusión del habla local popular como discurso de *Terry and the Pirates* de Milton Caniff y con *Li'l Abner* de Al Capp, en donde su autor consume una mordaz e inclemente crítica de la sociedad norteamericana nacionalista y tradicional. Lee Falk crea el 11 de junio de 1934 a *Mandrake* y durante 1936 aparece *The Phantom*, los cuales perfeccionaron el guionismo de ciencia ficción de Raymond mediante la separación de escritor y dibujante. Y aunque Phil Davis y luego Fred Fredericks dibujaron al famoso mago y el trazo minimalista y bidimensional de Ray Moore definió al fantasma, nunca se cuestionó que la fuerza de la tira radicaba en que su creador fuese un escritor: Lee Falk. Con él, no sólo se consume el fundamento de lo que llegaría a ser el *cómic noir* fundado por Gould. Con él, lo que antes era estrictamente para niños, se había

¹³ La referencia obligada es la famosa *War of the Worlds* de H.G. Wells, que convenció a

vuelto, de repente, cosa seria. Falk anunciaba que algo se divisaría en el aire de las ciudades del orbe. Y no era un pájaro, ni un avión.

En marzo de 1937 los cómics encontraron su libertad. Aunque ya en 1933 la compañía fotográfica Eastern Color había publicado, a sugerencia de Max C. Gaines, los primeros *comic books* empastados en cartulina, *Funnies on Parade*, *Carnival of Comics* y *A Century of Comics*, éstos únicamente eran reimpresiones de material previamente publicado en los suplementos dominicales, y se obsequiaban con las cajas de cereal y otros productos consumidos primordialmente por niños.

Es en el tercer mes de 1937 que un editor de apellido Donenfeld edita un *comic book* que libera al cómic de la sombra materna de la tira cómica y que goza de vida pródiga, gráfica y narrativa: *Detective Comics*. Un año más tarde, el mismo editor, asociado con Max C. Gaines, propone publicar el trabajo que, desde 1933, habían intentado colocar un par de estudiantes universitarios. El portafolio que llevaron bajo el brazo el dibujante Joe Shuster y el guionista Jerry Siegel encerraba al personaje que devendría en el cómic más importante de todos los tiempos: el primer número de *Action Comics*, publicado en junio de 1938 y que contenía la primera aparición de nada más y nada menos que *Superman*. Un niño proveniente de un planeta destruido y exiliado en el planeta tierra, es adoptado por dos sencillos granjeros estadounidenses que le dan una educación universitaria. El ahora terrícola Clark Kent posee superpoderes que usa para

Norteamérica de la invasión estraterrestre.

combatir el mal. Así se originaba la fórmula argumental¹⁴ que sus autores olvidaron patentar, y que pronto se convertiría en el estigma de cientos y cientos de personajes posteriores.

El éxito no se dejó esperar y pronto surgieron las imitaciones: la más temprana sería *Shazam* y luego *Capitan Marvel* (1941) que marcó el inicio y la fundación de la rivalidad más aferrada y conocida entre dos editores desde aquella de Pulitzer y Hearst por un cómic: la editora DC (siglas de *Detective Comics*) contra la *Marvel Comics*. La "era de oro" del cómic norteamericano comienza con la aparición en el horizonte historietístico del *hombre de acero*, y, en mayo de 1939, con la llegada del número 27 de *Detective Comics*, el mundo descubre un personaje seminal: *Batman*, de Bob Kane (dibujos) y Bill Finger (guión). Bruce Wayne, huérfano millonario cuyos padres fueron asesinados frente a él cuando éste era aún un niño, exorciza sus fantasmas convirtiéndose en el defensor de las víctimas de la jungla de asfalto, un vigilante nocturno que entre rascacielos y gárgolas custodia los sueños de una oscura y distorsionada *Ciudad Gótica* (mucho más cercana a la verdadera Nueva York que la falsa y colorida *Metrópolis* de *Superman*) basada en los filmes silentes de la Alemania expresionista. El genio de Kane hace que la estética *noir* se apodere nuevamente de la imaginería historietística y una imperante interacción entre el cómic y los

¹⁴ El larguísimo *storyline* colectivo de *Superman* reúne indudablemente casi todas las 31 funciones lineales de aquel esquema de organización global que Propp reconoce en su *Morfología del cuento*.

demás medios que integran la cultura popular estadounidense se manifiesta con más fuerza cada vez.

En noviembre de 1939 aparece el primer número de *Marvel Comics*, donde aparece *The Human Torch* y *Namor*. La superioridad de la *DC Comics* se vuelve a corroborar en esta ocasión, ya que el título mencionado publicaba sólo reimpresiones de un intento fallido de cómic semanal con un nombre demasiado largo, ingenuo e infantil para lograr éxito: *Motion Picture Funnies Weekly*, un título del cual apareció sólo un número y cuya importancia radica únicamente en ser la raíz de la avalancha de superhéroes y vigilantes surgidos casi de la nada desde *Superman* y *Batman* y que inundan el mercado hasta hoy en día.

Los Estados Unidos entran a la Segunda Guerra Mundial y la popularidad del cómic le imposibilita mantenerse apartado. Jack Kirby y Joe Simon crean al *Captain America*, héroe nacionalista que defiende la moral del destino manifiesto y combate la amenaza nazi (y después al comunismo). En 1940 un vengador nuevo sacude los estándares del cómic estadounidense: Will Eisner logra publicar *The Spirit*, cuya originalidad es su ausencia de poderes y su marcado interés por la narrativa y la complejidad argumentales, heredadas igual de los *pulp fiction* como de la literatura de George Bernard Shaw o Arthur Conan Doyle.

En 1945 culmina la llamada "era de oro" de los cómics y comienza lo que se conoce como "era de plata". Desde entonces, casi nada nuevo ha surgido bajo el sol del género de los superhéroes, pero su éxito entre el público de todas las edades, así como su propositiva actitud narrativa y gráfica de sus inicios, le garantizaron la máxima popularidad.

A partir de la segunda mitad de la década de los treinta el cómic sufre un crecimiento acelerado, irreverente, imparable. El hijo de Max C. Gaines, William M. Gaines, heredero de la *Education Comics* (que luego se llamaría *Entertainment Comics*) comienza la publicación de varias series mensuales que introducirían un nuevo género al cómic de la época: el horror y la ciencia ficción encuentran su nicho en el maravilloso arte del genio de Harvey Kurtzman, que no sólo inventaría un estilo de sátira gráfica que definiría un modo de dibujar (la revista *Mad*) sino que crearía la escuela del historietismo independiente: el *underground*. Los *EC Comics* gozaron de un éxito arrollador entre la juventud por su innegable calidad, pero los adultos no pensaron lo mismo. La censura visitó las historietas y todo cambió para siempre. Un arte que quería acercarse a los adultos fue atacado durísimamente por éstos, y se libró una batalla de la que sólo el cómic pudo salir adelante.

El éxito de los *EC Comics* llevó a Kurtzman y a Gaines a la edición del primer número de *Mad* en octubre de 1952. En ése entonces, tan sólo en los Estados Unidos, se vendían más de 1,000,000,000 cómics al año¹⁵, y el éxito de *Superman* llevó a la corte a los editores del *Captain Marvel* por infringir las leyes de *copyright*. Los cómics eran ya una parte esencial y activa de la vida cotidiana de las urbes y un contacto con el mundo exterior en las comunidades rurales apartadas.

¹⁵ Cfr. Thomas M. Inge, *A Chronology of the Development of the American Comic Book*, 1997.

En ese año el *Reader's Digest* publica un artículo del psicoanalista Fredric Wertham en el que sataniza el poder de las historietas y las llama "the evil genie of youth". En 1954 aparece su libro, titulado *Seduction of the Innocent*, en el que se consolida toda una guerra contra los cómics, culpándolos de todo mal en este mundo y acusándoles, entre muchas otras cosas, de "corrupting youth" y "degrading culture"¹⁶. El caso llegó hasta el Subcomité de Delincuencia Juvenil del Senado estadounidense y en octubre de ese mismo año se creó un código de control para todas las historietas llamado *Comic Book Code Authority*, y sin su sello no podrían publicarse ni distribuirse. En palabras de sus perpetradores, el código era "la regulación más estricta para cualquier medio de comunicación masiva"¹⁷, y en sus inicios sus restricciones fueron extremadamente moralizantes, causando el deterioro del potencial expresivo del cómic. Sin embargo, este organismo censor integrado por padres de familia, abogados, sacerdotes y psicólogos, obligó el surgimiento de otro tipo de cómics inclinados hacia las temáticas que el código jamás toleraría.

En esa misma época Italia y Francia se mantienen a la vanguardia del historietismo mundial explorando técnicas narrativas más complejas y longitudes mucho más amplias que las permitidas por el formato del *comic book* mensual estadounidense, –usualmente de 32 páginas– lo que les llevaría a establecer definitivamente al álbum como el formato clásico del cómic europeo. Al mismo

¹⁶ Fredric Wertham, *Seduction of the Innocent*, 1954.

¹⁷ Annie Baron-Carvais, *op. cit.* p.30

tiempo, en los Estados Unidos, los autores comienzan a rechazar las dictaduras impuestas tanto por el código como por los editores, y artistas como Harvey Kurtzman abandonan sus casas editoras originales para crear un nuevo historietismo independiente.

Al mismo tiempo, la Marvel deja atrás el fantasma de la persecución legal por plagio autoral y Stan Lee, rodeado de brillantes ilustradores y guionistas, como Steve Ditko, Jack Kirby y Roy Thomas, introduce al mundo de la cultura pop entrañables personajes herederos todavía de *Superman* pero también de una tradición historietística mucho más amplia y experimentada. En 1957 la Marvel compra la pequeña pero importante editorial Atlas para presentar a nuevos superhéroes en cómics como *Journey into Mystery* y *Strange Tales*. En 1960 Kurtzman funda la revista *Help!* pilar del cómic *underground*, donde se verían por primera vez los visionarios trabajos de dibujantes como Robert Crumb, Gilbert Shelton, Skip Williamson y Jay Lynch.

En 1961 Stan Lee edita el primer número de *The Fantastic Four*, que se convierten en el primer equipo de superhéroes, apareciendo allí Mr. Fantastic, the Human Torch, the Invisible Woman y the Thing, inaugurando una tipología completamente nueva. Así se inicia un prolífico periodo para el cómic de superhéroes, protegida del código: en 1961 aparece, en agosto, *The Amazing Spiderman*, que da una explicación científica --consecuencia del comienzo de la era nuclear-- a los superpoderes que adquiere el casi adolescente Peter Parker, escrito por Lee y dibujado por Ditko. Después, en mayo, aparece el primer número de *The Hulk* y en agosto *Thor*, ambas producciones de Dick Ayers (escritor) y

Jack Kirby (dibujante). En 1963 las páginas del cómic dan nacimiento a *The X-Men*, una historieta que gozaría de enorme popularidad hasta la segunda mitad de los ochenta.

En Europa las cosas son distintas, muy distintas. Es 1964 y se funda, en París, la Escuela de Artes Aplicadas, impartiendo de inmediato cursos de elaboración de cómic, organizando, en 1967, la exposición *Bande dessinée et figuration narrative* en el Museo de Artes Decorativas de Angouleme. Es en ese mismo año, de vuelta al continente americano, que el número 1 de *Zap!*, de Robert Crumb, lleva al *underground* a los campus de las universidades, y en 1972 el versátil Berni Wrihston comienza a ilustrar *The Swamp Thing*, título clave de la liberación gradual de las restricciones impuestas por el código y el principio de un nuevo género de cómics, más inteligentes, con mayor desarrollo argumental, destinadas al mercado masivo.

Después del año 1977 nada volvería a ser igual. La adaptación a cómic de la película *Star Wars* (George Lucas, 77) aparece tres meses antes que el filme se estrene el 25 de mayo. El cómic, escrito por Roy Thomas y dibujado por Howard Chaykin, se reimprimió por lo menos seis veces y apareció en formato de libro para ser vendido en las librerías. Un año después la animación irrumpe con toda su fuerza en la televisión nacional, utilizando a personajes clásicos de las tiras cómicas, y llega a Estados Unidos la versión en inglés de la revista francesa *avant garde Metal Hurlant*, fundada por Jean Giraud, Moebius, quien acababa de estrenar la dirección de la casa editora/colectivo artístico *Les Humanoides Associés*. La revista se llama *Heavy Metal*, y el cómic se fundamenta ya como un

género artístico interesado en la plástica y la narrativa. Así, los adultos comenzaron a leer cómics.

La década de los ochenta convierte al cómic en material de lectura sólo para iniciados. El término "novela gráfica" se introduce para denotar aquellos trabajos realizados por entregas en el formato mensual del *comic book* con el fin de convertirse, al final, en una narrativa completa publicable en un sólo tomo. "Novela gráfica"¹⁸, pues, sustituye el término *comic book* y/o *album* como forma preferente de referirse a trabajos como *Ronin*, *Elektra: Assassin* y *Batman: The Dark Knight Returns*, de Frank Miller; *Watchmen*, pretexto de esta tesina, de Alan Moore y Dave Gibbons; *Arkham Asylum*, de Grant Morrison y Dave McKean; la serie *Sandman*, de Neil Gaiman y una hilera incesante de dibujantes; *Maus*, ganadora del premio Pulitzer, de Art Spiegelman, *Love and Rockets*, de los hermanos Hernández, y *Cerebus*, de Dave Sim, reorientan al cómic hacia temas mucho más complejos y exploran la psicología del personaje de cómic estereotípico para actualizarlo y adaptarlo al desarrollo intelectual contemporáneo, ganando premios artísticos y literarios nunca antes otorgados a un cómic.

La primera gran exposición sobre la historia del cómic estadounidense se exhibe del 19 de mayo al 2 de agosto de 1985 en la Universidad de Ohio, y el Museo Smithsonian de Historia Americana de Washington organiza en 1987 el

¹⁸ Es Gary Groth, en 1985, probablemente uno de los primeros críticos en mencionar y discutir el término "novela gráfica", en su artículo citado anteriormente.

Primer Simposio sobre el Superhéroe. Las convenciones de *fans* atraen a miles de lectores de todas las edades, el cine adapta al movimiento todo personaje popular de los cómics; Sotheby's y Christie's organizan millonarias subastas de *Comic Art*; en 1991 una nueva serie de los *X-Men* logra vender ocho millones de copias en cinco ediciones diferentes¹⁹. Los noventa se convierten en la década del cómic independiente, de narrativa intimista, autobiográfica, destruyendo el sueño monopólico de los gigantes editoriales. El cómic deja de ser sólo cosa de niños.

Cien años de desarrollo hiperactivo y cegador, una lucha incesante por contar historias con imágenes y palabras. La evolución de una nueva especie aún en proceso, una historia que aún no concluye, una historia que exige ser contada desde diversos puntos, bajo diversas ópticas. Una historia inconclusa pero, quizá, inconcluíble. Porque siempre habrá esperanza mientras, al final, leamos aquellas palabras: "Esta historia continuará..."

¹⁹ Un verano nueve años después, el filme *X-Men* (Singer y Sigel, 2000) se estrena el 14 de julio y reúne en sus tres primeros días de exhibición \$54.5 millones de dólares, ocupando el noveno lugar en *box office* en la historia de Hollywood.

Prolegómenos

Resulta curioso que con reiteración se mencione que “existen innumerables estudios sobre las estructuras *narrativas* en “[...] las tiras cómicas”²⁰, cuando, comprobada y lamentablemente, no es así. Sin duda, existen “innumerables estudios” preocupados por, Umberto Eco *dixit*, “prestarle [al cómic] la misma atención que se brinda hoy a la sonata, a la opereta o a la balada”, y por “determinar su importancia por medio de un estudio sistemático de significación”²¹, así como por describir mediante investigaciones historiográficas su evolución como lenguaje, medio de comunicación masiva y producto industrial resultado de la cultura de masas. Por supuesto, la mayoría de estos “innumerables estudios” (hasta la fecha sólo clasificados por Lent en los Estados Unidos y Kempkes en Alemania²²) secundan el debate originado en la década de los 60 a partir de los binomios alta cultura/baja cultura, *literatur/trivialliteratur*, arte/comercio; o bien siguen el *boom* de los estudios lingüísticos interesados en la comunicación de masas, preocupados justamente en la influencia de los nuevos sistemas de

²⁰ Luz Aurora Pimentel, *El Relato en perspectiva*, manuscrito, p. 5. La cita completa incluye a las tiras cómicas junto al drama, el cine, el ballet y la pintura. A menos que se indique lo contrario, citas que incluyan frases en itálicas denotan un énfasis mío. *Cfr.* Scott McCloud, *Understanding Comics*, en donde señala al cómic como el único medio narrativo que no goza de la misma atención, por parte de la crítica, que el cine, drama, ballet, etc.

²¹Umberto Eco, (1972) citado por Annie Baron-Carvais, en *op. cit.*, p. 7.

²²John A Lent tiene, entre otras obras, el fundamental *Comic Books and Comic Strips in the United States: An International Bibliography*, 1994, y Wolfgang Kempkes su canónico *Bibliographie der Internationalen Literatur über Comics*, 1974. *Cfr.* nuestra bibliografía al final de esta tesina.

significación y en su estudio semántico-semiológico. Aquellos que decidieron unirse al bando de los *integrados*²³ redactaron apologías del cómic en forma de manuales que proponían el uso pedagógico de este lenguaje prácticamente como un medio de proteger al alumno de educación primaria y media de “los peligros” del cómic mismo, ya sea enseñándole a “percibir mensajes estructurados con signos icónicos”²⁴ o a “desentrañar los intereses de clase” que se “tratan de imponer”²⁵ en él.

Si bien estos estudios gozan de buena popularidad en el *syllabus* de las universidades y escuelas de artes aplicadas europeas, México ofrece un panorama desolador. La interesante y completa serie historiográfica de Armando Bartra y Juan Manuel Aurrecochea²⁶, es, estrictamente, de poco interés para el estudioso de la teoría literaria. Por otro lado, *Mal de Ojo. Iniciación a la Literatura Icónica*, de Fernando Curiel (UNAM, 1989)²⁷, se perfila como un texto

²³ Término usado por Umberto Eco en *Apocalípticos e integrados*. La primera edición italiana (Valentino Bonpiani Editore) es de 1965. Según Eco, “los apocalípticos ven en la cultura de masas la “anticultura”, el signo de una caída irrecuperable, y los integrados creen con optimismo que estamos viviendo una magnífica generalización en el ámbito cultural”.

²⁴ Georgina Guerra, *El cómic o la historieta en la enseñanza*, 1982, p. 71.

²⁵ Elisabeth K. Baur, *La historieta como experiencia didáctica*, 1978. p. 107.

²⁶ *Puros Cuentos. Historia de la Historieta en México*, 1988.

²⁷ A finales de 1988, *Mal de Ojo* fue rechazado por el Comité Editorial del Instituto de Investigaciones Estéticas de la UNAM. En ese mismo año, el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes publicaba la exposición de cómic mexicano *Puros Cuentos*, en el Museo Nacional de Culturas Populares, que daría pie a los libros historiográficos del mismo nombre coordinada por Bartra y Aurrecochea.

contradictorio que se debate entre el *apocalipsis* y la *integración*, mediocre texto experimental que, del mismo modo que los pedagogos europeos sesenteros proponían al cómic como experiencia didáctica, incita casi treinta años después, en pobre metáfora, a “desactivar primero la bomba pestilente; aprender luego su secreto; por último arrojarla de regreso”.²⁸

Sin embargo, Curiel propone como conclusión, utilizando términos propios -un acierto de por sí-, lo que me entusiasma a proponer este proyecto:

en conclusión, las Universidades podrían someter a examen permanente la literatura icónica dominante (avasallante).²⁹

Así, debe subrayarse la *motivación* que representa la Universidad Nacional, y en especial la Facultad de Filosofía y Letras, para la realización de este trabajo: al no ser los cómics considerados por la “comunidad interpretativa” académica una forma de literatura, su estudio crítico ha sido relegado a los susurros del pasillo, al comentario casual consecuencia del conocimiento puramente “sensitivo-perceptivo”, similar a las reacciones del receptor poco instruido.

Esta tesina quisiera aunarse a las posturas críticas del análisis interartístico³⁰, y plantear a su vez preguntas como las que de modo preciso y contundente lanza Lois Parkinson:

²⁸ Fernando Curiel, *op. cit.*, p. 22.

²⁹ *Ibid*, p.215.

³⁰ Lois Parkinson afirma que “el análisis interartístico preguntará inevitablemente cómo y a qué efecto interactúan las narrativas verbales y visuales en una obra determinada, y cuáles son sus modos de interacción en medios diferentes.” En “Aproximaciones interartísticas a la lectura”, en la antología *Aproximaciones. Lecturas del texto*, 1995.

¿Por qué el estudio literario no incluye automáticamente consideraciones de otras formas artísticas, sin necesidad de una definición especial? ¿Por qué, en otras palabras, hemos separado la discusión crítica de la literatura de la de las artes visuales?³¹

Asumir una posición interartística supone creer, junto con Emilio Garroni, que indudablemente existen profundas relaciones entre la imagen y el lenguaje.³² Supondría convencerse, como Butor, que “la pintura es una clase de escritura”³³ y, como Parkinson y Garroni, que no existen “medios sin mezcla” (Parkinson) y que las “artes no se distinguen entre sí como casillas de un casillero postal” (Garroni). Una aproximación interartística, una *narratología comparada*, insta al cuestionamiento de la ya tradicional división bipolar que establece la oposición entre *lenguajes verbales/lenguajes no verbales*; apuesta por una deconstrucción de las tradiciones hermenéuticas que han visto a la literatura como un arte fácilmente definible, encasillable, con límites definidos, siempre subjetiva y arbitrariamente impuestos, resta decir, por la hegemonía académica dominante.

Sin estudiarse seriamente en los colegios de literatura, los trabajos críticos que sobre el cómic se han publicado coquetean con términos utilizados en la teoría narrativa, pero su preocupación fundamental ha radicado, hasta la fecha, en

³¹Lois Parkinson, op. cit. p.160.

³² Cfr. Emilio Garroni, “Los lenguajes no verbales”, en *Imagen y Lenguajes*, 1981, p. 81.

³³Así lo planteó Michel Butor en el Aula Magna de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM durante su conferencia *L'écriture en transformation*, en 1992, idea que retomó en la ponencia *Reading and Writing Painting*, durante la *Conference on the New Novel and its Extensions: Literary and Visual*, en Elmira, Nueva York, el 16 de octubre de 1994.

“aprender su secreto” para luego “desactivarlo” como un sistema maligno y parasitario de significación y representación, en aprehender sus mensajes encubiertos, en desmantelarlo como medio de dominación cultural e ideológica (como si las demás artes aceptadas por el *establishment* no lo fueran). O bien, se han preocupado por justificarlo como una consecuencia de otros tipos de discurso más aceptados (el cine, la pintura) para definirlo, en el mejor de los casos, como un ejemplo de *ars combinatoria*. Sin embargo, no existe texto alguno que se enfoque en estudiar, considerando, por ejemplo, la narratología, al cómic como un lenguaje narrativo.

Por supuesto que son muchos los caminos por los cuales podemos llegar al entendimiento de un lenguaje determinado. La teoría narrativa es tan sólo uno entre muchos. Al escoger el camino de la teoría narrativa, este ensayo incluye una selección de citas que resultan pertinentes para el establecimiento de un debate. Quisiera esta tesina funcionar como un trabajo que reúna también las diferentes posiciones teóricas más importantes que han mirado al cómic desde distintos ángulos críticos. Ojalá ofrezca un guión preliminar que permita pensar en la posible realización de un estudio del cómic como lenguaje que contemple no sólo esos estudios previos, sino también la teoría narrativa y, específicamente, la narratología. Ojalá que este ensayo pueda incitar a plantear de nuevo la pregunta: ¿son los cómics una forma de narrativa?

Las definiciones del cómic

Han sido en Estados Unidos Ellen Wiese³⁴ y en Francia, desde su foro en la revista *A Suivre*, Alain Beyrand, quienes han defendido al ilustrador/guionista suizo Rudolphe Töpffer como “el padre de los cómics”. Pionero por su uso secuencial y yuxtapuesto de la gráfica y el texto, Töpffer publicó su *Essay on Physiognomy*³⁵ como comentario introductorio a sus *Histoires en estampes*, que aparecieron en 1825, un año después que Sir Walter Scott hiciera pública su definición de la novela. En ese ensayo, Töpffer escribe:

Los dibujos sin el texto tendrían apenas un significado oscuro; el texto sin los dibujos no significaría nada. Todo el conjunto forma una especie de novela tanto más original cuanto que se parece más a una novela que a cualquier otra cosa. La historia con imágenes, que los críticos rechazan y los académicos raramente notan, ha tenido gran influencia en todas las épocas, quizás aún más que la literatura misma.³⁶

Aunque autores contemporáneos como Scott McCloud³⁷ consideran el uso de la palabra un elemento prescindible u optativo del lenguaje del cómic, ha sido esa combinación palabra-imagen el elemento principal a subrayar en las definiciones que de cómic se han redactado desde los tiempos de Töpffer.

Umberto Eco es el primer teórico en definir al cómic y utilizar el término *literario*. Es en su obra seminal *Apocalípticos e Integrados* donde el autor de *Obra*

³⁴ Ellen Wiese, *Enter the Comics*, 1965. Es editora y traductora de este compendio.

³⁵ La traducción es de Ellen Wiese en la obra arriba citada.

³⁶ Hago la traducción de la fuente de Wiese. Wiese tradujo del francés.

³⁷ Scott McCloud, *Understanding Comics. The Invisible Art*, 1993.

abierta escribe, como conclusión de un análisis viñeta a viñeta de un cómic de Milton Caniff:

la página de *Steve Canyon* nos ha enfrentado con la existencia de un *género literario autónomo*, dotado de elementos estructurales propios, de una técnica comunicativa original, fundada en la existencia de un código compartido por los lectores y al cual el autor se remite para articular, según leyes formativas inéditas, un mensaje que se dirige simultáneamente a la inteligencia, la imaginación y el gusto de los propios lectores.³⁸

Aun cuando aquí Eco ya enuncia sentencias que bien cabrían dentro de cualquier texto partícipe de la teoría de la recepción, y que sin duda alguna podrían afirmarse al hablar de la prosa tradicional, es claro cómo Eco no niega, en su conclusión, su época: escritas durante los sesenta, sus observaciones dejan ver su interés por la influencia "ejercida sobre el autor, [el argumento y el producto artístico mismo] por las contingencias industriales"³⁹, convirtiendo una problemática estética en una problemática más bien ideológica. Sintomática de su tiempo, *Apocalípticos e Integrados* está plagada por el uso indiscriminado de términos como "representación" y "narración", ubicando siempre al cómic como un género de la "narrativa popular", y utilizando sin comillas "relato" para referirse al cómic mismo. Menos preocupado por la problemática ideológico-comunicativa, el catalán Román Gubern es quien se encarga de proponer la primera definición centrada en desentrañar el lenguaje mismo del historietismo:

un medio expresivo perteneciente a la familia de los medios nacidos

³⁸ Umberto Eco, *op. cit.*, p. 155.

³⁹ *Ibid*, p. 166.

de la *integración del lenguaje icónico y el lenguaje literario*⁴⁰

Annie Baron-Carvais⁴¹ da cuenta de cómo en 1968 (tres años después de la publicación en Italia de *Apocalípticos...*) el *Petit Larousse Illustré* define a la *bande dessinée* tan imprecisamente como una "historia narrada con dibujos", definición que sobreviviría hasta 1981, en que se le propone como

secuencia de imágenes acompañadas de un *texto* en que se relata una acción cuyo desenvolvimiento *temporal* se efectúa por saltos sucesivos de una imagen a otra sin que se interrumpa la continuidad del *relato* ni la presencia de los personajes. La imagen, enmarcada en un espacio delimitado por una línea, encierra el texto que ayuda a comprenderlas.

Bruce Hogarth, quien fuera director de la School of Visual Arts de Nueva York, comienza un debate aún vigente cuando escribe en la obra cumbre de la crítica historietística francesa de los sesenta, *Bande dessinée et figuration narrative*.⁴²

Algunos dirán que no se trata de un arte, puesto que depende en parte de un contenido verbal, y bien podría ser entonces una *especie de literatura*. Pero, ¿es verdaderamente literatura, cuando renuncia con frecuencia a toda expresión verbal y utiliza solamente el gesto, la expresión y el movimiento?

El debate entre el rol fundamental de la palabra o su carácter optativo en el lenguaje del cómic ha seguido su curso. A mitad de los ochenta, la misma Annie

⁴⁰ Román Gubern, *El lenguaje de los cómics*, 1981, p. 34. Citado por gran cantidad de los teóricos mencionados en este trabajo, a excepción de Eco. La primera edición de esta obra seminal en catalán fue embargada por la industria editorial barcelonesa.

⁴¹ Annie Baron-Carvais, *op. cit.*, p. 12

⁴² Bruce Hogarth, catálogo de la exposición *Bande dessinée et figuration narrative*, 1967, p. 5.

Baron-Carvais inserta el surgimiento del cómic dentro de lo que llama "la civilización de la imagen"⁴³ y lanza su propia definición:

Se trata de una sucesión de dibujos yuxtapuestos destinados a traducir un *relato*, un pensamiento, un mensaje; su propósito no es ya sólo el de divertir al lector, sino en ocasiones el de transmitir, por medio de la expresión gráfica, lo que no siempre logra expresar la abstracción de la escritura.

Al mismo tiempo que los propios dibujantes fueron cobrando conciencia del lenguaje con el que se expresaban, surgieron definiciones orientadas hacia la predominancia de la imagen frente a la palabra, mientras que los teóricos enfatizaban su carácter literario. Aún cuando Will Eisner definía al cómic, en 1992, simplemente como "arte secuencial"⁴⁴, para 1996, en su libro *Graphic Storytelling*, consecuencia de sus cátedras en la School of Visual Arts y la Nova University (Florida), afirma que

Despite the high visibility and attention that artwork compels, I hold that the *story* is the most critical component in a comic. Not only is it the intellectual frame on which all artwork rests, but it, more than anything else, helps the work endure. [...] Comics is a *literary/art* form, and, as it matures, it aspires to recognition as a "legitimate" medium.⁴⁵

Del mismo modo, Vidal-Folch y de España, en su *Canon de los cómics* (1996), aseguran que

⁴³ Annie Baron-Carvais, *op. cit.*, p. 13. Cfr. Eco, *op. cit.*, p. 227.

⁴⁴ Will Eisner, *Comics and Sequential Art.*, 1992.

⁴⁵ Will Eisner, *Graphic Storytelling*, 1996, p. 2.

Los cómics no son, como a veces descarriadamente se ha pensado, un medio de experimentación gráfica, un soporte para el virtuosismo gráfico, ni mucho menos un noveno arte tendente a descifrar lo inefable, sino una *subcorriente de la literatura popular* que emplea el dibujo como parte de su lenguaje [...] En suma: la historieta es un medio de expresión que se funda en el guión, en *el relato*, y por consiguiente es, en lo fundamental, *narrativa escrita*⁴⁶.

Scott McCloud, otro historietista/crítico estadounidense, se refiere al cómic como

Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and / or produce an aesthetic response in the viewer.⁴⁷

Aquí McCloud se muestra limitado en su definición al establecer que el cómic sólo "transmite información y/o produce una respuesta estética", cuando nosotros decimos que el cómic *narra y siempre* produce una respuesta estética. No hay duda que una nota pegada en el refrigerador sobre lo que falta comprar en el supermercado transmite información, pero, a menos que se trate del famoso poema de William Carlos Williams⁴⁸, *no* produce una respuesta estética. Sin embargo, es claro cómo estos autores no dejan de subrayar la cualidad narrativa, de *storytelling*, del cómic. McCloud lo llama, también, un "recipiente" en el que hay lugar para cualquier tipo de mensaje que se quiera transmitir. En *Graphic Storytelling*, Eisner subraya enfáticamente que el uso de la imagen en el cómic no es más que un lenguaje utilizado con un único fin: narrar. De ahí que en su libro

⁴⁶ *El canon de los cómics*, 1996, p. 10.

⁴⁷ *Understanding Comics*, 1993, p.9

⁴⁸ Cfr. "This is Just to Say", en *Selected Poems*, 1985.

utilice, como lo hicieran los académicos franceses de treinta años atrás, el término "narrativa gráfica".

Siguiendo a Emilio Garroni⁴⁹, Román Gubern concluye en su libro *La mirada opulenta*⁵⁰, que los cómics, "al igual que el cine",

podrían entrar en la categoría de "lenguaje heteróclito" (Saussure), o calificarse como cadena de "signos complejos" (Morris), o como un "sistema heterogéneo" (Garroni). Esta complejidad o heterogeneidad deriva principalmente de haber reconciliado los cómics dos formas expresivas que se habían desarrollado con entera independencia: el arte del relato y la figuración icónica. Y por ello, como observa Gauthier⁵¹, los cómics están gobernados simultáneamente por códigos iconográficos y por códigos narrativos.

Mientras que Fernando Curiel llama al cómic –junto al cartel, el graffitti, la fotonovela– "literatura icónica fija" (a diferencia de la "literatura icónica cinética", como el cine o el video), el debate sobre el carácter literario del cómic sigue en pie. Unos lo dan por sentado, otros lo cuestionan. A pesar de ésto los estudios sobre cómic, en su mayoría, han sido incapaces de realizar análisis críticos formales –y que, como se ha dicho, tomen en cuenta seriamente el estudio de sus distintos modos de enunciación– sin considerar el género en el que el cómic

⁴⁹ El texto citado por Gubern es *Proyecto de semiótica. Mensajes artísticos y lenguajes no verbales. Problemas teóricos y aplicados*, 1975, pp. 337-339.

⁵⁰ Román Gubern, *La mirada opulenta*, 1987, p. 224.

⁵¹ Aquí Gubern se refiere al texto de Guy Gauthier, "*Les Peanuts: un graphisme idiomatique*", en *Communications* no. 24, 1976, p. 112.

mismo se inscribe. Como ya lo señala Daniele Barbieri,⁵² "la literatura sobre el argumento es escasa", sobre todo por ignorar que

existen, en suma, unos *géneros narrativos*, y cada género está caracterizado por un cierto conjunto de formas del relato. La división por géneros es distinta e independiente de la división por lenguajes, y es preciso no confundir las dos cosas. Con el lenguaje del cómic se pueden contar historias relativas a muchos *géneros*, y el mismo *género* de historia puede ser contado en muchos lenguajes.⁵³

Y aun cuando Barbieri afirma enfático que "los cómics no son literatura",⁵⁴ sí emplea, de manera indiscriminada, el término "narrativo"⁵⁵ para referirse, parafraseando a McCloud, al acto de "transferencia de información" que el cómic realiza tan eficazmente. El acierto de Barbieri radica en evitar el tan sabido lugar común que tiende a identificar al cómic con determinados géneros (superhéroes, acción, romance, humor) y por ende a ver en el cómic, más que un medio narrativo, un cúmulo de convenciones. Asimismo, Barbieri sabe que el éxito narrativo del cómic radica no sólo en la simple yuxtaposición del lenguaje de las imágenes y las palabras, sino, más específicamente, en sus *correspondencias*.

Ante este contexto, entonces, el problema que enfrentaría este trabajo, al igual que ha sido aclarado, desde el punto de vista del análisis del relato verbal

⁵² Daniele Barbieri, *Los lenguajes del cómic*, 1993. P. 192.

⁵³ Daniele Baribieri, *op. cit.*, p. 204.

⁵⁴ *Ibid*, p. 206.

⁵⁵ Resulta importante aclarar aquí que Barbieri, suponemos, utiliza el término *narrativo* como adjetivo modificador del sustantivo (o que indica la cualidad de serlo) que Genette llama *histoire*, relato, *story*, y no refiriéndose a su discurso.

escrito, por Gérard Genette y Luz Aurora Pimentel⁵⁶ es modal, y no genérico. A diferencia de la mayoría de los trabajos crítico/teóricos que sobre el cómic han sido publicados, éste no centrará su atención en superhéroes o personajes antropomórficos y sus "aventuras", sino en la forma en que esas "aventuras" (y desventuras) son relatadas. Consciente de la negativa de Genette a admitir los "contenidos narrativos" en otro lenguaje que no sea precisamente la prosa narrativa, propongo definir de manera provisional y en términos generales al cómic como una forma de representar y significar un *encadenamiento de acciones* mediante la yuxtaposición de imágenes secuenciales y, de manera optativa pero constante, textos narrativos, textos dialógicos⁵⁷ y diálogos, dispuestos deliberadamente y de acuerdo a convenciones determinado.

Aunque, como escribe Eisner⁵⁸, incluso el cómic totalmente gráfico (sin texto) necesita ser escrito y luego traducido a imágenes⁵⁹, será el cómic que *incluye* en su aspecto visual textos el que nos interesará. Es a través del *cartucho*

⁵⁶Luz Aurora Pimentel, *op. cit.*, p. 9.

⁵⁷ Por "texto dialógico" queremos referirnos al acto narrativo textual que se incluye dentro de *cartuchos* representando un discurso indirecto libre. (Muy a menudo, el texto dialógico, que puede ser enunciado en cualquier persona gramatical, es homólogo a la "voz en off" de los medios audiovisuales. Comúnmente es utilizado para representar monólogos interiores.) El diálogo, en oposición, aparece dentro de "globos o burbujas", y representa un discurso directo libre, significando el diálogo o conversación entre dos o más personajes.

⁵⁸ Will Eisner, *Graphic Storytelling*, pp. 111-148.

⁵⁹ Sobre este tema, confróntese el capítulo "El debate poético sobre el argumento cinematográfico" en García Jiménez, Jesús, *Narrativa Audiovisual*, 1993, p.143.

--y del *globo*, si el narrador es una figura actoral presente de manera gráfica-- como la voz narrativa se manifiesta en el cómic.

El cómic y las definiciones del relato

En *El relato en perspectiva*, Luz Aurora Pimentel define el relato como "la construcción progresiva, por la mediación de un narrador, de un mundo de acción e interacción humanas, cuyo referente puede ser real o ficcional".⁶⁰ Gérard Genette, por su parte, plantea el discurso narrativo (*récit* en francés, traducido al inglés por Janet Lewin como *narrative*) como "the oral or written discourse that undertakes to tell of an event or series of events".⁶¹ De esta manera, mientras la definición de Pimentel bien podría usarse para hablar del cómic, Genette restringe el discurso narrativo al medio oral y al medio escrito. Sin embargo, Genette reconoce una segunda definición de *narrativa*, lo que él llama *histoire* (*story* para Lewin), relato o diégesis⁶², a la cual llama "the succession of events, real or fictitious, that are subjects of this discourse"⁶³, definición claramente cercana a la de Pimentel. Ya Román Gubern había notado la convergencia del objeto de estudio de la narratología genettiana y el cómic, cuando cita y comenta:

Gérard Genette definió al relato como "la representación de un acontecimiento o de una serie de acontecimientos, reales o ficticios, por medio del lenguaje". Es evidente que los cómics, en

⁶⁰Luz Aurora Pimentel, *op. cit.*, p. 10.

⁶¹Gérard Genette, *Narrative Discourse. An Essay in Method*, p. 25.

⁶² *Cfr.* Gérard Genette, *op. cit.*, p. 27, y Luz Aurora Pimentel, *op. cit.*, p.11.

⁶³Gérard Genette, *op. cit.*, p. 25

--y del *globo*, si el narrador es una figura actoral presente de manera gráfica-- como la voz narrativa se manifiesta en el cómic.

El cómic y las definiciones del relato

En *El relato en perspectiva*, Luz Aurora Pimentel define el relato como "la construcción progresiva, por la mediación de un narrador, de un mundo de acción e interacción humanas, cuyo referente puede ser real o ficcional".⁶⁰ Gérard Genette, por su parte, plantea el discurso narrativo (*récit* en francés, traducido al inglés por Janet Lewin como *narrative*) como "the oral or written discourse that undertakes to tell of an event or series of events".⁶¹ De esta manera, mientras la definición de Pimentel bien podría usarse para hablar del cómic, Genette restringe el discurso narrativo al medio oral y al medio escrito. Sin embargo, Genette reconoce una segunda definición de *narrativa*, lo que él llama *histoire* (*story* para Lewin), relato o diégesis⁶², a la cual llama "the succession of events, real or fictitious, that are subjects of this discourse"⁶³, definición claramente cercana a la de Pimentel. Ya Román Gubern había notado la convergencia del objeto de estudio de la narratología genettiana y el cómic, cuando cita y comenta:

Gérard Genette definió al relato como "la representación de un acontecimiento o de una serie de acontecimientos, reales o ficticios, por medio del lenguaje". Es evidente que los cómics, en

⁶⁰Luz Aurora Pimentel, *op. cit.*, p. 10.

⁶¹Gérard Genette, *Narrative Discourse. An Essay in Method*, p. 25.

⁶² Cfr. Gérard Genette, *op. cit.*, p. 27, y Luz Aurora Pimentel, *op. cit.*, p.11.

⁶³Gérard Genette, *op. cit.*, p. 25

la medida que constituyen una narración escripto-icónica, con imágenes fijas consecutivas y textos impresos con las locuciones de los actantes, encajan perfectamente en la categoría definida por Genette⁶⁴.

Esta segunda definición de Genette, al igual que la citada de Pimentel, bien podrían utilizarse para hablar del cómic, ya que, como el mismo escribe,

"Analysis of narrative" in this sense means the study of a totality of actions and situations taken in themselves, without regard to the medium, linguistic or *other*, through which language comes to us⁶⁵..."

Sin embargo, el problema al que nos enfrentamos es que, para Genette, este tipo de narratología es temática "en sentido lato", interesada únicamente en el análisis de la historia o contenido narrativo, no en su modo de enunciación.

Citado por Luz Aurora Pimentel, Genette afirma

...la sola especificidad de lo narrativo reside en el modo, y no en su contenido, mismo que puede muy bien adaptarse a una "representación" dramática, *gráfica* u otra.⁶⁶

Y hasta ahora, pareciera que quienes han adjetivado al cómic de "narrativo", incluso cuando, como Gubern, han citado a Genette, lo han hecho pensando en su contenido narrativo, y no en su modo de enunciación. Al mismo tiempo, Genette reniega de este segundo tipo de narratología, interesada en el contenido narrativo, en la historia recordando que

⁶⁴ Román Gubern, *La mirada opulenta*, p. 220.

⁶⁵ Gérard Genette, *op. cit.*, p. 25

⁶⁶ Citado por Luz Aurora Pimentel, *op. cit.*, p. 8. Traducción de la Dra. Pimentel. Citado de Gérard Genette, *Nouveau discours du récit*, 1983., p. 12.

We know that modern narrative analysis began [...] with studies that concerned the story, considered (as much as possible) with itself and without too much concern for the manner in which it was told or, indeed (for film, **comic strip**, *roman-photo*, etc.), transmitted by an *extranarrative* medium (extranarrative if one defines narrative *strictu sensu*, as I do, as a *verbal* transmission).⁶⁷

Nosotros estamos interesados en estudiar al cómic desde la narratología que, según Genette, reconoce al discurso narrativo como "the only instrument of examination at our disposal in the field of literary narrative, and particularly fictional narrative"⁶⁸. Por esta razón, surge reconocer al cómic no como un medio que se limita a *transmitir* un relato mediante el lenguaje de la imagen y, ocasionalmente, el texto, sino como un *género de la literatura* que, a diferencia del teatro o el cine, utiliza el lenguaje gráfico y el *verbal* de manera textual, en la página misma, no sólo en su guión, *script*, o *screenplay*, como en el cine, sino en la obra final misma, como parte constitutiva y casi siempre ineludible de su discurso. Es necesario considerar la posibilidad de una *narratología comparada*, que admita la posibilidad de reconocer al cómic como un medio narrativo por las características mismas de su modo de enunciación, por tratarse de un medio que significa y representa, que muestra y *cuenta*, que *narra* mediante el lenguaje *verbal escrito* y la imagen. Así pues, es de naturaleza urgente sentar las bases para la realización de un posible estudio del *discurso narrativo* del modo de enunciación de lo que pretendemos llamar, de ahora en adelante, *narrativa gráfica*.

⁶⁷ Gérard Genette, *Narrative Discourse Revisited*, p. 16.

⁶⁸ Gérard Genette, *Narrative Discourse, An Essay on Method*, p. 27.

La narrativa gráfica

Sin duda, el trabajo que más se ha acercado a lograr una *narratología comparada* es el exhaustivo *Narrativa audiovisual*, de Jesús García Jiménez⁶⁹. En su ambicioso proyecto, el académico español construye su obra crítica desde una perspectiva interartística, incluyendo al cómic en una serie de lenguajes audiovisuales que abarca al cine, la televisión, el video, el ballet, la ópera, el hipertexto y los videojuegos. Sin embargo, una perspectiva tan general impide un acercamiento más cuidadoso y específico a un medio culturalmente tan importante como el cómic. Adaptando lo que García Jiménez generalmente propone para *toda* la narrativa audiovisual, reducimos el espectro para intentar una conceptualización enfocada a nuestro interés específico. Así, diremos que la *narrativa gráfica* es

1. La facultad de que disponen las imágenes gráficas y el texto para contar historias, es decir, para articularse entre sí y con otros elementos portadores de significación hasta el punto de configurar discursos constructivos de textos, cuyo significado son las historias.
2. Narrativa gráfica es también la acción misma que se propone esta misión (el relato *in fieri*) y que equivale a la narración en sí o a cualquiera de sus procedimientos. (Por ejemplo, “la narrativa del color” o “la narrativa de la línea clara”.)

⁶⁹ Jesús García Jiménez, *Narrativa Audiovisual*, 1993.

3. Narrativa gráfica es un término genérico que remite al sistema semiótico del cómic y que impone consideraciones específicas para el análisis y construcción de sus textos narrativos.
4. Específicamente, narrativa gráfica equivale a un universo formado por los temas y géneros que han configurado su actividad narrativa a lo largo de su historia.
5. Asimismo, la narrativa gráfica equivale a la forma del contenido, dicho de otro modo, a la historia que se cuenta (el relato *in facto esse*). Así, hablamos de “la narrativa de *Watchmen*” o “la narrativa de *The Dark Knight Returns*”.
6. Narrativa gráfica también equivale a todo el conjunto de la obra narrada con referencia a un autor (“la narrativa gráfica de Alan Moore”), un período (“la narrativa gráfica de los 80”), una escuela o estilo (“la narrativa gráfica *underground*”), un país (“la narrativa gráfica inglesa”), etc.

Creemos que la narratología, disciplina autónoma surgida en su estudio del relato literario de la “explotación precoz”⁷⁰ de la *Morfología* de Vladimir Propp⁷¹, debería también poder aplicarse al estudio de los textos gráfico-verbales creados por la narrativa gráfica, el cómic. Una *narratología comparada* sería una ordenación metódica y sistemática de los conocimientos que permitan descubrir, describir y explicar el sistema, el proceso y los mecanismos de la *narratividad* creada por la

⁷⁰ Jesús García Jiménez, *op. cit.*, p. 14.

⁷¹ Vladimir Propp, *Morfología del relato*, 1971.

3. Narrativa gráfica es un término genérico que remite al sistema semiótico del cómic y que impone consideraciones específicas para el análisis y construcción de sus textos narrativos.
4. Específicamente, narrativa gráfica equivale a un universo formado por los temas y géneros que han configurado su actividad narrativa a lo largo de su historia.
5. Asimismo, la narrativa gráfica equivale a la forma del contenido, dicho de otro modo, a la historia que se cuenta (el relato *in facto esse*). Así, hablamos de “la narrativa de *Watchmen*” o “la narrativa de *The Dark Knight Returns*”.
6. Narrativa gráfica también equivale a todo el conjunto de la obra narrada con referencia a un autor (“la narrativa gráfica de Alan Moore”), un período (“la narrativa gráfica de los 80”), una escuela o estilo (“la narrativa gráfica *underground*”), un país (“la narrativa gráfica inglesa”), etc.

Creemos que la narratología, disciplina autónoma surgida en su estudio del relato literario de la “explotación precoz”⁷⁰ de la *Morfología* de Vladimir Propp⁷¹, debería también poder aplicarse al estudio de los textos gráfico-verbales creados por la narrativa gráfica, el cómic. Una *narratología comparada* sería una ordenación metódica y sistemática de los conocimientos que permitan descubrir, describir y explicar el sistema, el proceso y los mecanismos de la *narratividad* creada por la

⁷⁰ Jesús García Jiménez, *op. cit.*, p. 14.

⁷¹ Vladimir Propp, *Morfología del relato*, 1971.

con la función de enunciar la narración, organizar las acciones (y/o emociones) representadas gráficamente y proporcionar un sentido que las imágenes solas serían incapaces de proveer. Así pues, el universo diegético creado por un cómic cuenta también con tres aspectos fundamentales, al igual que el universo diegético creado por una técnica prosística tradicional⁷⁵:

a) **la historia.** Una abstracción tras la lectura del cómic, denotada en la jerga historietística norteamericana como *storyline* o *story arc*.

b) **el discurso** Está dado en el cómic mediante el montaje o distribución panelística; la manera en que se dispone espacialmente de las imágenes y del texto sobre la página y la información que deliberadamente se incluye o no en la viñeta o fuera de ésta. Constituye el diseño mismo del *plot* o trama. Aquí incluimos el acto de la narración puramente gráfica: mimesis; representación.

c) **el acto de la narración textual.** Constituye la mediación entre el *universo diegético* y el lector, transmitido gráfica y textualmente mediante diversas estructuras conocidas como *cartuchos*⁷⁶, --textos narrativos--. Como se ha dicho, el acto de la narración textual⁷⁷, así como, en ocasiones, el uso de diálogos, constituyen un factor optativo, si bien el grupo bibliográfico que lo incluye es

⁷⁵ Cfr. Luz Aurora Pimentel, *op. cit.*, p. 11.

⁷⁶ También conocidos como "cajas de diálogo" o "apoyaturas".

⁷⁷ Probablemente debido a la dimensión dramática del relato en cómic: un cómic presentado a través de diálogos directos entre personajes (sin cartuchos) implica un *aquí* y *ahora* resultado de la influencia del arte dramático.

demasiado amplio e influyente como para ser ignorado por el estudio de la narrativa. Se trata de la *diégesis* misma.

Es Greimas⁷⁸ quien quizá propone en su separación entre las *estructuras semionarrativas* y las *estructuras discursivas* una herramienta bastante útil en el acercamiento narratológico a la historieta. Es innegable que el cómic cuenta, esencialmente, con una estructura narrativa profunda, en donde existe una permanencia actoral a través del relato y a pesar de las transformaciones que sufran los personajes durante el desarrollo de la historia. Es quizá este aspecto el que ha llevado a, ahora sí, innumerables autores a definir los diferentes aspectos del cómic usando el adjetivo *narrativo* y sus variantes, incluso cuando hay en el relato historietístico una ausencia absoluta de textos.⁷⁹

De hecho, coincidimos completamente, pensando en una historieta que no sólo yuxtaponga imágenes sino textos también, con lo que escribe la Dra. Pimentel:

En esas formas de narratividad figurativa profunda [...] el narrador queda, en efecto, a elección.⁸⁰

⁷⁸ En *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*, 1982.

⁷⁹ Hay que ver cómo analiza Umberto Eco el cómic *Scenes We'd Like to See: The Musketeer Who Failed to Get the Girl*, de Phil Interlandi (*Mad magazine* no. 27, 1955) en su libro *Six Walks in the Fictional Woods*, recopilación de sus conferencias Charles Eliot Norton en la Universidad de Harvard, aún cuando el cómic en cuestión no incluye texto alguno, ni siquiera onomatopeyas. Sin embargo, y a diferencia de las otras obras que analiza (todas prosa narrativa), Eco no menciona en su texto, jamás, al autor de esta obra objeto de su análisis.

⁸⁰ Luz Aurora Pimentel, , *op. cit.*, p. 15. Escribe Pimentel: "Lo cierto es que aquellos estudiosos que hablan de la narratividad en la pintura, el ballet o el drama hacen caso omiso de [el] problema de [la] enunciación".

Esta distinción (el narrador *no* está sujeto a elección en un relato verbal) debería hacer nula la posibilidad de adjetivar cualquier lenguaje no verbal (como el pictórico-secuencial) de narrativo; sin embargo, nosotros creeríamos en la posibilidad de un estudio narratológico del discurso visual. Es claro cómo importantes teóricos --basten Eco, Gasca, Coma y Gubern-- han utilizado el adjetivo narrativo para definir cómics sin texto.

Lo importante aquí es, entonces, discernir cuándo sería posible utilizar terminología de la teoría narrativa (al menos de la fundada por Genette, y por el estructuralismo y pos-estructuralismo posteriores) para analizar un cómic que cuente con una voz narrativa que medie entre el universo creado y el lector. Aunque los teóricos de la escuela de Angouleme durante los sesenta ya utilizaban términos como *figuración narrativa*, *literatura dibujada* y *literatura de expresión gráfica*, es el alemán Alfred Clemens Baumgärtner quien incluye el binomio estructura profunda-estructura superficial al debate de los cómics, alegando "su obvia estructura narrativa superficial" y proponiendo, un tanto retrasado en cuanto a las investigaciones de Eco en Italia, un análisis lingüístico para develar su "estructura narrativa profunda".⁸¹

Ya en *Apocalípticos e integrados* Eco señala la diferencia entre las posibilidades narrativas de la imagen pictórica y se refiere a la pintura misma como una *estructura narrativa profunda*. Sin embargo, Eco se cuida de marcar

⁸¹ A.C. Braumgärtner, *Die Welt der Comics. Probleme einer primitiven Literaturform*, citado por Elisabeth Baur, *op. cit.* (1978).

claramente la diferencia entre algo que podríamos llamar *pintura narrativa* (Eco alude a los frescos de la *Invencción de la Cruz*) y el cómic, como estructura narrativa profunda y de superficie. A diferencia de Baron-Carvais, Eco acuña el origen del cómic no dentro de "la civilización de la imagen", sino dentro de la "civilización de la novela"⁸². De manera similar, a Barbieri le parece que el uso de la palabra como herramienta narrativa es, en el cómic, "fundamental".⁸³ Pero el joven alumno de Eco es lo suficientemente precavido como para reconocer que

ir en busca de semejanzas o aproximaciones entre los estilos de narración en el cómic y los estilos de narración tiene pleno sentido; a condición de tener bien presente la diferente función que pueden tener las mismas formas en contextos diferentes.⁸⁴

El discurso del cómic

Decir que el cómic "narra" mediante la yuxtaposición de imágenes y texto resulta insuficiente.⁸⁵ Eco descubre "la semántica del cómic" a través de los siguientes elementos:

- a) Un encuadre como limitación del espacio**
- b) Signos estáticos** que deben ser dinamizados mediante diversos recursos
- c) Diálogos y comentarios narrativo-dialógicos** que suplen una realidad fonética.

⁸² Umberto Eco, *Apocalípticos e Integrados*, p.227.

⁸³ Daniele Barbieri, *op. cit.*, p. 200

⁸⁴ *Ibid*, p. 201

claramente la diferencia entre algo que podríamos llamar *pintura narrativa* (Eco alude a los frescos de la *Invencción de la Cruz*) y el cómic, como estructura narrativa profunda y de superficie. A diferencia de Baron-Carvais, Eco acuña el origen del cómic no dentro de "la civilización de la imagen", sino dentro de la "civilización de la novela"⁸². De manera similar, a Barbieri le parece que el uso de la palabra como herramienta narrativa es, en el cómic, "fundamental".⁸³ Pero el joven alumno de Eco es lo suficientemente precavido como para reconocer que

ir en busca de semejanzas o aproximaciones entre los estilos de narración en el cómic y los estilos de narración tiene pleno sentido; a condición de tener bien presente la diferente función que pueden tener las mismas formas en contextos diferentes.⁸⁴

El discurso del cómic

Decir que el cómic "narra" mediante la yuxtaposición de imágenes y texto resulta insuficiente.⁸⁵ Eco descubre "la semántica del cómic" a través de los siguientes elementos:

- a) Un encuadre como limitación del espacio**
- b) Signos estáticos** que deben ser dinamizados mediante diversos recursos
- c) Diálogos y comentarios narrativo-dialógicos** que suplen una realidad fonética.

⁸² Umberto Eco, *Apocalípticos e Integrados*, p.227.

⁸³ Daniele Barbieri, *op. cit.*, p. 200

⁸⁴ *Ibid*, p. 201

Seguendo a Eco, Barbieri propone a su vez su propia clasificación mediante los siguientes elementos:

a) Macrounidades significativas

b) Macroformas narrativas

c) Unidades significativas

d) Microunidades significativas

e) Microformas narrativas

Las **macrounidades significativas** (portadas, color, estilo gráfico y narrativo, tamaño, forma, características editoriales) no son más que el resultado de las **macroformas narrativas**, término que Barbieri utiliza para referirse a los géneros (western, horror, misterio, aventura, romance, etc.).

Las **unidades significativas** abarcan los pictogramas o viñetas y su montaje y continuidad (distribución panelística en la página). Las unidades significativas forman una cadena de cuya yuxtaposición y combinación depende el tiempo convencional empleado en su lectura. Así, una sucesión de viñetas pequeñas, formadas por un número reducido de signos icónicos y breve texto en escritura fonética, requiere de un ritmo de lectura más rápido que el que se emplearía en pictogramas de mayor dimensión y abigarramiento y un texto profuso.

⁸⁵ Lo que sigue es una síntesis de las ideas desarrolladas por Luis Gasca, Román Gubern, Umberto Eco, Scott McCloud, Daniele Barbieri, Javier Coma y Francois Lacassin.

El montaje de estas unidades del cómic constituye su discurso. Ya lo ha escrito Gubern:

el montaje historietístico está basado en la selección de espacios y tiempos significativos, convenientemente articulados entre sí, para crear una narración y un ritmo adecuados durante la operación de la lectura.⁸⁶

De este modo, mientras las unidades significativas son articuladas mediante un montaje, incluyendo estructuras temporales (técnicas gráficas para designar analepsis y prolepsis) y subjetivas (técnicas gráficas para designar percepciones subjetivas o "irreales", como alucinaciones o sueños), las **microunidades significativas** comprenden todos los elementos que definen, componen e integran la viñeta. Las **microunidades significativas** son:

el encuadre, que abarca:

a) composición

b) decorados (*background*)

c) tipología y topología (personajes, lugares)

las adjetivaciones o modificadores:

a) angulaciones (perspectiva, punto de vista)

b) iluminación (color, sombreado, técnicas varias –puntillismo, tapetillo, pantallas mecánicas)

c) vestuario de los personajes, estereotipia, estándares de referencia gráfica utilizados, simbología

⁸⁶ Román Gubern, *op. cit.*, p. 162. También cita el mismo párrafo Georgina Guerra, para comparar el discurso del cómic y el de la cinematografía. *op. cit.*, p. 26

d) tipografía y/o caligrafía

las convenciones específicas:

a) burbuja, globo, didascalía, bocadillo o fumetto (sinónimos; dentro de ellos se designan diálogos o pensamientos)

b) sonidos inarticulados e interjecciones

c) onomatopeyas gráficas (el texto fonético como imagen)

d) signos cinéticos

e) metáforas visuales (corazón roto, dormir como un tronco, ver pajaritos, etc.)

f) cartucho, apoyatura, (sinónimos; dentro de ellos se designa la voz narrativa, monólogo interior o voz en *off*, en ocasiones no cuenta con un borde gráfico que lo limite).

Es esta última convención metalingüística (así le llama Eco), el cartucho, así como la didascalía, el elemento principal que nos permitirá acercarnos al cómic como obra narrativa. Técnicamente, el uso del cartucho es conocido como *raccord*, un método gráfico de enlace (en ocasiones no tiene que usar, necesariamente, texto) para fusionar viñetas, indicar la secuencia a seguir en el proceso de lectura o designar el paso del tiempo de la historia. *Watchmen*, por supuesto, proporciona un claro ejemplo de *raccord* no textual, consecuencia de la evolución del discurso historietístico: el reloj que avanza y la sangre que cae progresivamente al principio de cada capítulo, así como la cita y el reloj que infaltablemente culminan cada uno. Del mismo modo que el "To be continued" final ha quedado en el olvido, el uso del cartucho no textual como *raccord* tradicional (en forma de flecha) o textual (indicando hacia dónde leer o a qué página pasar) es ahora obsoleto, conforme la

competencia narrativa del lector de cómics se ha incrementado a lo largo de la evolución del cómic como medio y de la popularización de sus convenciones discursivas.

Para Barbieri, las microformas narrativas son el *modo* en que se disponen estas microunidades dentro de la viñeta y se refieren al estilo gráfico y/o literario de un autor determinado. Para el teórico italiano la diferencia terminante entre el *modo de enunciación* del cómic y el de la narrativa tradicional radica en que en la literatura el texto (dispuesto en el cómic mediante cartuchos y/o didascalias) lo es todo, es nuestro único camino para acceder al universo diegético, mientras que en el cómic las palabras son solamente un componente de un juego más amplio.

Pretexto

Watching the Watchmen: mirar en el abismo

Si miras al abismo, el abismo mira en ti
-Friedrich Nietzsche

space contracted, the
red and silver
heroes had collapsed inside
their rubber suits / the riddled
buildings were decaying
magic

-Margaret Atwood

El término *novela gráfica* fue acuñado por los editores estadounidenses (específicamente, por primera vez, por Bob Kahan, editor de *DC Comics*) para explicar esas obras historietísticas que, producidas originalmente en entregas mensuales en forma de revista o *comic book*, eran recopiladas formando una

competencia narrativa del lector de cómics se ha incrementado a lo largo de la evolución del cómic como medio y de la popularización de sus convenciones discursivas.

Para Barbieri, las microformas narrativas son el *modo* en que se disponen estas microunidades dentro de la viñeta y se refieren al estilo gráfico y/o literario de un autor determinado. Para el teórico italiano la diferencia terminante entre el *modo de enunciación* del cómic y el de la narrativa tradicional radica en que en la literatura el texto (dispuesto en el cómic mediante cartuchos y/o didascalias) lo es todo, es nuestro único camino para acceder al universo diegético, mientras que en el cómic las palabras son solamente un componente de un juego más amplio.

Pretexto

Watching the Watchmen: mirar en el abismo

Si miras al abismo, el abismo mira en ti
-Friedrich Nietzsche

space contracted, the
red and silver
heroes had collapsed inside
their rubber suits / the riddled
buildings were decaying
magic

-Margaret Atwood

El término *novela gráfica* fue acuñado por los editores estadounidenses (específicamente, por primera vez, por Bob Kahan, editor de *DC Comics*) para explicar esas obras historietísticas que, producidas originalmente en entregas mensuales en forma de revista o *comic book*, eran recopiladas formando una

narración dividida en capítulos cuya extensión trascendía aquellas del álbum europeo (normalmente de sólo 48 o 64 páginas). Por supuesto, resulta inevitable recordar que la historia misma de la novela inglesa clásica tuvo un origen similar.

Publicada originalmente en doce ejemplares durante 1986, *Watchmen* es una novela gráfica escrita por Alan Moore y dibujada por Dave Gibbons que marcó una ruptura con la producción editorial historietística que hasta la fecha dominaba el mercado estadounidense. Reconocida como la primera novela gráfica, *Watchmen* representa una piedra angular en la historia del cómic occidental; su conjunción de lenguajes –cómic y prosa– no sólo la convirtió en una obra de culto, también le aseguró su entrada en las discusiones sobre las posibilidades narrativas del cómic y de sus alcances líricos e, incluso, épicos. *Watchmen*, en este trabajo, es tan sólo un pretexto: su riqueza permite mostrar, en casi cualquiera de sus páginas, ejemplos claros de la complejidad del lenguaje del cómic.

Es difícil decir de qué se trata *Watchmen*. Si bien podríamos decir que es un relato que funciona como una alegoría de la decadencia del superhéroe norteamericano como el colapso del sueño americano y su inminente autodestrucción, también podríamos decir que se trata de las terribles consecuencias de la guerra fría y de la carrera armamentista, o, incluso, un relato-homenaje, en un momento de desencanto, a los cómics y sus personajes. Pero es cierto que *Watchmen* es mucho más que eso. Quizá lo que explique su complejidad es que es una historia contada desde las voces de varios de sus personajes. Los protagonistas son *The Minutemen*, un grupo de superhéroes

--vigilantes urbanos-- retirados, envejecidos y cansados que comienzan a sentir el acecho de un asesino desconocido que elimina a uno de ellos: Edward Blake, *El comediante*. Su muerte misteriosa desata lo que se había postergado: los miembros restantes del grupo se ven arrastrados hacia una remembranza obligada de los días idos y a enfrentarse con los cabos sueltos del pasado. Así se entrecruzan las historias privadas, particulares, íntimas, de personajes principales y secundarios, a la vez que el avance inclemente e inexorable del reloj (doce capítulos, doce marcas del reloj), marca no sólo la muerte --o desaparición-- inminente de cada vigilante, sino también el imparable *countdown* inspirado por la carrera armamentista de los ochenta y la amenaza nuclear anunciando, metafórica, narrativa y literalmente, el fin último, el desenlace, el final mismo. En *Watchmen* el fin del texto es el fin del mundo; la última página, el último día. Con cada página, el inclemente anuncio del final: al último, la gran resolución, todo se resuelve, todos serán juzgados. El desenlace, el *fin de la historia*, el fin de los tiempos, el día del juicio final.⁸⁷

Watchmen es una novela gráfica construida a partir de la fragmentariedad, obligando al lector a reconstruir una historia que de forma discursiva se nos narra anacrónicamente: el lector depende de las conciencias de cada personaje, del modo particular en que recuerdan su propia historia individual y colectiva, para reconstruir un rompecabezas narrativo que relata un pasado en realidad nunca

⁸⁷ Sin embargo, en alusión física-historietística, el Dr. Manhattan (uno de los *Minutemen*) dice en el momento final: "Nothing ends, Adrian. Nothing ever ends." (*Watchmen*, XII, 27, 5).

más recuperable. En *Watchmen*, el pasado -y, por ende, la historia- es como cada uno de sus personajes lo recuerda.

En *Watchmen*, a través del texto y de la imagen, leemos, escuchamos las voces de sus personajes. Conocemos sus historias privadas, sus secretos, sus vidas enteras. Pero también los vemos, desde alguna parte. Las viñetas son ventanas indiscretas, imperceptibles para los personajes que, sin embargo, se saben observados. Ellos, los vigilantes, son vigilados. Y, claro, como lectores, sabemos que nosotros somos vigilantes. Pero hay alguien más, alguien que ha dispuesto esas viñetas-ventanas a través de los cuales los podemos observar. ¿Quién vigila a los vigilantes? ¿Quién es ése (o eso) que no vemos, pero que está allí, omnipresente, observando a cada uno de ellos? ¿Quién narra su historia, su descenso progresivo? ¿Quién los observa, quién los mira?

El proceso narrativo ***El affaire texto-imagen***

Intentar desarrollar un sistema de análisis para que, desde la teoría literaria, nos podamos acercar al cómic, –fijándonos en sus elementos narrativos gráfico-textuales– implica comprender qué tipo de relaciones son posibles entre texto e imagen. El discurso más articulado que al propósito se ha publicado es quizá el del estadounidense Scott McCloud, que en su libro *Understanding Comics* categoriza así al *affaire* texto-imagen: existen seis combinaciones posibles, dadas

más recuperable. En *Watchmen*, el pasado -y, por ende, la historia- es como cada uno de sus personajes lo recuerda.

En *Watchmen*, a través del texto y de la imagen, leemos, escuchamos las voces de sus personajes. Conocemos sus historias privadas, sus secretos, sus vidas enteras. Pero también los vemos, desde alguna parte. Las viñetas son ventanas indiscretas, imperceptibles para los personajes que, sin embargo, se saben observados. Ellos, los vigilantes, son vigilados. Y, claro, como lectores, sabemos que nosotros somos vigilantes. Pero hay alguien más, alguien que ha dispuesto esas viñetas-ventanas a través de los cuales los podemos observar. ¿Quién vigila a los vigilantes? ¿Quién es ése (o eso) que no vemos, pero que está allí, omnipresente, observando a cada uno de ellos? ¿Quién narra su historia, su descenso progresivo? ¿Quién los observa, quién los mira?

El proceso narrativo
El affaire texto-imagen

Intentar desarrollar un sistema de análisis para que, desde la teoría literaria, nos podamos acercar al cómic, –fijándonos en sus elementos narrativos gráfico-textuales– implica comprender qué tipo de relaciones son posibles entre texto e imagen. El discurso más articulado que al propósito se ha publicado es quizá el del estadounidense Scott McCloud, que en su libro *Understanding Comics* categoriza así al *affaire* texto-imagen: existen seis combinaciones posibles, dadas

al nivel de unidades significativas (viñetas) y *no* de discurso, distribución panelística final o montaje.

a) **Word specific.** En este caso las imágenes *ilustran*, pero no *agregan* información adicional. Barbieri señala que la diferencia entre la ilustración tradicional y la imagen en el cómic radica en que la primera *ilustra*, la segunda *cuenta*. En los mejores ejemplos del cómic actual, es común que se utilice para enfatizar dimensiones metonímicas o metafóricas. Esta combinación se da, si bien no como un *tono narrativo* general a lo largo de toda una obra, sí como *vocabulario* de un discurso (montaje) determinado. Lo más cercano a esta combinación en *Watchmen* sería algunas de las viñetas de la Ilustración I. Estas viñetas muestran, dentro de la historia principal de *Watchmen*, la *narración* perteneciente a un cómic (ficticio en la vida real) que es leído por uno de los personajes de la novela. Así, la historia de *Tales of the Black Freighter* se entrecruza con la trama principal. El estilo tanto narrativo como gráfico de Moore y Gibbons se modifica hacia un estilo arcaico característico de los cómics de los cincuenta.

b) **Picture specific.** Las palabras no hacen más que funcionar como "soundtrack" para una historia --escena en nuestro ejemplo-- contada con imágenes. El uso de las onomatopeyas, en estas dos viñetas, no es fundamentalmente necesario, más sí enriquecedor. Esta combinación la encontramos en las viñetas 2, 3 y 6 de la Ilustración III.

c) **Duo-specific.** Tanto palabras como imágenes transmiten *el mismo mensaje*. Común denominador de la historieta industrial mexicana. El uso del presente

continuo en diálogos y comentarios narrativos subraya el barbarismo (aunque las formas del pasado también son comunes, como en la narración tradicional). De no ser usada de modo irónico, esta combinación está por demás superada en la historieta mundial. *Memín Pingüín*, de Vargas-Dulché y Valencia, es un ejemplo brillante de esta combinación primitiva.

- d) **Additive**. Las palabras amplían y/o desarrollan una imagen o *viceversa*. Así es en las viñetas de la Ilustración V.
- e) **Parallel**. Palabras e imágenes parecen seguir un curso distinto, sin cruzarse aparentemente. Su uso es muy variado, pero puede designar observación desde fuera (por parte de la voz enunciativa), monólogo interior, irrealidad, atmósferas oníricas, etc. Tal es el caso de las viñetas en las Ilustraciones VI, VII y, muy brillantemente, XIII.
- f) **Montage**. Las palabras son tratadas como parte integral de la imagen. En ocasiones, su uso puede ser más estético que narrativo (más que contar, su intención es transmitir una sensación), aunque, como en *Watchmen*, también sirve para incorporar paratextos (diarios, correspondencia, guiones, fragmentos de poemas y canciones, documentos, bitácoras de viaje) y así elaborar una realidad narrativa más compleja. En la Ilustración VIII, nótese cómo los cartuchos cumplen una función gráfica importante en el *espacio* de las dos primeras viñetas. Del mismo modo, la cita final de Jung sobre fondo negro parece proseguir la secuencia gráfica, ocupando el lugar de una viñeta. En la Ilustración IX, el único texto sobre la página pertenece a la cita de Shelley, en este caso sobre blanco, continuando (esta vez sin borde

panelístico, o marco de viñeta) la secuencia de blancura intensa causada por la explosión. Parte de la combinación montaje, aunque más a nivel discursivo y no de unidad significativa, son los múltiples paratextos en prosa pretendidamente reales, de aspiración documental, (citas de libros, entrevistas, artículos de revistas, anuncios, notas de cuaderno) que se intercalan entre capítulo y capítulo. (Ilustración XIV).

g) *Interdependent*. Quizá la combinación más común, dice McCloud, en lo que llama *visual storytelling*, donde palabras e imágenes trabajan mano a mano para transmitir una idea que solas serían incapaces de lograr. Generalmente, entre más se diga con palabras, las imágenes tendrán mayor libertad, y *viceversa*. Así funcionan las viñetas de la Ilustración II.

Los más brillantes ejemplos del cómic mundial han mostrado cómo una narrativa efectiva, en términos historietísticos, depende del balance, modulado estrictamente por el o los artistas, de la combinación palabra/imagen. Así, por ejemplo, en una combinación *word specific*, donde las imágenes ilustran pero no añaden información sustancial, el dibujante puede mostrar sólo fragmentos de la escena; en una combinación *additive*, la imagen puede graduarse hacia mayores niveles de abstracción o expresión (amplificar hasta el detalle microscópico una adjetivación verbal). Del mismo modo, una combinación *interdependent* facilitaría, por ejemplo, en un texto que dijera "volvía a su departamento bajo la lluvia", mostrar información emocional importante, como la imagen del personaje, en *close up*, derramando una lágrima. En la ilustración X, tanto el texto como la imagen narran información complementaria, relacionada pero no idéntica. En

combinaciones *word specific* es posible realizar, gráficamente, funciones analépticas y prolépticas, avanzando o retrocediendo en el tiempo con respecto al texto narrado. En una combinación *picture specific*, sin embargo, el relato analéptico es también posible, como el uso del filtro color rojo lo muestra la Ilustración XI.

Mostrar y contar

Es en el concepto de “representación”, desde la *República* de Platón y la *Poética* de Aristóteles, que surge el problema de los géneros y del fenómeno literario como “representación de lo real” (Auerbach). Platón habla de *mimesis* (la imitación, el caso de la comedia y la tragedia) y *diégesis* (narración, el caso de la poesía narrativa), tomando en cuenta la posibilidad de la coexistencia de ambas (como en el caso de la epopeya y de otros géneros).

Como consecuencia de la obra de Henry James, Percy Lubbock⁸⁸ establece dos formas de representación como características del proceso narrativo: *telling* y *showing*. Se distinguen una de otra por el grado diverso de la presencia del narrador; el *showing*, la representación dramática, comporta una presencia muy limitada; mientras que el *telling* comporta una presencia activa, capaz de dirigir la historia. Estas formas neo-aristotélicas fueron duramente criticadas por Wayne Booth⁸⁹ y luego por Gérard Genette, quien afirma contundente:

in contrast to dramatic representation, no narrative can ‘show’ or

⁸⁸Percy Lubbock, *The Craft of Fiction*, 1957

⁸⁹Wayne Booth, *The Rethoric of Fiction*, 1961.

'imitate' the story it tells (...) narration, oral or written, is a fact of language, and language signifies without imitating.⁹⁰

Sin embargo, y como lo hemos dicho antes, la imagen en *Watchmen*, por su estricta correspondencia con el texto narrativo, *representa y cuenta*, es decir, como también lo explica McCloud⁹¹, *shows and tells*⁹². El texto narrativo en el cómic *coopera* con las imágenes en diversos niveles, *contando* lo que *no puede ser contado* con imágenes, *narrando* lo que la imagen, por su misma cualidad representacional, mimética⁹³, dramática, se ve imposibilitada para *contar*.

Por lo tanto, quisiéramos decir que en *Watchmen*, y en la narrativa gráfica en general, el *telling* es *showing*: la narrativa gráfica es escénica y representacional. Independientemente de su relación con el teatro, las imágenes, que junto con el texto asumen la función discursiva, son *soportes materiales*⁹⁴ que permiten su articulación, remitiendo siempre por supuesto a los códigos de reconocimiento figurativo. A su vez, el *showing* es *telling*: las imágenes gráficas, junto con otros elementos significativos (el color, la perspectiva, angulaciones, texto, tipografía,

³⁹Gérard Genette, *Narrative Discourse. An Essay on Method*, p 164.

⁹¹ Scott McCloud, "Show and Tell", en *op. cit.*, pp 138-162.

⁹² Sobre este tema, confróntese Gasca y Gubern, *El discurso del cómic*, 1994, p. 14; y Ricoeur, "Para una teoría del texto narrativo", en *Historia y narratividad*, Barcelona, 1999, pp. 132-144.

⁹³ Aún así, quisiéramos cuestionar el supuesto carácter "mimético" (en el sentido de copia exacta) de la imagen: ésta no sólo representa, también significa.

⁹⁴ Casi del mismo modo que el monitor, la pantalla, el proyector, son *soportes materiales* de la narración audiovisual del cine y el video.

diseño del *layout* de la página) permiten la presencia intencionada, controladora y manipuladora del narrador *textual*, creando *mundos de ficción* distintos al real.

Who Watches the Watchmen?

95



¿Quién vigila a los vigilantes? Esta frase aparece varias veces, en forma de graffiti, en los muros de ese espacio urbano que reconocemos como Nueva York, en donde se desarrolla la historia, pregunta anónima, transgresora, que pareciera estar dirigida a nosotros, los lectores, habitantes del “mundo real”, más que a los habitantes de ese “mundo narrado”, ficticio, de *Watchmen*. Y es que la viñeta funciona como ventana, puerta de cristal a través de la cual *observamos*, vigilamos lo que sucede en el mundo de la historia. Pero no sólo es el lector quien

⁹⁵ Alan Moore y Dave Gibbons, *Watchmen*, capítulo V, página 16, viñeta 4.

lo observa, quien vigila a los vigilantes: hay un intermediario (¿intermediarios?) que selecciona (n) lo que podemos *ver/leer* a través de esa ventana. Nos encontramos aquí con una problemática de *narración y focalización*.

El narrador y el focalizador

El focalizador es un delegado del narrador, del mismo modo que éste lo es del autor implícito, aquél que “adopta una actitud determinada y unas técnicas narrativas concretas en esta precisa obra, a diferencia de otras”⁹⁶. Respetando la autonomía de cada uno, Mieke Bal propone determinarlos con un mismo término: narrador-focalizador.⁹⁷ El focalizador es un descubrimiento de Genette, indicando que el narrador, delegado del autor implícito, delega a su vez su función intermediaria entre él y el personaje. El narrador es responsable de la narración; el focalizador lo es de la perspectiva narrativa, determinando el centro de orientación, el centro de interés, la elección del contenido entre todos los materiales posibles, el ángulo de visión, el enfoque y el modo de presentación en los planos perceptivo-psíquico, verbal, espacial y temporal.

La focalización es una función intermediaria entre el narrador y lo focalizado. Nosotros pensamos que en *Watchmen* hay un narrador anónimo, invisible, que *cede* la función narrativa a los distintos personajes. Así, el focalizador también es anónimo, cediendo en ocasiones la función focalizadora. Esto es lo que sucede en el paso de la focalización externa (u objetiva, a partir de

⁹⁶ Jesús García Jiménez, “Las instancias enunciatoras”, en *op. cit.*, p. 84.

un personaje-narrador extradiegético, como el que creemos hay en *Watchmen*) a la focalización interna (o subjetiva, a partir de un personaje-actor, que participa en la diégesis).

Una historia narrada en focalización externa significa que el focalizador sólo ve y nos deja ver desde fuera lo que vería un espectador o testigo virtual. Una historia narrada en focalización interna (personajes, escenarios, acontecimientos, etc., presentados desde el "punto de vista" de tal o cual personaje o instancia de enunciación) pertenece primordialmente a la forma heterodiegética, donde el personaje asume la doble función de "yo narrado" (personaje) y de "yo narrante" (narrador), o sea, como participante de la diégesis.

El cómic como texto narrativo es perceptible: legible y visible. El lector lo percibe a través de la función de focalización, que percibe y hace perceptible. Genette explica el término "focalización" a partir de su contraposición con el término "punto de vista". El "punto de vista" es un término que se aplica tanto a la percepción de objetos visibles, materiales, concretos, como a la percepción de objetos de índole racional o moral. Genette prefiere usar el término "focalización" a "punto de vista" porque el primero es más restrictivo ("punto de vista" tiene significados sociológicos, ideológicos, éticos, que excluye la focalización), más extenso (puede ser aplicado a cualquier objeto, no necesariamente visible, material, concreto) y más técnico. Seymour Chatman, sin embargo, admite tres distintos tipos de punto de vista: "perceptual point of view" (exclusivamente físico,

⁹⁷Cfr. Mieke Bal, "Narration et focalisation. Pour une théorie des instances du

el universo de la imagen), "conceptual point of view" (el universo de las creencias) e "interest point of view" (el universo de la poética y pragmática del objeto percibido).

En el cómic, y en los medios narrativos visuales en general, el "perceptual point of view" de Chatman se confunde con la focalización genettiana, sea ésta interna o externa. Es decir: ya sea que veamos, de que percibamos la información narrativa, filtrada o no filtrada mediante palabras e imágenes) a través de las capacidades perceptivas de un personaje o del narrador invisible, el que la viñeta represente una limitación del espacio, una "delimitación del campo", implica un acto focalizador: se trata de la visión desde un punto específico en el espacio. De este modo, el "perceptual point of view" de Chatman, mostrado en la viñeta, en el encuadre, implica, en la narrativa gráfica, una función focalizadora: determina el centro de orientación, el centro de interés, la elección del contenido entre todos los materiales posibles, el ángulo de visión, el enfoque y el modo de presentación en los planos perceptivo-psíquico, verbal, espacial y temporal.

La focalización en el cómic se da por el encuadre, que es una *restricción*, como hemos dicho, una *limitación* del espacio. *Watchmen* es una obra que emplea distintas técnicas de focalización. De hecho, la focalización varía de viñeta a viñeta, conformando un discurso regular que, si bien no sigue patrones específicos reconocibles (de carácter, digamos, rítmico) sí consolidan una *narración* que, a partir del texto y de la imagen, transmiten una historia construida

a partir de distintas voces, una polifonía que, desde aspectos particulares, construye finalmente un universo ficcional, completo, coherente.

Así, algunas viñetas presentan la pretensión de la objetividad visual, (aunque sea, quizá, porque somos incapaces de determinar *a través de quién* miramos), sin que el encuadre (realizando la función de la cámara en el cine) se identifique con ningún personaje. Estamos frente a un problema de focalización. En la primera viñeta de la Ilustración I la narración textual, contenida en cartuchos que gráficamente semejan pergaminos (con dobleces como los de las cartas que en una botella son arrojadas al mar), se da en primera persona, invitando al lector/observador a identificarse con quien habla/escribe. Aquí las imágenes realizan una focalización externa, heterodiegética: visualmente, se nos muestra al personaje exteriormente, desde fuera de sí mismo. La narración en primera persona (que incluye referencias a la imagen que la contiene) es de tipo actorial, homodiegética. Lo que la voz narrativa enuncia es subjetivo, condicionado por su emisor; la perspectiva (del horizonte, de las distancias geográficas) corresponden y dependen únicamente de la subjetividad del personaje. Se trata de una focalización interna. No hay manera, a través de la imagen de esta primera viñeta de la Ilustración I, de saber, como lo dice el texto dentro de los cartuchos, que el personaje-narrador se encuentre a "20 millas de Davidstown", o que esté "en casa", o que el horizonte detrás de él sea "a poker in a glass of sack". Sin dejar de ser una combinación *word specific*, la imagen, sin embargo, *narra* neutralmente otro tipo de información (el sol amarillo, las ropas desgarradas, la posición corporal cansada, el tipo de embarcación y la distancia a la que aparentemente la

deja de la playa, por ejemplo). Lo que tenemos entonces es que si bien, en este caso, tanto texto como imagen narran el mismo acontecimiento (un naufrago llegando a la playa), éstos lo hacen a través de focalizaciones y formas de narración distintas.

En esta primera viñeta, el texto, en primera persona, focaliza desde dentro, desde el personaje que vemos desde afuera en la viñeta. Es a través de su mente, de su voz, (de su texto) que *percibimos* lo que él. La imagen sin embargo, narra en lo que sería la focalización externa genettiana⁹⁸: el encuadre narra, se ubica “en un punto dado del universo diegético, punto que ha sido elegido por el narrador fuera de cualquier personaje, y que por tanto excluye toda posibilidad de información sobre los pensamientos de cualquiera de ellos”⁹⁹. Así, un encuadre “objetivo”, como el de la viñeta en cuestión, no tiene acceso a las habilidades perceptivas del personaje. Puede que narre menos que el texto, pero narra detalles que el texto no narra, detalles inaccesibles para un narrador homodiegético.

Por otro lado, cuando los narradores gráficos desean subrayar el “punto de vista”¹⁰⁰ perceptivo de un personaje (ya sea en narración homodiegética o en

⁹⁸ Cfr. Luz Aurora Pimentel, *El relato en perspectiva*, pp. 95-102.

⁹⁹ Genette, citado y traducido por Luz Aurora Pimentel, *op. cit.*, p. 100.

¹⁰⁰ Quisiéramos entender aquí “punto de vista” no como lo hace Genette, sino como “perceptual point of view”, tal como lo explica Seymour Chatman en *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, 1978.

narración heterodiegética focalizada), ubicando, a través de la imagen a la figura focal, se recurre a las siguientes tres técnicas, todas utilizadas en *Watchmen*:

a) El encuadre conativo¹⁰¹

El personaje se sitúa en la viñeta de modo que enfatice nuestra relación con él (su espalda o alguna parte de su silueta aparece en el extremo marginal de la viñeta) y mira al fondo de ésta, de manera que parezca que “nosotros miramos con él”. Se dice entonces que la viñeta cumple una función “conativa”¹⁰². Es el caso de las viñetas 5, 6, 7 y 8 de la ilustración I, en que la narración a través de la imagen se da desde los “puntos de vista” perceptivos de distintos personajes: de los colonos que observan al cadáver en la 5, del náufrago sosteniendo la piedra en la 6, de nuevo de los colonos que ahora ven al enloquecido náufrago en la 7 y del prestamista siendo asesinado en la 8. Aquí se trata de una relación imagen-texto del tipo *additive*: si bien texto e imágenes narran cosas distintas, en este caso las palabras amplían el relato de la imagen. En general, la narración textual en estas viñetas (y en la página entera) está focalizada en el náufrago. Nótese que la focalización del texto y de la imagen sólo coinciden en la viñeta 6. Hay también encuadre conativo en las viñetas 3 y 7 de la Ilustración XI, en que los autores nos obligan a ser el asesino desconocido de *El Comediante*. El que no sea así en las

¹⁰¹ Cfr. Jesús García Jiménez, *op. cit.*, p. 89.

¹⁰² Para más ejemplos sobre esta función, confróntese Luis Gasca y Román Gubern, “Visión y punto de vista”, en *El discurso del comic, op.cit.*, pp. 672- 697.

viñetas 1 y 5 de la misma ilustración nos hace dudar sobre *cuántas personas* presenciaron el crimen.

b) El corte

El corte se da a través del montaje. En una primera viñeta el personaje mira hacia nosotros, hacia fuera de la viñeta, pero a continuación se “monta” una viñeta que muestra el objeto de la mirada del personaje: el lector presupone que el personaje ha mirado ese objeto y que él mismo lo ha visto junto con el personaje. Es el caso de las viñetas 3, 4, 6 y 7 de la ilustración II. Este montaje de “plano contra plano” es usado, en estos casos, en conjunción con el encuadre conativo, al mostrarnos, en las viñetas 4 y 7, una parte del cuerpo del personaje a través del cual observamos (en ambos casos, las manos).

En la focalización a través de la imagen por vía del corte, la intercalación de planos crea transiciones de “tomas” internas a externas y viceversa. En toda la ilustración II, el texto narra desde el “punto de vista” del personaje que interroga, sentado a la izquierda en la viñeta I. Sin embargo, la narración en imágenes permite la alternancia en la focalización o “punto de vista” (“visual”, valga la redundancia), dejándonos ver intermitentemente lo que interrogador e interrogado ven. Sin embargo, es importante observar cómo en la primera viñeta, un plano general bastante abierto, que presenta una focalización externa, incluye también un texto (“I wish he wouldn’t stare at me like that”) que, en primera instancia, podría haber dicho *cualquiera* de los dos personajes que vemos neutramente desde fuera. Para la segunda y tercera viñetas, sabemos que el pronombre gramatical “I” de la primera viñeta corresponde a quien interroga.

c) Viñeta subjetiva

Función paralela a la “cámara subjetiva” de la cinematografía, la viñeta subjetiva identifica la visión del lector con la del personaje, como si se ubicara “la cámara” dentro de éste (y no junto o detrás de éste, como en el encuadre conativo). Así, la viñeta 4 de la ilustración I nos deja ver lo que el personaje ve. Si bien sería posible que se tratase de un encuadre objetivo, la información narrativa textual dentro de los cartuchos clarifica que lo que vemos es lo que el personaje mismo observa. Del mismo modo, el *big close up* a la tarjeta del *test* de Roscharch, en la viñeta 1 de la ilustración III y en la 9 de la ilustración IV, así como los globos de diálogo pertenecientes a un personaje exterior (algo similar a la voz *en off*) incluidos en ambas, subrayan el hecho que el lector ve lo que el personaje ve. Sucede así también en la viñeta 9 de la ilustración I, en que la angulación en contrapicado dada por un foco ubicado en el extremo inferior izquierdo, junto con la información (sutil, no literal) incluida dentro de los dos cartuchos, sugiere la actividad del personaje a través del cual vemos el acontecimiento: un estrangulamiento.

En general, podemos decir que la *focalización* es un término que puede ser utilizado para la *narración* a través de *textos escritos* dentro de cartuchos en la página del cómic. A su vez, *punto de vista*, como lo usa Seymour Chatman, es un término utilizable para referirse a la *narración* a través de las *imágenes*. Tanto *focalización* como *punto de vista*, en su acepción “perceptiva”, pueden ser internos o externos, y determinan la información narrativa que como lectores obtenemos. Parte del juego narrativo del cómic radica en la posibilidad de

alternarles o hacerles coincidir. Así sucede continuamente en el complicado rompecabezas narrativo que es *Watchmen*.

¿Quién observa a los vigilantes? O deberíamos preguntar: ¿Quién nos deja observar a los vigilantes? ¿A través de quién los observamos? Según la tipología de Norman Friedman¹⁰³, en *Watchmen* el lector llega al conocimiento de la historia partiendo de la combinación de los puntos de vista de varios personajes. Como lectores, dependemos más del *showing* que del *telling* para llegar a ese conocimiento; asistimos a una representación que tiene lugar ante nuestros propios ojos. El que exista una intermitencia entre la focalización interna y externa, tanto en texto como en imagen, el que "alguien" haya intercalado textos provenientes, suponemos, de colecciones privadas (los paratextos insertos entre cada capítulo: cartas, entrevistas en periódicos, fragmentos inéditos de novelas, recortes de diarios personales) nos convence de la existencia de un narrador invisible, anónimo, ese autor implícito cuya "omnisciencia" es, diría Friedman, "multiselectiva". Hay, en *Watchmen*, "pluriperspectivismo", es decir, varias visiones desde distintas perspectivas físicas.

Según la tipología de Jaap Lintvelt,¹⁰⁴ la percepción de este narrador es "variable", es decir, los lectores se orientan en el relato por la intervención de varias perspectivas. *Watchmen* combina los casos "monoscópico" en que varios acontecimientos son conocidos por el lector a través de la perspectiva de varios

¹⁰³Norman Friedman, *Form and Meaning in Fiction*, Athens, 1975.

¹⁰⁴Jaap Lintvelt, *Essai de typologie narrative: Le "point de vue"*, París, 1981.

personajes, cada uno de estos acontecimientos percibidos por un personaje distinto; pero también "poliscópico", en que un mismo acontecimiento (los últimos días del grupo de vigilantes *The Minutemen*, el asesinato de *El Comediante*) es percibido por varios personajes, cada uno dando su propia visión de los hechos.

La secuencia narrativa

Como vimos anteriormente, la unidad mínima de la historia en el cómic es la viñeta (unidad significativa), que en nuestro caso representa un *acontecimiento* o simplemente un paisaje o un objeto: "el amueblado" del universo diegético.. Sin embargo, tal acontecimiento puede extenderse por más de una sola viñeta: reconocemos un mismo acontecimiento en más de una viñeta porque se refiere a los mismos personajes, el mismo tiempo y el mismo espacio. Diremos que una viñeta tiene posibilidades narrativas sólo en la medida en que se relaciona con otras viñetas, otros acontecimientos¹⁰⁵. Así, a través del encadenamiento de viñetas, es posible que una historia en cómic *narre* un solo acontecimiento o una serie ilimitada de ellos. Tal es el caso de *Watchmen*: la historia se conforma por una serie de acontecimientos diferentes entre sí –pues les suceden a distintos personajes, en distintos tiempos y espacios–, conformando un todo coherente.

La lógica conectiva de los acontecimientos en el cómic es lo que permitirá desafiar la falsa noción que afirma su *secuencialidad narrativa* como necesariamente *progresiva* y *lineal*, tanto en el tiempo como en el espacio. Es decir: el que en el cómic occidental una viñeta suceda a otra, de izquierda a

derecha y de arriba a abajo, no implica de ninguna manera que el acontecimiento narrado dentro de ésta *suceda*, en el *tiempo de la historia*, al acontecimiento narrado anteriormente, a la viñeta *montada* a su izquierda. Del mismo modo, una serie de viñetas que se refieren a un solo acontecimiento puede *extenderse* durante páginas y páginas, *alargando* el tiempo del *discurso*, más no el tiempo de la *historia*. O al revés: una sola viñeta puede narrar un acontecimiento singular, para ser sucedida en el *montaje* por una viñeta que narre un acontecimiento también singular que sucede décadas después de la viñeta inmediatamente anterior. Aquí, el tiempo de la *historia* es más largo que el tiempo del *discurso*. Así, se prueba de nuevo que el *montaje* en el cómic funciona como el *discurso narrativo gráfico* mismo, cuyo orden o secuencialidad no necesariamente *coincide* con el orden o secuencialidad de la *historia*. Esto es lo que Genette llama *silepsis narrativa* o a-cronía: entre la historia y el discurso de *Watchmen* no media, siempre, una relación cronológica. De hecho, el montaje es la forma visual privilegiada para dar cuenta, temporalmente, de una elipsis.

La lógica conectiva del discurso del cómic permite diferenciar 4 tipos de encadenamiento de viñetas (acontecimientos).

1. Dos o más acontecimientos en un mismo espacio y a un mismo tiempo. Por ejemplo, los casos de *plano contra plano*, como se explicaron en el apartado sobre la focalización. El relato que pretende hacer equivalentes el *tiempo del*

¹⁰⁵ Esto imposibilitaría al *cartón*, conocido también como *caricatura*, de poseer cualidades narrativas, debido a que comúnmente se trata de sólo una viñeta.

discurso con el tiempo de la historia utilizará este tipo de conexión, subrayando su cualidad secuencial, lineal y progresiva.

2. Dos o más acontecimientos en un mismo espacio, pero en distintos tiempos. Ideal para establecer analepsis y prolepsis, esta conexión desafía la secuencialidad progresiva del discurso. Sucede así en la ilustración XI, en que las viñetas 1, 3, 5 y 7 se refieren a un acontecimiento pasado (el asesinato de *El comediante*) y las viñetas 2, 4 y 6 a la investigación (por supuesto posterior) de dicho crimen.
3. Dos o más acontecimientos a un mismo tiempo, pero en distintos espacios. Es la conexión en juego en el capítulo II de *Watchmen*. En la ilustración XII, esta conexión funciona intermitentemente. Así, en este capítulo se narran dos acontecimientos simultáneos en dos escenarios distintos; en una combinatoria en donde A y B son los acontecimientos (funeral, visita en el hospital) y 1 y 2 los espacios, (Nueva York, California) *Watchmen* plantea en nueve viñetas la intermitencia A1-B2-A1-B2-A1-B2-A1-B2-A1.
4. Dos o más acontecimientos en distintos espacios y en distintos tiempos. Tal es el caso de la ilustración V, en donde imágenes y texto hacen claro un “recorrido” a través de la memoria, “saltando” a través del tiempo y el espacio, aunque el tiempo de la enunciación sea el “aquí y ahora” de la imagen representacional y el monólogo interior en tiempo gramatical presente. Esta conexión es, por supuesto, también ideal para prolepsis y analepsis. En esta conexión, una combinatoria en donde las mayúsculas sean los acontecimientos, los números los espacios y las minúsculas los diferentes

tiempos, *Watchmen* podría plantear la secuencia A1a-B2b-C3c, desprendiéndose de allí todas las posibilidades de combinación.

Estos tipos de encadenamiento de viñetas producen *secuencias narrativas*, que representan/significan un orden.

El orden

[...]no time like the present.
-Alan Moore, *Watchmen*, II, 4, 5

Como hemos dicho, en el cómic lo que ordena los acontecimientos en la historia en una u otra forma es el montaje¹⁰⁶. La imagen secuencial estructura una narración a través de dos formas posibles: por un orden sucesivo (secuencia crónica), o por secuencia anacrónica, no atendida a la sucesión progresiva. La secuencia anacrónica, que es la que se observa en *Watchmen*, presenta dos tipos de “desajustes”:

- a) *Analepsis narrativa (flashback)*. Es cuando la historia no se atiene al tiempo del discurso (presente) del texto y de la imagen, sino que remite a un tiempo pasado. Así sucede en las ilustraciones II, III y IV, en que el *big close up* a la tarjeta de *Roschach* funciona como un *marcaje analéptico*, una suerte de *paréntesis* cuya similitud icónica con las figuras de la primera viñeta señala el inicio y final de este *retroceso* hacia el pasado.

¹⁰⁶ Para un *timeline* cronológico de los acontecimientos de la historia de *Watchmen*, confróntese *The Annotated Watchmen* de Doug Atkinson, en <http://www.msu.edu/~whitero2/watchmen/timeline/html>

b) Prolepsis narrativa (*flashforward*). La historia remite a un tiempo futuro en relación con el presente discursivo de la imagen.

Conviene insistir en que cualquiera que sea el tiempo al que la historia narrada nos remita, el discurso de la imagen presenta un tiempo *narrado* siempre *presente* (aunque el texto en los cartuchos nos refiera a un tiempo distinto, pasado o futuro), porque "la imagen narrativa es representacional (sólo cuenta una historia *re-presentándola*)"¹⁰⁷. Es un lugar común creer que en la narrativa del cómic la *analepsis narrativa* o *flashback* se da únicamente en la imagen, sin tomar en cuenta que esta función analéptica puede darse en conjunción con el texto.

En *Watchmen*, como en otros cómics, hay ocasiones en que la estructura narrativa presenta una historia que sirve de fondo o de *background* a otra. En realidad, así sucede, en términos generales, a lo largo de toda la narración de Moore y Gibbons: la historia *central*, la del misterio de un asesinato, enmarca, mediante *flashbacks*, una serie de historias pasadas, individuales, que conforman el *background* que permitirá comprender el contexto del misterio. De hecho, el asesinato mismo siempre lo *veremos* en retrospectiva, bajo un filtro color rojo (el color de la sangre, por supuesto), siempre en tiempo pasado en relación con los demás acontecimientos de la historia. De hecho, el acontecimiento del asesinato se nos relata como una *narración repetitiva*¹⁰⁸, ya que presuponemos que en la historia sucedió sólo una vez, y sin embargo se nos *cuenta* de manera gráfica

¹⁰⁷ Jesús García Jiménez, *op. cit.*, p. 177. Las cursivas son del autor.

¹⁰⁸ Cfr. Luz Aurora Pimentel, *op. cit.*, p 53.

varias veces a lo largo de la novela. Al mismo tiempo, las historias pasadas de cada personaje, enmarcadas mediante estructuras parentéticas de carácter icónico (la mancha de Roscharch, la hoja de una historieta, el color rojo), constituyen la estructura fundamental de la historia misma: aquí las narraciones subordinadas constituyen, en su ordenamiento, la *verdadera historia* de *Watchmen*.

Las posibilidades de la analepsis gráfica (enfaticada, como en las ilustraciones VII y XI, por el uso del color rojo) incrementan los alcances poéticos, polisémicos, del *aquí y ahora* de los textos dialógicos incluidos en los cartuchos. Nótese, en la misma ilustración XI, cómo los textos dialógicos de los cartuchos de las viñetas 1, 3, 5 y 7, que narran un evento pasado en relación al *now* de la *historia principal*, se encuentran entrecomillados, como si se tratase de una voz que proviene desde *fuera* de la historia, literalmente, *en off*. El uso del texto dialógico como un *diálogo en off* dentro del espacio de la viñeta perteneciente a la narración analéptica (el asesinato de *El Comediante*) permite un *juego* de paralelismos y contrastes de significados. Por ejemplo, la viñeta 7 muestra al *Comediante* al ser lanzado por la ventana, junto con el texto dialógico perteneciente a la voz de los personajes en la *historia principal* usando el elevador que baja. La oración "Ground floor coming up", entonces, logra pertenecer a *ambas* narraciones, la del *aquí y ahora* de la *historia principal* y la del *aquí y ahora* de la *historia pasada*; adquiriendo un inclemente sentido irónico. La imagen subraya aquí la activación de la retórica del

oxímoron: el comediante de cabeza, dibujado en una perspectiva que da la ilusión de un movimiento ascendente al mismo tiempo que se abisma¹⁰⁹.

De forma parecida sucede en la primera viñeta de la ilustración XII, en que el texto, perteneciente a una voz que proviene de un *afuera*, del hospital en California, aparece en otro espacio, el cementerio neoyorquino. El texto en *off* invade aquí otro espacio, cooperando con la imagen en la creación de un nuevo significado. Así, mediante esta nueva combinación de texto e imagen (cada uno perteneciendo a una narración distinta) figura funeraria y mujer visitante, así como hospital y cementerio, se convierten en binomios contrastantes, construyendo *otra* posible realidad narrativa.

Sin embargo, también sucede que esta *historia central* se ve *invadida* por una narración ficcional incluida dentro de nuestro universo de ficción; una historia dentro de una historieta que lee uno de los personajes de *Watchmen*. La historia incluida en un número ficticio de *Tales of the Black Freighter* invade el espacio de la secuencia gráfico-textual de la *historia central* para *narrar*, a veces sólo mediante el texto, a veces sólo mediante la imagen, a veces mediante ambos, una historia secundaria que, mediante su yuxtaposición con la historia principal contada con imágenes, crea paralelismos y contrastes que tienen un efecto metafórico, metonímico: liberan el significado de las imágenes visuales y verbales

¹⁰⁹ Cfr. Stuart Mouthrop, *Watching the Detectives: an Internet Companion for Readers of Watchmen*, en su estudio del "underlanguage" de Alan Moore, en <http://raven.ubalt.edu/staff/moulthrop/hypertexts/wm/readings/>

de la historia principal para mostrar cómo la conjunción imagen-texto posee, si se quiere, una polisemia de índole poética insospechada. (Ilustración VI).

Así, la historia del *Tales of the Black Freighter* y la historia de *Watchmen* son un universo dentro de otro universo, son historias co-temporales y co-espaciales en tanto que comparten visualmente el mismo espacio en la página del cómic; la lectura de una se cruza con la otra a nivel mecánico, de proceso de lectura, tradicionalmente lineal y secuencial. De esta forma, las primeras tres viñetas de la ilustración VI nos muestran diálogos e imágenes pertenecientes a la *historia principal*, pertenecientes a *Watchmen*; los cartuchos en forma de pergamino pertenecen a la *historia secundaria* del *Black Freighter*. El efecto poético es arrollador: los “darkest imaginings” de la historia del pirata coinciden con las “old nightmares” del diálogo del vendedor de periódicos de *Watchmen* y con las siluetas negras de los amantes en la calle que no dejan de ser reminiscentes de las manchas del test psicológico de la ilustración III; la descripción de las “quiet streets” del “Davidstown” del *Black Freighter* encuentran su reflejo en las calles semidesiertas del Nueva York de *Watchmen*.¹¹⁰ Para la viñeta tres, la imagen pertenece ahora a la historia del naufrago, incluyendo la inclusión de un diálogo perteneciente a la historia de *Watchmen*: el recuerdo de la esposa muerta del vendedor de periódicos coincide con la imagen de la esposa y la familia del *Black*

¹¹⁰ Confróntese el iluminador ensayo de Jessica Furé, *Lateral Thinking: Reading Chapter Five of Watchmen*, en Stuart Mouthrop, *op. cit.*

Freighter despidiéndose¹¹¹, en conjunción con el cartucho preguntándose por su posible muerte. Es importante notar cómo los cartuchos pertenecientes a la historia secundaria son siempre ubicados en la parte inferior de la viñeta, su repetición rítmica coincidiendo con la función anafórica de la repetición de la misma pregunta: "Dead?". Así como la historieta del *Black Freighter* "invade" el mundo *narrado* del personaje que la leía, el detective tras Rorschach se ve devorado por la oscuridad literal y metafórica de la mancha de tinta del test. A eso era lo que se refería Moore al titular el capítulo "The Abyss Gazes Also": al leer otras historias, leemos la historia propia.

Mediante el efecto que Eco llamó "yuxtaposición de imágenes" y McCloud el "arte invisible" (nuestra mente *crea* la imagen inexistente entre dos viñetas), el cómic es un medio narrativo basado en el uso sistemático de la elipsis. Hemos detectado tres razones para emplear la elipsis en la narrativa gráfica:

- a) Razón lingüística: el narrador de la imagen selecciona y decide mostrar ciertos significantes icónicos, ocultando otros.
- b) Razón dramática: la narrativa gráfica, como representación, debe ocultar ciertos instantes decisivos de la acción, para crear tensión camino al *clímax* de la historia.

¹¹¹ Reconocemos que se trata de la esposa del *Black Freighter* por el anacronismo en el vestuario, no perteneciente al *now* de la historia de *Watchmen*, sino al *now* de la historia secundaria.

- c) Razón cultural: argumentos éticos, políticos, ideológicos, religiosos, sociales, etc., que obligan al narrador gráfico a omitir la presentación de ciertas acciones.¹¹²

Conclusión: el cómic como narrativa

Quisiéramos decir, junto con Metz,¹¹³ que *Watchmen* está formado por una secuencia de *sintagmas heterogéneos simultáneos*, presentando, en la viñeta, una co-presencia de la palabra y la imagen. A diferencia del cine, el objeto de estudio de Metz, el cómic no utiliza el discurso narrativo solamente como medio de unir los tiempos muertos (“a la mañana siguiente...”), explicar los *flashbacks* o *flashforwards* (“dos años después...”) o explicar las simultaneidades temporales de acciones acontecidas en espacios diferentes (“mientras, en Trípoli...”). Mientras en el cine la voz *en off* es la que cumple funciones narrativas, y la palabra escrita (como texto) se limita a funciones de *raccord*, la diferencia radical consistiría en que el texto, en el cómic, *siempre aparece* de manera *textual*, gráfica, en la página. Incluso, el cómic ha abandonado casi en su totalidad el uso de frases textuales de transición como dispositivo auxiliar de las estrategias de

¹¹² La inmensa e irracional serie de prohibiciones sistematizadas por Modesto Vázquez en su *Historietica* forzaron a cierto cómic mexicano a desarrollar al máximo su estructura discursiva elíptica. Cfr. pp. 618-626.

¹¹³ Christian Metz, *Lenguaje y cine*, 1973. Siguiendo la terminología de Metz, un cómic silente o sin palabras estaría formado por *sintagmas homogéneos sucesivos*.

Freighter despidiéndose¹¹¹, en conjunción con el cartucho preguntándose por su posible muerte. Es importante notar cómo los cartuchos pertenecientes a la historia secundaria son siempre ubicados en la parte inferior de la viñeta, su repetición rítmica coincidiendo con la función anafórica de la repetición de la misma pregunta: "Dead?". Así como la historieta del *Black Freighter* "invade" el mundo *narrado* del personaje que la leía, el detective tras Rorschach se ve devorado por la oscuridad literal y metafórica de la mancha de tinta del test. A eso era lo que se refería Moore al titular el capítulo "The Abyss Gazes Also": al leer otras historias, leemos la historia propia.

Mediante el efecto que Eco llamó "yuxtaposición de imágenes" y McCloud el "arte invisible" (nuestra mente *crea* la imagen inexistente entre dos viñetas), el cómic es un medio narrativo basado en el uso sistemático de la elipsis. Hemos detectado tres razones para emplear la elipsis en la narrativa gráfica:

- a) Razón lingüística: el narrador de la imagen selecciona y decide mostrar ciertos significantes icónicos, ocultando otros.
- b) Razón dramática: la narrativa gráfica, como representación, debe ocultar ciertos instantes decisivos de la acción, para crear tensión camino al *clímax* de la historia.

¹¹¹ Reconocemos que se trata de la esposa del *Black Freighter* por el anacronismo en el vestuario, no perteneciente al *now* de la historia de *Watchmen*, sino al *now* de la historia secundaria.

raccord, secuencialidad, fragmentación o inversión temporal, partes también de la enunciación narrativa.

Cuando la palabra aparece gráficamente en el cine sin cumplir una de las funciones auxiliares mencionadas anteriormente (pensemos, por ejemplo, en la obra de Peter Greenaway) se debe casi siempre a un uso *plástico, experimental*, de la palabra como *signo*, y de su combinación con la imagen como una expresión del arte del montaje, mas no como medio de enunciación narrativa. El cómic, en su uso textual de la palabra, trasciende la cualidad fragmentaria de la frase descriptiva¹¹⁴ para utilizarle como recurso de *enunciación narrativa*: la palabra *contará*, mediante oraciones completas, lo que la imagen es incapaz de narrar.

Es cierto que en el cómic, y en especial en *Watchmen*, el texto incluido en los cartuchos es la palabra de la intimidad, de la relación interpersonal, de la comunicación epistolar, de la autobiografía. Por eso, es a través de los paratextos que nos enteramos de las *verdaderas vidas* de los personajes¹¹⁵; por eso es a través de su diario como conocemos a un *Rorschach* tal y cómo quiere ser visto; por eso es que Ozymandias y el Dr. Manhattan se expresan en monólogo interior:

¹¹⁴ Recordemos, por ejemplo, cómo Alfred Hitchcock comienza su film *Psycho* (1960) con las palabras "Phoenix, Arizona, Friday, December 11, 2:43 p.m." *Watchmen*, sin embargo, comienza así: "Rorschach's Journal. October 12th, 1985: Dog carcass in alley this morning, tire tread on burst stomach. This city is afraid of me. I have seen its true face". (I, 1).

¹¹⁵ Paratextos que conforman *pausas digresivas o rallentados*, retardando el desarrollo de la historia central mediante el cambio del discurso del cómic al discurso únicamente verbal.

cuando hablan con los demás personajes, en forma de diálogo, son impenetrables.

El cartucho, estructura gráfico-textual, da pie a la posibilidad de analizar una obra historietística utilizando los medios de la teoría literaria convencional. Aunque Gubern reconoce al cartucho, junto al globo y la onomatopeya, como parte del "repertorio literario" del cómic, el catalán falla al aseverar que los textos dentro de los cartuchos están redactados únicamente "en tercera persona"¹¹⁶, cuando no siempre es así.

Si el globo permite identificar las locuciones dialógicas (discurso directo) de los personajes, el cartucho, además de su función de *raccord* ya mencionada, permite la mediación entre *el mundo narrado* y el lector. El cartucho, simplemente, permite *todo* tipo de narración: lo que hace entonces la diferencia entre la narración del cómic y la narración de la prosa "tradicional" radica únicamente en el hecho que la primera tiende, en la mayoría de los casos pero no necesariamente, a *cooperar* con las imágenes. Como se ha explicado anteriormente, la disposición en la página de los cartuchos conforma un discurso, una sintáxis gráfica orientada hacia la narrativa visual. Pensar así significa desechar de una vez por todas la concepción errónea que ubica al texto usado dentro de los cartuchos del cómic como "limitado" y "primitivo", subvertido a las imágenes que, según los apologistas de la letra impresa, representan un peligro frente al lenguaje verbal y que requieren, según ellos, de un esfuerzo intelectual

¹¹⁶ Román Gubern, *La mirada opulenta*, p. 223.

de desciframiento mucho menor al que exige la lectura de textos narrativos tradicionales, es decir, no acompañados de imágenes. El cómic de autor de los ochenta, liderado por *Watchmen*, es un claro anuncio de un tiempo que vendrá. El texto de los cartuchos no sólo es utilizado por Moore para contar una historia desde la conciencia de varios personajes; es también un claro ejemplo de las posibilidades narrativas del paratexto. La inclusión de páginas enteras de prosa que complementan el texto historietístico profetizan una época de productos culturales insertos en la interactividad; un tiempo dominado/producido/influenciado/anunciado por la posmodernidad académica: discursos pluridireccionales que necesitan de un lector para encontrar su coherencia y regularidad.

Al incluir aquellas páginas en prosa, al permitir la construcción de un mundo a través del texto y de la imagen, de la imagen como texto y del texto como texto y como imagen, creando intersecciones narrativas y contando desde una polifonía cuidadosamente orquestada combinando los discursos del sueño y la vigilia, Moore y Gibbons auguran un tiempo en que el cómic no será considerado más una forma inferior de transmisión de datos. Hay además en el discurso del cómic, y de modo sobresaliente en *Watchmen*, la posibilidad real de una narración tipologizable desde la teoría narrativa. A través de la intermitencia entre focalización interna y externa, del juego poético entre imagen gráfica / imagen verbal, de las distintas lógicas conectivas, descubrimos en *Watchmen* una *instancia enunciativa organizadora del discurso*, instancia mediadora entre el lector y el universo diegético. Encontramos un *narrador omnisciente multiselectivo*

que comparte su función con diferentes voces actoriales (narración homodiegética) a través de las cuales conocemos la historia.

Al ofrecernos una historia contada desde múltiples perspectivas, al ofrecernos distintas voces narrativas, al dejar a la imagen *contar* a la par del texto escrito, estos autores abren posibilidades infinitas para la discusión teórica de las relaciones inter-semánticas, de los límites de la narrativa y de los espacios comunes que comparten los distintos lenguajes, sean éstos visuales o verbales. Abren las puertas a la posibilidad de una narrativa que no sea, únicamente, verbal: nos permiten pensar, quizá, en la existencia de una *narrativa gráfica*. Lo que ellos soñaron despiertos fue una época en que lo que antes creíamos eran dos lenguajes absolutamente diferentes, la prosa y la historieta, fueran consideradas como iguales: ambos textos, puertas a otros mundos; el libro y el álbum, los dos fábricas portátiles de universos imaginarios e imaginados: la nueva narrativa.

Bibliografía directa

Moore, Alan, y Gibbons, Dave, *Watchmen*, DC Comics, Nueva York, 1987.

Bibliografía Crítica

Alessandrini, M., (dir.) *Encyclopédie des bandes dessinées*, Albin Michel, París, 1979.

Atkinson, Doug, *The Annotated Watchmen. Your Complete Guide to the Classic Series*, en <http://www.msu.edu/~whitero2/watchmen.html>

Bal, Mieke, "Narration et focalisation. Pour une théorie des instances du récit", en *Poétique*, 29, 1977.

—————, "La teoría narrativa", Cátedra, Barcelona, 1985.

Barbieri, Daniele, *Los lenguajes del cómic*, Paidós, Barcelona, 1993.

Baron-Carvais, Annie, *La historieta*, Fondo de Cultura Económica, México, 1989.

Baur, Elisabeth K., *La historieta como experiencia didáctica*, Nueva Imagen, México, 1982.

Booth, Wayne, *The Rethoric of Fiction*, University of Chicago, 1961.

Cohen, Esther (ed), *Aproximaciones. Lecturas del texto*, Instituto de Investigaciones Filológicas, UNAM, 1995.

Coma, Javier, *Diccionario de los cómics*, Gustavo Gili, Barcelona, 1979.

Couperie, Pierre, y Moliterni, Claude, *Bande dessinée et figuration narrative*, Musée des Arts Décoratifs, París, 1967.

Curiel, Fernando, *Mal de Ojo, Iniciación a la literatura icónica*, Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM, México, 1989.

Chatman, Seymour, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Cornell University Press, Londres, 1978.

Eco, Umberto, *Apocalípticos e Integrados*, Tusquets Fábula, México, 1995.

—————, *Six Walks in the Fictional Woods*, Harvard University Press, Londres, 1994.

- Eisner, Will, *Comics and Sequential Art*, Kitchen Sink Press, Princeton, 1992.
- , *Graphic Storytelling*, Poorhouse Press, Tamarac, 1996.
- Fish, Stanley, *Is There a Text in This Class? The Authority of Interpretive Communities*, Harvard University Press, Cambridge, 1980.
- Friedman, Norman, *Form and Meaning in Fiction*, The University of Georgia Press, Athens, 1975.
- Gaiman, Neil, *The Sandman: A Game of You*, D.C. Comics, Nueva York, 1996.
- García Jiménez, Jesús, *Narrativa audiovisual*, Cátedra, Madrid, 1993.
- Garroni, Emilio, *Proyecto de semiótica. Mensajes artísticos y lenguajes no verbales. Problemas teóricos y aplicados*, Gustavo Gili, Barcelona, 1975.
- Gasca, Luis, y Gubern, Román, *El discurso del cómic*, Cátedra, Madrid, 1994.
- Genette, Gérard, *Narrative Discourse. An Essay in Method*, (Traducción de Jane E. Lewin), Cornell University Press, Nueva York, 1983.
- , *Narrative Discourse Revisited*, (Traducción de Jane E. Lewin), Cornell University Press, Nueva York, 1988..
- Greimas, A.J., y Courtés, J., *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*, Gredos, Madrid, 1982.
- Groth, Gary (ed), *The New Comics*, Fantagraphics Books, Seattle, 1985.
- Gubern, Román, *El lenguaje de los cómics*, Península, Barcelona, 1981.
- , *La mirada opulenta, Exploración de la iconósfera contemporánea*, Gustavo Gili, Barcelona, 1987.
- Guerra, Georgina, *El cómic o la historieta en la enseñanza*, Grijalbo, México, 1982.
- Inge, Thomas M., "A Chronology of the Development of the American Comic Book", en *The Overstreet Comic Book Price Guide*, Avon, Nueva York, 1998. Edición 28.
- Kempkes, Wolfgang, *Bibliographie der Internationalen Literatur über Comics*, Verlag Dokumentation, Munich, 1974.

Laccasin, François, *Pour un neuvième art. La bande dessinée*, Slatikine, Paris, 1982.

Lent, John A., *Comic Books and Comic Strips in the United States: An International Bibliography*, Greenwood Press, Nueva York, 1994.

Lintvelt, Jaap, *Essai de typologie narrative: Le "point de vue"*, Librairie José Corti, París, 1981.

McCloud, Scott, *Understanding Comics. The Invisible Art*, Tundra Publishing, Northampton, 1993.

Metz, Christian, *Lenguaje y cine*, Planeta, Barcelona, 1973.

Moulthrop, Stuart, *Watching the Detectives: An Internet Companion for Readers of Watchmen*, School of Communications Design, University of Baltimore, 1995-2000, en <http://raven.ubalt.edu/staff/moulthrop/hypertexts/wm/>

Parkinson, Lois, "El enfoque interartístico" en Cohen, Esther (ed), *Aproximaciones. Lecturas del texto*, Instituto de Investigaciones Filológicas, UNAM, 1995.

Pimentel, Luz Aurora, *El relato en perspectiva. Estudio de Teoría Narrativa*, Siglo XXI, México, 1998.

Ricoeur, Paul, *Historia y narratividad*, (Traducción de Gabriel Aranzueque), Paidós, Barcelona, 1999.

Vv. Aa., *Communications* núm. 24, monográfico sobre *La bande dessinée et son discours*, Seuil, Paris, 1976.

Vázquez, Modesto, *La Historietica*, Promotora K, México, 1981.

Vidal-Folch, Ignacio y de España, Ramón, *El cánón de los cómics*, Glénat, Barcelona, 1996.

Wiese, Ellen (ed), *Enter the Comics*, University of Nebraska Press, 1965.

Zavala, V.S., Garroni, E., et.al., *Imagen y lenguajes*, Fontanella, Barcelona, 1981

Bibliografía adicional

Aurrecoechea, Juan Manuel y Bartra, Armando, *Puros cuentos. La historia de la historietita en México. 1874-1934*, CONACULTA/Museo Nacional de Culturas Populares/Grijalbo, México, 1988.

-----, *Puros cuentos. La historia de la historieta en México. 1934-1950.* CONACULTA/Grijalbo, México, 1993.

Avilés, Cecilio, *Historietas. Reflexiones y proyecciones*, Pablo de la Torriente, La Habana, 1989.

Barthes, Roland, et. al., *Análisis estructural del relato*, México, Premiá, 1982.

Barajas, Rafael, Del Conde, Teresa, Monsiváis, Carlos, et.al., *Aire de familia*, catálogo de la exposición, Museo de Arte Moderno/INBA, México, 1995.

Becker S., *Comic Art in America*, Simon and Schuster, Nueva York, 1960.

Benayoun, Robert, *Vroom, Tebac, Zowie. Le ballon dans la bande dessinée*, André Balland Éd., París, 1968.

Blackbeard, Bill, y Williams, Martin, *The Smithsonian Collection of Newspaper Comics*, Smithsonian Institution Press, Washington, D.C., 1966.

Blanchard, Gérard, *La bande dessinée. Histoire des histoires en images de la préhistoire à nos jours*, Éd. Gérard et Cie., Verviers, 1969.

Bona, F. Luigi, et. al., *Fumetti a Cuba. Antologia del fumetto cubano*, Librería dell'immagine, Milán, 1992.

Braumgärtner, A.C., *Die Welt der Comics. Probleme einer Primitiven Literaturform*, Bochum, Munich, 1970.

Castillo García, Julio, *Cómic: arte para el futuro*, Prensa española, Madrid, 1972.

Cecolini, Vincent y Nubbin, John, *Comics, The Beginning Collector*, Mallard Press, Nueva York, 1992.

Cocula, Bernard, y Peyroutet, Claude, *Sémantique de l'image*, Librairie Delagrave, París, 1986.

Coma, Javier, *Los cómics: un arte del siglo XX*, Labor, Calabrios, 1978.

Crafton, Donald, *Before Mickey*, Massachusetts Institute for Technology, Cambridge, Mass., 1982.

Crouch, Bill (ed), *Dick Tracy: America's Most Famous Detective*, Citadel Press, Nueva York, 1987.

della Corte, Carlo, *I Fummetti*, Mondadori, Milán, 1961.

- Dofless, Gilio, *Símbolo, comunicación y consumo*, Lumen, Barcelona, 1968.
- Dorfman, Ariel, y Jofre, Manuel, *Superman y sus amigos del alma*, Galerna, Buenos Aires, 1974.
- , "Medios masivos de comunicación y enseñanza de la literatura", en *Ensayos quemados en Chile. Inocencia y neocolonialismo*, Galerna, Buenos Aires, 1974.
- , y Matterlart, Armand, *Para leer al Pato Donald*, Siglo XXI, México, 1978.
- Eco, Umberto, *La estructura ausente*, Lumen, Barcelona, 1978.
- Garriock, P.R., *Masters of Comic Book Art*, Images Graphiques, Nueva York, 1978.
- Gasca, Luis, *Tebeo y cultura de masas*, Prensa española, Madrid, 1966.
- Gelb, Ignace, *Historia de la escritura*, Alianza Editorial, Madrid, 1976.
- Grassi, A., *¿Qué es la historieta?*, Columba, Buenos Aires, 1971.
- Gutiérrez-Vega, Hugo, "Observaciones sobre el cine, la radio, la televisión y las historietas cómicas", en *Revista mexicana de ciencia política*, año XIX, núm. 74, octubre-diciembre, UNAM, México, 1973.
- Herdeg, Walter y Pascal, David (eds.), *The Art of the Comic Strip*, Graphis Press, Zurich, 1972.
- Herner, Irene, *Tarzán, el hombre mito*, Sepsetenta núm. 139, México, 1974.
- , "El museo y la historieta", en *Revista mexicana de ciencia política*, año XX, núm. 76, abril-junio, UNAM, México, 1974.
- , *Mitos y monitos*, Nueva Imagen/UNAM, México, 1979.
- Iser, Wolfgang, *The Act of Reading. A Theory of Aesthetic Response*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1978.
- Lara, Antonio, *El apasionante mundo del tebeo*, Cuadernos para el diálogo, Madrid, 1968.

Lee, Stan, y Buscema, John, *How to Draw Comics the Marvel Way*, Simon and Schuster, Nueva York, 1977.

McLuhan, Marshall, *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*, Diana, México, 1969.

-----, *The Gutenberg Galaxy*, University of Toronto Press, Toronto, 1962.

Morales, Fidel, "La historieta pide definirse", en *Revista Latinoamericana del estudio de la historieta*, año 2, núm. 6, La Habana, 1972.

Priego, Ernesto, "Supermán: restituir el mito", en *La Jornada Histerietas*, México, domingo 30 de mayo de 1993.

-----, "Batman: la caída del vengador encapotado", en *La Jornada Histerietas*, México, domingo 20 de junio de 1993.

-----, "El cómic dejó de ser cosa de niños", en *La Jornada Histerietas*, México, domingo 5 de septiembre de 1993.

-----, "El cómic como contracultura", en *La Jornada Histerietas*, México, domingo 12 de septiembre de 1993.

-----, "Los monitos atacan de nuevo", en *La Jornada*, viernes 21 de enero de 1994.

-----, "El cómic: el arte de un nuevo siglo", en *Despertar al 2000*, suplemento especial de *La Jornada*, México, lunes 26 de septiembre de 1994.

-----, "Cómics: hiperficción e interactividad", en *La Jornada Semanal* no. 17, México, domingo 2 de julio de 1995.

-----, "Los superhéroes están fatigados", en *Rino*, no. 30, invierno, México, 1999.

Rositi, Franco, *Historia y teoría de la cultura de masas*, Gustavo Gili, Barcelona, 1980.

Sartre, Jean-Paul, *Les Mots*, Editions Gallimard, París, 1964.

Valdéz de, Rosalba, "Crónica general de la historieta", monográfico sobre *La historieta mexicana*, en *Artes de México*, año XIX, núm. 74, octubre-diciembre, México, 1960.

Vv. Aa., *Communications* núm. 15, monográfico sobre *L'analyse des images*, Seuil, París, 1966.

Vv. Aa., *A Handbook of Critical Approaches to Literature*, Oxford University Press, Nueva York, 1992.

Williams, William Carlos, *Selected Poems*, New Directions, Nueva York, 1985.

Wertham, Fredric, *Seduction of the Innocent*, Reinhart, Nueva York, 1954.

Zuno, José Guadalupe, *Historia general de la caricatura y de la ironía plástica*, Biblioteca de autores jaliscienses modernos, Guadalajara, 1972.

Cómics: para saber más

Bails, Jerry, y Ware, Hanes eds., *Who's Who in American Comics 2 (G-M)*.
Publicación propia, 1985.

-----, *Who's Who in American Comics 1 (A-F)*.
Publicación propia, 1973.

Barker, Keith, ed., *Graphic Account*, Library Association Youth Libraries Group, 1993.

Barker, Martin, *A Haunt of Fears*, University Press of Mississippi, Nueva Orleans, 1992.

-----, *Comics: Ideology, Power, and the Critics*, Manchester University Press, Manchester, 1989.

Becker, Stephen, *Comic Art in America*, Simon and Schuster, Nueva York, 1959.

Bell, John, *Guardians of the North : The National Superhero in Canadian Comic-Book Art*, National Archives of Canada (Canadian Museum of Caricature), Ottawa, 1992.

-----, *Canuck Comics*, Matrix Books, Montreal, 1986.

Benton, Mike, *Horror Comics: The Illustrated History (Tatler History of Comics No. 1)*. Taylor Publishing Company, Dallas, 1989.

-----, *Superhero Comics of the Golden Age: The Illustrated History (Tatler History of Comics No. 4)*, Taylor Publishing Company, Dallas, 1992.

Vv. Aa., *Communications* núm. 15, monográfico sobre *L'analyse des images*, Seuil, París, 1966.

Vv. Aa., *A Handbook of Critical Approaches to Literature*, Oxford University Press, Nueva York, 1992.

Williams, William Carlos, *Selected Poems*, New Directions, Nueva York, 1985.

Wertham, Fredric, *Seduction of the Innocent*, Reinhart, Nueva York, 1954.

Zuno, José Guadalupe, *Historia general de la caricatura y de la ironía plástica*, Biblioteca de autores jaliscienses modernos, Guadalajara, 1972.

Cómics: para saber más

Bails, Jerry, y Ware, Hanes eds., *Who's Who in American Comics 2 (G-M)*.
Publicación propia, 1985.

—————, *Who's Who in American Comics 1 (A-F)*.
Publicación propia, 1973.

Barker, Keith, ed., *Graphic Account*, Library Association Youth Libraries Group, 1993.

Barker, Martin, *A Haunt of Fears*, University Press of Mississippi, Nueva Orleans, 1992.

—————, *Comics: Ideology, Power, and the Critics*, Manchester University Press, Manchester, 1989.

Becker, Stephen, *Comic Art in America*, Simon and Schuster, Nueva York, 1959.

Bell, John, *Guardians of the North : The National Superhero in Canadian Comic-Book Art*, National Archives of Canada (Canadian Museum of Caricature), Ottawa, 1992.

—————, *Canuck Comics*, Matrix Books, Montreal, 1986.

Benton, Mike, *Horror Comics: The Illustrated History (Tatler History of Comics No. 1)*. Taylor Publishing Company, Dallas, 1989.

—————, *Superhero Comics of the Golden Age: The Illustrated History (Tatler History of Comics No. 4)*, Taylor Publishing Company, Dallas, 1992.

-----, *The Comic Book in America: An Illustrated History*, Taylor Publishing, Dallas, 1989.

-----, *The Illustrated History of Crime Comics (Tatler History of Comics No.5)*, Taylor Publishing Company, Dallas, 1993.

-----, *Science Fiction Comics: The Illustrated History (Tatler History of Comics No. 3)*, Taylor Publishing Company, Dallas, 1992.

-----, *Superhero Comics of the Silver Age (Tatler History of Comics No. 2)*. Taylor Publishing Company, Dallas, 1992.

Béra, Michel, Denni, Michel y Mellot, Philippe, *Trésors de la Bande Dessinée: Catalogue Encyclopedique 1997-1998*, Les Éditions de L'Amateur, Paris, 1997.

Berger, Arthur Asa, *The Comic-Stripped American: What Dick Tracy, Blondie, Daddy Warbucks, and Charlie Brown Tell Us About Ourselves*, Walker and Company, Nueva York, 1973. (Reimpresión, Penguin, Baltimore, 1974).

Bryant, Mark, y Heneage, Simon, (comps), *Dictionary of British Cartoonists and Caricaturists 1730-1980*, Scholar Press, Hants, 1994.

Burrows, Toby, y Stone, Grant, *Comics in Australia and New Zealand: The Collections, The Collectors, The Creators*, Haworth Press, Nueva York, 1994.

Carpenter, Kevin, *Penny Dreadfuls and Comics: English Pictorials for Children from Victorian Times to the Present*, A loan exhibit from the Library of Oldenburg University, West Germany, at the Bethnal Green Museum of Childhood, 2 June - 2 October 1983, Victoria and Albert Museum, Londres, 1983.

Clark, Alan, ed, *Dictionary Of British Comic Artists, Writers and Editors*, British Library, Londres, 1997.

Clarke, Phil y Mike Higgs, *Nostalgia About Comics*, Pegasus, 1991.

Couperie, Pierre, y Maurice C. Horn. *A History of the Comic Strip. [Bande Dessinée et Figuration Narrative (Francia, 1967).]* Crown Publishers, Nueva York, 1968.

Crawford, Hubert H., *Crawford's Encyclopedia of Comic Books*, Jonathan David Publishers, Inc., Middle Village, Nueva York, 1978.

Daniels, Les, *Comix: A History of Comic Books in America*, Bonanza Books, Nueva York, 1971.

Davidson, Sol M., *Culture and the Comic-Strip*, Tesis de maestría, NYU, Nueva York, 1959.

Davidson, Steef, *The Penguin Book of Political Comics*, Penguin Books, Harmondsworth y Nueva York, 1982.

Dolle-Weinkauff, Bernd. *Comics. Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland seit 1945*, Weinheim/Basel, 1990.

Dorfman, Ariel, *The Empire's Old Clothes*, Pantheon, Nueva York:, 1983.

Douglas, Allen, y Malti-Douglas, Fedwa, *Arab Comic Strips: Politics of an Emerging Mass Culture*, Indiana University Press, Bloomington e Indianapolis, 1994.

Duin, Steve y Richardson, Mike, *Comics Between the Panels*, Dark Horse Comics, Milwaukie, 1998.

Duveau, Marc, *Comics U.S.A.*, Albin Michel, Paris, 1975.

Estren, Mark James, *A History of Underground Comics*, Straight Arrow Books, San Francisco, 1974.

Falardeau, Mira, *La Bande Dessinée au Québec*, Boréal, Montreal, 1994.

Fern, A. *Comics as Serial Fiction*, Tesis de maestría, University of Chicago, Chicago, 1968.

Foster, David William. *From Mafalda to Los Supermachos: Latin American Graphic Humor as Popular Culture*, Lynn Rienner, Boulder, 1989.

Franzen, Monika, y Ethiel, Nancy *Make Way!: 200 Years of American Women in Cartoons*, Chicago Review Press, Chicago, 1988.

Fulce, John, *Seduction of the Innocent Revisited*. Huntington House, 1990.

Gaumer, Patrick, y Moliterni, Claude, (eds). *Dictionnaire Mondial de la Bande Dessinée*, Larousse, Paris, 1994.

Gifford, Denis, *The American Comic Book Catalogue: The Evolutionary Era, 1884-1939*, Mansell, Londres, 1990.

—————, *The Complete Catalog of British Comics (Including Price Guide)*, Webb & Bower, Exeter, 1985.

Gilmore, Donald H, *Sex in comics: A History of the Eight Pagers*, Greenleaf Classics, San Diego, 1971.

Glubok, Shirley, *The Art of the Comic Strip*, Macmillan, Nueva York, 1979.

Gluckson, Robert K, *Sex Comics in the 1930s-1950s: A Genre History*, tesis de maestría, University of Washington, Washington, D.C., 1992 .

Gordon, Ian, *Comic Strips and Consumer Culture*, Smithsonian Press, 1998.

Goulart, Ron (ed), *The Encyclopedia of American Comics: From 1897 to the Present*, Facts on File, Nueva York y Oxford, 1990.

—————, *Over 50 Years of American Comic Books*, Mallard Press, Lincolnwood, 1991.

—————, *Ron Goulart's Great History of Comic Books: The Definitive History from the 1890s to the 1980s*, Contemporary Books, Inc., Chicago y Nueva York, 1986.

—————, *The Comic Book Reader's Companion: An A-Z Guide to Everyone's Favorite Art Form*, HarperPerennial, Nueva York, 1993.

—————, *The Adventurous Decade: Comic Strips in the Thirties*, Arlington House Publishers, Nueva York, 1975.

—————, *The Funnies: 100 Years of American Comic Strips*, Adams, Holbrook, 1995.

Groensteen, Thierry, *Animaux en Cases: une histoire de la bande dessinée animalière*, Futuropolis, Paris, 1987.

—————, *L'Univers des Mangas: Une Introduction à la Bande Dessinée Japonaise*, Casterman, Paris, 1991.

Harvey, Robert C, *The Art of the Comic Book: An Aesthetic History*, University Press of Mississippi, Jackson, 1996.

Hinds, Harold Jr., y Tatum Charles, *Not Just for Children: The Mexican Comic Book in the Late 1960s and 1970s*, Greenwood Press, Westport, 1992.

Hirsh, Michael, y Loubert, Patrick, *The Great Canadian Comic Books*, Peter Martin Associates, Toronto, 1971.

Horn, Maurice, *75 Years of the Comics*, Boston Book & Art / New York Cultural Center, Boston y Nueva York, 1971.

—————, (ed.), *The World Encyclopedia of Comics*, Chelsea House, Nueva York, 1976.

—————, *Comics of the American West.*, Stoeger Publishing Company, South Hackensack, NJ, 1978.

—————, *Women in the Comics*, Chelsea House, Nueva York y Londres, 1980.

—————, (ed), *The World Encyclopedia of Cartoons*, Chelsea House, Nueva York and Londres, 1981.

Hünig, Wolfgang K., *Strukturen des Comic Strip. Ansätze zu einer textlinguistisch-semiotischen Analyse narrativer comics*, Geirg Olms Verlag, Hildesheim y Nueva York, 1974.

Inge, M. Thomas, *Anything Can Happen in a Comic Strip: Centennial Reflections on an American Art Form*, Ohio State University Libraries, University Press of Mississippi, and Randolph-Macon College, 1995.

—————, *Comics as Culture*, University Press of Mississippi, Jackson y London, 1990.

Jacobs, Will, y Jones, Gerard, *The Comic Book Heroes: From the Silver Age to the Present*, Crown Publishers, Nueva York, 1985.

Jetté, Marc, *Censure et bande dessinée Américaine*, Roussan Éditeur, Montréal, 1997.

Jones, Gerard y Jacobs, Will, *The Comic Book Heroes*, Prima Publishing, Rocklin, 1996.

Katz, Harry L., y W. Duke, Sarah, *Featuring the Funnies: One Hundred Years of the Comic Strip. A Library of Congress Exhibition*. Library of Congress, Washington, D.C., 1995.

Kunzle, David, *The History of the Comic Strip: The Nineteenth Century*, University Press of California, Berkeley, 1990.

Kurtzman, Harvey, *From Aargh! to Zap!: Harvey Kurtzman's Visual History of the Comics*, Arts, Nueva York, 1991.

Lent, John A., *Comic Art of Europe: An International, Comprehensive Bibliography*, Bibliographies and Indexes in Popular Culture, no. 5., Greenwood Press, Londres, 1994.

—————, (comp.), *Animation, Caricature, and Gag and Political Cartoons in the United States and Canada: An International Bibliography*, Bibliographies and Indexes in Popular Culture, Number 3, Greenwood Press, Londres, 1994.

—————, (comp.), *Comic Art in Africa, Asia, Australia, and Latin America: A Comprehensive, International Bibliography*, Greenwood Press, Londres, 1996.

—————, (comp.), *Comic Books and Comic Strips in the United States: An International Bibliography*, Greenwood Press, Londres, 1994.

Low, David, *British Cartoonists, Caricaturists and Comic Artists*, William Collins, Londres, 1942.

Lupoff, Dick, y Thompson, Don (eds.), *All In Color For A Dime*, Arlington House, Nueva York, 1970.

Martín, Antonio, *Historia del Cómic Español: 1875-1939*, Gustavo Gilli, Barcelona, 1978.

McCue, Greg S., y Bloom, Clive, *Dark Knights: The New Comics in Context*, Pluto Press, Londres y Boulder, 1993.

Metken, G., *Comics*, Fischer, Frankfurt, 1970.

Moliterni, Claude, Mellot, Philippe y Denni, Michel, *Les aventures de la BD.*, Gallimard, París, 1996.

Montoya, Alberto y Rebeil, Ma. Antonieta, *El carácter clasista de las fotonovelas*, Documento de trabajo, UAM, México, 1982.

Morrow, James, y Suid, Murray, *Moviemaking Illustrated: The Comicbook Filmbook*, Hayden Book Company, Nueva York, 1974.

Nyberg, Amy Kiste, *Seal of Approval: The History of the Comics Code*, University Press of Mississippi, Jackson, 1998.

O'Neil, Dennis, *The Super Comics*, Scholastic Book Services, Nueva York, 1980.

O'Sullivan, Judith, *The Great American Comic Strip: One Hundred Years of Cartoon Art*, Bullfinch, Boston, 1990.

Perry, George, y Aldridge (eds), Alan, *The Penguin Book of Comics*, Penguin, Londres, 1989.

Reitberger, Reinhold y Fuchs, Wolfgang, *Comics: Anatomy of a Mass Medium*, Little, Brown, Nueva York, 1972.

Rey, Alain, *Les Spectres de la bande dessinée*, Ed. de Minuit, París, 1979.

Reynolds, Richard, *Superheroes: A Modern Mythology*, University Press of Mississippi, Jackson y Londres, 1994.

Riha, K. *Zok roarr wumm, Zur Geschichte der Comics Literature*, Anabas, Steinbach, 1970.

Robbins, Trina, y Yronwode, Catherine, *Women and the Comics*, Eclipse Books, Nueva York, 1985.

—————, *A Century of Women Cartoonists*, Kitchen Sink Press, Northampton, 1993.

—————, *From Girls to Grrlz: A History of Women's Comics From Teens to Zines*, Chronicle Books, San Francisco, 1999.

—————, *The Great Women Superheroes*, Kitchen Sink Press, Northampton, 1996.

Robinson, Jerry, *The Comics: An Illustrated History of Comic Strip Art*, G.P. Putnam's Sons, Nueva York, 1974.

Rothschild, D. Aviva, *Graphic Novels: A Bibliographic Guide to Full-Length Comics*. Libraries Unlimited, Nueva York, 1995.

Rovin, Jeff, *Encyclopedia of Superheroes*, Facts on File, Nueva York y Oxford, 1985.

—————, *Encyclopedia of Supervillains*, Facts on File, Nueva York y Oxford, 1985.

Rubenstein, Ann, *Bad Language, Naked Ladies, and Other Threats to the Nation: A Political History of Comic Books in Mexico.*, Duke University Press, Durham y Londres, 1998.

Sabin, Roger, *Adult Comics: An Introduction*, Routledge, Londres y Nueva York, 1993.

-----, *Comics, Comix, & Graphic Novels: A History of Comic Art*, Phaidon Press, Londres, 1996.

Sadoul, Jacques, *93 ans de BD, J'ai Lu*, París, 1989.

Sassienie, Paul, *The Comic Book: The One Essential Guide for Comic Book Fans Everywhere*, Chartwell Books, Edison, 1994.

Savage, William W. Jr., *Comic Books and America, 1945-1954*, University of Oklahoma Press, Norman y Londres, 1990.

Scott, Elaine, *Funny Papers: Behind the Scenes of the Comics*, Morrow Junior Books, Nueva York, 1993.

Scott, Randall W., *The Comic Art Collection Catalog: An Author, Artist, Title, and Subject Catalog of the Comic Art Collection, Special Collections Division, Michigan State University*, Westport y Londres, Greenwood Press, 1999.

Schodt, Frederik L., *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*, Stone Bridge Press, Berkeley, 1996.

-----, *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, Kodansha International, Tokyo, Nueva York y San Francisco, 1983.

Silbermann, Alphons, y Dyroff, H. D., (eds). *Comics and Visual Culture: Research Studies from Ten Countries / La BD et la culture visuelle: Travaux de recherche réalisés dans dix pays / Comics und visuelle Kultur: Forschungsbeiträge aus zehn Ländern*. K.G. Saur, Munich, Nueva York, Londres, París: 1986.

Steranko, James, *The Steranko History of Comics, Vol. One*, Supergraphics, Reading, 1970.

-----, *The Steranko History of Comics, Vol. Two*, Supergraphics, Reading, 1972.

Sternberg, J, Caen, M., Lob, J. *Le chefs-d'oeuvre de la bande dessinée*. Anthologie Planète, París, 1967.

Strickler, Dave (comp), *Syndicated Comic Strips and Artists 1924-1995: The Complete Index*, Comics Access, Cambria, 1995.

Thompson, Don, y Dick Lupoff (eds), *The Comic-Book Book*, Arlington House, 1974.

Walker, Mort, *Backstage at the Strips*, Mason/Charter, Nueva York, 1975.

_____, *The Lexicon of Comicana*, Museum of Cartoon Art, Nueva York, c1980.

Waugh, Coulton, *The Comics*, University Press of Mississippi, Jackson y Londres, 1991.

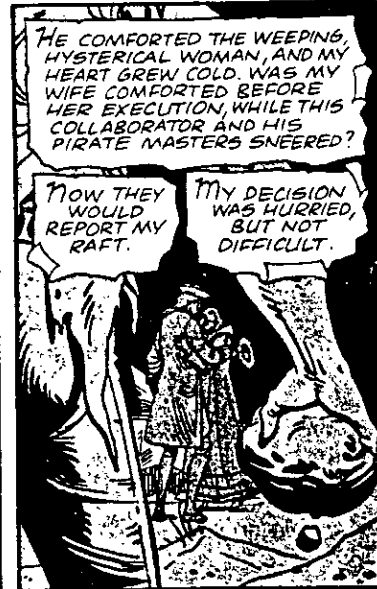
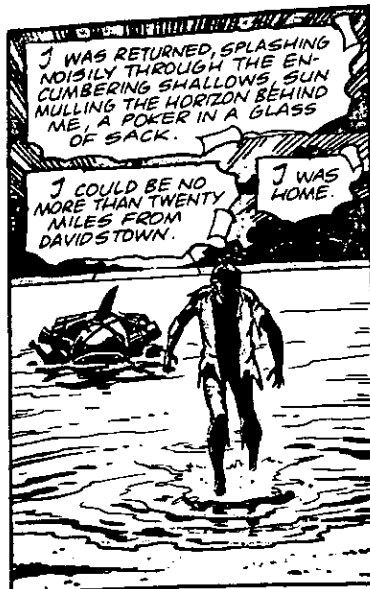
Weiner, Steven, *100 Graphic Novels for Public Libraries*, Kitchen Sink Press, Northampton, 1996.

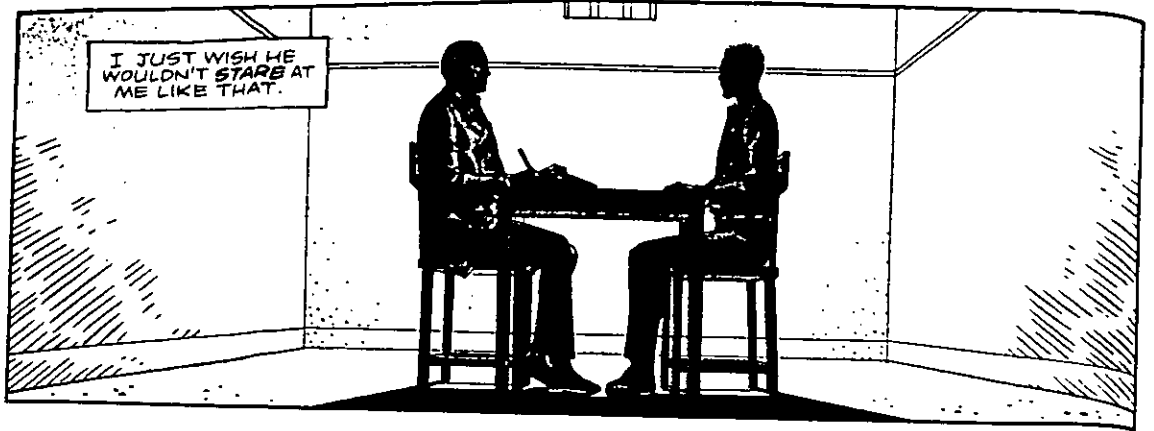
Welke, M., *Die Sprache der Comics*, Dipa, Frankfurt, 1958.

Wertham, Fredric, *The World of Fanzines*, Southern Illinois University Press, Chicago, 1974.

Witek, Joseph, *Comic Books as History: The Narrative Art of Jack Jackson, Art Spiegelman, and Harvey Pekar*, University Press of Mississippi, Jackson y Londres, 1989.

-and it really was a kitten, after all.
-Lewis Carroll, *Through the Looking-Glass*.





THE ABYSS GAZES ALSO

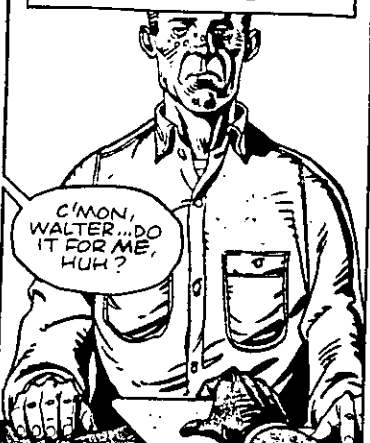
HIS FULL NAME IS WALTER JOSEPH KOVACS, BORN 1940. MOTHER'S NAME: SYLVIA JOANNA KOVACS, FORMERLY SYLVIA GLICK. HIS FATHER'S NAME IS UNKNOWN.



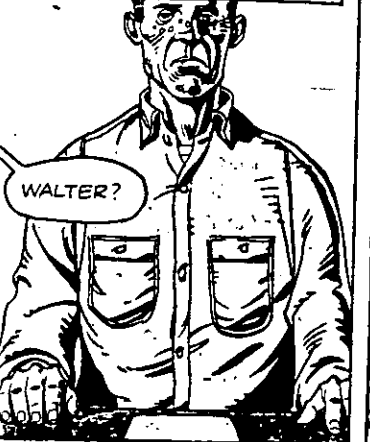
HE'S 5'6" TALL AND WEIGHS 140 LBS. FOR HIS AGE, HE'S IN EXCELLENT PHYSICAL SHAPE DESPITE A LOT OF BRUISES AND LACERATIONS MOSTLY SUSTAINED DURING HIS ARREST.



THE POLICE HAVE BEATEN ON HIM PRETTY BADLY, DURING THE POLICE STRIKE OF '77 HE MADE SEVERAL INFLAMMATORY ANTI-COP STATEMENTS, AND THEY'VE NEVER FORGOTTEN.

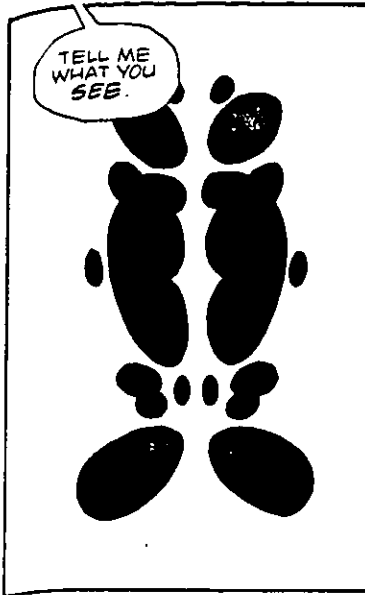


THE COPS DON'T LIKE HIM; THE UNDERWORLD DOESN'T LIKE HIM; NOBODY LIKES HIM. I'VE NEVER MET ANYONE QUITE SO ALIENATED. HOW ON EARTH DID HE GET LIKE THIS?

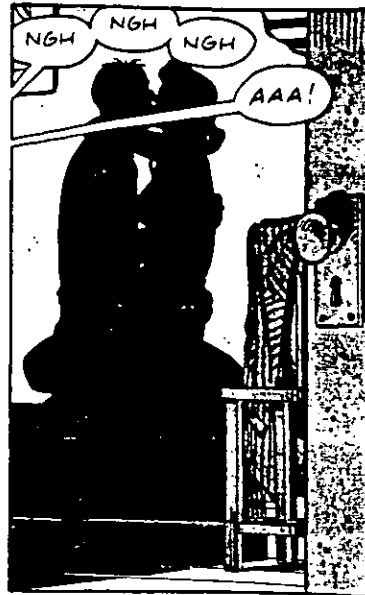


GOOD. THAT'S VERY GOOD.





TELL ME WHAT YOU SEE.



NGH NGH NGH

AAA!



AA! AOW! OH, GOD...

OH, BABY...



NNNAH!

OH, YES, OH, YOU'RE HURTING ME.

OOH, YESSS...



OH, NOT SO FAST, YOU'RE...

OH.

OOHHH.



OH, THAT'S RIGHT, THAT'S RIGHT...

WHAT...?

HUHH-HUHH-HUHH...



HEY! HEY, WHAT IS THIS?

OH, GOD...



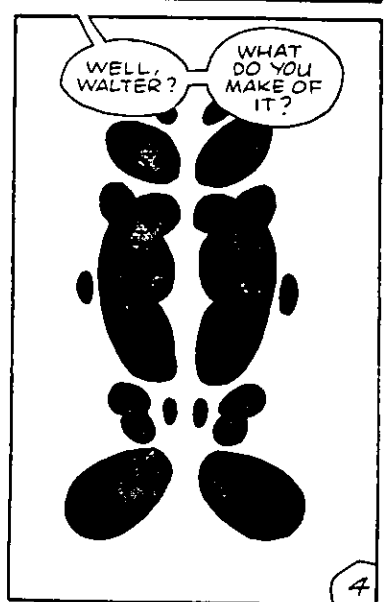
YOU DIDN'T TELL ME YOU HAD NO KIDS AROUND HERE!

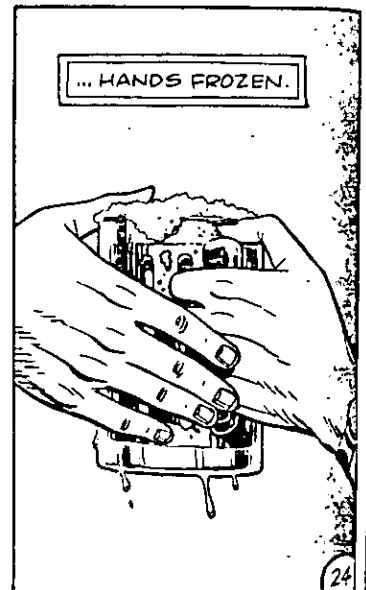
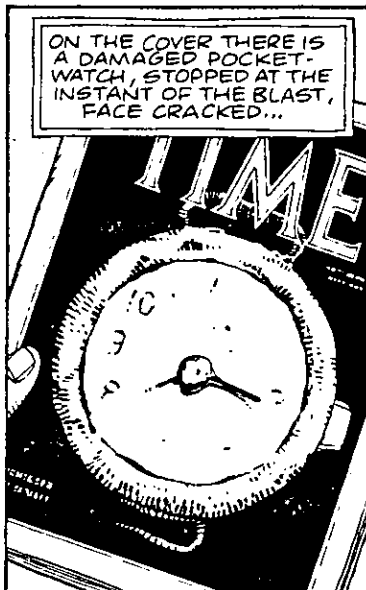
IT... IT'S MY SON, LOOK, REALLY, IT DOESN'T MATTER, LET'S...



AHH, WHO NEEDS IT... KIDS CREEPING ROUND EVERYPLACE. I GET ENOUGH OF THIS CRAP AT HOME.

OH, BABY, PLEASE, LISTEN, HE'S KINDA BACKWARDS, PLEASE DON'T GET MAD...







IT'S LIKE ALL OUR OLD NIGHTMARES COME BACK TO HAUNT US, Y'KNOW?

ODRIFT AND STARVING, MY DARKEST IMAGININGS WELLED UP UNCHECKED, SPILLING FROM BRAIN TO HEART LIKE BLACK INK, IMPOSSIBLE TO REMOVE.



RED INVASIONS, MASKED MEN... SEEN THIS WEEK'S NOVA EXPRESS? "SPIRIT OF '77" I MEAN, I REMEMBER 1977...

GOD SPARE US.

I PICTURED DAVIDSTOWN'S QUIET STREETS OVERRUN BY TATTOOED FIENDS. RECALLING THEIR BRUTALITY, I MOANED.



EVERYTHING'S GOING TO HELL. I'M JUST GLAD MY ROSA AIN'T ALIVE TO SEE.

THE FREIGHTER HAD SURELY REACHED DAVIDSTOWN ALREADY. MY WIFE WAS ALMOST CERTAINLY DEAD. THESE NOTIONS TRANSFIXED ME, STOPPING TIME IN ITS TRACKS.



TODAY WOULD A BEEN OUR ANNIVERSARY. SUNDAY, 27TH OCTOBER. FUNNY, THIS TIME O'YEAR SHE'S ALWAYS ON MY MIND.

I REMEMBERED HER WAVING GOODBYE FROM THE VERANDAH SHADOWS, SUNLIGHT ILLUMINATING ONE CHEEK BONE.

DEAD?

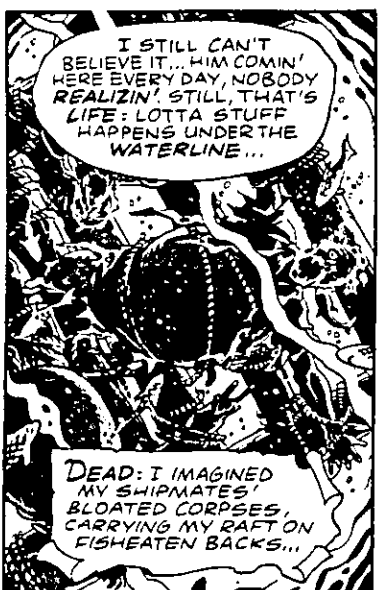


SHE'DA HATED HOW THIS SUPER-HERO THING TURNED OUT: DOC MANHATTAN EXILED, OZY-MANDIAS SHOT AT...

... AN' RORSCHACH! SEE INNA GAZETTE HE ATTACKED SOME OTHER PRISONER WITH HOT FAT? TESUS.

THOSE GLORIOUS DAYS, THAT INNOCENCE...

DEAD?



I STILL CAN'T BELIEVE IT... HIM COMIN' HERE EVERY DAY, NOBODY REALIZIN' STILL, THAT'S LIFE: LOTTA STUFF HAPPENS UNDER THE WATERLINE...

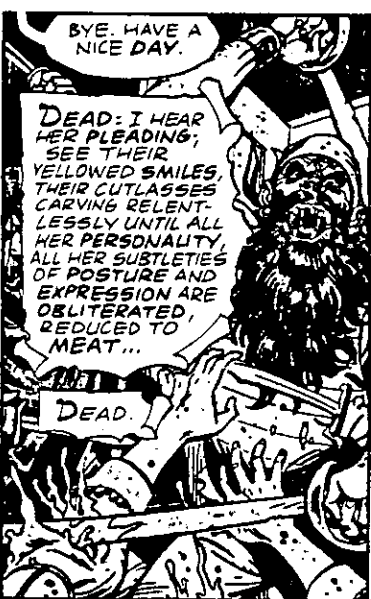
DEAD: I IMAGINED MY SHIPMATES' BLOATED CORPSES, CARRYING MY RAFT ON FISHEATEN BACKS...



IN FACT... OH, GAZETTE? SURE. HEY, SEE THIS RORSCHACH ITEM? HE WAS A CUSTOMER HERE. ALWAYS KINDA SUSPECTED, BUT HEY, PRETTY IN-CREDIBLE, RIGHT?

KOVACS...? UH, YES. INCREDIBLE. THANK YOU.

DEAD: THE PUTREFYING SHARK, ITS SNARL NO LONGER CONVINCING...



BYE. HAVE A NICE DAY.

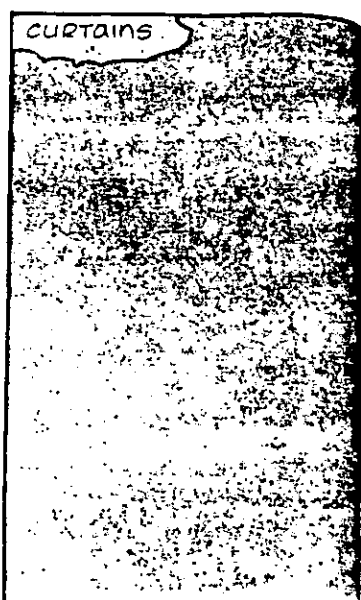
DEAD: I HEAR HER PLEADING, SEE THEIR YELLOWED SMILES, THEIR CUTLASSES CARVING RELENTLESSLY UNTIL ALL HER PERSONALITY, ALL HER SUBTLETIES OF POSTURE AND EXPRESSION ARE OBLITERATED, REDUCED TO MEAT...

DEAD.



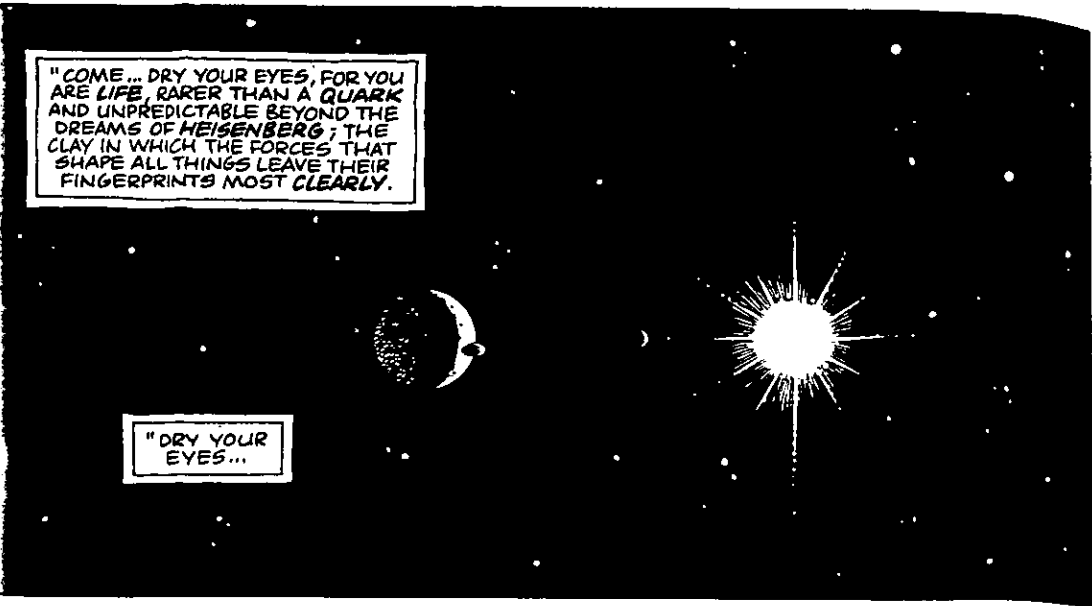
HMM. PREOCCUPIED TYPE, PROBABLY A TEACHER, THINKIN' ABOUT ALGEBRA, RELATIVITY, WHATEVER. WHADDA THOSE GUYS KNOW ABOUT LIFE? WORLD'S GOING CRAZY, THEY DON'T EVEN NOTICE!

FINALLY, FACED WITH HORRORS BOTH INTOLERABLE AND UN-AVODIDABLE, I CHOSE MADNESS.



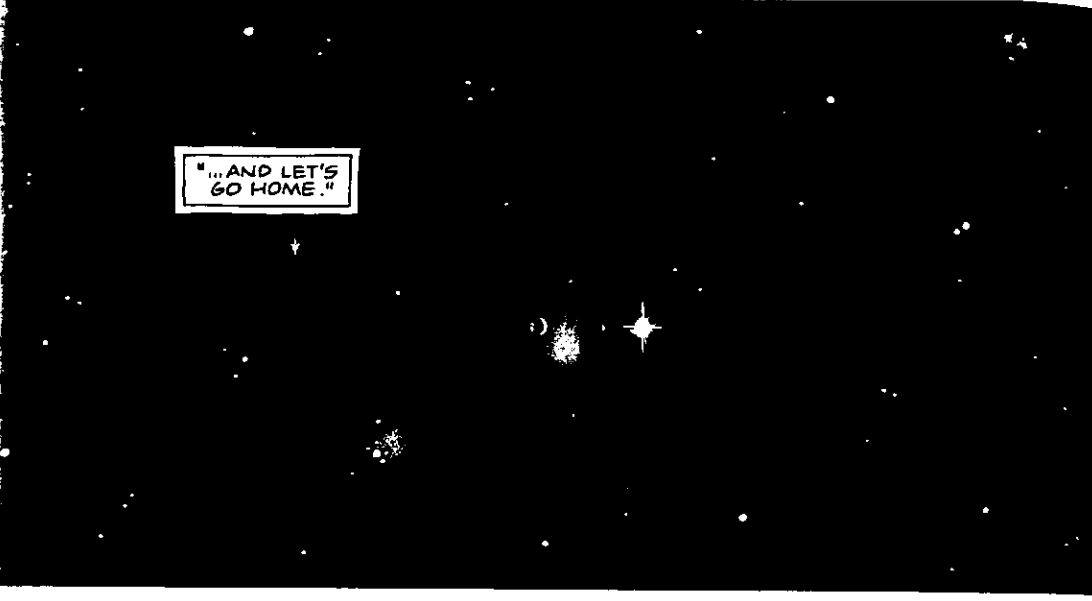
And I'm up while
the dawn is
breaking, even
though my heart
is aching.
I should be
drinking a toast
to absent friends
instead of these
comedians.
—Elvis Costello






"COME... DRY YOUR EYES, FOR YOU
ARE LIFE, RARER THAN A QUARK
AND UNPREDICTABLE BEYOND THE
DREAMS OF HEISENBERG; THE
CLAY IN WHICH THE FORCES THAT
SHAPE ALL THINGS LEAVE THEIR
FINGERPRINTS MOST CLEARLY.

"DRY YOUR
EYES..."



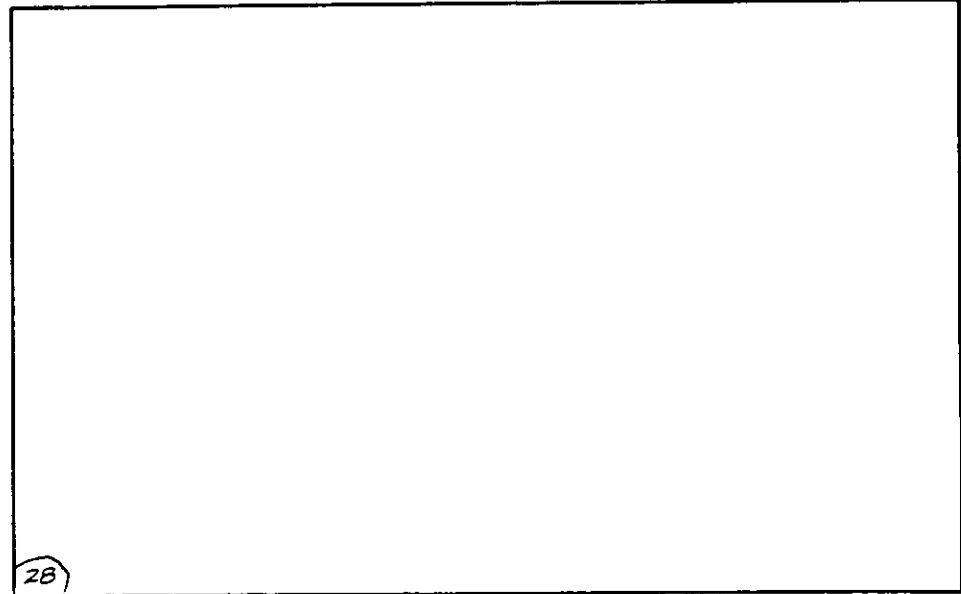
"...AND LET'S
GO HOME."



As far as we can
discern, the sole
purpose of human
existence is to
kindle a light of
meaning in the
darkness of
mere being.

—C. G. Jung
MEMORIES,
DREAMS,
REFLECTIONS

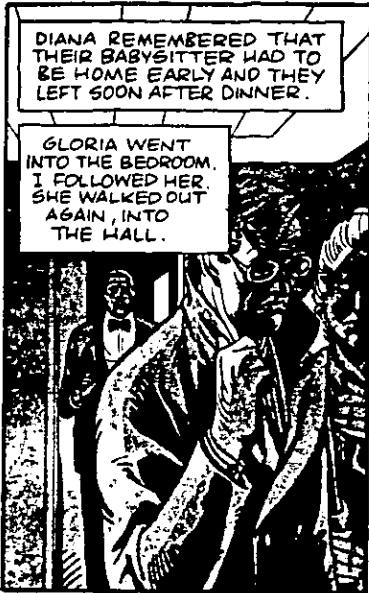




My name is
Ozymandias,
king of kings:
Look on my works,
ye mighty,
and despair!

—Ozymandias
Percy
Bysshe
Shelley





DIANA REMEMBERED THAT THEIR BABYSITTER HAD TO BE HOME EARLY AND THEY LEFT SOON AFTER DINNER.

GLORIA WENT INTO THE BEDROOM. I FOLLOWED HER. SHE WALKED OUT AGAIN, INTO THE HALL.



I SAT ON THE BED.

SHE CAME IN, WEARING HER COAT, SUBJECTED ME TO A LOT OF CRUDE SEXUAL INSULTS, WENT OUT. THE FRONT DOOR SLAMMED.



WHY DO WE ARGUE? LIFE'S SO FRAGILE, A SUCCESSFUL VIRUS CLINGING TO A SPECK OF MUD, SUSPENDED IN ENDLESS NOTHING.

NEXT WEEK, I COULD BE PUTTING HER INTO A GARBAGE SACK, PLACING HER OUTSIDE FOR COLLECTION.



I SAT ON THE BED.

I LOOKED AT THE RORSCHACH BLOT.

I TRIED TO PRETEND IT LOOKED LIKE A SPREADING TREE, SHADOWS POOLED BENEATH IT, BUT IT DIDN'T.



IT LOOKED MORE LIKE A DEAD CAT I ONCE FOUND, THE FAT, GLISTENING GRUBS WRITHING BLINDLY, SQUIRMING OVER EACH OTHER, FRANTICALLY TUNNELING AWAY FROM THE LIGHT.

BUT EVEN THAT IS AVOIDING THE REAL HORROR.



THE HORROR IS THIS: IN THE END, IT IS SIMPLY A PICTURE OF EMPTY MEANINGLESS BLACKNESS.



WE ARE ALONE.

THERE IS NOTHING ELSE.



Battle not with monsters, lest ye become a monster.

and if you gaze into the abyss, the abyss gazes also into you.

-Friedrich Wilhelm Nietzsche







"AW, WILL YA LOOK AT HER? PRETTY AS A PICTURE AN' STILL KEEPIN' HER FIGURE!"

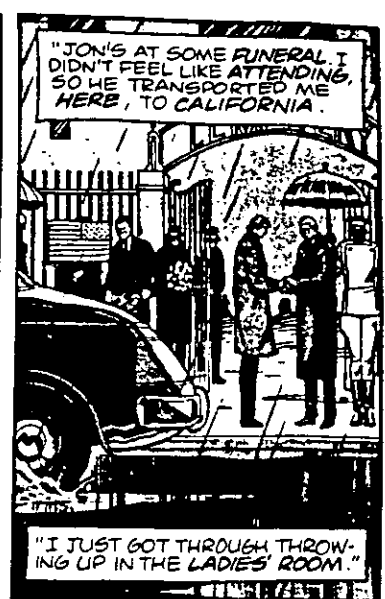
"SO, HONEY, WHAT BRINGS YOU TO THE CITY OF THE DEAD?"



MOM, BEING LAZY ISN'T A TERMINAL CONDITION, SO SPARE ME THE "CITY OF THE DEAD" CRAP. BROUGHT YOU SOME FLOWERS.

OH! BIG SPENDER!

WHERE'S JON?



"JON'S AT SOME FUNERAL. I DIDN'T FEEL LIKE ATTENDING, SO HE TRANSPORTED ME HERE, TO CALIFORNIA."

"I JUST GOT THROUGH THROWING UP IN THE LADIES' ROOM."



ALWAYS GETS ME THE SAME. ONE SECOND NEW YORK, THE NEXT, WHAM! CALIFORNIA! SO LONG BREAKFAST.

POOR BABY.

SO THIS FUNERAL: ANYONE I KNOW?



"THE FUNERAL? OH, NO, THAT'S JUST, Y'KNOW, SOME LITTLE OFFICIAL THING."

"JON HAD TO GO. PROTOCOL. THEY MADE HIM PUT CLOTHES ON AND EVERYTHING..."



IT'S EDDIE BLAKE'S FUNERAL, RIGHT?

MOM...

LAURIE, DON'T TREAT ME LIKE A KID! I CAN STILL READ. I SAW IN THE PAPER HE GOT MURDERED.



"I GUESS HE FINALLY REACHED THE PUNCH-LINE, HUH?"

"POOR EDDIE."



POOR EDDIE? MOM, HOW CAN YOU SAY THAT? AFTER HE ALMOST...

LAURIE, YOU'RE YOUNG YOU DON'T KNOW THINGS CHANGE.

WHAT HAPPENED, HAPPENED FORTY YEARS AGO...




"IT'S HISTORY."

OBSERVATION:

MULTI-SCREEN VIEWING IS SEEMINGLY ANTICIPATED BY BURROUGHS' CUT-UP TECHNIQUE. HE SUGGESTED RE-ARRANGING WORDS AND IMAGES TO EVADE RATIONAL ANALYSIS, ALLOWING SUBLIMINAL HINTS OF THE FUTURE TO LEAK THROUGH...

AN IMPENDING WORLD OF EXOTICA, GLIMPSED ONLY PERIPHERALLY.



PERCEPTUALLY, THIS SIMULTANEOUS INPUT ENGAGES ME LIKE THE KINETIC EQUIVALENT OF AN ABSTRACT OR IMPRESSIONIST PAINTING...

PHOSPHOR-DOT SWIRLS JUKTAPOSE; MEANINGS COALESCE FROM SEMIOTIC CHAOS BEFORE REVERTING TO INCOHERENCE.

TRANSIENT AND ELUSIVE, THESE MUST BE GRASPED QUICKLY:

COMPUTER ANIMATIONS IMBUE EVEN BREAKFAST CEREALS WITH AN HALLUCINOGENIC FUTURITY; MUSIC CHANNELS PROCESS INFORMATION-BLIPS, AVOIDING LINEAR PRESENTATION, IMPLYING LIMITLESS PERSONAL CHOICE...

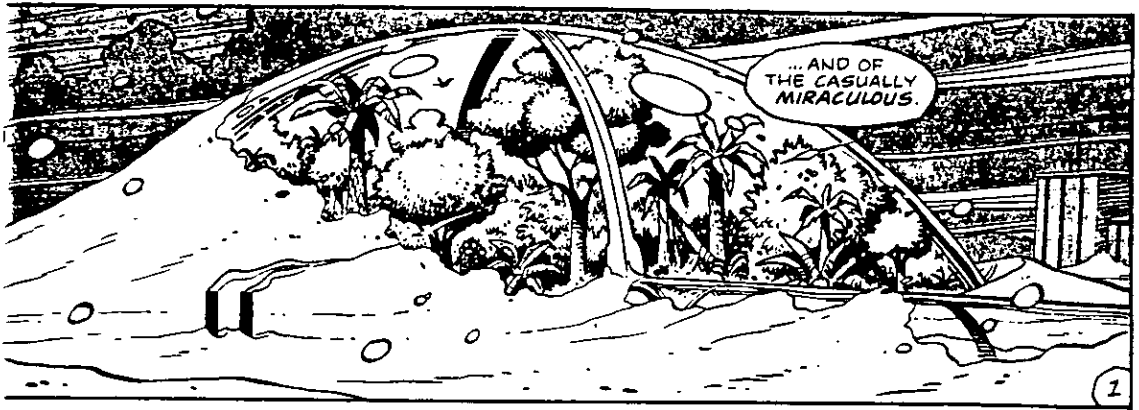
THESE REFERENCE POINTS ESTABLISHED, AN EMERGENT WORLDVIEW BECOMES GRADUALLY DISCERNIBLE AMIDST THE MEDIA'S WHITE NOISE.

THIS JIGSAW-FRAGMENT MODEL OF TOMORROW ALIGNS ITSELF PIECE BY PIECE, SPECIFIC AREAS NECESSARILY OBTUSCURED BY INDETERMINACY.

HOWEVER, BROAD ASSUMPTIONS REGARDING THIS POSTULATED FUTURE MAY BE DRAWN. WE CAN IMAGINE ITS AMBIENCE. WE CAN HYPOTHEZIZE ITS PSYCHOLOGY.

IN CONJUNCTION WITH MASSIVE FORECASTED TECHNOLOGICAL ACCELERATION APPROACHING THE MILLENNIUM, THIS OBLIQUE AND SHIFTING CATHODE MOSAIC UNCOVERS THE BLUEPRINT FOR AN ERA OF NEW SENSATIONS AND POSSIBILITIES.

AN ERA OF THE CONCEIVABLE MADE CONCRETE...



LOOK ON MY WORKS, YE MIGHTY...

January 12, 1939

More than news!

5c

VILLAINS VIE FOR VOLUPTUOUS VIGILANTE

Goons are going ga-ga over the latest do-gooder to pull on a tight costume and jump aboard the masked vigilante bandwagon. Why? Well, maybe it's because this costumed cutie is a girl! Shapely 18-year-old redhead Sally Jupiter (36-24-36) has taken the alluring and mysterious monicker of "Silk Spectre" as she dons the shortest long underwear yet and becomes the first feisty female to join the fight against felony.

Miss Jupiter's agent, Mr. Larry Schexnayder, says that former waitress and burlesque dancer Sally is such a hit with the hoods that they're practically tripping over each other in the rush to get nabbed by her! In testimony, he produced Mr. Claude Boke of no fixed address, currently out on parole after Sally, who happened to be on hand, arrested him during an attempted liquor store robbery.

"She beat me fair and square, but I don't hold no grudges. She's a pretty-looking young woman and I'd rather have her take me in than two fat old cops anytime," says Claude, who received a light fine and has since quit drinking and taken a job pumping gasoline.

Sally, who eventually hopes to move on to modeling work or movies, tells us that there is already a movie about her life in the works.

"It's called 'Silk Spectre: The Sally Jupiter Story,'" enthuses Sally, "and it's already in the planning stages. Larry and I have met with Mr. King Taylor of Hollywood, and everybody's very excited about it all."

"I'm sure we all wish spunky Sal luck in her future endeavors, and if the above movie gets made, who knows? Maybe Sally will have to organize a special premiere... just for the criminal fraternity!"



reports are true, she certainly has some explaining to do to her hubby and two kids back home on the ranch.

Meanwhile, over with the cape-and-mask crowd, lips are buzzing and tongues are wagging about cheesecake crime-crusher Sally Jupiter, alias the SILK SPECTRE. It seems that she and veteran vigilante HOODED JUSTICE are something of an item, and seldom out of each other's company. Can wedding bells be too far away? If you want evidence, just look whose arm our Sal is hanging onto in the recently released publicity photographs of that tights-and-trunk-clad team, The Minutemen. Between you and me, your Zelda wonders: Does he keep that hood and noose on all the time?

Spotted dancing cheek to cheek

King Taylor Productions

8-22-45

Sal and Larry

Hi, kids! I know, I know, it's been ages, but I think things are finally moving with "She Devil in Silk" (That's the latest title, by the way. Maurice dreamed it up. Hope you like it. We decided that "Sally Jupiter Law In Its Lingerie" was too long after all.)

The latest version is looking good - we've retained a lot of the plot elements from the Saturday morning Matinee approach we adopted after pinning the documentary idea, and we've kept a lot of the footage we shot with you way back then. This new version has some added material to make it accessible to a more adult market, and I think you'll find it kinda fun. We have a young discovery named Cherry Dean that I'm very excited about, and she stands in for you in the new scenes. From the back, she's a dead ringer! It's phenomenal!

Anyway, I'll keep touching base with you as things progress.

*Hugs and kisses,
King*