

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

*“Whose side... are you on?”: Lectura de Civil War como
proyecto estético de crítica social*

T E S I N A

Que para optar por el grado de:
Licenciado en Lengua y Literaturas Modernas
–Letras Inglesas–

PRESENTA:
Jorge Hernández Jiménez

DIRECTOR DE TESINA:
Dr. Rodrigo Bazán Bonfil



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.

ÍNDICE

Prólogo.....	3
Decisiones de artrología: ¿cómo se lee un cómic?.....	17
Los primeros parámetros espacio-tópicos.....	19
El hipercuadro y la página.....	25
De la importancia del margen.....	32
La ubicación.....	39
Composición de la página doble.....	42
Funciones del cuadro.....	45
Un espacio intermedio: la tira.....	65
Un espacio adicional: el globo de texto.....	70
“You unmasked Spider-Man on live television?”: Posibilidades de lectura en <i>Civil War</i>	78
The Reality Effect.....	78
Millarworld.tv.....	90
Open-Ended Allegorical Reading.....	97
Vigilantism is now illegal again.....	102
No civilian casualties!.....	113
Conclusiones.....	130
Bibliografía.....	134

Prólogo

The future belongs to crowds.
Don DeLillo, *Mao II*

Esta tesina es el análisis de la novela gráfica *Civil War*. Se trata de una creación del escritor Mark Millar y el dibujante Steve McNiven. La he escogido pues plantea una crítica a un momento histórico vivido actualmente, cuestiona la autoridad que le es conferida *de facto* a algunos de los súper héroes más conocidos por el hecho de poseer poderes más allá de lo humano, y los presenta como elemento conflictivos que forman parte de una sociedad. La narración está compuesta por siete números publicados por separado entre junio de 2006 y enero de 2007.

La trama puede resumirse de la siguiente forma: un grupo de adolescentes con súper poderes se encuentra grabando un *reality show*. El programa de televisión consiste en grabar las aventuras de justicieros jóvenes luchando contra el crimen. En una de las emisiones, los jóvenes preparan una emboscada a un grupo de maleantes. En dicha batalla, los combatientes están siendo grabados y vemos, por un lado, cómo los protagonistas del programa están más preocupados por generar un programa televisivo, que por aprehender a los malhechores. La pelea se sale de toda proporción imaginable cuando un miembro del bando emboscado provoca una explosión. Esto tiene consecuencias catastróficas, pues el incidente ocurre a un costado de una escuela, en la comunidad de Stamford, en medio de una zona suburbana. La sociedad civil encuentra este hecho repugnante por la cantidad de niños muertos como daño colateral. Se habla de que los gastos ocasionados por las batallas que sostienen los súper héroes no debe ser cubiertos por el Estado y mucho menos por los contribuyentes, quienes ya sienten más miedo que admiración hacia los enmascarados. Los actores más conocidos de la

comunidad súper heroica se replantean sus funciones, pues el enojo popular llega a niveles insospechados: una madre confronta a Iron Man, una pelea callejera deja en el hospital a uno de los Cuatro Fantásticos.

El gobierno estadounidense, al ver el reclamo popular, decide promulgar al vapor una ley llamada *Superhuman Registration Act*. En ella se exige que todo aquel que tenga poderes extraordinarios de algún tipo se registre en un padrón. Como parte de los eventos, y principalmente como gesto de apoyo a esta ley, Spider-Man revela en cadena nacional su identidad secreta como Peter Parker. La respuesta a tal ley es una división de la comunidad súper heroica en dos facciones. Por un lado, los liderados por Iron Man y Mr. Fantástico¹ apoyan directamente la ley argumentando que ésta implica un paso sustancial en la forma de operar de los súper héroes pues el hueco legal que siempre ha existido –su propia marginalidad ante la ley– queda resuelto al ser ellos ahora parte oficial del Estado. Sin embargo, otra facción se manifiesta en desacuerdo con esta nueva legislación, pues ve en ella un problema sustancial de invasión a la privacidad y, con Capitán América a la cabeza, se subleva. La diferencia anterior desencadena la guerra civil, pues llegados a este punto el enfrentamiento parece la solución más viable.

Luego de varias batallas con bajas y hechos lamentables, la facción de Iron Man decide recurrir a mercenarios para fortalecer su causa. A Spider-Man este hecho, como muchos otros, le parece reprobable y decide cambiarse de bando. Iron Man simplemente no puede darse el lujo de perder a un partidario de ese peso y lo manda perseguir. Spider-Man es atacado y se le deja malherido como represalia por cambiar de bando. Sue Storm, la esposa del líder de los Cuatro Fantásticos, decide dejar de apoyar a su marido y se une, también, al lado rebelde.

¹A lo largo del trabajo usaré indistintamente los nombres de los personajes en español y en inglés.

Capitán América, con un equipo fortalecido, planea un ataque a la cárcel donde se tiene a los insurrectos capturados. Gracias a espías en ambos bandos, esta operación se interrumpe y culmina en una batalla final. En dicha batalla, luego de varios reveses, el ejército de Capitán América recibe la sorpresiva ayuda de una patrulla comandada por Namor, príncipe de los submarineros, con una importante armada a su disposición. Esto inclina la balanza definitivamente hacia los rebeldes. Cuando todo está por terminar, un grupo de civiles sorpresivamente derriba al Capitán América, quien detiene la batalla y recapacita. El grupo de humanos sin poderes le hace ver que el daño a la ciudad y a la sociedad civil es irreparable. Capitán América se entrega a la policía no como enmascarado, sino como Steve Rogers, revelando así su identidad secreta. La batalla termina con todos los rebeldes desperdigándose en la ciudad. Al final del cómic, Iron Man asume un cargo público haciendo ver a la madre de una de las víctimas del accidente de Stamford que lo único que le importa es la seguridad y tranquilidad de la ciudadanía para el futuro.

El panel que cierra el cómic pone fin a la problemática planteada en *Civil War*. Empero, es parte de un sistema en que la publicación se basa en personajes que seguirán “existiendo” en distintas revistas, así que en ese sentido el final no es más que un indicio de lo que el lector verá en los meses subsecuentes en las narraciones de Marvel.

El repaso que haré de este cómic consiste en encontrar los puntos en donde se separa de la tradición que conocemos de las narrativas clásicas de súper héroes, acercándose a un producto cuya meta no es vender, sino generar preguntas y, con ellas, una reflexión acerca de dichos personajes. En mi opinión, la premisa del cómic establece que los súper héroes son parte de una sociedad y a partir de ahí es posible hacer énfasis en las características humanas que estos personajes pueden llegar a tener. *Civil War* no tiene configuraciones gráficas experimentales, sin embargo, sí propone estructuras

que llamarán la atención del lector más experimentado de cómic. Es por eso que me parece pertinente que el análisis de dicha novela incluya una breve guía que consiste en ir deshebrando las partes de la página desde sus formas más elementales para poder entender qué es lo que hace a *Civil War* un cómic, por lo menos, peculiar.

Debido al tipo de texto que estoy por analizar me parece pertinente empezar por las definiciones técnicas que familiaricen al lector con el medio. Incorporo a continuación una explicación y comentario de los términos *issue* y novela gráfica. No las incluyo en el cuerpo de las notas porque me parecen aclaraciones fundamentales de vocabulario que han de formar parte del marco introductorio de este estudio.

El *issue* es un tipo de publicación genérico que no específicamente ocurre en el ámbito de los comics. Puede ser una revista o unidad impresa cualquiera:

MAGAZINE / NEWSPAPER [c] One of a regular series of magazines or newspapers: *the July issue of 'What Car?' – The article appeared on issue 25.* (Oxford Advanced Learners Dictionary 824)

El *issue* de cómic es conocido por ser parte de una narrativa continua potencialmente infinita. Daniele de Barbieri lo refiere con el siguiente margen de operación:

[...] a menudo no había una verdadera solución de continuidad entre un episodio y otro; el relato proseguía como una interminable saga, donde continuaban ocurriendo y resolviéndose situaciones mientras se iban abriendo otras. (Barbieri 209)

Los *issues* de *Civil War* son conexos e internamente coherentes, a diferencia de las entregas descritas arriba por Barbieri. El italiano menciona más adelante que está considerando en específico el comportamiento de *Flash Gordon* como serie. Empero, el tipo de *issue* de *Civil War* es del que conforma una serie como *Watchmen*, considerada la primera novela gráfica.²

Ernesto Priego, quien dedica una tesis al estudio de la novela gráfica partiendo de *Watchmen*, define el término de manera clara:

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 48 o 64 páginas). Por supuesto, resulta inevitable recordar que la historia misma de la novela inglesa clásica tuvo un origen similar. (Priego 52)

Los ligámenes de esta novela gráfica son explícitos. La separación entre uno y otro es acaso meramente física. Aunque puede estar conformada por fascículos físicamente idénticos a los comics de naturaleza continua, la novela gráfica opera con un principio y un fin perfectamente delimitados. Partiendo de la discusión de la novela gráfica, el académico norteamericano Frank L. Cioffi hace un comentario sobre *Maus I* y *Maus II*.³ Cioffi apunta que ésta se constituye en parte por cómo opera la concepción del tiempo en la misma: “Graphic novels unfold over significant periods of time, and readers’ consciousness grow and change over the course of engaging such works”. (Cioffi 117)

²Debido a la importancia de *Watchmen*, hablaré de ella más adelante.

³*Maus I* y *II* son dos novelas gráficas escritas y dibujadas por Art Spiegelman. Fueron publicadas por entregas entre 1980 y 1991.

Civil War opera con una longitud que permite desplegar períodos de tiempo narrativo considerables. Es catalogable como lo que Barbieri llamaría una “macronarrativa”. Este crítico abre un debate sobre la seriación en el que deja entrever un cierto escepticismo de las macronarrativas con “ligámenes tácitos”, siendo éstas laxas y, la mayoría de las veces, fallidas. Barbieri apoya y considera geniales las series narrativas que se publican en los periódicos y que pueden ser leídas por los lectores asiduos de diario y los ocasionales de domingo, siendo tan entendible la narración en una situación como en la otra. Sin embargo, a ésto habrá que agregar el hecho de que él mismo considera peligrosas las macronarrativas que caen en convencionalismos a partir de la debilidad de sus ligas entre un tomo y otro (210).

Los siete fascículos de *Civil War* forman parte de un arco narrativo mucho más grande llamado evento, franquicia o *crossover*.⁴ Este tipo de narrativa consiste en que todos los comics de una editorial complementan una historia central, *Civil War* en este caso. El cuerpo de comics periférico a *Civil War*, la novela gráfica que es objeto de esta tesina, consiste en más de doscientos números relacionados por detalles a veces mínimos que, aunque son un material fascinante, constituyen un *corpus* cuya complejidad supera los alcances de este trabajo que, como dije, ceñiré a la novela gráfica.

El evento es una técnica de publicación que permite buscar una “renovación” de las narrativas de la editorial. Idealmente, se logra con ellos un repunte en las ventas. Sin embargo, la renovación de que hablo es finalmente otro modo de decir que estas series son planteamientos novedosos al producto

⁴Debo aclarar que sí existe una diferencia entre los términos. Evento es el nombre que se le da en español a narrativas como *Civil War*, franquicia es, formalmente, cualquier cómic pero aquí lo utilizo debido a que, posteriormente, uno de los críticos que utilizo así refiere al evento; *crossover* era en un principio cualquier aparición especial de un personaje en un cómic que no fuera el propio.

usual, de modo que el consumidor tenga algo “nuevo” en las manos. El uso de comillas en las palabras renovación no es contingente y es porque, en realidad, la renovación más bien es una ilusión pasajera pues todo cambio ocurrido en estos eventos al poco tiempo se disuelve, contrarresta o simplemente anula.

Matthew J. Pustz describe la relación oferta-demanda del evento: “The franchises work well for the publishers because they almost demand that readers purchase the whole group of titles on a monthly basis.” (132) El primero de estos eventos en ser notorio fue “Death of Superman” (1992) y funcionó del siguiente modo: “[...] to completely follow the ‘Death of Superman’ story line from 1992, readers had to purchase issues of *Superman: The Man of Steel*, *Justice League of America*, *Superman*, *Adventures of Superman*, and *Action Comics*, along with a handful of stray publications.” (Pustz 132)

Cada cómic que publica la editorial en el tiempo que dura el evento – meses en el caso de *Civil War*; un año, por ejemplo, en 52 de DC– presenta una arista del problema que se esté desarrollando en el evento. Las portadas suelen tener un sello común que las distingue como parte del mismo. Así, el comprador se puede orientar y adquirir todas las series vinculadas.

Sin embargo, lo que alguna vez fue novedad, eventualmente se volvió costumbre. El evento ya ocurre como parte de la estrategia anual de ventas de las editoriales. Las narrativas de este tamaño tienen como característica principal la noción de “cambio” que es cuestionable porque, como he dicho antes, éste siempre es revertido en los años subsecuentes. Respecto a esto escribe Douglas Wolk:

[...] the producers of superhero stories are forced to present the *illusion* of real and lasting change. Over the last few decades, the two big narratives have been in near-constant turbulence, roiled by one big ‘event comic’ after another – stories that cross over with scores of ongoing series and may change the fundamental premises of some of them for as much as few months. Superhero readers can rattle off a list of them: *Infinite Crisis*, *Crisis on Infinite Earths*, *Secret War*, *Secret Wars II*, *Armageddon 2001*, *The Age of Apocalypse*, *Zero Hour*, *The*

Onslaught Saga, Millenium, DC One Million, House of M, Decimation, The Death of Superman. The events keep appearing because they keep selling. (Wolk, 103)

Es decir, todos los eventos que alteran la historia de los súper héroes son siempre cambios sólo en apariencia pues después todo regresa a la normalidad. A pesar de ello, el aparente cambio y la novedad los mantienen en el gusto del público. Los números de las ventas lo hacen evidente y eso, en un tipo de medio como el cómic, es necesario considerarlo.

Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean refiere que *Civil War* es el cómic que mejor se ha vendido en los últimos años: “[...] *Civil War*, the flagship title of an immense crossover in the course of which Spider-Man unmasked, became the best-selling pamphlet-form comic in years” (Wolk 103). Los números de venta de *Civil War* exceden por mucho la venta común y, para crear un panorama cuantitativo, basta mencionar que mientras las publicaciones promedio venden entre trescientas y quinientas mil copias, el archivo *The Beat: The News Blog of Comics Culture* reporta que *Civil War* rebasa los dos millones de copias vendidas sumando sus siete partes; y ello sin ahondar en que es el cómic más vendido de Marvel para medios electrónicos. (O’Brien 2008)

Para seguir con el análisis, retomo lo que he mencionado anteriormente sobre las portadas, que serán prácticamente la misma, variando sólo una ilustración. A pesar de ello, esquemáticamente, son iguales. Incluso, en la portada se lee un eslogan que presenta el evento como tal: “A Marvel comics event in seven parts”:



Figura 1⁵ (Millar – McNiven 2006)

El diseño es parte importante del producto para hacerlo identificable a primera vista por medio de emblemas sencillos. Como se puede apreciar, el arte no sólo se queda en el dibujo del cómic, sino que todo el diseño editorial cuida la uniformidad de las tipografías y las formas.

Civil War replantea el mundo de los súper héroes. Esto lo hace aprovechando la plataforma que significa ser el evento estelar de Marvel. De este modo se le garantiza a la narración un reflector que los autores

⁵Incluyo sólo seis portadas aunque en realidad son siete. Esto lo hago por motivos de diseño editorial del propio trabajo. Con esta ilustración comienzo la numeración que seguirá a lo largo del trabajo. En caso de repetir imágenes utilizaré el número original que le fue asignado.

claramente no han desaprovechado, generando así sus propios planteamientos sobre la figura del súper héroe. En mi opinión, los creadores calculan el impacto de sus comics sabiendo que éstos podrán llegar a más hogares si los desarrollan como parte de un proyecto en Marvel que si lo proponen como una narrativa para una editorial independiente.

El replanteamiento que este cómic hace del súper héroe consiste en mostrar, con la emboscada preparada y casi actuada para televisión, que el súper héroe no sólo es falible, sino que puede ser imprudente. Esto implica un desconcierto en el modo en que siempre se ha entendido al súper héroe, pues más que como figura cercana a la divinidad, esta novela gráfica es enfática en los yerros de los personajes. Es decir, los presenta más humanos, dejando prácticamente de lado el hecho de que tengan súper poderes. Este tipo de cuestionamiento se ha hecho antes, aunque de un modo distinto. El cómic que lo hizo es también una novela gráfica. Esta novela se llama *Watchmen*, producto de la autoría conjunta del escritor Alan Moore y el ilustrador Dave Gibbons.

Watchmen apareció entre Septiembre de 1986 y Octubre de 1987. Matthew J. Pustz atribuye la aparición de *Watchmen* a que las convenciones del género de súper héroes estaban ya tan establecidas que ya era tiempo de escribir historias que se adentraran en nuevas problemáticas para estos personajes:

First published as individual issues beginning in the summer of 1986, *Watchmen* is a dense novel that, among other things, attempts to go beyond Marvel's angst-filled hero to describe characters with true psychological complexity. None of these heroes is simple; all have dark sides, personality problems, or complex fears that make them the people they are. (137)

Watchmen, a lo largo de la novela, plantea motivos recurrentes que apuntalan el planteamiento principal. Uno de estos detalles es una pinta en las

paredes que pregunta: "Who watches the watchmen?" Si pensamos que, metafóricamente, la calle cuestiona, podemos asimilar que la pregunta viene de un descontento que surge, también, de la voz popular.⁶ El fastidio de la gente radica en que nadie vigila a los vigilantes. En su ensayo "Freedom versus Security: The Basic Human Dilemma from 9/11 to Marvel's Civil War", Travis Langley repara no sólo en la cantidad de veces que este tema ha sido tratado sino que, muy atinadamente, explica que la razón de esto es muy sencilla. Según este autor, al ser humanos estos individuos con poderes, es normal la necesidad de una entidad reguladora pues nada los exime de cometer errores:

"Sed quis custodiet ipsos custodes?" asked the poet Juvenal in Satire VI (1st or 2nd Century A. D.; see Juvenal & Ferguson, 2003), meaning, "But who will guard the guardsmen themselves?" and often translated as "Who watches the watchmen?" Alan Moore asked the question in *Watchmen*, as did the Tower Commission (1987) in their report assessing the Reagan administration's Iran-Contra scandal. People want protection. People also want protection from their protectors because of the inherent potential for power's – much less super-power's – abuse. In fictional worlds where their protectors hide behind masks, accountability can be difficult to impose. In fictional worlds where heroes sometimes go rogue, get possessed, turn insane, or turn out to be villains, people are right to be wary. (8)

Al contrario de la idea más aceptada de los súper héroes como figuras que no fallan,⁷ *Watchmen* inaugura una corriente distinta en donde los súper héroes cuentan con habilidades fantásticas en función de las cuales lo que en un humano sería un error, en ellos sería una catástrofe. Será interesante ir viendo en el trabajo las razones por las cuáles el cómic opta por un título como *Civil War*, así como las implicaciones que pueda tener poner al héroe en la mira no como figura de autoridad, sino como parte de la ciudadanía.

⁶Se sugiere, en caso de un particular interés en este cómic, recurrir a la tesis de *Watching the Watchmen: el cómic como discurso narrativo*, de Ernesto Priego (UNAM Facultad de Filosofía y Letras; Letras Modernas, 2000)

⁷Para ahondar en este tema se sugiere revisar el seminal ensayo de Peter Coogan, "The Definition of the Superhero" (2009).

La efectividad de *Watchmen* radica en parte en el hecho de que la crítica sobre las narrativas más comunes de súper héroes se genera desde una periferia editorial pues lo publica una subsidiaria de DC. El caso de *Civil War* es interesante pues es un libro publicado por Marvel atacando las imágenes que esa misma editorial consolidó. A lo largo del trabajo se verá cómo es que *Civil War* construye un comentario recurriendo a las herramientas mismas que le proporciona hacer el comentario “desde dentro”, valga la expresión, de la estructura que generó la imaginaria a revisar.

La estrategia de que echa mano *Civil War* es un planteamiento que es posible ubicar en una realidad similar a la del lector. El hecho histórico anterior más cercano a *Civil War* es la destrucción de las torres gemelas en Nueva York, el 11 de septiembre de 2001. Los eventos que ocurren en *Civil War* guardan un cierto parecido con los ocurridos a partir del atentado al *World Trade Center*. La resonancia de los hechos del cómic con el evento histórico y sus consecuencias fue planteada como una alegoría por el crítico Brian Swafford. Esta aproximación será comentada más adelante en el trabajo, pero cabe mencionar que este tipo de paralelismo se ha hecho antes. El caso más conocido data del año 1992. El cómic en cuestión es nada menos que la muerte de Superman. Un artículo del *New York Times* presentó una lectura posible del evento como un paralelo de la reciente derrota electoral de George Bush (padre) y la caída del sistema de valores conservadores que representaba la mancuerna Bush-Quayle. Un fragmento del artículo se cita a continuación:

But Superman was also the victim of a larger phenomenon: the death of the all-American hero as he has been defined for much of the 20th century. In the post-cold war world where America's role as superpower is certainly shifting in substance and tone, what need is there for the old macho derring-do of Superman? Even the phone booth in which Clark Kent did his quick change is an anachronism, an archaic symbol of a vanished all-mighty America in which the all-powerful Ma Bell seemed as unlikely to splinter as the

Soviet Union. History will record that 1992 was not only the year of Superman's demise, but also a bad year for George Bush, World War II hero; [...] The President seemed as oblivious to the culture's portents as he was to the pollsters': even as the Bush-Quayle campaign charged full-speed ahead with the old heroics,[...]. (Rich, 2)

Así, y aunque la presencia de Superman en los medios va más allá del cómic (televisión y cine), sin duda uno de los momentos más importantes en su devenir como súper héroe está en ese *evento* ("Death of Superman", 1992) en que los autores se permiten asesinarlo para poder "reiniciar" al personaje. El caso de Capitán América es justo el contrario. Marvel lo replanteó, formuló una nueva perspectiva del punto de vista del súper héroe y –una vez reconfigurado– lo mató. Esto le garantizó una muerte en uno de los momentos más álgidos que ha tenido como personaje.

Por lo que toca a *Civil War*, hay que notar que este cómic se inscribe en una corriente de productos culturales que significaron las primeras respuestas claras a la caída de las Torres. Me refiero en principio a dos casos literarios. El primero es el escritor Don DeLillo. *Falling Man* es una novela en la que se relata la vida de un habitante de Nueva York. *Saturday*, el otro caso, es una novela de Ian McEwan. En ella se relatan las acciones de un día en la vida de un neurocirujano que decide no participar en las protestas de Londres en contra de la invasión a Irak.

Por otro lado están los comics. Las respuestas al hecho histórico son comentadas por R. Fiore en el ensayo "9/11 Comics". El primer caso es el de un número de *Spider-Man* (477) de la semana inmediatamente posterior al 11 de septiembre. En este número Spider-Man participa en las labores de remoción de escombros de la Zona Cero de Nueva York. Asimismo, se comentan comics como *9/11: September 11, 2001*, *9-11: Artists Respond*, *A Moment of Silence* y *Heroes*. A partir de estas narrativas, el autor concluye una serie de puntos de los cuales rescato los más significativos:

- Superman thinks police and firemen are the real heroes.
- Having 3,000 people crushed to death not far from where you are really gets you on your nerves.
- If you have absolutely no ideas whatsoever, you can always invoke the raising of the flag on Iwo Jima (Fiore 39-48)

Civil War forma parte de un conjunto de obras que será considerada a la postre como una respuesta natural por parte de la comunidad artística a un suceso histórico. Sin embargo, *Civil War* no tiene *per se* las torres impresas en sus páginas y no hace referencias directas a la palabra “terrorismo” ni ninguna de las particularidades históricas. El proceso de *Civil War* es distinto y hace referencias a un momento histórico sin citarlo directamente. Sin embargo, esto no le impide que sea un proyecto cuyos méritos artísticos, sin decir que está a la par de *Watchmen* o *Maus*, lo convertirán en un hito en el mundo de las narrativas de los súper héroes.

El método de lectura que propongo en el primer capítulo es el de Thierry Groensteen, teórico francés de la narrativa gráfica. Su visión integral acerca de cómo leer un cómic me permite mostrar con claridad la plasticidad de *Civil War*. He escogido guiarme solo por este autor debido a que el teórico francés propone un singular método de lectura en que la sintaxis del cómic es comprendida desde las articulaciones de los paneles dentro de la página. Groensteen advierte que el funcionamiento de la narrativa está configurado antes que nada por las tensiones entre las viñetas. Aproximarse a la arquitectura de la página me parece la forma más interesante de abordar un cómic pues es lo primero a lo que uno se enfrenta, incluso antes de ver los dibujos, los diálogos, los personajes, etcétera.

En el segundo capítulo entraré de lleno al comentario del cómic. Mi estrategia para ello es ponderar las posibilidades del cómic como denuncia, por

un lado de los vicios, de una sociedad ficcional muy parecida a la que vivimos fuera de la página y, por otro, de la posición de los súper héroes como elementos cuyo rol debe ser reconsiderado.

CAPÍTULO I

Decisiones de artrología: ¿cómo se lee un cómic?

I understand the music, I understand the movies, I even see how comic books can tell us things. But there are full professors in this place who read nothing but cereal boxes.

Don DeLillo, *White Noise*

i

Esta primera parte del trabajo seguirá una metodología que sienta las bases técnicas para poder realizar un comentario a *Civil War*. Antes de construir una lectura en torno a la narración, se debe poder tener acceso a todas las llaves que describen el sistema de lectura en su articulación y funcionamiento más básicos. Para ello, he decidido que la columna vertebral de este capítulo ha de ser una que el lector pueda seguir como estructura general de cómo funciona el cómic. Se seguirá lo que propone Thierry Groensteen en su libro *The System of Comics*, en el capítulo “The Spatio-Topical System” (2007 24-102). Para ejemplificar el sistema que propone el francés, ocuparé precisamente imágenes que, a mi parecer, son los constituyentes sintácticos más esenciales y evidentes de una gráfica de estéticas definidas y tintes políticos.

Cada inciso tendrá un breve atisbo de la teoría de Groensteen indicada en el terreno de la gráfica de *Civil War*. Las imágenes de la primera parte me permiten describir el proceso de lectura de una narrativa como la asimila el crítico francés. Los parámetros espacio-tópicos son los siguientes:

- Los primeros parámetros espacio-tópicos

- El hipercuadro y la página
- De la importancia del margen
- La ubicación
- Composición de la página doble
- Las funciones del cuadro
 - a. Función de clausura
 - b. Función de separación
 - c. Función rítmica
 - d. Función estructurante
 - e. Función expresiva
 - f. Función lectora
- Un espacio intermedio: la tira
- Un espacio adicional: el globo de texto

ii

A) Los primeros parámetros espacio-tópicos

Groensteen establece ciertas variables del panel en la página como elementos para comenzar a leer un cómic. Hay tres parámetros primordiales para ahondar en el análisis. Estos valores son llamados parámetros espacio-tópicos. Estos serán el área de las viñetas, la forma que tienen y la ubicación. Antes de detenerse en la imagen contenida en el panel existe un paso previo durante la lectura del cómic. Éste radica en la significación que genera el panel mismo por su forma, su tamaño y su lugar en la página.

Los parámetros espacio-tópicos no son más que el nombre que da Groensteen a la atención que uno pone automáticamente a la distribución de las viñetas en la página. Como he dicho, basado en las propiedades formales (el área que ocupan, su forma o sus coordenadas dentro de la página) la lectura encuentra aquí su punto de partida; un primer acercamiento a la osamenta que sostiene la página.

Al leer un poema, un lector entrenado es capaz de ubicar a vuelo de pájaro las estrategias textuales del mismo (rimas, metro, etcétera). El lector de cómic hace lo propio pues asimila la estructura básica de la página. El propósito de esta primera parte es ilustrar la especificidad del lenguaje del cómic. El primer acercamiento a la información en un cómic consiste en acusar la presencia de cada una de las viñetas en la página. Cuando, por ejemplo, un poema es leído en voz alta, los accidentes rítmicos o en las sonoridades surgen del mismo modo en que la lectura en silencio puede llevar a conclusiones que ocurren sólo a través de la lectura fina. Los reparos sobre los dibujos o las palabras son usualmente resultantes de un segundo momento en la lectura en que el lector pasa de la inmediatez del primer contacto visual a un seguimiento de los posibles significantes que la estructura contenga.

Estos dos pasos mentales son los que constituyen la lectura. Este trabajo emula de cierto modo este proceso en que la lectura es una labor continua, pero descriptible a través de su división. El primer capítulo de este trabajo semejará ese primer contacto visual en que se “reconoce el terreno”. El segundo capítulo es la propuesta de lectura acerca de la narración. Una vez concentrada la mirada en los detalles, surgen las posibilidades de ofrecer

interpretaciones y modos de asimilar un dibujo o una palabra. Cada que me sea posible, tenderé los puentes necesarios entre el primer y el segundo capítulo con aproximaciones y atisbos de una lectura más detallada de las gráficas ofrecidas.

En *Civil War* la distribución de las páginas es de un ritmo riguroso y regular. Sus transgresiones serán esporádicamente vistas y ocurrirán de un modo discreto. Este cómic está organizado en un sistema sumamente rígido que deviene en una claridad lógica de lectura. Las formas sostenidas exigen al lector de cómic (o al lector de lo que sea) una vuelta a lo básico y económico. Las páginas de *Civil War* casi siempre se presentan en un armazón de cuatro o cinco paneles por página; es decir, no muchos.⁸ Rara vez se verán los paneles cuadrados que forman una fila y, a su vez, filas que forman columnas.

Civil War está construido con base en una lectura en caída libre pues abunda en paneles largos de todo el ancho de la página. La poca variación espacial de *Civil War* tendrá como efecto la lectura unidireccional y directa hacia abajo. En cuanto comience a utilizar ejemplos de la novela, esto quedará más claro.

Los paneles se leen como se leen las palabras en un libro. Empero, si los paneles no están dispuestos tradicionalmente puede generarse confusión en el lector, que no sabrá cuál es el panel que precede o sucede. Para este cómic, me refiero a una forma de leer unidireccional debido a que la mayoría de las veces sólo es posible ir hacia abajo. Esto implica una cadencia marcada,

⁸Menciono un criterio cuantitativo debido a que, aunque sería pretencioso proponer un número "promedio" de viñetas por página, sí es necesario mencionar que cuatro es un número relativamente bajo de paneles.

siendo que la lectura del cómic más común emula el acto de lectura de un texto de prosa occidental: de izquierda a derecha siguiendo siempre hacia los renglones de abajo. La mayoría de las veces el eje horizontal de lectura se sacrifica para dar paso a viñetas elongadas que sólo tienen seguimiento descendente en el eje vertical de lectura. Incluso, se llegan a ver paneles que ocupan la totalidad de la plancha gráfica.

A continuación me detengo en el primer ejemplo del trabajo para comentar las nociones más básicas sobre distribución y lectura.



Figura 2 (Millar – McNiven 4:19-20)⁹

⁹ La paginación que uso para los ejemplos es siempre la que se obtiene de contar las páginas, pues como se comentará más adelante, este cómic carece de numeración de página. El número que precede a la página (en este caso 19-20) es el volumen en que se encuentra contenida la imagen.

Esta secuencia en claro el uso del panel como una figura rectangular específica e iterada. Las formas y el área que éstas ocupan son siempre las mismas. La noción de equilibrio visual se logra gracias al modo en que están acomodadas las viñetas. La configuración que vemos en estas dos páginas será la más común a lo largo de la obra.

Las viñetas en perfecto orden son parte de un artificio. El lector, desde que ve una configuración así al momento de abrir la página, debe sospechar y empezar a preguntarse a qué lleva, o qué implicaciones podrá tener en la historia que se está leyendo el acomodo de la información. Una suerte de reticencia natural hará que estas sospechas se conviertan eventualmente en un comentario sobre la forma. Esta imagen es una muestra de que las viñetas no tienen distribuciones aleatorias pues las decisiones que toma el autor comienzan desde ahí. Como resultado hay una noción de forma en el sentido en que al ver un soneto a primera vista se puede determinar qué es porque las características catorce líneas, por sus rimas, etc. El lector puede apreciar la rigidez narrativa al percibir que las páginas están casi todas construidas bajo ese esquema. El balance de una página de cómic se debe a la forma en que sus viñetas están colocadas.

En mi opinión, la noción más básica de ritmo gráfico debe surgir en ese primer momento en que el lector se da cuenta que una página está dividida en ocho partes iguales. Groensteen considera que la noción rítmica es parte de un proceso avanzado de la lectura. Sin embargo, aquí se ha hecho evidente que es un paso obligatorio para asimilar la lectura de un cómic.

El mismo fenómeno de aparente simplicidad se puede observar en la figura 3. Sin embargo, la situación narrativa es totalmente distinta. Esta figura presenta la secuencia de una explosión y aún así se mantienen la colocación y geometría básicas de las viñetas respecto a la página.



Figura 3 (Millar – McNiven 1:7)

Una forma de leer este tipo de imágenes es siguiendo la lógica más sencilla: las dos primeras imágenes funcionan como premisas a las dos imágenes posteriores que actúan como las conclusiones. Una página de diseños no convencionales daría lugar a lecturas equívocas. En nuestro

ejemplo, dichas lecturas no son posibles debido a la verticalidad con que se narra. Se podría decir que entre panel y panel existe un tácito “se sigue que” dejando espacio mínimo a dudas sobre cómo leer los hechos.

El silogismo a asimilar en la imagen vista es que el lector lee la explosión como “más grave” que otras debido a que el cómic enfatiza la presencia humana en los dos últimos paneles. Esto lo hace por medio de recursos sencillos, pero emotivos: el primero es la presencia de niños y el segundo es un momento en que se obliga al lector a darse cuenta de que los niños son parte de una comunidad suburbana mucho mayor y son cientos los que morirán.

B) El hipercuadro y la página

El segundo punto que trata Groensteen postula lo que él llama hipercuadro. Para explorar a qué se refiere con esto, estableceré la clase de relación con que se explica el mismo: “The hyperframe is to the page what the frame is to the panel” (Groensteen 30). Este símil se explica de la siguiente manera: así como el cuadro encierra dentro de sí una sola acción, el hipercuadro operación narrativa única. El hipercuadro es, más que una delimitación física, una unidad cognitiva que opera encerrando las unidades mínimas de un registro similar, o bien pertenecientes a una misma secuencia narrativa. Es decir, el hipercuadro establece una cohesión al enclaustrar en un mismo tono todos los paneles de la página. De este modo, la posibilidad de asimilar la página como unidad cerrada es producto de que una unidad dramática se abra y se cierre en un solo espacio.

El marco que delimita con una línea la página no es necesario. Esta línea es más bien un refuerzo a una homogeneidad temática que debe existir desde la concepción de la página. Cuando efectivamente existe una línea delimitando todos los paneles, la función de un cuadro mayor que unifica es innegable; empero, tal marca discursiva puede estar generando unión física y no necesariamente homogeneidad narrativa. Esta problemática se tratará más adelante en la sección dedicada al margen.

El enrejado interior de la página nunca es aleatorio y obedece a una serie de decisiones que generarán ciertos efectos. Como se ha dicho antes, la unidad temática surge a partir de la pertenencia de los paneles a una misma página, se parte de una estandarización del formato físico del papel que permite a los autores saber de antemano con qué formato se está trabajando. Esto permite aprovechar la estabilidad de saber que el diseño no será alterado por editores o impresores debido a cuestiones que no tengan que ver directamente con la historia. Lo que empezó como una decisión relacionada con lo monetario, devino una economía del tipo narrativo. Esto nos lleva a percibir estos bloques como escenas dentro de una misma página.

Un ejemplo de esto se puede apreciar en la siguiente figura:



Figura 4 (Millar – McNiven 2:7)

La página sugiere una escena aislada del mundo de Spider-Man. La locación (Daily Bugle) y los personajes que dialogan (editores Jonah Jameson y Robbie Robertson) son signos no aislados que acentúan la presencia de Spider-Man. El panel más grande funcionará como puntuación y confirmación a la vez de la sospecha del lector de que esta página puede tratarse sólo de lo que tenga que ver con este súper héroe. De esta manera se genera un campo semántico articulado por los personajes menores asociados al protagonista. Al ocupar Spider-Man un porcentaje mayor de la página se confirma el hecho de que no tanto el personaje, sino el submundo que lo acompaña son de lo único

que puede tratar esa escena. La posible lectura de este último panel como puntuación a la página tiene otra afectación notable. Ésta, es el hecho de que el personaje más conocido de toda la página, Spider-Man, está construido de tal modo que no queda claro si está columpiándose, o incluso, cayéndose. Si es así, toda la página, y con ella todo ese submundo, es inestable. Este es un hipercuadro en que no se menciona específicamente la persona o palabra “Spider-Man” y a pesar de ello el lector que conoce a los personajes secundarios puede comprender la temática de la página. Los referentes generan una escena circular que se abre y se cierra en el lapso de una sola página. La línea argumental de la escena es sumamente específica, pero no tanto como para ser extirpable. Si bien es una escena “independiente” el hipercuadro funciona en tanto que sigue en el tenor del resto del cómic.

“Spider-Man”, como tema, domina a tal punto la página que sale de su contención e invade los espacios entre panel y panel. Más adelante se abordará el tema de estos “huecos”. Por lo pronto este detalle nos basta para hacer notar que el personaje es el que dictamina toda una página. El rol de Spider-Man se irá delineando a lo largo de la novela, sin embargo este personaje es el único que cambia de bando. Este tipo de ambigüedad es la que tomo en cuenta para asumir que no se debe tomar como accidental una figura en que no se sabe si el personaje se cae o se mece.

Los hipercuadros en *Civil War* ocurren como un tema, no tanto porque exista un cuadro que unifique físicamente la página. Un nuevo ejemplo me sirve para explicar el término *hipercuadro* a partir del hecho de que las viñetas existen en

una ubicación que siempre obedece a una secuencia lógica. Este ejemplo parte de dos páginas donde un solo panel rige toda la hoja. Posterior a éste, se presentará un segundo ejemplo en que un solo tema rige, generando la unidad necesaria para considerar esa página como referente del hipercuadro.

El primer ejemplo es el siguiente:



Figura 5 (Millar – McNiven 3:11-12)

En este ejemplo se aprecian cinco paneles cuya forma es la misma. Sin embargo, el panel superior une las dos páginas con un área ostensiblemente mayor que la de los demás. Esta unión no implica un juego mayormente complicado de lectura. Lo que es hábilmente planeado para que el diseño genere una consistencia es cómo ese panel divide y conjunta las páginas. Por un lado, divide las dos páginas en dos sectores horizontales y también traza un eje vertical sobre el cual los paneles se ubican. Por otro lado, este panel también une las páginas dictando una temática que dirige los cuadros

insertados en la parte baja. Es gracias a este panel que las dos páginas se forman como un solo campo visual. Por su área, su forma y su ubicación, el panel domina las dos páginas. Su posición en la parte más elevada hace que se le vea intitulado todo lo que se pueda decir en el resto del espacio diseñado. Es decir, este panel que podría llamar “unificador” ayuda a evidenciar una función de hipercuadro presente en las páginas del cómic. Se debe comentar que el hipercuadro no se restringe a la idea de página, sino que ha de responder, como se aprecia en la figura anterior, a un uso extensivo del área de dibujo que se encuentre unificada.

En la Figura 6, vemos una secuencia de dos páginas dentro de un solo hipercuadro.



Figura 6 (Millar – McNiven 1:14-15)

La escena, en contraste con los ejemplos antes vistos, contiene paneles de muy variados tamaños aunque sin salirse nunca de la forma rectangular básica. Aquí los paneles no se configuran del mismo modo que en la mayoría del cómic. Esto llama la atención y el lector no debe pasarlo por alto; lo que sea que está dibujado en estas dos páginas, no es común dentro del cómic mismo. Las dos páginas acusan una ruptura a nivel narrativo, pues es un momento en que el descontento civil es evidente. El quiebre es sumamente efectivo pues el cómic rompe el esquema de paneles que ha venido usando, mismo a que el lector ya se acostumbró, y recurre a viñetas desiguales y a un acomodo de las mismas un tanto caótico.

La acción dramática se desarrolla en tan sólo dos páginas. En ellas, una paleta en azules genera la idea de una isoterma cromática y confirma la concordancia de una narración exclusiva. Si partiéramos estas dos páginas por las mitades vertical y horizontal veríamos que el sector que corresponde a las esquinas superior izquierda e inferior derecha es el único fragmento de la página que tiene colores cálidos. De estos dos momentos, es sólo la primera esquina la que presta atención a estos colores debido al personaje (la antorcha humana) en quien está centrada la escena. Las dos páginas generan una idea de cierre y final por medio del color que sólo atisba en las esquinas, ello deviene en que las páginas puedan ser entendidas como una misma unidad de lectura.

Pensando que la imagen cierra en una televisión, se puede atisbar qué clase de construcción de contenido se presenta desde la estructura ósea de la página. Hacia el penúltimo panel ya todas las acciones importantes han

ocurrido y, sin embargo, no será sino hasta la irrupción del panel televisivo que las acciones son confirmadas. El panel que emula la televisión es efectivo pues, por como está colocado, está cerrando la página y confirmando el hecho ocurrido. A pesar de que la escena podría cerrar en el penúltimo panel, se opta por terminarla con una televisión que narra los hechos. Esto genera un efecto de lectura en que se obliga al lector a asimilar los hechos no cómo los presencié sino como se los propone la televisión pues ésta tiene, literalmente, la última palabra.

C) De la importancia del margen

La importancia del margen en el panel es mayor pues las decisiones que ahí se toman son cruciales. La idea más primordial es que la única función del margen es la de separar. Sin embargo, seré enfático y comentaré su importancia como parte del entendimiento de la narrativa. El tipo de dominio que ejerce es vital y no se limita a la idea de restringir el contenido narrativo de un área. Groensteen afirma en dos momentos diferentes que:

[...] the margin remains far from indifferent on the aesthetic plane, or even the semantic plane. Even empty, the space of the margin cannot be totally neutral.

[...] the frame of an artwork participates fully in its enunciative apparatus and in the conditions of its visual reception. In autonomizing the work, in the isolation of the exterior reality, it accomplishes its closure and constitutes it as an object of contemplation; in the case of comics, an object of reading. (Groensteen 31-32)

Aunque funciona como la evidencia de autonomía que ofrece cada panel como unidad de significación en la página, los intersticios son también área

para diseñar. El vacío entre un margen y otro no es meramente una separación, sino que es parte del lienzo.

A diferencia del obligatorio blanco que era la única opción debido a que era el color natural de la hoja, conforme han ido transcurriendo los años, las tecnologías de imprenta y color permiten que esta frontera, que antes no se franqueaba, sea ahora también una decisión que resolver en el diseño final.

El margen es parte del tono en que se desarrolla la obra. Groensteen apunta una lista de variables que uno debe de considerar para leer el margen y los espacios intermedios:

These parameters are: its width, the drawings and the inscriptions that it hosts, its colour, and, finally, its degree of autonomy, which depends on two binary factors, the closure or the aperture of the hyperframe (continual outline/intermittent outline) on the one hand, and, on the other, as one has seen, the identity of the chromatic difference between the margin and the interpanel interstices. (33-34)

La serie de variables que Groensteen menciona obedecen a la tradición de “enmarcar” o “encuadrar” un contenido visual. La percepción del campo pictórico está relacionada con aquello que lo enmarca. El objeto físico que hace finito un significante, que lo encierra, juega el papel de mediador entre lector y área.

En *Civil War* los márgenes se caracterizan por una regularidad estricta y sumamente sobria. El *gap* o espacio entre márgenes en este cómic es de riguroso negro y genera siempre el mismo contexto tonal. La variedad de nombres que recibe esta parte de la página de cómic (canal, espacio intersticial, calle) explica su naturaleza debido a que es el espacio físico entre el margen del panel que termina y el del panel que comienza. Las variantes de

espacio relleno de un negro liso son pocas. El hecho de que se opte por el negro, no sólo para el margen sino también como espacio intersticial,¹⁰ apela a una solemnidad absoluta. Esto no debe leerse únicamente como un valor luctuoso. En mi opinión apela más bien a una neutralidad similar a la del blanco con la alteración de que la luminosidad de la imagen será mínima y predominará una idea de opresión de espacios.

El “respiro” narrativo que implica un espacio en blanco se anula en *Civil War*. En vez de esto, se dejan agujeros negros que desequilibran al lector acostumbrado al espacio blanco. Aunque propiamente las inscripciones no existen en ninguno de los márgenes de *Civil War* (ni siquiera la numeración de página) se pueden hacer apuntes precisamente en torno a las decisiones que se tomaron para que al final quedaran así dichos espacios. En mi opinión, este desequilibrio se genera para generar en el lector una noción de pausa más acentuada que la que genera el espacio sin relleno. Cambiar la forma más común para presentar esta parte tan esencial de una página de cómic implica accidentar de cierto modo la lectura generando una incomodidad a la que no está acostumbrado. Considero que el mero hecho de subvertir un color es importante para la lectura de este cómic pues no es una decisión común.

La página es siempre una geografía, es por ello que el espacio entre los márgenes de cada panel ha sido también conocido popularmente como la “calle”. Siguiendo la metáfora, los bloques que unen estas calles son, más bien, intervalos vacíos que realizan una función inversa a la de las calles. El cómic

¹⁰ El espacio intersticial es el espacio físico que existe entre el fin del margen que delimita un panel y el margen que marca el comienzo de un nuevo panel.

en cuestión carece de un solo número de paginación. Las calles sin guía y en absoluta obscuridad no son más que otro espacio en donde se juega la posibilidad de generar la sensación de extravío en el lector. Aunque la lectura unidireccional evita este extravío, la noción de “estar perdido” al pasar las páginas exacerba el caos narrado en el cómic. Otra posibilidad para leer estos espacios en negro es pensar en una decisión autoral que contemple una presencia mínima posible de distractores.

Los espacios entre panel y panel son más área; por ende, otro terreno que pueden utilizar los dibujantes para ofrecer el tono que consolide la narración. El hecho de que el color de los intervalos sea negro tiene otra implicación digna de mencionar: si el blanco tradicionalmente une, el color opuesto divide. Siguiendo esta lectura el negro está constantemente aislando las unidades narrativas. Pensar de este modo me lleva a creer que el cómic está estructurado a partir divisiones y desencuentros en todos los niveles posibles.

La figura 7 presenta un esquema de margen que diluye al personaje en un fondo negro.



Figura 7 (Millar – McNiven 5:16)

El espacio intersticial que parece extenderse desde el panel superior se ve fracturado en un diseño muy particular. El negro se rompe sólo por una línea roja que repercute en las dudas acerca del personaje contenido en este tipo de construcción, única en su tipo. Punisher se encuentra gráficamente fuera de sus límites pues el panel aparentemente lo contiene, pero en realidad no. Si se mira con atención, el margen no lo contiene en realidad. Éste es el caso que salta a la vista pues es el único que en toda la novela tiene un acento tan singular en el margen. El margen personalizado hace evidente un llamado de atención sobre qué o quién es la silueta contenida y a qué se debe su presencia bajo tales circunstancias. Su presencia en la página es permitida aunque genera dudas pues su margen existe, pero sólo para acentuar, no para contener. Lo que sea que este margen contenga (personajes, situaciones, etcétera) debe ser leído con cuidado adicional, considerando que éste es un diseño complicado pues, ni es viñeta, ni es el vacío intersticial entre un margen y otro.

El siguiente ejemplo pertenece al mismo capítulo. Puede pensarse en general que no representa un reto de lectura pues es una viñeta sumamente sencilla. Empero, yo sugeriría que este tipo de construcciones deben generar una consciencia lectora sobre la subjetividad del margen y su papel como parte de la narración.



Figura 8 (Millar – McNiven 5:17)

En la imagen no existe formalmente una complicación mayor sobre dónde termina el margen. De inmediato podríamos decir que termina donde la página nos tiene acostumbrados a que termine. Sin embargo, el negro que se presenta de la mitad del panel hacia la derecha se encuentra generando un área de dibujo que parece ajena al resto del panel. La sugerencia de seguir los espacios en negro (al no haber espacios en blanco) debe dejar al lector con la intriga de si este personaje atigrado forma parte de la escena o está fuera del margen. Se le ve fuera de la imagen central que, uno supondría, es la junta que se observa en la habitación de unos metros más adelante. Son unidades como ésta las que generan momentos de duda pues se es natural que se suscite una sospecha en el lector al haber un espacio negro que contiene a un personaje. El carácter periférico de este personaje queda confirmado al inferir, el lector, que esta figura es ajena a lo que sea que esté pasando en lo que podríamos llamar el subpanel.¹¹ El cómic obliga así a tener que leer este subpanel interno a través del tamiz del intermediario que está en el margen. De este personaje no podemos acabar de confirmar su presencia de un lado o del otro y esto no sólo refiriéndonos al margen: Tigra en esta imagen lo que está haciendo es reportar por medio del celular lo que está pasando al otro bando. Así pues es

¹¹La idea de subpanel surge de pensar que aunque hay formalmente una sola viñeta, la reunión que está espiando Tigra parece ser un panel contenido dentro de uno más grande.

en este ejemplo que vemos cómo, por medio del uso de estrategias que tienen que ver con el dibujo del panel, se están evidenciando las dinámicas de la historia.

La lectura intervenida o invadida debe suscitar más de una pregunta a la hora de estar leyendo el contenido de la viñeta. El por qué, el cuándo y el cómo son cruciales para resolver las interrogantes. Es posible que la clave de este problema se encuentre en pensar en qué efecto produce tal construcción. En mi opinión, el resultado más inmediato es el enrarecimiento de la narrativa.

Esta perspectiva alterada es un truco usado para demostrar que existe una postura narrativa y que ésta existe desde la génesis del panel. Es posible decir que se entabla un diálogo que opone la perspectiva enrarecida que hemos mencionado con la que perspectiva a la que estamos acostumbrados. Este es el primer indicio de espionaje en la novela y la existencia de este panel valida que la existencia del mismo puede ser sostenido no sólo por un dibujo de un personaje espiando, sino por el modo en que está configurado el panel que contiene ese dibujo.

Véase este último ejemplo relativo al margen y el espacio intermedio:



Figura 9 (Millar – McNiven 6:17)

Para empezar, la figura carece de un marco discernible pues las líneas rectas a que nos hemos acostumbrado aquí no están presentes, al menos, en los extremos izquierdo y derecho. Dos personajes encierran esta imagen haciendo de columnas que sostienen un espacio. Se les da uso como cierres de viñeta y son formas tan cercanas al foco que lo único que alcanzamos a apreciar es un segmento de lo que, suponemos, son más súper héroes. Hay que apuntar que la noción de claustrofobia es la que ha de interpelar al lector en esta variante que enfatiza el cierre de espacios. Se genera un hostigamiento visual que estructura la página de forma mucho más densa que cuando sólo se tienen líneas rectas. Este panel es de los últimos del sexto volumen, que culmina en la pelea final. La densidad del dibujo no sólo genera un hacinamiento visual de lo que sea que está dentro de la viñeta, sino que acentúa la tensión de lo que se está narrando en ese momento de la historia donde los diálogos refieren el espionaje a que han recurrido ambos bandos.

“You're not the only one with a spy on your team.”

“Impossible. The only people who knew about Tigra were myself, Hank and Reed.” (Millar – McNiven 6:17)

D) La ubicación

La ubicación se ha comentado antes como parte de los parámetros espacio-tópicos. Sin tener que apuntalar mucho lo que el lector ha podido ver respecto de este parámetro de lectura, es necesario hacer un par de apuntes:

1) La ubicación, según la define Groensteen, es la coordenada de tal o cual panel dentro de la página.

2) La ubicación no sólo es espacial, sino que debe corresponder a un momento del desdoblamiento narrativo.¹²

3) Tal ubicación es pregunta y a la vez respuesta de la pregunta mental: ¿Hacia dónde he de dirigir la mirada ahora?

4) La ubicación de un panel es esencial para un protocolo de lectura.¹³

5) La página define desde su diseño los parámetros de distribución de un panel (forma, área, ubicación). El desglose de estos parámetros es el que determina la coordenada temporal. (Groensteen 34-35)

Debo comentar que la moderación muestra el esmero de los autores porque el diseño se aprecia como una recreación de exagerada neutralidad y economía. En la figura 2 expliqué el uso de la lógica de lectura que implica tal o cual ubicación de una viñeta. Para ahondar en este inciso, al no haber un ejemplo que salte a la vista por excéntrico, usaré uno que sí llama la atención por su original forma de mostrar, en dos espacios gráficos, un solo momento. Véase la imagen siguiente:

¹² Por desdoblamiento narrativo me refiero a que la ubicación de un panel corresponde a ciertos momentos de la narración. Por ejemplo, un panel cuya acción genere suspenso se verá más comúnmente al final de la página que al principio.

¹³ El protocolo de lectura se refiere simplemente el orden que sigue la lectura. Groensteen aclara esto porque el cómic occidental, como el que nos atañe, emula la lectura de prosa y el cómic japonés, el *manga*, va de derecha a izquierda.

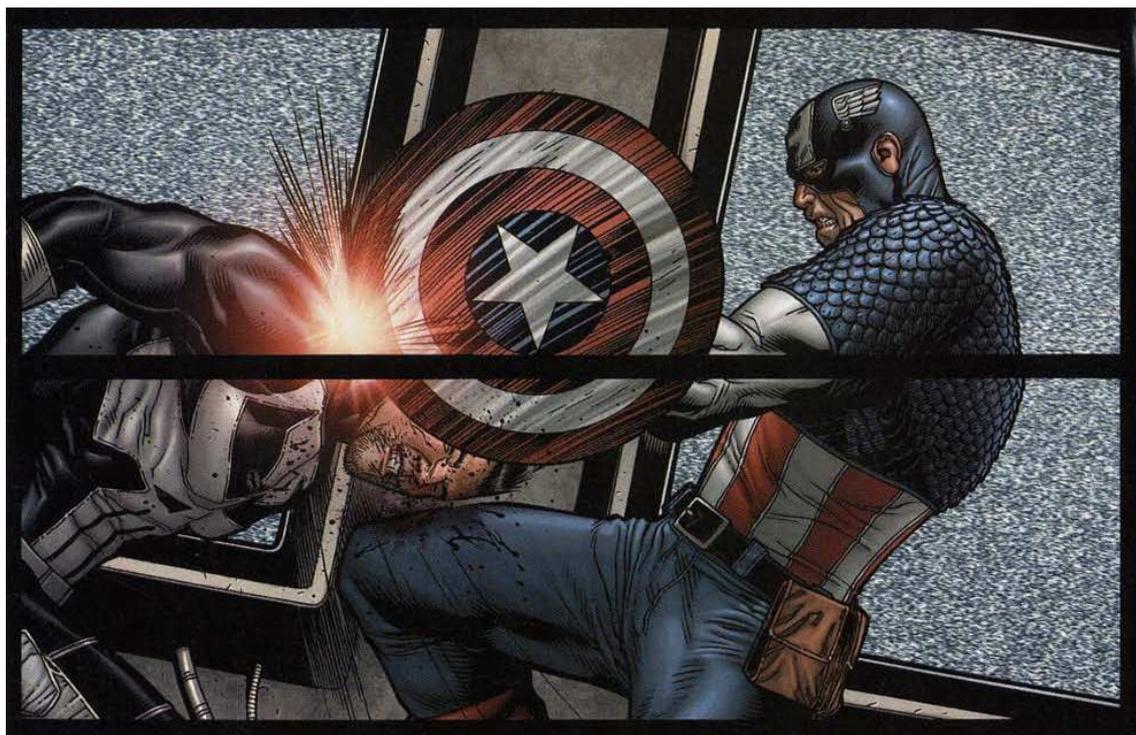


Figura 10 (Millar – McNiven 6:17)

He escogido esta imagen porque es un ejemplo de cómo una narración puede estar quebrada por un truco visual sencillo, pero que genera dudas sobre el efecto o tipo de lectura al que uno se enfrenta. La fractura de la estampa en el momento exacto del golpe que da Capitán América genera una pregunta: ¿por qué se ha decidido partir una imagen en dos viñetas? Dado que ni la forma ni el área nos responderán esa pregunta, la ubicación es el referente inmediato para resolver la interrogante. Para poder adentrarse en el hecho de que la segunda imagen complementa la primera, el lector debe entender que el espacio colindante (la viñeta siguiente) implica necesariamente un segundo momento en el tiempo. Si he de argüir esto, será posible rebatirlo inmediatamente pensando que ambas imágenes son parte de un mismo momento en la narrativa. Empero, creo que el panel ulterior, aunque parezca parte de un mismo instante, genera un segundo momento. Este segundo

instante del mismo golpe no existe propiamente en la narrativa, pues el golpe sigue siendo uno solo. El segundo panel pertenece a un segundo momento en el acto de lectura. El lector está, en realidad, viendo dos imágenes. Una que narra ese golpe, y otra que lo enfatiza desde un ángulo alterno.

El cambio de un panel a otro implica necesariamente un paso temporal. El salto temporal consiste en un impacto y una segunda lectura del mismo. Es decir, la división de la imagen en dos paneles ha generado dos momentos de lectura en vez de uno, aunque el momento narrativo sea el mismo.

E) Composición de la página doble

Groensteen no es partidario de este tipo de construcciones, aunque les da su lugar. Las dos opciones que se mencionan como posibilidad en su libro son las que llevan al lector a concluir una relación de dos tipos. Estas pueden ser en espejo o en contrapunto.

The solidarity of the left hand page and the right hand page is never pushed farther than it is in the case of a story told in two pages, placed in permanent opposition, leaving the eye to carry out a synthetic apprehension of the story in its totality . [...] Effects of symmetry, in one case, and inversion, in the other, are differently motivated and carried out. (37-38)

Los dos posibles efectos (inversión o simetría) figuran en un planteamiento en que la página doble es el formato que funciona a partir de un eje que divida en dos. A partir del siguiente ejemplo pueden pensarse dos probabilidades: a) el efecto de la página doble no existe, pues aunque se utilizan las dos páginas para construir un enunciado, éste no es construido gracias a la comunicación entre las páginas; o bien b) que la página doble

existe a partir del simple hecho de que se necesitan los dos lados para extraer algún significado.



Figura 11 (Millar – McNiven 5:20-21)

La lectura más básica que se debe hacer de la llamada página doble es que implique la comunicación entre dos sectores, idealmente uno en cada lado del eje físico formado por la división que enfrenta las hojas izquierda y derecha. Creo que es posible llegar a pensar que la página doble funciona por el levantamiento de un dibujo que las une y aunque ciertamente esto las relaciona físicamente, esta conexión existe en una forma muy básica. El hecho de que un dibujo esté en las dos páginas no lo hace un sistema narrativo. Más bien, es una partícula del enfatizada, por lo tanto descarto la posibilidad de que estas dos páginas puedan generar una articulación entre sí.

Las imagen arriba mostrada es, antes que nada, un solo panel. Esto anula cualquier posibilidad de interacción o la idea de dualidad. En cambio,

existe una sensación de que un panel como éste es indivisible. Si una viñeta supera la barrera física de las páginas izquierda y derecha, ésta será, por lo menos, fuera de lo común. El dibujo no debe ser el factor primordial que genere tal puente semántico. Como se ha visto y reiterado, antes que leer los dibujos, las arquitecturas del total de la página deben de ser consideradas para no trastabillar a la hora de la interpretación del gráfico interior.

La lectura de esta figura ha de basarse en que el área en que se diseña no son dos páginas, sino más bien un solo panel. Al no haber paneles colindantes que estructuren la lectura, la secuencia mental de la misma pierde sentido. Así pues, se apuntala una noción de pérdida de locación. El ejercicio de preguntarse “¿hacia dónde mirar?” se vuelve inútil. Cabe recordar que esta pregunta no la hacemos adentrados en el dibujo, sino que la emitimos desde una posición que mira primero la osamenta de la página. El dibujo que contiene semejante panel es un solo edificio. No se necesita de un ojo entrenado en términos arquitectónicos para asimilar la vastedad y la opresión que ejerce el edificio (que sabemos es una cárcel) sobre la inanidad de los elementos humanos que ni siquiera vemos.

El papel pierde su potencialidad como una geografía explorable pues al no haber más que una sola posibilidad, se percibe una ruptura de la comunicación dentro del sistema. Más aún, si el panel muestra el encierro al que someten a un personaje. El tono se logra “encerrando” al lector por un instante pues al no haber viñetas contiguas no hay escapatoria. Así, si no hay un puente panel-panel, mucho menos podrá existir un diálogo que involucre dos páginas. La existencia de un panel que ocupa dos páginas, antes que

revelar una comunicación de estructuras, denuncia un estatismo abrumador. Es decir, si no hay una secuencia de un panel a otro, no es posible que el espacio intermedio— que es necesariamente un marcador del tiempo narrativo— exista. Así pues, la noción de temporalidad se pierde.

El panel que lo domina todo no permitirá jamás una construcción lógica de encadenamiento con otros paneles. La ausencia de viñetas aledañas genera una pérdida de lógica de la lectura como movimiento de un significante a otro. La cadena de significantes no puede existir al estar obligado el lector a poner atención en uno sólo de los eslabones.

F) Funciones del cuadro

Me limitaré a componer un breve esbozo de las funciones atribuidas al cuadro. Estas se reducen a seis. El curso de la operación inmediata del lector se verá afectada por ellas. Las funciones abajo detalladas son un escrutinio riguroso a la ejecución lectora a partir de las posibilidades de la página.

1. Función de clausura

Parece que aquí Groensteen se inclina por las aproximaciones que definen al cómic en comparación con la lectura que se hace a partir del cuadro cinematográfico. El cuadro en cine, Groensteen repara, es un marco que limita un dibujo mayor: un paisaje, una persona, etcétera. En el cómic, lo que se enuncia se ha imaginado, desde un principio, enclaustrado. Desde la génesis, el autor sabe que tiene que limitar el espacio que puede ocupar para su diseño. Esto hace que, desde la concepción de cómo se va a dibujar la historia, se

planee el diseño de márgenes y relaciones entre los mismos. El panel, al ser una ventana –como lo puede ser el cuadro en cine o en foto– implica un punto de vista.

La clausura en el cine funciona acorde a Groensteen, en el sentido inverso. La existencia de una percepción de en-cuadre (como la enfatizo) refiere al concepto de “meter” algo en un cuadro. Es decir, el operador de cámara no tiene la libertad de poner el cuadro a placer una vez diseñado el contenido. Dicho contenido ya se ha diseñado y la decisión será más la de “rellenar” su espacio en blanco que la de limitar el diseño. Groensteen habla de una preexistencia de la imagen en la mente del artista de cómic, a diferencia de un operador cinematográfico que ha de “conformarse”, pues tiene que generar su imagen a partir de los elementos que le da la producción (el paisaje, los actores, los sets, etc.), sin mencionar el formato muchas veces inamovible del cuadro de la cámara.

Esta situación de un mapeo previo al dibujo se debe también a un acervo personal de cada dibujante. A esto Groensteen le llama “prographic material”:

This document, selected in the library of the author or drawn on the spot of diegesis, constitutes what can be called a “prographic” material. The cartoonist is quite free to take only, by an operation of reframing, the pertinent area that will be drawn. The initial frame of the document has no definitive character; its status is that of a simple proposition. Undoubtedly its existence automatically confers a certain coefficient of pregnancy, an advantage in fact on all the other possible framings. But this advantage is nothing more than the benefit of anteriority. (42)

Como se podrá ver, es a partir de esta sección donde se deja entrever que la lectura comienza a desenvolverse hacia adentro del panel. El hecho de

que éste siempre sea el derivado de material preexistente (aunque esta preexistencia sea en la imaginación), establece la clausura como el puente en que el lector comienza a dar por sentada la estructura y empieza a operar en cuanto a la imagen que contiene el cuadro.

Un ejemplo de un cuadro concebido como parte de la estructura general del dibujo es aquel en que la clausura no sea aquella que tiene un “relleno” determinado de panel. Debe ser uno que haga evidente que esta clausura está diseñada desde el principio, que ésta es parte del diseño original. Mostrar un ejemplo de esto es, contrario a lo que se puede pensar, sumamente difícil. La dificultad radica en que esto es lo que ocurre en todos los paneles de todos los comics. Todo panel ha sido imaginado como parte del diseño antes de ser dibujado del mismo modo que toda oración es imaginada o bosquejada antes de ser escrita. No obstante, no hay un modo de acceder a la mente del autor en el momento previo a la existencia del panel que se lee como producto final.

El teórico francés habla de un momento del proceso creativo de la obra en que ésta existe sin haber sido trasladada al papel. Es evidente que es imposible acceder al “material” en la mente del autor. Aunque se pudieran contar con los recursos previos al dibujo final (*sketches*, guiones, apuntes, etc.) será difícil rastrear el verdadero primer paso de la génesis de la imagen.

Groensteen aclara lo siguiente:

[...] The mental image comes from the imagination along with its frame, equally a mental product, while the prographic document necessarily camps within the interior of a real frame. But the materiality of the frame does not at all guarantee that it will be preserved; on the contrary, the real frame has a greater chance

to be altered than the mental frame accompanying an image conceived *ex nihilo* and all of one piece. (43)

Para llegar a ese momento de la existencia del panel en que el dibujo interior se concibe al mismo tiempo que el margen, hay que buscar en lugares donde la comunicación del margen y su interior sean únicas y formen una unión indivisible.

Para ello, acudo al siguiente ejemplo:



Figura 12 (Millar – McNiven, 1:2)

En este caso, se asume que el formato del panel sigue siendo el estirado que ya conocemos. Como se ha dicho antes, la forma de la viñeta rige la lectura de los dibujos que contiene. En este caso puedo asumir que la misma es, en realidad, concebida desde un principio como un cuadro que emula la situación conocida de una mirada a través de un lente. Su disposición está apelando a un conocimiento gráfico previo de una cámara o unos binoculares. El dibujo se entiende como una situación de espionaje porque el autor está apelando a un vocabulario gráfico que conocemos previo a la lectura del cómic.

El acento del panel recae en que su forma de encerrar una acción permite, de entrada, saber el punto de vista. Si el panel representa un evidente posicionamiento de una mirada, el lector debe tratar de saber de quién es esa

mirada. El lector se identificará de inmediato con una mirada que, más que propuesta, es impuesta; por lo que se concluye de inmediato que la focalización existe a partir del tipo de encuadre que el panel nos ofrece.

Inferimos cómo ha sido concebida la viñeta si partimos del hecho de que el punto de esta viñeta no sólo es narrarle al lector, sino colocarlo como un sujeto dentro de la acción. Es decir, el estilo en que está construido el interior del panel evidencia un punto de vista. Una imagen así es el tipo de gráfica que todo lector que adquiere cierta costumbre empieza a asumir y leer “en automático”. Volver en nuestros pasos, los pasos que hacemos a la hora de leer un cómic, como lo estamos haciendo en este primer capítulo, permite que el lector se dé cuenta de por qué llega a conclusiones tan inmediatas en la lectura.

2. Función separativa

La función separadora del cuadro es la que según Groensteen permite ver que el cuadro tiene un espacio de “off-screen” o fuera de cuadro diegético inherente a su construcción. Explico esto: lo que se asume existe “fuera de pantalla” es lo que permite que las viñetas puedan ser separadas no sólo físicamente por las líneas dibujadas, sino también (y principalmente) a nivel cognitivo. El lector determina las distancias narrativas, temáticas y físicas según se ofrezca la frontera entre panel y panel. Esta “frontera” está conformada por tres partes: el margen del panel que termina, el canal intermedio y el margen del panel que inicia en seguida y que continúa con la narración. Entiéndase, las posibilidades son poco despreciables. Más bien, al contar con tres variables, son amplias.

Como bien sabemos, a lo largo del cómic que a este trabajo compete las canaletas intersticiales son únicamente negras. El hecho de que esta variable se encuentra la mayor parte del tiempo fija permite una estabilidad para que al jugar con los márgenes (cosa que también pasa raramente) el efecto en la lectura no sólo sea de anomalía, sino de una contundente acentuación.

Por ejemplo, tómesese la siguiente imagen:



Figura 13 (Millar – McNiven 3:5)

La calle aquí se encuentra invadida por parte del dibujo (la cabeza del personaje) del panel siguiente. El margen del segundo panel sí existe

propiamente a diferencia de la primera viñeta, donde el dibujo llega hasta donde la hoja le permite. Entiéndase, el primer cuadro ofrece una separación que se infiere y el segundo, una más bien física y evidente por medio del uso de líneas. A pesar de estas diferencias, la lectura transcurre sin traspíe pues la separación de paneles se ha hecho a nivel cognitivo y no gráfico.

3. Función rítmica

El ritmo de lectura implica una cadencia que existe al momento de leer el cómic. Este ritmo deviene de una concepción musical y se utiliza la palabra en el mismo sentido en que se le utiliza en la música donde la recepción depende del manejo de los hiatos temporales contenidos en la obra. Sin embargo, es conveniente explicar esta noción desde la narratología. La siguiente definición la ofrecen Herman y Vervaeck en su *Handbook of Narrative Analysis*:

The combination of ellipsis, acceleration, scene, deceleration, and pause determines the rhythm of the narrative and contributes to suspense or monotony. Narrative texts with continuous acceleration or deceleration create a much more dynamic impression than texts that always opt for the same type of duration.(...) When trying to establish duration, the definition of the time of nar- ration presents a major problem. How does one measure the time the narrative devotes to an event? Is that the time required to describe the event or to read about it? Usually, reading time functions as the norm, but this speed obviously differs from reader to reader. Structuralists then take recourse to a purely quantitative element: the number of pages. Forty pages to describe one minute means deceleration, while one page to describe a year comes down to acceleration. This means that time is reduced to space, more specifically “the amount of space in the text each event requires.” By the reduction of temporal development to a certain number of pages, time is stripped of its dynamics. (62-63)

Por la naturaleza gráfica del cómic, el recurso cuantitativo que se menciona en la cita ('number of pages') puede ser sumamente útil pues la distribución de los espacios, a diferencia de la caja de texto en una prosa

determinada, tiene que ver directamente con el modo en que se está narrando una historia. El ritmo establecido en el cómic aquí tratado suele ser bastante regular. Los ejemplos abajo propuestos tienen marcas claras de las aceleraciones y deceleraciones propuestas por los críticos arriba citados. Es de vital importancia para la lectura de un cómic que el lector esté consciente de los ritmos que éste maneja para así percibir que no todas las acciones tienen la misma gravedad o importancia.

Por ejemplo, una página dividida en partes iguales muestra la existencia de un ritmo regular. En la siguiente figura cuatro viñetas de áreas iguales, equidistantes entre sí, forman una cadencia perfecta. El ritmo garantizará que cada una de las instancias esté en un nivel de paridad. Aquí no se puede hablar de una aceleración o deceleración. La cadencia es uniforme y el movimiento de lectura es regular. Al no haber accidentes que alteren el ritmo de la lectura el lector está obligado a realizar una lectura precisa de lo que pasa.



Figura 12 (Millar – McNiven 3:7)

En la figura, Capitán América, Hercules, Daredevil y Goliath se están presentando ante el lector con sus nuevas identidades, en intervalos regulares. Las declaraciones, sin embargo, son falsas. El engaño se presenta en ritmos rígidos, esto me lleva a pensar que es probable que el ritmo visual de la narrativa legítima, de cierto modo, el engaño. A diferencia de la figura 8 donde una práctica de moral dudosa es sugerida por el modo de encuadrar, aquí la gráfica hace del engaño una actividad estructurada. La presentación de estos

personajes no es más que una mentira que se está construyendo y, por el modo en que está narrada, podemos inferir que la mentira está perfectamente calculada. Además, el hecho de que los personajes miren hacia el lector genera un posible juego metaficcional.¹⁴ Las posibilidades de esto las detallaré más adelante.

A continuación veremos ejemplos de cambios de ritmo identificables. El primero es una secuencia que inicia con un cuadro más grande, sigue con tres áreas concomitantes que pretenden recuperar un paso seguro. Este paso se ve interrumpido por un segundo momento. Esta segunda instancia corresponde a la aparición de un panel que monopoliza los ritmos de la lectura.



Figura 13 (Millar – McNiven, 3:21-22)

En estas dos páginas es posible identificar un fenómeno de desaceleración en el que un sólo hecho, la aparición de Thor, requiere una página completa. Así, al tiempo que se pausa el conflicto, se pausa la lectura.

¹⁴La definición de metaficción y sus posibilidades las considero brevemente en el segundo capítulo.

Es decir, la desaceleración del ritmo de lectura es tal que la narración no sólo se ralentiza, sino que se detiene.

El ejemplo de una construcción rítmica opuesta (y que incluso puede pensarse especular a la anterior) es el siguiente:



Figura 14 (Millar – McNiven 4:11-12)

La página izquierda aquí no constituye un acaparamiento de la lectura, como sí lo hace la página de Thor. Sin embargo, es evidente que las dos páginas están construidas aminorando cada vez el tamaño de los paneles hasta tener cuatro viñetas minúsculas. La plancha gráfica se divide a sí misma hasta encontrar en los últimos dos paneles estructuras atómicas: indivisibles y mínimas.

Así pues, en estas dos páginas el fenómeno que se aprecia es el opuesto. La aceleración ocurre a la par que un grupo de disidentes huye de la escena. Esto hace de la huída un momento narrativo bastante más efectivo. El ritmo de lectura, a la vez que acelera, difumina la narración.

En *Civil War* las alteraciones rítmicas que se llegan a hacer a la página suelen hacerse de forma estructurada. Un ejemplo de esto es la siguiente figura:



Figura 15 (Millar – McNiven, 5:6)

Aquí, lo primero que hay que notar es que la página es simétrica. En esta simetría existe una secuencia intermedia que describe una velocidad de lectura constante y prácticamente autónoma de los dos paneles que abren y cierran la página. La aceleración intermedia de la página parece estar encerrada por las viñetas en los extremos superior e inferior. Los paneles largos, el primero y el último, marcan ritmos visuales muy claros. Estos “controles” que ejerce la página sobre la narración aclaran al lector que la narración no se desboca en ningún momento y que los hilos de la misma están, por decirlo de algún modo, sometidos a una estética bastante exacta. Otro

detalle digno de atención, es el hecho de que el panel del final no tiene margen del lado izquierdo. Esta mínima diferencia es insoslayable pues es altamente dudoso que en una página construida con tal atención a la estructura se haya omitido poner dos márgenes. La pérdida del margen izquierdo acentúa la existencia de un margen derecho. El hecho de que el personaje esté describiendo una trayectoria rápida (lo sabemos por las marcas cinéticas tras de él) del lado izquierdo al lado derecho es lo que justifica que no haya esta frontera del lado izquierdo. El margen derecho se justifica por el simple hecho de que el personaje, dentro de la acción, no rompe su contención (un vidrio). Podemos hablar de que el margen derecho subraya la metáfora de encierro que existe.

4. Función estructurante

Esta función es la que explicita los modos de leer. La función estructurante parte de dos principios básicos según Groensteen. Éstos son

- a) El hecho de que, salvo intermitentes excepciones, el soporte de la gráfica (la hoja de papel en sí) es rectangular.
- b) Que el rectángulo, si se lo compara con otras figuras (círculo, triángulo, etc), es más fácil como terreno base para generar secuencias uniformes. La percepción de secuencialidad lógica se debe a que el rectángulo es un formato más accesible para establecer una secuencia lógica que cualquiera de las otras formas debido a una mera cuestión de estabilidad visual.

5. Función expresiva

La función expresiva es la operación que conjunta y permite que la decisión distributiva de la página no esté desligada del discurso y del tono al interior del panel. El intestino de la viñeta viene a ser un contenido que, como hemos visto, dependerá totalmente de su formato de presentación para ser leído. El registro de lectura de los interiores queda supeditado a la desenvoltura que tenga la imagen en la página. Para ejemplificar esto usaré dos modelos opuestos. En ambos es inevitable referir los contenidos narrativos pues ya se empieza a ver la expresividad de la hoja como inextricable de los dibujos que contiene. El primero corresponde al momento en que Capitán América secuestra un avión para huir de un arresto.

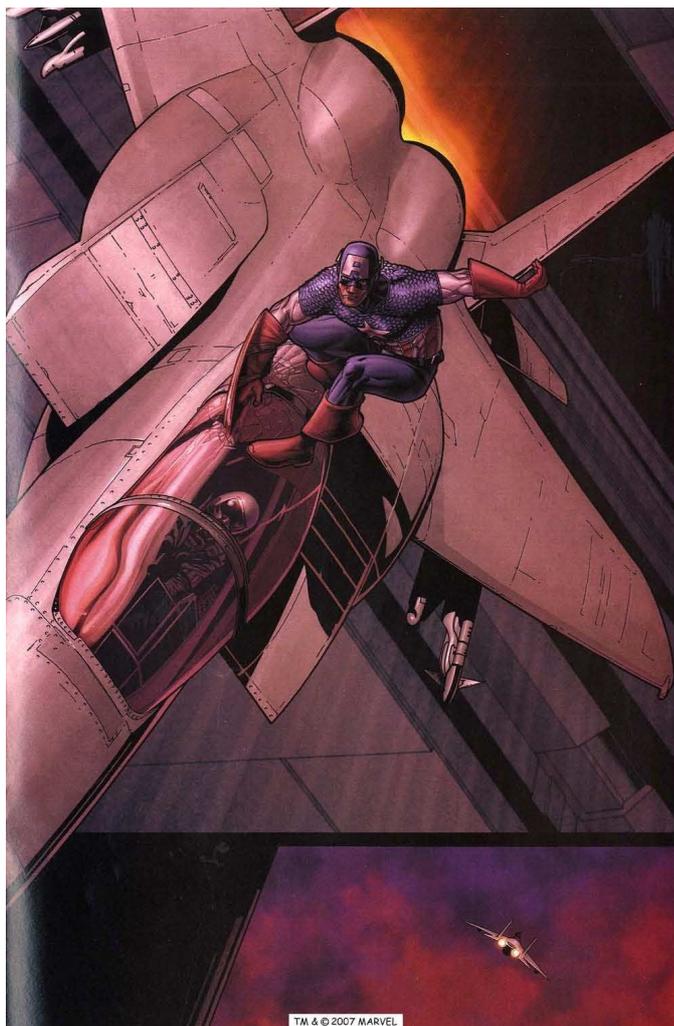


Figura 16 (Millar – McNiven 1:28)

La imagen corresponde a un personaje que, para este momento de la narración, ya está fuera de la ley. Para evadirla se permite secuestrar un avión militar que, se puede presumir, es de uso federal. El final de esta secuencia de huida presenta un personaje que difícilmente conocerá límites si ésta es la clase de acción que emprende para esquivar un arresto. Para el lector aplicado queda de sobra apuntar que la pérdida de ciertos límites ocurre también en el terreno de las líneas de frontera. El panel superior domina la plancha. Más que apelar a resaltados gráficos, la viñeta enarbola la grandeza de un personaje que veremos como protagonista a lo largo de la serie. Se presenta y consolida

a la vez una figura que no conocerá límites y, como corolario, sale hacia un horizonte que parece fuera de todo alcance.

En sentido estricto no se puede decir que *Civil War* sea una obra enfocada a los detalles sutiles. Por el contrario, resulta un trabajo que opera en significantes casi siempre grandilocuentes. Sus actores son siempre de un talante no sólo heroico sino, por momentos, épico. Queda claro que Capitán América, Thor o el Hombre Araña tendrán presentaciones siempre mayúsculas. Sus proporciones siempre atienden a grafías masivas. Ya se ha visto un ejemplo del Capitán América, uno de Thor (ver figura 13) y, para ejemplificar la expresividad de las distribuciones, pondré uno último que corresponde al momento en que Punisher se presenta cargando a Spider-Man.

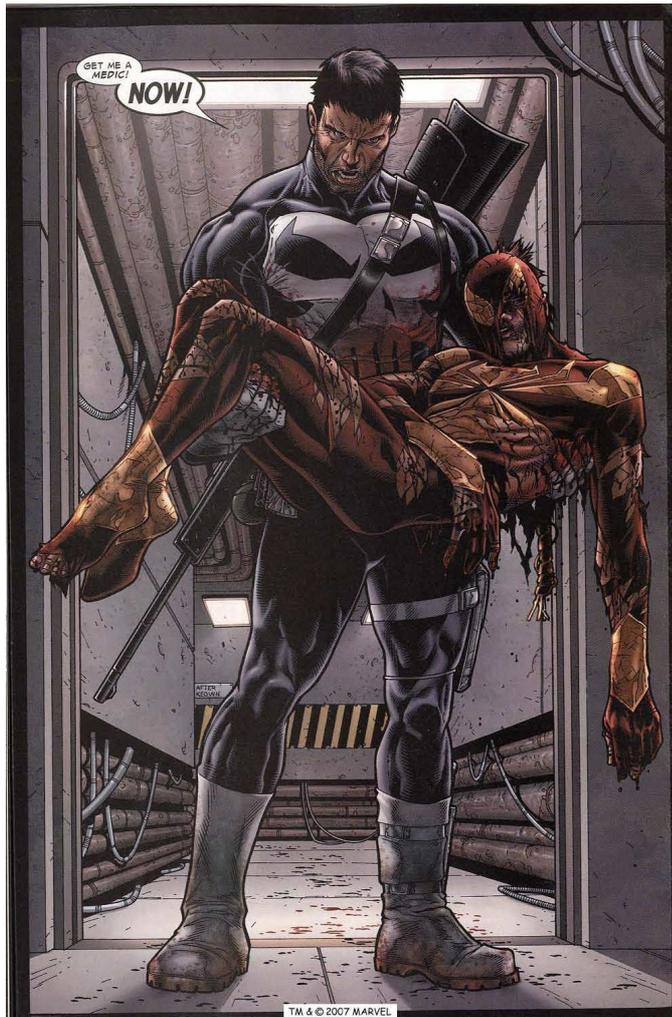


Figura 17 (Millar – McNiven 5:15)

La autoridad de un personaje que se presenta en un panel de una página completa no se duda. Su expresividad al mostrar imagen tan grave es obvia. El dramatismo de la escena no puede ser abordado en un panel pequeño. El tamaño de semejante viñeta se debe a que la acción presentada lo amerita. A eso es a lo que se refiere Groensteen con expresividad.

Esta función obliga a que uno atienda a un insoslayable (acaso exagerado) realismo por parte del dibujante. Si la imagen de tal tamaño fuera otra, sin duda seguiría siendo impactante, pero no tanto si consideramos el hecho de que lo que se nos presenta no es algo en sí grande (paisaje, edificio,

etcétera) sino que, al dar más espacio de diseño podemos tener más detalle sobre lo que se está dibujando de algo relativamente pequeño como la figura humana; tal será el caso de los personajes que tenemos aquí. Han sido dibujados con un preciosismo tal tanto en la ropa como en las heridas que la expresividad del panel obliga a la pausa y la contemplación del detalle. Es así que el tamaño de la imagen ejerce directamente sobre el tono final de la unidad narrativa y, consecuentemente, de la obra.

Quisiera poner otro ejemplo con una imagen que ya he usado antes. Repito la misma para fines de facilidad de lectura:



Figura 11 (Millar – McNiven 5:20-21)

La imagen vista con anterioridad es la presentación de la cárcel que se menciona en la novela. La representación que concierne a una arquitectura vastísima (tanto que es contrastada sólo por la luna) se presenta en un panel

que ocupa el total del área disponible. En este caso el aprovechamiento de la totalidad de la gráfica deviene más bien en la tiranía de una sola viñeta. Este absolutismo es el registro que se lee desde la estructura, luego en el dibujo y por último como parte de la narrativa, pues la imagen es nada menos que el retrato vastísimo de una cárcel inexpugnable.

6. Función lectora

La función lectora es para Groensteen “[...] trivial and, in the most cases, superfluous.” (54). Sin embargo, me interesa a mí poner un énfasis en esta función debido a que es la que pareciera vira la atención y el foco del lectura de la armazón narrada y la vuelve hacia el lector como el nombre lo indica. Se le define como:

[...] The function that I have called “readerly” acquires all of its significance in the case where a part of the image on the page might appear insignificant, because it doesn’t allow enough space for the action or the spectacle, or merges in its immediate environment to the point where this section risks not being seen (or, if it is noticed, of being deliberately “skipped” by the reader, who is always driven by his eagerness to know the rest of the story. (54)

La postura de Groensteen pone toda la atención efectivamente en el que lo lee y cómo lo lee y no tanto en lo que lee. Es básicamente poner en manos del lector la percepción de detalles que alteren significativamente el curso de la historia y que pueden ser omitidos o que la página “invita” a que se pasen desapercibidos. La meticulosidad con la que un lector aborde un texto permitirá que éste aclare u oscurezca los significantes contenidos.

Las mismas cualidades estructurantes de una imagen son las que llegan a jugar con la atención del lector. Los juegos gráficos existen para obligar a

veces a percibir la sensación de engaño o truco en la historia. Utilizaré un ejemplo que sirve para dar testimonio de los juegos de atención que la lectura puede llegar a presentar. La siguiente figura corresponde no a varias viñetas que suenan a una sola, sino a una que formula, por un instante, la duda de si hay varios paneles o sólo uno.



Figura 18 (Millar – McNiven, 1:21)

Este panel es, en rigor, uno. Empero, existe dentro de él un distractor visual que permite una sospecha de división temporal en la lectura. Me refiero a la “columna” negra que se encuentra en el primer tercio del panel. La columna establece una escisión dramática pues pareciera que divide en dos viñetas cuando sabemos que hay sólo una. Esto pasa debido a que la columna es casi paralela a los márgenes. Esta división imaginaria subraya la diferencia de posturas que representan, literalmente, en una esquina al ejecutor de la ley, la comandante Maria Hill, y en la otra al ahora prófugo, Capitán América. Esta clase de seudo frontera concentra la atención del lector en una progresión narrativa pues se le orilla a pensar que hay dos momentos por leer cuando en

realidad sólo hay uno. Esto sucede porque la ilusión que se genera es la de movimiento en el tiempo narrativo.

Algo que parece trivial es evidencia de una narrativa que en un primer acercamiento es minimalista pero que, en realidad, es gobernada por el detalle y sugerente hasta el cansancio. Una vez más, se genera una temporalidad que no existe en la narración y que propiamente no debe existir en la lectura. La columna genera un momento en la gráfica que no es técnicamente la pausa de una viñeta a otra, pero que tampoco permite una lectura fluida del panel. En todo caso obstruye la vista del lector, ralentiza el ritmo, genera dudas y, por lo más, incomoda el ojo. El conflicto (la guerra civil en sí misma) se puede hallar en rupturas mínimas que bien podrían ser omitibles, pero que deben ser señaladas pues son anomalías que deben ser reportadas en un proceso de lectura como el que aquí se explica.

G) Un espacio intermedio: la tira

Groensteen atribuye a la tira la propiedad de ser un espacio narrativo ambiguo puesto que existe transitoriamente entre el panel y la página. Debe mencionarse que Groensteen está pensando la tira como la *bande dessinée*, que es el nombre original que reciben las tiras cómicas que están compuestas de varios paneles y que usualmente son sólo un *gag* o chiste. En el caso de la tira como parte de una página, el teórico considera que ésta no tiene una identidad narrativa definida y marcada:

[...] while the panel and the page are two closed and structured spaces that the eye is pleased to survey and whose contents

lend themselves easily to a totalization, the strip, itself, appears like a transit zone, insufficiently homogeneous or isolated to be able to claim a true identity. *In terms of graphic outline, and from the point of view of the narration, it is incorrect to affirm it as a pertinent unit.* (58) [mi énfasis]

Groensteen menciona otras características de esta construcción que, creo yo, son debatibles considerando ejemplos dentro de la narración que hoy nos ocupa:

It appears [...] that the strip, does not *naturally* constitute an integrated plastico-narrative entity. Often, it is nothing more than the relatively random product of the fragmentation imposed by the publishing format. (59)

Aunque claramente el primer impulso es rebatir con cualquier panel *estirado* de *Civil War*, no lo haré pues Groensteen está pensando obviamente en tiras compuestas por más de un panel. A mi ver una tira sí puede constituir en sí misma una unidad finita y narrativa cuya homogeneidad no se deba sólo a que es un espacio en que se repiten áreas de diseño definidas. Dos paneles cuya posición emula una reflexión en espejo constituyen una tira un ejemplo de solidez dramática, física y temática en una sola unidad.



Figura 19 (Millar – McNiven 5:5)

Esta tira conforma una unidad dramática sólida. La confrontación de los dos paneles evidencia una oposición que está ocurriendo dentro de la narrativa. Su propiedad de “transit zone” queda anulada por el hecho mismo de que una imagen “refleja” la contigua. ¿A que me refiero? A que la transición referida por Groensteen no es posible dado que la estructura hace difícil la escapada de la vista por este sencillo efecto de “rebote”. El ojo irá, sí de izquierda a derecha, pero también regresará inevitablemente por la forma en que está construida la tira. La simbiosis construida está funcionando también a partir de un juego de contrastes. Las líneas del panel de la izquierda son más rígidas que en el panel del lado derecho; la cantidad de diálogo, sin siquiera leerlo, es vasta en un lado mientras que en el reflejo la respuesta es mínima. La construcción de significado gracias al ordenamiento de los paneles como tira puede quedar más clara si hacemos el ejercicio de tapar el panel izquierdo y quedarnos sólo con el panel derecho, así:



Figura 19-A (Millar – McNiven 5:5)

En esta figura se sabe que el personaje del otro lado es Iron-Man por el reflejo, y sabemos que el locutor es Spider-Man por la forma del ojo. Sin embargo, la intensidad del careo no es tan evidente. El significado se ha

erosionado por el simple hecho de no pensar que la tira puede ser un agente en sí mismo anulando uno de sus componentes.

Cuando la regularidad de la narrativa se rompe con paneles no rectangulares como los hemos visto, sino con varias viñetas por tira, *Civil War* “blinda” el ritmo de lectura de las anomalías en el ritmo ocasionadas por paneles poco usuales. El modo de hacerlo es construir sistemas menores a la página pero mayores a la tira. Estos micro-sistemas no poseen una autonomía *per se*; sin embargo, su naturaleza es de altercados narrativos. Estos funcionan como subunidades cuya lectura, aunque no es aislable, se subraya a sí misma. Pongo a consideración tres ejemplos. Los dos primeros conjugan imágenes de modos similares. El tercero opera de un modo totalmente distinto.



Figura 20 (Millar – McNiven 5:14)



Figura 21 (Millar – McNiven 1:20)



Figura 22 (Millar – McNiven 2007 1:23)

Las figuras 20 y 21 funcionan del siguiente modo: supongamos que se les parte por mitades a lo largo y a lo ancho, obteniendo cuatro cuadrantes. Vemos que, por un lado, se generan diálogos de los paneles izquierdos con los derechos y por otro reflexiones que espejean de arriba hacia abajo salvo en el caso de los paneles derechos de la figura 20. Se construyen rimas basadas en el funcionamiento de la tira como unidad cuya plasticidad genera unidades más complejas que sí misma y que forman parte de una diégesis mayor.

Si en el tercer ejemplo numeramos los paneles en el orden de lectura del 1 al 6, uno puede notar que existen dos identidades temáticas conviviendo en un solo micro-sistema narrativo. Debido a su intermitente disposición cromática los paneles 1, 3 y 5 pertenecen a un grupo, mientras que 2, 4 y 6 son de otro. El primer manifiesto de esta escisión es el modo en que las figuras presentan colores dominantes según el grupo, siendo rojo el primero y azul el segundo. La oposición cromática es un elemento pues, por otro lado, tenemos que notar que la serie en rojos la “protagoniza” una sinécdoque del personaje. Es un escudo lo que vemos, no ya el humano, cosa que sí sucede en los tres cuadros restantes. El juego de la coloratura se lee también considerando que las imágenes en rojo, las del escudo, son más violentas que sus contrapartes en azul, cosa que sin duda afecta la lectura, pues donde se ve el rostro del personaje, la acción no es tan impactante.

H) Un espacio adicional: el globo de texto

Las consideraciones que hace Groensteen sobre el globo de texto son divididas en su libro de acuerdo con la forma en que actúa en el panel y luego

en la página. Aquí he condensado las dos funciones para poder comentar de manera global sobre la función del artefacto textual.

Abordaré el globo de texto según existe en *Civil War* donde es posible reducirlo a tres usos básicos. El primero corresponde a un lenguaje básico e informativo que sólo hace acotaciones geográficas o situacionales de la escena. El segundo es el más conocido y es el globo de diálogo que ocurre cuando hablan los personajes del cómic. Por último, el tercero, el caso que es peculiar es el que implica una elipsis.

Antes de comentar los modos de aparición de los globos de texto es pertinente introducirlos según la taxonomía que se ha construido para esta partícula de la página:

I – Indeed, the image, to the degree that it relies on the perspectival code and practices the staging of the planes, creates the illusion of three-dimensionality. The text, on the other hand, frees itself from this mimetic transcendence, respecting and confirming the bi-dimensional materiality of the writing surface. [...] it is legitimate to assert that the cohabitation of the drawing and the balloon generates a tension, since the three-dimensional space constructed by the cartoonist is contradicted by the presence within it of this piece that is added (...) (Groensteen 69)

II – The image zone and the textual zone are like two complementary pieces of a puzzle. The space reserved for the text is a space taken from the drawing, but is situated on the same plane. So that one can consider the enclave that is the balloon (...) as an “interior frame” of the image, that is, the form that within it, assigns a frontier and delimits the field of its visibility. The comics image has the particularity to be stopped on two fronts: by its exterior frame which separates it from the off-screen, and by its interior frame which bars it from the out-of-sight. (72)

III – No balloons exist that do not refer, and cannot be attributed, to a known or supposed speaker. (75)

IV – [...] The balloon is perhaps the only element of the paginal apparatus on which the gaze definitively stops (...). It is a point of anchorage, an obligatory passage. Because of this the reading can be directed to a certain degree, driven by the

network that connects the occupied positions of the successive balloons across the page. (80)

Los ejemplos del primer tipo son dos:



Figura 23 (Millar – McNiven 1: 1, 1, 19)



Figura 24 (Millar – McNiven 1: 14)

La figura 23 presenta tres acotaciones de locación. Dos de ellas ocurren en la primera página del cómic, dejando en claro el funcionamiento que tendrán estas notas. El espacio en que ellas se emiten es siempre la esquina superior izquierda. Ello les permite ser lo primero que el lector “atrapa” al entrar al panel. Como todo espacio de texto, estas anotaciones son atribuibles a alguien y éste es un narrador ciertamente heterodiegético y que sólo interrumpe la imagen para ubicarnos en el espacio. Su mínima aportación apenas rompe la tensión de la que habla Groensteen pues las palabras presentan el margen del texto en sí mismo. El texto y el dibujo no tienen un paso fronterizo entre ellos, lo cual

evita que la bi-dimensionalidad del texto trascienda a la perspectiva de la imagen.

La mirada del lector, casi de manera obligatoria, se detiene a ver dichas acotaciones; a pesar de ello, esto ocurre sólo las primeras veces. Se presentan, pues, los entornos de la acción. La opinión de Pimentel respecto a esto, en su *Relato en perspectiva*, parece insoslayable: “El espacio físico y social en el que evoluciona un relato tiene una primera e importante función de marco y sostén del mundo narrado; es el escenario indispensable para la acción. (...) el entorno, si no *pre-destina* el ser y el hacer del personaje, sí constituye una indicación sobre su destino *posible*.” (79)

A través del tamiz que ofrece Pimentel, se infiere que la anotación que ubica al lector en un canal de televisión (la primera de la figura 23) operará no sólo como el entorno en que ocurre la acción de un personaje, sino que planteará el tono general de la novela gráfica. La realidad en la que se desarrolla la narración se percibe desde un cuarto de control de cámaras.

En el segundo ejemplo (figura 24) el narrador que asumíamos heterodiegético cambia su focalización hacia una de parcialidad ante los hechos ocurridos. El hecho de que el texto cuya función es contextualizar no describa el nombre de un lugar, sino una opinión (“Things turn ugly:”) deja en sí una pregunta planteada: ¿Quién opina?

Recordando lo que dice Pimentel sobre la reflexión del mundo interior y exterior, podemos pensar que esta acotación sirve de sinécdoque para la totalidad del mundo de Marvel. Recordemos que lo que suceda en estos siete volúmenes repercute en otras tantas series que están saliendo a la venta al

mismo tiempo y cuya línea argumental pende de lo que ocurra aquí. La presentación de una escena con la acotación “Things turn ugly” supone una toma de posición que indica que el lugar no es tan importante como la situación que está a punto de describirse.

Tales decisiones me intrigan y me obligan a pensar que algo o alguien opina desde la construcción misma del texto. Las figuras 23 y 24 son prueba determinante de que el nivel operativo de lectura al que está apelando este cómic no sólo es el del lenguaje natural de la gráfica de superhéroes, sino el del noticiero o la crónica televisiva de algún hecho en directo.

El segundo globo de diálogo, como he dicho, prefiero no comentarlo aquí pues me parece que su funcionamiento no rebasa las operaciones tradicionales que se pueden encontrar en cualquier otra gráfica. Sin embargo, sí comentaré sobre los diálogos en la segunda parte de esta entrega pues la retícula que traman me interesa más que explicar lo que puede ser obvio.

La tercer clase de globo de diálogo se presenta dos veces. Éstas son cartas (una de ellas vista figura 2). El funcionamiento de éstas es una operación intermedia de lo que hacen las acotaciones de entorno y los globos de diálogo. Las cartas que se presentan a la mitad y al cierre de la novela designan un marcador discursivo del cenit y del final de la narración. Este comportamiento elíptico me hace pensar que éstas son acotaciones situacionales.

Las cartas, a diferencia del texto que indica locación (“Control room wtnth-channel 8”, “Things turn ugly”) sí tienen emisores identificables y éstos son Reed Richards, líder de los 4 Fantásticos y su esposa, Sue Storm. Estos

textos funcionan como uno pues ocupan sólo una función dentro del texto: la de acotar las situaciones y marcar una especie de puntuación a la obra en general. Las cartas no sólo sintetizan lo que va sucediendo, sino que contrastan con lo que se va narrando visualmente que no necesariamente ilustra el texto.



Figura 2 (Millar – McNiven 4:19-20)

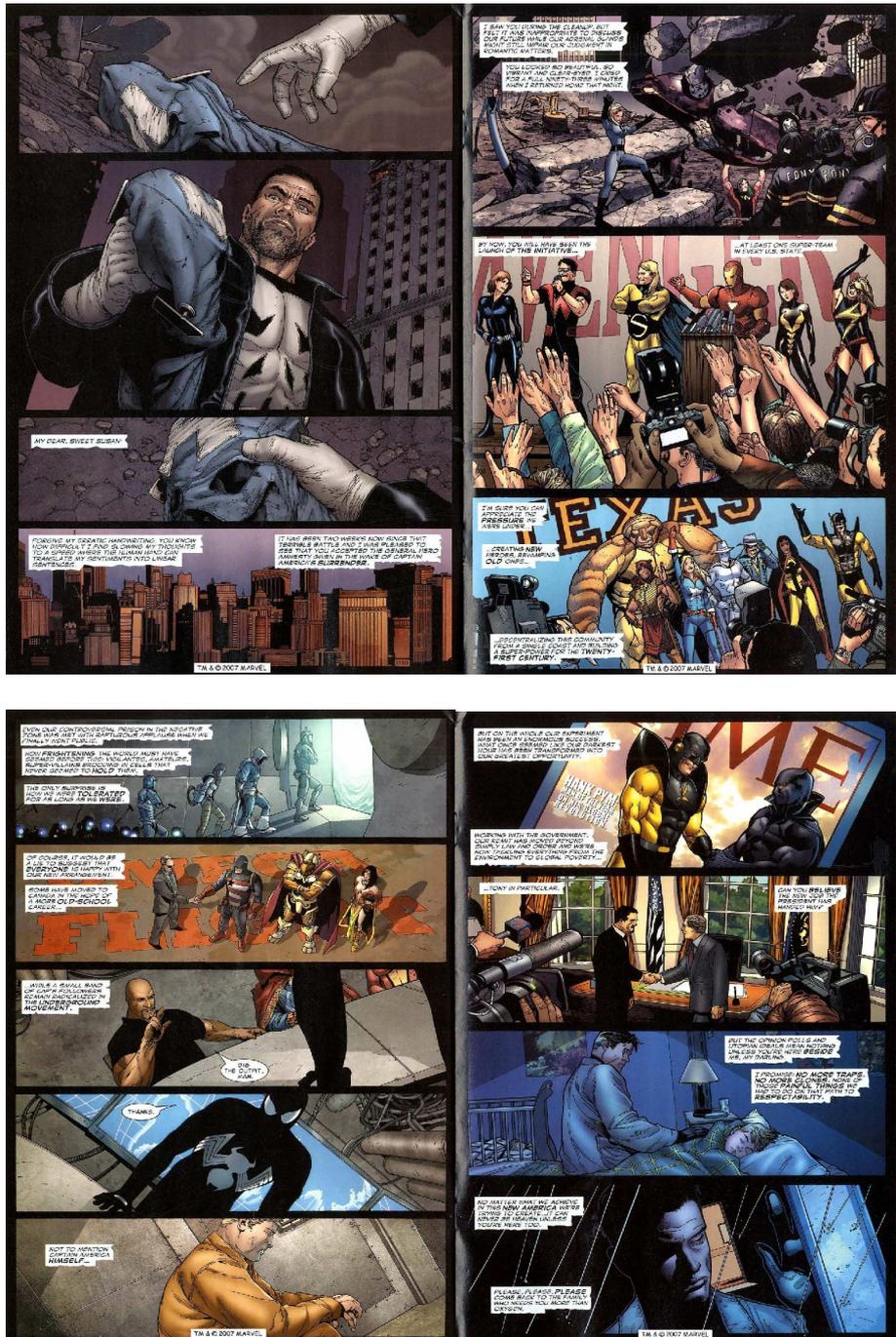


Figura 25 (Millar – McNiven 7:21-25)

Por último, cabe mencionar que las cartas operan de manera similar a un discurso de lo que se conoce como “voz en off” en cine. A pesar de que este trabajo propone entender el cómic a partir de su propia gramática, es imposible leer la carta sin verse irremediamente referido a una disolución de audio,

pues estos globos textuales aparecen rompiendo un bricolaje de escenas sumamente variado que no corresponde con los rostros de los que han redactado las cartas o de los que las están leyendo. Esto último juega de manera inevitable con aquello que Groensteen menciona como una ruptura de los discursos bidimensional y tridimensional.

La carta, artefacto por excelencia plano, es una inserción bidimensional en espacios que simulan perspectiva. La tensión que este objeto trae a la viñeta realza la cualidad de las imágenes como momentos que alguien narra en discurso indirecto (tal vez una cámara), no como imágenes que existen *per se*. Las cartas, en resumidas cuentas, hacen evidente la existencia de un estilo que, a su vez, implica un punto de vista dentro de la obra.

Como se pudo apreciar a lo largo del capítulo, las dinámicas de lectura de un cómic pueden explicarse a través de una gramática que describa su funcionamiento general. Sin embargo, no es sino hasta que se buscan ejemplos puntuales en el procedimiento de lectura que podemos dar cuenta del complejo bricolaje que existe en cada caso. Como parte del tratar de mostrar al lector la valía de *Civil War* desde cómo está construida, en este capítulo se condensaron los conceptos más importantes de un teórico que es sumamente atinado al momento de analizar la construcción de significados en los distintos momentos de lectura.

El siguiente capítulo explorará una lectura posible del cómic de Mark Millar. Ésta consiste en reparar en algunos de los momentos más emotivos del cómic y analizar por qué razón son, a la vez, los que más claramente hacen referencia a comportamientos políticos

CAPÍTULO II

“You unmasked Spider-Man on live television?”:
Posibilidades de lectura en *Civil War*

He shifted his position in
his chair and watched the
surveillance camera adjust.

Don DeLillo, *Cosmopolis*

Las dinámicas que considero necesarias para acercarse a la narrativa gráfica ya han sido explicadas. La especificidad del método de lectura antes propuesto me permite adentrarme en las imágenes con más minuciosidad. A medida que la lectura del capítulo avance irá quedando claro que asimilar tanto la estructura de la página como el contenido de los paneles establece ya la posibilidad de empezar a generar una lectura.

i

“The Reality Effect”

En su tesis de licenciatura, Ernesto Priego hace una aproximación narratológica al cómic. En ella refiere un concepto que él llama cartucho, y lo define como el elemento que hace evidente la progresión gráfica. Priego define el cartucho como “el elemento principal que nos permitirá acercarnos al cómic como obra narrativa”. El cartucho, más que un elemento formal localizable físicamente en la página, es un elemento que actúa en el nivel narrativo. A través de dicho elemento se indican los avances de la secuencia. Debido a su comportamiento pertenece al grupo de las microunidades narrativas designadas por Daniele de Barbieri, las cuales cito abajo según las enlista Priego (2000, 50):

1. encuadre
 - 1.1. composición
 - 1.2. decorados
 - 1.3. tipología y topología (personajes, lugares)
2. adjetivaciones/modificadores
 - 2.1. angulaciones
 - 2.2. iluminación
 - 2.3. vestuario de los personajes, estereotipia, estándares de referencia gráfica utilizados, simbología
 - 2.4. tipografía y caligrafía
3. convenciones específicas
 - 3.1. burbuja o globo
 - 3.2. sonidos inarticulados o interjecciones
 - 3.3. onomatopeyas gráficas
 - 3.4. signos cinéticos
 - 3.5. metáforas visuales
 - 3.6. cartucho o apoyatura

Aunque algunos de estos puntos han sido ya abordados en el capítulo previo, los menciono porque la mayoría de ellos pertenecen ya al análisis formal del interior de las viñetas y, por consiguiente, al paso que ya entabla una comprensión del discurso propuesto por el cómic. La lectura que hemos visto en un primer momento se complementa con este segundo tiempo. Una vez asimiladas las viñetas como las estancias gráficas de un armazón mayor que se lee en conjunto, se opera aprehendiendo lo que el panel nos quiere decir. Éste trabaja en relación a sí mismo, a la página y a la historia en general. Es aquí cuando el acto lector se completa por fin. Sin duda puede parecer una lectura escindida en dos actos. Sin embargo, se ha visto en las últimas funciones del cuadro que la asimilación del sistema no se puede concretar sino en ese paso intermedio en que el panel responde directamente a una expresividad dictada desde el interior del cuadro.

A continuación presento una página del cómic completa a partir de la cual explicaré la operación de cada uno de los elementos constitutivos de la

lectura del panel. Soy de la opinión que este cómic es de un registro de lectura predominantemente realista.



Figura 26 (Millar – McNiven v.I, 4)

Empezaré hablando sobre el tipo de composición que predomina no sólo de estas tres viñetas sino en todo el cómic: el realismo de los dibujos. Utilizaré tres aproximaciones a este concepto que me parecen pertinentes. Dos de ellas las obtengo de teorías literarias y, una tercera, que opera ya en el nivel de actividad visual. Empecemos por entender qué es lo que propone Ian Watt:

The concept of realistic particularity in literature is itself somewhat too general to be capable of concrete demonstration: for such demonstration to be possible the relationship of realistic particularity to some specific aspects of narrative technique must be first established. Two such aspects suggest themselves as of especial importance in the novel-characterization, and presentation of background: the novel is surely distinguished from other genres and from previous forms of fiction by the amount of attention it habitually accords both to the individualisation of its characters and to the detailed presentation of their environment. (Watt 18)

Aunque Watt habla de un realismo que apela específicamente a un período de novelas como *Clarissa* (1748) y *Moll Flanders* (1722) es pertinente un primer acercamiento, pues éste no está tan alejado de un concepto primigenio de realismo para toda lectura posible de cualquier aparato ficcional. Watt habla específicamente de dos elementos (caracterización y presentación del entorno) que son pilares para entender la noción de realismo. La percepción del realismo como concepto, aunque ha ido cambiando a lo largo de la historia, puede presentarse al lector a través de Watt pues su definición es general y útil para introducir el tema.

Barthes encuentra desarrolla una ramificación del concepto más general y parte de elementos en la ficción que él llama 'insignificant notation [s]'. En su ensayo "The Reality Effect" se plantea la pregunta: "Is everything in the

narrative meaningful, significant?”. Barthes refiere estos detalles como residuos narrativos que forman parte de una función lingüística de descripción. Tal descripción, Barthes enuncia, interrumpe la ficción sin alterar la fluidez de lo narrado. La ficción se suspende y sitúa al lector dentro de un ensamble de referencias que le permite confrontar, sin salirse de la lectura, la ficción y la realidad. Barthes concluye:

Semiotically, the 'concrete detail' is constituted by the *direct* collusion of a referent and a signifier; the signified is expelled from the sign, and along with it, of course, there is eliminated the possibility of developing *a form of the signified*, that is, the narrative structure itself. The truth behind this illusion is this: eliminated from the realist utterance as a signified denotation, the 'real' slips back in as a signified connotation; (...) in other words, the very absence of the signified, to the advantage of the referent, standing alone, becomes the true signifier of realism. (16)

La cita de Barthes es pertinente para analizar el cómic hoy referido. La connotación significada no está ya detrás de las palabras, sino que se presenta ante el lector en forma de dibujos que narran más de “lo necesario”. El artista elige enfatizar referente y significante. Así pues será el lector el que decida dónde está eso que se está significando. Sin embargo, el significado se ausenta dejando al lector “a solas” con dibujos que son más referencia que dibujo en sí; es entonces que el lector de *Civil War* se ve orillado a leer todo bajo este “efecto de lo real”.

El efecto descrito por Barthes existe a partir de elementos que no hacen que la historia “avance”. Antes de mencionar casos específicos y aislados de la página completa arriba expuesta (las cartas, el coche, las líneas de desgaste en la madera) quiero pensar que el elemento residual descriptivo es nada menos que el detalle del dibujo. A partir de las musculaturas que describen las

líneas de los personajes podemos inferir que éste no será un cómic cualquiera. Éste es un cómic que parte de anatomías más próximas a un dibujo preciso de la forma humana. Se marca una clara diferencia de los personajes de exagerada musculatura que, hasta *Watchmen*, se vieron fuertemente cuestionadas.

He aquí un ejemplo de la figura humana en *Watchmen*:



Figura 27 (Moore-Gibbons 20)

Este tipo de figura más acertada en términos anatómicos es la estética a la que *Civil War* está haciendo referencia. El personaje azul, Dr. Manhattan, se presenta por primera vez de este modo y el hecho de que se le muestre desnudo habla de un deseo por mostrar el cuerpo humano. Aunque en *Civil War* no hay ningún desnudo, las aproximaciones anatómicas serán más cercanas a la escuela heredada de *Watchmen* que a la escuela de Marvel, conocida por exagerar toda cualidad corporal humana. Además, lo que *Civil War* ha heredado del cómic de Alan Moore y Gibbons no es sólo un modo de dibujo sino la concepción total del superhéroe como una entidad falible y cuestionable.

Siguiendo esta línea de pensamiento, si los “elementos residuales” no son periféricos sino, más bien, los que cimentan la narrativa, se puede pensar que ésta es de un corte donde el realismo es la base de la historia. El hecho de que los dibujos existan desde una posición realista genera cierto ruido de lectura. Explico esta breve metáfora: al verse la ficción, como acto comunicativo, interrumpida por los elementos que denotan o señalan “realidad”, generan un constante “ruido” que estorba la comunicación absoluta y/o perfecta de la información que se ofrece a través de la ficción como acto comunicativo.

Esta percepción de un “ruido” de lectura es la que me permitirá enlazar más adelante con la idea de *connotación* que ofrece el mismo Barthes y que es altamente útil para este caso. En la ficción lo más importante no será la ficción misma sino el modo en que ésta está (literalmente) *trazada*. Este es el caso de un registro de lectura que erosiona totalmente el lugar común de lo que uno piensa inmediatamente al saber que es un cómic de Marvel, como siempre, de

súper héroes. ¿A qué me refiero con lugar común? A la construcción gráfica que refiera más hacia una tradición de los personajes como los conocemos en los dibujos clásicos. Esto lo exploraré en breve, unos párrafos más adelante.

En los decorados es donde encuentro el rasgo que me permite ahora matizar la aproximación que se está haciendo del realismo con una tercera postura. John Berger define el realismo gráfico a partir de ciertas formas muy específicas del trabajo en el óleo. Los ensayos de *Ways of Seeing* proponen al lector, en la parte dedicada al óleo, poner atención precisamente en el detalle al que se apela; *ergo*, no podemos descartar los postulados de este crítico pues resultan sumamente iluminadores en el terreno de la actividad contemplativa:

What distinguishes oil painting from any other form of painting is its special ability to render the tangibility, the texture, the lustre, the solidity of what it depicts. It defines the real as that which you can put your hands on. [... Holbein's "Ambassadors"] is painted with great skill to create the illusion in the spectator that he is looking at real objects and materials. [...] what the eye perceives is already translated, within the painting itself into the language of tactile sensation. (90)

Los adornos que podemos apreciar en la escena son el tipo de información gráfica al que Berger se refiere. Esta información añadida, que podemos pensar gratuita, es la que genera una sensibilidad que va más allá del efecto inmediato de contar la historia. Es decir, narrar con tanto detalle como sea posible. La sensación de esos detalles, aunque es primariamente visual, se traslada al terreno de lo táctil. Las maderas muescadas, los vellos del brazo del camarógrafo, incluso el cabello de los personajes no están funcionando de la manera que esperaríamos. El acento en las texturas es notable y poco común.

Esto genera que, desde la forma, el cómic lleve de la mano al lector a pensar de otra forma el usual (o al menos más común) mundo de los superhéroes.

En el siguiente ejemplo, compuesto por tres viñetas distintas, vemos tres tipos de Spider-Man. El primero pertenece a un arco emblemático en donde Gwen Stacy, la novia de Spider-Man, muere; el segundo ejemplo es tomado de un número contemporáneo a *Civil War* y, el tercero, se obtiene directamente del cómic que nos ocupa.



Figura 28 (Conway - Kane 2003, 20)



Figura 29 (Strasczynski – Garney 2006, 23)

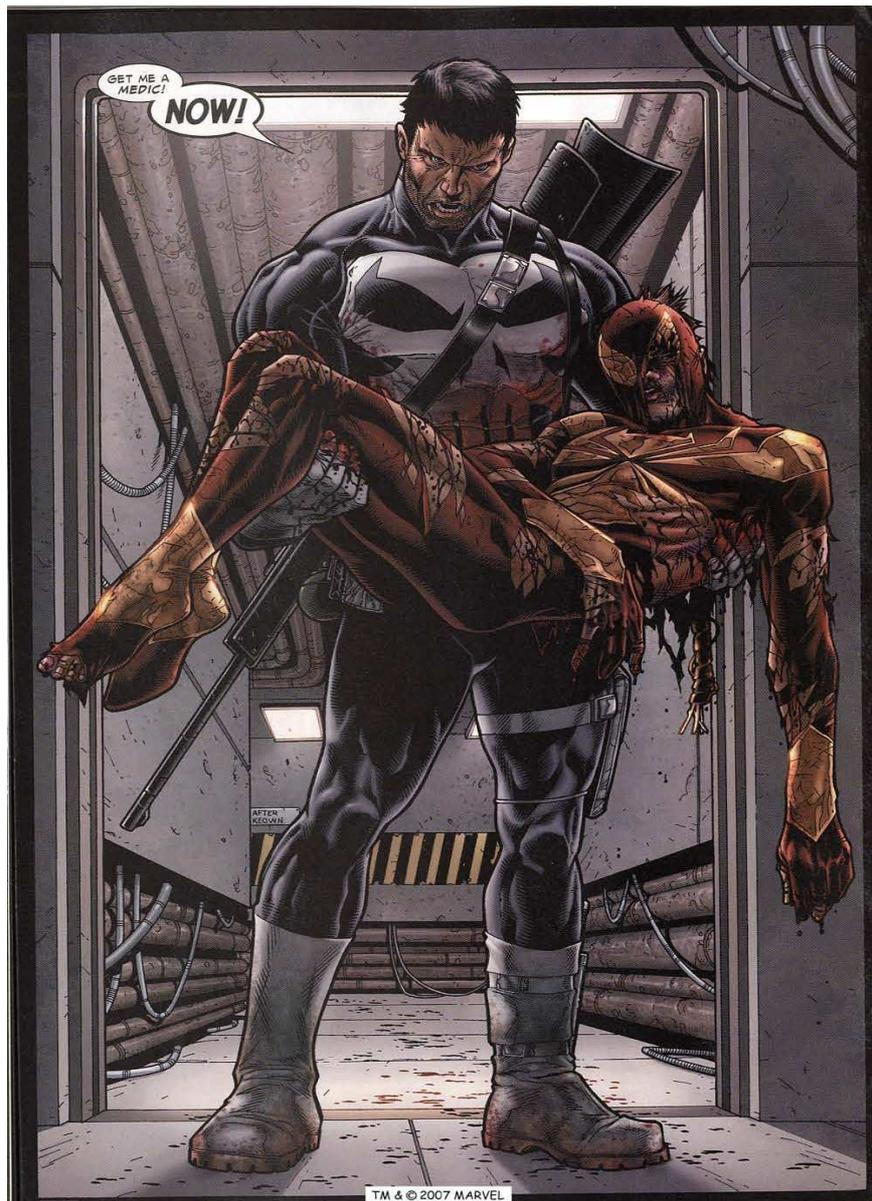


Figura 17 (Millar – McNiven 5:15)

La primera imagen muestra una figura humana que evita un proyectil, mismo que deja una traza gráfica en forma de dos líneas. El personaje en cuestión tiene un mínimo de detalles que podemos atribuir sin duda a que “lo importante es el desarrollo de la trama” y no tanto la especificidad del trazo. Los vellos, los poros en la piel y las vetas de la madera han desaparecido pues lo primordial no es el detalle.

Hay que hacer notar que esto también atiende a las necesidades técnicas del momento. Aún cuando Marvel tiene infraestructura técnica, la posibilidad de añadir detalle en esos momentos era un lujo que no podían darse los dibujantes debido a la sencilla razón de que ello sólo retrasaría la producción. El único detalle que agregan es la musculatura masiva e inexpugnable.

El segundo dibujo (figura 29), aunque más detallado, se enfila más bien hacia una caricatura de la figura humana. Los bordes del personaje son atípicamente angulados. El detalle del panel no se encuentra en la grafía del personaje, sino en las líneas cinéticas que lo envuelven. El dibujo es producto de una decisión de alejarlo lo más posible de una gráfica que retrate fotográficamente un hecho.

El último caso será el punto que se acercará más a una suspensión del tratamiento del dibujo como una caricatura, poniendo al mismo lo más cercano posible al terreno de la fotografía. Si pensamos en términos técnicos, tenemos que comprender que para presentar estas imágenes el uso de la computadora es hoy necesario, acaso indispensable. La coloración que permiten las imprentas hoy en día es, a diferencia de los comics de antaño, otra herramienta con que cuentan los coloristas, no un límite como cuando se dependía de la matriz de puntos que apenas combinaba unos cuantos colores. Si la segunda imagen corresponde a un cómic contemporáneo a *Civil War*, la pregunta natural es ¿por qué razón el creador del tercer dibujo ha optado por alejarse lo dibujado y acercarse más al detalle realista? Esto se debe a que las elecciones en este cómic apuntan hacia la construcción de una tonalidad en la narración.

El registro de *Civil War* será mucho más solemne que el del Spider-Man que canta mientras pelea o el de uno clásico, cuya musculatura es tan marcada que no es posible imaginarlo como al del ejemplo, que más que súper héroe, es un *ecce homo*.

Para concluir esta idea, apunto lo siguiente. En cada una de las imágenes el cuerpo humano sirve de distintos propósitos a la narrativa. En la primer viñeta, la información más importante es que el cuerpo esquiva balas, por lo tanto claramente no es humano. En la segunda imagen, el cuerpo atiende más a las necesidades de representación cinética de la escena; además de que está acentuadamente delineado de modo que tampoco se lo vea naturalmente humano. La tercera, la de *Civil War*, presenta un cuerpo inusualmente detallado, presentando al súper héroe lo más humano que le es posible.

ii

“Millarworld.tv”

Civil War es un cómic que se vio nutrido por el discurso de Mark Millar quien, aunque participa activamente como escritor para las editoriales más grandes, busca darle un giro a las historias, revirtiendo a veces, las convenciones de las mismas.¹⁵ La temática de *Civil War* se antoja retadora a un conjunto de narrativas que buscan construir (incluso como política oficial de Stan Lee en sus años como editor) una mitología propia:

Central to Lee's editorial strategy was his evolving concept of the “Marvel universe.” Despite occasional

¹⁵Un ejemplo es *Superman Red Son*, en el que se plantea que Superman, el super héroe por todos conocido, en vez de caer en uno de los estados granero de Estados Unidos, cae en la Unión Soviética. El cómic, en vez de convertirlo en estandarte americano, lo propone como “amigo del obrero” cuyo símbolo en el pecho, en vez de ser una S que le represente individualmente, es una hoz y un martillo.

lapses in consistency and continuity, the Marvel comic books all fit together as a collective narrative. Lee endeavored to weave his characters and plot references into a coherent modern mythology that invited an unusual degree of reader involvement. [...] Lee hyped cross-promotional battles between the superheroes so that readers would take an interest in who might win in a fight between the Hulk and the Thing, Spider-Man and Daredevil, or the Fantastic Four and the X-Men.
(Wright 218)

El reto consiste en que los personajes, aunque nutridos de su cosmogonía, responden a un momento cultural específico. *Civil War* trata de revertir el hecho de que Marvel se perciba como una editorial anquilosada y sin ideas frescas. Al final, no lo logra. Sin embargo, es importante hacer notar que el intento de crear un cómic de autor en este tipo de terreno editorial tiene un mérito insoslayable.

En cuanto a los elementos del encuadre quiero anotar por lo menos dos vertientes de lectura. Una primera capa de lectura se conforma por lo más evidente de la escena: los personajes son superhéroes “buenos” que están peleando con “malos” en la guarida de los últimos. Sin embargo, hay dos elementos que subvierten la obviedad de esta lectura: el primero es la presencia de un camarógrafo y el segundo que el “campo de batalla” es un área suburbana. Esto lo podemos saber porque el tipo de construcción que se ve de fondo es la vivienda clásica de las afueras de las ciudades estadounidenses. Cada elemento tiene su significación no sólo en la página sino que contribuye a un tono general de la obra.

El camarógrafo funciona como evidencia de una realidad profundamente estadounidense. Ésta no es más que la que todos comentan como un impecable estado de ignorancia que se debe directamente a la injerencia mayor de la pantalla televisiva en la vida diaria. Eagleton declara fuertemente que esto es parte de la situación de encierro sistemático en que viven algunos ciudadanos de ese país:

For some of them [some Americans], the world is indeed solidly out there: it is what you see through a video-camera or as a flicker on a radar of a bomber plane. (224)

La presencia de la cámara es necesaria para hacernos notar que lo que nosotros percibimos es tan sólo un ángulo (tanto óptico como temático) de lo que en realidad está sucediendo. *Civil War* al incluir al camarógrafo en el campo de batalla está apelando a la realidad que se vive en Estados Unidos a través de la imagen televisiva. La banalidad del *reality show* es lo que lo hace tan atractivo porque ofrece al televidente (y al lector) un “tras bambalinas” de lo que en realidad pasa. Los superhéroes están en un borde de lo ridículo pues su campo de acción no son ya las grandes batallas que pueden servir para “combatir el mal” o en busca de un “bien común”, sino pleitos menores que explotan una banalidad y que consiguen *rating*.

La presencia del camarógrafo, evidente en los dos primeros paneles se disuelve en el tercero, o al menos eso es lo que se creería. El camarógrafo no desaparece, es gracias a la angulación que sabemos que el camarógrafo existe: el panel está presentado desde el punto de vista mismo de la cámara.

En cuanto a la iluminación veremos que ésta está hecha para contribuir al realismo de que ya hemos hablado anteriormente. Sobre los colores

podemos decir que estos aparecen sin alteraciones o contingencias dignas de mención en los paneles segundo y tercero. Esto debido a que en el primero sí vemos una alteración cromática. Cuando ponemos atención, vemos que ésta se debe a que el cómic narra desde un ángulo sumamente extraño y detrás de una ventana (lo que nos da el cambio cromático). Podemos pensar que el filtro no sólo es físico sino tonal en, por lo menos, dos sentidos. El primero y más literal es que el panel cambia de color, de tono, por el efecto cromático que la ventana ayuda a describir. El segundo será que la narración se ve entrecortada por un nuevo punto de vista, distinto al de los adolescentes que hasta ahora habían sido el centro de atención. Ello, aunado a lo que hemos dicho sobre la cámara como sujeto que ofrece una angulación para leer el cómic, no puede más que confirmar las sospechas del lector: cada punto de vista cuestiona, (o ha de ser cuestionado) por el simple hecho de que es atribuible a algo o alguien.

El vestuario de los personajes, una vez más, confirma y subraya el hecho de que se lidia con un entramado de marcadores que hacen hincapié en ese efecto de lo real, esta vez, al exponer ciertos aspectos de una cotidianidad de las figuras con súper poderes. Si bien podemos argumentar por cómo está vestido un personaje que él es el súper héroe, también podemos fijarnos y acentuar el hecho de que el otro personaje no está ni en mallas ni parece un súper villano. Si a esas vamos, a no ser porque se pueden advertir sus brazos y piernas blindados, no podríamos saber de quién se trata e inclusive podría pasar como un ciudadano más. El elemento visual llamativo no es un traje de súper villano cualquiera. En vez de eso, lo que salta a relucir en la lectura es

que la batalla ocurre llevando el contrincante su ropa de civil. El estatus de civiles, no sólo de los súper héroes, sino también de los súper villanos, empieza a proponer un tono de lectura donde la cotidianidad pesa. La ropa propicia las burlas del súper héroe que lo está atacando ('I'd heard that clothes make the man, speedfreak, and in your case it's totally true') El contraste del vestuario es importante no sólo para entender el chiste, sino para asumir que el "villano", como he dicho antes, es también parte de una comunidad y, como podemos ver, de vez en cuando está vestido como un civil cualquiera.

En cuanto a la tipografía sólo mencionaré que ella no encuentra alteración alguna más que el acento cromático. Éste, más común en personajes principales (como Iron Man; véanse figuras 5, 9, 19), también funciona para hacer notar particularidades fonéticas en el habla del personaje. La diferencia que genera, al menos en este ejercicio, no es importante.

En este ejemplo, las burbujas que recogen el diálogo son de un trabajo bastante promedio. Lo mismo con la forma de operar de las interjecciones (que apenas son dos: "Oof", "Ungh!"). Por otro lado, las líneas cinéticas han sido sustituidas por otro marcador gráfico de movimiento. Éstos son una especie de bolas que salen de Speedball (el héroe de la escena). La sustitución de la usual línea marcadora de movimiento suma peso al afán por el detalle alejado de la convención más usual de movimiento del cómic a la escena. Aunque las formas circulares no son, en sí, más realistas que las líneas, el simple hecho de cambiar el artefacto gráfico más usado para la metáfora denota un alejamiento de las gráficas estandarizadas para el discurso de súper héroes. Es decir, se

está apelando a una ruptura de las formas clásicas para narrar a los súper héroes tratando crear metáforas no tan convencionales.

Scott McCloud propone que cada cómic, como representación, puede estar en algún punto en una línea cuyos dos extremos son la realidad (a la cual obviamente jamás se llega) y la abstracción icónica. McCloud pone el ejemplo de un rostro. Si el rostro está compuesto por sólo dos puntos para los ojos y una línea para la boca, el nivel de abstracción icónica será sumamente alto y por ende, este dibujo será más una abstracción de una cara que una cara (46). Por consiguiente, se debe entender que la sustitución de las líneas cinéticas anula la abstracción más usual y la sustituye por una que, aunque básicamente hace lo mismo, no genera el estímulo visual de cómic sino uno completamente distinto. Esto hará que, al momento de leerlo, se aleje de la convención del medio hacia nuevas expresiones. Otro ejemplo de esto es que el cómic omite lo que se conoce como metáforas visuales. El ejemplo más conocido es el de las estrellitas alrededor de la cabeza de un personaje que acaba de recibir un golpe. Esto le agrega solemnidad a la narración pues la aleja de los detalles más lúdicos del cómic.

Por último, tenemos el cartucho o apoyatura. De aquí Priego se ancla para dar pie a todo su análisis de la narrativa:

[...] el cartucho, [es] 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 de tiempo de la historia. [...] Del

mismo modo que el “To be continued” final ha quedado en el olvido, el uso del cartucho 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 comics se ha incrementado a lo largo de la evolución del cómic como medio y de la popularización de sus convenciones discursivas. (Priego 51-52)

Civil War también prescinde de la apoyatura explícitamente textual como marca de avance narrativo. Sin embargo, su presencia textual ya se ha mencionado y detallado como partícipe de una función elíptica. La concordancia de *Civil War* con respecto a este espacio textual no es de término inmediato (de una viñeta a otra). Este fenómeno sólo existe en las cartas que han intercambiado Sr. Fantástico y su esposa (pareja y miembros de los cuatro fantásticos). El cartucho que refiere Priego no se presenta como marcador inmediato de movimiento dramático sino que actúa como marcador de momentos definitivos que marcan el inicio del conflicto y el final del mismo. Es interesante mencionar aquí que, aunque el conflicto ya ha iniciado formalmente antes de la carta, la separación de la familia es la sinécdoque por medio de la cual el lector es obligado a asimilar las consecuencias del problema. El cartucho sirve para mostrar cómo el dilema ha invadido ya todos los estratos sociales. Cabe mencionar que el cómic es enfático en mostrar cómo lo que se separa no es el equipo conformado por los Cuatro Fantásticos, sino la familia de Sue y Reed.

“Open-Ended Allegorical Reading”

En su ensayo para la IJOCA (International Journal of Comic Art) del otoño de 2008, Brian Swafford aborda *Civil War* como una alegoría de línea directamente paralela al 9/11 y sus correspondientes secuelas. En su ensayo, Swafford estira la similitud y la propone, como he dicho, bajo el término de alegoría. Ésta es defendida del siguiente modo:

Allegories are “developed and continued metaphors ... to complex systematic arrangements of events, objects and characters to convey a double (or multiple) significance” (Wimmsatt, 1970:22). Kathleen Hall Jamieson (1990) argued that many have dismissed allegories as something of more historical interest as opposed to a literary interest. Those who dismiss them point out that allegories have become little more than retellings of historical events. The author uses the tale to shape arguments and advance a desired particular perspective. (634)

Swafford postula que las secuelas del cómic son una adaptación ficticia de los hechos por todos conocidos ocurridos en la ciudad de Nueva York. Swafford enuncia en su ensayo una lectura del tipo que está mencionada en la introducción cuando hablo de la muerte de Superman, en la que un hecho en un mundo ficticio corresponde a un hecho en la realidad. Swafford sería de la idea de que si Superman muere es porque se está interpelando directamente el hecho de que sale del poder la posición de anquilosada derecha (Bush padre) y empieza labores una perspectiva Demócrata (Clinton).

Civil War interpela al lector preguntándole “Whose side. . . are you on?” no por una cuestión de “saber” realmente qué posición tomaría o por interés genuino, sino para propiciar la lectura. Esta pregunta se debe leer como una

enunciación que postula que el tema del cómic es un conflicto. La pregunta implica una posición de poder que interpela al lector y lo cuestiona. Es decir, el cómic, al tiempo que invita a leer, propone que el lector se pronuncie por una u otra facción.

La lectura de Swafford es, en general, acertada. Uno puede seguirlo mientras equipara uno a uno los eventos del cómic con los de la historia reciente de los Estados Unidos: el accidente de Stamford en el que mueren decenas de niños con el 9/11; “Superhuman Registration Act” como la equivalencia del *U.S.A. Patriot Act*; “the Negative Zone” como la caricaturización de *Guantánamo Bay*; la caza de brujas de superhéroes que se niegan a registrarse como la caza misma de terroristas; las compañías contratistas reconstructoras del lugar del accidente en la misma situación de Halliburton reconstruyendo Iraq (Swafford 632-634).

Creo que el trabajo de Swafford por momentos redundante y es un listado de símiles de la ficción con la realidad, sin embargo resulta más valiosa su problematización de cómo leer un personaje como Spider-Man que cambia de lado del conflicto debido a sus dilemas morales: el crítico en su trabajo traza una línea paralela (probablemente la más interesante) que no he mencionado arriba, y ésta es la de Spider-Man como personaje que emblemata al sector de la población americana que en un principio secundó el *Patriot Act* pero que, posteriormente, al ver las secuelas del mismo, retiró su apoyo hacia el Estado:

Seen through the eyes of Spider-Man, readers move from the immediate reaction of supporting the government to protect the citizens to the understanding that the government had stepped too far. [...] Spider-Man’s internal dispute between what the law says versus what is in his heart speaks to the conflict that readers of *Civil War* could feel from America’s actions in the

wake of 9/11. Many Americans agreed with the government that action needed to be taken to ensure national security and safety, but six years later, Americans are starting to feel that the government is going in the wrong direction. [...] By separating the law from the heart, or spirit, the SRA forces Spider-Man into making the choice of doing what is legal or doing what is morally right, in a Kantian perspective. The law is an end but that law does not treat the individuals as ends to themselves. As a result, siding with the law is violating Kant's categorical imperative. (639-640)

El seguimiento que se antoja es por supuesto el de mirar más detenidamente las distancias morales que guardan entre sí el par compuesto por el caso real y el caso del cómic. Sin embargo, por cuestiones de espacio creo prudente sólo hacer mención de que Swafford considera que el corazón del conflicto es uno de índole ética.¹⁶

Creo que lo que Swafford pierde de vista es que, en general, aunque el cómic opera estructuralmente en el terreno de la alegoría, ello no quita que pueda leerse en un margen más amplio que describa las situaciones de poder que se juegan hoy por hoy en los Estados Unidos de Norteamérica.

El paralelismo que se traza no atiende a nombres o situaciones específicos (como el ensayo que se ha comentado en las páginas previas), sino a formas de operación de una sociedad, reproducibles a través de los

¹⁶Aunque las honduras filosóficas del asunto son, en realidad, insoslayables, no las abordaré bajo la luz de Kant. Una aproximación así me parece, valga el atrevimiento, poco realizable dada la economía tan ajustada que exige un trabajo de esta envergadura, no se diga un ensayo. Además, creo que poner a los personajes bajo tamices Kantianos es sumamente arriesgado (por no decir que es un juicio hecho a la ligera), pues una cosa es posicionarse como lector desde una postura ética y otra muy distinta asumir personajes ficticios y forjados en el escritorio de un dibujante como individuos completos y libres capaces de una toma de decisión moral. Así, y aunque creo que este ángulo de su ensayo es inteligente, también noto que rápidamente pierde foco, aunque, como digo, el mérito de esta arista de la lectura existe y es grande pues va más allá de colocar simples listas, y agregar un filtro ético a una lectura comparatista es el momento más lúcido de lo que propone el estadounidense pues este filtro es el que permite contrastar realmente los hechos.

enunciados en los que el cómic es altamente referencial. Se ven situaciones que han sido por demás comentadas como parte de un aparato crítico a la forma de vida estadounidense.

El tema que a mí se me hace más interesante analizar es que *Civil War* está haciendo guiños a una realidad más extensa que la de elementos tan específicos como la que propone Swafford. El académico refiere puntos en el cómic que probablemente están contruidos en terrenos no tan puntuales, sino que más bien describen una situación general. Aunque queda claro que los paralelismos propuestos son posibles, el cómic no necesariamente tiene que ceñirse a una mirada tan pormenorizante. De ser así, habrá que definir cuál es la relación que une cómic el con la realidad en ese afán de referencialidad de que ya hemos hablado.

El texto edifica sus significado a través de lo que Barthes llamaría más tarde connotación. Ésta la entiende como la retícula de significados que el texto teje y lo hace “sonar” todo el tiempo como esa otra cosa a la que está aludiendo. Barthes apunta en S/Z:

[Connotación] es una determinación, una relación, una anáfora, un rasgo que tiene el poder de referirse a menciones anteriores, ulteriores o exteriores, a otros lugares del texto (o de otro texto): no hay que restringir nada en esta relación, que puede ser designada de diversas maneras (*función* o *indicio*, por ejemplo), siempre que no se confunda connotación y asociación de ideas: esta remite al sistema de un sujeto mientras que aquélla es una correlación inmanente al texto, a los textos, o si se prefiere, es una asociación operada por el texto-sujeto en el interior de su propio sistema. [...] la connotación se determina a través de dos espacios: un espacio secuencial, sucesión de orden, espacio sometido a la sucesividad de las frases a lo largo de las cuales el sentido prolifera por acodadura, y un espacio aglomerativo, en el que ciertos lugares del texto se correlacionan con otros sentidos exteriores al texto material y forman con ellos una especie de nebulosas de significados. (5)

Entiéndase pues que la posición de Barthes determina que el texto no “conecta” con un vínculo específico fuera de sí (del modo como lo haría, por ejemplo, una nota en el periódico). Tampoco es una red de vínculos que operan cerrados, como la retícula que dibuja Swafford. La connotación opera como lo que Barthes considera un “ruido”. Este ruido opera como parte fundamental del enunciado y es una anomalía que altera el registro de lectura y que existe tanto en un texto como en otro, lo que permite que se les analice conjuntamente.

Ahora bien, esta lectura connotativa me obliga a ser más cauto al momento de leer los significantes que si tratara de superponer específicamente aspectos de una realidad con un artefacto artístico ficcional; llámese éste cómic, cuento, película, novela. El comentario que se hace del texto es pensando específicamente que éste puede establecer una “nebulosa de significados”, como le llama Barthes, directamente asociable con la realidad. Esto implica:

- a) que el texto, así se le lea suponiéndolo una alegoría, una metáfora, o una red de connotaciones, tiene una perspectiva desde la cual narra y esta perspectiva no siempre es la misma
- b) que tales perspectivas, si permiten un contacto con la realidad (digamos emulando ciertos parámetros de ésta), tienen necesariamente una postura ante la misma.
- c) que la postura ante la realidad jamás va a ser una postura de documentación o testimonial y por ello necesariamente la postura es crítica.

“Vigilantism is now illegal again”

En *Civil War* el problema radica en que la opinión pública sobre los súper héroes exige que estos formalicen su participación como figuras de autoridad y se integren de cierto modo al estado y dejen de ser personajes sin control legal. El cómic plantea que los personajes con súper poderes deben ser parte de la fuerza del estado y, por tanto, responder por sus acciones ante los ciudadanos. Este es un cambio de postura que, como he mencionado antes, es un tema que ha sido tratado antes en los comics.

En los esfuerzos por hacer notar que la actividad súper heroica es siempre externa a la ley, el cómic cocreado por Moore y Gibbons fue el que puso sobre la mesa este cuestionamiento sobre la conducta de los mundos de superhéroes. En *Watchmen* el “Keene Act” viene a ser lo que en nuestro cómic se llama “Superhuman Registration Act”. En ambos, una enmienda constitucional presentada ante el Congreso es la que pone en crisis la metodología de trabajo de los superhéroes como ejecutores de la ley fuera de la misma. Lo primero que salta a la vista en *Watchmen* es cómo, cuando a los superhéroes se les ve de carne y hueso, es posible cuestionarlos hasta un punto en que se ofrece una percepción de ellos como meras figuras caducas:

Moore’s superheroes immediately appeared different from other comic book superheroes. They talked and behaved like real people- or more appropriately, like real people who were strangely motivated to don colorful costumes and fight crime. [...] As these superheroes approach middle-age, however, society rejects them, and outlawing all superheroes except for those few who agree to work for the government. (Wright 271)

Las protestas que se representan en *Civil War* se asemejan a la del otrora cómic de culto: “Who watches the watchmen?” será la pinta que caracteriza muchas de las paredes de las calles del cómic de Moore-Gibbons. Me parece prudente citar abajo el panel que informa al lector de la postura gubernamental. Los elementos constitutivos de la viñeta son clave y serán vitales pues mucho de *Civil War* resonará conociendo este panel.



Figura 30 (Moore - Gibbons 23)

La invasión de la privacidad que supone el hecho de que el gobierno exija a la comunidad con súper poderes que develen sus identidades para que puedan “ejercer” es lo que genera la inconformidad y el conflicto. Se espera

que la comunidad acceda a formalizar su actividad haciéndolos parte de la sociedad. La opinión pública exige al gobierno resguardo de otra posible eventualidad que se lleve de largo más civiles. Esto lo encuentra Lipovetsky no en un mundo de ficción, sino en el nuestro.

[...] The ambience of this civilization of ephemerality has changed the prevailing emotional tone. A sense of insecurity has invaded all minds; health has imposed itself as a mass obsession; terrorism, catastrophes and epidemics are regularly front-page news. Social struggles and critical discourses no longer carry any utopian perspectives that aim at overcoming domination. The only real question now is that of protection, security and the defence of social benefits, of urgent humanitarian aid and safeguarding the planet. In short 'damage limitation'. The climate of the first period of presentism -liberating and optimistic- has faded, giving way to a new ubiquitous demand for protection. (Lipovetsky 39)

Esta cita es extraída de *Hypermodern Times*. La situación en la que pone Lipovetsky al lector es asimilar cuál es el tono dominante en la sociedad contemporánea estadounidense si se le piensa como una realidad narrada: "A sense of insecurity" es lo que a ojos de Lipovetsky opera como principal motor de la sociedad en la época actual. La pertinencia de la cita salta a la vista al pensar que ese es justo el punto de quiebre para que una guerra civil ocurra en el mundo del cómic.

"A sense of insecurity" es lo que ocasiona que en la obra se presente un estado de hipervigilancia. La página que mostré (figura 26) no sólo sirve para explicar ciertos comportamientos del medio. Como he dicho antes, por medio de la perspectiva con que está construido el tercer panel es posible inferir la toma como, más que de cómic, un referente televisivo. Esta opinión, que puede pensarse somera (acaso precipitada), la encuentro anclable en dos aspectos presentes en el texto.

A) El hecho de que el punto de partida de la obra sea un *reality show* debe leerse como una clara toma de posición estética: la de la “realidad” que puede ofrecerse a través de la televisión. El cómic está suspendiendo sus propios códigos y está emulando los de la televisión. Esto necesariamente anula por instantes la posición del lector como ejecutor de una lectura de un texto de papel y lo pone en un estado similar al de espectador de televisión: un consumidor. Esto podría ser llevado más lejos pensando el cómic como un constructo que “pierde” el terreno propio. El relato es llevado a un campo de acción que tiene registros, por momentos, televisivos.

B) Las cámaras, aunque evidencian una perspectiva televisiva, también deben pensarse como tecnología de vigilancia. Esto es parte del problema central del cómic. Si estamos leyendo desde una postura de la hipermodernidad que trata de asimilar ciertos aspectos de la realidad, debemos asimilar que la cámara es un elemento que parece satelital pero que es, en realidad, determinante en nuestra sociedad:

In the fight against terrorism and crime, millions of cameras and other electronic means of surveillance and citizen identification have already been installed in the streets, shopping centres, public transport and businesses: taking over from the old disciplinary and totalitarian society, the society of hipersurveillance is on the march. The frenzied escalation of ‘more, always more’ has now infiltrated every sphere of collective life. (Lipovetsky 32)

La figura 9 puede ser comentada, una vez más, ahora en estos términos:



Figura 9 (Millar – McNiven, 5:20-21)

Se ha dicho que el panel arriba mostrado es una situación gráfica extraordinaria. Un cuadro de esta magnitud construye principalmente una metáfora que refiere vastedad de espacio. La cárcel es un elemento que poco sale a relucir en el cómic; a pesar de ello, yo interpreto su repentina presencia del siguiente modo: su aparición tan imponente en el cómic tiene me hace pensar que se “evita” hablar del tema de la cárcel hasta que le es imposible y en ese momento toda la tensión se desata en un solo panel. Por otro lado, las posibilidades de tono que genera una viñeta de tal envergadura se ven contrastadas por el globo de diálogo. El globo, en principio, enfatiza el tamaño del edificio. Sin embargo, también es posible leerlo como un comentario irónico en cuanto a las dimensiones de este caso extraordinario en la gráfica de la novela.

La posición del globo deja en ridículo al personaje, en este caso Iron Man, que da su mensaje. Su diálogo ('Nobody wants to put you in jail') se desarticula por el modo en que está construido el panel: el espacio textual, al encontrarse en este contexto básicamente genera una tonalidad de sorna hacia el que declara. El panel evidentemente está configurado pensando en la magnitud arquitectónica a mostrar. Si el panel estuviera respondiendo a la expresividad del diálogo (o al menos no poniéndola en ridículo) se podría hablar de tomar en serio lo que sea que el globito diga. El diálogo se pierde a nivel visual y conceptual en un inmueble poco asible debido al tamaño. El lector inmediatamente deja de creer lo que el globo de diálogo pueda decir. La figura de la construcción, que bien podría figurar en la categoría de lo sublime, anula cualquier otro enunciado.



Figura 31 (Millar – McNiven v.1, 29)

Esta imagen corresponde prácticamente al final del primer capítulo de la serie. El conflicto, como puede apreciarse, no es como en cualquier otro cómic una trincheras en la que los “buenos” se batan con los “malos”. Lo primero que salta a la vista es que el campo de batalla es la opinión pública. El segundo panel que se aprecia en esta figura es claramente (y según se lo quiera ver) la simulación de - o el homenaje a- cualquier programa televisivo con “expertos”.

Esta triada de paneles establecen un dialogo entre sí. Según podemos apreciar, el panel de en medio hace las veces de pivote pues la serie de

protestas afuera de la Casa Blanca se ve reflejada en una reacción del gobierno que a su vez, como en *Watchmen*, conocemos por lo que nos dicen los noticieros. El hablante menciona el hecho de una rápida acción del congreso al “discomfort with superhuman misbehavior”. La respuesta gubernamental es una operación de registro de identidades. Un padrón con las nombres reales de los súper héroes es un problema que termina siendo mucho más espinoso del que se cree al principio. Los personajes son ya irreconciliables con su pasado pues, como se puede ver por ejemplo en la figura 12, los personajes se tienen que inventar nuevos nombres.¹⁷ Más que apelar a una postura posmodernista, esto se comenta a la luz de lo que Lipovetsky denomina hipermodernidad.

La hipermodernidad es un concepto que funciona con los cimientos del concepto de posmodernismo, el cual siempre es importante referir cuando se está hablando de estos temas:

Posmodernity represents the precise historical moment at which all the institutional brakes holding back individual emancipation disintegrated and vanished, thereby giving rise to the expression of individual desires, self-fulfilment and self-esteem. The great socializing structures have lost their authority, the great ideologies are no longer productive, historical projects no longer inspire people, the social field is no longer anything other than an extension of the private sphere: the age of emptiness has dawned (Sébastien Charles, 8-9)

Charles menciona que el individuo apunta hacia una emancipación. El caso que más claramente podemos leer en el cómic es la rebeldía de Capitán América. Sin embargo, sería una obviedad decir que sólo en este personaje se presenta tal conducta. Esto lo digo porque no solamente el estado puede

¹⁷Por cuestión de espacio no me extenderé en esta noción, pero apunto que es sumamente interesante que los personajes tengan una segunda máscara esta vez no para para combatir el crimen, sino para andar de incógnitos cuando están vestidos de civiles.

representar este tipo de sistema. Uno puede pensar que, por lo menos, los tres actores más importantes del cómic –Capitán América, Iron Man, Spider-Man– escapan de sus 'frenos institucionales' como los llama Charles.

El primer caso como he dicho es el del Capitán América, en donde el personaje es la institución misma. Aunque el personaje fue creado con el propósito de entretener, es claro que muy pronto fue asimilado como vehículo para que la gente joven se sintiera identificada con la guerra. La revista fue parte, en algún momento, del abasto corriente que se mandaba a las tropas norteamericanas en el frente. (Pustz 29-31) Capitán América es, en muchos sentidos, una representación no sólo de los Estados Unidos, sino también de sus prácticas. Por ejemplo, hacia 1944, en el número "Tojo's Terror Masters", Capitán América descubre y dinamita un túnel que iba del Pacífico a Estados Unidos. En el cómic, el túnel está lleno de soldados japoneses. (Stevens 3-6) Esto es, en el caso del Capitán América, una acción ejemplar. Sin embargo, queda claro que es una acción catalogable como crimen de guerra. Noam Chomsky es sumamente enfático en referir los mismos como una concomitante conducta americana. Chomsky refiere las invasiones a Camboya, la intervención en Faluya, los bombardeos sobre Berlín (que fueron más devastadores que los de la *Luftwaffe* sobre Londres o los de la armada japonesa en Pearl Harbor) y el uso de agente naranja como crímenes de guerra que, de haber sido perpetrados por un enemigo de los estadounidenses, habrían sido juzgados, pero como no es el caso, quedan sin castigo. El Capitán América, y sus conductas quedan siempre impunes, pues el "beneficio" siempre es hacia el lado americano. Así –tanto en los comics como en los

momentos históricos decisivos— las políticas de los tratados son siempre unilaterales y mientras el perpetrador del acto sea Estados Unidos, el crimen no es grave o, peor aún, no existe (Chomsky 97-99). Al romper Capitán América con el estado y plantarle cara, rompe con ese lastre histórico que le pone como la representación del poderío militar de los Estados Unidos.

El segundo caso, el de Iron Man no es tan disímil. Iron Man es un personaje que aparece en 1963 y tiene su mejor momento en la Guerra Fría. Este personaje es recordado principalmente por esto y por ser alcohólico. A pesar de su adicción, su código ético le saca adelante. En *Civil War* esta imagen de incorruptible moral se ve deformada: como parte del gobierno, Iron Man recurre a tácticas como el espionaje, mercenarismo y la emboscada como artimañas para derrotar a los inconformes. No sólo eso, el personaje pasa de tener un sentido del humor fino hacia uno más bien cínico: 'Of course it's a trap. How else were we going to get you all in one place?' (Millar – McNiven 3:11-12) El rompimiento de Iron Man es el de un personaje que quiebra un código ético y se encamina, con auspicio gubernamental, hacia uno totalmente distinto. El personaje es corrupto en sus prácticas y lo hace abiertamente. Se convierte en el criminal de guerra que sabe está protegido por esa legislación unilateral de la que habla Chomsky y que le permite pasar por encima de cualquier código ético —empezando por el propio— sin temor a ser juzgado.

El último caso es el de Spider-Man. Éste es el más interesante pues el personaje pasa por la culpa y la contrición. Es por ello que cambia de bando. Spider-Man, un súper héroe que siempre se caracterizó por ser una figura humilde, aquí rompe con sus estándares y no tiene empacho en unirse al lado

de Iron Man y ser parte de la maquinaria de guerra que aplasta el lado insurgente. Sin embargo, Spider-Man es capaz de asimilar que las prácticas no son las más apropiadas y ello lo lleva a recapacitar.

Volviendo a la discusión del momento histórico, Lipovetsky fundamenta el presente definiéndolo como una segunda modernidad “deregulated and globalized (...) it has no opposite, and is absolutely modern, resting essentially on three axiomatic elements constitutive of modernity itself: *the market, technocratic efficiency and the individual*. We had a limited modernity: now is the time of consummate modernity” (32; *mi énfasis*). Crear un retrato de la realidad en un mundo ficticio con sus propias reglas es una lectura posible cuando los axiomas (“the market, technocratic efficiency and the individual”) son no sólo aplicables, sino reguladores del mundo; de modo que es posible cuestionar a los superhéroes desde su realidad.

El hecho de que la humanidad contenida en el mundo ficcional dude o tema de lo que son capaces los súper héroes hace que éstos pierdan público, o “*market*”. La crisis de la comunidad súper heroica se debe a una pérdida de control de la eficiencia de sus propias mecánicas, y debe hacerse notar que *Civil War* no se trata de cómo estos personajes pierden el control, pues justamente el énfasis del cómic está en hacer notar algo que siempre fue obvio y que no había sido comentado tan de manera abierta: nunca estuvieron bajo control. He ahí que la respuesta del gobierno (“*technocratic efficiency*”) entra en acción para “proteger” al *individuo*. El problema es que para proteger a un sector de individuos se debe radicalizar el estatus de otros, anulando ciertas

libertades y derechos personales. Explico esto más detalladamente: la “protección”, antes que real y tangible es, más bien, una idea de protección. Esta idea de amparo se genera con medidas que toman los gobiernos (es decir, controles más “estrictos” en fronteras, caza de individuos, búsquedas y pesquisas que usualmente no se harían, nuevas leyes, etcétera) y que alteran el estatus de ciertos individuos para que otros perciban esta garantía. Todos los individuos provenientes de países árabes recibieron represalias sociales los años post 9/11 a raíz de que los gobiernos alineados a Washington decidieron que el peligro del terrorismo tenía procedencias geográficas específicas (medio oriente). Del mismo modo, para ofrecer la idea de protección a la ciudadanía ficticia del cómic, el gobierno pone rostro a los culpables: los súper héroes no alineados a las órdenes de registro exigidas por el congreso.

v

“No civilian casualties!”

La inestabilidad de los superhéroes causando daños colaterales como parte de su actividad puede verse minimizada si se considera que este daño colateral surge de una búsqueda del bien común. Empero, el argumento de una facción es que si las armas están bajo control gubernamental, ¿por qué razón no habrían de estarlo los superpoderes? El único modo de controlar esto es retomar argumentos como el del vigilantismo y la violencia desmedida. El realismo que con esto se trata de imbuir a la atmósfera del cómic recuerda las protestas de finales de los cuarenta. Bradford Wright, historiador del medio, recuerda en su libro: “Marya Mannes articulated the elitist critique of comic

books in the February 1947 issue of the *New Republic*. [...] Most of superhero comics, she insisted, simply glorified violence and vigilantism.” (Wright, 91)

El acento que se pone en ciertas escenas de *Civil War* al peligro que corren los ciudadanos es poco común en comics de superhéroes. Al hacer de los súper héroes las dos facciones en conflicto lo inmediato sería asumir que las bajas sólo se darán en alguno de los dos lados. Sin embargo, el cómic es enfático en que las mayores pérdidas las asume la población civil que en nada se beneficia de esta guerra.

El daño que se inflige a la sociedad civil ayuda a propiciar un tono de realismo (amarillista, incluso). La imagen que propongo abajo tiene una repercusión directa en la sociedad contemporánea, no sólo estadounidense.



Figura 32 (Millar – McNiven v.VII, 6)

El tipo de desastre que se advierte es, evidentemente, una afectación directa a la población civil. Aunque podría ser la explosión de una simple tubería de gas, el hecho es que la imagen subraya el pánico del individuo de a pie, no al súper héroe. La viñeta responde directamente a todas las estampas de pánico del 9/11 que llevaron a la sociedad occidental a vivir definitivamente en el “sense of insecurity” del que habla Lipovetsky. Lo que importa no es tanto si la imagen recuerda o no los hechos específicos del 9/11. Lo que importa es

que tal atmósfera permite que un cómic como *Civil War* cambie el tono en que han sido percibidos los superhéroes durante mucho tiempo. La regularización estatal se ha vuelto necesaria hasta en la ficción a partir de la existencia de un estado de perpetua paranoia.

Como he dicho antes, el discurso visual de *Civil War* emula el modo de codificar del discurso televisivo. El lector, al ver las imágenes, recurre a su memoria como el acervo visual más inmediato. Digamos, pues, que la figura comentada trasciende en la imaginación como el remanso de una biblioteca de imágenes común a todo lector occidental: el terrorismo.¹⁸

La figura que, por ejemplo, dista mucho de ser una toma tradicional panorámica se podrá ver hacia el final del libro (figura 33). En ella, se puede ver el acento con el cual la imagen está centrada más en el daño civil (a terceros) que en cómo se batan los sobrehumanos. La destrucción es central y pone en el foco a la comunidad humana, habitante y dueña de esos lugares.

¹⁸Este párrafo es entendido bajo el tamiz interpretativo que ofrece Stuart Hall en su seminal ensayo sobre la decodificación del discurso televisivo, original de 1973.



Figura 33 (Millar – McNiven v.VII, 19)

El panel arriba mostrado es el punto gráfico más vivo del cómic como referente de una violencia que, debido a una fascinación por lo real no sólo no lo connota, sino que lo replica. El panel, de más de la mitad de una página, domina todo el espacio que, hasta ahora, habían ocupado los detalles de las batallas. La arquitectura americana resulta siempre más imponente (y más humana) si se le ve destruida.

El panel está angulado desde un punto aéreo (probablemente un helicóptero de noticieros). Sin embargo, a pesar del foco con el que se muestra, es a partir de este panel que la guerra civil termina pues Capitán América se da cuenta de que el daño colateral existe, es grave y es absorbido por una comunidad que no tiene superpoderes.¹⁹ Incluso, Capitán América es derrocado simbólicamente. El golpe final no es un épico momento de violencia sublimada de Iron Man en batalla con él, no. El momento que determina el final

¹⁹Aquí entiendo daño colateral como lo entiende Chomsky: un eufemismo para las muertes civiles cuya responsabilidad no es asumida por ninguna de las facciones agresoras, mucho menos por aquella que lo ocasionó. (27)

del cómic es uno que encierra una simbología profundamente americana. El panel es el siguiente:



Figura 34 (Millar – McNiven v.VII, 19)

La caída de Capitán América es ésta. Un puñado de civiles hacen lo que en siete volúmenes no puede hacer Iron Man. Se obliga al lector a entender que la mano armada del Estado nunca más poderosa que la fuerza de los estadounidenses unidos, o al menos ésta es la lectura más transparente que ofrece la viñeta. Las líneas cinéticas no existen, pero es evidente que el movimiento que se describe iría (de ser marcado por una línea) de la esquina superior izquierda, hacia la esquina inferior derecha. La imagen está impregnada de un americanismo fortísimo cuando se piensa que ésta puede ser, en realidad, una suerte de homenaje a la fotografía histórica *Raising the flag of Iwo Jima*. En dicha foto, seis soldados levantan un asta (con bandera ya izada) en el monte de un lugar donde presumiblemente se ha llevado a cabo una batalla:



Figura 35 (Rosenthal 2010)

Aparte del homenaje invertido, la imagen 34 tiene una insoslayable perspectiva de un tratamiento étnico de lo estadounidense que el cómic trata de captar. A diferencia de la imagen de los soldados, de los que uno sólo puede asumir su nacionalidad, el panel es testimonio de que ahora se quiere hacer énfasis en que todos los sectores –no sólo laborales– están presentes en un momento crítico. Baudrillard directamente alude a la siempre vanagloriada libertad americana como un valor enraizado precisamente en esta multietnicidad:

The sequel to a colonial situation, in which the bad faith of both colonizer and colonized persists, whereas in America, each ethnic group, each race develops a language, a culture in competition with and sometimes superior to that of the 'natives', and each group symbolically rises to the top. This is not a question of formal equality or freedom, but of a *de facto* freedom expressed in rivalry and competition and this gives a singular vivacity and an air of openness to the confrontation between the races. (Baudrillard 1989, 113)

La imagen queda como testimonio de este momento en que los civiles (en especial los representados) están en su mejor momento como figura política, mediática y cultural. La percepción del estadounidense promedio, especialmente de los servicios de respuesta (bomberos, policías, paramédicos, etcétera), después del 11 de septiembre de 2001, fue de aprobación, enfatizando que estos eran los verdaderos súper héroes.²⁰

La imagen, que es lo que quedaría claro como una replicación de los fenómenos televisivos, Baudrillard comenta, es en realidad un acontecimiento en sí mismo:

[...] en el régimen total de los medios, la imagen sirve de un refugio imaginario contra el acontecimiento. Es una forma de evasión, de conjuro del acontecimiento. En este sentido, la imagen es una violencia ejercida contra el acontecimiento. En el caso del *WTC*, al contrario, hay una sobrefusión de los dos, del acontecimiento y de la imagen, y la imagen ella misma deviene en acontecimiento. (Baudrillard 2004, 18)

Si el entendimiento de Baudrillard parte de una sociedad que, más que acontecimientos, requiere imágenes, podemos comenzar a unir ciertos puntos sobre por qué una narrativa gráfica impele tanto a motivaciones que pareciera provienen del mundo real. En un momento siguiente Baudrillard comenta que, si el terrorismo es un cáncer, la imagen que se produce a partir de él es en realidad una metástasis del mismo.

Del mismo modo en que no hay representación posible, no hay difusión de un acontecimiento tal, propiamente hablando. [...] No hay difusión, sino una suerte de difracción (como de un fenómeno fractal), de destilación, de una eficacia silenciosa, que se intenta seguramente diluir en todos los comentarios, que son en sí mismos como la metástasis. (Baudrillard 2004, 1)

²⁰Marvel misma editó una serie llamada "Heroes" en la que las historias eran "aventuras" de estos sujetos.

Entendamos pues que la metáfora de Baudrillard se suscribe a la percepción de Lipovetsky en que el mundo es, en la actualidad, un fractal de sí mismo. Se repetirá a sí mismo por el simple y sencillo hecho de que el dominio lo ejercen las cámaras y no las personas. Esta percepción de una realidad existente por medio, no de la obra que la representa (el arte), sino de la imagen que la repite *ad nauseam* (*mass media*), es un concepto central en la obra de Baudrillard.

La noción de que la ficción histórica que construyen los noticieros se convierte en realidad ocurre en el cómic desde una posición donde la ficción ya tiene el poder (se lo han dado los lectores a través de los años) de jugar con posturas que podríamos llamar metaficcionales. La metaficción, definida brevemente es:

(...) a term given to fictional writing which self-consciously and systematically draws attention to its status as an artifact in order to pose questions about the relationship between fiction and reality. (...) the main concern of metafiction is precisely the implications of the shift from the context of 'reality' to that of 'fiction' and the complicated interpenetration between the two (Waugh, 2 y 36)

Esto ocurre en el sentido de que el realismo a veces se encuentra como parte de una mixtura en que el cómic no es ya realista, sino que trata de enfatizar cómo la realidad puede llegar a parecerse a la ficción o la realidad acercarse a las construcciones ficcionales.

Veamos una figura en que Spider-Man pasa de ser acontecimiento a ser imagen y, por tanto, nuevo acontecimiento:

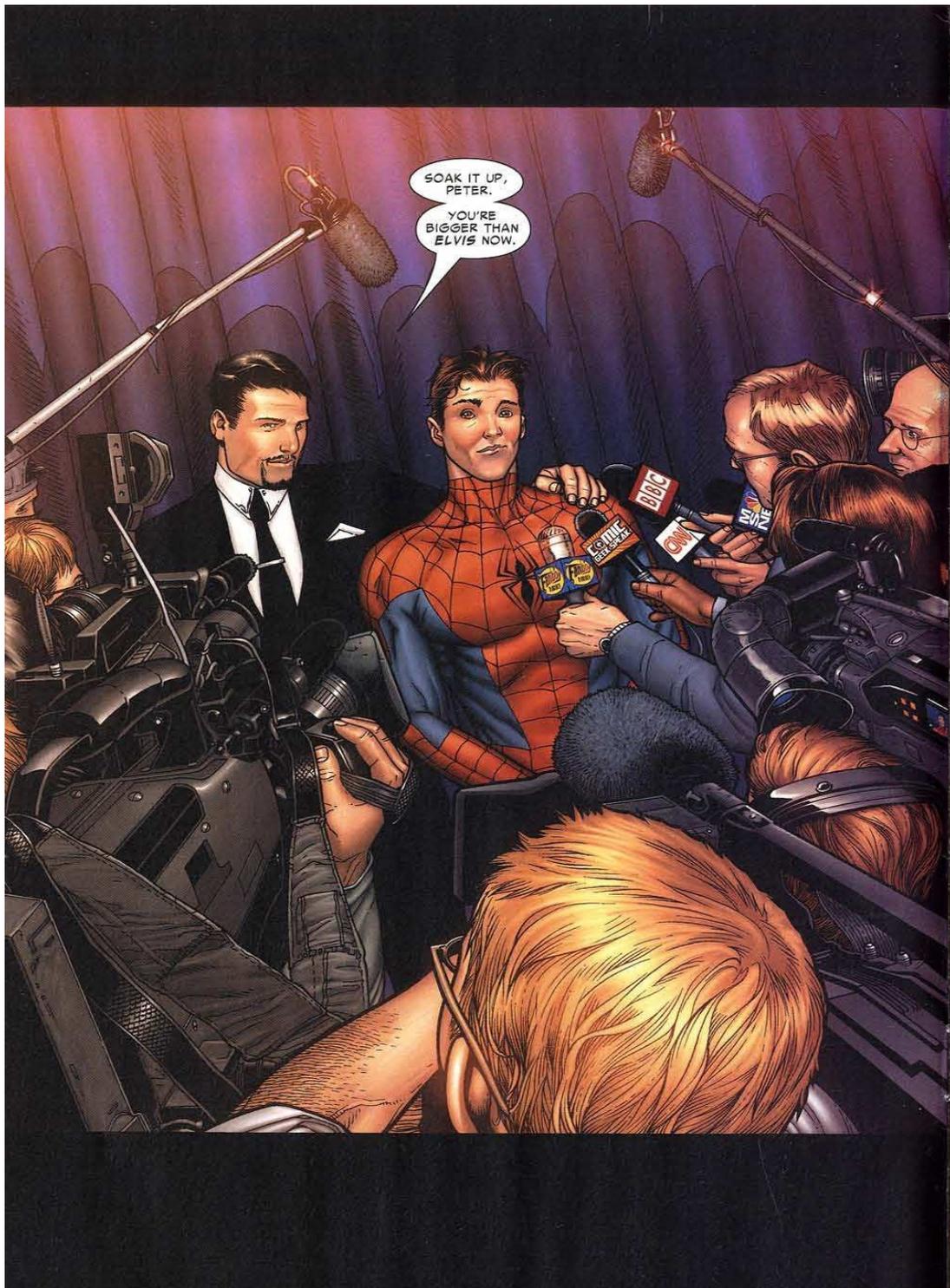


Figura 36 (Millar – McNiven 2007 v.III, 1)

En esta imagen no sólo hay referencia a medios reales (BBC, CNN) que cubren el acontecimiento, sino también a “medios” como “Comic Geek Speak” o “Fanboy”. El cómic juega con una perspectiva donde la televisión y los

medios sobrepasan el evento generando una posición histórica de registro. No sólo eso, Iron Man, que a lo largo de la serie parece estar siempre consciente del tipo de país en el que vive, hace el comentario que remata la escena: 'Soak it up, Peter. You're bigger than Elvis now.' Lo que antes refiero como metaficción explica perfectamente que a la rueda de prensa no sólo acuden noticieros, sino también medios especializados en materia de cómic.

A este respecto no queda más que deshebrar la noción del significado pueda tener la presencia gráfica de micrófonos de medios que normalmente cubrirían noticias de Marvel como editorial. La metaficción arriba implicada ocurre cuando lo que hemos visto antes como connotación ahora ataca frontalmente al lector, poniendo en evidencia que su texto ficticio está consciente de su naturaleza "no real". Más aún, el cómic al "saberse" ficticio no pierde consistencia ni tono. En cambio, utiliza esto como un arma para hacer dudar al lector sobre su propia realidad. El individuo es, pues, cuestionado por la avasalladora cantidad de detalles con que la ficción emula la realidad, la interpela y la sustituye.

La idea de que el superhéroe está para "salvar" vidas apenas pervive en toda la obra. En el volumen VII (el último), específicamente en las imágenes 32 y 33, esta idea queda derrocada. Estas figuras, que abundan en el cómic, asocian al súper héroe con un estado de ansiedad colectiva. Véase por ejemplo el detalle en la mirada del sujeto de la esquina inferior derecha (imagen 32). El superhéroe ha perdido un halo de pacificador y más bien tiene ya una connotación bélica y problemática desde el punto de vista de una sociedad que

se representa harta de la violencia. El cómic desmantela la “tranquilidad” que supone que, al menos en la ficción, existe algo o alguien más grande que nosotros, que “nos cuida”. Aunque se puede pensar que el gobierno pasa la ley precisamente para proteger al ciudadano, la figura que se pierde es la del súper héroe como cuidador. De cierto modo se rompe la fantasía pues ahora, hasta en los comics, tenemos que confiar en que el gobierno hará su parte para proteger a la población civil. Esta noción es, en sí, una máxima de un hiperindividualismo como lo entenderá Edgar Morin al hablar del sujeto dentro de una sociedad que convive con el terrorismo:

Si bien el individualismo occidental es, para mí, una gran virtud de la historia de Occidente, termina por transformarse en hiperindividualismo, en pérdida de lazos solidarios con el otro, en *egocentrismo furioso*. (Morin 2004, 45; *mi énfasis*)

El individuo resulta un problema para sí mismo desde que, al no haber nada más grande que él mismo, se halla en un estado de *causa sui*. El egocentrismo furioso es un momento en que el individuo no sólo ha perdido paulatinamente la fe en conceptos como Dios, sino que los dioses que va creando –los de súperpoderes– prácticamente se desmantelan solos.

En el primer volumen la aversión a la comunidad con súperpoderes es más o menos resumida por Iron Man, principal agente ejecutor y promotor del registro de la comunidad superhumana en un diálogo que sostiene con otros miembros de ese lado del conflicto:



Figura 37 (Millar – McNiven 2007 v.II, 6)

La postura de Iron Man va de acuerdo a las posturas militares norteamericanas descritas por John Stockwell, ex agente de la Central Americana de Inteligencia, C.I.A. por sus siglas en inglés:

John Stockwell, former CIA, wrote, I think, a very impressive book called *In Search of Enemies* in which he identifies different eras in the US society where the propaganda machine was geared up to identify a particular enemy of the moment in order that the US public would support a military build-up or a particular war. (Zoltan Grossman *apud* Fazi-Parenti, 15”)

La posición de Capitán América, por ejemplo, respecto a la defensa es de una profunda individuación de la moral. Capitán América sólo responderá a las éticas personales por más que la sociedad, o el gobierno (o lo que sea) le conminen a otra cosa. Iron Man, en cambio, hará lo que sea para hacer que la ley se cumpla. En el terreno de la propaganda, parece tener todo cubierto y aunque la población civil está ciertamente resentida con la población con súper poderes, el aparato mediático es uno que existe si y sólo si se utiliza a favor de ciertas presiones. Esto mismo se verá, por ejemplo, en el comentario armamentista de esta guerra.

Stevens, el crítico antes citado para hablar la conducta bélica de Capitán América, propone que los superhéroes de esta guerra son metáforas de las armas de destrucción masiva (Stevens 40-42). Si seguimos este símil,

podemos entender que el planteamiento retórico de *Civil War* en la figura de Thor (y la respuesta de Spider Man a esta figura) es cuestionamiento que en realidad el peligro no está en las armas de destrucción masiva inexistentes en los estados enemigos, sino que se encuentran en el estado mismo que las persigue. En la línea argumental, el cómic propone que para ganar la guerra civil, Reed Richards y Tony Stark construyen un clon de Thor, un dios.

La metáfora que se obtiene al mostrar un “artefacto” bélico de tal alcance del lado de los ejecutores de la ley, es una de relativa burla a un estado armamentista, cuya política de estado ha caído justamente en algo que, oficialmente al menos, desde Eisenhower se sabe abiertamente: las principales revoluciones técnicas que ocurren en EE UU se deben a la industria armamentista:

Akin to, and largely responsible for the sweeping changes in our industrial-military posture, has been the technological revolution during recent decades. In this revolution, research has become central, it also becomes more formalized, complex, and costly. A steadily increasing share is conducted for, by, or at the direction of, the Federal government. (Eisenhower 2010, 1)

La decisión de clonar un dios a partir del desarrollo tecnológico de una milicia estatal es un acontecimiento del cómic altamente referencial a un desarrollo tecnológico que en realidad ocurre. Esta noción es decisiva para entender que el cómic plantea un complejo sistema de ecos con la realidad por medio de situaciones llevadas al extremo. Aunque, por lo que sabemos, nadie posee un arma como Thor, la observación de una carrera armamentista queda plasmada. Por ello queda más claro, y hasta suena congruente, que Iron Man (un producto de la ingeniería bélica) sea el representante, el *front-man*, de una política estatal que busca controlar (o anular) los poderes que no se le alinean.

La idea de observación (en términos de vigilancia) es un concepto que se mantiene a lo largo del cómic. Esta noción es característica de un estado cuyo uso de la fuerza no se limita a las armas, sino también al poderío tecnológico que implica el uso de información en favor de prácticas no necesariamente transparentes.

Si vemos, por ejemplo el último panel del mismo podemos concluir y acrisolar lo que se ha venido hablando durante este capítulo.

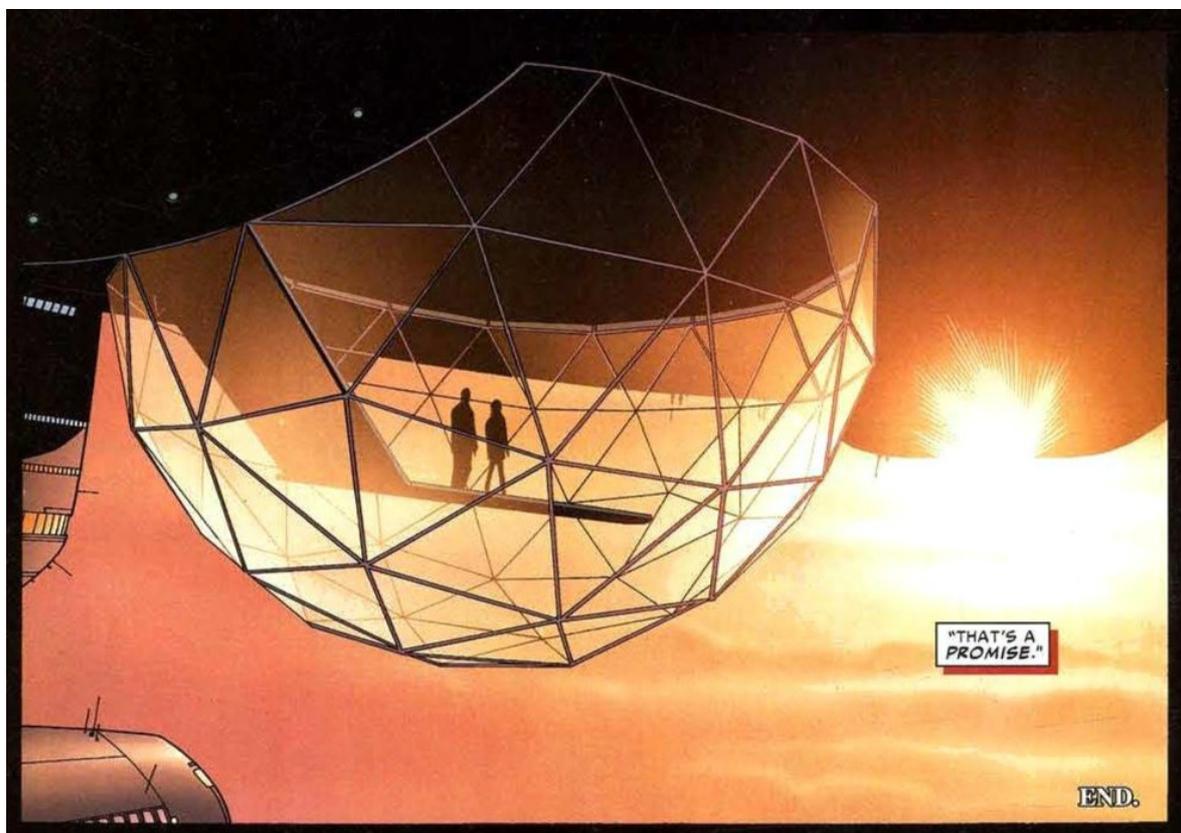


Figura 38 (Millar – McNiven 2007 v.VII, 28)

El conflicto llega a un fin, pero lo que va a suceder a continuación con las partes no se sabe a ciencia cierta. Yo encuentro en esta última viñeta un cierre conceptual que confirma lo que se ha venido viendo a lo largo de los

siete volúmenes. Para llegar a esa conclusión, hay que hacer un meticuloso comentario de cómo funciona dicho panel.

La imagen presenta a Iron Man y a una civil dentro de una burbuja. Ésta se encuentra en un helipuerto que sobrevuela Nueva York. A partir del helipuerto, S.H.I.E.L.D (la agencia gubernamental ficticia de inteligencia) coordina todas sus operaciones mayores. Desde ahí, si recordamos la imagen 16, se escapó Capitán América en el primer volumen. Iron Man (lo sabemos por el panel inmediatamente anterior) está más bien en el papel de Tony Stark (vestido de civil): nuevo comandante en jefe de la mencionada agencia. ¿Cuáles son todas las implicaciones de esta imagen? Vamos por pasos.

Empezando de fuera hacia adentro, la burbuja que contiene las siluetas es un encierro. Sin embargo, este claustro dentro del panel atiende a un segundo nivel pues asumimos que gráficamente el margen del panel es en sí el primero. La clausura del libro denota un proteccionismo y un enclaustramiento, mismo que denota una perpetua paranoia.

A través de la burbuja un atardecer se dibuja. Existe la posible interpretación del atardecer como un elemento que da cierre al libro como, digamos, el fin simbólico de un periodo. Sin embargo, prefiero pensarlo como una construcción gráfica sumamente *naïf* vista a través del vidrio de la suerte de mirador. Este sitio tiene, por lo pronto, dos fuertes connotaciones. La primera es que lo que se vea a través del vidrio será una mirada a través de una ventana, del mismo modo que se hace con la televisión. La segunda posibilidad de lectura es que al ganar la guerra civil, Iron Man esté entronizándose desde un punto simbólico: la actualización a la torre central del

panóptico de Bentham.²¹ El Estado es una presencia superior (evidentemente dada su posición por encima de todo y de todos) que vigila.

La posición de Tony Stark desde un sitio desde donde él ve, pero no lo ven a él, queda aunada a una noción falaz de transparencia. Aunque pareciera que la representante de la población civil se encuentra dentro de este ambiente transparente, la pregunta surge cuando el lector se da cuenta que él mismo no está viendo la escena desde dentro de la esfera, sino desde fuera, donde él puede ser vigilado. El globo de diálogo “That’s a promise.” refiere un futuro sin conflictos; es una afirmación lingüística de un poder que Iron Man prefiere ejercer desde la esfera política (vestido de traje) en vez de la más usual, el traje de Iron Man. Acaso una sugerencia de un estado sumamente armado y profundamente arraigado en el método militar, cuyo *modus operandi* disfraza de civil y democrático.

Una imagen previa a este desenlace basta para dar cuenta de una burla a un estado militarizado (y militarizante) con fachadas civiles:



Figura 39 (Millar – McNiven 2007 v.VII, 26)

²¹Para acercarse al concepto es necesario referirse al clásico de Foucault *Vigilar y Castigar*. El panóptico es una penitenciaría en la que los presos no saben si están siendo vigilados o no.

Como se puede apreciar, la base de operaciones es una que más que un entorno administrativo, parece el centro de mando de algún comando militar. El cómic presenta, en esta clase de imágenes, perspectivas que se pueden leer como humor negro por parte de los autores. Lo que sea que diga Iron Man para establecerse como una figura intermediaria civil y como parte de un sistema democrático no es nada creíble considerando que el discurso se desvirtúa por el contexto en que se encuentra.

El panel de la figura 38 encierra, como digo antes, los valores del triunfo de un estado altamente tecnócrata, incluyente y promisorio hacia ciertos grupos (la acompañante de Stark), pero en realidad inasible para otros (el lector). El final del cómic es de un simbolismo altísimo que contrasta con un *decrecendo* narrativo, pues la batalla final ha ocurrido muchas páginas atrás.

La obra deja en claro que se ha asimilado el discurso no sólo de los superhéroes; se ha asimilado el discurso que lo cuestiona (*Watchmen*). Ello ha ocurrido de tal modo que lo que alguna vez fue el paralelismo construido desde el *underground*, desde fuera, ahora es parte del *mainstream*. La última figura posiciona al lector como testigo de la parodia de su propia realidad. Las imágenes dejan al lector en una inopia sobre qué es lo que sigue. La sociedad estadounidense (lector más asiduo de tales textos) asimilará, consumirá y esperará el siguiente número. El fagocitismo, esperemos, no dejará a *Civil War* como una serie más en el olvido, sino que la convertirá en un texto relevante del noveno arte, al menos dentro de las narrativas que a superhéroes se refieren.

Conclusión

Because what else finally was there to say? He watched the light fall from her face. This was the old undoing that was always near, now come inevitably into her life again, an injury no less painful for being fated.

Don DeLillo, *Falling Man*

La lectura atenta de un producto se genera cuando el lector localiza los puntos de la obra que sostienen el tono general de la misma. Los pilares del ejercicio artístico son siempre momentos que después el lector podrá utilizar como el sustento de un trabajo aparte de lectura personal.

Esta tesina ha tratado de establecer los puntos en que el cómic *Civil War* ejemplifica, como todo producto cultural, es siempre un proyecto determinado por el espacio y el tiempo que lo determinan.

Sin embargo, para entender parte de lo que aquí señalo, es necesario un guión de lectura. He ahí que encuentro que una primera parte técnica era insoslayable para que se entendiera que el cómic es toda una estructura que merece detenimiento en los detalles más básicos de su gráfica. Aunque la sintaxis de este cómic no es tan extravagante como otros que podemos ver hoy en día, los destellos que se han tratado de mostrar en el primer capítulo dan cuenta de que el preciosismo narrativo también le puede pertenecer a los productos que peyorativamente son referidos como *mainstream*.

Esto me lleva a hablar del problema al que me enfrenté en *Civil War* desde un principio: a pesar de que el cómic se encuentra acaso en su mejor momento de recepción (estamos en la época que hablar de un noveno arte es

perfectamente plausible) *Civil War* no es precisamente el tipo de cómic que se aborda más comúnmente por la crítica especializada. Su estatus de “procedente de Marvel”, hace que de inmediato se le clasifique como el típico cómic de súper héroes y lo aleja de los círculos de análisis que prefieren el cómic underground o cualquier tipo de producción de procedencias nuevas (léase, fuera de Estados Unidos). Esto ha sido un escollo, pero, al final, ello sólo ha mejorado la posible calidad final del trabajo debido a las siguientes razones.

Al tratar de manejar el texto como una obra que respondiera a métodos de análisis de textos más oscuros y declarados como “de culto” (*Maus* I y II, el propio *Watchmen*, *Dark Knight*, etcétera), el texto, y evidentemente la lectura, se lanzaban hacia lugares ciertamente disparatados. El modo de producción del cómic que nos ha ocupado, al ser bastante más mayor al de los antes citados, lo separa de toda posible lectura especular y comparada con estas obras.

Civil War no es un producto “de culto” porque, por principio, está articulado para funcionar en un rango de ventas abismalmente superior al de los comics underground. El verdadero propósito de *Civil War* son los ciudadanos comunes de Estados Unidos. Una nación tan (numéricamente) grande no presupone una especificidad de compra-venta como los esquineros culturales del mercado que llegaron a satisfacer los comics antes mencionados.

Civil War fue una apuesta que le salió bien a Marvel, a partir de que supo reanimarse como editorial de un letargo que casi la lleva a los números rojos. Lo más interesante, y ello es parte fundamental de estas páginas que

hoy nos han ocupado, es el hecho de que lo que casi le cuesta la vida a la editorial es precisamente lo que le da una de las series más redondas de su historia. Cosas como que la serie es prácticamente la que reinaugura la moda de este tipo de narrativas con autores invitados (Millar es ya un consagrado del cómic y no un destajista más); el hecho de que sea capaz de cuestionar un *status quo* al que Marvel (y, para el caso, también DC) había sido relacionado; la posibilidad de que el lector pueda acercarse al universo propuesto desde una miriada de perspectivas en tan sólo siete números son las que han hecho de *Civil War* todo un fenómeno que han alabado críticos especializados, académicos y lectores por igual.

En general, creo que lo fascinante de esta obra es que, si *Watchmen* es laureada por su intensa confrontación y franca desvergüenza al plantear situaciones extremas para la sociedad norteamericana, *Civil War* pugna por levantar la ceja del mismo modo, aunque de una manera distinta. Ello lo hace generando un antihomenaje de la editorial que le permite ser, existir, y de la sociedad que lo compra semana a semana, por precios nimios pero en cantidades extraordinarias.

La encarnizada crítica de *Watchmen* ocurre desde un terreno fronterizo. Se establece una trinchera “de oposición” que es difícil que sea asimilada por una población mayor a la del nicho, el *target*. En cambio, el logro de *Civil War* se encuentra en replantear los terrenos y convenciones ficcionales desde dentro de la superestructura. No es lo mismo, valga la metáfora, dinamitar un edificio a distancia que desde dentro; lo que hace *Civil War* con todo el cuestionamiento es una crear una explosión del edificio conceptual del súper

héroe, precisamente desde dentro. Marvel, con esta explosión, está abriendo un terreno para nuevas y distintas construcciones. Es el mejor momento de Marvel en años y esto se debe a que *Civil War* deshizo los prejuicios conceptuales y políticos de la editorial.

A medida que las relecturas se daban, el texto se presentaba más y más imposible por las cualidades que éste ofrecía. Sin embargo, el haber captado desde un principio ciertos matices de una misma tonalidad predominante, me permitieron ceñirme a un tema que surgió desde la primera lectura del cómic.

Civil War supo fagocitar lo mejor del cómic alternativo y lo convirtió en un arma propia que, sin más, le ha devuelto la gloria a las “banales” historietas de superhéroes. En resumen, la mejor crítica que ha florecido en estas décadas no establece apuntes hacia una estética del medio, sino que particulariza en los procesos de análisis.

En el mejor de los casos, me gustaría apuntar que las estéticas analizadas en el primer capítulo son muestra de que los ejercicios o las obras que “rompen las barreras de lo establecido” no siempre (o no necesariamente) han de provenir de trincheras menores. El edificio artístico y conceptual de *Civil War* es el resultado de un proceso de asimilación de la sociedad en que vivimos. Este trabajo no ha tratado más que de asentir pensando que, efectivamente, no pudo haber mejor retrato que el del mundo de los escudos de vibranio y los trajes de colores chillantes y mallas.

BIBLIOGRAFÍA

- Barbieri, Daniele de. *Los lenguajes del cómic*. Paidós: Barcelona, 1993.
- Barthes, Roland. *S/Z. Siglo XXI*: México, 2006.
- _____. "The reality effect" *French Literary Theory Today: A Reader*. Ed. Tzvetan Todorov. Tr. Raymond Carter Cambridge UP: Cambridge, 1982.
- Baudrillard, Jean. *America*. Verso: Nueva York, 1989.
- _____. "La violencia de lo mundial" *La violencia del mundo*. Zorzal: Buenos Aires, 2004.
- Berger, John. *Ways of Seeing*. Penguin: Londres, 1972.
- Charles, Sébastien. "Paradoxical Individualism: An Introduction to the Thought of Gilles Lipovetsky" *Hypermodern Times*. Polity: Cambridge, 2006.
- Chomsky, Noam. *Ambiciones Imperiales: El mundo después del 11-S*. Tr. Inés Beláustegui. Península: Barcelona, 2006.
- Cioffi, Frank L. "Disturbing Comics: The Disjunction of Word and Image in the Comics of Andrej Mlezcko, Ben Kachtor, R. Crumb and Art Spiegelman". *The Language of Comics: Word and Image*. Robert Varnum, Christina T. Gibbons eds. Mississippi UP: Mississippi, 2001.
- Conway, Gerry (e) Gil Kane (d) *The Amazing Spider-Man "The Goblin's Last Stand!"* (Julio 1973) Marvel Comics: Nueva York.
- Eagleton, Terry. *After Theory*. Basic Books: New York, 2003.
- Eco, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Tusquets: Barcelona, 2006.
- Eisenhower, Dwight D. "Military-Industrial Complex Speech" *H-Net: Humanities and Social Sciences Online*. 2011. Accesado por última vez el 20 de Enero, 2011. <<http://www.h-net.org/~hst306/documents/indust.html>>
- Fiore, R. "9/11 Comics" *The Best American Comics Criticism*. Ed. Ben Schwarz. Fantagraphics: Seattle, 2010.
- Foucault, Michel; Chomsky; et. al. *La naturaleza humana : justicia versus poder. Un debate*. Katz: Buenos Aires, 2006.
- Groensteen, Thierry. *The System of Comics*. Bart Beaty, Nick Nguyen tr. Mississippi UP: Mississippi, 2007.
- Grossman, Zoltan. *Standing Army*. Director: Thomas Fazi; Enrico Parenti. Effendefilm. 2010.
- Hall, Stuart. "The Television Discourse--Encoding and Decoding." *Studies in Culture: An Introductory Reader*, ed. Ann Gray and Jim McGuigan. Arnold: Londres, 1997.
- "Issue" *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. Oxford UP: Oxford, 2006.
- Langley, Travis. "Freedom versus Security: The Basic Human Dilemma from 9/11 to Marvel's Civil War" Ponencia leída en congreso *Comic-Con International*, 2007. Accesado por última vez Abril 4, 2011.

http://fac.hsu.edu/langlet/comics_psy/Fromm_Marvel_Travis_Langley.htm

- Lipovetsky, Gilles. *Hypermodern Times*. Polity: Cambridge, 2006.
- McCloud, Scott. *Understanding Comics*. Harper: Nueva York, 1994.
- Millar, Mark (e), Steve McNiven (d) *Civil War #I-VII* (Julio 2006 – Enero 2007) Marvel Comics: Nueva York.
- Moore, Alan (e), Dave Gibbons (d) *Watchmen #IV* (1986) DC Comics: Nueva York.
- Morin, Edgar. “En el corazón de la crisis planetaria”. *La violencia del mundo*. Zorzal: Buenos Aires, 2004.
- O'Brien, Paul. “Diamond's Top 300 Comics of 2007” *The Beat*. Heidi Macdonald. Enero 29, 2008. Leído por última vez Enero 23, 2011. <http://www.comicsbeat.com/2008/01/29/diamond-top-300-comics-of-2007/#more-4541>
- Pimentel, Luz Aurora. *El relato en perspectiva: estudio de teoría narrativa*. Siglo XXI / UNAM: México, 2005.
- Priego, Ernesto. *Watching the Watchmen: el cómic como discurso narrativo*. Tesis. Universidad Nacional Autónoma de México: México, 2000.
- Pustz, Matthew. *Comic Book Culture: Fanboys and True Believers*. Mississippi UP: Mississippi, 1999.
- Rich, Frank. “Term Limit for the Man of Steel: Yes, It's Time for Him to Go”. *New York Times*. Noviembre 22, 1992. Accesado por última vez Enero 23, 2011. <http://www.nytimes.com/1992/11/22/weekinreview/term-limit-for-the-man-of-steel-yes-it-s-time-for-him-to-go.html>
- Rosenthal, Joe. “Raising the Flag on Iwo Jima” *Wikipedia*. 2011. Accesado por última vez el 29 de Enero, 2011. http://en.wikipedia.org/wiki/Raising_the_Flag_on_Iwo_Jima
- Stevens, Richard. *'The Captain America Complex': An examination on the historical intersections between frames of violence and patriotism in Captain America comic books*. Marriott hotel, Nueva Orleans, LA. 9 de Abril, 2009. Ponencia en congreso.
- Straczynski, Michael. (e) Tyler Kirkham (d) *The Amazing Spider-Man* “Mr. Parker Goes to Washington” (Junio 2006) Marvel Comics: Nueva York.
- Swafford, Brian. “The Death of Captain America: An Open-ended Allegorical Reading of Marvel Comics' *Civil War* Storyline” *International Journal of Comic Art*. 10.2 (2008) : (632-648)
- Herman, Luc y Bart Vervaeck. *Handbook of Narrative Analysis*. Nebraska UP: Nebraska, 2001.
- Watt, Ian. *The Rise of the Novel: Studies in Defoe, Richardson and Fielding*. California UP: California, 2001.
- Waugh, Patricia. *Metafiction*. Routledge: Londres, 2003.
- Wolk, Douglas. *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean*. Da Capo Press: Cambridge, 2007.
- Wright, Bradford. *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*. Johns Hopkins: Baltimore, 2003.