

Universidad Nacional Autónoma de México  
Facultad de Filosofía y Letras



Novela gráfica: ¿literatura sin texto?  
Análisis de *El cadáver y el sofá* de Tony Sandoval

**Tesis**

Para obtener el título  
Licenciada en Lengua y Literaturas Hispánicas

**Presenta**

Sofía Edna Ruiz Maya

**Asesor de tesis**

Mtro. Jorge Antonio Muñoz Figueroa

Ciudad Universitaria, Ciudad de México, 2017



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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

## Agradecimientos

Reconocer a una sola persona esta investigación es imposible. En el proceso participó mucha gente que aportó su granito de arena en este tema tan multidisciplinario.

Quiero dedicar este trabajo a Jaime, por acompañarme, tenerme paciencia al ir recorriendo este trayecto y enseñarme que puedo hacer lo que más me gusta. A mis padres que a pesar de todo me han brindado su amor y soporte incondicional. A las amistades que me han acompañado a lo largo de mi vida, de la carrera y de este largo camino, por estar conmigo en las buenas y malas, su apoyo es invaluable. Al maestro Jorge Antonio Muñoz Figueroa que aceptó este tema, me guió, instruyó, corrigió y brindó una amistad para toda la vida. A la doctora Graciela Martínez-Zalce, por enseñarme que los temas diferentes no son menores, al contrario son los que se deben de trabajar para dar nuevos puntos de vista a la literatura.

Gracias Tony Sandoval por escribir historias tan maravillosas que encantan a tantas personas.

# Índice

Introducción	5
Capítulo 1. El cómic y sus antecedentes	
1. Historia y evolución del cómic	11
1.1 Estados Unidos	12
1.2 Hispanoamérica	15
1.2.1 España	16
1.2.2 Cuba	17
1.2.3 Argentina	18
1.2.4 México	19
Capítulo 2. Novela gráfica: punto de encuentro entre la literatura y el arte secuencial	
1. ¿Qué es literatura?	31
2. Narratividad	34
3. La novela gráfica y su punto más alto	37
4. Componentes de la narrativa gráfica	41
5. La sinfonía llamada “Novela gráfica”	49
Capítulo 3. Análisis de <i>El cadáver y el sofá</i>	
1. El viaje del héroe	50
1.1 Polo y su aventura	50
1.2 Sophie: ¿doble, acompañante o mentor?	60
2. La múltiple presencia de la muerte	66

2.1 El amor y la muerte	79
2.2 El sueño y la muerte	83
2.3 Los objetos y la muerte	87
Conclusiones	93
Bibliografía	97

## Introducción

El título de esta tesis fue tomado del texto “Novelas gráficas: ¿literatura sin texto?” de Jan Baetens, que se encuentra en el libro *La novela gráfica. Poética y modelos narrativos*. Se decidió utilizarlo debido a la concordancia que este trabajo tiene con su investigación y la forma en que aborda a las novelas gráficas; así mismo, es un reconocimiento y una forma de agradecer la ayuda que brindó a mi proceso de investigación. Su texto me permitió esclarecer las distintas disertaciones que se tuvieron a lo largo del trabajo que ahora presento.

Una de las reflexiones que se formulan en esta tesis es *¿literatura sin texto?* Se entiende que es una pregunta retórica y que se está haciendo referencia a la forma particular en que se expone la narración en una novela gráfica, a su unidad mínima y a la *lexía* –término que se refiere a la relación intrínseca de la imagen y el texto en el arte secuencial, misma que se explicará con mayor detalle en el segundo capítulo–. Para comenzar a enunciar su relación con la literatura, cito al mismo Jan Baetens: “una obra literaria nos enseña algo e igualmente atrae nuestra atención sobre sí misma, nunca divierte sin persuadir ni persuade sin divertir; si es una obra de ficción siempre poseerá un determinado valor documental y si es un documento será un documento que se leerá por sí mismo”.<sup>1</sup> Las novelas gráficas están conformadas por el texto y las imágenes, por lo que tienen un formato propio para contar una historia: “El estatus literario de una novela gráfica está relacionado con la forma

---

<sup>1</sup> Jan Baetens, “Novela gráfica: ¿literatura sin texto?”, en José Manuel Trabado Cabado (comp.), *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*, Madrid, Editorial Arco/libros, S.L., 2013, pp. 172 y 173.

específica en la que cuenta una historia, en este caso no solo por medio de palabras, como en la literatura, [...] sino también por medio de imágenes”.<sup>2</sup> Esta hibridez se debe a que la literatura es uno de los dos antecedentes directos de las narraciones gráficas; el otro es el arte plástico: ambos son partes esenciales y aportan el contenido y logran una complejidad con la unión de sus componentes. Como dice Baetens, la novela gráfica literaria intenta mantener una saludable tensión entre estas dos fuerzas.

El empleo de las ilustraciones, uno de los elementos que convierten al cómic en un género único, agiliza el proceso de narración, de representación, de temporalidad, etcétera, permitiendo que se expongan mejores detalles de los personajes, las situaciones, los objetos, entre otros elementos; de esta manera, el cómic consigue brindar una experiencia diferente por su hibridez.

“La narración visual conseguirá un mayor estatus literario si las imágenes del libro no pierden su independencia estructural. Aunque la novela gráfica permanezca como arte secuencial, [...] las imágenes son muy difíciles de contar cuando no están claramente incardinadas en la narración y porque la dificultad general de la paráfrasis verbal actúa como un tipo de garantía de que las propias cualidades visuales de la imagen no se olvidarán o neutralizarán la historia global cuando tome relevo.”<sup>3</sup>

El texto y la imagen logran una armonía, que es la unidad del arte secuencial (cómic/novela gráfica); la narración gráfica puede analizarse con algunos elementos teóricos literarios para así entender de manera más profunda la narrativa de este género híbrido. A pesar de que la novela gráfica y la literatura tienen diferentes

---

<sup>2</sup> *Ibid.*, p. 173.

<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 175.

soportes discursivos, ambas proporcionan al lector historias que los trasladan a otros mundos. La narratividad no es un elemento sólo literario, sino que muchas disciplinas además poseen este elemento narrativo, una de ellas es el arte secuencial.

Como tal, no es un fenómeno específicamente literario, ni siquiera exclusivamente lingüístico. Son narraciones las películas, la mayoría de los anuncios televisivos, los comics, muchas representaciones escultóricas, las parábolas, buena parte de las teorías científicas, incontables juegos electrónicos y, por supuesto, un buen número de las cosas que decimos cada día. Se ha sostenido incluso que no puede limitarse su presencia a una cultura o a una época en particular, ya que la narratividad, una forma elemental de expresión cultural, se reconoce en todo tipo de situaciones y momentos históricos. Esta conciencia agudizada sobre la ubicuidad de la narración es una de las herencias del estructuralismo que gozan de mayor vigencia en la actualidad.<sup>4</sup>

El proceso de contar historias se adapta a los eventos o sucesos más relevantes en la sociedad en un tiempo determinado, y esto dependerá de las necesidades que dicha comunidad tenga al momento de realizar la comunicación o crítica de su tiempo. El cómic ha adquirido relevancia a lo largo de su historia y ha resaltado como una innovadora forma de narrar. Desde sus inicios, “la liberación retórica y genérica del cómic viene aparejada de la incorporación de viejos modelos textuales que son ahora enriquecidos al ser traducidos a los dominios de un lenguaje de fuerte impronta visual”.<sup>5</sup> Las historias que cuenta este género son mundos posibles que tratan de imitar a la realidad; éstos nunca se encuentran terminados en las narrativas debido a que es imposible describirlos completamente, y las narraciones gráficas brindan diferentes tipos de elementos narrativos que gracias a su hibridación pueden ofrecer

---

<sup>4</sup> Fernando Cabo Aseguinolaza y María do Cebreiro Rabade Villar, *Manual de teoría de la literatura*, Madrid, Castalia, 2006, p. 175.

<sup>5</sup> José Manuel Trabado Cabado (comp.), *op. cit.*, p. 26.

mundos más completos; cabe señalar que todos los mundos narrativos son posibles e infinitos y son independientes del mundo real.<sup>6</sup>

En esta tesis se analizarán algunos elementos constitutivos de la novela gráfica *El cadáver y el sofá*, tales como los personajes y las estrategias narrativas con las que se construye una obra que tiene por tema a la muerte, elementos que serán estudiados con ciertas categorías teóricas. Así mismo se revisarán las características que hacen del cómic/novela gráfica un género híbrido.

Se presenta un panorama de la historia del cómic para exponer la relación que tiene con la sociedad, el público, los artistas, etcétera, y cómo se ha transformado. Iniciamos con Estados Unidos para después revisar el caso hispanoamericano, específicamente en España, Cuba, Argentina y México; se aborda el inicio y desarrollo de este género en estos países. Las primeras documentaciones comienzan en Estados Unidos, pero en la misma época también se comenzaban a realizar las primeras producciones de cómic en México; con el paso del tiempo, la manera en que se elaboraban cómics en Estados Unidos comenzó a expandirse en los demás países. En México, el arte secuencial tuvo distintos antecedentes; algunos fueron las litografías en las historias, los grabados de Posada, los trabajos de los moneros, los cómics nacionalistas y críticos entre muchos más, todos estos para llegar a una nueva generación de narraciones gráficas.

---

<sup>6</sup> Lubomir Dolezel, *Heterocósmica. Ficción y mundos posibles*, Madrid, Arco/libros, S. L., 1999, pp. 13-54.

En el segundo capítulo se plantea y se discute el vínculo que existe entre la literatura y el arte secuencial, en especial con las novelas gráficas. Al analizar las definiciones de literatura, se comentará cómo su flexibilidad permite la inclusión de diferentes técnicas para contar historias, así como para acercarse críticamente a ellas. Después se habla de las formas de narratividad, de sus generalidades y de las cuestiones que han existido en torno a ellas, y se aborda la discusión de cómo las narrativas son catalogadas en altas o bajas dependiendo de cómo son vistas culturalmente. Así mismo, en este capítulo se especifica la diferencia entre el cómic y la novela gráfica, y de esta última destacaremos las obras que fueron parteaguas y precursoras de las obras actuales en cuanto a su complejidad y a los diferentes tipos que existen. Después se enlistan los componentes de las narraciones gráficas, tanto de manera separada como en conjunto. Para terminar este apartado, ofrecemos la definición de novela gráfica y se plantea cómo ésta y la literatura comparten varios elementos que amplían su vínculo.

En el tercer y último capítulo se analiza la novela gráfica *El cadáver y el sofá*, de Tony Sandoval. El estudio comienza con la realización del viaje del héroe; se explica cada categoría de la aventura de Polo, el protagonista de la novela. Posteriormente se estudia el personaje coprotagonista, de nombre Sophie, y los diferentes matices que cumple en la historia. A continuación, se reflexiona sobre la presencia de la muerte como tema en esta novela gráfica. Mediante el análisis de la obra se destacan aspectos como la finitud, la transformación de los personajes, el tiempo, entre otros. Se comenta la relación que existe entre la muerte, el amor y el

sueño, y cómo son temas que siguen vigentes a pesar del tiempo. Finalmente, se reflexiona sobre la presencia de los objetos a lo largo de la historia y cómo el cadáver y el sofá se encuentran relacionados con la temática, las situaciones y los personajes; el final de ambos objetos les da un desenlace a éstos lo mismo que a los personajes y su entorno debido al carácter o a los tintes de narrativa policiaca que logra el autor de la novela.

Para iniciar el análisis de la novela propuesta, es necesario presentar una definición del género narrativo al que pertenece: la novela gráfica, misma que entiendo como un tipo de narración que, a diferencia de los cómics, cuenta una historia de una manera más compleja, y comparte con el género de la novela la intención de ser extremadamente completa para lograr su objetivo, que es imitar la vida humana. La narración gráfica es parecida a las novelas literarias en el desarrollo de sus argumentos, personajes, escenarios, temáticas, etcétera. Ambos géneros son complejos y su intención narrativa es tratar de ser lo más cercanos a la vida. Esta definición, que es de mi autoría, trata de ser inclusiva en todos los aspectos, desde sus antecedentes hasta los elementos diversos que la conforman.

## Capítulo 1. Novela gráfica, género híbrido

Esta antigua variedad de arte o medio de expresión se ha abierto camino en los populares álbumes y tiras cómicas, que han alcanzado una posición indiscutible en la cultura popular de este siglo. Resulta interesante observar como sólo en fechas recientes el arte secuencial ha comenzado a irrumpir como disciplina perceptible, junto al cine, del que puede considerarse precursor.

Will Eisner, *El cómic y el arte secuencial*, p. 7.

### 1. Historia y evolución del cómic

Considero necesario iniciar este capítulo exponiendo una pequeña reflexión sobre el cómic, cuyos inicios pueden ser rastreados desde diversos enfoques. Para efectos de este estudio nos centraremos en la producción de estas obras en Estados Unidos, dado que en dicho lugar se dieron a conocer las creaciones gráficas que fueron parteaguas y punto de referencia para otros países en los que también se crean cómics, como es el caso de México, en donde se han adoptado algunas de las técnicas narrativas empleadas por los estadounidenses. *El cadáver y el sofá*, de Tony Sandoval, novela gráfica que analizaremos y abordaremos en esta tesis, es un ejemplo del fenómeno expuesto, pues está escrita de acuerdo con la forma estadounidense. A lo largo de su existencia, el cómic se ha manifestado como una forma de expresión, de crítica y de arte. El cómic se ha utilizado como un formato que lleva la opinión de los creadores (escritores/artistas); asimismo, se ha usado con el público como una vía de conocimiento y de entretenimiento (*strips*), y como un elemento literario-artístico (cómics/novelas gráficas); todas estas maneras de retomarlo han coexistido y ampliado el género.

## 1.1. Estados Unidos

Los antecedentes del cómic se remontan a finales del siglo XIX en la ciudad de Nueva York, ya que algunos de los periódicos más importantes de la época –como el *Morning Journal*, de William Randolph Hearst; el *Herald*, de James Gordon Bennet y el *World*, de Joseph Pulitzer– comenzaron a utilizar suplementos ilustrados. Al principio solamente eran imágenes humorísticas, pero el 5 de mayo de 1895 en el *World*, el caricaturista Richard Felton comenzó a publicar *Yellow kid*, un segmento de viñetas<sup>7</sup> donde por primera vez se utilizaron los *balloons* (globos)<sup>8</sup> y apareció un personaje protagónico, rasgo que comparte con la literatura. Otro caso que marcó pauta para los cómics fue *The Katzejammer Kids*, de Rudolph Dirks, historia publicada en el *Journal* el 12 de diciembre de 1897; ésta también utilizaba los *balloons*, la narración en viñetas y tenía personajes protagónicos.<sup>9</sup>

Poco a poco se fueron publicando más historias con lo que se convertiría en el formato característico del cómic y así se diversificaron las maneras de publicación, tal como lo explica Javier Coma:

Se desplegaba toda una nueva terminología cuyos vocablos básicos eran: «sunday» (plancha dominical o la serie principal, si llevaba otra complementaria), «topper» (esta serie secundaria, impresa en el sector alto de la página), «strip» (era en principio, la tira horizontal, y luego, por extensión, la serie de comics), «daily» (tira diaria).<sup>10</sup>

<sup>7</sup> Al utilizar por primera vez las viñetas, se logra una narración gráfica.

<sup>8</sup> “Las estructuras narrativas de los comics tienen por pensamientos una sucesión de imágenes donde los personajes representados hablan mediante el recurso de los «balloons». Los textos de los diálogos encerrados en estos «globos» con diferentes plasmaciones expresivas son la literatura principal de los comics” (sic.). Javier Coma, *Los comics. Un arte del siglo XX*, Madrid, Editorial Labor, 1978, p. 37.

<sup>9</sup> *Ibid.*, pp. 5-8.

<sup>10</sup> *Ibid.*, p. 9.

En 1924 nació *Wash Tubbs*, de Royston Cambell, quien creó un protagonista aventurero con gafas; este *strip* privilegió la continuidad de la narración. Después de unos años, el chico de lentes terminó viajando por el mundo y confrontó a nuevos enemigos. A este personaje se le conoce como uno de los primeros héroes en los cómics, “conviene puntualizar que los héroes de los cómics, en aras de la perpetuación de sus andanzas, no mueren, y que un buen número de villanos tras adquirir una cierta popularidad tampoco pierden su vida, incidiendo de vez en cuando en la acción”.<sup>11</sup>

En los años treinta surgieron los *comic-book*, en los cuales se recopilan los *strips* ya publicados, además se incorpora publicidad adecuada con el público lector. Debido a su buen recibimiento y magníficas ventas, surgieron las primeras empresas dedicadas a los *comics-books*. En 1937, Harry Donenfeld fundó Detective Comics,<sup>12</sup> y después de dos años en el primer número de *Accion Comic* presentan a Superman.<sup>13</sup> “Se percibe la herencia inmediata de una novela popular dada a los temas y personajes fantásticos y de ciertos comics para la prensa con referencias directas a la ciencia ficción”.<sup>14</sup>

En las décadas de los treinta y de los cuarenta iniciaron dos vertientes de cómics: la primera se distinguía por su estética y sus historias innovadoras, en la

---

<sup>11</sup> *Ibid.*, p. 11.

<sup>12</sup> Una de las editoriales de cómics y novelas gráficas más conocidas; hoy en día sólo se conoce como DC; algunos de sus personajes más conocidos son *Batman*, *Flash*, *Wonder Woman*, *Green Lanter*, etcétera.

<sup>13</sup> *Superman* es la historia de Clark Kent, un súper héroe que salva al mundo; más adelante se conoce su pasado alienígena y cómo fue mandado a la tierra para preservar su especie.

<sup>14</sup> Javier Coma, *op.cit.*, p. 18.

cual se encontraban las publicaciones de DC; la segunda se dedicó a crear historias más complejas y a estudiar al cómic como tal; en este grupo se encuentra *The Spirit*, creado por Will Eisner, siendo uno de los primeros cómics en el formato de revista.<sup>15</sup> Además Will Eisner fue el creador del término “novela gráfica”.<sup>16</sup>

En 1942 se publicó *Captain America* en la editorial Timely, historia que no dura mucho, aunque tratan de rescatarlo con el trabajo de Jack Kirby. Posteriormente, en 1961, Stan Lee y Kirby conciben *The Fantastic Four*, y tres años después Timely se convirtió en Marvel. Con editoriales como DC y Marvel, el *comic-book* comenzó a popularizarse y se trató de crear un cómic para adultos con una “autonomía estética e ideológica”.<sup>17</sup>

En los años cincuenta y sesenta, los cómics pasaron a ser contra-culturales ya que estaban rompiendo cánones estéticos por los elementos que manejaban. En esta época salen a la luz revistas que satirizan a los *mass media*, en especial a los héroes; el más destacado es *Mad*, de Harvey Kurtzman, en la cual se ridiculiza a los personajes más populares.<sup>18</sup>

---

<sup>15</sup> Ese formato fue adoptado desde entonces.

<sup>16</sup> En una anécdota Will Eisner cuenta cómo creó el término “novela gráfica”, y lo explica en esta conversación:

“Así que lo llamé y le dije ‘Hay algo que quisiera enseñarte, algo que creo que es muy interesante.’

Él dijo: ‘Sí, bueno, ¿de qué se trata?’

Surgió un hombrecillo en mi cabeza y me dijo ‘Por el amor de Dios, estúpido, no le digas que es un cómic. Te colgará.’

Por lo que le dije: ‘Es una novela gráfica.’

Él dijo: ‘Wow! Eso suena interesante. Ven a verme.’”

<http://elblogdedanigomez.blogspot.mx/2010/07/will-eisner-22-will-eisner-y-la-novela.html>  
(22/07/2014)

[http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1\\_1/eisner/](http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1_1/eisner/) (22/07/2014)

<sup>17</sup> Javier Coma, *op. cit.*, pp. 27, 28.

<sup>18</sup> *Ibid.*, p. 31.

Todas las novedades que los cómics brindaban se fueron desarrollando con los años, creando así el *Big Little Book*, “de pequeño formato cuadrado y de un grosor considerable para sus funciones”;<sup>19</sup> estos libritos retomaron los cómics de la década de los treinta. Del lado izquierdo presentaban el texto y en su contraparte traían las imágenes tomadas de los periódicos.<sup>20</sup> Estas creaciones evolucionaron en los cómics-novela, los cuales tenían mayor libertad visual, textual y número de páginas. Dicho formato tiene tres obras destacadas: *Blackmark*, *Misty* y *Tarzan of the Apes*. Aunque la manera en la que cuentan las historias es muy similar a la de un cómic, se comienza a dar una relación más estrecha entre texto-imagen. “La obra definitiva de la cómic-novela, publicada así mismo en 1976, es por ahora *Bloodstar*, una adaptación de Robert E. Howard por Richard Corben, [...] editada en libro, alcanza casi el centenar de páginas”.<sup>21</sup> Se hace una pausa en cuanto al recuento histórico de Estados Unidos; esto se debe a que a partir de la década de los ochenta comienza la creación y el desarrollo de las novelas gráficas. Continuará en el apartado de *La novela gráfica en su punto más alto* debido a que el enfoque es diferente y no sólo histórico.

## 1.2. Hispanoamérica

La manera en que las historietas son vistas en los países hispanos ha dependido del público y de la aceptación que le han dado al cómic: “el cómic encontró a lo largo

---

<sup>19</sup> *Ibid.*, p. 39.

<sup>20</sup> Se novelizaban las viñetas narrativas de los años treinta.

<sup>21</sup> Javier Coma, *op. cit.*, pp. 43, 44.

del siglo XX su propio público y espacio ideológico narrativo en las masas, y como parte del contexto socio-histórico y cultural de su época, dialoga, influye y se deja influir por todo lo que le rodea".<sup>22</sup> Así como las formas de representación cambiaron, también el público fue aceptando las diferentes maneras de mostrar los hechos; debido a esto el cómic se ha validado, su recepción ha crecido y lo seguirá haciendo. El cómic ha recibido diferentes nombres en Hispanoamérica: en España se conoce como "tebeo" porque así se llamaba una revista que publicaba las historias; en México se conoce como "historieta", lo mismo que en otros países de América Latina.

### 1.2.1. España

En España el cómic se inició con los TBO (1917), revistas donde se publicaban cómics tanto nacionales como extranjeros; no tardaron mucho en hacerse del gusto popular, así que comenzaron a crear otras revistas como *Pocholo*, *Aventurero*, y también crearon casas editoriales como El Gato Negro, Molino,<sup>23</sup> etcétera.

Después de la Guerra Civil se identifican dos líneas temáticas: la primera apoya al franquismo y la segunda es de género costumbrista social de corte humorístico infantil.<sup>24</sup> Los cómics que tuvieron más auge fueron los de aventuras con *Roberto Alcázar y Pedrín*, de Eduardo Vaño y Juan B. Puerto; el *Guerrero del*

---

<sup>22</sup> Ana Merino, *El cómic hispánico*, España, Ediciones Cátedra, 2003, p. 78.

<sup>23</sup> Publican cómics de Disney.

<sup>24</sup> Ana Merino, *op. cit.*, p. 105.

*Antifaz*,<sup>25</sup> de Manuel Gago García, y una de las más importantes y que comienza a introducir el corte humorístico fue *El Capitán Trueno*, de Víctor Mora.

En el año 1947 “reaparece *Pulgarcito* como folleto y se asienta como revista semanal en 1951”.<sup>26</sup> Y en 1945 se crea *Carpanta*, de José Escobar Saliente, que duró hasta los años ochenta. “*Carpanta* tuvo mucha repercusión porque bajo su máscara apócrifa de vida ficticia reflejaba las preocupaciones y necesidades de todo un pueblo hambriento y que sufría las duras consecuencias de la posguerra y la dictadura”.<sup>27</sup> Terminado el franquismo comienzan a imprimir cómics con nuevas temáticas, al abrirse el espacio expresivo.

### 1.2.2. Cuba

En Cuba el cómic comienza de una manera muy similar a la norteamericana. Se empiezan a publicar en periódicos algunas viñetas de temas políticos y costumbristas como *La Sombra* (1869-1874) y *Don Circunstancias* (1874-1879); después se consolida más el tema político y se crea *La Política Cómica*. En la primera mitad del siglo XX se comenzaron a incluir publicaciones estadounidenses y se creó *Zig-Zag*, una revista semanal, y el diario *Información* empieza a imprimir dominicales de páginas enteras; lo que tienen en común las tiras de esos años es su temática humorística. De la década de los sesenta en adelante se siguen publicando historietas, aunque tratan de “establecer contacto con otros artistas y publicaciones

---

<sup>25</sup> Dura de 1944 hasta 1966.

<sup>26</sup> Ana Merino, *op. cit.*, p. 107. Nunca se dejó de editar, pero durante la guerra bajó su producción.

<sup>27</sup> *Ibid.*, p. 117.

teóricas sobre los cómics que se desarrollaban en otros países”.<sup>28</sup> La editorial de Pablo de la Torre<sup>29</sup> trataba de propagar las historietas de jóvenes artistas. En tiempos más actuales se vuelve un mercado más popular con la revista *Mi Barrio*, de Francisco Blanco, creada para todas las edades.

### 1.2.3. Argentina

En Argentina las sátiras políticas inician años antes que en Cuba y en Estados Unidos; en 1852 se publica *El Padre Castañeda* y de ahí creció la crítica/humorística en imágenes. Es hasta 1912 que se comienzan a publicar tiras con personajes protagonistas como *Viruta y Chicharrón*, de dibujo parecido al norteamericano. Al ganar popularidad, más periódicos comienzan a incluir las historietas; la mayoría son de corte costumbrista, como *El Hogar*,<sup>30</sup> *La Familia de Don Sofanor* de Arístides Rechair, *Don Fierro* de Dante Quintero, entre otras. En los años treinta, las aventuras realistas comienzan a tomar fuerza, así como las de temas humorísticos con la revista *Patoruzú* y la historieta *Cirilo el audaz* de Enrique Rapela; en la década de los cincuenta siguen siendo populares las aventuras realistas que seguirán hasta los ochenta. Uno de los cómics más destacados de esta época es *Mort Cinder*, escrita por Héctor Germán Oesterheld e ilustrada por Alberto Breccia; “a Oesterheld le gustaba señalar que leía literatura, que no leía historietas, que sus fuentes eran literarias”.<sup>31</sup>

---

<sup>28</sup> *Ibid.*, p. 205.

<sup>29</sup> Director y propietario de la revista *La Política Cómica*.

<sup>30</sup> Destinado a mujeres.

<sup>31</sup> Ana Merino, *El cómic hispánico*, p. 253.

Es una historia bastante compleja donde el personaje es Ezra Winston, dueño de una tienda de objetos viejos; la temática es ciencia-ficción y fantasía. Joaquín Salvador Lavado Tejón, mejor conocido como Quino, es uno de los creadores de cómic más reconocidos en Argentina y el mundo por la historia de Mafalda (1964), una niña de cabello negro y una mente implacable; este personaje es tan popular que es usado para campañas de la UNICEF, la Cruz Roja Española y el Ministerio de Relaciones Exteriores de la República de Argentina.<sup>32</sup> Otro cómic relevante es *Fantomas contra los vampiros multinacionales: una utopía realizable*, de Julio Cortázar publicada en 1975; cuando Cortázar retoma al personaje de la historieta mexicana *Fantomas*<sup>33</sup> de 1966, se inicia una discusión sobre lo que es alta y baja cultura, debido a que Cortázar es considerado parte de la alta cultura, y el que retomase esta historieta considerada como cultura de masas logra abrir un panorama a este tipo de historias. En el capítulo siguiente se retomará este debate.

#### 1.2.4. México

El último ejemplo de la sección anterior me traslada al crecimiento del cómic en México, el cual, según Ana Merino: “surge en el siglo XIX, se caracteriza por heredar las tradiciones gráficas de la Colonia, aunque confecciona nuevas temáticas”,<sup>34</sup> así mismo comenzó como una forma de crítica. Uno de los temas que surgió fue el

---

<sup>32</sup> <http://www.quino.com.ar/biografia/> (4/07/2016).

<sup>33</sup> Adaptación de escritores franceses Pierre Souvestre y Marcel Allain. En México fue dibujada por Rubén Lara Romero, y en su versión *Fantomas* era un héroe.

<sup>34</sup> *op. cit.*, p. 209.

nacionalismo debido a la separación de México de España, por lo cual se volvió una característica muy marcada en algunas viñetas de ese tiempo. Algunas novelas comenzaron a ilustrarse con litografías, como *El Periquillo Sarniento* (1816) y *La Quijotita y su prima* (1818-1819), de José Joaquín Fernández de Lizardi;<sup>35</sup> “sin duda la ilustración de ficciones literarias o crónicas de costumbres producen colecciones de viñetas secundarias y con pies extraídos del texto que prefiguran al cómic”.<sup>36</sup>

Uno de los artistas más destacados de la segunda mitad del siglo XIX fue Guadalupe Posada, quien acompañaba sus grabados con corridos u otros textos. Posada trabajó en el taller del conocido Antonio Vanegas Arroyo, y este sitio era mejor conocido como *El taller de los plebeyos*, del cual se ha dicho que resaltaba su “línea jocosa y populachera que anima al taller [y] se expresa tan certeramente en las imágenes como en las palabras, y los impresos son ejemplo de la integración entre ilustraciones, texto, tipografía, viñetas, adornos y plecas”.<sup>37</sup> La mayoría de estas primeras tiras era de corte político y satírico y no tenían ningún rastro de influencia extranjera. “Hacia 1870, las revistas ilustradas utilizan litografías y aparecen en sus páginas numerosas narraciones serializadas en varias viñetas”.<sup>38</sup>

El primer periódico en publicar historietas fue *El Ahuizote* (1874-1876), de José María Villasana.<sup>39</sup> Los temas que manejaban eran de corte irónico-satírico, en su

---

<sup>35</sup> Esto habla de que ya comenzaba el interés por ilustrar las narraciones.

<sup>36</sup> Juan Manuel Aurrecochea y Armando Bartra, *Puros cuentos: La historia de la historieta en México 1874-1934, Vol. I*, México, CNCA, Museo Nacional de las Culturas Populares, Grijalbo, 1988, p. 61.

<sup>37</sup> *Ibid.*, p. 33.

<sup>38</sup> Ana Merino, *op. cit.*, p. 209.

<sup>39</sup> Ilustró algunas novelas de José Tomás de Cuéllar.

mayoría eran chistes políticos; aunque la publicación desapareció relativamente rápido, Villasana continuó ilustrando otros diarios del país. “De hecho, de la extensa obra gráfica de Villasana se inscribe más en la línea de la crítica social que en la de la sátira política”.<sup>40</sup> En 1885 se crea *El hijo del Ahuizote*, de Daniel Cabrera, Jesús Martínez y Santiago Hernández; dicha publicación continúa con la burla política, “pero también con el costumbrismo y no faltan muestras de humor blanco en historietas sin intención política”.<sup>41</sup>

Fue hasta el siglo XX cuando las historietas comenzaron a permearse con los cómics norteamericanos; así, “Rafael Lillo crea en 1908 para el periódico *El Mundo Ilustrado* una historieta de tipo familiar aséptica, de humor desenfadado al estilo norteamericano, que narra las desventuras de un bulldog llamado Adonis y su amo”.<sup>42</sup> Con este tipo de historias, las ventas de los periódicos se incrementaron y se percibió lo valiosas que son estas narraciones gráficas: “como la prensa, las viñetas se han transformado en una mercancía y el dibujante se vuelve un profesional que trabaja por encargo y, en general, al servicio del mejor postor”.<sup>43</sup> Con la popularidad del cómic, muchos artistas plásticos comenzaron a interesarse y a postular obras a diferentes diarios; el más importante fue *El Machete*, en el cual surgió una experimentación de la pintura, la ilustración y el muralismo; algunos de los

---

<sup>40</sup> Juan Manuel Aurrecochea y Armando Bartra, *op. cit.*, p. 72.

<sup>41</sup> *Ibid.*, p. 79.

<sup>42</sup> Ana Merino, *op. cit.*, pp. 211, 212. El nombre original es *Las aventuras de Adonis*, en la cual se cuenta cómo los personajes se hacen bromas. En sus inicios, el perro Adonis es la víctima de las acciones del amo y de terceros; es por esto que deciden cambiar el nombre a *Las desventuras de Adonis*; conforme va pasando la serie, el canino decide vengarse del dueño, así que vuelven a cambiar el nombre por el título original.

<sup>43</sup> Juan Manuel Aurrecochea y Armando Bartra, *op. cit.*, p. 101.

colaboradores más conocidos fueron Xavier Guerrero, José Clemente Orozco, David Alfaro Siqueiros, entre otros.<sup>44</sup>

La publicidad también llegó a ser parte de las historietas, ya que se ilustraban productos y se hacían campañas gráficas publicitarias de cigarrros, jabón, bebidas alcohólicas, etcétera. Así mismo, en algunas revistas también apareció la publicidad gráfica, como en la revista *Frivolidades*.

Rafael Reyes Spíndola fue quien trajo a México las historietas sin corte político, dado que estaba muy influido por el trabajo de Joseph Pulitzer. “*El Imparcial* y *El Popular* se inspiran en el periodismo norteamericano de las grandes ‘cadenas’ e incluso se ha propuesto un supuesto paralelismo entre Spíndola y Hearst”;<sup>45</sup> con Spíndola, el cómic estadounidense comenzó a influir a las historietas mexicanas e hizo que los dibujantes y escritores tomaran la forma narrativa de los *sundays* y *dailies*, pero con temáticas nacionales.<sup>46</sup>

Durante la Revolución se siguieron realizando las viñetas con temas políticos y cada autor tenía la manera de criticar al opositor. Al terminar la Revolución, los personajes seguían siendo muy nacionalistas y poseían características que resaltaban la mexicanidad, como *Don Catarino y su apreciable familia*, del escritor Carlos Fernández Benedicto<sup>47</sup> y del ilustrador Salvador Pruneda. Este personaje nació en 1921 en *El Herald*, y es muy conocido debido a que duró hasta los años cincuenta.

---

<sup>44</sup> *Ibid.*, p. 199.

<sup>45</sup> *Ibid.*, p. 97.

<sup>46</sup> *Ibid.*, p. 97.

<sup>47</sup> Su seudónimo era Hipólito Zendejas.

Pasó de ser una historieta política a una humorística con juegos de palabras y con lenguaje coloquial; el protagonista era un charro que recién llegaba a la capital con su familia y trataban de incorporarse a la vida urbana.<sup>48</sup>

*El Universal* fue fundado por Félix Palavicini en 1917, así como el *Excélsior* de Rafael Alducini; ambos periódicos tienen mucha popularidad debido a que comenzaron a incluir los suplementos dominicales y esto los volvió muy comerciales, “el público está ávido de entretenimiento, diversión e informaciones sensacionales y los periódicos se esfuerzan por darle lo que quiere”.<sup>49</sup>

La “Sección de Monitos”<sup>50</sup> se vuelve popular ya que las narraciones comienzan a ser más duraderas y los personajes son estables, haciendo más notable la influencia extranjera. Con estas características modernas, el cómic mexicano es más admirado por los lectores. En los años treinta, los niños ya conocen el lenguaje de las narraciones gráficas perfectamente, es una manera muy famosa de entretenimiento y parte de la vida cotidiana de la juventud; debido a esto, la Secretaría de Educación Pública creó *Pulgarcito*, una revista de corte académico que no trae historietas, pero contiene colaboraciones de niños que mandan sus propios cómics.

---

<sup>48</sup> Ana Merino, *op. cit.*, pp. 210, 213.

<sup>49</sup> Juan Manuel Aurrecochea y Armando Bartra, *op. cit.*, p. 202.

<sup>50</sup> Suplementos dominicales. “Los suplementos dominicales profusamente ilustrados e impresos a color son la palanca fundamental de la prensa diaria para tratar de llegar a la familia íntegra como público lector [...] los suplementos contienen materiales para todos los gustos, y entre ellos ocupa un lugar destacado la sección de historietas”. Juan Manuel Aurrecochea y Armando Bartra, *op. cit.*, p. 202.

De los años treinta a los cincuenta, los cómics con fotografías se hacen muy populares con las historias de luchadores. Aunque los foto-cómics van siendo más notorios, los moneros siguen innovando saltando de una temática a otra y de esta manera logran saber qué es más pedido por el público. “Inmersos en la industria cultural, los monitos se enriquecen o contaminan de los descubrimientos del teatro popular, el deporte espectáculo, la literatura de folletín, la música comercial, la radio, el cine y, algo más tarde, de la televisión”.<sup>51</sup>

*Wana*, de Cervantes Bassoco, se publicó en 1934 y se dice que es la versión mexicana de *Tarzán*; la narrativa es impecable y remite a nuevos mundos y a personajes complejos. Este tipo de historias eran muy conocidas y aplaudidas por el público.

Los *comic-books* también aparecen en los treinta con el *Paquín* (1935) como el primero; *Paquito*, *Chamaco* y *Pepín*<sup>52</sup> fueron los sucesores, aunque este último fue el más famoso. “El surgimiento de este tipo de cómic en cuadernos marca el estilo formal de las creaciones mexicanas e inicia la llamada edad de oro del cómic mexicano, que va desde 1935 hasta mediados de los años 50”.<sup>53</sup> Uno de los más conocidos es *Memín Pinguín*, creado en 1934 por Yolanda Vargas y Alberto Cabrera; Yolanda Vargas siempre trató de representar a la clase media del país y la vida de

---

<sup>51</sup> Juan Manuel Aurrecochea y Armando Bartra, *Puros cuentos: La historia de la historieta en México 1934-1950*, Vol. III, México, CNCA, Museo Nacional de las Culturas Populares, Grijalbo, 1993, p. 18.

<sup>52</sup> Estos tres *comic-books* fueron publicados por primera vez en 1936. Así mismo, por *Pepín* se conocen a este tipo de cómics como pepines.

<sup>53</sup> Ana Merino, *op. cit.*, p. 214.

Memín se desarrolla en este estrato social.<sup>54</sup> Así mismo, unos años antes, Germán Butze creó *Los Supersabios*; este relato gráfico es emblemático porque combina la acción y la aventura con el humor; esta historieta inicia en la revista *Novedades* en 1936, y un año después también aparece en *Chamaco* y en *Chamaco Chico*; su estructura narrativa fue de las primeras en ser compleja, definitiva y dramática; la historia termina con la muerte de Butze en 1962. La historia cuenta las fechorías de Paco, Pepe y Panza; ellos tienen aventuras científicas y se enfrentan a villanos, después “la acción se traslada a territorios más imaginativos”.<sup>55</sup>

En 1948 se comenzó a publicar *La Familia Burrón*, de Gabriel Vargas, la cual tiene una temática de humor popular de la época, pero a pesar de esto con el tiempo ha evolucionado; es por ello que hasta hoy en día se sigue reimprimiendo. La historia es sobre Regino, su esposa Borola y sus hijos, y de cómo toda la familia se desempeña en la pirámide social de México;<sup>56</sup> “en este cómic se desarrolla una enigmática y literaria relación entre lo tradicional y lo moderno”.<sup>57</sup>

En el fin de la época de oro del cómic mexicano se creó la editorial Novaro, que fue trascendente debido a que introdujo en México historietas norteamericanas como *Superman*, *Tarzán*, *Batman*, etcétera.<sup>58</sup> *Kalimán* fue una de las historietas más importantes de este tiempo; su publicación se inició a principios de los sesenta y

---

<sup>54</sup> Juan Manuel Aurrecochea y Armando Bartra, *op. cit.*, pp. 333-336.

<sup>55</sup> Juan Manuel Aurrecochea, Armando Bartra, *Puros cuentos: La historia de la historieta en México 1934-1950, Vol. II*, México, CNCA, Museo Nacional de las Culturas Populares, Editorial Grijalbo, 1993, p. 28.

<sup>56</sup> Ana Merino, *op. cit.*, pp. 216-218.

<sup>57</sup> *Ibid.*, p. 228.

<sup>58</sup> Con la nueva entrada de estos cómics, la historieta mexicana perdió un poco de fuerza.

duró aproximadamente veintiséis años; *Fantomas* fue otra historia muy aclamada, igualmente distribuida en esta década; el personaje de esta historia está basado en un cómic francés, pero la versión mexicana resultó más querida y obtuvo más fama. La revista *Lágrimas, Risas y Amor*, de Yolanda Vargas, cosechó historias tan significativas para el público que años después se adaptaron a telenovelas.

Otra historieta muy importante es *Los Supermachos*, de Rius, creada en 1965, y que se convirtió en la pauta para nuevos cómics debido a que a Rius “le interesa utilizar los cómics como vehículo educativo para adultos”.<sup>59</sup> Calzonzin es el protagonista de esta narración, la cual se desarrolla en San Garabato, haciendo alusión a la capital del país. Lo que sigue permeando a este tipo de historias es la temática de crítica social. En 1967, Rius inventó a *Los Agachados* debido a que tuvo problemas con el editor y lo despojó de *Los Supermachos*. *Los Agachados* siguen con la misma temática que sus antecesores, aunque ahora la historia se desarrolla en México.<sup>60</sup>

En los ochenta, la editorial Novaro decide ya no publicar cómics, así que le hereda su legado a Grupo Editorial Vid.<sup>61</sup> En los noventa comenzó a resurgir nuevamente el cómic con la revista *El Chamuco*; sus fundadores fueron “El Fisgón”, Rius y Helguera.<sup>62</sup> Así mismo, por ese tiempo Jis y Trino iniciaron la publicación de

---

<sup>59</sup> Ana Merino, *op. cit.*, p. 236.

<sup>60</sup> *Ibid.*, pp. 231-236.

<sup>61</sup> Sus dueños eran Manelick de la Parra y Yolanda Vargas Dulché. Esta editorial siguió trayendo cómics extranjeros a México, como las historietas de Marvel y DC, y dejó los cómics mexicanos de lado. En 2012, el sucesor Mane de la Parra decidió venderla.

<sup>62</sup> Todos trabajaron como caricaturistas políticos en periódicos.

pequeñas historietas; una de las más conocidas es *El Santos*,<sup>63</sup> la cual fue publicada en *La Jornada*.

A partir de esta década, las historietas dieron inicio a la nueva etapa del cómic mexicano; los autores tienden a ser experimentales, literarios, eróticos y manejan nuevos valores mexicanos. Así mismo, muchos reflejan en sus historias los problemas que existen en la actualidad y los critican. La mayoría refleja una línea alternativa de tono social realista, de ciencia ficción y *underground*.<sup>64</sup>

Otra revista publicada fue *El Gallito Inglés*, fundada por algunos de los autores más importantes actualmente, como Víctor del Real, Edgar Clement, Ricardo Peláez, Eduardo Rocha, José Quintero, entre otros; años después cambió de nombre por *Gallito Cómics*. En esta revista se publicó *Operación Bolívar*, de Clement, entre 1994 y 1995.

En 1998, Peláez, Quintero, Clement y Frik fundaron el colectivo “Taller del perro” cuyo proyecto “funge como un centro integral de promoción, difusión e investigación de la historieta mexicana y mundial, incitando a la auto-publicación y esparciendo la cultura del *fanzine*”.<sup>65</sup> Gracias a este proyecto salen a la luz narrativas gráficas como *Krónicas perras*, de Frik, y se publica por primera vez como tomo completo *Operación Bolívar* (2000). Con el auge del cómic se creó Producciones

---

<sup>63</sup> En 2012 fue llevada al cine con el nombre *El Santos contra la Tetona Mendoza*.

<sup>64</sup> Ana Merino, *op. cit.*, p. 239.

<sup>65</sup> Ernesto Priego, “Taller del Perro: por una historieta de autor”, *Revista latinoamericana de estudios sobre la historieta*, vol. 2, junio de 2002, núm. 6, pp. 63-67.

Balazo, y de esta editorial nacen *Los perros salvajes*, de Clement y Bulbo, *Perros muertos y Vinny*, de Bachan.

La forma en que las historias están contadas actualmente es muy variada; cada creador utiliza distintos medios para llevar a cabo sus cómics. Nunca dejan de explorar al momento de contar y agradar a los lectores. Las temáticas que difunden los historietistas en sus obras son diversas y no sólo se encasillan en las sátiras políticas: también comienzan a ser críticas e informativas.

Otro autor que también es muy importante hoy en día es Tony Sandoval, debido a su estilo tan particular de narrativa gráfica: “Sandoval se divierte mezclando imágenes, técnicas y sentimientos que resultan en novelas gráficas llenas de altibajos narrativos y emocionales con tintes eróticos y fantásticos, cuyo desenlace es la culminación es un acto de amor”<sup>66</sup> o de misterio. Algunas de sus influencias son Jack Kirby, Mike Mignola, Dave McKean, Simon Bisley, entre otros, y gracias a ello sus dibujos tienen un estilo muy particular: tienden a ser agradables a la vista, inocentes, dulces e infantiles, pero “con el paso de las páginas, se va transformando en algo oscuro, incluso morboso”.<sup>67</sup>

Tony nació el 14 de julio de 1973 en Ciudad Obregón, Sonora; su primer cómic, que consta de dos partes, fue *Nocturno* (2009) y lo publicó con tan sólo 24 años; otras de sus narraciones son *El cadáver y el sofá* (2006, Editorial Caligrama), *Epidemia de Melancolía* (2008), *Doomboy* (2014), *Rendez-vous a Phoenix* (2016), entre

---

<sup>66</sup> Ena, Chel, “Tony Sandoval. La violencia es un acto de amor” en *Conque, Revista de cómics y entretenimiento*, 2016-17, núm. 2, p. 8.

<sup>67</sup> *Ibid.*, p. 9.

otras. Por las novelas gráficas que ha publicado con temas mágicos y tétricos, obtuvo prestigio en Europa y como resultado fue contratado por la editorial francesa Editions Paquet para realizar más historias; actualmente vive en Ginebra.

Con esta brevísima historia del cómic se pretende exponer que el propósito narrativo de la novela gráfica no es tan diferente del literario a pesar de que están representados en diferentes soportes, dado que el arte secuencial se creó con la intención de emitir un mensaje a los distintos sectores sociales y con el paso del tiempo ha ido cambiando de aspecto, ideas y mensajes. En los inicios del cómic se realizaba una crítica de las situaciones y sucesos de su época, a través de las décadas han incorporado otros temas para discutir diferentes cuestiones; hoy en día, muchos autores siguen usando este medio para hacer críticas sociales, muchos otros solamente lo utilizan como medio de expresión tanto narrativa como artística.

En cuanto al estilo, el cómic estadounidense fue el que influyó a las historietas de los demás países y eso creó una mezcla de estilos; México es un buen ejemplo de esto, porque a pesar de que las ilustraciones se parecen mucho a las producidas en Estados Unidos, la temática es muy nacionalista en muchos casos y no se ha perdido la sátira en las narraciones. Sin embargo, antes de la creación del cómic en México ya existían formas parecidas que convivían con los lectores y que funcionaban de una manera similar a este género, como se puede ver en los grabados de la segunda mitad del siglo XIX; es de tal forma que cuando se estudia la historia de los cómics en el país puede verse que existía este tipo de antecedentes que concuerdan en años con su aparición en Estados Unidos.

## Capítulo 2. Novela gráfica: punto de encuentro entre la literatura y el arte secuencial

En general, y por motivos muy relacionados con el uso y la temática, el arte secuencial ha sido desdeñado, considerado indigno de serio debate. Mientras que sus principales elementos integrantes, a saber, el diseño, el dibujo, la caricatura, y la escritura, han recibido consideración académica por separado, la combinación de todos ellos en un formato único se ha ganado un lugar insignificante en el mundo literario y artístico. Y creo que la culpa de que así sea la tienen tanto el profesional como el crítico.

Will Eisner, *El cómic y el arte secuencial*, p. 7.

En este capítulo se revisarán las características que hacen al cómic/novela gráfica un género híbrido. El punto de encuentro entre la literatura y las narraciones gráficas es una línea muy delgada, pero perceptible, debido a que existen particularidades que comparten –como los diversos elementos narrativos que los conforman–, y gracias a esto puede realizarse un análisis de una novela gráfica con las mismas herramientas con que se estudia un texto literario. Así pues, la definición más abierta de literatura puede dar un panorama sobre los rasgos que ambos géneros tienen en común.

Se pretende explicar el lazo que une a la novela gráfica con la novela literaria para acercarnos al estudio de la primera con las herramientas teóricas que nos permitan valorar sus componentes de manera profunda para lograr un análisis más completo y desde una perspectiva fuera de la imagen, pues teóricos como Scott

McCloud, Will Eisner, entre otros, se han enfocado en abarcar y explicar el tema a partir de las imágenes.

## 1. ¿Qué es literatura?

La definición de literatura que encontramos en el *Diccionario de la Real Academia Española* es la siguiente:

1. f. Arte de la expresión verbal. 2. f. Conjunto de las producciones literarias de una nación, de una época o de un género. 3. f. Conjunto de las obras que versan sobre una determinada materia.<sup>68</sup>

Las características que muestra esta definición son muy generales y tratan de ser explícitas, no mencionar expresiones complejas y presentar la diversidad del término literatura. El *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*, de Angelo Marchese y Joaquín Forradellas, da la siguiente definición:

La palabra procede del latín *literatura* (Quintiliano), cuya raíz es *littera*, la letra del alfabeto: sería un calco del griego *grammatiké*. Entre los muy distintos significados de literatura, Escarpit recuerda: la ciencia y la cultura en general, el mundo de las letras y de los escritores de la expresión intelectual, el arte específico del escribir, el conjunto de obras literarias y de los escritos de una época o de un territorio, las obras no escritas y otras muchísimas acepciones y matizaciones. Se habla también, en sentido sociológico y antropológico, de una literatura oral, ligada en muchos casos a las tradiciones populares.<sup>69</sup>

En esta cita se observan los diferentes matices de la literatura, no sólo escrita, sino otro tipo de expresiones intelectuales; además, los diferentes discursos están ligados con la cultura popular y reflejan lo que estaba aconteciendo en el momento de creación y exposición. Esta definición puede relacionarse con los cómics debido a la

<sup>68</sup> <http://dle.rae.es/?id=NR70JFI> (9/06/2016).

<sup>69</sup> Angelo Marchese, Joaquín Forradellas, *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*, Barcelona, España, Editorial Ariel, 2006, pp. 246-249.

alusión a su historia: en sus inicios fueron creados para que más personas se interesaran en los acontecimientos de su época, así como para exponer los diferentes puntos de vista. Otras definiciones de literatura son más incluyentes en cuanto a las diferentes expresiones intelectuales. Esto es lo que el *Diccionario de retórica y poética*, de Helena Beristáin, dice sobre el término:

Se considera una muestra de *literatura* cualquier *texto* verbal que, dentro de los límites de una *cultura* dada, sea capaz de cumplir una *función* estética. Visto así, el texto literario se relaciona con una *semiótica* literaria que forma parte de la semiótica cultural —pues no puede separarse de su *contexto* cultural— y en un *sistema modelizante secundario* ya que está doblemente codificado: tanto en la *lengua* natural como una o más veces, en los *códigos* culturales correspondientes a la época (tales como el estilo, el *género*, etc.) pues constituye el terreno donde se da la unión de *sistemas* opuestos.<sup>70</sup>

En esta cita sobresale la recepción como algo primordial: al mencionar que los textos también son verbales, da pie para incluir otro tipo de exposiciones narrativas, además los temas se ven influidos por el entorno cultural del momento en que es acogida la narración, y el contexto de su época tendrá efectos en ella. Llevada al ejemplo del arte secuencial, se observa cómo se acrecienta el vínculo con la literatura: ambas son críticas con su entorno y se ven afectadas por su entorno cultural, sucesos históricos y artísticos. Por último, la definición del *Diccionario de terminología literaria*, de Emma González, es la siguiente:

La *realidad representada* [...] parte de la realidad tangible, pero se transfigura por medio de la fantasía e imaginación para dar paso a otra realidad, un universo de ficción, configurado en la ambientación temporo-espacial, circunstancias espaciales, personajes, etc. [...] La *lengua poética* que obedece al conjunto de unidades y reglas que permiten elaborar el mensaje literario, y que a su vez expresa toda una existencia de estructuras históricas, elementos culturales y asociaciones exclusivamente

---

<sup>70</sup>Helena Beristáin, *Diccionario de retórica y poética*, México, Porrúa, 1998, p. 305.

personales. De aquí el carácter polisémico del hecho literari[o], abierto a múltiples interpretaciones.<sup>71</sup>

En esta última definición se aprecia que la literatura también trata de representar la realidad por medio de distintos elementos, además el lenguaje poético comparte unidades y reglas con las narraciones, aspectos que son muy importantes en las cuestiones de la narratividad porque gracias a ellos se pueden mandar mensajes, y no solamente existen en la literatura y en la narración gráfica, sino en el arte, el teatro, el cine, entre otras manifestaciones. Los términos anteriores abarcan la literatura desde distintos puntos de vista; no existe una definición que abarque todo lo que conforma a la literatura, pero con el paso del tiempo es más incluyente con los nuevos aspectos relacionados con este arte tan grande. La definición de José Manuel Trabado Cabado engloba las nuevas formas de la literatura y logra una apertura para establecer el vínculo que existe entre ésta y el cómic/novela gráfica:

El término literatura recubre prácticas muy diferentes: desde las obras nacidas en el seno de la oralidad a aquellos textos que nacieron para ser leídos en voz alta o aquellos otros (más tardíamente de lo que uno puede pensar) que fueron leídos en soledad y en silencio. También la literatura es la poesía visual y también la literatura es aquella que toma forma de archivo electrónico que puede ser leída en soportes muy diversos o las leyendas urbanas que son recopiladas en antologías.<sup>72</sup>

En las diversas definiciones de literatura que hemos anotado reconocemos la diversidad y complejidad de cada una de ellas y vemos que las puntualizaciones no son rígidas; en cada una de ellas se expone que las historias pueden ser narradas no

---

<sup>71</sup> Emma González de Gambier, *Diccionario de terminología literaria*, Madrid, Síntesis, 2002, pp. 229 y 230.

<sup>72</sup> José Manuel Trabado Cabado (comp.), *op. cit.*, p. 14.

solamente de forma escrita, sino también a través de medios visuales o de la oralidad, además de que se hace referencia a su complejidad y a la relación que tienen con la cultura y el canon, “no parece haber un criterio único y estable que pueda dar cuenta de [los] diferentes usos de que es objeto”.<sup>73</sup>

## 2. Narratividad

La narratividad “se nos presenta como la estructura profunda de diversas formas de transmisión de un contenido de acción humana, y no solamente aquella referida a la narración verbal”;<sup>74</sup> ésta se encuentra presente no sólo en la literatura, sino en distintas disciplinas como el cine, el teatro, la pintura, el cómic, etcétera. La narratividad posee la función de contar relatos, sentimientos, situaciones en las distintas configuraciones artísticas en las que están concebidas, ya sea a través de imágenes, personas, pinturas, entre otras formas, como lo mencionan Fernando Cabo y María do Cebreiro Rábade:

Narrar consiste, pues, en relacionar unos acontecimientos con otros y sobre todo, si partimos de las oraciones narrativas, en introducir una pauta interpretativa que involucra de forma sutil el presente con el pasado. Pero cualquier narración implica otros elementos, además de la mera conexión entre acontecimientos separados en el tiempo. A poco que se supere la forma elemental de la oración narrativa, debe ser considerada también la selección de los acontecimientos que se incluyen en una narración dada, puesto que, por decirlo sencillamente, no hay narraciones exhaustivas y todas parten de unas opciones sobre los acontecimientos estimados pertinentes para dar cuenta de unos hechos

---

<sup>73</sup> Fernando Cabo y María do Cebreiro Rábade, *op. cit.*, p. 70.

<sup>74</sup> Luz Aurora Pimentel, *Teoría narrativa*, p. 4.

<http://www.lpimentel.filos.unam.mx/sites/default/files/textos/teoria-narrativa.pdf>  
(15/06/2016).

concretos. Entendida así, una narración constituye un entramado de presencias y ausencias, de inclusiones y exclusiones, en sí mismas muy significativas.<sup>75</sup>

En esencia, muchas disciplinas pueden narrar los distintos acontecimientos y plasmar los hechos concretos, “toda narración añade, por otra parte, ciertos elementos a la mera relación de acontecimientos que constituyen su soporte básico”.<sup>76</sup> Así mismo, se aprecia que “la narración tal y como la hemos venido entendiendo hasta ahora consiste en una configuración de los acontecimientos, y eso permite aunar el cine y la novela, un comic y un libro de historia, un mural y una declaración judicial o, incluso, la tragedia y la epopeya”;<sup>77</sup> todas estas expresiones contienen elementos narrativos, temporales, discursivos, entre otros, susceptibles al análisis de las mismas categorías teóricas literarias. “Es necesario considerar la posibilidad de una *narratología comparada*, que admita la posibilidad de reconocer al cómic como un medio narrativo por las características mismas de su modo de enunciación, por tratarse de un medio que significa y representa, que muestra y cuenta, que narra mediante un lenguaje *verbal* escrito y la imagen”.<sup>78</sup> Darle al cómic su lugar como narrativa es brindarle la opción de estudiarlo como un género que no depende de ninguna otra materia.

---

<sup>75</sup> Fernando Cabo y María do Cebreiro Rábade, *op. cit.*, p. 174.

<sup>76</sup> *Ibid.*, p. 175.

<sup>77</sup> *Ibid.*, p. 179.

<sup>78</sup> Ernesto Francisco Priego Ramírez, *Watching the Watchmen: El cómic como narrativa gráfica*, Tesis de licenciatura, UNAM, FFyL, 2000, p. 41.

Las cuestiones narrativas siempre están relacionadas con un supuesto histórico-cultural; en muchas ocasiones los distintos sectores son los que condicionan a la recepción del estatuto de la obra (producto cultural). El cómic es un ejemplo, debido a que es un producto para las masas y esto lo lleva a ser catalogado como baja cultura y es catalogado por las personas como un producto para niños por la forma en que está constituido. La aceptación que tenga en la cultura siempre depende de los críticos y de cómo ven el producto.

Las manifestaciones culturales han sido catalogadas o bien como prestigiosa o bien con carácter bajo: “la narración supone una forma de modelización cultural: una manera de crear un modelo de la realidad efectivo en un determinado ámbito sociohistórico”;<sup>79</sup> podría decirse que esto refleja muchas veces las cuestiones culturales de cada país. Como expone Marco Ortiz en el caso concreto del cómic y su recepción en “Latinoamérica la diferencia es más tajante, sólo lo hecho por los géneros y medios de la élite cultural es alta cultura o arte y todo lo demás es bajo. Eso, en teoría, es a lo que puede aspirar una obra con la apariencia de cómic como *Fantomas contra los vampiros multinacionales*, sin embargo, su realizador, Julio Cortázar, al ser de la élite cultural pone en crisis esas categorizaciones”.<sup>80</sup> Esto indica que las narrativas gráficas no pierden su valor literario-estético; esta problemática ya había sido mencionada por Will Eisner: “la premisa [...] es que la naturaleza

---

<sup>79</sup> Fernando Cabo y María do Cebreiro Rábade, *op. cit.*, p. 175.

<sup>80</sup> Marco Antonio Ortiz Carrillo, *Un acercamiento a la alteridad: Análisis de Fantomas contra los vampiros multinacionales. Una utopía realizable de Julio Cortázar*, Tesis de licenciatura, UNAM, FFyL, 2015, p. 90.

especial del arte secuencial merece una consideración tanto por parte del crítico como del profesional. Así lo confirman la moderna aceleración de la tecnología gráfica y el advenimiento de una época que depende en gran medida de la comunicación visual".<sup>81</sup> Esta problemática se ha detectado desde los inicios del cómic; los teóricos de la narrativa gráfica estudiaron su recepción y demostraron que el arte secuencial tiene características únicas y por lo tanto no debería considerarse como baja cultura sin antes analizarlo como es debido. Will Eisner fue uno de los primeros teóricos que han estudiado al cómic desde la imagen para subrayar la necesidad de que este género sea estudiado. Su investigación se aproximó más al componente visual que al literario, y adaptó el texto a la imagen. Años después, Scott McCloud retomó este estudio y su acercamiento fue más equilibrado y en muchos de sus libros ha explicado la forma de crear y estudiar los cómics/novelas gráficas. El estudio de ambos llevó a más personas a interesarse por este género híbrido; actualmente existe una aceptación mayor en sus estudios, además de que ya no sólo se habla de texto o imagen, sino de la hibridez que lo componen.

### 3. La novela gráfica y su punto más alto

Se puede decir que la novela gráfica es parte del cómic, como una novela es parte del género narrativo. La evolución del cómic y de la industria del mismo creó a la novela gráfica como una narrativa con mayor complejidad; esto no indica, por otro

---

<sup>81</sup> Will Eisner, *El cómic y el arte secuencial*, Barcelona, 2002, Norma, p. 7.

lado, que los cómics no la tengan. Hay una línea delgada que separa a un cómic de una novela gráfica, y es la intención de narrar, así como en el cuento, la *nouvelle* y la novela.<sup>82</sup> Esta diferencia se hace notar porque “construye un verdadero festín de la escritura y el dibujo que compiten, se solapan, incluso interfieren el uno con el otro en lo que resulta una amalgama de voces diferentes, un zoco gráfico-narrativo donde lo único común es la variedad del tratado”.<sup>83</sup> La novela gráfica da pie “a un mayor desarrollo de los personajes, a argumentos más complejos, escenarios más detallados y a la generación de escenas de humor”,<sup>84</sup> y para poder lograr esto necesita una narrativa compleja. Una novela gráfica contiene una “liberación retórica y genérica del cómic [que] viene aparejada de la incorporación de viejos modelos textuales que son ahora enriquecidos al ser traducidos a los dominios de un lenguaje de fuerte impronta visual”.<sup>85</sup>

Otro aspecto de la novela gráfica es su formato de publicación, parecido al de los *comic-books*. Éstos también se encuentran en un formato de “libro”; se podría

---

<sup>82</sup> La línea que separa estos aspectos narrativos es muy delgada pero existente, y la diferencia radica en su intención. Mario Benedetti analiza el cuento, la *nouvelle* y la novela y menciona las diferencias de cada una: “El cuento no se limita a la descripción estática de un personaje; por el contrario, es siempre un retrato activo o, cuando menos, potencial. La *nouvelle* es el género de la transformación. A tal punto que no importa demasiado dónde se sitúe el resorte aparente de su trama [...] es una excitación progresiva de la curiosidad o de la sensibilidad del lector, quien, desde su sitio de preferencia, llega a convertirse en el testigo más interesado. La novela es la versión total, se discriminan los hechos, se les ubica inescrupulosamente en la historia y escrupulosamente en la fantasía, se analizan los pensamientos desde fuera y desde dentro, desde el testimonio de quien asiste a su eclosión y desde la mente que los genera”. Mario Benedetti, *Tres géneros narrativos*, <http://www.lanovelacorta.com/1872-1922/tgnmb.php> (4/07/2016).

En mi opinión, las diferencias entre estos tres subgéneros no son tan marcadas y muchas veces las catalogan por su extensión, aunque definitivamente no es lo más adecuado. La forma de separarlas debe ser por su intención narrativa.

<sup>83</sup> José Manuel Trabado Cabado (comp.), *op. cit.*, p. 27.

<sup>84</sup> Roger Sabin, “La novela gráfica en su contenido”, en José Manuel Trabado Cabado, *op. cit.*, p. 67.

<sup>85</sup> José Manuel Trabado Cabado (comp.) *op. cit.*, p. 26.

decir que éste es un antecedente de la novela gráfica, aunque los *comic-books* se crean con el fin de recopilar los cómics o *strips*<sup>86</sup> y muchas veces se realizaba para recordar al lector lo que había leído anteriormente. Todavía podemos encontrar este tipo de ediciones, que tienen diferentes nombres según la editorial que los imprima, como *Monster edition*, *Omnibus* o *TP*; siguen siendo creados con la misma finalidad que los *comic-books*: recopilar. Hacemos esta distinción porque muchas novelas gráficas son confundidas con este tipo de “libros”.<sup>87</sup>

Un parteaguas entre el cómic y la novela gráfica se logró con tres obras: *Watchmen*<sup>88</sup> (1986-87), de Alan Moore, *Batman The Dark Knight Returns* (1986), de Frank Miller y *Maus* (1980-91), de Art Spiegelman; estas historias son las más importantes porque se convirtieron en un parámetro a seguir, ya que contienen una narrativa más compleja y adulta, personajes mejor desarrollados, historias más enriquecidas con un mayor número de elementos textuales y gráficos.

A partir de estos tres relatos se “desmont[aron] las convenciones narrativas fuertemente estandarizadas del cómic anterior, este tipo de escrituras gráficas inciden y desarrollan este debilitamiento y reorganización de la ansiedad narrativa”.<sup>89</sup> Esta nueva manera de narrar sirvió para concebir nuevas historias

---

<sup>86</sup> Término que se explicó en el capítulo anterior.

<sup>87</sup> Como explica Roger Sabin, la transición de *cultura del cómic a cultura del libro* “sirvió para rehacer a los cómics en el imaginario de la literatura en prosa. Por lo que se refiere a los medios de comunicación artísticos, las novelas gráficas eran invariablemente reseñadas en las secciones de libros y no en las páginas dedicadas a las artes, se hablaba de los escritores antes que de los artistas, y finalmente la calidad de la escritura en una obra era estimada por encima del arte”. Roger Sabin, *op. cit.*, p. 80.

<sup>88</sup> Esta novela gráfica fue considerada como una de las mejores novelas del periodo de 1923 a 2005 por el *Times* (Estados Unidos).

<sup>89</sup> José Manuel Trabado Cabado (comp.) *op. cit.*, p. 27.

como *Sandman* (1988-96, Vertigo Comics) de Neil Gaiman, *V for Vendetta* (1982-88, Vertigo Comics) y *From Hell* (1989-1997, Taboo, Tundra Publishing, Kitchen Sink Press) de Alan Moore, *Arkham Asylum* (1989, DC Comics) de Grant Morrison, y adaptaciones de historias ya existentes como *300* (1998, Dark Horse Comics) de Frank Miller, los varios tomos de *Haunt of Horror* (1973-actualidad, Marvel) de distintos autores, entre otras.<sup>90</sup>

Según Roger Sabin, existen tres modelos de novelas gráficas: la primera es una publicación en forma de libro de efecto inmediato que desarrolla una narrativa continuada, con alcance mayor que el del cómic normal; la segunda es como un trabajo “personalizado”, lo que quiere decir que aparece en las secciones de antología del cómic antes de ser recogida en un volumen –en otras palabras, una novela por entregas–; la tercera, la más común, es la “sección de una continuidad de cómics”: es pensar en un cómic como una telenovela.<sup>91</sup> Una novela gráfica puede ser una colección entregas –tantas como sean necesarias– reunidas en un solo volumen con la condición añadida de que el creador ha trabajado de manera consciente para lograr el marco más grande posible.<sup>92</sup>

*El cadáver y el sofá* es un ejemplo del primer tipo de novela gráfica que se acaba de enunciar, debido a que se encuentra publicada en el formato de libro o cuadernillo, lo que significa que su narrativa es continua. Así mismo su narrativa es

---

<sup>90</sup> Solamente enlisto las novelas gráficas más representativas de Estados Unidos, aunque existe una gran variedad de novelas gráficas a nivel mundial.

<sup>91</sup> Este tipo de novela gráfica está concebida para ser contada en distintos capítulos, como las telenovelas.

<sup>92</sup> Roger Sabin, *op. cit.*, p. 66.

bastante compleja y su temática es oscura y un poco cruel. “Tony Sandoval es engañoso. Dibuja féminas de frentes anchas, ojos de arroz, labios delicados con dientes perfectos, figuras inocentes que bajo su falda son el llamado al Apocalipsis. Juzgando sus libros por la portada, esperaríamos una historia bonita, tierna, no una que hable de temas adultos”.<sup>93</sup> A pesar de que contiene 90 páginas únicamente, mantiene una diversidad de composición narrativa en su texto e imágenes.

#### 4. Componentes de la narrativa gráfica

En cuanto a la estructura narrativa de las novelas gráficas, Will Eisner dice que “el texto se lee como una imagen”,<sup>94</sup> idea que también comparte Genne Kannenberg cuando dice que

El texto y la imagen se explican recíprocamente sin que un sistema asuma el control del otro; la yuxtaposición de elementos divergentes no puede desarticularse sin alterar la esencia del relato; el texto se utiliza aquí como un elemento visual en el que cada una de sus partes resulta tan ilustrativa como las propias imágenes, lo que posibilita una integración efectiva de la narración verbal visual”.<sup>95</sup>

A la totalidad de elementos se le llamará *lexía*, un término que retomo de Genne Kannenberg: “para describir un fragmento textual claramente diferenciado en un sentido gráfico, no gramatical: un bloque de texto diseñado para ser leído/visualizado como una unidad autónoma, y que normalmente (aunque no

---

<sup>93</sup> Ena, Chel, *op. cit.*, p. 9.

<sup>94</sup> Will Eisner, *op. cit.*, p. 12.

<sup>95</sup> Genne Kannenberg Jr., “Los cómics de Chris Ware” en José Manuel Trabado Cabado, *op. cit.*, p. 381.

siempre) constituye una sub-unidad más pequeña contenida en una estructura mayor como una viñeta o página”.<sup>96</sup> La *lexía* adaptada para las novelas gráficas se refiere a una unidad inseparable entre imagen y texto.

El texto en los cómics/novelas gráficas aparece de diversas maneras, como en los globos, en las onomatopeyas, etcétera, y en muchos casos su presencia comienza desde el proceso de elaboración. En algunos casos, las narraciones gráficas empiezan como un guión previo; en él se muestran acotaciones, diálogos de los personajes, argumentos, entre otros elementos. Cuando se realiza este guión, “la descomposición fundamental corre a cargo del guionista durante la redacción del trabajo. El escritor inicia la descomposición y confía en que el dibujante reproducirá o ilustrará la descripción de la acción y las instrucciones que acompañan al diálogo”.<sup>97</sup> Cuando el escritor y el dibujante es la misma persona, es más fácil la transición del guión al boceto,<sup>98</sup> ya que no existe ningún problema de interpretación.<sup>99</sup>

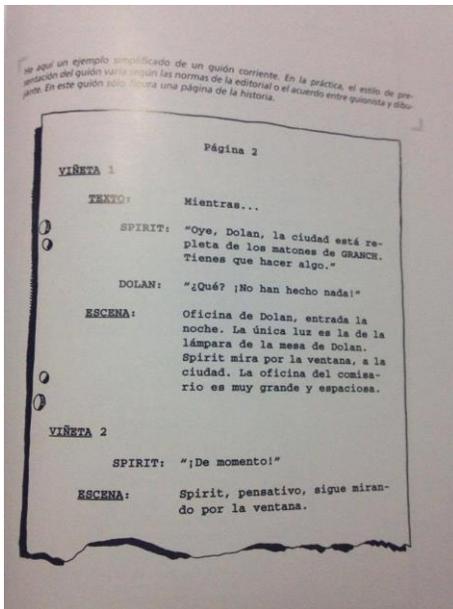
---

<sup>96</sup> *Ibid.*, p. 383. Roland Barthes menciona que “la *lexía* comprenderá unas veces unas pocas palabras y otras algunas frases, será cuestión de comodidad: bastará con que sea el mejor espacio posible donde se puedan observar los sentidos; su dimensión, determinada empíricamente a ojo, dependerá de la densidad de las connotaciones, que es variable según los momentos del texto: simplemente se pretende que en cada *lexía* no haya más de tres o cuatro sentidos que enumerar, como máximo”. Roland Barthes, *S/Z*, México, Siglo XXI Editores, 2001, p. 9.

<sup>97</sup> Will Eisner, *op. cit.*, p. 130. El término “descomposición”, como lo trata Will Eisner, se refiere a descomponer la historia en partes; es el estilo del tratamiento que tendrá el producto final tanto en la parte textual como en la visual.

<sup>98</sup> El boceto es el primer montaje de la página con el texto y la imagen juntos. “Los bocetos son instrumentos indispensables porque narrar bien depende de una buena combinación entre texto e imágenes, capaz de transmitir la narración y captar la atención del lector”. Will Eisner, *op. cit.*, p. 130.

<sup>99</sup> Cabe aclarar que no todos los cómics/novelas gráficas tienen guiones previos. En mi opinión, me parece más adecuado tener un guión, ya que de esta manera se tiene más clara la narración tanto en el texto como en la imagen.



Como se puede observar en el guión, el escritor se centra en los argumentos y los diálogos principalmente, pero también se ponen ciertas acotaciones de las escenas para que el dibujante pueda representar de una manera más adecuada las acciones.

Imagen 1. Will Eisner, *El cómic y el arte secuencial*, p. 131.

En el texto se encuentra la relación con el proceso de narración/comunicación. Los símbolos han evolucionado "hasta llegar al idioma abstracto de sonidos articulados que es nuestra lengua";<sup>100</sup> cuando se leen conocemos su significado o el mensaje que tratan de comunicar, se encuentran muy relacionados con las emociones y las ideas y cuando se utilizan signos equivocados se ocasiona ambigüedad en lo expresado, por mucho que el dibujo trate de decir lo contrario.<sup>101</sup>

"Gracias al cine y la televisión nos hemos acostumbrado a historias que usan continuamente la visión y el sonido y ofrecen ricas experiencias de inmersión",<sup>102</sup> por lo tanto, las onomatopeyas son parte esencial de las novelas gráficas y los cómics,

<sup>100</sup> Scott McCloud, *Entender el cómic*, Atisberri Ediciones, 2014, p. 131.

<sup>101</sup> *Ibid.*, pp. 127-133.

<sup>102</sup> Scott McCloud, *Hacer cómics*, Atisberri Ediciones, 2009, p. 146.

ya que dan vida a los sonidos de la narración y dan la sensación de que se escucha con la vista, además de que proporcionan la sensación de volumen<sup>103</sup> y timbre,<sup>104</sup> y gracias a la interacción gráfica<sup>105</sup> y a la asociación<sup>106</sup> podemos tener más sensación de sonido.<sup>107</sup>

Los globos son primordiales porque expresan información complementaria de la imagen o mensajes más significativos<sup>108</sup> dado que ayudan a integrar las emociones en las imágenes; en esta estrecha relación se localiza el énfasis de las palabras –que se encuentren en mayúsculas, negritas, cursivas, etcétera– y todo lo anterior le proporciona mayor claridad a los mensajes. De esta manera, “utilizar fuertes variaciones en la rotulación puede ayudar a integrar las palabras y los dibujos celebrando sus raíces comunes como símbolos gráficos”.<sup>109</sup>

Uno de los aspectos más significativos del cómic y la novela gráfica es la clausura, que es ese proceso que tienen los lectores en el que completan mentalmente las partes secuenciales faltantes con base en las experiencias.<sup>110</sup> Esto se encuentra relacionado con las llamadas “calles”, las cuales tienen un vínculo muy fuerte con la

---

<sup>103</sup> “Indicado por el tamaño, la negrita, la inclinación y los signos de exclamación”. Scott McCloud, *Hacer cómics*, p. 146.

<sup>104</sup> “La cualidad del sonido, su aspereza, ondulación, agudeza, suavidad, etc...” *Ibid.*, p. 146.

<sup>105</sup> “Consideraciones de diseño de forma, línea y color, además de cómo el efecto se mezcla con el dibujo”. *Ibid.*, p. 146.

<sup>106</sup> “Estilos de fuentes y formas que remiten a la fuente del sonido o la imitan” *Ibid.*, p. 146.

<sup>107</sup> *Ibid.*, pp. 146 y 147.

<sup>108</sup> Scott McCloud, *Entender el cómic*, pp. 134 y 135.

<sup>109</sup> Scott McCloud, *Hacer cómics*, p. 144.

<sup>110</sup> Nuestra mente transforma las imágenes en una realidad. Scott McCloud, *Entender el cómic*, pp. 62-64.

clausura, pues la calle<sup>111</sup> es el espacio existente entre las viñetas, mediante el cual se unen varias imágenes para conseguir una idea/narración.<sup>112</sup> Sin estas particularidades sería muy difícil poder apreciar las narraciones, ya que no se podría entender la idea porque no habría relación entre las imágenes.

Otro aspecto esencial de la lexía es la posibilidad de sus distintas combinaciones; la forma en que éstas se lleven a cabo influirá en el toque más coherente o realista que se le dé a la historia. Según Scott McCloud son siete categorías.<sup>113</sup> Sólo se puntualizarán las más significativas para este estudio; las **palabras específicas** son las expresiones que proporcionan la información más trascendente y la imagen queda sólo como el complemento. La comprensión hace uso de la capacidad de la palabra escrita para reducir grandes pedazos de tiempo e información a unas pocas palabras.<sup>114</sup> Aunque en los **dibujos específicos** sea un poco más importante la imagen, el texto complementa a los dibujos para dar a los lectores más sensaciones, como los sonidos familiares o los pensamientos de los personajes; por último, el **montaje** es cuando las palabras y las letras se combinan y tienen cualidades visuales iguales.<sup>115</sup>

---

<sup>111</sup> Existen seis tipos de calles, según Scott McCloud: 1. momento a momento; 2. acción a acción; 3. tema a tema; 4. escena a escena; 5. aspecto a aspecto y 6. non-sequitur (sin relación aparente). Algunas de estas calles se usan con más frecuencia que las otras, como la de momento a momento y la de acción a acción.

<sup>112</sup> Scott McCloud, *Entender el cómic*, pp. 66, 67.

<sup>113</sup> 1. palabras específicas; 2. dibujos específicos; 3. duales; 4. intersección; 5. independiente; 6. en paralelo y 7. montaje.

<sup>114</sup> Scott McCloud, *Hacer cómics*, p. 131.

<sup>115</sup> Scott McCloud, *Ibid.* pp. 130-141.

La imagen también es esencial en el momento de la comunicación. Los mensajes que se pueden lograr son infinitos, así que el empleo de las imágenes ayudará a tener mayor claridad en la comunicación; como se ha establecido, cualquier imagen posee ocho distintas dimensiones: 1. el grado de **iconicidad**; 2. el grado de **complejidad** (cantidad de información); 3. el grado de **normalización**; 4. la **pregnancia** (recepción de la forma); 5. la **carga connotativa**; 6. el grado de **polisemia** (ambigüedad); 7. la pertinencia hacia el texto; 8. valor **estético** o fascinación (atención de la persona).<sup>116</sup>

Las imágenes en las novelas gráficas y en los cómics deben ser de lectura rápida y recreativa, facilitando el entendimiento.

La imagen reproduce algunas características del objeto real de manera en que normalmente las percibimos. Reproduce por ejemplo (por medio de las líneas) los contornos y las sombras, y a pesar de [que] éstos sean una pequeña muestra de los aspectos que percibimos, son evidentemente suficientes, en un contexto adecuado, para darnos una idea de la figura.<sup>117</sup>

En este sentido, aunque una ilustración sólo dé ciertas características superficiales deberá transmitir correctamente la información, pero también se debe tener en cuenta que el contexto cultural influye en la parte narrativa/comunicativa.

El relleno y el contraste en las imágenes resaltan sus particularidades, su tamaño, profundidad, luminosidad, etcétera. Esto nos lleva a otro elemento relevante que es el color, que logra dar más detalle a las ilustraciones: “con colores

---

<sup>116</sup> Abraham A. Moles, *La imagen comunicación funcional*. México, Trillas, 1991, pp. 150-152. Para efectos de este estudio, no se dará mayor seguimiento, pero se puede consultar en la bibliografía antes citada.

<sup>117</sup> Daniele Barbieri, *Los lenguajes del cómic*, España, Paidós, 1993, p. 25.

más expresivos, el cómic puede convertirse en un ambiente embriagador en sensaciones, que sólo el color puede dar”.<sup>118</sup> La pintura figurativa es el antecedente directo de las ilustraciones y en muchas ocasiones llega a permear en las narraciones gráficas, dependiendo de lo que suceda con el arte en ese momento.<sup>119</sup> Todo lo anterior, en conjunto, logra darle mayor contraste emotivo y de este modo logra una mayor atención.<sup>120</sup>

Para lograr más claridad con los mensajes se deben escoger con sumo cuidado **el momento, el encuadre, la imagen, la palabra (diálogo) y el flujo**. El **momento** se puede apreciar en las viñetas porque al quitar o agregar viñetas el significado puede quedar alterado.<sup>121</sup> El **encuadre** ayuda a enfocar o desenfocar cuestiones importantes en la imagen, ya sea para darle un mayor panorama de lo que ocurre, para guiar el equilibrio y la posición o para prestarle mayor atención a alguna persona y sus emociones. La elección de **imagen** detalla y caracteriza lo que se quiere mostrar al espectador; los **diálogos** son las relaciones que poseen las imágenes con las palabras,<sup>122</sup> y por último el **flujo** dirige y ordena las viñetas para que sean leídas y juzgadas por el lector.<sup>123</sup>

---

<sup>118</sup> Scott McCloud, *Entender el cómic*, p. 192.

<sup>119</sup> “Los dibujantes de las publicaciones Marvel de los 60, [...] con deseos individualistas por afirmar sus respectivos estilos, han evidenciado un cierto respeto a las tendencias pictóricas del momento: el citado arte psicodélico es factor común del visionario Doctor Strange (1963) de Steve Ditko, y el diseño de reducciones cúbicas presente en Thor (1962) de Jack Kirby parece tallar en piedra la sinopsis de ciertas directrices encauzadas por los grafistas modernos. [...] La pintura contemporánea es Nick Fury (1965), donde Stan Lee y Jack Kirby planeaban en el presente un personaje visto ya en otra «strip»”. Ana Merino, *op. cit.*, p. 65.

<sup>120</sup> Daniele Barbieri, *op. cit.*, pp. 34-52.

<sup>121</sup> Esto se refiere a la relación entre calles, mismas que aparecen en el apartado anterior.

<sup>122</sup> Estas siete relaciones se mencionaron en el apartado anterior.

<sup>123</sup> Scott McCloud, *Hacer cómics*, pp. 8-53.

Así mismo existen algunas cuestiones más particulares e igualmente importantes que se enumeran a continuación: 1. diseño de personajes; 2. expresiones faciales y 3. lenguaje corporal. Dentro del **diseño de personajes** sólo hay tres cosas importantes, según Scott McCloud: a. vida interior (una historia, visión del mundo y deseos únicos); b. distinción visual (un cuerpo, cara y vestuarios distintos y memorables) y c. rasgos expresivos (rasgos de habla y el comportamiento asociados con el personaje).<sup>124</sup> Además de lo anterior, las **expresiones faciales** deben leerse fácilmente y a su vez provocar emociones a los lectores para que se sientan más identificados con la historia. De esta manera, el **lenguaje corporal** tiene una relación muy estrecha con las expresiones faciales, ya que se complementan, aunque habría que matizar que el lenguaje corporal queda bajo la situación que enfrenta el personaje, ya sea emocionalmente o en relación con su entorno.<sup>125</sup>

Además, las imágenes de los paisajes deben ser lo más vívidas posible para que los lectores se sientan en el lugar de la narración y establezca más empatía con el lector; los paisajes deben tener detalles, perspectiva y sensaciones para que de este modo pueda reflejar el flujo de las viñetas.<sup>126</sup>

---

<sup>124</sup> Scott McCloud, *Hacer cómics*, p. 63.

<sup>125</sup> *Ibid.*, pp. 62-121.

<sup>126</sup> *Ibid.*, pp. 158- 179.

## 5. La sinfonía llamada “Novela gráfica”

Como se ha visto en los apartados anteriores, la narrativa gráfica comparte distintos elementos con las narraciones literarias, así como algunos conceptos que se pueden utilizar de igual forma y otros se pueden adaptar a esta manera narrativa. Pero como dice Jan Baetens, “creo que la contribución de la novela gráfica a la novela literaria puede desarrollarse en dos direcciones: una muy general —cómo la novela gráfica desafía nuestra idea de literatura— y otra más específica —cómo la novela gráfica nos fuerza a adaptar las herramientas metodológicas y teóricas que usamos para estudiar la literatura—”.<sup>127</sup> Coincido con ambas interpretaciones pues demuestran las distintas posibilidades de la relación entre disciplinas. La forma en que se reflejan estas dos direcciones muestra el valor que tienen las narraciones gráficas no solamente porque comparten estrategias literarias, sino porque todos sus elementos, además del binomio (lexía) que las conforma, les otorga una complejidad y manera distintiva de contar historias.

La obra *El cadáver y el sofá* refleja la sinfonía de los elementos que la conforman. Además de esto, los elementos narrativos que tiene —como la temática, los personajes, entre otros— manifiestan la complejidad con la que está construida. De esta manera, con las distintas herramientas literarias se puede realizar un análisis de esta novela gráfica, como se verá en el siguiente capítulo.

---

<sup>127</sup> Jan Baetens, *op. cit.*, p. 179.

## Capítulo 3. Análisis de *El cadáver y el sofá*

Cuando los defectos hacen de las cosas algo más interesante.

Tony Sandoval, *El cadáver y el sofá*, p. 94.

En el presente capítulo analizaremos la novela gráfica *El cadáver y el sofá*, del autor mexicano Tony Sandoval, empleando algunas categorías de la teoría narrativa, teoría del personaje y de la tematología. Se pretende demostrar que las metodologías literarias se pueden utilizar para estudiar el arte secuencial.

### 1. El viaje del héroe

#### 1.1. Polo y su aventura

El héroe de la narración es Polo, no sólo porque es el personaje principal,<sup>128</sup> sino por la serie de cambios que lleva a cabo gracias a Sophie, y se le considera un héroe porque “abandona su entorno cómodo y cotidiano para embarcarse en una empresa que habrá de conducirlo a través de un mundo extraño y plagado de desafíos”.<sup>129</sup> Así mismo, en *El cadáver y el sofá* se encuentra una trama de madurez, en la cual se “presenta un protagonista interesante cuyas ambiciones o bien están concebidas de una manera errónea o bien aún no están formadas, y cuya voluntad resulta, en

---

<sup>128</sup> “Es aquel que experimenta la transformación más importante; aquel cuya trayectoria constituye el principal núcleo de interés; aquel alrededor de quien gira absolutamente la trama.” Enric Solla, *Teoría de la novela. Antología de textos del siglo XX*. Barcelona, Editorial Crítica, 2001, p. 69.

<sup>129</sup> Christopher Vogler, *El viaje del escritor*, Barcelona, Ediciones Robinbook, 2002, p. 45.

consecuencia, mal dirigida o vacilante”;<sup>130</sup> el protagonista inicia su aventura siendo un adolescente inmaduro, y conforme va transcurriendo su viaje se abre a nuevas experiencias y aprende de ellas.

El viaje del héroe que realiza Polo a lo largo de la novela gráfica y las funciones que tiene cada personaje en la narración se analizarán con las estructuras propuestas por Joseph Campbell y Christopher Vogler, sobre todo las de este último, pues adaptó las categorías de Campbell y las llevó a los nuevos soportes narrativos, fijando un vínculo mayor con la novela gráfica. Ambos teóricos son pioneros en este modelo de estudio del viaje del héroe; Campbell construyó sus categorías con base en la teoría del monomito, donde menciona que todas las historias funcionan con un mismo modelo que se presenta en la mitología, y Vogler retomó la propuesta de Joseph Campbell y adaptó sus categorías.

**El mundo ordinario.** “Las historias sacan al héroe de su mundo ordinario”.<sup>131</sup>

La historia se sitúa en un pueblo desolado donde Polo, un chico común, está contemplando su vida monótona. Como **héroe solitario**. “Las historias se inician cuando el protagonista es enajenado de la sociedad, con la que está enemistado”.<sup>132</sup> Casi no habla con nadie, trata de mantenerse apartado de las personas hasta que conoce a Sophie.

---

<sup>130</sup> Enric Sulla, *op. cit.*, p. 74.

<sup>131</sup> Christopher Vogler, *op. cit.*, p. 47.

<sup>132</sup> *Ibid.*, pp. 73 y 74.

**El llamado a la aventura.** “El héroe se enfrenta a un problema, un desafío o una aventura que debe superar”.<sup>133</sup> Cuando Polo conoce a Sophie, le comenta sobre la soledad del lugar una vez que Christian ha desaparecido, así mismo le cuenta sus sospechas sobre un hombre lobo. Ella cambia el entorno de su mundo cotidiano en todos los sentidos, porque gracias a ella comienza su aventura. **La travesía al primer umbral.** “El héroe accede a internarse en la aventura y penetra por vez primera en el mundo especial de la historia”.<sup>134</sup> Polo decide cambiar su camino dando paso al primer umbral, hecho que lo conduce a un mundo desconocido. Al darse cuenta de las muchas cosas que tienen en común, Sophie lo invita a su casa; cuando Polo debe regresar a su casa, decide tomar un camino diferente y encuentra el cadáver de Christian. **Enfrentamiento con la muerte.** “En el corazón de cada historia radica un enfrentamiento con la muerte”.<sup>135</sup> Cuando encuentra el cadáver, Polo tiene un enfrentamiento atípico con la muerte, porque no se enfrenta directamente, pero lo pone en contacto con ella. En días siguientes, Polo y Sophie comienzan una relación y él decide contarle sobre el cadáver. **El camino de los héroes.** “Los héroes son símbolos del alma en transformación, así como del viaje que cada persona lleva a término en el transcurso de su vida”.<sup>136</sup> Sophie y Polo deciden no decir nada sobre el hallazgo

---

<sup>133</sup> *Ibid.* pp. 47-49; Joseph Campbell, *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, México, FCE, 2014, pp. 54 y 55.

<sup>134</sup> Christopher Vogler, *op. cit.*, pp. 50 y 51; Joseph Campbell, *op. cit.*, pp. 77-88.

<sup>135</sup> Christopher Vogler, *op. cit.*, pp. 68 y 69.

<sup>136</sup> *Ibid.*, p. 75.

del cadáver; esta decisión implica un nuevo camino que causa la transformación de Polo.

**Iniciación sexual.** “En el plano amoroso, la función del mentor podría ser iniciarnos en los misterios del amor o del sexo”.<sup>137</sup> Polo tiene su primer acercamiento con el sexo; esto sucede después del comentario del hallazgo del cadáver.

**Motivación.** “El héroe es tan remiso o temeroso que necesita que alguien lo arrastre a la aventura [...] un mentor bien podría verse obligado a propinarle una patadita para que dé inicio a la aventura”.<sup>138</sup> Polo y Sophie deciden averiguar qué pasó con Christian. Lo que motiva a la pareja a continuar con su travesía es el morbo que siente por el cadáver y el misterio que lo envuelve.

**Heraldo.** “Desempeñan la importante función psicológica de anunciar la proximidad de un cambio”.<sup>139</sup> La nota es la que anuncia una transición; esta es una pista que lleva a los protagonistas por otro rumbo para encontrar la verdad sobre el cadáver. Polo va a contarle a Sophie una experiencia que tuvo con su vecino horas atrás y sobre las sospechas que tiene de que él es un hombre lobo. Polo encuentra una nota en el sofá que va dirigida a Ana, pero que está firmada por Christian. **Sombra.** “La sombra puede representar el poder de los sentimientos reprimidos. Los traumas profundos o las culpas pueden encontrarse si los exiliamos en la penumbra del inconsciente, y las emociones ocultas o

---

<sup>137</sup> *Ibid.*, p. 81.

<sup>138</sup> *Ibid.*, p. 80.

<sup>139</sup> *Ibid.*, p. 92.

negadas pueden revelarse y causar nuestra destrucción”.<sup>140</sup> Los sueños de Polo son considerados una sombra porque son una circunstancia que lo amenazan y crean un conflicto con Sophie; en ese momento, él ya está enamorado de ella. El hallazgo de la nota deja muy sorprendido a Polo; los días siguientes tiene pesadillas donde aparecen de manera recurrente Sophie, el cadáver y hombres lobo.

**Rechazo de la llamada (las excusas).** “Los héroes rechazan la llamada, en muchos casos esgrimiendo una larga lista de excusas insostenibles. En un intento muy transparente por posponer el enfrentamiento con su ineludible destino”.<sup>141</sup> Gracias a los sueños que tuvo Polo, él se mantiene alejado de Sophie, comienza a tener miedo de lo que ella pueda representar en su mundo y en los acontecimientos en torno al cadáver. **El contraste.** “Las primeras impresiones que recibe el público del mundo especial deberán contrastar fuertemente con el mundo ordinario que ya conoce”.<sup>142</sup> Retomamos esta categoría por la decisión de llevar el sofá frente al cadáver para poder admirarlo, esta es una oposición al mundo ordinario. Polo está renuente a volver a la casa de Sophie y deciden llevar el sofá a donde está el cadáver para poder seguir contemplando su descomposición.

---

<sup>140</sup> *Ibid.*, pp. 101-105.

<sup>141</sup> *Ibid.*, pp. 140-142.

<sup>142</sup> *Ibid.*, p. 168.

**Las pruebas.** “La función más importante de este período de adaptación y ajuste al mundo especial es la puesta a prueba de los héroes”.<sup>143</sup> Al revelar los secretos que mantenían ocultos, vuelve la confianza a su relación. Cuando llegan al lugar, Sophie le cuenta cómo encontró el sofá. Al escuchar el relato, Polo le da la nota que encontró unos días antes. **La reorganización.** “La sensación de que los héroes deben enfrentar ciertos peligros sin la inestimable ayuda de espíritus protectores es una reminiscencia de muchos cuentos míticos o de viajes a otros mundos”.<sup>144</sup> Cuando ambos tuvieron la información necesaria, todo volvió a estar en orden; Polo y Sophie siguieron con su romance.

**El cambio.** “Nadie puede pasar por una experiencia que lo sitúa al borde de la muerte y permanecer impávido e inalterado después”.<sup>145</sup> El encuentro con Ana es la señal que necesitaban para seguir develando el misterio del cadáver. La invitación que Sophie le hace a Ana permite exponer el secreto detrás de la muerte de Christian.

**La perspicacia para descubrir engaños.** “Un héroe también puede recibir a modo de recompensa la facultad de la perspicacia, la intuición o la capacidad de desvelar un misterio”.<sup>146</sup> Gracias a la nota que encontraron en el sofá, ambos saben que Ana estaba relacionada con Christian. **Enfrentarse a la sombra.** “En ocasiones se precisa un lado oscuro que polarice un héroe o un sistema, que

---

<sup>143</sup> *Ibid.*, p. 168.

<sup>144</sup> *Ibid.*, pp. 184 y 185.

<sup>145</sup> *Ibid.*, p. 191.

<sup>146</sup> *Ibid.*, p. 218.

proporcione alguna resistencia contra la cual luchar".<sup>147</sup> El encuentro con el Moco provoca en los protagonistas una duda debido a que los espiaba; la pela entre Polo y Moco incrementa las sospechas del primero sobre la relación entre Moco y el cadáver. Cuando llegaron al lugar abandonado, Sophie le pidió a Polo que le tomara una foto; Polo encontró al Moco espiándolos y tuvieron una pelea; al escuchar la pelea, Sophie salió al rescate y golpeó al Moco tan fuerte que quedó desmayado. Ambos protagonistas decidieron amarrarlo en un árbol para que les explicara por qué los seguía; sin embargo, no quiso decir nada y fueron a su encuentro con Ana. Al regresar para desatar a Moco, lo encontraron asustado y les relató todo lo que sabía. **La crisis.** "Aquel punto de una historia o drama en el que las fuerzas opuestas y hostiles se encuentran en su momento de máxima tensión".<sup>148</sup> Luego del relato de Ana, los protagonistas entienden por qué el sofá estaba abandonado y confirman el amorío que tenía con Christian. Sophie le toma varias fotografías a Ana y comienza a llover, así que los tres se refugian debajo de un árbol donde se encontraba el sofá; al llegar, Ana exclama que era el suyo y les cuenta por qué lo había tirado. **Escenas de amor.** "Otra de las posibles funciones de la odisea suprema es la de dar paso y preparar el terreno para una escena de amor".<sup>149</sup> En la historia aparecen distintas escenas de amor, la mayoría entre Polo y Sophie, pero también entre Ana y Christian cuando están en el sofá besándose y después teniendo relaciones sexuales.

---

<sup>147</sup> *Ibid.*, p. 199.

<sup>148</sup> *Ibid.*, p. 192.

<sup>149</sup> *Ibid.*, p. 214.

**Amores que matan.** “El lado oscuro del amor es la máscara del odio, la recriminación, el atropello, la ofensa y el rechazo”.<sup>150</sup> Pelón siente celos del amorío de la pareja y es por esto que amarra a Christian y accidentalmente lo mata. **Testigo del sacrificio.** “Estos testigos simbolizan al público, se identifican con los héroes y comparten con ellos el dolor de la muerte”.<sup>151</sup> Moco es el testigo de la muerte de Christian y se siente culpable porque le contó al Pelón la relación entre Ana y Christian, y esto fue causa de la muerte. **Los villanos son los héroes de sus historias.** “Tengan en mente que mientras muchas sombras o villanos se regodean en su maldad, muchos de ellos no se perciben en absoluto como seres malvados. En su mente son personas justas, están en posesión de la verdad”.<sup>152</sup> Pelón y Moco abandonan el cadáver de Christian y nadie se entera de que estuvieron implicados.

**El factor sorpresa.** “Un buen retorno debe servir para atar cabos sueltos, pero sin renunciar a la inclusión de un cierto efecto sorpresa. Debe llevarse a cabo con pequeños tintes inesperados y aderezarlo con una revelación repentina”.<sup>153</sup> El incendio del cadáver, el demonio que viene a llevárselo y el lobo son circunstancias inesperadas que le brindan a la historia un elemento inesperado. Como el verano estaba terminando, la pareja planeó una velada para pasarla bien esos últimos días; Polo prendió una fogata junto al cadáver y después de un

---

<sup>150</sup> *Ibid.*, p. 205.

<sup>151</sup> *Ibid.*, p. 195.

<sup>152</sup> *Ibid.* p. 201.

<sup>153</sup> *Ibid.*, p. 257.

tiempo el viento sopló con fuerza. El cadáver y el sofá comenzaron a incendiarse y segundos después empezó a llover, apagando el incendio. Resulta sorprendente, en este momento, la aparición de un lobo detrás de la escena. **Los argumentos secundarios no resueltos.** “La incapacidad de los escritores para aunar todos los elementos de la historia en la fase del retorno”.<sup>154</sup> Más que una incapacidad, la historia revela aspectos ambiguos: no se sabe si el vecino era el lobo o lo que ocurre con él, si estaba para ayudarlos o lo contrario.

**El clímax silencioso.** “Puede causar la sensación de que los conflictos se han resuelto armoniosamente y que las tensiones se han disipado y transformado en sentimientos de placer y sosiego”.<sup>155</sup> Con la partida de Sophie se terminan las aventuras de Polo, y él se encuentra transformado. A la mañana siguiente, Polo va a la casa de Sophie para buscarla, pero al llegar, el padre de ella le informa que se fue la noche anterior y que le había dejado una carta, en donde le agradece haber estado a su lado. **El desenlace.** “Expresa a la perfección la idea de soltar nudos o deshacer ataduras”.<sup>156</sup> Para poder concluir con sus aventuras, Polo alerta a las autoridades sobre el cadáver de Christian y concluye con su transformación. Unos días después, la noticia es el suicidio del Pelón, y debido a la presión, el Moco cuenta todo lo que sabe.

---

<sup>154</sup> *Ibid.*, pp. 262 y 263.

<sup>155</sup> *Ibid.*, p. 239.

<sup>156</sup> *Ibid.*, p. 253.

**El mundo ha cambiado.** “La sabiduría que el héroe trae consigo puede ser de tan poderosa naturaleza que no sólo le cambie a él”.<sup>157</sup> El resultado de su aventura de vacaciones es su transformación. Toda su travesía condujo a Polo a una nueva vida que no sólo lo cambió a él, sino a todo el pueblo; a Polo sólo le queda el recuerdo del verano en que conoció a Sophie y cómo lo ayudó a resolver el misterio del cadáver. **Más triste pero más sabio.** “Se consigue una sensación de plenitud cuando el protagonista reconoce que se siente más triste aunque más sabio tras haber experimentado diversas vicisitudes”.<sup>158</sup> Conocer la verdad sobre Sophie lo ayuda a darse cuenta de que los acontecimientos pasados sucedieron por una razón, y aunque no fue la circunstancia más alegre, el protagonista agradece su experiencia: Meses después escucho a un par de señoras que comentaban sobre la partida del nuevo profesor, y de que meses atrás había perdido a su esposa e hijo; también comentaron que su hija había estado en el pueblo, pero que casi nadie la había visto. En ese momento, Polo entendió por qué Sophie era de aquella manera y cómo las cosas hubieran cambiado si ella hubiera mencionado algo de su pasado, pero concluye que fue lo mejor para los dos.

Se puede apreciar que la obra *El cadáver y el sofá* cumple con algunas categorías del viaje del héroe; algunas funciones fueron adecuadas para el estudio de la transformación del protagonista. En la novela gráfica no se menciona

---

<sup>157</sup> *Ibid.*, pp. 259 y 260.

<sup>158</sup> *Ibid.*, pp. 260 y 261.

específicamente el tiempo en el que ocurrieron los sucesos narrados, ni la edad de los personajes; gracias a las ilustraciones se deduce este último dato, aunque existe un poco de ambigüedad debido a las decisiones que toman. Respecto al papel que desempeña Sophie, cumple una función importante en la aventura de Polo, además de que es un personaje que puede desempeñar distintas categorías del viaje del héroe.

## 1.2 Sophie: ¿Doble, acompañante o mentor?

Este apartado se enfocará en el personaje de Sophie; se analizarán las diferentes posibilidades marcadas por el personaje debido a que tiene cualidades de distintas categorías: doble, acompañante y mentor.

### **Doble**

La dualidad es un misterio que muestra rasgos específicos a partir del Romanticismo en el siglo XIX; el doble “es parte de la naturaleza del hombre y como la división entre el alma y el cuerpo representa una lucha interna perenne. La sombra, el reflejo y los gemelos son temas que han intrigado a los hombres desde tiempos inmemoriales”;<sup>159</sup> además el tema está relacionado con la identidad e individualidad del hombre, con “el desdoblamiento de la conciencia insatisfecha del yo, la confusión

---

<sup>159</sup> Rocío Martín Aguilar, *La búsqueda de identidad, el doble y la importancia de la escritura en una selección de cuentos de Juan José Millás*, México, UNAM, FFyL, 2014, p. 39.

de las apariencias y de los límites entre la identidad y la alteridad".<sup>160</sup> Existe un sinnúmero de definiciones del doble o *dopplegänger*; para este análisis tomamos las definiciones de Rocío Martín, que a su vez retoma de Juan Bargalló:

1. Doble por fusión: Donde coexisten dos encarnaciones o dos identidades de un mismo individuo. [...]
2. Doble por fisión: Cuando se produce una escisión de lo que era un individuo resultando dos encarnaciones.
3. Doble por metamorfosis: Dos formas humanas reversibles, se muestra el paso o la transformación entre una encarnación y la otra.<sup>161</sup>

Nos centraremos en el concepto de *doble por fisión* dado que Polo y Sophie no son iguales físicamente, sino que se complementan y logran parecer un mismo individuo; además ambos están juntos en todo momento, pero no dependen uno del otro: los dos son representaciones de Polo. En *El cadáver y el sofá*, Polo se encuentra ensimismado y dentro de una zona de aburrimiento y comodidad; él no habla con nadie y mantiene una imagen desaliñada; cuando conoce a Sophie, se da cuenta de que tiene el mismo aspecto desordenado y raro. A lo largo de la narración, ella logra que Polo amplíe su forma de ver su realidad. Sophie se presenta como *alter ego* de Polo debido a que es una representación de él; la rareza que une a los protagonistas se presenta tanto en el exterior como en el interior: ambos se visten de manera extraña y ella siempre usa unos lentes de contacto totalmente negros, al igual que la ropa de los dos. Ambos están identificados como trasuntos uno del otro, además de que ella puede tomar su papel sin restricción alguna.

---

<sup>160</sup> <https://cedille.webs.ull.es/M2/02herrero2.pdf> (28/01/2017).

<sup>161</sup> Rocío Martín Aguilar, *op. cit.*, p. 49.



Imagen 2. Tony Sandoval, *El cadáver y el sofá*, p. 4.

Podría parecer que son dos personajes sin relación alguna, aunque comparten algunas características físicas; desde un inicio se aprecia la identificación: se conocen de una manera extraña que marca su gusto por las cosas fuera de lo común. Estas cuestiones sensoriales, personales y sentimentales logran fortalecer su proximidad; estas características llevan a la posibilidad de que Sophie sea el doble de Polo.

Otro rasgo que cabe resaltar es la llegada de Sophie al pueblo; sin su presencia la aventura no habría iniciado. Ella desencadena las decisiones de Polo, logrando los acontecimientos venideros; cuando ambos deciden descubrir lo que pasó con el cadáver, muchas de las pistas son descubiertas por ella, además de que la mayor parte de las decisiones son realizadas por esta protagonista. La muerte es el eje que une a los personajes, primero con la desaparición de Christian y después por la muerte de la madre y el hermano de Sophie; sin estos dos eventos no se habrían conocido, además de que es lo que los mantiene unidos todo el verano.

Tanto Polo como Sophie forman parte del mismo equipo y muchas veces parecen una misma persona; por un lado está la fuerza, el valor, la intuición (Sophie)

y por el otro la timidez, el miedo, la incertidumbre (Polo); de esta manera, los protagonistas logran un equilibrio.

## **Mentor**

“Este arquetipo se manifiesta en todos aquellos personajes que enseñan y protegen a los héroes y les proporcionan ciertos dones”;<sup>162</sup> esta definición habla de que los maestros brindan lecciones al héroe (personaje principal) desde su experiencia y conocimiento, además lo guían en sus aventuras; en el caso de esta novela gráfica, Sophie no le proporciona dones a Polo, sino su conocimiento sobre la vida. Ella puede ser considerada en esta categoría porque conduce a Polo a través de su aventura y le enseña nuevos saberes que posibilitan su transformación. Motiva a Polo para que descubra quién es responsable de lo ocurrido a Christian. La atracción física entre Sophie y Polo se manifiesta desde el inicio de la obra y se concreta en la relación amorosa que sostienen; por esta razón, ella lo conduce a su iniciación sexual.<sup>163</sup>

Por otra parte, Sophie también cumple con las características de la categoría de *mentores caídos*;<sup>164</sup> esto se conoce al final de la historia, cuando Polo descubre por qué ella se encontraba en el pueblo. Este descubrimiento ayuda al protagonista a entender los motivos de su comportamiento y de su soledad; en algún punto, Polo

---

<sup>162</sup> Christopher Vogler, *op. cit.*, p. 76.

<sup>163</sup> “La función del mentor podría ser iniciarnos en los misterios del amor o del sexo”. Christopher Vogler, *op. cit.*, p. 81.

<sup>164</sup> “Algunos mentores todavía transitan por su propio camino del héroe. Tal vez estén experimentando una crisis o falta de fe en la llamada”. *Ibid.*, p. 82.

también ayuda a Sophie a sanar las heridas sentimentales que tiene, aunque ella no lo mencione.

La categoría *Flexibilidad del arquetipo del mentor* también es muy importante porque señala que a pesar de que el mentor tenga diferentes papeles, cumple igualmente con su función de maestro.

Como en el caso de otros personajes arquetipos, el donante o mentor no es un personaje rígido, antes bien encarna una función, desempeña un trabajo que podría ser ejecutado por varios personajes en el devenir de una historia. Un personaje que manifiesta primordialmente un arquetipo —el héroe, el personaje cambiante, el embaucador, aun el villano— podría cambiar temporalmente de máscara y adoptar la del mentor para instruir o dar una cosa al protagonista.<sup>165</sup>

Sophie cumple con las cualidades de la flexibilidad pues a lo largo de la historia desempeña varias funciones, por lo que no puede entrar en una única categoría.

### **Acompañante**

Sophie también puede cumplir el papel de acompañante; ella y Polo aparecen juntos en la mayor parte de la narración, además de que apoya al protagonista en su aventura.

La presencia de un acompañante se debe a la exigencia realista de que el referente intensionalizado en el texto sea verosímil, siempre que la acción se sitúe en el tiempo actual. Es decir, es sabido que las personas pertenecientes a los cuerpos de seguridad actúan en parejas y en equipo, de ahí la necesaria presencia de un acompañante.<sup>166</sup>

Como bien señala Christopher Vogler, un acompañante debe encontrarse con el héroe y estar presente en cualquier acontecimiento importante; cuando los

---

<sup>165</sup> Christopher Vogler, *op. cit.*, p. 84.

<sup>166</sup> Revista electrónica de estudios filológicos

<https://www.um.es/tonosdigital/znum10/estudios/Q-Martin.htm> (19/04/2016).

protagonistas están juntos, Polo toma mayores riesgos al sentir el apoyo de Sophie, e igualmente enfrenta las situaciones de una forma más valerosa. Ella lo lleva a sobrepasar sus límites y a abrir más el panorama de la investigación sobre el cadáver de Christian.

“Los héroes pueden penetrar en la fase de las pruebas en busca de información, y es muy posible que al salir de ella lo hagan con nuevas amistades o aliados”;<sup>167</sup> al tener un acompañante se amplía la información con la que se pueden resolver los misterios.<sup>168</sup> Polo necesita la compañía de Sophie para ir descubriendo las pistas que lo llevan a develar el misterio en torno a Christian; una peculiaridad es que en distintas ocasiones ella toma la iniciativa de la investigación, además de que salva a Polo en algunas situaciones; esto habla de la importancia que tiene Sophie en la aventura: siempre se encuentra presente y ayuda a que los hechos se descubran de una manera más ágil.

Se explicó cómo Sophie puede pertenecer a diferentes funciones del viaje del héroe, así mismo se destacó su importancia como personaje, porque, aunque ella no es el protagonista puede observarse que sin su presencia la historia no sería la misma, ella logra un cambio en Polo de cómo apreciar y ver la vida, gracias a esto su jornada pudo llevarse a cabo.

Por lo anteriormente expuesto, se advierte cómo Sophie puede pertenecer a cualquiera de las tres categorías, y esto es posible gracias a la flexibilidad que

---

<sup>167</sup> Christopher Vogler, *op. cit.*, p. 169.

<sup>168</sup> Revista electrónica de estudios filológicos.

<https://www.um.es/tonosdigital/znum10/estudios/Q-Martin.htm> (19/04/2016).

caracteriza a un mentor. Es un personaje complejo y esto le brinda a la historia diferentes matices y posibilidades respecto a la relación/función que tiene con Polo.

## 2. La múltiple presencia de la muerte

Es bien sabido que la muerte ha sido uno de los grandes temas en la historia de la humanidad y constantemente se le buscan significados; es evidente que fallecer es una parte esencial de las personas, de tal manera que “las actitudes ante la muerte han evolucionado lentamente, se han mantenido invariables durante siglos, para luego desmoronarse, transformándose rápidamente, al interior de una corta duración”;<sup>169</sup> por lo tanto podemos encontrarla en distintos aspectos de la vida: en el religioso, en el cultural, en el social, etcétera. Al ser un tema tan importante y vasto, se ha planteado de distintas maneras y en México se le ha dado un lugar muy especial. En este apartado se analizará de manera muy general la problemática de la muerte y sus implicaciones en *El cadáver y el sofá*.

---

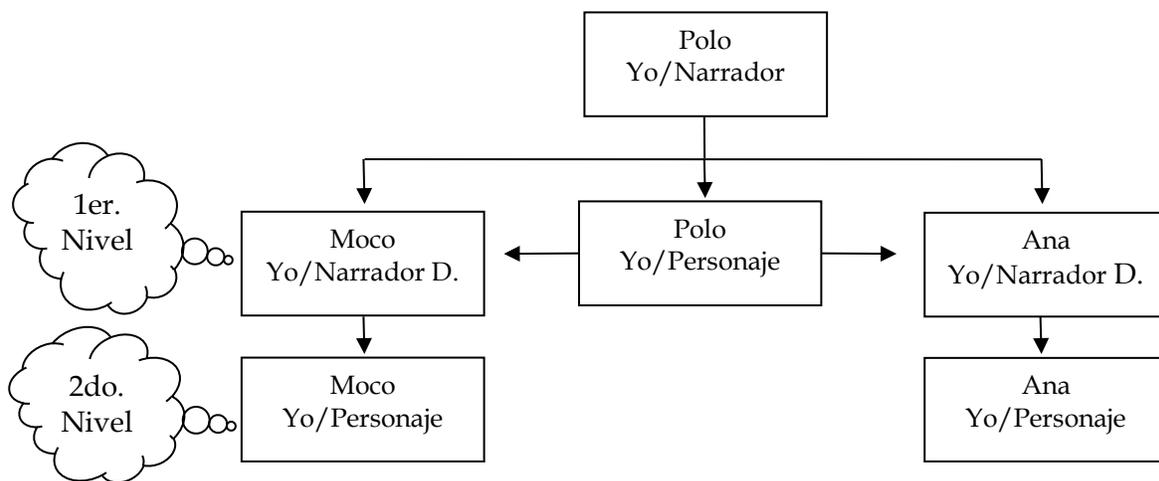
<sup>169</sup> Claudio Guillén, *Entre lo uno y lo diverso: Introducción a la literatura comparada*, Barcelona, Editorial Crítica, 1985, p. 272.



Imagen 3. Tony Sandoval, *El cadáver y el sofá*, p. 65.

En esta novela gráfica, el tema de la muerte trae consigo muchas interrogantes como la finitud, la transformación de los personajes, el tiempo, entre otros; todos estos aspectos se presentan a partir de una muerte que no se encuentra personificada pero se muestra en diversas formas y grados en toda la narración, estableciéndose como la causante y el eje central de los acontecimientos.

La narración se realiza de manera simultánea, pero al avanzar en la lectura se aprecia que todos los sucesos pertenecen al pasado, y es en algunos cuadros de diálogo donde se menciona esta información; “esto ocurre de manera muy especial en la narración en primera persona, particularmente cuando el narrador focaliza su ‘yo’ narrado, y por lo tanto narra en focalización interna, sin hacer intervenir la perspectiva del ‘yo’ que narra”.<sup>170</sup>



Al revisar la instancia narrativa se observa que el tiempo de la narración es en retrospectiva, pues Polo cuenta la historia de lo sucedido no hace mucho tiempo, y en el segundo nivel es donde transcurren los hechos; en este segundo nivel, el narrador cede en varias ocasiones la voz narrativa y de este modo Ana y el Moco<sup>171</sup> se convierten en narradores delegados, y ellos narran en retrospectiva, de tal manera que “el relato se caracteriza por una dualidad temporal: por una parte, el

<sup>170</sup> Luz Aurora Pimentel, *El relato en perspectiva*, México, Editorial Siglo XXI/ UNAM, 2012, p. 106.

<sup>171</sup> *Ibid.*, p. 157.

tiempo de la historia, el significado, la realidad narrada [...] y por otro lado el tiempo del relato, el significante, el discurso narrativo [...]”.<sup>172</sup>

El tiempo narrativo o tiempo discursivo posee tres partes elementales que lo conforman: el orden, la duración y la frecuencia. El **orden** “se define como una relación de *secuencia* entre el orden cronológico en el que ocurren los acontecimientos y el orden textual en el que el discurso los va narrando”;<sup>173</sup> cuando existe una discordancia entre el orden textual y el cronológico, hay una *anacronía*, según Pimentel. En *El cadáver y el sofá* existe la analepsis, debido a que se interrumpe el relato para dar cuenta de un acontecimiento pasado, es un *flash-back*; “la **duración** discursiva es un sinsentido, la relación temporal de duración que se establece entre dos órdenes temporales, diegético y discursivo, se define en términos rítmicos más que durativos”,<sup>174</sup> es la velocidad que tienen los acontecimientos narrados y la **frecuencia** es “una capacidad de repetición [...] la relación concordante establece una correspondencia unívoca: un acontecimiento que ocurre ‘n’ veces en la historia es narrado el mismo número de veces”,<sup>175</sup> es un número de veces que ocurre un acontecimiento determinado. Estos recursos temporales se aprecian en las imágenes

---

<sup>172</sup> Enric Sulla, *op. cit.*, p. 175.

<sup>173</sup> Luz Aurora Pimentel, *op. cit.*, p. 44.

<sup>174</sup> *Ibid.*, p. 48.

<sup>175</sup> *Ibid.*, p. 55.

de la novela gráfica gracias a las calles (separación entre viñetas), en especial la de momento a momento y la de acción a acción.<sup>176</sup>

Otro aspecto que comparte la narración gráfica con la literaria es la manera de enunciar, en otras palabras, quién cuenta la historia; en palabras de Luz Aurora Pimentel, “no es lo mismo quién narra que la perspectiva o el punto de vista con el que se narra”<sup>177</sup>; como se conoce, según esta autora existen diferentes tipos de narradores, así mismo cuatro perspectivas que organizan un relato: 1. narrador; 2. personajes; 3. trama y 4. lector. En el apartado del **narrador** encontramos tres tipos de focalización para mostrar la perspectiva, la focalización cero, la focalización interna y la focalización externa. *El cadáver y el sofá* está narrado desde la focalización interna y la externa; la narración está contada por Polo, como ya se mencionó, y no da pie a los pensamientos de los demás personajes, sólo sabemos los diferentes pensamientos cuando se cambia de narrador.<sup>178</sup> Con respecto a los **personajes**, “es el que hace la acción del relato, por lo que se puede decir que su función concierne a la misma inteligencia narrativa que la propia trama; dicho en otras palabras, el personaje está constituido narrativamente. [...] El relato constituye la identidad del

---

<sup>176</sup> *Ibid.*, pp. 42-58. José Luis Sánchez Noriega, *De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación*, España, Ediciones Paidós, 2000, pp. 100-108. Los recursos temporales de la novela gráfica serán explicados en el apartado de Imagen.

<sup>177</sup> Luz Aurora Pimentel, *Ibid.*, p. 95.

<sup>178</sup> Focalización interna: “el narrador restringe su libertad con objeto de seleccionar únicamente la información narrativa que dejan entrever las limitaciones cognoscitivas perceptuales y espaciotemporales de esa mente figural”, y la externa “en la focalización externa el foco se ubica en un punto dado del universo diegético, punto que ha sido elegido por el narrador fuera de cualquier personaje, y que por tanto excluye toda posibilidad de información sobre los pensamientos de cualquiera de ellos”. Luz Aurora Pimentel, *op. cit.*, pp. 99 y 100.

personaje que podemos llamar su identidad narrativa".<sup>179</sup> Los personajes son la parte esencial de la narración debido a que ellos son los que dictan cómo van a ocurrir las acciones. La perspectiva de la **trama** es "el desarrollo de los acontecimientos, su selección y orientación nos estarían proponiendo un punto de vista sobre el mundo que puede coincidir con el del narrador".<sup>180</sup> Esto se refiere a que la historia es un tejido y dependiendo de su composición se irá armando. Por último, según Pimentel, al agrupar las otras tres perspectivas se le da al **lector** un mundo en el que tiene que ser espectador y, por ende, él da su perspectiva sobre lo que va descubriendo en ese mundo.

Como se mencionó anteriormente, la historia es contada por Polo, así que muchos sucesos o desenlaces los conocemos conforme Polo investiga los hechos; este tipo de narración conlleva una focalización interna fija, ya que "el relato puede estar focalizado sistemáticamente en un personaje".<sup>181</sup> Cabe subrayar que el punto de vista del protagonista hacia la muerte no es bueno ni malo, sólo la acepta; ni Polo ni Sophie se encuentran asombrados por la muerte, sólo sienten curiosidad por ella y a lo largo de la narración se va presentando como un proceso natural, aunque a veces es provocado. "A partir del entramado lógico de los elementos seleccionados, se articul(a) la dimensión ideológica del relato. Así pues, una 'historia' ya está ideológicamente orientada por su composición misma y por la sola elección de sus

---

<sup>179</sup> Angélica Tornero, *El personaje literario historia y borradura. Consideraciones teórico-metodológicas para el estudio de la identidad de los personajes en las obras literarias*, México, Universidad Autónoma del Estado de Morelos/Miguel Ángel Porrúa, 2011, p. 160.

<sup>180</sup> Luz Aurora Pimentel, *op. cit.*, p. 121.

<sup>181</sup> *Ibid.*, p. 99.

componentes".<sup>182</sup> La muerte es el componente principal de la historia y aunque no aparece con forma física, se encuentra integrada en los elementos y personajes que van emergiendo a lo largo de la narración; es por esto que Polo y Sophie se adentran en ella sin ningún prejuicio.

La descripción es importante en la narración gráfica, pero se presenta de una manera muy diferente y crea una forma visual que la narrativa literaria no consigue; cuando se describe un objeto, personaje o situación, no siempre se puede lograr el significante de la mente del autor; en cambio, en la narrativa gráfica –y gracias a la imagen– se puede lograr una representación exacta del objeto, personaje o situación. La descripción “es, de hecho, lo que infunde un ritmo a la narración, ya que de ella dependen los efectos de suspenso, agilidad o lentitud en el progreso de la ‘acción’”,<sup>183</sup> y aunque actúa de manera diferente, sigue siendo fundamental en la presentación/representación de imágenes.

En las narraciones gráficas la descripción se utiliza como un elemento de refuerzo, debido a que la imagen está mostrando el estado físico de los personajes, del entorno, del tiempo, etcétera, y sólo se da la descripción del estado emocional, sentimental y sensorial. Esto proporciona una hibridez con excelente calidad de información, porque contiene detalles que vuelven más verosímil la narración.

---

<sup>182</sup> *Ibid.*, p. 122.

<sup>183</sup> Luz Aurora Pimentel, *El espacio en la ficción*, México, Editorial Siglo XXI / UNAM, 2001, p. 8.

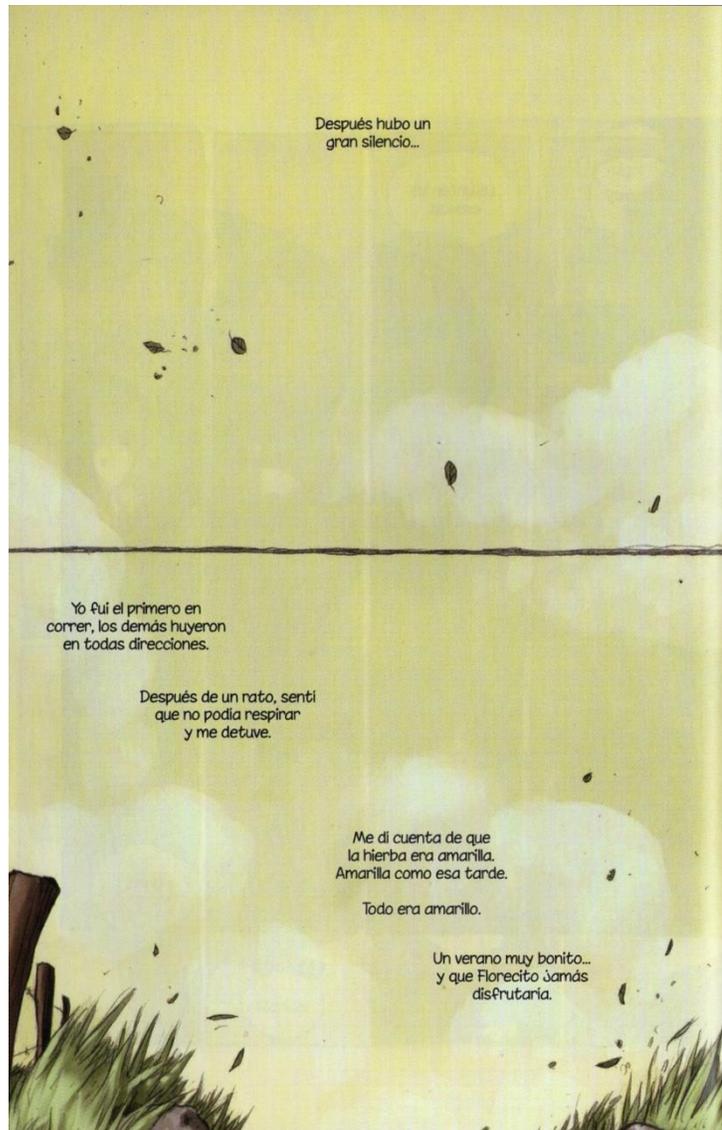


Imagen 4. Tony Sandoval, *El cadáver y el sofá*, p. 65.

Las imágenes ayudan a que el tiempo parezca detenido; esto se debe a que los colores que acompañan a la narración siempre son los mismos, logrando mostrar un tiempo casi fuera de lo normal. “Los colores pueden expresar disposición de ánimo. Los tonos y el moldeado pueden conferir profundidad. Escenas enteras pueden ser

protagonizadas por el color. El color como sensación, el color como ambiente” .<sup>184</sup> La mayoría de los colores y tonos que se manejan en la novela gráfica son amarillos, cafés, grises, negros, entre otros; van cambiando dependiendo de la atmósfera y ambiente que se quiere reflejar. En algunas viñetas se exponen distintos momentos narrativos en blanco, negro y sus tonalidades de por medio, “en el blanco y negro, las ideas nos comunican más directamente. El significado trasciende a la forma. El dibujo se aproxima al lenguaje” .<sup>185</sup> Este contraste de los colores afecta la recepción que tiene el lector, “las diferencias entre cómic en blanco y negro, y el de color son muchas y profundas, y afectan a todos los niveles de la lectura” .<sup>186</sup>

Cuando Polo le está contando a Sophie sobre la muerte de Christian, se habla del inicio de las vacaciones y el Moco comenta que la hierba era amarilla como la tarde de ese día en que iniciaba el verano, “un verano muy bonito... y que Florecito jamás disfrutaría” .<sup>187</sup> Este ejemplo nos habla de uno de los relatos analépticos; el otro es cuando Ana les cuenta de los buenos momentos que tuvo con Christian en el sofá. La historia se encuentra en una **pausa descriptiva**<sup>188</sup> porque “el tiempo de la historia que corresponde a un segmento dado en el tiempo del discurso es cero”,<sup>189</sup> y esto se puede ver con los cambios de narrador, además de que el tiempo parece detenido (muerto).

---

<sup>184</sup> Scott McCloud, *Entender el cómic, op. cit.*, pp. 190.

<sup>185</sup> *Ibid.*, pp. 192.

<sup>186</sup> *Ibid.*, pp. 192.

<sup>187</sup> Tony Sandoval *op. cit.*, p. 68.

<sup>188</sup> Luz Aurora Pimentel, *El relato en perspectiva*, pp. 48 y 49.

<sup>189</sup> *Ibid.*, p. 48.

La temporalidad es la imitación del tiempo real humano, y es otra característica que la narrativa gráfica comparte con la literaria, pero al igual que la descripción, la temporalidad actúa de diferente manera. Para poder situar a un relato en una temporalidad no se necesita decir en qué día, mes o año está transcurriendo la historia, debido a que las imágenes cumplen con esa función. Con la hibridez se logran dar más pautas de la temporalidad; esto se logra gracias a la lexía porque brinda mayor información. El tiempo verbal es muy importante y se pueden encontrar cuatro distintos tiempos narrativos: 1. **retrospectivo**. Cuando un narrador se sitúa en un tiempo posterior a los sucesos; 2. **prospectivo**. El narrador está ubicado en un tiempo anterior a los sucesos; 3. **simultáneo**. El narrador cuenta los hechos que están sucediendo en el presente; y 4. **intercalado**. Es cuando el narrador alterna la retrospectiva y la simultaneidad.<sup>190</sup> Gracias a la hibridez de la novela gráfica la temporalidad puede ser más palpable debido a que la representación de objetos, paisajes, personajes, situaciones, etcétera da mayor información y es más inmediato situar a los lectores.<sup>191</sup>

La temporalidad de la narración se muestra en las dos partes de la lexía: el presente de enunciación (texto) y el presente del relato (dibujos), “la historia narrada establece relaciones temporales que imitan la temporalidad humana real; se miden con los mismos parámetros y tienen los mismos puntos de referencia temporal”.<sup>192</sup> El transcurso de la historia es el tiempo discursivo, “el principio mismo de la

---

<sup>190</sup> Luz Aurora Pimentel, *El relato en perspectiva*, pp. 157 y 158.

<sup>191</sup> José Luis Sánchez Noriega, *op. cit.*, pp. 108-110.

<sup>192</sup> Luz Aurora Pimentel, *El relato en perspectiva*, p. 42.

sucesión, al cual no puede sustraerse ningún relato verbal, explica la disposición particular de las secuencias narradas”;<sup>193</sup> ambas partes ayudan al lector a reconocer el tiempo en el que se encuentra la historia. En el presente de enunciación el texto es un refuerzo que apoya el entendimiento de la enunciación; el dibujo auxilia al presente del relato a mostrar la continuidad de los acontecimientos, aunque se encuentren en un orden diferente al de la historia.

Esta última se centra en un “tiempo muerto”, que son las vacaciones escolares;<sup>194</sup> parece que es un tiempo suspendido porque cuando un chico se encuentra en la escuela, ese tiempo es el rutinario, pero durante las vacaciones los hábitos se interrumpen.

Otro aspecto importante es que los personajes evolucionan en un tiempo relativamente corto; las experiencias que tienen los llevan a madurar palpablemente. Sólo se menciona que el tiempo narrativo se sitúa en las vacaciones; uno puede imaginar el clima, el mes, etcétera, pero cuando comienza la historia observamos que hace tiempo que comenzó el periodo de asueto y pareciera que duran muchísimo tiempo. La percepción de un periodo es, sin embargo, relativo: para algunas personas puede transcurrir rápidamente mientras que para otras la sensación es de lentitud. “De hecho podríamos afirmar, a partir de nuestra

---

<sup>193</sup> *Ibid.*, p. 42.

<sup>194</sup> Como discute Guillén, “los *topoi* –tópicos, lugares comunes, expresiones formularias, giros recibidos, imágenes o representaciones breves– suelen connotar tradiciones perdurables, recuerdos prestigiosos, *longue durées*, de muy desigual importancia”; esto se puede apreciar en las vacaciones, ya que todos sabemos lo significativas que son. Claudio Guillén, *op. cit.*, p. 275.

“Perduración a través de un tiempo estático, [...] tradición enlaza tanta vieja y nueva cultura”. Claudio Guillén, *op. cit.*, p. 276.

experiencia como lectores, que percibimos las diferencias en tiempo narrativo, no por la duración de los acontecimientos en el tiempo de la historia, sino primordialmente a través del discurso narrativo";<sup>195</sup> podría parecer que el tiempo de la historia es lento, pero cuando Polo termina su relato se puede ver que para él su aventura (discurso narrativo) fue muy rápida.

A pesar de que la temática de la muerte abunda en toda la narración, el estilo de dibujo ayuda a mantener un equilibrio con el tema debido a que las imágenes resultan muy agradables a la vista; "la dimensión descriptiva del relato puede construir un vehículo para el desarrollo de los temas, un refuerzo temático-ideológico, o bien el lugar donde se forjan los valores simbólicos del relato".<sup>196</sup> Con este equilibrio se logra una atmósfera un poco tétrica pero que no aturde al lector conforme se avanza en la lectura. Aunque muchas veces la muerte puede ser desagradable, como en el caso del cadáver y su descomposición, los lectores no ven la situación como grotesca sino como una escena/prueba de una historia detectivesca que causa intriga.

Como se ha mencionado anteriormente, la imagen en las novelas gráficas/cómics suplen a la descripción;<sup>197</sup> en este caso las imágenes logran dar una atmósfera de candidez; como se muestra en la siguiente imagen, los personajes no parecen coincidir con la edad que tienen: las ilustraciones hacen creer a los lectores

---

<sup>195</sup> Luz Aurora Pimentel, *El relato en perspectiva*, p. 51.

<sup>196</sup> Luz Aurora Pimentel, *El espacio en la ficción*, p. 8.

<sup>197</sup> "Describir es construir un texto con ciertas características que son propias, pero, ante todo, es adoptar una actitud frente al mundo: describir es creer en lo discontinuo y discreto de la realidad, creer, por lo tanto, en su descriptibilidad", Luz Aurora Pimentel, *op. cit.*, p. 16.

que son infantes y no adolescentes, pero debido a las situaciones y decisiones que toman, se aprecia que son de una edad más avanzada.

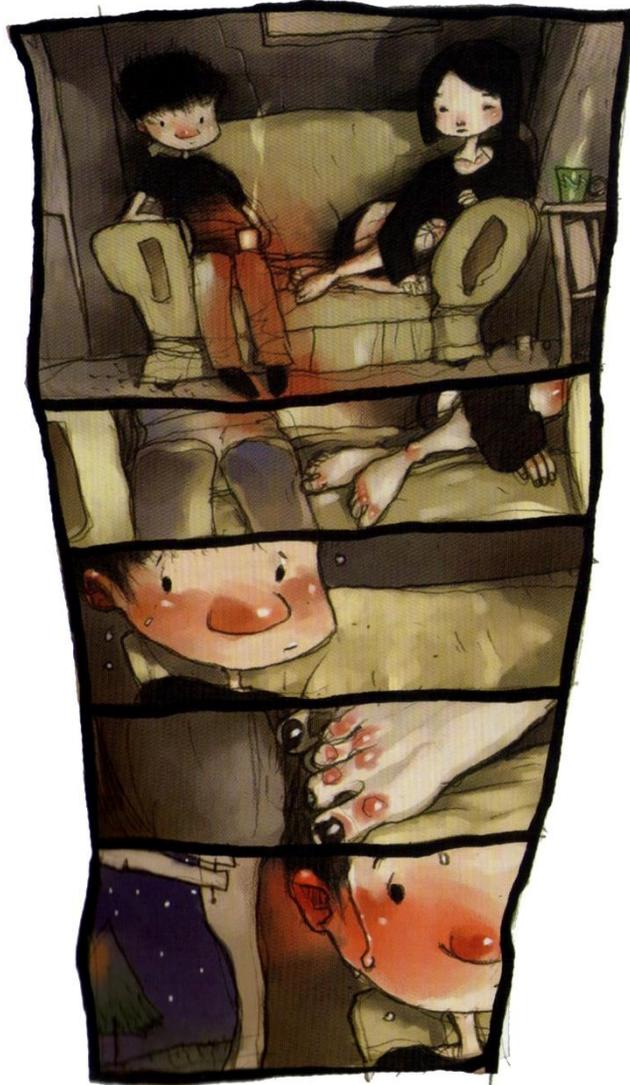


Imagen 5. Tony Sandoval, *El cadáver y el sofá*, p. 9.

El juego de la imagen y la narración es muy importante para la historia; el estilo de Tony Sandoval es muy particular porque sus personajes suelen parecer infantes ya sea por su cuerpo poco desarrollado o por su cara infantil de nariz rosada; él mantiene esta característica en la mayoría de sus historias, logrando mantener un

equilibrio en las temáticas tétricas que utiliza. En el caso de *El cadáver y el sofá* se consigue el balance con la muerte, y la lectura puede ser menos agresiva y lograr mayor empatía con las situaciones.

## 2.1 El amor y la muerte

En la cultura occidental, una de las relaciones más conocidas y antiguas es la de Eros y Tánatos, que se refiere al amor y a la muerte como nociones iguales, pero contrarias. Este vínculo ha continuado a través del tiempo y ha sido retomado por el psicoanálisis y otras disciplinas.<sup>198</sup>

En *El cadáver y el sofá* existe una correlación muy marcada entre el amor y la muerte; ambos funcionan como elementos iguales que mantienen un balance, ya que son opuestos y mantienen un equilibrio en la narración. En gran parte de la novela gráfica se nota que estos dos elementos se alinean distintas partes de la historia para provocar la mayoría de los sucesos. Uno lleva al otro y viceversa (AMOR/MUERTE). Al respecto, es pertinente la siguiente cita de Christopher Vogler:

En el corazón de cada historia radica un enfrentamiento con la muerte. Si el héroe no se enfrenta a una muerte cierta, entonces habrá una amenaza de muerte o de muerte simbólica en la forma de un juego de apuestas fuertes, un asunto amoroso o una aventura en la que el héroe podría vencer (vivir) o salir derrotado (morir). Los héroes nos enseñan a luchar con la muerte. Podrían sobrevivir, probando así que la muerte no es tan dura como la pintan. Podrían perecer (quizá sólo simbólicamente) y renacer, demostrando así que es posible trascender la muerte.<sup>199</sup>

---

<sup>198</sup> Carolina Serrano Barquín, Héctor Serrano Barquín, Francisco Salmerón Sánchez, "Eros, Thánatos y Psique: una complicidad triádica", *CIENCIA ergo sum*, Vol. 17-3, noviembre 2010-febrero 2011. UAEM Toluca, México. pp. 327-332.

<sup>199</sup> Christopher Vogler, *op. cit.*, p. 68.

En este *juego de apuestas fuertes* –es decir, los romances que giran en torno a la muerte– se hablará de dos: el primero es el de Sophie y Polo, y el segundo es el de Ana, Christian y Pelón. El romance inicial es el de Polo y Sophie y ambos se ven rodeados por la muerte desde un principio –recordemos que Sophie llega al pueblo como consecuencia de una tragedia familiar– y esta circunstancia se prolonga con el hallazgo del cadáver. Lo anterior conduce, como dice Christopher Vogler, a que en el cortejo nuestro personaje principal conozca y se una con su amada para después enfrentarse a un peligro.<sup>200</sup> La relación de Polo y Sophie los dirige a descubrir lo que ocurrió con el cadáver en una especie de nexo detectivesco; se podría decir que Sophie representa una nueva fase de la vida amorosa de Polo en un momento en el que él desarrolla su sexualidad. Como menciona Blas Matamoro: “Sea cual fuere el sexo de los sujetos en cuestión, siempre el elemento que activa el vínculo es una mujer: amiga, madre, diosa o cualquier otra identidad que alcance”.<sup>201</sup>

Como se mencionó anteriormente, Sophie representa varias cosas y una de ellas es el *doppelgänger* de Polo. Como se sabe, muchas veces las personas se enamoran de alguien con quien tienen un parecido físico, como Narciso, que se enamoró de sí mismo; esto lleva a reflexionar que el amor entre Polo y Sophie se debe a este motivo: “construida esta doble subjetividad por efecto del sentimiento en lo interno y de la imaginación [...] en lo externo, el sujeto se disuelve en el objeto amado y se transfigura en él como una enésima subjetividad”.<sup>202</sup>

---

<sup>200</sup> *Ibid.*, p. 177.

<sup>201</sup> Blas Matamoro, *El amor en la literatura de Eva a Colette*, Madrid, Fórcola, 2014, p. 10.

<sup>202</sup> *Ibid.*, p. 6.

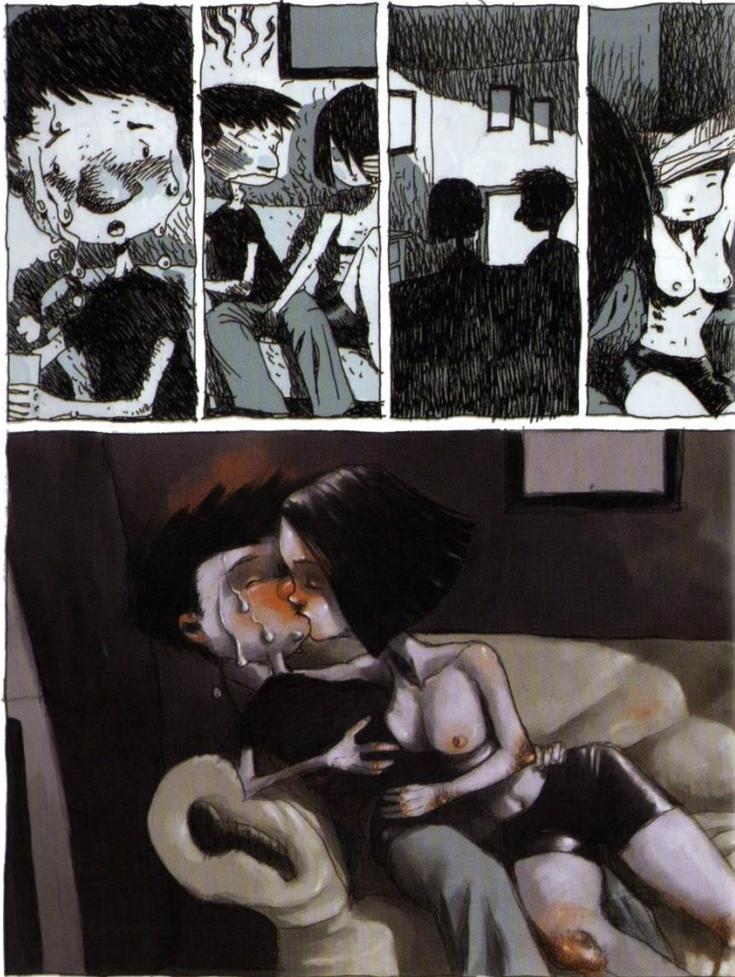


Imagen 6. Tony Sandoval, *El cadáver y el sofá*, p. 19.

Con respecto a las relaciones de la narración, el amor “es un sentimiento de diverso grado, entre la emoción cálida y reventona, que dura poco, hasta la pasión, tensa y fría, que dura para siempre,<sup>203</sup> y permanece en la tempestad; parece que en ninguna de las relaciones hay calma, y por esta razón ocurren sucesos que llevan al final de

---

<sup>203</sup> *Ibid.*, p. 6.

las mismas; en el caso de Polo y Sophie, ambos se encuentran sumergidos en lo ocurrido al cadáver, y aunque su romance fue intenso, ambos sabían que llegaría a su fin; en el caso de Ana y Christian la relación termina debido a que ocultan su amor a los demás, hecho que provoca la muerte de él.

El segundo romance es el de Ana, Christian y el Pelón, el cual lleva a la muerte de los dos chicos, uno por accidente, otro por culpa; expondremos este idilio como un triángulo amoroso, aunque sólo había un acuerdo de pareja entre Ana y Christian; podría decirse que el amor que se tienen estos tres personajes es letal, ya que los celos del Pelón suscitan el asesinato de Christian. El trío refleja distintas formas del amor: el sexual (Ana), el inocente (Christian) y uno lleno de celos que conduce a la violencia (Pelón), “cada uno de los arquetipos presenta un lado positivo y brillante y otro negativo y oscuro. El lado oscuro del amor es la máscara del odio, la recriminación, el atropello, la ofensa y el rechazo”.<sup>204</sup>

Pelón lleva al extremo la atracción que siente por Ana, ya que castiga a Christian por estar sexualmente con ella, “el amor pasión no sólo implica deseo, según Proust también conlleva celos por el temor del amante de que el objeto amoroso sea poseído por otros y señala que los celos hacen al amante más deseable”;<sup>205</sup> esos celos lo llevan a perder el control de la situación.

En ambas relaciones se aprecia la importancia que el sexo tiene en esta novela gráfica, aunque tiene consecuencias distintas; “el amor también puede implicar otras

---

<sup>204</sup> Christopher Vogler, *op. cit.*, p. 205.

<sup>205</sup> Ma. del Carmen de la Peza Casares, Zeyda Rodríguez Morales (coords.), *Culturas amorosas. Prácticas y discursos*, México, Petra Ediciones, 2004, p. 129.

facetas como el odio y la muerte. El amor romántico acepta muerte en aras de su afirmación. El discurso protege el amor y el sexo dentro del modelo cristiano de conyugalidad amenaza con castigo y muerte los amores malditos".<sup>206</sup> Como se mencionó en líneas anteriores, en el caso de Polo y Sophie el sexo reafirma su amor y en otras ocasiones afirma la transformación que experimenta Polo de adolescente a adulto; en el trío que conforman Ana, Christian y Pelón, resulta una actividad fatal que los encamina al odio, a la muerte y a la culpa, esta última originada en la pesadumbre que persigue a Pelón por haber quitado la vida a Christian y que concluye con su suicidio.

## 2.2 El sueño y la muerte

En la mitología griega, el sueño y la muerte estaban representados por los hermanos gemelos Hipnos y Tánatos, hijos de la diosa Nix, y están relacionados porque Tánatos era la muerte tranquila, razón por la cual lo vinculaban con Hipnos; se cuenta que discutían todas las noches sobre quién se llevaría a cada ser humano.<sup>207</sup>

En la novela gráfica solamente se muestran dos sueños de Polo y ambos están relacionados con Sophie, los lobos y la muerte. Aunque al final se menciona que tuvo pesadillas por dos días más, en las cuales veía a Sophie como un ente maligno y oscuro, no se hace mayor referencia a su contenido.

---

<sup>206</sup> *Ibid.*, p. 129.

<sup>207</sup> Eugenio Marchiori, *Los desafíos de la incertidumbre: ensayos para enfrentar las crisis de un mundo complejo*, Buenos Aires, Olmo Ediciones, 2009, pp. 83-85.



Imagen 7. Tony Sandoval, *El cadáver y el sofá*, p. 31.

El primer sueño es muy corto; al principio Polo no se da cuenta de que estaba dormido pues se encuentra en la sala de la casa de Sophie cuando repentinamente en el cuarto surge un tiburón que vuela, avanza hacia la ventana y sale por ella; al asomarse, Polo ve a Sophie desnuda y con aspecto de demonio. Cuando ella abre la boca emana un fluido negro y del charco que se forma emergen hombres lobo; Polo se asusta y despierta de golpe. El segundo es cuando el protagonista llega a su casa

y enferma; a causa de la fiebre sueña que regurgita serpientes que comienzan a pronunciar el nombre de Sophie; después aparece el cadáver con varios hombres lobo detrás de él. Polo se acerca a una televisión donde, en una especie de desdoblamiento, ve el cuerpo recién muerto de Christian, y Sophie, con el aspecto demoniaco del sueño anterior, se acerca y de su boca chorrea un líquido rojo que cae en el cuerpo de Christian; mientras tanto, el cadáver le advierte a Polo que Sophie es la responsable de su muerte y que ella controla a los hombres lobo.

Ambos sueños fueron desencadenados por la nota que Polo descubrió en el sofá que se encuentra en casa de Sophie; aunque el texto de Christian va dirigido a Ana, Polo queda muy desconcertado por la revelación, pues no se explica el origen del escrito; este sentimiento de traición y celos provoca las pesadillas. Para analizar el sueño se apunta lo que dice Gaston Bachelard: “la realidad es una imagen que, para engañarnos mejor, se mantiene un poco más largamente. Pero disimuladas, reprimidas, detenidas así, las fuerzas oníricas se acumulan sin perder nada de su fuerza y, tras las aventuras positivas, se preparan las aventuras del sueño”.<sup>208</sup> En el caso de los sueños de Polo se apunta la motivación negativa que se encuentra detrás de ellos; el protagonista pierde la confianza en Sophie y considera que le oculta algo.

Los sueños representan la parte viva porque reflejan sucesos, hechos y sentimientos que se están experimentando; así, los sueños de Polo reflejan su vitalidad y la sensación de la muerte acechante, representan la dualidad de las

---

<sup>208</sup> Gaston Bachelard, *El derecho a soñar*, México, FCE, 1985, p. 133.

situaciones que está viviendo: trata de encontrar la causa de la muerte de Christian y al pensar que Sophie está involucrada la inquietud lo invade y esto se refleja en sus sueños. Cabe resaltar que los colores de las imágenes del plano onírico son oscuros con tonos grisáceos, azules y negros, aunque en algunas viñetas se aprecian tonos rojizos; estos detalles logran reflejar la penumbra de las escenas, además de transmitir incertidumbre, miedo, tristeza, decepción, etcétera. “En el lenguaje de los sueños, el color desempeña un rol fundamental aportando un plus de significación”.<sup>209</sup> Así mismo el lector puede sentir cierta empatía con el protagonista dado que refleja su desconfianza e inseguridad en torno a Sophie y a su participación en los sucesos del pueblo y de sus pesadillas.

Una vez que Polo se recupera, Sophie lo visita y él queda impactado al verla con un vestido blanco y percatarse de que no lleva sus lentes de contacto. Polo siente alivio al verla pues la imagen que permanecía después de los sueños era la de una persona oscura y aterradora, pero al observarla deja los prejuicios y recuerda que solamente habían sido pesadillas. Al vestirse siempre de negro y utilizar lentes de contacto que le cubren por completo los ojos, Sophie aparenta ser una joven misteriosa y retraída, por lo que el cambio en su vestimenta la muestra como alguien sincera, fresca y llena de vitalidad. El color negro ha sido asociado con la desconfianza, la melancolía, la angustia, la tristeza, la soledad, etcétera, y todos estos simbolismos se encuentran en la personalidad de Sophie, por lo que Polo siente

---

<sup>209</sup> Andrea Pol, *Secretos de marcas, logos y avisos publicitarios. Simbolismo gráfico, espacial y cromático*, Buenos Aires, Editorial Dunken, 2005, p. 142.

miedo. Su color contraste es el blanco, que significa pureza, inocencia, claridad, etcétera, así que cuando Sophie usa ese color, logra contrarrestar la inseguridad y el temor de Polo y obtiene de nuevo su confianza, le muestra su verdadero ser y concreta una relación/conexión más profunda con el protagonista.

### 2.3 Representación de los objetos

En *El cadáver y el sofá* se muestran los dos objetos que conforman el título de esta novela gráfica. Ambos representan diferentes cosas y logran crear un vínculo entre sí: “en general, el nombre del objeto a describir — mismo que inmediatamente se constituye como *tema descriptivo*— se enuncia, anunciando así el inicio de la descripción; luego, el tema descriptivo se despliega en una serie de atributos, partes y/o ‘detalles’ que van ‘dibujando’ el objeto”.<sup>210</sup> En las narraciones gráficas, las imágenes ayudan a crear esta significación más inmediata sin necesidad de la descripción, por lo que la atención se centra en los demás elementos, como el cadáver y el sofá; si bien no es obligada la descripción literaria al centrar la reflexión en el tema, se logra apreciar con mayor facilidad el énfasis en ciertos elementos de la historia y cómo están relacionados con los personajes y el espacio.<sup>211</sup>

---

<sup>210</sup> Luz Aurora Pimentel, *El relato en perspectiva*, p. 25.

<sup>211</sup> Como dice Arqueles Vela en la siguiente cita: “Cuando al flujo de la fantasía se traslada el objeto a una atmósfera más compleja, creada por determinantes estéticas, al buscar las equivalencias de los estados emocionantes por medio de la palabra [en este caso imagen], y encontrar en una sucesión de sonidos el sentido corresponde a la intensidad experimentada en convivio de sentimientos y pensamientos, el impulso artístico renueva la fuerza expresiva del lenguaje, deslucido por el uso común, al hallar en la sustitución o relación de las palabras en otros valores sugestivos y recursos verbales indirectos que alcanzan más potencia estética en su manifestación”. Arqueles Vela, *Análisis de la expresión literaria*, México, Porrúa, sexta edición, 1987, p. 158.

Las imágenes traen consigo una atmósfera que penetra toda la historia, ya que se logra sentir una tensión por la muerte de Christian y el cadáver roba toda la atención cuando se muestra en la ilustración, puesto que Polo y Sophie deciden observar su proceso de descomposición, sin demostrar que es un acto inaudito; para ambos, este hecho es un mero entretenimiento que llena el tiempo de las vacaciones y el lector no sabe qué postura tomar frente a la intensidad experimentada en el convivio de sentimientos y pensamientos en la situación en la que se ven envueltos los personajes. Arqueles Vela, al hablar sobre el poder que tienen los objetos y lo que pueden representar, dice que “el realismo representa al mundo, al hombre y a los fenómenos, según las impresiones y sensaciones inmediatas, experimentadas en el acto de creación contemplativa, sin transportarlas al recuerdo y sin despojar al objeto de sus atributos sensibles”;<sup>212</sup> los protagonistas saben que deben notificar que han encontrado el cuerpo de Christian, pero determinan continuar en la contemplación y crean empatía con lo que le sucedió.

El juego que esto trae consigo habrá pues que entenderlo en la lógica reconstructiva [...] no se trata de jugar con el orden indicial o significativo de lo imaginario, sino de abrir su dimensión pulsional, la que tiene que ver con la perversión y el fetichismo como una suerte de retorno de lo reprimido. Una suerte de liberación de lo “Real” en sentido lacaniano donde el goce no es simbolizado, se trata, al contrario, de la irrupción del horror y la fascinación en su estado de pura afección.<sup>213</sup>

Polo y Sophie sienten morbo por el cadáver; necesitan la emoción de ir contra lo correcto, y esa atracción que sienten por este acontecimiento tan desagradable los

---

<sup>212</sup> Arqueles Vela, *op. cit.*, p. 54.

<sup>213</sup> José Luis Barrios Lara, *El cuerpo disuelto: el asco y el morbo o la retórica del espectáculo en el arte contemporáneo*, Tesis de doctorado, México, FFyL, UNAM, 2006, p. 184.

lleva a un éxtasis. Tratan de mantener la emoción del instante en que Polo encontró el cadáver, no razonan lo suficiente y se dejan llevar por su instinto de curiosidad.

El cadáver representa “el proceso de muerte que lo informa como globalidad y que informa cada uno de sus fragmentos, como puestas en abismo del todo, *el tránsito constante de la materia fluida y vital hacia la materia dura*, en la ida hacia la rigidez final a la que están conectados los cuerpos”;<sup>214</sup> así mismo está relacionado con la finitud, tanto de la vida (las vacaciones) como de un amor. El sofá es un espectador y un testigo que se encuentra presente en casi todos los sucesos importantes de la narración y en las distintas temporalidades; un ejemplo de ello es el momento en que se encuentra la nota comentada en apartados anteriores.

Es importante recalcar que el cadáver cumple con dos funciones en la historia: como personaje activo que llevó a cabo una serie de acciones que lo condujeron a su segunda función: una persona muerta que se convierte en el objeto principal y central de la historia.

---

<sup>214</sup> Javier del Prado Biezma, *Análisis e interpretación de la novela. Cinco modos de leer un texto narrativo*, España, Editorial Síntesis, 2000, p. 319.



Imagen 8. Tony Sandoval, *El cadáver y el sofá*, p. 78.

El cadáver<sup>215</sup> y el sofá tienen un vínculo permanente: el segundo es trasladado al lugar en donde se encuentra el cadáver, y cuando por diferentes circunstancias cambian de lugar, se van creando vínculos con los diferentes personajes. Esta

<sup>215</sup> Christian termina siendo un objeto inerte que posee un vínculo con el sofá, “lo agudo de lo geométrico se une así al objeto muerto y duro o endurecido para configurar la gran metonimia espacial de la materia sin vida: *la forma pura*”. Javier del Prado Biezma, *op. cit.*, pp. 318-319.

relación les impide estar separados; inicialmente está el enlace con el amorío entre Ana y Christian, después está el romance de Sophie y Polo y las pesadillas de éste, y después los protagonistas lo conducen hasta el cadáver y se queda junto a él hasta que ambos se queman, terminando así con la secuencia de eventos que los condujeron a estar juntos.

La conexión que tienen el cadáver y el sofá con los aspectos de Eros y Tánatos es muy marcada: desde el inicio de la historia aparece el sofá en la casa de Sophie, y es el espacio en el que ella y Polo ven la televisión y posteriormente tienen su primera relación sexual; después conocemos que el mueble está igualmente conectado con el amorío entre Christian y Ana, pues dicha pareja también tuvo momentos eróticos en el sofá. Esta última relación de los personajes acrecienta la unión del cadáver y el sofá, ya que antes de ser un objeto tenía una historia/vínculo con el sofá. En cada escena de amor, el sofá siempre se encuentra presente y tiene contacto con las parejas.

Con relación al sueño, Polo encuentra sobre el sofá la nota que le ocasiona las pesadillas, y este mueble se convierte en uno de los espectadores más importantes de las imágenes oníricas; el otro espectador y causante del miedo que Polo siente por su pareja en sus pesadillas es el cadáver, quien le susurra que la causante de su muerte es Sophie y que además ella controla a los hombres lobo.

El vínculo que existe entre el cadáver y el sofá siempre provoca tensión hacia ambos y favorece el descubrimiento de nuevas pistas para encontrar al culpable de la muerte de Christian, por lo tanto crece su lazo a partir de que Polo y Sophie van

encontrando más elementos en su búsqueda; podría decirse que el misterio que los rodea es una especie de historia detectivesca: al ir encontrando las pistas también se van acercando ambos objetos hasta que al final de los acontecimientos y hallazgos se encuentran en el desenlace de la historia y sus personajes.

## Conclusión

En múltiples ocasiones se ha señalado que los antecedentes del cómic son la literatura y la pintura, debido a que los elementos básicos que lo integran son el texto y la imagen. Si bien podemos encontrar rasgos de ambas disciplinas en el arte secuencial, éste logra consolidarse como un género híbrido, con características propias, las cuales son susceptibles de ser analizadas desde distintas ópticas, como se vio en la propuesta de esta investigación que en todo momento buscó destacar las virtudes de la novela gráfica *El cadáver y el sofá* de Tony Sandoval.

Además de pasar lista a los elementos constitutivos del arte secuencial (como la *lexía*, por ejemplo), las distintas categorías empleadas en este trabajo, propias de la teoría literaria, nos corroboraron la cercanía entre las narraciones gráficas y las narraciones literarias. La narratividad, ya se ha señalado, juega un papel fundamental debido a que es “una forma elemental de expresión cultural, se reconoce en todo tipo de situaciones y momentos históricos”.<sup>216</sup> La narratividad nos acerca a distintas manifestaciones artísticas y así también nos vuelve más familiar el arte que observamos en los cómics y demás formas de narrar con imágenes y/o sonidos, como ocurre con el cine o el teatro.

En este sentido es importante recalcar que, así como ocurrió con la literatura, el cómic también ha sido objeto de usos diversos, ya sea para informar o para hacer crítica social. Si bien son evidentes las diferencias entre ambos soportes discursivos,

---

<sup>216</sup> Fernando Cabo, Aseguinolaza, María do, Cebreiro Rabade Villar, *ob cit.*, p. 175.

por la inclusión de imágenes y otros recursos gráficos en el arte secuencial, tanto el cómic como los relatos literarios se han constituido (cada uno a su tiempo) en fuentes de historias de diversa índole, ya sea complejas o de mero entretenimiento. Esto último, considero, no debe utilizarse como un argumento para demeritar y relegar a un mero producto de masas al cómic, pues resulta excesiva la generalización que lo ve sólo como “una revista de monitos” o como un producto sin valor cultural. En distintos puntos de esta investigación se ha demostrado la relevancia del arte secuencial en diversas culturas, y aunque algunas de ellas no se trabajaron en estas páginas por cuestiones de espacio (por ejemplo, la tradición francesa o la japonesa), es innegable su valor y su importancia social.

A lo largo de su historia, hemos visto cómo el cómic ha cobrado importancia y ha extendido sus posibilidades expresivas, como ha ocurrido con la novela gráfica, pues ésta “diluyó los moldes férreos de la tradición del cómic; amplió la extensión de las historias y descubrió nuevos ritmos narrativos vedados a las historias de género basadas en acción y suspense”.<sup>217</sup> Apoyada en los recursos que ya había probado el cómic (globos, onomatopeyas, etcétera), la novela gráfica presenta narraciones más elaboradas no sólo por una extensión mayor a la del cómic, sino por presentar personajes más complejos y con mayor desarrollo, por ejemplo.

Así, consciente de dicha complejidad, decidí emprender el estudio de *El cadáver y el sofá*, donde Sandoval presenta a un narrador protagonista que recuerda

---

<sup>217</sup> José Manuel Trabado Cabado (comp.), *ob cit.*, p. 32.

y ordena sus experiencias recientes, en las cuales experimentó un proceso de maduración peculiar y donde su coprotagonista juega un papel crucial al acompañarlo en experiencias que lo acercan (demasiado en ocasiones) al Eros y al Tánatos. Compañera, guía o mentora, Sophie, la coprotagonista, ayuda a Polo en su experiencia, en su viaje iniciático, y no sin dificultades transitan por situaciones que darán como resultado la develación de varios misterios y una transformación en ambos.

Y así como ocurre con las narraciones literarias, en la novela gráfica estudiada podemos emplear distintas categorías y herramientas teóricas para defender y sostener que tanto los personajes, las descripciones de los espacios, el manejo de la voz narrativa y de otros elementos ya vistos en páginas anteriores, no sólo son susceptibles de estudio, sino que se debe considerar que varios ejemplos del arte secuencial, en tanto narrativa, pueden ser estudiados con el mismo rigor que un texto literario. A pesar de ciertos lugares comunes, que algunos críticos no han querido reconsiderar, el cómic y la novela gráfica reclaman un sitio importante en las formas narrativas que llegan con gran vitalidad al siglo XXI.

Para terminar este análisis se dará una última reflexión que engloba lo visto en esta tesis. El cómic, es un género híbrido, sus antecedentes directos son la literatura y el arte, por lo que se conforma esta innovadora forma de contar historias. Las mismas personas buscaron esta nueva forma para poder expresarse y a pesar de que ya casi tiene un siglo de historia, todavía no es aceptada como una forma de narración seria, debido a las temáticas y a la forma que está constituida. A lo largo

de esta tesis se demostró que, todo lo que conforma al cómic/novela gráfica forma parte de una construcción bien constituida de elementos teóricos que están en una unión perfecta (lexía) que logran ser una narrativa compleja, además de que se puede analizar con las distintas estrategias narrativas.

## Bibliografía

Aurrecochea, Juan Manuel, Bartra, Armando, *Puros cuentos: La historia de la historieta en México 1874-1934, Vol. I*, México, CNCA, Museo Nacional de las Culturas Populares, Editorial Grijalbo, 1988.

\_\_\_\_\_, *Puros cuentos: La historia de la historieta en México 1934-1950, Vol. II*, México, CNCA, Museo Nacional de las Culturas Populares, Editorial Grijalbo, 1993.

\_\_\_\_\_, *Puros cuentos: La historia de la historieta en México 1934-1950, Vol. III*, México, CNCA, Museo Nacional de las Culturas Populares, Editorial Grijalbo, 1994.

Bachelard, Gaston, *El derecho a soñar*, México, FCE, 1985.

\_\_\_\_\_, *La tierra de las ensoñaciones*, México, FCE, 2006.

Barbieri, Daniele, *Los lenguajes del cómic*, España. Ediciones Paidós, 1993.

Barquín, Carolina Serrano, Barquín, Héctor Serrano, Salmerón Sánchez, Francisco, "Eros, Thánatos y Psique: una complicidad triádica", *CIENCIA ergo sum*, Vol. 17-3, noviembre 2010-febrero 2011. UAEM Toluca, México. pp. 327-332.

Barthes, Roland, *S/Z*, México, Siglo XXI Editores, 2001.

Beristáin, Helena, *Diccionario de retórica y poética*, México, Editorial Porrúa, Octava Edición, 1998.

Cabo Aseguinolaza, Fernando, Cebreiro Rábade Villar, María do, *Manual de teoría de la literatura*, Madrid, España, Editorial Castalia, 2006.

- Campbell, Joseph, *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, México, FCE, 2014.
- Coma, Javier, *Los comics. Un arte del siglo XX*, Madrid, España, Editorial Labor, 1978.
- Constance, Alberto, Flores Farfán, Leticia (coord.), *Miradas sobre la muerte. Aproximaciones desde la literatura, la filosofía y el psicoanálisis*, México, UNAM, 2008.
- Dolezel, Lubomir, *Heterocósmica. Ficción y mundos posibles*, Madrid, España, Arcolibros, 1999.
- Eco, Umberto, *Apocalípticos e integrados*, México, Tusquets Editores México, 2006.
- Eisner, Will, *El cómic y el arte secuencial*, Barcelona, Editorial Norma, 2002.
- \_\_\_\_\_, *La narración gráfica*, Barcelona, Editorial Norma, 2003.
- Fernández, Jorge de, Jiménez, Jesús, Pineda Antonio (editores), *El terror en el cómic*, Sevilla, España, Comunicación Social Ediciones y Publicaciones, 2003.
- García, Santiago, *Supercómic mutaciones de la novela gráfica*, Madrid, España, Errata Naturae Ediciones, 2013.
- Gasca, Luis, Gubern, Román, *Diccionario de onomatopeyas del cómic*, España, Ediciones Cátedra, 1991.
- González de Gambier, Emma, *Diccionario de terminología literaria*, Madrid, Síntesis, 2002.
- Guillén, Claudio, *Entre lo uno y lo diverso: Introducción a la literatura comparada*, Barcelona, España, Editorial Crítica, 1985.

- Marchese, Angelo, Forradellas Joaquín, *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*, Barcelona, España, Editorial Ariel, S.A. 2006.
- Marchiori, Eugenio, *Los desafíos de la incertidumbre: ensayos para enfrentar las crisis de un mundo complejo*, Buenos Aires, Olmo Ediciones, 2009.
- Matamoro, Blas, *El amor en la literatura de Eva a Colette*, Madrid, España, Fórcola, 2014.
- McCloud, Scott, *Hacer cómics*, Atisberri Ediciones, 2009.
- \_\_\_\_\_, *Entender el cómic* *Hacer cómics*, Atisberri Ediciones, 2014.
- Merino, Ana, *El cómic hispánico*, España, Ediciones Cátedra, 2003.
- Moles, Abraham A., *La imagen comunicación funcional*. México, Trillas, 1991.
- Morris, Tom, Morris Matt, *Los superhéroes y la filosofía. La verdad, la justicia y el mundo socrático*, Barcelona, España, Biblioteca Blackie Books, 2013.
- Peza Casares, Ma. del Carmen de la, Rodríguez Morales, Zeyda (coord.) *Culturas amorosas. Prácticas y discursos*, México, Petra Ediciones, S.A. de C.V., 2004.
- Pimentel, Luz Aurora, *El espacio en la ficción*, México, Editorial Siglo XXI, UNAM, 2001.
- \_\_\_\_\_, *El relato en perspectiva*, México, Editorial Siglo XXI, UNAM, 2012.
- Pol, Andrea, *Secretos de marcas, logos y avisos publicitarios. Simbolismo gráfico, espacial y cromático*, Buenos Aires, Argentina, Editorial Dunken, 2005, p. 142.
- Prado Biezma, Javier del, *Análisis e interpretación de la novela. Cinco modos de leer un texto narrativo*, España, Editorial Síntesis, 2000.

- Priego, Ernesto, "Taller del Perro: por una historieta de autor", *Revista latinoamericana de estudios sobre la historieta*, vol 2, junio 2002, no. 6, pp. 63-67
- Propp, Vladimir, *Morfología del cuento*, México, Colofón S.A. de C.V., 2008.
- Sánchez Noriega, José Luis, *De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación*, España, Ediciones Paidós, 2000.
- Sandoval, Tony, *El cadáver y el sofá*, México, Caligrama Editores, 2008.
- Sulla, Enric, *Teoría de la novela. Antología de textos del siglo XX*. Barcelona, España, Editorial Crítica, 2001.
- Trabado Cabado, José Manuel (comp.), *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativo*, Madrid, España, Editorial Arco/libros, S.L., 2013.
- Tornero, Angélica, *El personaje literario historia y borradura. Consideraciones teórico-metodológicas para el estudio de la identidad de los personajes en las obras literarias*, Universidad Autónoma del Estado de Morelos, Miguel Ángel Porrúa, México, 2011.
- Vela, Arqueles, *Análisis de la expresión literaria*, México, Editorial Porrúa, sexta edición, 1987.
- Vilches, Lorenzo, *La lectura de la imagen. Prensa, cine y televisión*, España, Ediciones Paidós, 1984.
- Vogler, Christopher, *El viaje del escritor*, Barcelona, Ediciones Robinbook, 2002.

## Tesis y tesinas

Andrade Soria, Mirna, *La enseñanza de la historia en secundaria. El cómic como estrategia de enseñanza*, Tesis de licenciatura UNAM, FFyL, 2010.

Barrios Lara, José Luis *El cuerpo disuelto: el asco y el morbo o la retórica del espectáculo en el arte contemporáneo*, Tesis de doctorado, México, FFyL, 2006, p. 184.

González Enríquez, Nayma, *El cómic latinoamericano vanguardista: Mort Cinder de Oesterheld-Beccia (1962-1964)*, Tesis de maestría, UNAM, FFyL, 2012.

Jiménez Sánchez, Fabián, *Análisis de la década de los años setenta en Estados Unidos: La historia a través del cómic*, Tesis de licenciatura, UNAM, FFyL, 2007.

Martín Aguilar, Rocío, *La búsqueda de identidad, el doble y la importancia de la escritura en una selección de cuentos de Juan José Millás*, Tesis de maestría, UNAM, FFyL, 2014.

Olmo Colín, Ramón Mauricio del, *Carácter literario en dos historietas hispanoamericanas del siglo XX: Mafalda y La familia Burrón*, Tesis de licenciatura, UAM-Iztapalapa, 2008.

Ortiz Carrillo, Marco Antonio, *Un acercamiento a la alteridad: Análisis de Fantomas contra los vampiros multinacionales. Una utopía realizable de Julio Cortazar*, Tesis de licenciatura UNAM, FFyL, 2015.

Ortiz Medina, Víctor Alfonso, *Adaptación y apropiación: Beowulf en el cómic*, Tesis de licenciatura, UNAM, FFyL, 2010.

Priego Ramírez, Ernesto Francisco, *Watching the Watchmen: El cómic como narrativa gráfica*, Tesis de licenciatura México, UNAM, FFyL, 2000.